

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sebuah proses pembelajaran bagi setiap individu untuk mencapai pengetahuan dan pemahaman yang lebih tinggi mengenai objek tertentu dan spesifik. Pengetahuan yang diperoleh secara formal tersebut berakibat pada setiap individu yaitu memiliki pola pikir, perilaku dan akhlak yang sesuai dengan pendidikan yang diperolehnya. Pendidikan memegang peranan penting dalam kemajuan suatu negara. Karena pendidikan yang berkualitas akan menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas pula. Dunia pendidikan tidak lepas dari kegiatan belajar dan mengajar. Belajar adalah kegiatan berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan jenis dan jenjang pendidikan. Menurut Slameto (2010:2) belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Menurut Jihad dan Haris (2012:4) bahwa perbuatan belajar terjadi karena interaksi seseorang dengan lingkungannya yang akan menghasilkan suatu perubahan tingkah laku pada berbagai aspek, diantaranya pengetahuan, sikap dan keterampilan.

Proses pembelajaran yang terjadi itu ditandai dengan adanya perubahan perilaku bagi individu yang terlibat di dalamnya. Salah satu upaya yang dapat dilakukan guna meninjau tingkat keberhasilan proses pembelajaran yang dilaksanakan adalah dengan mengadakan evaluasi pembelajaran. Adapun indikator yang dijadikan sebagai acuan dalam menentukan keberhasilan suatu proses pembelajaran pada pendidikan formal adalah tercapainya hasil belajar yang maksimal. Namun kenyataan lapangan menunjukkan bahwa hasil yang dicapai belum memuaskan. Salah satu mata pelajaran yang sering dihadapkan pada permasalahan ini adalah mata pelajaran fisika.

Masalah utama dalam pembelajaran kemandirian siswa dalam belajar terutama dalam memecahkan masalah sangat kurang. Sangat rendahnya kualitas

proses pembelajaran fisika memberikan dampak terhadap rendahnya hasil belajar siswa. Dengan itu, guru diharapkan dapat memperbaiki keadaan ini dengan cara memilih model yang tepat dalam proses pembelajaran agar minat dan konsentrasi siswa terfokus pada pelajaran.

Model pembelajaran yang bisa digunakan untuk menciptakan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan banyak, salah satunya adalah dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) atau pembelajaran berbasis masalah. Bahwa prinsipnya dalam model pembelajaran PBL, siswa sendirilah yang secara aktif mencari jawaban atas masalah-masalah yang diberikan guru. Hal ini guru lebih banyak sebagai mediator dan fasilitator untuk membantu siswa dalam mengkonstruksi pengetahuan mereka secara efektif. Pembelajaran berbasis masalah merupakan pembelajaran yang menyajikan kepada siswa situasi masalah yang nyata, yang bersifat terbuka, (Hamalik (2010:5)).

Fisika salah satu cabang Ilmu Pengetahuan Alam yang merupakan suatu ilmu pengetahuan yang mempelajari gejala-gejala alam dan interaksi di dalamnya. Pelajaran fisika lebih menekankan pada pemberian langsung untuk meningkatkan kompetensi agar siswa mampu berpikir kritis dan sistematis dalam memahami konsep fisika, sehingga siswa memperoleh pemahaman yang benar tentang fisika. Pemahaman yang benar akan pelajaran fisika akan sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Hasil pengamatan semasa Program Praktik Lapangan Terpadu (PPLT) di SMA Negeri 1 Gebang, sebagian besar siswa terutama dikelas X itu mengalami perestasi yang menurun namun, pernyataan guru fisika yang kuat bahwa pelajaran fisika merupakan pelajaran yang sulit untuk dipahami dan kurang menarik. Hal ini diperkuat dari hasil wawancara yang telah dilakukan dengan salah seorang guru mata pelajaran Fisika di SMKS Bima Utomo BS Batang Kuis, mengatakan hasil belajar siswa pada ulangan harian tergolong rendah. Karena Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) untuk mata pelajaran Fisika sendiri adalah 70 sedangkan siswa yang mengalami kelulusan rata-rata sebanyak 50%. Beliau mengatakan tidak pernah menggunakan model pembelajaran yang bervariasi, termasuk tidak pernah menggunakan model pembelajaran berbasis masalah. Model yang digunakan

hanya menggunakan Direct Instruction (ceramah), latihan dan penugasan. Beliau juga jarang menggunakan media pembelajaran yang beraneka dengan menggunakan elektronik, Beliau beranggapan media elektronik mungkin menarik bagi siswa, namun belum bisa menambah persentase hasil belajar siswa.

Penelitian yang terkait tentang model pembelajaran berdasarkan masalah telah dilakukan oleh Sidabutar (2010) melaksanakan pretest pada kelas eksperimen, mempersiapkan materi yang direncanakan, mengajarkan materi dengan menggunakan model pembelajaran berdasarkan masalah pada kelas eksperimen sesuai dengan rencana pembelajaran. Kesimpulan rata-rata hasil belajar sebelum dan sesudah menerapkan model pembelajaran berdasarkan masalah adalah 2,50, sedangkan rata-rata hasil belajar setelah menerapkan model pembelajaran berdasarkan masalah adalah 7,00. Artinya ada perbedaan yang signifikan ketika siswa diajarkan dengan menggunakan metode pembelajaran berdasarkan masalah.

Selain menggunakan model pembelajaran berbasis masalah juga bisa menggunakan perkembangan teknologi. Dengan itu, berkembangnya pendidikan sudah pasti berpengaruh terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Hal ini dapat terlihat dengan semakin pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sekarang ini. Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sekarang ini tidak dapat terlepas dari kemajuan ilmu fisika yang banyak menghasilkan temuan baru dalam bidang sains dan teknologi. Fisika dalam hal ini ditempatkan sebagai salah satu mata pelajaran yang penting karena salah satu syarat penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi berhubungan dengan pelajaran Fisika yang di dalamnya. Hal ini dapat terlihat dari semakin banyaknya temuan-temuan baru khususnya sains dan teknologi. Fisika merupakan salah satu cabang sains (IPA) yang mempelajari gejala-gejala dan fenomena yang terjadi di jagad raya. Dengan itu, fisika ditempatkan sebagai salah satu mata pelajaran yang penting dalam penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Ditinjau dari kemajuan teknologi pendidikan yang mengatakan bahwa media bukan hanya sekedar mengkomunikasikan hubungan antara sumber (pengajar) dan si penerima (siswa), namun lebih dari itu merupakan bagian dan

integral dan saling mempunyai keterkaitan antara komponen yang satu dengan yang lainnya, saling berinteraksi dan saling mempengaruhi. Menurut Gerlach & Ely (Asyhar, 2012:8-9), media pembelajaran memiliki cakupan yang sangat luas, yaitu termasuk manusia, materi, atau kajian yang membangun suatu kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Berdasarkan masalah di atas, penulis berkeinginan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa dengan menggunakan media desain *Adobe Flash* yang dikolaborasi model pembelajaran berbasis masalah dengan yang biasa digunakan guru di sekolah (konvensional). Dengan judul penelitian “**Efek Model Pembelajaran Berbasis Masalah dengan Makro Media Flash Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Pokok Hukum Newton Kelas X SMKS Bima Utomo BS Batang Kuis T.A 2016/2017**”

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi masalah yang relevan dengan penelitian ini adalah :

1. Hasil belajar Fisika masih rendah, dilihat dari hasil ujian masih banyak nilai siswa yang di bawah KKM.
2. Hasil belajar fisika siswa masih rendah, dengan standar kelulusan minimum 70, dan dilihat dari pernyataan mereka yang kuat bahwa pelajaran fisika merupakan pelajaran yang sulit untuk dipahami.
3. kurangnya penggunaan media dan model pelajaran yang masih kurang optimal dalam kegiatan belajar mengajar termasuk pada hasil ujian fisika yang rendah.
4. Minat belajar fisika siswa yang masih kurang.

1.3. Batasan Masalah

Untuk memberikan ruang lingkup yang jelas dalam pembahasan, maka perlu dilakukan pembatasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Penelitian ini pada siswa kelas X semester I SMKS Bima Utomo BS Batang Kuis Tuan 2016.
2. Model pembelajaran yang digunakan adalah model Pembelajaran Berbasis Masalah untuk kelas eksperimen dengan berbantuan media *makro media flash (Adobe Flash)* dan pembelajaran konvensional untuk kelas kontrol.
3. Materi yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah Hukum Newton.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini dinyatakan sebagai berikut :

1. Bagaimana pemahaman siswa yang dicapai dalam belajar fisika yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran berbasis masalah dengan media *Adobe Flash* pada materi pokok Hukum Newton kelas X SMKS Bima Utomo BS Batang Kuis Tahun 2016?
2. Apakah pengaruh pengetahuan siswa yang diajarkan menggunakan model pembelajaran berbasis masalah yang menggunakan media *Adobe Flash* bisa memperoleh hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang diajarkan dengan pembelajaran konvensional?
3. Apakah yang signifikan dalam pembelajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran berbasis masalah yang menggunakan media *Adobe Flash* dengan siswa yang diajarkan dengan pembelajaran konvensional ?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari rumusan masalah, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui aktivitas hasil belajar siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran berbasis masalah dengan media

Adobe Flash dan pembelajaran konvensional pada materi pokok Hukum Newton kelas X semester I di SMKS Bima Utomo BS Batang Kuis.

2. Untuk mengetahui perbedaan aktivitas hasil belajar siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran berbasis masalah yang menggunakan media *Adobe Flash* dan pembelajaran konvensional pada materi Hukum Newton kelas X di SMKS Bima Utomo BS Batang Kuis.
3. Untuk menganalisis aktivitas penerapan model pembelajaran berbasis masalah yang menggunakan media *Adobe Flash* dan pembelajaran konvensional pada materi Hukum Newton kelas X di SMKS Bima Utomo BS Batang Kuis.

1.6. Manfaat penelitian

1.6.1. Manfaat Praktis

- Siswa
Sebagai bahan informasi hasil belajar dalam meningkatkan hasil belajar siswa khususnya nilai pelajaran fisika.

1.6.2. Manfaat Teoritis

- Peneliti
Sebagai bahan masukan untuk guru fisika dalam memilih model pembelajaran yang menyediakan berbagai pengalaman belajar.
- Peneliti
Sebagai bahan masukan dan menambah wawasan bagi peneliti sebagai calon guru dalam mengajar fisika terutama pada materi Hukum Newton dimasa yang akan datang.

1.7 Definisi Operasional

1. Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. (Slameto, 2010:2)

2. Aktivitas belajar adalah segala aktivitas yang bersifat fisik maupun mental dan saling berkaitan. (Sardiman, 2011:101)
3. Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. (Jihad & Haris, 2012:14)
4. *Macromedia flash* adalah salah satu program aplikasi yang digunakan untuk mendesain animasi yang banyak digunakan saat ini. Saat membuka situs atau halaman internet tertentu, biasanya terdapat animasi objek grafis yang bergerak dari besar menjadi kecil, dari terang menjadi redup, dari bentuk satu menjadi bentuk lain, dan masih banyak lagi yang lain. Adapun animasi-animasi objek grafis tersebut dapat dikerjakan dengan *macromedia flash*. (Asyhar, 2012: 187).
5. Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial. (Trianto, 2011:51)
6. Model *Problem Based Learning* suatu model yang dirancang terutama untuk membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir, keterampilan menyelesaikan masalah dan keterampilan intelektualnya; mempelajari peran-peran orang dewasa dengan mengalaminya melalui berbagai situasi riil dan menjadi pelajar yang mandiri. (Arends, 2008:43)