

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah upaya pengembangan potensi anak didik. Dengan demikian, anak harus dipandang sebagai organisme yang sedang berkembang dan memiliki potensi (Sanjaya, 2012). Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam menentukan kualitas sumber daya manusia. Keberhasilan suatu bangsa terletak pada mutu pendidikan yang dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusianya (Putri, 2015). Pendidikan menjadi bekal untuk seseorang menjalani kehidupan, tanpa pendidikan sulit bagi orang untuk tetap bertahan di zaman yang selalu mengalami modernisasi (Agustina, 2017). Pendidikan memiliki tanggung jawab untuk meningkatkan minat siswa, memperluas dan mengembangkan keilmuan mereka, dan membantu mereka agar mampu menjawab tantangan dan gagasan baru dimasa mendatang (Fadiana, 2013). Pendidikan yang mampu mendukung pembangunan di masa mendatang adalah pendidikan yang mampu mengembangkan potensi peserta didik, sehingga yang bersangkutan mampu menghadapi dan memecahkan problema kehidupan yang dihadapinya (Trianto, 2009). Pembelajaran secara sederhana dapat diartikan sebagai sebuah usaha mempengaruhi emosi, intelektual, dan spiritual seseorang agar mau belajar dengan kehendaknya sendiri. Melalui pembelajaran akan terjadi proses pengembangan moral keagamaan, aktivitas, dan kreativitas peserta didik melalui berbagai interaksi dan pengalamn belajar. Pada prinsipnya, pembelajaran tidak sama dengan dengan pengajaran (Uno, 2008). Berdasarkan data hasil riset PISA (*Program for International Assesment of Student*), tahun 2012, Indonesia berada pada peringkat 64 dari 65 negara pada bidang sains, Sedangkan berdasarkan laporan *Trend in Mathematics and Science Study* (TIMMS), yang dirilis oleh *International Association for the Evaluation of Educational Achievement Study Center*, Boston College, Amerika Serikat, pada tahun 2011 posisi Indonesia untuk sains berada pada urutan ke-40 dari 63 negara, berpijak pada kedua laporan tersebut itu maka dapat dikatakan bahwa pendidikan sains di Indonesia masih

tergolong rendah (Oktaviana,2016). Upaya yang dilakukan adalah dengan menerapkan suatu inovasi pembelajaran dibidang pendidikan (Tarigan, 2015). Peningkatan dan perbaikan mutu pendidikan tidak dapat terlepas dari berbagai upaya. Salah satunya upaya pemerintah adalah menerapkan dan mengembangkan kurikulum berbasis kompetensi pada tahun 2004 dan 2006 menjadi kurikulum 2013(Wasonowati,2014). Kurikulum 2013 ditetapkan sebagai bagian meningkatkan kualitas pendidikan Indonesia di seluruh jenjang yang dinilai dari tiga ranah kompetensi, yaitu: pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Tahap pelaksanaan kurikulum 2013 berfokus pada kegiatan aktif siswa melalui suatu proses ilmiah dengan tujuan agar pembelajaran tidak hanya menciptakan peserta didik yang mempunyai kompetensi pengetahuan saja, tetapi juga mampu menciptakan peserta didik yang baik dalam sikap dan keterampilan (Kemendikbud,2013).

Berdasarkan pengamatan pada saat PPLT tahun 2017 di SMA Swasta YPI Amir Hamzah, masih banyak guru khususnya bidang studi kimia yang mengajar dengan metode ceramah sehingga proses pembelajaran cenderung *teacher centered* sehingga pembelajaran menjadi pasif. Meskipun demikian , guru lebih tertarik menerapkan model tersebut, sebab tidak memerlukan alat dan bahan praktik, cukup menjelaskan konsep-konsep yang ada pada buku ajar atau refrensi lain. Dalam hal ini , siswa tidak diajarkan strategi belajar yang dapat memahami bagaimana belajar, berpikir, dan memotivasikan diri sendiri (self motivation), padahal aspek-aspek tersebut merupakan kunci keberhasilan dalam suatu pembelajaran. Masalah ini banyak dijumpai dalam kegiatan proses belajar mengajar di kelas. Oleh karena itu , perlu menerapkan suatu strategi belajar yang dapat membantu siswa untuk memahami materi ajar dan aplikasi serta relevansinya dalam kehidupan sehari-hari, nilai hasil ulangan harian siswa pada materi struktur atom dan sistem periodik unsur yakni dengan rata-rata 60,00. Ulangan harian kedua pada materi ikatan kimia, didapat nilai hasil ulangan harian siswa yakni rata-rata 67,00. Sementara itu, KKM di sekolah tersebut pada bidang studi kimia sebesar 75,00. Berarti rata-rata nilai ulangan harian siswa masih berada di bawah KKM pada bidang studi kimia. Proses pembelajaran yang

dilakukan guru dengan metode konvensional selain menyebabkan hasil belajar siswa rendah, kurangnya kreativitas siswa serta siswa tidak mampu berpikir kritis. Untuk meningkatkan hasil belajar, kreatifitas dan kemampuan berpikir kritis siswa diperlukan model pembelajaran yang berpusat kepada siswa. Salah satu model yang dapat digunakan yakni model pembelajaran *problem based learning*. Model *problem based learning* sangat berbeda dengan model pembelajaran konvensional yang terpusat pada guru, sebaliknya pendekatan *problem based learning* adalah pembelajaran yang fokus pada belajar yang dilakukan siswa dan segala sesuatu yang siswa lakukan untuk menerima pengetahuan.

Pembelajaran berbasis masalah adalah suatu pembelajaran yang bukan hanya tentang penyelesaian masalah tetapi lebih jauh lagi penyelesaian masalah dengan meningkatkan pengetahuan dan pemahaman. Pendekatan pembelajaran berbasis masalah dapat menaikkan kemampuan berfikir kreatif siswa (Awang, 2008). Penelitian Nurhayati (2013) yang berjudul peningkatan kreativitas dan prestasi belajar pada materi minyak bumi melalui penerapan model pembelajaran *problem based learning* dengan media crossword diperoleh hasil belajar siswa pada siklus I sebesar 51,64% dan meningkat menjadi 81,69% pada siklus II. Penelitian Saifudin (2010) yang berjudul upaya meningkatkan hasil belajar kimia siswa dengan menggunakan model *problem based learning* pada pokok bahasan kesetimbangan kimia diperoleh hasil belajar siswa pada siklus I sebesar 51,35% dan meningkat menjadi 76,89% pada siklus II. Penelitian Mahmud (2015) yang berjudul implementasi model pembelajaran kooperatif berbasis masalah terintegrasi buku ajar dalam meningkatkan hasil belajar dan menumbuhkan karakter siswa pada perhitungan kimia diperoleh hasil rata-rata karakter seluruh adalah 72,83 yang dikategorikan tinggi, karakter rasa ingin tahu rata-ratanya 72,61 dikategorikan tinggi, karakter tanggung jawab rata-ratanya 72,32 dikategorikan tinggi sehingga hasil yang diperoleh model pembelajaran kooperatif dapat menumbuh kembangkan karakter komunikatif. Ditinjau dari proses pembelajaran, media berfungsi sebagai proses komunikasi pembawa informasi dari sumber (pengajar) ke penerima (pebelajar). Sedangkan dari proses pembelajaran sebagai kegiatan interaksi antara pengajar dengan lingkungannya, maka fungsi media

dapat diketahui berdasarkan adanya kelebihan media dan hambatan komunikasi yang mungkin timbul dalam proses pembelajaran (Fadliana, 2013). Salah satu media yang digunakan dalam model pembelajaran *problem based learning* ini adalah media komputer yaitu *macromedia flash*. *Macromedia flash* merupakan program grafis animasi web yang berbentuk berupa file movie. Software keluaran *macromedia* ini merupakan program untuk mendesain grafis animasi yang sangat populer dan banyak digunakan desainer grafis. Kelebihan *flash* terletak pada kemampuannya menghasilkan animasi gerak dan suara. Dimana, dalam (Arsyad, 2009) media komputer dapat menyampaikan bahan ajar secara langsung kepada para siswa melalui cara berinteraksi dengan mata pelajaran yang telah disusun dalam sistem. Media yang digunakan dalam pembelajaran berfungsi sebagai alat penunjang keberhasilan belajar siswa di dalam kelas. Berdasarkan penelitian terdahulu yang telah dilakukan Sastika (2013) yang berjudul implementasi metode pembelajaran CIRC (*Cooperative Integrated Reading And Composition*) yang dilengkapi media *macromedia flash* diperoleh hasil belajar siswa pada materi koloid sebesar 81,647%. Penelitian Hariyanti (2013) yaitu penerapan pembelajaran model problem posing dilengkapi *macromedia flash* untuk meningkatkan keterampilan proses dan prestasi belajar siswa pada materi kesetimbangan kimia diperoleh pembelajaran model *Problem Posing* dilengkapi *Macromedia Flash* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa pada siklus I, ketuntasan belajar aspek kognitif sebesar 66,67% meningkat menjadi 86,11% pada siklus II. Penelitian Priatmoko (2008) yang berjudul komparasi hasil belajar siswa dengan media *macromedia flash* dan *microsoft powerpoint* yang disampaikan melalui pendekatan *chemo-edutainment* diperoleh hasil belajar siswa pada kelas eksperimen I yang diberi pembelajaran dengan menggunakan media *macromedia flash* sebesar 83,4%, sedangkan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen II yang diberi pembelajaran dengan menggunakan media *microsoft powerpoint* sebesar 59,1%.

Peneliti terdahulu menggunakan model *problem based learning* dengan media atau tanpa media sama sekali. Sementara peneliti lain menggunakan media *macromedia flash* tapi tidak menggunakan model *Problem based learning*.

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “**Analisis Hasil Belajar Kimia Siswa Yang Dibelajarkan Menggunakan Model *Problem Based Learning* Bermedia *Macromedia Flash* Melalui Pendekatan Sainifik Pada Materi Larutan Elektrolit dan Nonelektrolit**”.

1.2 Ruang Lingkup

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka ruang lingkup dalam penelitian ini adalah penggunaan model *Problem Based Learning* (PBL) dengan menggunakan *Macromedia Flash* melalui *Pendekatan Sainifik* pada materi larutan elektrolit dan nonelektrolit. Aspek yang diukur pada penelitian ini adalah hasil belajar yang meliputi aspek kognitif dan afektif.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan ruang lingkup yang telah dikemukakan di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Bagaimana hasil belajar siswa dengan nilai Kriteria Ketuntasan Minimal ?
2. Bagaimana sikap sosial siswa dalam proses pembelajaran ?
3. Apakah ada perbedaan antara hasil belajar siswa yang menggunakan model *problem based learning* bermediakan *macromedia flash* melalui *pendekatan saintifik* dengan yang hanya menggunakan model *problem based learning* melalui *pendekatan saintifik* ?
4. Apakah ada perbedaan antara sikap sosial siswa yang menggunakan model *problem based learning* bermediakan *macromedia flash* melalui *pendekatan saintifik* dengan yang hanya menggunakan model *problem based learning* melalui *pendekatan saintifik* ?
5. Apakah ada korelasi signifikan antara hasil belajar (C1-C4) terhadap sikap sosial yang menggunakan model *problem based learning* bermediakan *macromedia flash* melalui *pendekatan saintifik* ?

6. Apakah ada korelasi signifikan antara hasil belajar (C1-C4) terhadap sikap sosial yang hanya menggunakan model *problem based learning* melalui pendekatan saintifik ?

1.4 Batasan Masalah

Melihat luasnya permasalahan yang dapat muncul dari penelitian ini, serta mengingat keterbatasan waktu dan sarana penunjang lainnya maka penelitian ini dibatasi pada :

1. Objek penelitian adalah siswa kelas X SMA Negeri 1 Purba T.P 2018/2019
2. Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah model *problem based learning*
3. Hasil belajar siswa pada ranah afektif yaitu sikap sosial sedangkan pada ranah kognitif Taksonomi Bloom dibatasi pada ranah C1-C4.
4. Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Macromedia flash*
5. Materi pokok yang dibahas dalam penelitian ini adalah larutan elektrolit dan nonelektrolit.

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan ketuntasan KKM.
2. Untuk mengetahui sikap sosial siswa dari kedua kelas eksperimen.
3. Untuk mengetahui perbedaan antara hasil belajar siswa yang menggunakan model *problem based learning* bermediakan *macromedia flash* melalui pendekatan saintifik dengan yang hanya menggunakan model *problem based learning* melalui pendekatan saintifik.
4. Untuk mengetahui perbedaan antara sikap sosial siswa yang menggunakan model *problem based learning* bermediakan *macromedia flash* melalui pendekatan saintifik dengan yang hanya menggunakan model *problem based learning* melalui pendekatan saintifik.
5. Untuk mengetahui korelasi signifikan antara hasil belajar (C1-C4) terhadap sikap sosial yang menggunakan model *problem based learning* bermediakan *macromedia flash* melalui pendekatan saintifik.

6. Untuk mengetahui korelasi signifikan antara hasil belajar (C1-C4) terhadap sikap sosial yang hanya menggunakan model *problem based learning* melalui *pendekatan saintifik* ?

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah:

1. Untuk guru kimia, sebagai bahan masukan dan bahan pertimbangan dalam memilih model pembelajaran dan media yang sesuai dengan bahan ajar yang akan disampaikan guna memecahkan beberapa masalah yang dihadapi dalam upaya mengaktifkan siswa.
2. Untuk siswa, diharapkan dapat meningkatkan minat belajar dan pemahaman siswa tentang materi ajar yang disampaikan guru serta dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa dalam memahami serta memecahkan masalah atau informasi yang berkaitan dengan materi pelajaran.
3. Untuk guru bidang studi lain, sebagai bahan rujukan yang dapat diterapkan pada bidang studi lain.
4. Untuk sekolah, sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan sistem pengajaran dalam proses belajar mengajar.
5. Untuk peneliti, penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan memperluas wawasan dalam meningkatkan kompetensi sebagai calon guru.
6. Untuk peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai bahan rujukan dalam melakukan penelitian selanjutnya.

1.7 Defenisi Operasional

Definisi operasional dari penelitian adalah :

1. Hasil belajar kognitif yang dimaksud dalam penelitian ini adalah nilai atau skor yang diperoleh melalui *posttest*.
2. Hasil belajar afektif yang dimaksud diperoleh dari hasil *observasi* selama Pembelajaran.

3. Model Pembelajaran yang dimaksud adalah *Problem Based Learning*.
4. Media yang dimaksud pada penelitian ini adalah media *Macromedia Flash*.



THE
Character Building
UNIVERSITY