

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi dan informasi yang cepat dalam berbagai aspek kehidupan termasuk dalam bidang pendidikan merupakan suatu upaya untuk menjembatani masa sekarang dan masa yang akan datang dengan jalan memperkenalkan pembaharuan-pembaharuan yang cenderung mengejar efisiensi dan efektivitas. Kita harus menyadari bahwa perkembangan teknologi dan informasi telah memasuki berbagai sendi kehidupan, termasuk dunia pendidikan lebih khususnya pembelajaran telah diintervensi oleh keberadaan teknologi ini. Seiring dengan perkembangan aplikasi teknologi informasi dalam dunia pendidikan, maka berbagai bahan belajarpun telah diproduksi dan dikonsumsi oleh pembelajaran melalui medium teknologi informasi dalam bentuk kemasan yang sangat bervariasi (Syaiful, 2009).

Perkembangan teknologi dan informasi saat ini sangatlah pesat. Perkembangan itu juga diiringi dengan semakin cepatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, terutama pada bidang teknologi komputer. Sudah banyak produk dan manfaat yang diperoleh dari perkembangan tersebut. Salah satunya dalam dunia pendidikan. Dalam dunia pendidikan teknologi komputer sering kali digunakan sebagai salah satu media untuk pembelajaran. Banyak sekali produk teknologi komputer yang bisa digunakan antara lain : *microsoft power point, adobe flash*, komik digital, serta masih banyak jenis lainnya baik yang digunakan secara online maupun offline (Agustine, dkk., 2014).

Sebagian guru belum banyak yang memanfaatkan sumber belajar berbasis internet seperti *website* untuk menunjang proses pembelajaran. Hal ini disebabkan karena kurang pemahannya guru dalam mengoperasikan komputer sehingga timbul rasa keminderan dalam diri seorang guru untuk mengajak siswanya belajar dengan menggunakan media internet (Roestiyah, 2012).

Berdasarkan observasi dan pengalaman peneliti selama PPLT di SMA Negeri 21 Medan, kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah untuk mata pelajaran kimia adalah 75. Berdasarkan nilai rata-rata ujian semester

ganjil tahun 2018/2019, sebagian siswa tidak dapat memperoleh nilai di atas 75 (KKM). Banyak siswa mengatakan bahwa materi kimia itu sangat sulit dan sukar dipahami, strategi yang digunakan tidak bervariasi dan terkesan monoton sehingga menyebabkan siswa bosan dan jenuh dan memperoleh nilai yang rendah. Adanya fasilitas komputer dan wifi di sekolah tidak dipergunakan sebagai media pembelajaran dan sumber informasi siswa untuk belajar.

SMA Negeri 21 Medan, masih memberlakukan pembelajaran konvensional. Pembelajaran konvensional yang dimaksud di sini adalah pembelajaran yang penyampaian materinya diuraikan oleh guru dengan media pembelajaran yang standar, misalnya *powerpoint* atau tanpa media pembelajaran kemudian memberikan soal (penugasan) kepada siswa dengan materi yang terbatas. Berdasarkan data yang diperoleh dari beberapa indikator hasil berbincang dengan guru dan observasi di kelas, menunjukkan bahwa secara umum siswa SMA Negeri 21 Medan berada dalam rentang minat belajar rendah yang sangat berpengaruh pada hasil belajar. Memperhatikan hal tersebut, kemungkinan sistem yang digunakan dalam pembelajaran kurang tepat sehingga berpengaruh pada hasil belajar.

Di sisi lain, sarana dan prasarana yang dimiliki sekolah seperti jaringan internet kurang dioptimalkan. Hal ini terlihat pada kurang dimanfaatkannya internet sebagai sumber belajar. Sekolah sudah memiliki beberapa perangkat komputer beserta jaringan internetnya, namun belum dimanfaatkan secara optimal oleh guru mata pelajaran, terutama kimia. Dengan adanya media pembelajaran *website* ini, diharapkan akan membuat proses pembelajaran menjadi lebih kondusif, meningkatkan minat siswa, serta dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pembelajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Hal ini dikarenakan media pembelajaran *website* menuntut siswa untuk bisa berinteraksi dengan internet, seperti mengakses informasi yang luas, memunculkan keaktifan siswa yang disebabkan tantangan, serta ketersediaan materi yang menarik untuk pembelajaran.

Ilmu kimia merupakan suatu cabang ilmu yang di dalamnya mempelajari bangun (struktur) materi dan perubahan-perubahan yang dialami materi ini dalam

proses alamiah maupun dalam eksperimen yang direncanakan. Kimia merupakan mata pelajaran di sekolah menengah atas yang dianggap sulit oleh sebagian siswa, ini dikarenakan materi yang terdapat dalam mata pelajaran kimia mencakup hal-hal abstrak, hafalan dan hitungan sehingga sulit dimengerti oleh peserta didik. Kebanyakan peserta didik merasa kesulitan dalam memahami serta menerapkan rumus yang cukup banyak selama pembelajaran kimia berlangsung (Sari, 2014).

Media pembelajaran merupakan media yang digunakan dalam pembelajaran, yaitu meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar penerima pesan belajar. Sebagai penyaji dan penyalur pesan, media belajar dalam hal-hal tertentu bisa mewakili guru menyajikan informasi belajar kepada siswa. Jika program media itu didesain dan dikembangkan secara baik, maka fungsi itu akan dapat diperankan oleh media meskipun tanpa keberadaan guru (Utami, 2016).

Media pembelajaran berbasis *web* adalah kumpulan halaman-halaman dalam internet yang telah didesain secara terencana dan terpadu untuk digunakan kepentingan pembelajaran, dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukatif antara guru dan anak didik/warga belajar dapat berlangsung secara tepat guna dan berdaya guna. Pemilihan *web* sebagai media pembelajaran dikarenakan media tersebut dapat memudahkan dalam pengembangan kedepan selain itu *web* dapat dijalankan di banyak *platform*. Pemilihan media pembelajaran *web* sendiri tidak terlepas dari pendapat *Boulton & Trent* (2008) yang mengatakan bahwa penggunaan media *web* di tingkat pendidikan dapat memberikan dukungan yang lebih baik untuk siswa yang kemampuannya kurang, meningkatkan respon keterlibatan siswa pada proses belajar mengajar, memberikan kesempatan percepatan (akselerasi) belajar bagi siswa yang cerdas dan berbakat, dan mengembangkan kemampuan belajar siswa secara mandiri melalui pengalaman belajar individual (Widiyaningtyas, 2014).

Menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran niscaya mempunyai kelebihan, yakni mempermudah dan mempercepat kerja siswa (mengefisienkan), juga menyenangkan karena siswa berinteraksi dengan warna-warna, gambar, suara, video, dan sesuatu yang instan. Situasi dan kondisi yang menyenangkan ini

sebenarnya menjadi faktor yang sangat penting dan esensial untuk mencapai efektivitas belajar. Di sini teknologi mampu membangkitkan emosi positif dalam proses belajar. (Suryadi, 2007).

Pembelajaran kooperatif adalah pendekatan pembelajaran yang berfokus pada penggunaan kelompok kecil siswa untuk bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan. Model pembelajaran ini bertujuan untuk mengembangkan aspek keterampilan sosial sekaligus aspek kognitif dan aspek sikap siswa.

Pembelajaran kooperatif tipe *scramble* merupakan salah satu model pembelajaran yang melibatkan beberapa siswa dalam kelompok untuk bekerja sama menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru dengan cara menyusun huruf menjadi kata, kata menjadi kalimat, atau kalimat yang teracak menjadi sebuah paragraf yang utuh dan bermakna. Salah satu tipe model pembelajaran kooperatif adalah *scamble*. Pembelajaran *scramble* ini membuat siswa dapat lebih berinteraksi satu dengan yang lain dalam kelompoknya untuk menyelesaikan soal dengan jawaban acak yang tersedia sehingga pembelajaran lebih menyenangkan dan siswa menjadi semangat dalam belajar.

Berdasarkan penelitian sebelumnya oleh (Triyanna Widiyaningtyas, 2014) tentang Media pembelajaran berbasis *web* pada mata pelajaran kimia yang mengangkat pokok bahasan struktur atom, sistem periodik dan ikatan kimia, berdasarkan hasil kegiatan *pretest* dan *posttest* yang dilakukan dalam uji kelompok besar, media pembelajaran kimia berbasis *web* dapat membantu siswa dalam memahami materi khususnya pokok bahasan struktur atom, sistem periodik dan ikatan kimia. Selain itu media yang dikembangkan ini dapat meningkatkan nilai siswa menjadi lebih baik.

Penelitian lainnya tentang Pengembangan Pembelajaran Berbasis *Web Centric Course* pada Materi Stoikiometri untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa di SMA Titian Teras Jambi oleh (Kurniahayati dan Syamsurizal, 2012) menghasilkan peningkatan minat siswa sebesar 27,01% terhadap pembelajaran stoikiometri berbasis *webcentric course* bila dibandingkan dengan sebelum

menggunakan *web* dengan tingkat pemahaman siswa sebagian besar (83,33 %) berada di atas KKM, yaitu diatas 75.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul : **“Penerapan Media Pembelajaran Berbasis *Website* Pada Materi Hidrolisis Garam Menggunakan Model Kooperatif Tipe *Scramble* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa”**.

1.2 Ruang Lingkup

Ruang lingkup penelitian ini adalah penerapan media pembelajaran berbasis *website* pada materi Hidrolisis Garam berdasarkan hasil analisis kebutuhan siswa. Materi ajar serta media pembelajaran divalidasi oleh Dosen sebagai validator ahli.

1.3 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Masih rendahnya kualitas pendidikan, baik dilihat dari proses pembelajaran maupun hasil pembelajaran.
2. Siswa beranggapan bahwa kimia adalah pelajaran yang sulit dan tidak menarik.
3. Sekolah yang dilengkapi fasilitas komputer dan jaringan internet namun belum difungsikan untuk pembelajaran kimia.
4. Masih terpusatnya guru sebagai media pembelajaran.

1.4 Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah dan terfokus, maka dilakukan batasan-batasan terhadap permasalahan, yaitu :

1. Media pembelajaran yang digunakan adalah media yang berbasis *website*.
2. Materi yang digunakan adalah hidrolisis garam.
3. Penelitian ini hanya dilakukan pada siswa kelas XI IPA, semester II SMA Negeri 21 Medan
4. Hasil belajar siswa yang diukur adalah hasil belajar kognitif siswa melalui tes berupa *pretest* dan *posttest*.

1.5 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi, dan batasan masalah maka rumusan masalah penelitian ini adalah “Apakah peningkatan hasil belajar kimia siswa yang dibelajarkan menggunakan media pembelajaran berbasis *website* dengan model kooperatif tipe *scramble* lebih tinggi dari pada peningkatan hasil belajar kimia siswa yang dibelajarkan tanpa menggunakan media pembelajaran berbasis *website* dengan model kooperatif tipe *scramble*”.

1.6 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah “Untuk mengetahui apakah peningkatan hasil belajar kimia siswa yang dibelajarkan menggunakan media pembelajaran berbasis *website* dengan model kooperatif tipe *scramble* lebih tinggi dari pada peningkatan hasil belajar kimia siswa yang dibelajarkan tanpa menggunakan media pembelajaran berbasis *website* dengan model kooperatif tipe *scramble*”.

1.7 Manfaat Penelitian

1. Bagi Siswa

Dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan pemahaman siswa, sehingga siswa akan lebih tertarik lagi dalam mempelajari materi kimia.

2. Bagi Guru

Hasil Penelitian ini dapat memberikan masukan kepada guru dalam mengajar agar dapat mengembangkan media pembelajaran dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa.

3. Bagi Sekolah

Dapat menerapkan media pembelajaran berbasis *website* untuk meningkatkan prestasi belajar siswa sehingga dapat memperbaiki kualitas pembelajaran.

4. Bagi Peneliti

Dapat menambah wawasan, kemampuan, dan pengalaman langsung kepada peneliti tentang penerapan media pembelajaran berbasis *website*.

5. Peneliti Selanjutnya

Sebagai bahan informasi dan penambah referensi bagi peneliti lain untuk dapat mengembangkan penelitian media pembelajaran berbasis *website* lebih lanjut.

1.8 Defenisi Operasional

1. Media pembelajaran *web*

Media pembelajaran *web* adalah kumpulan halaman-halaman dalam internet yang telah di desain secara terencana dan terpadu untuk digunakan dalam kepentingan pembelajaran, dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukatif antara guru dan anak didik/warga belajar dapat berlangsung secara tepat guna dan berdaya guna.

2. Peningkatan hasil belajar

Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku atau kemampuan dalam diri siswa berupa pengetahuan, sikap dan keterampilan yang bersifat efektif dan efisien dan mempunyai daya tarik (Sugiharti, 2014).

3. Kooperatif tipe *scramble*

Model pembelajaran *scramble* merupakan model pembelajaran yang mengajak siswa untuk menemukan jawaban dan menyelesaikan permasalahan yang ada dengan cara membagikan lembar soal dan lembar jawaban yang disertai dengan alternative jawaban yang tersedia (Shoimin, 2014).

4. Hidrolisis Garam

Hidrolisis garam adalah peristiwa terjadinya reaksi kesetimbangan antara anion atau kation pada suatu garam, atau keduanya dengan air.(Chang, 2005).