

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kegiatan belajar mengajar di sekolah masih banyak menerapkan proses pembelajaran yang berpusat pada guru (Teacher Centered Learning) (Rahayu dalam Kusnadi dkk., 2013). Upaya peningkatan kualitas pembelajaran dapat dilakukan dari tiga komponen utama yakni siswa, kompetensi guru, dan fasilitas pembelajaran. Pemilihan berbagai model strategi pendekatan dan teknik pembelajaran merupakan hal utama yang harus diperhatikan oleh guru. Hal yang esensial bagi guru adalah memahami cara-cara siswa memperoleh pengetahuan dari kegiatan belajarnya. Sekolah sebagai lembaga formal pendidikan mempunyai tugas dan tanggung jawab besar dalam upaya meningkatkan kualitas anak didiknya (Yunus, 2013).

Permasalahan yang sering terjadi pada saat proses pembelajaran, misalnya siswa bosan dalam proses pembelajaran, siswa tidak fokus terhadap materi yang diajarkan guru, siswa sering keluar masuk ruangan, banyak siswa yang nongkrong di kantin sekolah, siswa yang datang terlambat ke dalam kelas, siswa yang sering membolos sekolah, siswa yang tidak mengerjakan tugas rumah, mengganggu teman yang sedang belajar, bermain di dalam kelas pada saat pembelajaran, siswa yang malas mencatat materi pembelajaran, siswa yang tidak aktif selama proses diskusi berlangsung, kurang aktif bertanya jika ada materi yang belum dimengerti dan masih banyak lagi contoh-contoh lainnya. Masalah-masalah tersebut menyebabkan hasil belajar siswa rendah. Oleh sebab itu sebagai guru harus pandai memilih metode atau model yang digunakan pada saat proses pembelajaran yang memberikan kesempatan luas bagi siswa untuk aktif menemukan konsep ilmu (Subawa dkk., 2018).

Berdasarkan pengamatan dan wawancara yang dilakukan dengan salah seorang guru kimia di Madrasah Aliyah Proyek UNIVA Medan, dapat ditarik kesimpulan bahwa penyajian materi yang dilakukan masih menggunakan buku Cetak Kimia dan dengan Metode Ceramah. Karena hal tersebut, berdasarkan kriteria

ketuntasan minimal (KKM) yaitu dengan nilai 75, masih terdapat 20 dari 32 siswa yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang diterapkan oleh sekolah.

Ketidak berhasilan siswa dalam menguasai ilmu kimia khususnya materi laju reaksi kemungkinan disebabkan karena metode pembelajaran yang diterapkan tidak disesuaikan dengan karakteristik siswa dan karakteristik materi laju reaksi. (Kusnadi dkk., 2013). Oleh karena itu, penulis ingin menerapkan kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan model Pembelajaran Problem-Based Learning dengan media Bingo sebagai satu kesatuan untuk meningkatkan keberhasilan dalam proses belajar mengajar.

Menurut Rusman dalam Kusdiwelirawan dkk., (2015) PBL adalah pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi siswa untuk belajar tentang berpikir kritis, kreatif dan keterampilan memecahkan masalah, serta untuk memperoleh pengetahuan konsep yang esensi dari materi pelajaran. Sejalan dengan penelitian Hasni dalam Sholihah dkk., (2019) tentang pengaruh Problem Based Learning (PBL) terhadap hasil belajar kimia siswa kelas XI IPA SMAN 1 Sukatani pada konsep laju reaksi. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan Problem Based Learning (PBL) memberikan pengaruh yang signifikan terhadap perubahan hasil belajar kimia siswa pada konsep laju reaksi. Hasil belajar siswa kelompok eksperimen lebih tinggi (rata-rata pretest = 22,25 dan posttest = 61,65) dari pada kelompok kontrol (rata-rata pretest = 18,5 dan posttest = 36,125) dan dari perhitungan uji-t diperoleh nilai thitung sebesar 5,8 dan t-tabel 1,38 atau $t_{hitung} > t_{tabel}$.

Selanjutnya hasil penelitian yang dilakukan wasonowati dkk., (2014) dalam penerapan model Problem Based Learning (PBL) pada pembelajaran hukum - hukum dasar kimia, Hasil belajar siswa pada ranah pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa dikategorikan baik dengan rata-rata nilai berturut-turut adalah 81; 83; dan 79, dan mencapai kompetensi inti kurikulum 2013 berturut-turut adalah 78%, 81,24% dan 78,13%.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Carisma, (2017) pembelajaran berdasar masalah memperoleh rata-rata skor pada pertemuan 1 adalah 82,16% dan pertemuan 2 adalah 86,52% dengan kriteria keduanya baik sekali. Hal tersebut menunjukkan langkah-langkah model pembelajaran telah dilaksanakan oleh guru dengan taratur, lalu ketika proses belajar mengajar di dalam kelas pembelajaran berdasar masalah dan juga dapat melatih Keterampilan Berfikir Kritis (KBK) siswa.

Menurut Bali, (2018) otak tidak mampu mencermati segala hal. Materi ajar pada muatan pelajaran yang tidak menarik, metode pembelajaran yang menjemukan, ataupun aktifitas belajar yang tidak mampu merangsang emosi berpikir siswa, dipastikan tidak akan tersimpan lama di memori otak. Sebaliknya, pelajaran yang menyenangkan akan selalu diingat. Ada beberapa cara yang dapat dilakukan guru agar proses pembelajaran lebih menyenangkan salah satunya guru menyampaikan suatu materi kepada siswa dalam bentuk permainan.

Salah satu media permainan yang dapat melibatkan peserta didik adalah permainan bingo. Menurut McMahan, (2018) Permainan bingo modern merupakan permainan lotere dari orang Italia yang biasa disebut sebagai *Lo Giuocodel Lotto d'Italia*. Shafia dkk., (2016) mengatakan bahwa permainan bingo adalah tentang kesempatan. Ketika dimainkan dalam kelompok, permainan bingo dapat meningkatkan aktivitas permainan kolaborasi. Siswa berpartisipasi dalam kelompok akan aktif terlibat dalam pembelajaran, menguatkan pemahamann siswa, memanfaatkan kemampuan berpikir kritis mereka untuk mengenali kelebihan dan kekurangan dari materi, dan mengembangkan keterampilan komunikasi interaktif siswa.

Adapun beberapa penelitian menunjukkan hasil yang positif terhadap aplikasi media permainan bingo dalam proses pembelajaran yaitu berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan Shafia dkk., (2016) pada materi reaksi redoks, tanggapan peserta didik terhadap media permainan bingo ini memperoleh persentase sebesar 88.1% dengan kategori sangat baik. Sedangkan aktivitas peserta didik menggunakan media

permainan bingo tergolong sangat baik dengan persentase 76.3% sehingga media permainan bingo dapat diterima sebagai media alternatif dalam proses pembelajaran.

Begitu pula dengan penelitian yang dilakukan Oktaviani dkk, (2019) yang menyatakan bahwa penerapan strategi bingo menunjukkan bahwa dengan menerapkan permainan bingo dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Dimana dalam proses pembelajaran siswa merasa senang, termotivasi saat belajar dan siswa lebih memahami materi yang disampaikan oleh guru tersebut. Hal tersebut diperoleh dari hasil angket siswa yang menunjukkan respon positif terhadap permainan bingo.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis bermaksud membuat sebuah media pembelajaran yang aktif disertai penggunaan media yang menarik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar dan aktifitas siswa. Pada penelitian ini, peneliti akan menggunakan media dengan menggunakan model desain pembelajaran ADDIE. Gafur, (2012) menyatakan Model ADDIE terdiri dari lima komponen atau langkah, yaitu Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Develop*), Implementasi (*Implement*), Evaluasi (*Evaluate*).

Tahap analisis (*analysis*) ini terdiri atas analisis kebutuhan, analisis siswa, dan analisis materi. Pada tahap kedua yaitu tahap perancangan (*design*), dibuat rancangan: (1) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan (2) Merumuskan butir-butir soal, (3) Menentukan desain media dan model PBL (4) Membuat rancangan media. (5) Instrument aktivitas siswa. Pada tahap pengembangan (*development*), dilakukan pengembangan RPP dan media menggunakan model PBL, disebut draf 1. Selanjutnya, draft 1 divalidasi oleh ahli untuk menguji kevalidan produk serta mendapatkan saran perbaikan dari validator. Perangkat pembelajaran yang sudah direvisi sesuai dengan saran validator disebut draf 2. Pada tahap selanjutnya, yaitu tahap implementasi (*implementation*), dilakukan uji coba perangkat pembelajaran yang telah dikembangkan untuk pembelajaran di kelas. Pada tahap ini, diperoleh data untuk mengukur kualitas produk berdasarkan aspek kepraktisan dan keefektifan. Tahap terakhir yaitu tahap evaluasi (*evaluation*) bertujuan untuk mengetahui apakah media

Bingo menggunakan model PBL yang dikembangkan telah memenuhi aspek kepraktisan dan keefektifan

Pemilihan model ini dikarenakan tahapan-tahapan desain pembelajarannya sederhana dan mudah untuk dipelajari. Sehubungan dengan latar belakang diatas, maka judul penelitian ini yaitu **Pengaruh Model Pembelajaran Problem-Based Learning (PBL) Dengan Media Bingo Pada Materi Kimia Laju Reaksi Terhadap Hasil Belajar Dan Aktivitas Siswa.**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan diatas, terdapat beberapa masalah yang diidentifikasi dalam penelitian yaitu :

- 1) Proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru (Teacher Centered Learning).
- 2) Kesesuaian model pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam belajar
- 3) Kesesuaian media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi kimia
- 4) Keberhasilan siswa dalam belajar pelajaran kimia masih rendah

1.3 Batasan Masalah

Melihat luasnya cakupan masalah yang teridentifikasi dibandingkan dengan waktu dan kemampuan yang dimiliki penulis, agar penelitian ini terarah dan dapat dilaksanakan maka peneliti membatasi masalah sebagai berikut :

- 1) Model yang digunakan dalam pembelajaran adalah model pembelajaran Problem Based Learning (PBL)
- 2) Media yang digunakan dalam pembelajaran adalah media Pembelajaran Bingo dengan menggunakan desain pembelajaran ADDIE
- 3) Materi yang dibelajarkan adalah laju reaksi dengan kurikulum 2013 (di Kelas XI Mia 1 & XI Mia 2)
- 4) Pencapaian yang diukur adalah hasil belajar dan aktifitas siswa

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi, dan batasan masalah yang diuraikan di atas, maka rumusan masalah yang diteliti adalah:

- 1) Apakah ada pengaruh hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dengan media Bingo pada pembelajaran laju reaksi di Madrasah Aliyah Proyek UNIVA Medan ?
- 2) Apakah ada pengaruh aktivitas belajar siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dengan media Bingo pada pembelajaran laju reaksi di Madrasah Aliyah Proyek UNIVA Medan ?
- 3) Apakah ada peningkatan hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dengan menggunakan media Bingo pada pembelajaran laju reaksi di Madrasah Aliyah Proyek UNIVA Medan ?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa yang signifikan antara siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dan media bingo dengan siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) tanpa media bingo di Madrasah Aliyah Proyek UNIVA Medan.
- 2) Untuk mengetahui perbedaan aktivitas siswa antara siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dan media bingo dengan siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) tanpa media bingo di Madrasah Aliyah Proyek UNIVA Medan.
- 3) Untuk mengetahui persentase peningkatan hasil belajar siswa antara siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dan media bingo dengan siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran

Problem Based Learning (PBL) tanpa media bingo di Madrasah Aliyah Proyek UNIVA Medan.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini ada dua yaitu :

- 1) Bagi Siswa : Adanya media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar dan aktivitas siswa.
- 2) Bagi guru : Adanya media pembelajaran diharapkan ada pengalaman baru bagi guru untuk mengembangkan media baru dalam pembelajaran.

THE
Character Building
UNIVERSITY