

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting terhadap pengembangan sumber daya manusia, dimana globalisasi yang semakin meningkat merupakan tantangan untuk meningkatkan kualitas sistem pendidikan, dan merupakan tantangan bagi guru untuk dapat mengintegrasikan teknologi komputer ke dalam sistem pembelajaran, sehingga pembelajaran dapat menjadi lebih berkualitas, bermakna dan menyenangkan. Pendidikan memang sangat penting dalam pengembangan kapasitas baik dalam pikiran maupun dalam perilaku, tentunya pendidikan merupakan dasar yang sangat baik untuk diperhatikan (Rusman, 2012). Pendidikan adalah kesadaran untuk menciptakan lingkungan belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik dapat secara aktif menunjukkan jiwa keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, kepribadian luhur, dan potensi keterampilan yang diperlukan secara sosial, yang didefinisikan sebagai upaya terencana. Sekolah sebagai lembaga pendidikan formal merupakan sarana untuk mencapai tujuan pendidikan. Melalui sekolah, siswa belajar banyak (Depdiknas, 2003).

Belajar mengajar merupakan dua hal yang erat kaitannya dan tidak dapat dipisahkan dalam kegiatan pendidikan. Belajar mengajar merupakan salah satu bentuk pendidikan yang menciptakan interaksi antara guru dan siswa. Dalam hal ini, kegiatan pendidikan dan kognitif dilakukan untuk mencapai tujuan tertentu yang ditetapkan untuk pelatihan. Guru merencanakan kegiatan mengajar secara sistematis, menggunakan segala sesuatu untuk tujuan pengajaran (Djamarah, 2006).

Fenomena saat ini dalam pelajaran kimia di sekolah banyak dikeluhkan bahwa pelajaran kimia sangat membosankan. Kimia dianggap sulit dan sepertinya tidak ada hubungannya dengan kehidupan sehari-hari. Fakta ini merupakan persepsi negatif tentang kimia. Namun sekarang, beberapa siswa sangat menikmati pelajaran kimia, mengagumi keindahan

pelajaran kimia, dan menantang diri mereka sendiri untuk memecahkan masalah kimia. Fakta ini merupakan persepsi positif tentang kimia. Masalah saat ini adalah persepsi negatif lebih tinggi daripada persepsi positif (Sabrina, 2018).

Berdasarkan observasi peneliti di SMA Negeri 1 Sunggal. Pada saat masa pandemi, peneliti melihat pembelajaran melalui daring kurang efektif. Guru tidak bisa menyampaikan informasi secara meluruh karena kurangnya pengetahuan guru menggunakan teknologi. Akibatnya, siswa hanya melihat dan mendengar mengapa mereka bosan dan kurang tertarik untuk melanjutkan belajarnya, sehingga mempengaruhi hasil belajarnya. Berdasarkan fakta yang disampaikan diatas, maka dibutuhkan suatu media pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan semangat siswa dalam belajar. Apalagi bagi siswa yang baru mempelajari kimia. Persepsi mereka akan pelajaran kimia yang penuh dengan konsep abstrak harus diubah terlebih dahulu dan itu harus dimulai dari awal mereka belajar.

Media pembelajaran Macromedia Flash dan Powerpoint merupakan media pembelajaran yang menggunakan perangkat komputer dalam suatu aplikasi pada saat rendering. Materi pelatihan menggunakan program Macromedia Flash dan Powerpoint. Pembelajaran multimedia tentunya tidak monoton dan dapat menyajikan topik yang lebih menarik serta mempermudah pembelajaran (Vegatama, 2018).

Model pembelajaran berbasis masalah adalah model pembelajaran yang menuntut siswa untuk benar-benar proaktif dalam memecahkan semua masalah yang dihadapinya dengan membangun pengetahuan dan pemahamannya (Wardoyo, 2013). Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan Siregar (Siregar & Simatupang, 2020) dengan Judul “ Pengaruh Model Pembelajaran PBL Terhadap Aktivitas Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Asam Basa” dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) ternyata memiliki hubungan yang selaras antara kegiatan belajar siswa dengan hasil belajar siswa yang diajar denmodel pembelajaran problem based learning untuk materi asam basa. Dampak positif untuk hasil belajar dapat dilihat dari nilai siswa. Hasil belajar

siswa yang dikomunikasikan melalui model pembelajaran PBL yaitu 83,75 lebih tinggi dari hasil belajar siswa yang dikomunikasikan melalui model pembelajaran pembelajaran langsung yaitu 71,94.

Macromedia Flash adalah media dengan animasi gambar berwarna dan animasi bergerak seperti video. *PowerPoint* merupakan salah satu media presentasi yang memungkinkan slide untuk dilihat atau dibuka dari bagian mana pun sebagai tanggapan atas perintah pengguna. Setiap slide sebenarnya terkait dengan kata-kata, grafis, gambar, dan sebagainya yang saling terkait. Kedua media disajikan dalam tipe presentasi yang memungkinkan pengguna dapat bergerak bebas berinteraksi untuk melihat isi materi, tanpa hierarki wajib. Selain itu, pengguna bebas untuk memindahkan material apa pun dan tentu saja sangat mudah untuk digunakan (Ena, 2007).

Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya oleh Vegatama (Vegatama, 2018), yang berjudul “ Pengaruh Penggunaan Media *Macromedia Flash* Dan *Powerpoint* Pada Pembelajaran Langsung Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas X1 IPA SMA Negeri 2 Sungguminasa (Studi Pada Materi Pokok Asam-Basa)” Dikatakannya, media animasi memiliki dampak yang baik terhadap hasil belajar yang dapat dilihat dari hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa kelas eksperimen yaitu 83,56 sedangkan hasil belajar siswa kelas kontrol yaitu 78,46.

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan oleh Fakhri (Fakhri et al., 2018), dengan judul “Penggunaan Media Pembelajaran Animasi Berbantuan *Macromedia Flash* Pada Pembelajaran Fisika Pokok Bahasan Momentum, Impuls, dan Tumbukan Kelas X SMA” dikatakan bahwa ada pengaruh media pembelajaran *Macromedia Flash* terhadap hasil belajar siswa. Media pembelajaran *Macromedia Flash* dikategorikan cukup efektif. Dengan nilai N-gain 0,57 termasuk dalam kriteria keefektifan sedang.

Materi reaksi redoks adalah salah satu pokok bahasan yang diajarkan pada kelas X di semester genap. Reaksi redoks sering dijumpai dalam kehidupan. Contoh reaksi redoks yang sering kita jumpai di dalam kehidupan yang dapat dijumpai yaitu Reaksi perkaratan besi dan reaksi yang terjadi

pada kulit apel (Triastari, 2014).

Maka dengan itu peneliti mencoba membandingkan media *Macromedia Flash* dengan *Powerpoint*. Media pembelajaran *Macromedia Flash* merupakan media presentasi yang sangat unik dan menarik yang diperlukan dalam proses penyampaian materi pembelajaran kepada siswa. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan media pembelajaran *Macromedia Flash* yang sudah ada. Berdasarkan konteks di atas, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul **“Perbedaan Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash Dengan Powerpoint Terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa Pada Materi Reaksi Redoks”**

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan yang telah disampaikan pada latar belakang, dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Siswa merasa pelajaran kimia sulit dipahami dan disalahartikan
2. Guru menggunakan metode ceramah dan belum sepenuhnya memanfaatkan peralatan yang tersedia..
3. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran kimia masih rendah

1.3. Ruang Lingkup

Ruang lingkup penelitian adalah apakah ada perbedaan peningkatan hasil belajar siswa pada materi reaktif redoks melalui dua media pembelajaran yang berbeda yaitu *Macromedia Flash* dan *Powerpoint*, dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* yang dilakukan di SMA Negeri 1 Sunggal.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

Apakah terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa yang diajar dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan media pembelajaran *Macromedia Flash* dibandingkan hasil belajar siswa yang diajar dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan media pembelajaran *PowerPoint* ?

1.5. Batasan Masalah

Untuk menghindari meluasnya permasalahan dalam penelitian ini, maka diberi batasan masalah sebagai berikut :

1. Media pembelajaran yang digunakan berupa media “*Macromedia Flash* dan *Powerpoint*”.
2. Bahan pelajaran kimia dibatasi hanya pada pokok materi reaksi redoks.
3. Hasil belajar siswa kimia materi reaksi redoks dengan menggunakan media pembelajaran *Macromedia Flash* dan *Powerpoint*.
4. Penelitian ini dilakukan hanya untuk siswa Kelas X SMA Negeri 1 Sunggal Tahun Pelajaran 2020/2021.

1.6. Tujuan Penelitian

Tujuan dari Penelitian sebagai berikut:

Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang signifikan yang dibelajarkan dengan media pembelajaran *Macromedia Flash* dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* dibandingkan dengan media pembelajaran *PowerPoint* dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* pada materi reaksi redoks.

1.7. Manfaat Penelitian

Penelitian dimaksudkan untuk memberikan manfaat, antara lain :

1. Dari sudut pandang teoretis
 - a. Hasil penelitian ini dapat menambah pemahaman kita dan memperluas wawasan kita dalam pengembangan ilmu pengetahuan.
 - b. Hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi bagi dunia pendidikan sehubungan dengan tingkat efektivitas alat peraga dalam mendukung proses pembelajaran untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa.
2. Dari sudut pandang praktis

Penelitian ini memberikan manfaat kepada:

- a. Guru/Peneliti
 - Memberikan saran kepada guru/peneliti mengenai pentingnya media pembelajaran sebagai bentuk usaha dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
 - Meningkatkan pengetahuan tentang media pembelajaran guru dan peneliti.

- b. Pembaca
 - Memberikan informasi tentang Macromedia Flash dan powerpoint yang digunakan sebagai media pembelajaran.
 - Menyediakan acuan untuk penelitian selanjutnya.
- c. Siswa
 - Memudahkan siswa dalam memahami materi reaksi redoks.
 - Meningkatkan hasil belajar kimia siswa.

1.8. Defenisi Operasional (DO)

1. Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)

Model pembelajaran *Problem Based Learning* adalah pembelajaran yang menekankan pada proses keterlibatan penuh siswa agar mampu menemukan materi yang dipelajari serta mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari (Trianto, 2010).

2. Media Pembelajaran *Macromedia Flash*

Macromedia Flash adalah aplikasi standar untuk alat pengembangan profesional animasi dan desain yang digunakan dalam membuat materi pembelajaran yang menarik (Mananda, 2017) .

3. Media pembelajaran *Powerpoint*

Media pembelajaran *Powerpoint* yang dimaksud adalah materi presentasi yang selaras dengan materi dan tujuan pembelajaran, namun hanya pada poin-poin tertentu yang dianggap penting (Sanaky, 2009).

4. Hasil Belajar

Hasil belajar yang dimaksud adalah nilai yang diperoleh melalui tes tertulis yang diberikan setelah siswa dibelajarkan dengan menggunakan media pembelajaran *Macromedia Flash* dan media *Powerpoint*. Jenis instrument yang digunakan adalah Tes Pilihan Ganda (multiple choise).