

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Negara maju adalah negara yang memiliki kualitas yang baik, khususnya pada sumber daya manusianya. Salah satu faktor majunya suatu negara dapat dilihat dari sistem pendidikannya, dikarenakan dengan adanya pendidikan yang baik diharapkan dapat menciptakan sumber daya manusia yang baik dan berkompetensi pula. Menurut UU No. 22 SISDIKNAS Tahun 2003 ditegaskan bahwa, salah satu tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi dan mampu memandirikan peserta didik. Sehingga dengan berpotensi peserta didik mampu meningkatkan pendidikan di Indonesia, untuk mendukung pembangunan dimasa yang akan datang dengan memecahkan permasalahan. Perkembangan Abad-21 ditandai dengan pergeseran paradigma dan perubahan dalam berbagai aspek kehidupan yang erat kaitannya dengan pemanfaatan teknologi digital tak terkecuali dalam dunia pendidikan. Atas dasar itu, pendidikan harus berani tampil dan siap menghadapi berbagai tuntutan life skill abad-21 agar mampu bertahan di tengah arus globalisasi dan mampu berkompetisi dalam skala global untuk menciptakan sumber daya manusia unggul dan berkualitas (Nurdin et al., 2022).

Berdasarkan wawancara yang dilakukan pada guru SMA Negeri 1 Percut Sei Tuan mengatakan bahwa dalam kegiatan belajar mengajar ada beberapa hambatan, diantaranya: 1) Pembelajaran kurang kondusif karena guru hanya menggunakan metode ceramah; 2) Media yang digunakan oleh guru belum bervariasi, guru hanya menggunakan buku pegangan dari sekolah saja; 3) Pembelajaran masih berpusat pada guru saja; 4) Pembelajaran belum secara kritis, sehingga literasi sains siswa belum tampak kritis dan berkembang; 5) Dikarenakan masa pandemic dari tahun 2020 sampai dengan sekarang, literasi siswa masih sangat rendah sebesar 30%; 6) Peserta didik masih kesulitan dalam menyelesaikan soal hots; 7) Hasil nilai ujian pada mata pelajaran kimia masih belum baik khususnya pada materi laju reaksi, masih banyak nilai ulangan siswa yang tidak tuntas. Dari 35 peserta didik, 11 peserta didik tuntas dan 24 peserta didik tidak tuntas; 8) Literasi siswa rendah.

Berdasarkan hasil observasi awal, peserta didik mengalami kendala dalam pembelajaran. Dimana dalam pembelajaran belum adanya penggunaan media dan model pembelajaran yang tepat, serta kemampuan literasi siswa masih kurang. Sehingga, peserta didik kesulitan dalam menyampaikan ide atau pandangannya sendiri untuk memecahkan permasalahan yang diberikan guru. Apabila hal ini terus berlanjut akan membuat

kemampuan *Hots Literacy* siswa menjadi terkendala dan terbatas. Salah satu model yang efektif untuk digunakan selama pembelajaran yaitu model pembelajaran PBL atau *Problem Based Learning*.

Model *Problem Based Learning* (PBL) adalah salah satu model pembelajaran yang berdasarkan pada paradigma konstruktivisme, yang berorientasi pada proses belajar siswa. Model ini bercirikan penggunaan masalah kehidupan nyata sebagai sebagai sesuatu dan meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan menyelesaikan masalah, serta mendapatkan pengetahuan konsep-konsep penting (Agustini et al., 2016). Dalam penelitian Sibarani (2016), hasil belajar siswa memperoleh nilai rata-rata nilai 81,83 dan 79 dengan persentase ketercapaian 81,25% dikategorikan baik. Selain itu, Nurhayati (Dalam Simorangkir, 2016) peningkatan prestasi siswa dari 51,64% menjadi 81,69%. Aulia (Dalam Wahyuni, 2017), dalam penelitiannya hasil belajar siswa memperoleh nilai rata-rata 76,667. Hasil dari penelitian Bilgin, dkk (Dalam Wahyuni, 2017), menunjukkan nilai rata-rata post-test siswa yang diajarkan dengan model PBL (14,066) lebih besar daripada yang diajarkan dengan model tradisional. Dari beberapa kelemahan model PBL tersebut perlu dibantu dengan menggunakan bahan ajar berbasis *Kvisoft flipbook maker*. Bahan ajar tersebut merupakan perangkat lunak yang dirancang untuk mengubah tampilan PDF ke halaman bolak balik dan mengubah PDF lebih menarik seperti sebuah buku. Menurut Ramdania (2013), menggunakan perangkat lunak *kvisoft flipbook maker* membuat tampilan media akan lebih variative karena tidak hanya teks, gambar, video, namun audio juga bias disisipkan dalam media ini, agar pembelajaran lebih menarik. Sehingga dengan model *Problem Based Learning* (PBL) menggunakan media *kvisoft flipbook maker* dapat membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan kemampuan berpikir tingkat tinggi (*High Order Thinking Skills/ hots*) siswa.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Sudirman untuk model pembelajaran PBL dengan media *Flpbook Kvisoft Kinemaster* terhadap minat belajar siswa dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran yang berbeda mempengaruhi minat belajar siswa. Dengan penelitian ini membuat adanya minat belajar siswa akan timbul rasa tertarik, perhatian dan keinginan lebih atau aktivitas tanpa ada dorongan sehingga suasana dan proses pembelajaran dalam kelas terjadi interaksi antara siswa dan guru. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Prasetya (2016) yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* terhadap minat belajar matematika siswa kelas XI SMK di Yogyakarta. Selanjutnya Fikri (2016) dilaporkan bahwa

terdapat pengaruh penggunaan multimedia *flipbook maker* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di SMA Negeri 1 Bandung.

Berdasarkan penelitian-penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya diperoleh bahwa dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan media *Flipbook Kvisoft Kinemaster* dapat meningkatkan kemampuan siswa sehingga siswa dapat beripikir secara kritis dan memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Pada materi laju reaksi kompetensi dasar yang ingin dicapai peserta didik mampu untuk menganalisis faktor-faktor yang mempengaruhi laju reaksi serta menafsirkan grafik dari data percobaan tentang faktor yang mempengaruhi laju reaksi. Sehingga dengan menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) dengan media *Flipbook kvisoft kinemaster* pada materi laju reaksi selama pembelajaran tatap muka, dianggap mampu untuk meningkatkan kemampuan *hots literacy* Siswa.

Berdasarkan uraian tersebut peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Model *Problem Based Learning* (PBL) *Flipbook Kvisoft Maker* Berbasis *Kinemaster* Untuk Meningkatkan Kemampuan *Hots Literacy* Siswa Kelas Xi Sma Negeri 1 Percut Sei Tuan Materi Laju Reaksi”.

1.2 Identifikasi Masalah

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

- 1) Guru hanya menggunakan metode ceramah.
- 2) Media yang digunakan oleh guru hanya buku pelajaran dari sekolah.
- 3) Peserta didik kesulitan dalam menyampaikan ide atau pandangannya sendiri untuk memecahkan permasalahan yang diberikan guru.
- 4) Pembelajaran harus berpusat pada siswa dan guru hanya sebagai fasilitator dan mediator yang membantu proses belajar siswa.
- 5) Pembelajaran belum secara kritis.
- 6) Peserta didik masih kesulitan menyelesaikan soal-soal *hots* pada materi laju reaksi.
- 7) Hasil nilai ujian pada mata pelajaran kimia masih belum baik khususnya pada materi laju reaksi, dari 35 peserta didik, 11 peserta didik tuntas dan 24 peserta didik tidak tuntas.
- 8) Literasi siswa rendah.

1.3 Batasan Masalah

Untuk memfokuskan permasalahan, maka batasan masalah yang dibatasi untuk diteliti adalah:

- 1) Pembelajaran dilakukan dengan model Problem Based Learning (PBL).
- 2) Penelitian ini menggunakan media *Flipbook Kvisoft Kinemaster*.
- 3) Penelitian ini digunakan untuk mengetahui kemampuan *hots literacy* siswa.
- 4) Subjek dalam penelitian ini hanya pada siswa Kelas XI IPA SMA Negeri 1 Percut Sei Tuan

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah maka disusun rumusan masalah sebagai berikut:

- 1) Apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan *hots literacy* siswa setelah menggunakan model *Problem Based Learning* dengan media *Flipbook Kvisoft Maker* berbasis *Kinemaster* pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Percut Sei Tuan pada materi Laju Reaksi?
- 2) Aspek *host literacy* manakah yang paling berkembang melalui model PBL dengan media *Flipbook Kvisoft Maker* berbasis *Kinemaster* ?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan dalam Batasan masalah diatas maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

- 1) untuk mengetahui pengaruh kemampuan *Hots Literacy* siswa sebelum dan setelah menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) dengan media *Flipbook Kvisoft Maker* berbasis *Kinemaster* pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Percut Sei Tuan pada materi Laju Reaksi
- 2) Untuk mengetahui aspek *host literacy* yang paling berkembang melalui model PBL dengan media *Flipbook Kvisoft Maker* berbasis *Kinemaster*.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian dapat dirumuskan manfaat penelitian berikut:

- 1) Bagi Sekolah

Penelitian ini sebagai tolak ukur dalam memajukan Pendidikan nasional

2) Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan kepada guru kimia khususnya pada materi laju reaksi dalam meningkatkan kemampuan *HOTS* literacy melalui penggunaan model pembelajaran yang inovatif dan media pembelajaran yang menarik

3) Bagi Siswa

Penelitian ini disajikan sebagai bahan masukan untuk siswa dalam mengembangkan dan meningkatkan pengetahuan dalam proses belajar mengajar kimia.

4) Bagi Universitas

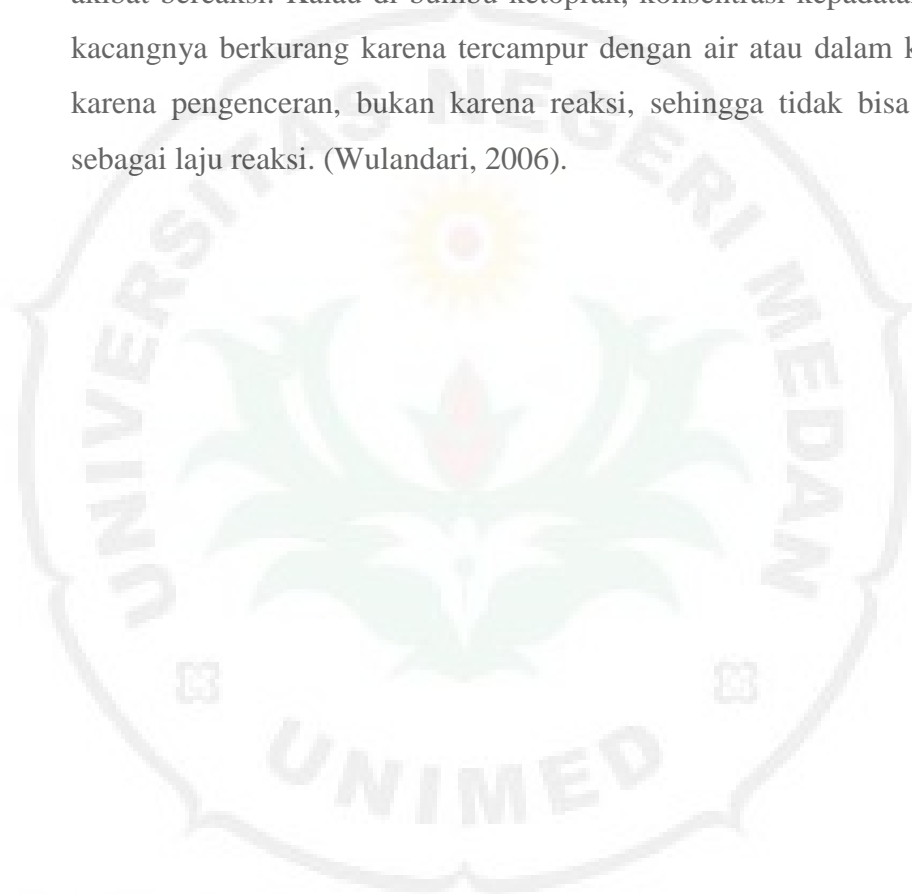
Adapun manfaat bagi Universitas, dimana peneliti berharap hasil dalam penelitian ini dapat bermanfaat dalam bidang akademis dan penelitian ini mampu untuk diberikan sebagai sebuah kontribusi dalam bentuk karya ilmiah.

1.7 Defenisi Operasional

- 1) Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) adalah model pembelajaran yang terdiri dari lima langkah utama yaitu: orientasi siswa pada masalah, pengorganisasian siswa untuk belajar, penyelidikan individu maupun kelompok, pengembangan dan penyajian hasil, serta kegiatan analisis dan evaluasi (Pryantini et al., 2016).
- 2) Aplikasi *kvisoft flipbook maker* adalah salah satu aplikasi yang mendukung sebagai media pembelajaran yang akan membantu dalam proses pembelajaran karena aplikasi ini tidak terpaku hanya pada tulisan-tulisan saja tetapi bisa dimasukan sebuah animasi gerak, video, dan audio yang bisa menjadikan sebuah interaktif media pembelajaran yang menarik sehingga pembelajaran menjadi tidak monoton. Jadi e-modul dengan menggunakan aplikasi *kvisoft flipbook maker* dapat di akses secara offline dan tidak harus mengeluarkan banyak biaya karena berbentuk soft file (Wibowo & Pratiwi, 2018).
- 3) Pembelajaran yang mewajibkan siswa mengembangkan gagasan melalui langkah khusus dengan memanipulasi pengetahuan yang didapat yang menghasilkan pengetahuan baru disebut dengan kemampuan berpikir tingkat tinggi atau *Higher Order Thinking Skill (Hots)*. Kemampuan ini

dapat muncul ketika siswa mampu menghubungkan berbagai informasi atau pengetahuan yang didapat dengan informasi yang telah ada sebelumnya untuk selanjutnya dikembangkan dengan memecahkan kesimpulan dari informasi tersebut (Davidi et al., 2021) .

- 4) Laju reaksi itu sendiri merupakan berkurangnya konsentrasi pereaktan akibat bereaksi. Kalau di bumbu ketoprak, konsentrasi kepadatan bubuk kacangnya berkurang karena tercampur dengan air atau dalam kata lain karena pengenceran, bukan karena reaksi, sehingga tidak bisa disebut sebagai laju reaksi. (Wulandari, 2006).



THE
Character Building
UNIVERSITY