

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kurikulum 2013 merupakan bentuk kurikulum yang sudah disederhanakan guna menyiapkan dan mencetak generasi dalam menghadapi tantangan masa depan. Dalam Paparan Wakil Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Bidang Pendidikan, pada kurikulum 2013 proses pembelajaran dilakukan menggunakan pendekatan saintifik guna menyentuh beberapa ranah utama, yaitu: sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Melalui pembelajaran tersebut diatas maka diharapkan dapat melahirkan siswa yang produktif, kreatif, inovatif, dan afektif yang dapat dilihat melalui hasil belajar, penguatan sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang terintegrasi. Pada Kurikulum 2013 proses pembelajaran menggunakan pendekatan saintifik (*scientific approach*) yang memiliki materi pembelajaran berbasis fakta atau fenomena dan mampu dijelaskan menggunakan logika juga mendorong dan membuat peserta didik berpikir secara kritis, analitis dan tepat dalam memecahkan masalah (Silaban, 2018).

Pendekatan Saintifik memicu pada peningkatan tujuan dari pendidikan. Secara umum tujuan dari pendidikan adalah untuk meningkatkan kecerdasan bangsa, melalui peningkatan pemahaman terhadap materi yang diajarkan (Dinatha dalam Prayunisa, 2022) . Materi Kimia adalah mata pelajaran yang masih dianggap sulit oleh sebagian besar siswa tingkat sekolah menengah atas bahkan perguruan tinggi. Pada penelitian Iswara et al., (2021) materi kimia yang dilaksanakan secara daring dalam bentuk tugas pada bulan Juni 2020 diperoleh 19% tuntas belajar dan sebanyak 81% tidak tuntas belajar, sedangkan nilai KKM dari sekolah adalah 75. Anggapan ini disebabkan oleh sebagian besar materi kimia bersifat abstrak. Kimia juga memerlukan pemahaman konsep yang baik, karena untuk memahami konsep yang baru diperlukan prasyarat pemahaman konsep sebelumnya. Pemahaman konsep kimia sangat penting bagi siswa, karena konsep kimia yang satu dengan yang lainnya memiliki keterkaitan sehingga

mempelajarinya harus runtut dan berkesinambungan. Jika siswa telah memahami konsep-konsep kimia, maka akan memudahkan siswa dalam memahami konsep-konsep kimia berikutnya yang lebih kompleks. Salah satu materi dalam ilmu kimia yang masih dianggap sulit adalah materi larutan asam basa (Rukmana, 2020).

Materi Asam Basa termasuk salah satu dari beberapa topik materi pelajaran kimia. Pemahaman siswa pada materi asam basa masih tergolong rendah. Banyak siswa yang tidak memahami konsep asam basa dengan baik. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Awaliyah dalam Irawati (2019) menyebutkan bahwa siswa mengatakan semua larutan garam bersifat netral karena garam merupakan hasil reaksi asam basa. Materi asam basa tidak terlepas dari kegiatan praktikum yang dapat menggunakan potensi lokal. Indikator alami dapat dibuat dari bagian tanaman berwarna seperti kunyit, kembang sepatu, daun kubis ungu dan lain-lain.

Proses belajar mengajar yang baik dibutuhkan kerjasama dan interaksi antara guru dan siswa agar hasil yang diperoleh sebaik mungkin. Hal ini sejalan dengan pendapat (Afan dan Rizki (2018) Kerja sama dalam proses belajar mengajar merupakan salah satu hal yang penting dalam berlangsung suatu proses pembelajaran. Dengan kerjasama siswa mampu melakukan lebih banyak hal dalam kegiatan. Usaha bersama antar individu maupun kelompok (Kerjasama) guna mencapai tujuan tertentu juga seharusnya dilakukan antara guru dan siswa. Selama ini, umumnya guru-guru disekolah lebih berfokus terhadap ketuntasan materi sehingga aktivitas belajar siswa memiliki hasil yang kurang optimal. Berdasarkan hal tersebut, maka siswa hanya berfokus pada informasi yang disampaikan oleh guru yang berdampak pada kurang terlihatnya partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran. Akibatnya, kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah menjadi rendah karena siswa terfokus untuk melakukan penghafalan terhadap konsep-konsep materi ajar yang sedang dipelajari tanpa mampu menguasai konsep tersebut. Rendahnya kemampuan *problem solving* (pemecahan masalah) tentunya akan membuat siswa merasa kesulitan dalam memahami

pembelajaran secara utuh khususnya untuk memahami konsep pada materi kimia yang juga berdampak pada rendahnya hasil belajar yang didapat oleh siswa.

Hasil belajar merupakan kemampuan siswa dalam memenuhi suatu tahapan pencapaian hasil belajar siswa dinilai melalui pemberian tes (Utama, 2017). Saat ini hasil belajar siswa belum optimal karena kurangnya motivasi dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, model pembelajaran yang digunakan masih kurang maksimal sehingga berdampak kepada hasil belajar siswa yang masih di bawah rata-rata jika kondisi tersebut dibiarkan tanpa adanya perbaikan dikhawatirkan tujuan pembelajaran tidak akan tercapai (Dewi *et al.*, 2021).

Model pembelajaran merupakan pedoman bagi perancang pembelajaran dan para guru dalam menentukan konseptual mengenai perencanaan aktivitas belajar mengajar guna mencapai tujuan pembelajaran tertentu (Indrayana, 2022). Ketidakefektifan dan ketidakefisiensian model pembelajaran akan berdampak pada ketidakseimbangan peningkatan kemampuan afektif, kognitif dan psikomotorik siswa. Untuk mengatasi permasalahan diatas, maka peran guru merupakan peran yang sangat vital, guru diharapkan terus meningkatkan kualitas profesionalismenya dengan memilih model pembelajaran yang tepat dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk turut aktif dalam setiap proses pembelajaran. Tak hanya itu, guru juga diharapkan mampu memiliki kedekatan yang erat dengan siswa serta lingkungan sekitarnya (Puspitasari *et al.*, 2022).

Melalui penjelasan diatas maka guru perlu menerapkan pembelajaran yang berpusat pada siswa. Upaya perbaikan dalam poses pembelajaran tersebut dikenal sebagai *student centered, learning oriented* yang telah menunjukkan bahwa model pembelajaran *problem based learning* merupakan model pembelajaran yang terintegrasi inkuiri dan terbimbing serta memiliki pengaruh positif terhadap upaya peningkatan hasil belajar siswa. Pembelajaran tersebut memiliki sifat autentik dengan tujuan untuk membiasakan siswa belajar berkelompok dalam proses pembelajaran memecahkan masalah melalui pengerjaan tugas (Puspitasari *et al.*, 2022). Pembelajaran yang melibatkan peserta didik itu sendiri juga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dengan pembelajaran model *problem*

based learning diharapkan hasil belajar peserta didik menjadi lebih baik (Silaban, 2016).

Penerapan model *PBL* dalam kelas merupakan salah satu model pembelajaran yang inovatif dalam mengembangkan kemampuan berfikir kritis siswa dan membiasakan siswa untuk menyelesaikan permasalahan yang diberikan, sehingga meningkatkan hasil belajar siswa. Model pembelajaran *problem based learning* ini mendorong siswa untuk memahami cara belajar dan bekerja sama dalam mencari solusi/penyelesaian masalah yang mereka hadapi di dunia nyata. Masalah yang diberikan akan memberikan stimulus rasa ingin tahu yang ada dalam diri setiap siswa sebelum proses belajar mengenai suatu materi dimulai. (Juriah dalam (Dewi et al., 2021)). Hal ini sejalan dengan pendapat Rosidah dalam Anjarsari et al., (2022) yang mengatakan bahwa model *PBL* merupakan yang digunakan pada kurikulum 2013 dengan ciri siswa dibiasakan mampu menyelesaikan masalah sehingga melatih siswa mengembangkan kemampuan berfikir kritis dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Tak hanya model pembelajaran, media pembelajaran juga merupakan suatu hal yang penting dan tidak bisa diabaikan. Media pengajaran merupakan kegiatan dengan memanfaatkan segala sesuatu yang ada untuk menyampaikan informasi terkait pembelajaran yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian serta kemampuan siswa sehingga proses belajar mengajar mengalami peningkatan (Sihombing, 2022). Media pembelajaran yang menarik dapat digunakan guru saat pembelajaran adalah media *flipbook*. Media tersebut berupa *software* yang digunakan untuk membuka halaman buku yang berupa *pdf*, *image*, dan teks yang dijadikan satu menjadi sebuah lembaran sebuah isi buku. *Flipbook* dilengkapi dengan efek untuk membuka setiap halaman, selain itu setiap membuka halaman buku didukung dengan suara khas ketika halaman dibuka. Manfaat dari adanya media *flipbook* digunakan untuk alat bantu penyampaian materi dari guru kepada siswa, menumbuhkan minat belajar siswa, meningkatkan hasil belajar siswa serta menambah pengetahuan dalam kemampuan berfikir kritis terutama untuk siswa sekolah dasar (Anjarsari et al., 2022). Fitur *Flipbook* yang dilengkapi dengan gambar serta teks dapat membantu siswa yang memiliki gaya

belajar visual untuk belajar. Fitur yang dilengkapi dengan video juga membantu siswa yang menggunakan gaya belajar auditorial bahkan visual untuk belajar. Fitur interaktif seperti animasi *pop-up*, *figur 3D*, serta *quiz pop up* bisa membantu siswa yang memiliki gaya belajar kinestetik untuk belajar. Menurut Karimah & Churiyah (2021), *Flipbook* juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil uji efektivitas media sains *flipbook* berbasis kontekstual menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa yang menggunakan media sains *flipbook* berbasis kontekstual yaitu 88,12. Nilai rata-rata tersebut lebih tinggi dibandingkan dengan kelas yang menggunakan buku paket IPA, yaitu 75,31 (Karimah & Churiyah, 2021).

Berdasarkan wawancara dengan guru mata pelajaran kimia di SMA Negeri 1 Pancur Batu pada tanggal 10 Oktober 2022, diperoleh informasi bahwa rata-rata siswa sulit memahami materi Asam Basa. Materi yang bersifat abstrak membuat siswa tidak memiliki motivasi yang tinggi untuk belajar. Motivasi belajar yang rendah juga memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Dari sisi pengetahuan dan keterampilan, siswa belum maksimal dalam memahami materi Asam Basa sehingga hasil belajar terkhusus kelas XI MIA sangat rendah karena materi ini bersifat abstrak sehingga siswa sulit untuk memahaminya. Beberapa siswa belum fokus untuk mengikuti pelajaran dan tidak menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru. Kurangnya pemahaman dan motivasi belajar peserta didik terhadap pembelajaran kimia membuat kebanyakan peserta didik menyelesaikan permasalahan yang menyangkut materi Asam Basa. Salah satu cara untuk mengatasi masalah ini yaitu dengan menggunakan model pembelajaran untuk mempermudah pemahaman siswa. Penggunaan model pembelajaran dan media pembelajaran yang tepat dapat melibatkan siswa aktif untuk berfikir dan mengembangkan pengetahuan sehingga memperoleh hasil belajar yang lebih maksimal. Adapun model dan media yang dapat mendukung materi asam basa adalah model *Problem Based Learning (PBL)* dan *Digital Flipbook*.

Berdasarkan paparan latar belakang, maka perlu diadakannya sebuah bahan tinjauan yang mendalam tentang apa pengaruh model pembelajaran *PBL*, dapat dipakai pada proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar, sehingga

dapat memberi masukan ataupun solusi yang baik dan tepat bagi guru maupun siswa guna meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa di SMA Negeri 1 Pancur Batu. Dengan demikian peneliti merasa sangat penting untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Bermediakan *Digital Flipbook* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Asam Basa”.

1.2 Ruang Lingkup Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka yang menjadi ruang lingkup dalam penelitian ini adalah:

1. Media dan model Pembelajaran yang digunakan adalah *digital flipbook* dan model *Problem Based Learning*.
2. Mengukur motivasi belajar siswa pada materi Asam dan Basa
3. Mengukur hasil belajar siswa pada materi Asam dan Basa
4. Materi pembelajaran yang diajarkan adalah materi Asam dan Basa di kelas XI SMA Semester Genap.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan ruang lingkup yang telah dijelaskan, maka yang menjadi batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Media dan model Pembelajaran yang digunakan adalah *digital flipbook* dan model *Problem Based Learning*.
2. Mengukur motivasi belajar siswa pada materi Asam dan Basa.
3. Mengukur hasil belajar siswa pada materi Asam dan Basa.
4. Materi pembelajaran yang diajarkan adalah materi Asam dan Basa di kelas XI MIA SMA Semester Ganjil.
5. Hasil belajar siswa yang diukur mencakup aspek kognitif pada Taksonomi Bloom yang terdiri atas C1 (hafalan), C2 (pemahaman), C3 (penerapan), dan C4 (analisis), C5 (evaluasi), C6 (mencipta) yang dinyatakan dengan nilai tes yang diperoleh dari nilai *post-test*.

1.4 Rumusan Masalah

Adapun yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah ada pengaruh media pembelajaran *digital flipbook* menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* terhadap hasil belajar siswa kelas XI pada materi Asam Basa di SMA Negeri 1 Pancur Batu?
2. Apakah ada perbedaan motivasi belajar siswa yang dibelajarkan dengan media pembelajaran *digital flipbook* menggunakan model pembelajaran *Problem Based learning* pada materi Asam Basa Kelas XI di SMA Negeri 1 Pancur Batu?
3. Apakah ada korelasi yang signifikan antara motivasi belajar dan hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan media pembelajaran *digital flipbook* menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* pada materi Asam Basa Kelas XI di SMA Negeri 1 Pancur Batu?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang di jelaskan diatas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *digital flipbook* menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* terhadap hasil belajar siswa kelas XI pada materi Asam Basa di SMA Negeri 1 Pancur Batu
2. Untuk mengetahui perbedaan motivasi belajar siswa yang dibelajarkan dengan media *digital flipbook* menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* pada materi Asam Basa Kelas XI di SMA Negeri 1 Pancur Batu.
3. Untuk mengetahui adanya korelasi yang signifikan antara motivasi belajar dan hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan media pembelajaran *digital flipbook* menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* pada materi Asam Basa Kelas XI di SMA Negeri 1 Pancur Batu

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian yang dilakukan diharapkan memberikan manfaat berupa manfaat teoritis dan manfaat praktek. Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah sebagai pengembangan keilmuan atau sebagai menambah khazanah ilmu pengetahuan. Sedangkan manfaat praktis dari penelitian ini yaitu:

1. Manfaat secara teoritis,
Menjadi referensi bagi peneliti terkait penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) bermediakan digital *flipbook* akan diujikan pada materi Asam dan Basa.
2. Manfaat secara praktis,
 - a. Manfaat bagi guru: Memudahkan guru dalam mengajar materi Asam dan Basa dengan menerapkan model *Problem Based Learning* (PBL)
 - b. Manfaat bagi siswa: Memudahkan siswa dalam belajar materi Asam dan Basa dengan menerapkan model *Problem Based Learning* (PBL)
 - c. Manfaat bagi sekolah: Meningkatkan akreditasi SMA Negeri 1 Pancur Batu
 - d. Manfaat bagi peneliti: Mengetahui peningkatan hasil belajar dan tambahan wawasan untuk memecahkan masalah dalam materi Asam dan Basa.

1.7 Definisi Operasional

Adapun penjelasan mengenai istilah-istilah yang ada dalam penelitian ini dapat dilihat sebagai berikut:

1. Pengaruh merupakan daya yang ada atau timbul dari suatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang.
2. *Problem Based Learning* (PBL) merupakan model pembelajaran yang memberikan stimulus berupa masalah yang autentik kepada siswa dan siswa akan melakukan penyelidikan ataupun investigasi terkait hal tersebut.

3. Media adalah secara harfiah media berarti perantara dari sumber informasi ke penerima informasi. Sedangkan media yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran, dimana media pembelajaran sendiri adalah alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien.
4. *Flipbook* adalah aplikasi untuk membuat *e-book*, *e-paper*, *e-magazine*, dll. Tidak hanya berupa teks, dengan *flipbok* dapat menyisipkan gambar, grafik, suara, link, dan video pada *e-book*. sehingga bisa dibuka melalui komputer atau perangkat lainnya yang dirancang untuk tujuan tertentu.
5. Hasil belajar yang peneliti maksudkan adalah perubahan hasil belajar dari sisi pengetahuan setelah menerima/mengikuti pembelajaran.
6. Hasil belajar siswa dalam penelitian ini mencakup nilai kognitif siswa dari *post test* setelah diberikan perlakuan. Nilai kognitif ini diukur dengan memberikan soal Pilihan Berganda dengan butir soal meliputi C1 hingga C4, dimana C1 = mengingat, C2 = memahami, C3 = menerapkan, C4 = menganalisis, C5 = mengevaluasi dan C6 = mencipta.