

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Penemuan-penemuan baru dalam ilmu dan teknologi telah membawa pengaruh yang sangat besar dalam bidang pendidikan. Perubahan tersebut bukan saja terjadi pada kurikulum, metodologi pengajaran, tetapi juga terjadi dalam bidang administrasi, organisasi, dan personil. Perubahan tersebut merupakan suatu inovasi dalam sistem pendidikan mencakup seluruh komponen yang ada. Disamping itu perkembangan ilmu dan teknologi serta perkembangan sosial- budaya yang berlangsung dengan cepat telah memberikan tantangan kepada setiap individu. Kesempatan belajar semakin terbuka melalui berbagai sumber dan media. Maka dengan demikian peranan guru dalam belajar menjadi lebih luas dan lebih mengarah kepada peningkatan hasil belajar siswa-siswa. Melalui peranannya sebagai pengajar, guru diharapkan mampu mendorong siswa untuk senantiasa belajar dalam berbagai kesempatan melalui berbagai sumber dan media. Guru hendaknya mampu membantu setiap siswa untuk secara efektif dapat mempergunakan berbagai kesempatan belajar dari berbagai sumber serta media belajar. Hal ini berarti bahwa guru hendaknya dapat mengembangkan cara dan kebiasaan belajar yang sebaik- baiknya.

Fisika merupakan ilmu yang menjadi dasar perkembangan ilmu pengetahuan lain dan teknologi. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang teramat pesat saat ini, telah mempermudah kehidupan manusia. Mengingat begitu pentingnya peranan ilmu fisika, sudah semestinya ilmu ini dipahami dengan baik oleh siswa khususnya dan masyarakat pada umumnya.

Upaya siswa dalam mempelajari fisika sering menemui hambatan-hambatan, dimana siswa menganggap pelajaran Fisika sebagai pelajaran yang sangat membosankan, anggapan bahwa pelajaran fisika itu adalah pelajaran yang sangat membosankan dikarenakan materi fisika itu selalu disajikan dengan bahasa yang kurang dipahami oleh siswa, ditambah lagi siswa seringkali mengalami kesulitan dalam penggunaan rumus untuk memecahkan suatu permasalahan pada soal fisika,

hal itu sendiri dikarenakan, siswa kurang memahaami materi yang disajikan oleh buku, karena menggunakan bahasa yang kurang sederhana, Hal itu lah yang menyebabkan hasil belajar fisika siswa menjadi kurang baik.

Dari hasil angket yang disebarakan kepada siswa SMP Swasta An-Nizam Medan, nilai rendah yang diperoleh siswa dalam mengikuti tes ulangan harian mencapai sekitar 50%, yaitu dengan perolehan nilai 60-50. Dan sekitar 10% lagi siswa mendapatkan nilai 30–20, kurangnya penguasaan dalam mencerna bahasa dan penggunaan rumus dalam soal yang diberikan guru, sebagai alasan utama siswa mengapa mereka sulit mengerjakan soal, hal itu dapat dilihat dari hasil angket yang diperoleh, sekitar 61% siswa mengalami kesulitan tersebut, dan 17% diantaranya sama sekali tidak mengerti apa yang dimaksudkan dalam soal, jadi hanya 22% siswa yang tidak mengalami kesulitan dalam mengerjakan soal- soal fisika yang diberikan oleh guru disekolah. Dalam kegiatan belajar mengajar didapat sekitar 49,1% siswa mengalami kebosanan dalam mengikuti pelajaran, dan sekitar 40 % siswa mengalami kesulitan dalam memahami penjelasan guru, Maka didapat kesimpulan, diantaranya adalah kurang bervariasinya penggunaan media pembelajaran menjadi penyebab siswa mengalami kesulitan dalam mencerna pembelajaran yang mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa dan kurang aktifnya siswa dalam mengikuti proses pembelajaran fisika. Dari kesimpulan itu, menjelaskan bahwa penilaian siswa terhadap pelajaran fisika, didominasi karena tingkat kebosanan mereka dalam mengikuti pelajaran fisika. Bisa dikatakan bahwa guru merupakan faktor penting penyebab rendahnya pemahaman konsep fisika siswa dan kurangnya keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal ini disebabkan peranan guru yang kurang aktif dan kurang memahami kebutuhan siswa dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas. Guru dituntut harus memiliki kompetensi profesional yang baik. Guru dituntut harus memiliki kompetensi profesional yang baik. Guru yang memiliki kompetensi profesional, tentu akan mengajar dengan baik. Pembelajarannya tidak hanya memberikan rumus-rumus semata, tetapi juga memberikan pemahaman konsep dengan baik. Sebaliknya, guru yang kompetensi profesionalnya kurang, hanya mengejar target penyelesaian silabus semata, dan menyajikan materi apa adanya.

Rumus-rumus matematis diberikan begitu saja tanpa mempertimbangkan bagaimana pemahaman terhadap rumus tersebut. Oleh karena itu dibutuhkan suatu perubahan dengan cara mengajar guru, yang salah satunya dengan menggunakan model pembelajaran berdasarkan masalah (*Problem Based learning*) dengan berbantuan media kartun. *Problem Based learning* (PBL) atau model pembelajaran berdasarkan masalah adalah model pembelajaran yang dapat membangun di sekitar suatu masalah nyata dan kompleks yang secara alami memerlukan pemeriksaan, panduan informasi, dan refleksi, membuktikan hipotesis sementara, dan diformulasikan untuk dicarikan kebenarannya. Berdasarkan penelitian terdahulu, Jodi Siburian menyatakan dalam hasil penelitiannya dengan menggunakan model pembelajaran berbasis masalah, bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa pada pretest sebesar 38,75 dan nilai rata-rata posttest sebesar 74,64 dan dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ $t_{hitung} = 5,918 \geq t_{tabel} = 1,6730$, sedangkan aktivitas belajar siswa selama menggunakan model pembelajaran berdasarkan masalah, pada pertemuan I mendapat rata-rata 60,0 % dengan kategori cukup aktif, pada pertemuan II mendapat rata-rata 65,2 % dengan kategori aktif, pertemuan III mendapat rata-rata 70,14 % dengan kategori aktif.

Media Kartun sebagai salah satu bentuk komunikasi grafis adalah suatu gambar interpretative yang menggunakan simbol-simbol untuk menyampaikan suatu pesan secara tepat dan ringkas atau sesuatu sikap terhadap orang, situasi, atau kejadian-kejadian tertentu. Kemampuannya besar sekali untuk menarik perhatian, mempengaruhi sikap dan tingkah laku. Media kartun biasanya hanya menangkap esensi pesan yang harus disampaikan dan menuangkannya kedalam gambar sederhana. Kartun tanpa digambar detail dengan menggunakan simbol-simbol serta karakter yang mudah dikenal dan dimengerti dengan cepat. Kalau makna kartun mengena, pesan yang besar disajikan secara ringkas dan kesannya akan tahan lama diingatan. Selamat Panjaitan penelitian sebelumnya juga menyatakan nilai rata-rata dari hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan media kartun fisika adalah 7,06 siswa yang diajar tanpa menggunakan media kartun dengan nilai rata-rata hasil belajar adalah 5,04. Maka pengaruh media kartun terhadap hasil belajar siswa dari hasil uji $t_{hitung} = 6,85$ dan $t_{tabel} = 1,668$.

Maka dapat disimpulkan bahwa, media kartun adalah salah satu alternatif yang sangat berpotensi untuk membantu siswa dalam memahami konsep fisika, dimana media kartun itu mampu menyajikan materi dengan bahasa yang sangat mudah dipahami apalagi dengan peran gambar didalamnya sebagai salah satu penunjang daya tanggap siswa dalam memaknai apa yang dimaksudkan dalam penjabaran materi tersebut, mengingat hasil observasi yang dilakukan, hampir 53 % siswa sangat menginginkan metode pembelajaran dengan cara yang menyenangkan, contohnya dengan menggunakan media yang sangat menarik, maka media kartun adalah salah satu solusi untuk mewujudkan hasil belajar siswa yang tinggi demi memenuhi standart ketuntasan yang ditetapkan.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi masalah yang relevan dengan penelitian antara lain:

1. Hasil belajar siswa yang rendah.
2. Model pembelajaran yang kurang bervariasi.
3. Kurang aktifnya siswa dalam proses pembelajaran.
4. Kurangnya penggunaan media pembelajaran.

1.3 Batasan Masalah

Mengingat luasnya permasalahan maka perlu dilakukan pembatasan dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Subjek yang diteliti adalah siswa kelas VIII SMP semester ganjil T.P 2013/2014 di SMP Swasta An-Nizam Medan.
2. Model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran berdasarkan masalah dengan menggunakan media Kartun Fisika.
3. Hasil belajar siswa pada materi pokok Gaya dan Hukum-Hukum Newton.

1.4 Rumusan Masalah

1. Bagaimana hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran berdasarkan masalah dengan berbantuan Media Kartun pada materi pokok Gaya dan Hukum-Hukum Newton di kelas VIII semester ganjil SMP Swasta An-Nizam Medan T.P. 2013 / 2014?
2. Bagaimana hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan model konvensional tanpa berbantuan media kartun pada materi pokok Gaya Dan Hukum – Hukum Newton di kelas VIII semester ganjil SMP Swasta An-Nizam Medan T.P. 2013 / 2014?
3. Bagaimana aktivitas belajar siswa menggunakan model pembelajaran berdasarkan masalah dengan menggunakan Media kartun pada materi pokok Gaya Dan Hukum – Hukum Newton di kelas VIII semester ganjil SMP Swasta An- Nizam Medan T.P. 2013 / 2014?
4. Bagaimana aktivitas belajar siswa menggunakan model pembelajaran konvensional tanpa berbantuan media kartun pada materi pokok Gaya Dan Hukum–Hukum Newton di kelas VIII semester ganjil SMP Swasta An- Nizam Medan T.P. 2013 / 2014?
5. Apakah ada pengaruh menggunakan model pembelajaran berbasis masalah dengan menggunakan media kartun terhadap hasil belajar siswa pada materi pokok Gaya Dan Hukum–Hukum Newton di kelas VIII semester ganjil SMP Swasta An- Nizam Medan T.P. 2013 / 2014?

1.5 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan model Pembelajaran Berbasis Masalah dengan menggunakan Media kartun pada materi pokok Gaya Dan Hukum–Hukum Newton di kelas VIII semester ganjil SMP Swasta An- Nizam Medan T.P. 2013 2014?
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran konvensional tanpa menggunakan Media kartun pada materi pokok Gaya Dan Hukum–Hukum Newton di kelas VIII semester ganjil SMP Swasta An- Nizam Medan T.P. 2013 / 2014?

3. Untuk mengetahui aktivitas belajar siswa menggunakan model Pembelajaran Berbasis Masalah dengan menggunakan Media kartun pada materi Gaya Dan Hukum–Hukum Newton di kelas VIII semester ganjil SMP Swasta An- Nizam Medan T.P. 2013 2014?
4. Untuk mengetahui aktivitas belajar siswa menggunakan model Pembelajaran Konvensional tanpa berbantuan Media kartun pada materi Gaya Dan Hukum–Hukum Newton di kelas VIII semester ganjil SMP Swasta An- Nizam Medan T.P. 2013 2014?
5. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh menggunakan model Pembelajaran Berbasis Masalah dengan berbantuan media Kartun pada materi pokok Gaya Dan Hukum–Hukum Newton di kelas VIII semester ganjil SMP Swasta An-Nizam Medan T.P. 2013 2014?

1.6 Manfaat Penelitian

1. Sebagai bahan masukan dan menambah wawasan bagi peneliti sebagai calon guru dalam mengajar fisika pada masa yang akan datang.
2. Sebagai sumbangan pemikiran yang positif dan menjadi bahan informasi dalam rangka perbaikan variasi pembelajaran di tempat pelaksanaan penelitian khususnya dan dunia pendidikan umumnya.
3. Sebagai bahan pembandingan bagi peneliti berikutnya yang akan meneliti dengan model pembelajaran yang sama.
4. Sebagai salah satu pengembangan media pembelajaran berbasis gambar yang efektif dan efisien.

1.7 Definisi Operasional Variabel Penelitian

Untuk menghindari persepsi yang berbeda digunakan dalam penelitian ini dipandang perlu memberikan definisi secara operasional terhadap istilah – istilah yang perlu. Definisi operasional dapat dijelaskan sebagai berikut.

1. Model pembelajaran berdasarkan masalah adalah model pembelajaran yang dapat dibangun di sekitar suatu masalah nyata dan kompleks yang secara alami memerlukan pemeriksaan, panduan informasi, dan refleksi, membuktikan hipotesis sementara, dan diformulasikan untuk dicarikan kebenarannya.
2. Media kartun adalah media pembelajaran yang menggunakan gambar dan symbol sehingga mampu menyajikan materi pelajaran dengan lebih menarik, tidak monoton, dan sangat mudah dipahami siswa.
3. Hasil belajar adalah melukiskan tingkat (kadar) pencapaian siswa atas tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sesuai kurikulum. Siswa yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran. Hasil belajar merupakan indicator yang mengukur keberhasilan siswa dalam proses belajar.

Aktivitas belajar adalah tingkat keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, meliputi kemahiran siswa dalam menjawab pertanyaan dan mengajukan pertanyaan, antusias terhadap materi yang diajarkan oleh guru.