

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan yang sangat penting sehingga hampir semua aspek kehidupan memerlukan pendidikan. Pendidikan pada dasarnya merupakan suatu upaya untuk memberikan pengetahuan, wawasan, keterampilan, dan keahlian tertentu pada banyak individu guna mengembangkan bakat serta kepribadian mereka. Dengan pendidikan, manusia berusaha mengembangkan dirinya sehingga mampu menghadapi setiap perubahan yang terjadi akibat adanya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Oleh karena itu, masalah pendidikan perlu mendapat perhatian dan penanganan serius yang menyangkut berbagai masalah yang berkaitan dengan kuantitas, kualitas, dan relevansinya.

Fisika dalam pendidikan sering dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit bahkan sangat kompleks untuk dipelajari. Sehingga jika ada yang mempunyai nilai fisika lebih rendah dari pada nilai mata pelajaran yang lain di dalam rapornya dianggap sesuatu yang biasa dan wajar. Padahal, mata pelajaran fisika mempunyai kedudukan yang sama dengan mata pelajaran yang lain. Anggapan bahwa mata pelajaran fisika itu sulit karena objek materi fisika yang cenderung abstrak dan penurunan rumus yang rumit, ditambah lagi penyajiannya dengan pendekatan yang konvensional. Dalam belajar fisika di sekolah, tidak sedikit siswa yang tidak dapat menangkap konsep fisika. Siswa cenderung lebih banyak menghafal saja, menerima rumus dalam bentuk barang jadi dan menghafalkannya untuk kepentingan persiapan ulangan atau ujian agar dapat menyelesaikan soal dan lulus ujian. Inilah yang menyebabkan rendahnya kemampuan fisika siswa.

Rendahnya pendidikan di Indonesia dapat dilihat dari rendahnya hasil belajar siswa dalam berbagai mata pelajaran. Salah satu mata pelajaran yang selalu memiliki nilai terendah dan paling ditakuti siswa adalah mata pelajaran fisika. Kenyataan ini sesuai dengan hasil studi pendahuluan peneliti

ketika melaksanakan observasi lapangan di SMK Negeri 1 Stabat diperoleh data hasil belajar fisika siswa yang pada umumnya masih rendah yaitu rata-rata 65 sedangkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang akan dicapai adalah 70. Sehingga dapat dikatakan nilai rata-rata siswa tidak mencapai kriteria yang diharapkan. Hal ini disebabkan karena siswa menganggap pelajaran fisika merupakan pelajaran yang sulit, membosankan, dan hanya bekerja dengan menggunakan rumus saja.

Ada banyak hal yang menjadi penyebab rendahnya hasil belajar ini, salah satunya adalah proses pembelajaran yang tidak berpihak pada siswa. Dalam pembelajaran siswa bersifat hanya pendengar saja dan guru yang selalu dominan (*Teacher Centered*). Dominasi guru dalam pelajaran ini menyebabkan siswa lebih banyak menunggu sajian dari guru daripada menemukan sendiri pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dibutuhkan. Akibatnya siswa hanya dapat menghafal tanpa mengerti apa yang dipelajari dan hanya mencatat apa yang dikatakan gurunya saja tanpa mencari kebenaran dari konsep itu sendiri.

Hal lain yang menjadi penyebab rendahnya hasil belajar siswa yaitu, penggunaan multimedia yang masih kurang optimal dalam kegiatan belajar mengajar. Fisika kaya akan konsep yang bersifat abstrak membuat siswa sukar membayangkannya. Bila saja konsep-konsep yang bersifat abstrak itu dapat dibuat menjadi nyata sehingga mudah ditangkap oleh panca indera, maka masalahnya akan sangat berbeda. Masih kurangnya interaksi antara guru dan siswa menyebabkan siswa tidak terlalu banyak mempunyai kesempatan untuk mengemukakan apa yang ada dalam pikirannya. Dalam proses belajar dan mengajar kurang adanya interaksi antara guru dan siswa yang baik.

Berbagai usaha telah dilakukan guru dalam mengatasi permasalahan tersebut di atas, seperti melakukan diskusi dan tanya jawab dalam kelas dan membantu siswa yang mengalami kesulitan dalam belajar fisika. Tetapi usaha itu belum mampu merangsang siswa untuk aktif dalam pembelajaran, karena siswa yang menjawab pertanyaan guru cenderung didominasi oleh beberapa

orang saja. Sedangkan siswa yang lain hanya mendengarkan dan mencatat informasi yang disampaikan temannya. Usaha lain yang dilakukan guru adalah dengan melaksanakan praktikum di laboratorium. Namun, tidak semua masalah fisika dapat disimulasikan di laboratorium, lebih lagi penggunaan laboratorium terbatas hanya di sekolah. Kondisi inilah yang mendorong guru menjadi lebih kreatif dalam menggunakan media pembelajaran, sehingga pengetahuan dapat lebih mudah dipahami siswa.

Untuk mengatasi masalah ini, guru harus senantiasa berinovasi membuat metode yang menarik sehingga dapat membantu untuk menyampaikan pengetahuan yang dimilikinya. Salah satu upaya yang tepat yaitu dengan menghadirkan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Kehadiran media pembelajaran sebagai media antara guru sebagai pengirim informasi dan siswa sebagai penerima informasi harus komunikatif, khususnya untuk obyek secara visualisasi. Dalam pembelajaran ilmu pengetahuan alam, khususnya konsep yang berkaitan dengan alam semesta lebih banyak menonjol visualnya, sehingga apabila seseorang hanya mengetahui kata yang mewakili suatu obyek, tetapi tidak mengetahui obyeknya disebut verbalisme. Dengan aktifnya siswa dalam pembelajaran, maka pembelajaran akan lebih bermakna karena siswa secara langsung diajak untuk mengkonstruksi pengetahuan tersebut. Disini penulis menawarkan sebuah media pembelajaran yaitu *Macromedia Flash Software* ini merupakan program untuk mendesain grafis animasi yang sangat populer dan banyak digunakan desainer grafis. Kelebihan *flash* terletak pada kemampuannya menghasilkan animasi gerak dan suara. Awal perkembangan *flash* banyak digunakan untuk animasi pada website, namun saat ini mulai banyak digunakan untuk media pembelajaran karena kelebihan-kelebihan yang dimiliki.

Dalam jurnal penelitian media pembelajaran *Macromedia Flash* oleh Adegoko (2011) menyimpulkan bahwa hasil belajar siswa dalam fisika dapat ditingkatkan dengan instruksi multimedia. Peserta didik yang diberi instruksi multimedia berbasis komputer menunjukkan hal yang lebih baik dalam

mengingat dan mentransfer pengetahuan daripada mereka yang diajarkan dengan pengajaran yang berpusat pada guru.

Peneliti-peneliti lain yang juga telah meneliti tentang penggunaan media pembelajaran yaitu diantaranya Aththibby dan Ishafit (2011), Eraku (2011), Irmansyah (2009), Tanjung (2011), dan Wulandari (2012) mengatakan bahwa *Macromedia Flash* dapat memperbaiki hasil belajar siswa. Perbedaannya dengan penelitian ini, yaitu pada media yang digunakan dan materi yang diajarkan. Disini peneliti mencoba melihat perbedaan hasil belajar fisika siswa dengan menggunakan model *kooperatif tipe STAD* berbasis *macromedia flash* pada materi pokok impuls dan momentum di kelas X semester II SMK Negeri 1 Stabat T.P. 2012/2013

1.2. Identifikasi Masalah

Sesuai dengan judul penelitian ini, maka yang menjadi identifikasi masalah adalah :

- a. Penggunaan multimedia yang masih kurang optimal dalam kegiatan pembelajaran.
- b. Rendahnya hasil belajar siswa.
- c. Peran aktif siswa dalam kegiatan belajar mengajar masih kurang.
- d. Mata pelajaran fisika terkesan sulit.

1.3. Pembatasan Masalah

Agar penelitian dapat dilaksanakan dengan baik dan terarah maka dibuatlah suatu batasan masalah yaitu :

- a. Subjek penelitian adalah siswa SMK Negeri 1 Stabat di kelas X semester II T.P 2012/2013.
- b. Materi pokok yang akan dibahas adalah materi pokok Impuls dan Momentum.
- c. Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Macromedia Flash*.

- d. Masalah yang akan dibahas disini peneliti batasi hanya pada penggunaan multimedia yang masih kurang optimal dalam kegiatan pembelajaran dan rendahnya hasil belajar siswa.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

- a. Bagaimanakah hasil belajar siswa yang menggunakan model *kooperatif tipe STAD* berbasis *Macromedia Flash* pada materi pokok impuls dan momentum di kelas X semester II SMK negeri 1 Stabat T.P. 2012/2013?
- b. Bagaimanakah hasil belajar siswa yang diajarkan dengan pembelajaran konvensional tanpa *flash* pada materi pokok Impuls dan Momentum di kelas X semester II SMK Negeri 1 Stabat T.P. 2012/2013?
- c. Apakah ada perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan model *kooperatif tipe STAD* berbasis *Macromedia Flash* dan pembelajaran konvensional tanpa *flash* pada materi pokok Impuls dan Momentum di kelas X semester II SMK Negeri 1 Stabat T.P. 2012/2013?

1.5. Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah :

- a. Untuk mengetahui hasil belajar siswa yang menggunakan model *kooperatif tipe STAD* berbasis *Macromedia Flash* pada materi pokok Impuls dan Momentum di kelas X semester II SMK Negeri 1 Stabat T.P. 2012/2013.
- b. Untuk mengetahui hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran konvensional tanpa *flash* pada materi pokok Impuls dan Momentum di kelas X semester II SMK Negeri 1 Stabat T.P. 2012/2013.

- c. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan model *kooperatif tipe STAD* berbasis *Macromedia Flash* dan model pembelajaran konvensional tanpa *flash* pada materi pokok Impuls dan Momentum di kelas X semester II SMK Negeri 1 Stabat T.P. 2012/2013 sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *Macromedia Flash*.

1.6. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang ingin dicapai dari hasil penelitian ini adalah :

- a. Membantu siswa memahami konsep-konsep abstrak dalam pelajaran fisika pada materi pokok Impuls dan Momentum .
- b. Meningkatkan kreativitas dan profesionalisme calon guru dalam meningkatkan mutu pengajaran.
- c. Bagi peneliti, penelitian ini akan menambah wawasan, kemampuan, dan pengalaman dalam meningkatkan kompetensi sebagai calon guru.
- d. Bahan pegangan bagi penulis dalam melaksanakan tugas mengajar dimasa yang akan datang.

1.7 Definisi Operasional

Untuk menghindari pemahaman yang meluas, maka peneliti perlu memberikan penjelasan istilah terhadap judul penelitian ini. Adapun istilah yang perlu dijelaskan adalah:

- a. *Student Teams Achievement Division (STAD)* adalah sebuah strategi pengajaran yang melibatkan siswa bekerja secara berkolaborasi yang terdiri dari 4-5 orang siswa. Dimana guru menyajikan pelajaran, dan kemudian siswa bekerja dalam tim mereka.
- b. Model pembelajaran konvensional adalah model pembelajaran terpusat pada guru, dimana guru memberi materi pelajaran, kemudian tanya jawab antara guru dan siswa dan terakhir guru memberi soal-soal latihan kepada siswa yang dikerjakan siswa secara individu maupun secara kelompok.

- c. Hasil belajar adalah suatu penilaian akhir dari proses pembelajaran ditandai perubahan perilaku secara keseluruhan tidak hanya pada satu aspek potensi kemanusiaan saja karena turut serta dalam membentuk kepribadian seseorang.
- d. *Macromedia Flash* adalah media pembelajaran yang dapat menghasilkan animasi gambar yang diinginkan sehingga apa yang dimaksud guru dalam penyajian materi pelajaran dapat ditunjukkan di komputer dengan mudah untuk dipahami siswa.

