# BAB I
# PENDAHULUAN

## 1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu usaha untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Kemajuan suatu bangsa sangat ditentukan oleh kualitas sumber daya manusia (SDM). Kualitas sumber daya manusia sangat bergantung pada kualitas pendidikan. Berhasilnya pembangunan di bidang pendidikan akan sangat berpengaruh terhadap pembangunan di bidang yang lainnya. Oleh karena itu, pembangunan dalam bidang pendidikan sekarang ini semakin giat dilaksanakan. Berbagai carapun ditempuh untuk memperoleh pendidikan baik pendidikan secara formal maupun pendidikan secara nonformal. Proses pembelajaran di dalam kelas menentukan tingkat keberhasilan siswa. Disini guru harus merencanakan dan menetapkan model yang digunakan agar siswa lebih termotivasi dalam belajar, dengan tujuan agar memiliki pengetahuan, keterampilan serta nilai dan sikap untuk mempersiapkan siswa menghadapi studi yang lebih tinggi.

Fisika salah satu cabang IPA yang merupakan suatu ilmu pengetahuan yang mempelajari gejala-gejala alam dan interaksi di dalamnya. Pelajaran fisika lebih menekankan pada pemberian langsung untuk meningkatkan kompetensi agar siswa mampu berpikir kritis dan sistematis dalam memahami konsep fisika, sehingga siswa memperoleh pemahaman yang benar tentang fisika. Pemahaman yang benar akan pelajaran fisika akan sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Banyaknya konsep fisika yang bersifat abstrak menjadikan siswa sukar membayangkannya. Karenanya mata pelajaran fisika didampingi dengan praktikum fisika agar konsep-konsep yang bersifat abstrak terlihat nyata oleh siswa, namun tidak semua masalah fisika dapat dilaksanakan di laboratorium. Lebih lagi penggunaan laboratorium terbatas hanya di sekolah. Kondisi ini yang mendorong guru agar lebih memikirkan media pembelajaran yang mendukung pelajaran tersebut, sehingga pengetahuan dapat lebih mudah dipahami siswa. Kehadiran media pembelajaran sebagai media antara guru sebagai pengirim

informasi dan penerima informasi harus komunikatif, khususnya untuk obyek secara visualisasi.

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan di SMP Negeri 27 Medan melalui wawancara dengan guru fisika ibu Dra. Farida Hasugian bahwa penguasaan siswa terhadap materi pelajaran fisika masih tergolong rendah. Dan terbukti hasil ulangan harian mata pelajaran fisika rendah yaitu dibawah KKM. Dimana KKM fisika di SMP 27 Medan adalah 70, dan nilai ulangan rata-rata siswa adalah 65,9. Guru mengungkapkan bahwa siswa masih sulit mengerjakan soal cerita sehingga siswa tidak dapat menentukan penyelesaian yang tepat . Selain itu siswa juga masih sulit mengerjakan soal yang sedikit berbeda dengan contoh soal yang diberikan oleh guru. Pembelajaran di SMP Negeri 27 Medan memiliki kondisi yang biasanya hanya menggunakan metode ceramah dan tanya jawab, dan penggunaan model pembelajaran yang kurang bervariasi dan berpusat pada guru sehingga kurangnya minat siswa untuk mengikuti pembelajaran fisika di kelas. Penggunaan media pembelajaran di kelas juga jarang digunakan oleh guru. Guru melaksanakan pengajaran dengan menggunakan buku pegangan dan menerangkannya di papan tulis biasa.

Permasalahan diatas perlu diupayakan penanggulangannya yaitu dengan mengembangkan suatu model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan mengupayakan siswa aktif berbuat sehingga dalam belajar siswa tidak hanya menerima apa yang disampaikan guru saat proses belajar mengajar berlangsung dan agar siswa tidak mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal. Salah satu upaya yang dilakukan dalam mengatasi kesulitan siswa dalam menyelesaikan soal adalah dengan menerapkan model pembelajaran *problem solving*. Model pembelajaran *problem solving* merupakan salah satu model pembelajaran yang dikembangkan atas dasar teori, bahwa siswa akan memberikan respon yang positif dan akan lebih mudah menemukan juga memahami konsep yang sulit apabila fase-fase yang terdapat dalam model pembelajaran *problem solving* diterapkan dalam pembelajaran. Dalam hal ini siswa dipacu untuk dapat menemukan sendiri solusi suatu masalah yang dibahas. Model pembelajaran *Problem Solving* pernah diteliti oleh beberapa peneliti seperti Agust Ridhoi

Saragih (2012) dan Marta Simanjuntak (2011). Kedua peneliti tersebut bersifat eksperimen dan menemukan bahwa hasil belajar siswa meningkat setelah diterapkan model pembelajaran *Problem Solving*.

Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya yang meningkat peneliti berkeinginan untuk menggunakan model pembelajaran *Problem Solving* bedanya dengan peneliti sebelumnya adalah peneliti menggunakan media *Macromedia Flash. Macromedia flash* merupakan gabungan konsep pembelajaran dengan teknologi audiovisual yang mampu menghasilkan fitur-fitur baru yang dapat dimanfaatkan dalam pendidikan. Pembelajaran berbasis multimedia dapat menyajikan materi pelajaran yang lebih menarik, tidak menoton, dan memudahkan penyampaian. Karenanya pemilihan media yang tepat dalam setiap aktivitas pembelajaran menjadi hal yang begitu penting.

Berdasarkan keseluruhan latar belakang diatas , maka peneliti merasa tertarik untuk meneliti hal tersebut dengan mengajukan judul: **" Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Solving* Berbantu *Macromedia Flash* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Cahaya di Kelas VIII Semester II SMP Negeri 27 Medan T.P.2013/2014".**

## 1.2. Identifikasi Masalah

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

1. Model pembelajaran kurang bervariasi.
2. Minat belajar fisika siswa yang masih kurang.
3. Hasil belajar siswa yang masih rendah.
4. Kurang aktifnya siswa dalam proses pembelajaran.
5. Media pembelajaran yang jarang dipergunakan.

## 1.3. Batasan Masalah

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

1. Model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran *Problem Solving*
2. Media pembelajaran *Macromedia Flash*
3. Materi pokok yang diterapkan selama kegiatan belajar mengajar adalah Cahaya

## 1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran *Problem Solving* berbantu *macromedia flash*?
2. Bagaimana hasil belajar siswa menggunakan pembelajaran konvensional ?
3. Apakah ada perbedaan hasil belajar siswa akibat pengaruh model pembelajaran *problem solving* berbantu *macromedia flash* dengan hasil belajar siswa dengan pembelajaran konvensional?
4. Bagaimana aktivitas belajar siswa menggunakan model pembelajaran *Problem Solving* berbantu *macromedia flash*?

## 1.5. Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui bagaimana hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran *Problem Solving* .
2. Untuk mengetahui bagaimana hasil belajar siswa menggunakan pembelajaran konvensional .
3. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa akibat pengaruh model pembelajaran *problem solving* dengan hasil belajar siswa dengan pembelajaran konvensional berbantu *macromedia flash*?
4. Untuk mengetahui aktivitas belajar siswa menggunakan model pembelajaran *Problem solving* .

## 1.6. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Sebagai informasi hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Solving* berbantu *Macromedia flash* di SMP Negeri 27 Medan pada materi Cahaya baik kepada guru ataupun murid setempat.
2. Menambah pengalaman dan pengetahuan peneliti sebagai calon guru fisika tentang model pembelajaran *Problem Solving* berbantu *Macromedia flash*.

## 1.7. Defenisi Operasional

Agar tidak terjadi kesalahpahaman dalam menafsirkan istilah, perlu diberikan defenisi operasional sebagai berikut:

*1.* Model Pembelajaran *Problem Solving*

Model Pembelajaran *Problem Solving* adalah model pembelajaran dimana model menggunakan beberapa fase supaya tidak ditemukan masalah dalam pembelajaran. Model *problem solving* adalah suatu model pembelajaran yang melakukan pemusatan pada pengajaran dan keterampilan pemecahan masalah, yang diikuti dengan penguatan keterapmpilan.

2. Media Pembelajaran *Macromedia Flash*

*Macromedia Flash* mempunyai banyak keunggulan dibandingkan dengan *software* animasi lainnya diantaranya adalah program yang berorientasi objek, mampu mendesain gambar berbasis komputer,dapat dipergunakan sebagai software pembuat situs WEB, dan banyak keunggulan lainnya.

3. Hasil Belajar

Proses belajar akan menghasilkan hasil belajar, maka hakekat dari hasil belajar adalah perubahan tingkah laku. Setelah peserta didik mendapatkan pembelajaran di sekolah maka peserta didik memperoleh suatu hasil belajar. Seperti yang diungkapkan Sagala (2008:23) dalam bukunya menyebutkan “Inti dari pembelajaran adalah interaksi dan proses untuk mengungkapkan ilmu pengetahuan oleh pendidik dan peserta didik yang menghasilkan suatu hasil belajar”. Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar.

UNIVERSITAS NEGERI MEDAN
UNIMED