

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Kegiatan pembelajaran adalah proses yang mengandung serangkaian kegiatan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu. Ini berarti berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung pada bagaimana proses pembelajaran. Salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan kita adalah model pembelajaran dan media pembelajaran yang kurang divariasikan sesuai perkembangan zaman dan kebutuhan siswa saat proses pembelajaran.

Proses pembelajaran di dalam kelas diarahkan kepada kemampuan anak untuk menghafal informasi yang diingatnya itu untuk menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari. Kenyataan ini berlaku untuk semua mata pelajaran. Mata pelajaran science tidak dapat mengembangkan kemampuan anak untuk berpikir kritis dan sistematis, karena strategi berpikir tidak digunakan secara baik dalam setiap proses pembelajaran di dalam kelas (Sanjaya, 2006).

Kimia merupakan ilmu pengetahuan yang termasuk rumpun IPA yang pada hakekatnya memiliki dua komponen yakni komponen produk dan proses. Kimia bukan hanya kumpulan pengetahuan berupa fakta, konsep atau prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Oleh sebab itu, dalam pembelajaran kimia tidak boleh mengesampingkan proses ditemukannya konsep (Agustiana, dan Tina, 2013).

Salah satu materi yang dipelajari pada semester genap di kelas X adalah Reaksi Reduksi Oksidasi. Reaksi reduksi oksidasi adalah reaksi yang mengalami dua peristiwa yaitu reduksi dan oksidasi dan membahas adanya perubahan bilangan oksidasi satu atau lebih unsur yang bereaksi.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti di SMA Negeri 14 Medan masalah yang di hadapi adalah siswa menganggap pelajaran Reaksi Reduksi Oksidasi merupakan pelajaran yang sulit. Hal ini berkaitan dengan karakteristik materi Reaksi Redoks itu sendiri yang sarat akan

penguasaan konsep, perhitungan dan materi yang saling berhubungan satu dengan yang lain. Sehingga jika siswa tidak mengerti materi pelajaran sebelumnya maka siswa akan lebih sulit untuk mengerti materi pelajaran yang akan dipelajari dalam reaksi reduksi oksidasi. Hal ini tampak dari rata-rata hasil belajar siswa dalam pelajaran kimia tahun ajaran 2014/2015 didapat bahwa siswa yang lulus dengan nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75 pada materi Reaksi Redoks di sekolah tersebut hanya 35%. Ditambah lagi model pembelajaran yang digunakan guru mata pelajaran kurang divariasikan dengan model dan media pembelajaran yang sesuai untuk menyampaikan materi sehingga membuat proses belajar mengajar menjadi tidak menarik dan efektif.

Untuk mengatasi masalah tersebut dibutuhkan pemilihan model pembelajaran dan media pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Model pembelajaran *Group Investigation* adalah salah satu model pembelajaran yang dapat melatih siswa untuk menumbuhkan kemampuan berpikir mandiri dan melibatkan siswa secara aktif yang dapat terlihat mulai dari tahap pertama sampai tahap akhir pembelajaran. Selain itu, model pembelajaran *Group Investigation* juga merupakan model pembelajaran yang menimbulkan ketertarikan dan merangsang rasa ingin tahu siswa untuk menyelidiki suatu informasi secara pribadi maupun bersama dengan rekan kelompoknya.

Selain model yang tepat, dibutuhkan juga media yang mendukung untuk meningkatkan semangat belajar siswa, visualisasi adalah salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mengkonkritkan sesuatu yang abstrak. Pada era informatika visualisasi berkembang dalam bentuk gambar bergerak (animasi) yang dapat ditambahkan suara (audio). Sajian audio visual atau lebih dikenal dengan sebutan multimedia menjadikan visualisasi lebih menarik. Salah satu media yang menarik itu yaitu menggunakan media komputer *macromedia flash* dengan animasi yang membantu siswa melihat pembelajaran secara nyata sehingga lebih memahami materi pelajaran.

Model pembelajaran ini telah di teliti oleh peneliti terdahulu seperti Wildanisani,dkk, (2015) dapat meningkatkan prestasi belajar 32,35% pada siklus I

menjadi 64,71% pada siklus II dan Waruwu, F, (2013) meningkatkan hasil belajar sebesar 71%. Penelitian lain mengenai *Macromedia flash* dikemukakan oleh Puspitaloka, dkk (2012) meningkatkan pembelajaran sebesar 61 %. Hal yang sama dikemukakan Hariyanti, dkk,(2013) dapat meningkatkan prestasi belajar siswa mencapai 66,67 %.

Berdasarkan latar belakang dan pemikiran tersebut, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian yang berjudul “**Penerapan Model Pembelajaran *Group Investigation (GI)* Dengan Menggunakan *Macromedia Flash* Terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa Pada Pokok Bahasan Reaksi Reduksi Oksidasi**”

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah model dan media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar kurang bervariasi sehingga pembelajaran kurang menarik bagi siswa.

1.3. Batasan Masalah

Pada penelitian ini masalah dibatasi pada penerapan model pembelajaran *group investigation* dengan menggunakan *macromedia flash* terhadap hasil belajar kimia siswa pada pokok bahasan Reaksi Reduksi Oksidasi.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Apakah ada pengaruh penerapan model pembelajaran *group investigation* dengan menggunakan *macromedia flash* terhadap hasil belajar siswa pada pokok bahasan reaksi reduksi oksidasi.

1.5. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh data dan mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *group investigation* dengan menggunakan *macromedia flash* terhadap hasil belajar siswa pada pokok bahasan reaksi reduksi oksidasi.

1.6. Manfaat Penelitian

1. Bagi siswa, dapat meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada pokok bahasan Reaksi Redoks.
2. Bagi guru, sebagai bahan referensi dalam memilih model dan media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

1.7. Defenisi Operasional

1. *Group Investigation (GI)* merupakan suatu model pembelajaran yang melibatkan siswa sejak perencanaan, baik dalam menentukan topik maupun cara untuk mempelajarinya melalui investigasi sehingga siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran.
2. *Macromedia Flash* merupakan sebuah program pembuatan animasi, presentasi, games bahkan perangkat ajar dengan tampilan visual yang menarik.
3. Hasil belajar adalah hasil yang dicapai dalam bentuk angka-angka atau skor setelah diberikan perlakuan dan tes pada setiap akhir pembelajaran. Nilai yang diperoleh siswa menjadi acuan untuk melihat penguasaan siswa dalam menerima materi pelajaran.
4. Model Pembelajaran Langsung merupakan model pembelajaran yang lazim digunakan dalam kelas yang menggunakan metode tanya jawab, diskusi, pemberian tugas.