

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pengalaman peneliti saat melakukan program pengalaman lapangan terpadu (PPLT) di SMA Negeri 1 Pantai Cermin menemukan beberapa fakta yang berhubungan dengan masalah pendidikan yang terjadi di masyarakat dan sekolah. Permasalahan yang peneliti temukan dalam masyarakat adalah kurangnya minat masyarakat terhadap pendidikan yang masih rendah hal tersebut peneliti temukan pada saat mengadakan les tambahan untuk mengadakan olimpiade tingkat nasional hanya sedikit saja siswa yang mau mengikuti lomba tersebut dengan alasan untuk membantu orang tua.

Permasalahan yang sama juga peneliti temukan di sekolah salah satunya mengenai masalah sarana penunjang yang ada di sekolah sudah ada seperti : Lab laboratorium yang di lengkapi dengan KIT pelajaran fisika yang lengkap dan juga memiliki bangku dan meja laboratorium, namun jarang digunakan dengan alasan guru mata pelajaran fisika jarang mengajak siswa untuk melakukan pratikum dilaboratorium. Kemudian peneliti juga menemukan masalah yang ada di dalam kelas seperti : pada saat siswa di hadapkan pada suatu permasalahan fisika siswa kesulitan untuk memecahkan masalah yang diberikan oleh guru, pemahaman konsep yang masih kurang, siswa kesulitan untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi suatu penyelidikan atau permasalahan, dan pada saat mengumpulkan dan menganalisis data yang berkaitan dengan masalah siswa merasa bingung, kerana siswa jarang melakukan eksperimen di laboratorium.

Hasil dan minat belajar siswa dalam bidang IPA termasuk fisika masih kurang memuaskan, hal ini sesuai dengan hasil observasi di SMA Negeri 1 Sunggal pada tanggal 13 Januari 2016, dengan menggunakan angket dan wawancara, diperoleh data bahwa 25% (8 orang) yang tidak menyukai pelajaran fisika, 31.25 % (10 orang yang menyukai pelajaran fisika), 78.12% (25 orang siswa) biasa saja terhadap pelajaran fisika, 50% (16 orang siswa) menyatakan fisika itu sulit dan kurang menarik.

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru fisika di SMA Negeri 1 Sunggal, Ibu Hayati, M.Pd menyatakan bahwa pelajaran fisika masih berpusat pada guru (*teacher centre*) dan metode yang digunakan belum divariasikan sehingga siswa kurang aktif. Guru juga sering menggunakan pola mengajar dengan menyajikan materi dan penyelesaian soal-soal dengan rumus dan belum divariasikan dengan model pembelajaran berbasis masalah. Sehingga siswa kesulitan dalam memecahkan masalah fisika dan tidak memahami konsep yang diajarkan.

Salah satu cara yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah di atas adalah dengan menggunakan model pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centre learning*). Peneliti akan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* selama melakukan penelitian di SMA Negeri 1 Sunggal. Menurut Sumantri (2015 : 42), model pembelajaran *problem based learning* adalah rangkaian aktivitas pembelajaran yang menekankan kepada proses penyelesaian masalah yang dihadapi secara ilmiah. Model ini bercirikan penggunaan masalah kehidupan nyata sebagai sesuatu dan meningkatkan keterampilan berfikir kritis dan menyelesaikan masalah, serta mendapatkan pengetahuan konsep-konsep penting.

Model pembelajaran *problem based learning* berhasil diterapkan oleh Kharida (2009), ditunjukkan dengan hasil belajar kognitif yang meningkat secara signifikan dari siklus 1 ke siklus 2. Besar peningkatan hasil belajar adalah 26% dengan ketuntasan belajar secara klasikal 86.67%. Peneliti selanjutnya Fuada (2014) setelah dilakukan perlakuan yang berbeda pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, terdapat perbedaan yang signifikan menunjukkan bahwa post-test kelas eksperimen lebih baik dari pada kelas kontrol dengan nilai kelas eksperimen sebesar 0,49 sedangkan untuk kelas kontrol sebesar 0,33.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul : ***Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pokok Kinematika Gerak Lurus di Kelas X Semester I SMA Negeri 1 Sunggal. T.P. 2016/2017***

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka dapat diidentifikasi masalah yang relevan dengan penelitian ini adalah :

1. Rendahnya hasil belajar siswa dalam pelajaran fisika.
2. Model dan metode pembelajaran yang kurang variasi, sehingga siswa merasakan situasi belajar yang membosankan.
3. Aktivitas belajar siswa terhadap fisika yang masih kurang.
4. Penggunaan media pembelajaran yang masih kurang.

1.3 Batasan Masalah

Untuk memberikan ruang lingkup yang jelas dalam pembahasan, maka perlu dilakukan pembatasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Model pembelajaran dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *Problem Based Learning*.
2. Materi yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah Kinematika Gerak Lurus
3. Subjek yang diteliti adalah siswa kelas X SMA Negeri 1 Sunggal T.P.2015/2016

1.4 Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana aktivitas siswa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* pada materi pokok Kinematika Gerak Lurus di Kelas X Semester I SMA Negeri 1 Sunggal T.P.2016/2017?
2. Bagaimana aktivitas siswa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran konvensional pada materi pokok Kinematika Gerak Lurus di Kelas X Semester I SMA Negeri 1 Sunggal T.P. 2016/2017?
3. Bagaimana hasil belajar siswa di kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* pada materi pokok Kinematika Gerak Lurus di Kelas X Semester I SMA Negeri 1 Sunggal T.P. 2016/2017?

4. Bagaimana hasil belajar siswa di kelas kontrol dengan menggunakan model pembelajaran konvensional pada materi pokok Kinematika Gerak Lurus di Kelas X Semester I SMA Negeri 1 Sunggal T.P.2016/2017?
5. Bagaimana pengaruh penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* terhadap hasil belajar siswa pada materi pokok Kinematika Gerak Lurus di Kelas X Semester I SMA Negeri 1 Sunggal T.P.2016/2017?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan yang ingin diperoleh dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui aktivitas siswa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* pada materi pokok Kinematika Gerak Lurus di Kelas X Semester I SMA Negeri 1 Sunggal T.P.2016/2017
2. Untuk mengetahui aktivitas siswa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran konvensional pada materi pokok Kinematika Gerak Lurus di Kelas X Semester I SMA Negeri 1 Sunggal T.P.2016/2017
3. Untuk mengetahui hasil belajar siswa di kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* pada materi pokok Kinematika Gerak Lurus di Kelas X Semester I SMA 1 Sunggal T.P.2016/2017
4. Untuk mengetahui hasil belajar siswa di kelas kontrol dengan menggunakan model pembelajaran konvensional pada materi pokok Kinematika Gerak Lurus di Kelas X Semester I SMA Negeri 1 Sunggal T.P.2016/2017
5. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* terhadap hasil belajar siswa pada materi pokok Kinematika Gerak Lurus di Kelas X Semester I SMA Negeri 1 Sunggal T.P.2016/2017

1.6 Manfaat Penelitian

Secara garis besar hasil penelitian ini diharapkan memiliki manfaat sebagai berikut.

1. Sebagai bahan informasi hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* pada materi pokok Kinematika Gerak Lurus di Kelas X Semester I SMA Negeri 1 Sunggal T.P.2016/2017
2. Sebagai bahan informasi alternatif pemilihan model pembelajaran

1.7 Defenisi Operasional

1. Model pembelajaran PBL (*Problem Besed Learning*)

Model pembelajaran PBL adalah model yang dirancang untuk membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir, keterampilan menyelesaikan masalah, dan keterampilan intelektualnya untuk mempelajari peran-peran orang dewasa dengan mengalaminya melalui berbagai situasi rill atau situasi yang disimulasikan dan menjadi pelajar yang mandiri dan otonom (Arends, 2008).

2. Media Animasi

Media animasi merupakan media pembelajaran nonfisik menggunakan perangkat lunak computer. Media animasi yang digunakan adalah program aplikasi *macromedia flash*. *Macromedia flash* adalah suatu karya yang memiliki banyak elemen antara lain teks, gambar, suara, dan gerak sehingga dapat membuat gambar vektor dan animasi.