

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu yang terpenting dalam mendukung kemajuan suatu bangsa. Jika pendidikan di suatu negara sudah baik, maka negara tersebut adalah negara berkembang yang akan menjadi negara maju. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan, bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa (Al-tabani, 2014 : 1). Undang-Undang tersebut telah tegas menyebutkan bahwa untuk membentuk watak dan peradaban bangsa yang bermartabat, dibutuhkan suatu pendidikan yang berpedoman pada pendidikan nasional agar kualitas pendidikan Indonesia dapat merata.

Pentingnya pendidikan dalam suatu negara yaitu untuk membangun negara dimasa depan. Untuk itu, sejak dini harus diterapkan pendidikan yang mampu mengembangkan segala potensi yang terdapat dalam diri siswa, sehingga siswa mampu menghadapi segala permasalahan yang akan terjadi pada dirinya.

Pelajaran kimia adalah salah satu mata pelajaran yang masih dianggap sulit oleh beberapa siswa. Hal ini disebabkan oleh kurangnya perhatian guru dalam memahami kebutuhan siswa yang cenderung bosan dengan aktivitas belajar mengajar yang monoton. Hal ini diketahui dari hasil observasi peneliti yang dilakukan pada 16 Januari 2017 menemukan bahwa hasil belajar kimia siswa yang masih rendah pada salah satu materi kimia, yaitu reaksi redoks. Dari observasi tersebut, peneliti juga mengetahui bahwa guru kurang menggunakan model pembelajaran dan media pembelajaran selama proses pembelajaran pada materi reaksi redoks.

Hasil belajar merupakan perwujudan kemampuan akibat perubahan perilaku yang dilakukan oleh usaha pendidikan. Kemampuan menyangkut

domain kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya, Winkel 1996:51 (dalam Purwanto, 2011:45). Jika hasil belajar kimia siswa pada pokok bahasan reaksi redoks terus bertengger pada keprihatinan ini, maka akan berdampak serius terhadap perkembangan belajar siswa. Untuk mengantisipasi keadaan yang terus memburuk, perlu diadakannya revolusi proses pembelajaran di dalam kelas yang mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Untuk dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan di dalam kelas, guru harus mampu membawakan materi pembelajaran secara menarik dan tidak membosankan. Untuk itu, sangat penting bagi guru untuk dapat menggunakan model pembelajaran dan media pembelajaran yang interaktif.

Banyak peneliti dibidang pendidikan yang melakukan riset tentang keakuratan media dan model pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan materi ajar dan tak sedikit pula peneliti yang mendapatkan hasil yang memuaskan. Salah satu model pembelajaran yang diteliti adalah model pembelajaran *Problem Based Learning*.

Problem Based Learning adalah salah satu model pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai subjek yang aktif dan berfikir kritis terhadap segala masalah yang muncul selama proses pembelajaran dan mampu menyelesaikan masalah tersebut secara kelompok maupun individu. Model pembelajaran berbasis masalah ini juga dapat mengembangkan karakter siswa. Menurut penelitian Handayani (dalam Sujiono, 2014:686) menunjukkan bahwa penerapan model PBL efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dan hasil belajar siswa. Model PBL diharapkan lebih baik untuk meningkatkan keaktifan siswa dan dapat menuntut siswa agar lebih berpikir kritis jika dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional.

Selain peran dari model pembelajaran yang tepat, seorang guru juga harus memilih media pembelajaran yang inovatif, interaktif, menarik, menyenangkan dan sesuai dengan keadaan siswa. Beberapa media

pembelajaran yang maksudkan tersebut contohnya seperti *powerpoint*, peta konsep, dan animasi . Penelitian mengenai media tersebut juga telah dilakukan dan hasilnya sangat memuaskan. Pencapaian hasil belajar siswa menjadi meningkat.

Media *powerpoint* adalah salah satu media yang dapat dikolaborasikan dengan model pembelajaran yang interaktif seperti model pembelajaran kooperatif tipe STAD. Menurut Bakrowi (2007:36), hasil penelitiannya menunjukkan bahwa mengimplementasikan *Microsoft Office Power-Point* sebagai multimedia pada pelaksanaan pembelajaran dengan model STAD, yaitu: (1) pembelajaran menantang dan memotivasi siswa untuk mencari tahu dengan bertanya ataupun menyelidiki sendiri melalui praktik. (2) Siswa menjadi lebih aktif dan serius memperhatikan penjelasan guru saat penyajian kelas. (3) Siswa menyukai animasi-animasi yang digunakan guru untuk mengkonkritkan pembelajaran. (4) Tumbuh daya saing yang sehat dalam diri siswa untuk mendapatkan penghargaan bagi kelompoknya. (5) diskusi kelas menjadi bermakna karena siswa tidak hanya menjawab pertanyaan pada lembar kerja, tapi dia juga harus berbuat melalui praktik dan menerapkan konsep yang didapat pada situasi baru. (6) pemahaman siswa yang diukur melalui kuis individu dan lembar kerja kelompok meningkat dari 82,8 menjadi 92,2. Dari hasil penelitian Bakrowi tersebut dapat kita lihat bahwa media *power-point* sangat baik digunakan dan dikolaborasikan dengan model pembelajaran interaktif.

Media peta konsep adalah media sederhana yang sistematis dan dapat mewakili semua konsep dalam materi pelajaran. Menurut Septiana (dalam Rismati, dkk., 2016:117) peta konsep digunakan untuk menyatakan hubungan yang bermakna antara konsep-konsep dalam suatu bentuk proposisi dan dipetakan menjadi suatu ilustrasi grafis. Hasil penelitian yang dikemukakan oleh Rismati, dkk. (2016) pada “Studi Komparasi Penggunaan Media TTS Dan Peta Konsep Melalui Model Pembelajaran *Contextual Teaching And Learning* (CTL) Ditinjau Dari Kemampuan Memori Terhadap Prestasi Belajar Siswa” menunjukkan, bahwa Penggunaan media

Peta Konsep dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan belajar siswa. Dengan penggunaan peta konsep siswa tidak lagi banyak menghafal materi untuk belajar, siswa cukup memahami konsep kemudian menghubungkannya dengan konsep yang sudah ada sebelumnya. Peta konsep dapat membantu siswa untuk mengorganisasikan suatu konsep dalam struktur yang berarti sehingga bermanfaat untuk mengidentifikasi konsep yang sulit dimengerti, memudahkan siswa untuk menyusun dan memahami isi pelajaran dan meningkatkan memori atau ingatan.

Media animasi adalah kumpulan gambar yang berisikan gerakan. Menurut Sastrawan, dkk. (2014) media visual animasi dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Visual animasi dapat menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi pelajaran dengan dunia nyata.

Dari model pembelajaran dan media pembelajaran yang sudah dipaparkan terlihat bahwa model *Problem Based Learning* dan media *power-point*, peta konsep, dan video animasi pembelajaran adalah model dan media yang sangat baik untuk diterapkan dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut Romance (dalam Rismati, dkk., 2016:116) berdasarkan penelitian yang telah dilakukan diperoleh hasil bahwa kualitas pembelajaran akan lebih baik apabila model dan media pembelajaran digunakan secara bersama-sama. Namun kecocokan antara media dan model pembelajaran yang telah disebutkan tersebut masih belum diketahui mana yang lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Untuk itu penulis berniat melakukan penelitian yang berjudul **“Implementasi Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Terintegrasi Media Peta Konsep, *Powerpoint*, dan Animasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pokok Bahasan Reaksi Redoks”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Pendidikan nasional yang belum merata menyebabkan siswa disekolah belum mendapatkan hasil belajar yang maksimal.
2. Model pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi karena guru belum mampu mengembangkan model pembelajaran yang dapat merangsang siswa untuk belajar.
3. Guru kurang menggunakan media dalam proses belajar mengajar
4. Siswa cenderung pasif dalam menerima pelajaran sehingga membuat siswa cepat bosan dan suka mengganggu temannya saat guru menjelaskan pelajaran.

1.3 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini adalah mengetahui peningkatan hasil belajar kimia siswa yang diajarkan menggunakan model *Problem Based Learning* dengan media peta konsep, model *Problem Based Learning* dengan media *powerpoint*, dan model *Problem Based Learning* dengan media animasi pada materi reaksi redoks.

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan, maka penulis membatasi masalah yang akan diteliti, yaitu :

1. Model pembelajaran yang digunakan model *Problem Based Learning*.
2. Media pembelajaran yang digunakan media peta konsep, *Powerpoint* dan animasi.
3. Materi pokok yang akan diberikan adalah materi reaksi redoks.
4. Subjek yang akan diteliti adalah siswa kelas X SMA.
5. Sekolah yang akan diteliti adalah MAN Lubuk Pakam.
6. Pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa.

1.5 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka rumusan secara umum dari penelitian ini yaitu:

1. Apakah penerapan model *Problem Based Learning* terintegrasi media peta konsep, *powerpoint*, dan animasi dapat meningkatkan hasil belajar kimia siswa?
2. Apakah ada perbedaan hasil belajar kimia siswa yang diajarkan dengan menggunakan model *Problem Based Learning* dengan media Peta Konsep, model *Problem Based Learning* dengan media *Powerpoint*, dan model *Problem Based Learning* dengan Animasi pada pokok bahasan Reaksi Redoks?
3. Model *Problem Based learning* terintegrasi media manakah yang paling efektif digunakan pada pembelajaran?
4. Apakah dengan menggunakan model *Problem Based Learning* terintegrasi media peta konsep, *powerpoint*, dan animasi dapat menumbuhkan karakter pada diri siswa?

1.6 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu,

1. Mengetahui peningkatkan hasil belajar siswa MAN Lubuk Pakam kelas X dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* terintegrasi media Peta Konsep, *Powerpoint*, dan Animasi pada pokok bahasan Reaksi Redoks.
2. Mengetahui perbedaan hasil belajar kimia siswa yang diajarkan menggunakan model *Problem Based Learning* dengan media peta konsep, model *Problem Based Learning* dengan media *Powerpoint*, dan model *Problem Based Learning* dengan media animasi pada pokok bahasan Reaksi Redoks.
3. Mengetahui model *Problem Based learning* terintegrasi media yang paling efektif digunakan pada pembelajaran.

4. Mengetahui pengaruh penggunaan model *Problem Based Learning* terintegrasi media peta konsep, *powerpoint*, dan animasi dalam menumbuhkan karakter pada diri siswa.

1.7 Manfaat Penelitian

a. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini dapat memberi sumbangan yang sangat berharga pada perkembangan ilmu pendidikan, terutama pada penerapan model pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar dikelas.

b. Secara Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat :

- 1) Bagi Siswa, dalam penerapan model *Problem Based Learning* dapat memberi pengalaman langsung kepada siswa selama proses pembelajaran berlangsung.
- 2) Bagi Guru, dapat memperkaya studi tentang belajar mengajar dalam penggunaan model *Problem Based Learning* khususnya untuk meningkatkan hasil belajar.
- 3) Bagi Sekolah, orang tua memberi kepercayaan kepada sekolah untuk mendidik anaknya untuk memperoleh hasil belajar yang baik dan meningkatkan kualitas dan mutu sekolah.
- 4) Bagi Peneliti, mencari tahu dampak dari penggunaan model *Problem Based Learning* terhadap hasil belajar siswa pada materi Reaksi Redoks.
- 5) Bagi Peneliti lain, dapat dijadikan bahan pertimbangan sebagai hasil masukan, khususnya bila ingin memperbaiki proses pembelajaran materi Reaksi Redoks.

1.8 Definisi Operasional

1. Model *Problem Based Learning* merupakan suatu pendekatan pembelajaran dimana siswa mengerjakan permasalahan yang autentik dengan maksud untuk menyusun pengetahuan mereka sendiri,

mengembangkan inkuiri dan keterampilan berfikir tingkat lebih tinggi, mengembangkan kemandirian dan kepercayaan diri.

2. Media peta konsep adalah ilustrasi grafis konkret yang mengindikasikan bagaimana suatu konsep tunggal dihubungkan kekonsep-konsep lain pada kategori yang sama.
3. Media *Powerpoint* merupakan perangkat lunak komputer yang mudah, dinamis, dan sangat menarik untuk membuat multimedia presentasi pembelajaran karena memiliki kemampuan dalam menggabungkan semua unsur media seperti teks, video, animasi, image, grafik dan sound menjadi satu kesatuan penyajian yang terintegrasi.
4. Media animasi merupakan satu bentuk presentasi bergambar yang menarik, yang berupa simulasi gambar bergerak yang menggambarkan perpindahan atau pergerakan suatu objek mengenai suatu materi pembelajaran.
5. Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan.