

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam teori belajarnya, Jerome S. Bruner berpendapat bahwa kegiatan belajar akan berjalan baik dan kreatif jika siswa dapat menemukan sendiri suatu aturan, memahami konsep, arti, dan hubungan, melalui proses intuitif untuk akhirnya sampai kepada suatu kesimpulan dari penemuan / *discovery learning* (Mufarricha, 2009). Suatu tipe pembelajaran dimana siswa membangun pengetahuan mereka sendiri dengan mengadakan suatu percobaan dan menemukan sebuah prinsip dari hasil percobaan tersebut adalah ciri dari *discovery learning* (Rohim, dkk, 2012). *Discovery learning* merupakan komponen dari praktek pendidikan yang meliputi metode mengajar yang memajukan cara belajar aktif, berorientasi pada proses, mengarahkan sendiri dan reflektif (Suryosubroto, 2002).

Penelitian yang mendukung keberhasilan dari penggunaan *discovery learning* adalah penelitian Kurnianto (2016), dimana hasil posttest kelas eksperimen I adalah 76,3 dan eksperimen II adalah 74,4 sedangkan kelas kontrol adalah 67,3. Pada penelitian Istiana (2016) mengalami peningkatan ketuntasan prestasi belajar pada siklus I yaitu 70% dan siklus II yakni 85 %. Dibantu dengan penelitian lain dimana kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran *discovery learning* mendapat rata-rata nilai hasil belajar sebesar 74,70 sedangkan kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional sebesar 70,38 (Putrayasa, dkk, 2014). Untuk penggunaan *discovery learning* terhadap hasil belajar pada penelitian Sarniati (2016) diperoleh rata-rata pada kelas kontrol sebesar 50,4 dan di kelas eksperimen 54,29. Seperti dikatakan Swaak, dan Joolingenz (2004) dihubungkan dengan penelitian tersebut bahwa *discovery learning* meningkatkan pemahaman siswa terhadap pengetahuan sebelumnya serta meningkatkan aktivitas siswa, begitu juga pendapat Balim (2009) mengatakan penggunaan *discovery learning* meningkatkan keberhasilan belajar siswa.

Diikuti dari penerapan pembelajaran aktif, penggunaan media perlu untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Panggabean dan Susanti, 2015). Pembelajaran akan berjalan efektif jika guru mampu memanfaatkan sumber dan media pembelajaran sesuai tuntutan kurikulum (Akbar, 2013). Salah satu penggunaan alat bantu yang diduga efektif adalah peta konsep. Peta konsep merupakan alat bantu belajar yang bersifat personal dimana siswa mengkonstruksi peta konsep dengan menggunakan istilah-istilah mereka sendiri sehingga perlu dikonfirmasi lebih lanjut (Miller, *et al.*, 2009). Salah satunya yaitu penggunaan media peta konsep yang telah terbukti dapat memberi peningkatan pembelajaran sesuai dengan isi dari penelitian Ismail (2013) dimana hasil belajar siswa pada siklus ke 2 mengalami peningkatan dari siklus 1 yaitu dari 80,09 % menjadi 85,79% maka hasil belajar siswa mengalami peningkatan mencapai ketuntasan belajar $\geq 75\%$. Saounma dan Attieh (2008) melakukan penelitian yang serupa, dimana skor peta konsep dengan skor post-test menunjukkan korelasi yang signifikan. Menghubungkan penggunaan *discovery learning* dengan media peta konsep diperoleh hasil kelas eksperimen 2 lebih besar dari kelas eksperimen 1 yaitu 57,22 % dan 39,16 % (Setiyawan, *dkk*, 2016).

Untuk media yang kedua yakni media animasi, dimana media ini dapat mengajak siswa untuk aktif dalam pembelajaran guna membangun pengetahuannya sendiri sehingga dapat mencapai pemahaman terhadap suatu materi (Yildirim, *et al.*, 2011) yang telah dibuktikan pada penelitian Hatika (2016), dimana rata-rata daya serap pada kelas eksperimen menggunakan media animasi komputer dengan persentase keefektifan sebesar 80,03% sedangkan di kelas kontrol hanya sebesar 78,7%. Penelitian lain menggunakan media animasi menyebutkan besarnya nilai rata-rata prestasi belajar kognitif siswa yang diajarkan dengan media animasi sebesar 89,13 lebih baik dari nilai rata-rata prestasi siswa yang diajarkan dengan media LKS yakni sebesar 84,19 (Puspitasari, *dkk*, 2015). Penelitian yang berhubungan menggunakan *discovery learning* berbantuan media animasi mendapatkan hasil yang baik yaitu nilai rata-rata kelas eksperimen lebih besar dari nilai rata-rata kelas control dengan jumlah 65,44 dan 56,18 (Fitriani, *dkk*, 2014).

Dari observasi peneliti di SMA N 2 Sidikalang dimana proses pembelajaran kimia masih menggunakan pembelajaran berpusat pada guru sehingga tidak ada ketertarikan sebagian siswa untuk mengikuti pelajaran dengan baik dan juga penggunaan media yang masih kurang, berdampak tidak berhasilnya suatu proses pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang penelitian ini berjudul “**Pengaruh *Discovery Learning* Menggunakan Media Peta Konsep dan Animasi Komputer Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hidrolisis Garam**” .

1.2 Ruang Lingkup

Berdasarkan pada latar belakang masalah maka yang menjadi ruang lingkup meliputi:(1), hasil belajar siswa yang rata-rata dibawah kriteria ketuntasan; (2), kreativitas guru dalam menyajikan pembelajaran masih kurang bervariasi sehingga membosankan (3), media yang digunakan tidak disesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi siswa.

1.3 Rumusan Masalah

Adapun yang menjadi rumusan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar dengan menerapkan *discovery learning* menggunakan media peta konsep dan animasi komputer pada materi hidrolisis garam?

1.4 Batasan Masalah

Agar masalah yang dikaji lebih terfokus dan terarah maka peneliti membatasi yakni :

1. Pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah pembelajaran *discovery learning*
2. Media yang digunakan adalah media peta konsep dan media animasi komputer
3. Pembelajaran kimia dibatasi pada materi hidrolisis garam

4. Penelitian akan dilakukan pada siswa kelas XI SMA Negeri 2 Sidikalang tahun ajaran 2016/2017

1.5 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar dengan menerapkan *discovery learning* menggunakan media peta konsep dan animasi komputer pada materi hidrolisis garam

1.6 Manfaat Penelitian

1. Sebagai bahan masukan dalam mengembangkan cara belajar siswa yang lebih aktif
2. Mengembangkan proses pembelajaran yang meningkatkan hasil belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran

1.7 Defenisi Operasional

Defenisi operasional yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Joolingen menjelaskan bahwa “*discovery learning* adalah suatu tipe pembelajaran dimana siswa membangun pengetahuan mereka sendiri dengan mengadakan suatu percobaan dan menemukan sebuah prinsip dari hasil percobaan tersebut”(Putrayasa, *dkk*, 2014)
2. Peta konsep merupakan diagram yang menunjukkan hubungan antara konsep-konsep yang mewakili pembelajaran (Ariffuddin, *dkk*, 2014)
3. Animasi komputer merupakan gerakan objek maupun teks yang diatur sedemikian rupa sehingga kelihatan menarik dan kelihatan lebih hidup (Puspitasari, *dkk*, 2015)
4. Hasil belajar merupakan indikator untuk mengukur keberhasilan siswa dalam belajar (Mawarni, *dkk*, 2015)