

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk mengatasi berbagai permasalahan dalam pembelajaran kimia adalah dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* (Ariffuddin, *dkk*, 2014). Model *Problem Based Learning* (PBL) merupakan sebuah model pembelajaran yang menyajikan berbagai permasalahan nyata dalam kehidupan sehari-hari siswa (bersifat kontekstual) sehingga merangsang siswa untuk belajar (Putri, *dkk*, 2015). Model ini berpusat pada siswa dimana siswa lebih terfokus untuk mengembangkan keterampilan mengatasi masalah, serta keterampilan dalam komunikasi dan kolaborasi dalam melakukan penyelidikan, dan keterampilan sosial yang membutuhkan refleksi dari berbagai perspektif (Ariyanti, *dkk*, 2015). Strategi ini (*Problem Based Learning*) dalam pembelajaran kimia sangat efektif diterapkan untuk mencapai keberhasilan kegiatan belajar mengajar (Sawitri, *dkk*, 2015).

Proses pembelajaran pada pokok bahasan Hidrolisis Garam masih perlu ditingkatkan karena banyak siswa belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 75 (Farikha, *dkk*, 2015). Nilai ketuntasan siswa pada materi hidrolisis garam masih rendah yakni 48.36% (Sulistyowati, *dkk*, 2014). Hasil belajar materi hidrolisis garam masih rendah (Nugroho, *dkk*, 2014). Nilai ulangan harian pada materi hidrolisis garam tahun pelajaran 2009/2010, terdapat 40% siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM (Latifah, *dkk*, 2014).

Ketercapaian tujuan pembelajaran juga dipengaruhi oleh faktor pendorong siswa untuk belajar baik dari dalam diri siswa itu sendiri (faktor internal) maupun dorongan dari lingkungan (faktor eksternal). Menurut Hamdu dan Agustina dalam Rakhmadhani, *dkk*, (2013) menyatakan faktor yang mempengaruhi prestasi siswa adalah motivasi, dengan adanya motivasi, siswa akan belajar lebih keras, ulet, tekun dan memiliki konsentrasi penuh dalam proses pembelajaran. Menurut Moslow dalam Mawarni, *dkk*, (2015) motivasi merupakan dorongan

penyebab atribusi yang mengacu pada penyebab kejadian atau hasil menurut persepsi individu. Tinggi rendahnya motivasi siswa merupakan salah satu faktor penting untuk terwujudnya prestasi belajar siswa yang baik dan memuaskan (Sari, *dkk*, 2013).

Istilah motivasi berasal dari kata motif yang dapat diartikan sebagai kekuatan yang terdapat dalam diri individu yang menyebabkan individu tersebut bertindak atau berbuat. Motif tersebut dapat diinterpretasikan dalam tingkah laku yang ditunjukkan oleh individu tersebut (Anisaunnafiah, 2015). Dengan demikian dapat diartikan motivasi merupakan dorongan yang terdapat dalam diri seseorang untuk melakukan aktivitas tertentu demi tercapai tujuan tertentu (Hamzah, 2013).

Selain pemilihan metode pembelajaran yang tepat, untuk menciptakan suasana belajar yang menarik bagi siswa diperlukan media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan tujuan pembelajaran, materi, keadaan siswa serta sarana yang tersedia (Lestari, *dkk*, 2014). Peta konsep merupakan diagram yang menunjukkan hubungan antara konsep-konsep yang mewakili pembelajaran (Ariffuddin, *dkk*, 2014). Peta konsep menurut klasifikasi taksonomi Leshin termasuk dalam media berbasis visual yang dapat meningkatkan daya ingat siswa (Muslichatun, *dkk*, 2016). Media peta konsep juga dapat meningkatkan pemahaman siswa karena berisikan hubungan yang bermakna dan saling timbal balik antara konsep-konsep dalam suatu bentuk proposisi yang dipetakan menjadi suatu ilustrasi grafis (Rismawati, *dkk*, 2016). Selain peta konsep media pembelajaran berbasis animasi juga dapat meningkatkan prestasi belajar kimia siswa (Udaibah, *dkk*, 2013). Animasi merupakan media berbasis computer (Lestari, *dkk*, 2014). Berupa gerakan objek maupun teks yang diatur sedemikian rupa sehingga kelihatan menarik dan lebih hidup (Puspitasari, *dkk*, 2015).

Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya dengan penerapan model *Problem Based Learning* menggunakan media peta konsep dapat meningkatkan hasil belajar ranah kognitif: 36,8% menjadi 70,5% mencapai nilai diatas KKM dengan uji gain sebesar 51% (Silaban, *dkk*, 2015), 82,35% (Devi, *dkk*, 2014), 90,34% (Ariyanti, *dkk*, 2015), 83,33% (Pratiwi, *dkk*, 2015). Serta dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sebesar: 54,82%, 52,39% (Muslichatun, *dkk*,

2016), 75,58% (Refriwati, 2015), siklus I: 83,33% siklus II dan III: 90% (Anisaunnafiah, 2015),

Penerapan model *Problem Based Learning* menggunakan media animasi komputer dapat meningkatkan hasil belajar pada ranah kognitif 78,75% (Lestari, *dkk*, 2014), 84,38% (Panggabean, *dkk*, 2015), dari 36,11 % meningkat menjadi 77,78% (Sukmawati, *dkk*, 2014), siklus I kognitif adalah 55,56%, siklus II kognitif 83,33% (Silaban, *dkk*, 2015). Serta dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sebesar: pada siklus II dan III sebesar 92% (Mawarni, *dkk*, 2015), 53,22% (Fadliana, *dkk*, 2013),

Rancangan penelitian ini merupakan tindak lanjut dan gabungan dari penelitian sebelumnya, dimana dalam penelitian sebelumnya sebagian besar hanya menggunakan satu variabel media. Tulisan ini merupakan laporan hasil penelitian dari skripsi berjudul “**Penerapan Model *Problem Based Learning* Menggunakan Media Peta Konsep dan Animasi Komputer pada Materi Hidroisis Garam Terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Siswa**”.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas yang telah dikemukakan, maka yang menjadi identifikasi masalah dalam penelitian ini antara lain:

1. Teknik penyajian materi pembelajaran (khususnya Hidrolisis Garam) kurang bervariasi dan membosankan bagi siswa.
2. Penggunaan media belajar dalam proses belajar mengajar masih kurang.

1.3. Rumusan Masalah

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

1. Apakah penerapan model *Problem Based Learning* menggunakan media Peta Konsep dan Animasi Komputer dapat meningkatkan hasil belajar pada pokok bahasan Hidrolisis Garam?

2. Apakah penerapan model *Problem Based Learning* menggunakan media Peta Konsep dan Animasi Komputer dapat meningkatkan motivasi belajar pada pokok bahasan Hidrolisis Garam?
3. Apakah ada interaksi antara media pembelajaran dengan motivasi belajar terhadap hasil belajar dari penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) menggunakan media Peta Konsep dan media Animasi Komputer pada materi Hidrolisis Garam ?

1.4. Batasan Masalah

Untuk menjaga agar penelitian lebih terarah dan terfokus, maka disusun batasan masalah :

1. Penelitian ini dibatasi hanya pada siswa kelas XI IPA semester 2 di SMA N 9 Medan Tahun Ajaran 2016/2017.
2. Hasil belajar (ranah kognitif) dan motivasi siswa diukur pada saat penelitian berlangsung.
3. Pada kelas eksperimen I diajarkan dengan menerapkan model pembelajaran *problem Based Learning* bermedia Peta Konsep dan pada eksperimen II diajarkan dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* bermedia Animasi Komputer.
4. Materi pembelajaran dibatasi pada Hidrolisis Garam.

1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk memperoleh data hasil belajar dari penerapan model *Problem Based Learning* menggunakan media Peta Konsep dan media Animasi Komputer.
2. Untuk memperoleh data motivasi belajar dari penerapan model *Problem Based Learning* menggunakan media Peta Konsep dan media Animasi Komputer.

1.6. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

1. Dengan penerapan model *problem based learning* menggunakan media peta konsep dan animasi komputer dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi hidrolisis garam.
2. Dengan penerapan model *problem based learning* menggunakan media peta konsep dan animasi komputer dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi hidrolisis garam.

1.7. Defenisi Operasional

1. *Problem Based Learning* (PBL) merupakan pembelajaran yang berpusat pada siswa melalui pemecahan masalah dalam keadaan nyata (Ariyanti, dkk, 2015), menekankan proses penyelesaian masalah (Nuryanto, dkk, 2015), serta membutuhkan penyelidikan autentik atau penyelesaian nyata (Putri, dkk, 2015).
2. Peta konsep merupakan media pembelajaran yang cukup sederhana dan sistematis yang bisa mewakili semua konsep dalam materi pelajaran (Rismawati, dkk, 2016).
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).
5. Motivasi belajar merupakan rasa keingintahuan dan daya Tarik siswa terhadap suatu proses pembelajaran (Luqman, dkk, 2016).