

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan aspek penting dalam mencerdaskan kehidupan bangsa. Begitu pentingnya pendidikan sehingga dapat mempengaruhi maju atau tidaknya sebuah negara, termasuk Indonesia. Menurut beberapa survei, pendidikan di Indonesia masih tergolong rendah. Survei PISA (Programme for International Student Assessment) yang mencakup kemampuan kognitif (knowledge) dan juga keahlian siswa di bidang reading, matematika dan scientific literacy (kemampuan sains) pada tahun 2003 menyatakan bahwa dari 49 negara yang disurvei, kemampuan mayoritas siswa di Indonesia di mata pelajaran matematika berada pada urutan ke 43, dan dilihat dari literasi sains, berada pada peringkat ke-49. Hasil PISA 2009, dari 65 negara peserta, peringkat Indonesia untuk membaca 57, matematika 61 dan sains 60.

Masalah utama dalam pembelajaran yang masih banyak ditemui adalah tentang rendahnya hasil belajar siswa. Dari beberapa kajian data diketahui bahwa hasil belajar siswa SMA/ sederajat masih rendah dalam hal pencapaian nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM 80), terutama untuk mata pelajaran MIPA. Hal ini sangat berdampak pada hasil belajar siswa yang diperoleh. Hampir semua siswa mendapatkan nilai di bawah KKM pada saat ulangan harian. Bukan hanya berdampak pada hasil belajar, namun dilihat dari kemampuan untuk berpikir kritis siswa juga masih sangat rendah. Siswa masih belum mampu memecahkan masalah yang berkaitan dengan materi.

Penyebab rendahnya hasil belajar siswa yaitu proses pembelajaran yang dilakukan belum optimal. Pembelajaran di kelas diarahkan kepada kemampuan siswa untuk mendengarkan, mencatat, dan menghafal materi yang disampaikan oleh guru sehingga siswa memiliki kemampuan berpikir kritis yang rendah. Selain itu, kurangnya media pembelajaran menjadikan pembelajaran kimia kurang menarik dan semakin sulit untuk dipahami siswa.

Permasalahan siswa dalam belajar yaitu siswa belum bisa menentukan kedudukan atom karbon dalam rantai pada senyawa karbon, siswa lemah dalam

menentukan nomor terendah dalam menuliskan tatanama senyawa hidrokarbon, siswa lemah dalam menentukan isomer dari suatu senyawa hidrokarbon dan kurangnya pemahaman reaksi-reaksi pada senyawa hidrokarbon serta hasil belajar yang kurang baik. Dalam proses pembelajaran diketahui juga belum diterapkan media yang tepat dan sesuai dengan materi pembelajaran. Hal ini mengakibatkan kurang antusiasnya siswa dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Ariani dan Haryanto. (2010) mengenai pengaruh penggunaan media berbasis komputer (Windows Movie Maker) pada Genius Learning Strategy. Pada penelitian ini, kelas eksperimen memperoleh rata-rata keberhasilan belajar siswa adalah sebesar 50% lebih tinggi dibandingkan kelas yang tidak menggunakan media komputer yang hanya mencapai 37,4%. Penelitian lain dilakukan oleh Dina Indriana. (2011). diketahui bahwa hasil belajar siswa yang diajarkan dengan media Windows Movie Maker pada model pembelajaran Inkuiri Terbimbing memperoleh rata-rata hasil belajar siswa sebesar 68,64 yang sebelumnya rata-rata hasil belajar siswa adalah 21,03.

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*) Terhadap Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Media *Windows Movie Maker* Pada Materi Hidrokarbon Di Kelas XI SMA.”**

## **1.2. Ruang Lingkup**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas, maka yang menjadi ruang lingkup dalam penelitian ini adalah model Problem Based Learning (PBL) dengan menggunakan media *Windows Movie Maker* terhadap hasil belajar kimia siswa pada materi sistem Hidrokarbon.

## **1.3. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah dan ruang lingkup yang telah dikemukakan di atas, maka masalah yang diteliti dirumuskan sebagai berikut :

1. Apakah ada pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan menggunakan media *Windows Movie Maker* terhadap hasil belajar kimia siswa pada materi sistem Hidrokarbon?
2. Adakah korelasi antara aktivitas dengan hasil belajar menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan media *Windows Movie Maker* pada materi Hidrokarbon?

#### 1.4. Batasan Masalah

Melihat luasnya permasalahan yang dapat muncul dari penelitian ini, serta mengingat keterbatasan waktu dan sarana penunjang lainnya maka penelitian ini dibatasi pada :

1. Objek penelitian adalah siswa kelas XI peminatan Bidang MIA semester ganjil SMA Istiqlal Deli Tua T.P 2019/2020
2. Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah PBL(*Problem Based Learning*).
3. Materi pokok Hidrokarbon di kelas XI
4. Menggunakan kurikulum 13
5. KKM mata pelajaran Kimia yaitu 75
6. Hasil belajar kimia siswa dibedakan menjadi dua yaitu kognitif dan afektif. Ranah kognitif diukur berdasarkan taksonomi Bloom C<sub>1</sub> (hapalan), C<sub>2</sub> (pemahaman), C<sub>3</sub> (aplikasi), C<sub>4</sub> (analisis) dan ranah afektif dilihat dari keaktifan siswa.

#### 1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Mengetahui pengaruh dari model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan menggunakan media *Windows Movie Maker* terhadap hasil belajar kimia siswa pada materi sistem Hidrokarbon.
2. Mengetahui adakah korelasi antara aktivitas dengan hasil belajar menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan media *Windows Movie Maker* pada materi Hidrokarbon?

## 1.6. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi guru
  - Menambah pengetahuan mengenai model dengan media pembelajaran yang tepat digunakan pada pokok bahasan Hidrokarbon.
2. Bagi siswa
  - Membantu siswa dalam memahami materi sistem Hidrokarbon.
  - Hasil belajar siswa meningkat.
3. Bagi sekolah
  - Hasil penelitian ini akan memberikan sumbangan yang baik bagi sekolah dalam rangka perbaikan pembelajaran dan peningkatan mutu proses pembelajaran, khususnya mata pelajaran kimia.
4. Bagi peneliti selanjutnya
  - Sebagai bahan rujukan dalam melakukan penelitian selanjutnya.

## 1.7 Defenisi Operasional

Defenisi operasional dari kata atau istilah dalam kegiatan penelitian ini adalah:

1. Model Problem Based Learning merupakan bentuk pembelajaran yang menekankan pada pengalaman belajar agar siswa dapat mengkonstruksi pengetahuannya sendiri melalui penyajian masalah yang nyata sehingga mampu belajar secara mandiri.
2. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya (Sudjana, 2004).
3. Movie Maker adalah sebuah program editing video yang sederhana, didesain untuk PC dengan sedikit pengalaman untuk membuat video rumahan. Movie Maker berfungsi sebagai alat untuk membuat, mengedit, capture foto dari sebuah video berjalan dan berbagi film-film rumahan (Arsyad, 2009)
4. Hasil belajar merupakan indikator untuk mengukur keberhasilan siswa dalam belajar (Suprijono, 2013).

5. Aktivitas merupakan kegiatan yang dilakukan oleh siswa dalam kegiatan pembelajaran (Hamalik, 2009).



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY