

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pemanfaatan website telah memasyarakat di setiap bidang kehidupan manusia, termasuk institusi pendidikan yang kini hampir seluruhnya telah mempunyai fasilitas website sebagai salah satu bentuk pelayanan informasi kepada siswa.

Website itu sendiri adalah salah satu bentuk media massa yang publikasinya melalui jaringan internet, website ini dapat diakses 24 jam dan dari belahan bumi manapun. Kelebihan lain dari publikasi melalui website adalah kemampuan interaktif dan penyebarannya yang sangat cepat.

Guru dapat memanfaatkan Web sebagai media Informasi bahan belajar, sekaligus sarana bagi para siswa untuk mengakses informasi yang lebih luas dengan arahan guru. Guru dan siswa secara bersama-sama dapat memperoleh informasi bahan belajar melalui penggunaan Web. Web sebagai media informasi dapat memberikan manfaat yang beragam untuk tujuan pendidikan. Manfaat penggunaan Web selaras dengan manfaat dalam penggunaan media pendidikan secara umum.

Evans (2008) mengatakan bahwa siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan bantuan media web memiliki prestasi belajar yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang dibelajarkan hanya menggunakan teks saja.

Banyak aplikasi web yang dapat digunakan untuk semakin mempermudah pembelajaran di dalam kelas sehingga konsep-konsep kimia lebih mudah dipahami oleh para siswa. Beberapa aplikasi diantaranya Dreamweaver, NVU, Web page maker. Aplikasi lain yang dirancang untuk memberikan tampilan menarik dan mudah dalam penggunaannya adalah Front page 2003. Suyanto (2005) mengatakan bahwa aplikasi frontpage 2003 bagi guru dengan mudah program untuk membuat, mendesain, dan mengedit halaman *World Wide Web* seperti menambahkan text, images, table, form, dan elemen lain di halaman Web yang secara otomatis file akan menjadi sebuah kode *HTML*.

Bloom mengategorikan hasil belajar ke dalam tiga ranah yaitu : kognitif, afektif dan psikomotorik. Salah satu solusi untuk mengatasi rendahnya hasil belajar kognitif dan motivasi siswa adalah dengan pemanfaatan media *web*.

Muchtar, Z., dan Siregar. S.L (2007) mengemukakan bahwa kombinasi media dan multimedia dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Sembiring, M (2008) mengatakan bahwa hasil belajar kimia siswa yang praktikum menggunakan program media computer lebih baik secara signifikan dibandingkan dengan hasil belajar kimia siswa praktikum tanpa menggunakan program media computer. Cooper (2008) mengatakan bahwa pembelajaran berbasis masalah mampu mengembangkan kemampuan kognitif siswa yang fundamental sehingga dapat mengerti dan memahami konsep-konsep kimia.

Tan (2004) mengatakan bahwa pembelajaran berbasis masalah memungkinkan untuk mengubah situasi belajar yang pada umumnya berpusat pada guru menjadi situasi belajar yang berpusat pada siswa. Siswa diberi kesempatan untuk membangun pengetahuannya sendiri dengan konsep dan ide-ide yang dikembangkan dari pengetahuan yang ada sebelumnya. Kelly (2007) mengatakan bahwa penggabungan berbagai aspek dalam kelompok, kesempatan untuk berdiskusi dan metode eksperimen memberikan situasi belajar yang kondusif dan bermanfaat. Sehingga dengan pendekatan dan media yang sesuai akan meminimalkan hambatan yang ada dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Menurut Sri Handayani (2009) mengemukakan bahwa secara keseluruhan hasil belajar siswa dapat ditingkatkan melalui pembelajaran berbasis masalah (*Problem-Based Learning*).

Berdasarkan uraian di atas penulis memberikan judul penelitian ini adalah pengaruh pembelajaran berbasis masalah menggunakan media web terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pokok bahasan zat aditif pada makanan di SMP.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Semakin mempertajam penelitian yang akan dilakukan, maka dibuat suatu rumusan masalah sebagai berikut :

1. Pemahaman konsep yang kurang menyebabkan hasil belajar siswa rendah.
2. Metode konvensional yang umumnya diterapkan guru dalam pembelajaran menyebabkan rendahnya motivasi belajar siswa.
3. Pembelajaran dengan memanfaatkan media *web* masih jarang bahkan hampir tidak pernah diterapkan dalam kelas.
4. Media pembelajaran berbasis *web* khususnya untuk materi zat aditif pada makanan masih jarang ditemukan.
5. Model pembelajaran berupa pemanfaatan media pembelajaran *web* dalam pembelajaran berbasis masalah diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

## 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut di atas, maka peneliti membatasi penelitian ini pada :

1. Bahan ajar yang akan digunakan dalam penelitian ini dibuat dengan menggunakan media *web Microsoft Office Frontpage 2003*. *Microsoft Office Frontpage 2003* adalah program berbasis *web* tanpa harus menguasai html. Materi yang akan disampaikan dibuat dalam bentuk teks, gambar. Kemudian soal evaluasi dibuat interaktif. Tampilan bahan ajar yang lebih menarik melalui program *Microsoft Office Frontpage 2003* diharapkan dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran di kelas. Bahan ajar yang telah disusun kemudian akan diterapkan dengan menggunakan Problem Based Learning.
2. Pada penelitian ini motivasi siswa akan diukur sesudah pembelajaran dan dikategorikan ke dalam motivasi tinggi, sedang dan rendah, baik yang menggunakan media *web* maupun yang tidak menggunakan media *web*.

3. Media pembelajaran diharapkan akan mempengaruhi motivasi belajar siswa. Dalam penelitian ini, akan diukur interaksi antara strategi Pembelajaran Berbasis Masalah dengan media *web* dan motivasi belajar siswa.
4. Keberhasilan pembelajaran terukur oleh hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa pada penelitian ini dibatasi pada ranah kognitif pengetahuan ( $C_1$ ), pemahaman ( $C_2$ ), dan penerapan ( $C_3$ ).

#### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka yang menjadi rumusan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Apakah hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan Pembelajaran Berbasis Masalah dengan media secara signifikan lebih baik dibandingkan hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan Pembelajaran Berbasis Masalah tanpa media *web*?
2. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan antara motivasi belajar siswa yang dibelajarkan dengan Pembelajaran Berbasis Masalah menggunakan media *web* dan Pembelajaran Berbasis Masalah tanpa menggunakan media *web* terhadap hasil belajar siswa?
3. Apakah ada interaksi antara Pembelajaran Berbasis Masalah menggunakan media *web* dengan motivasi siswa terhadap hasil belajar?
4. Apakah hasil belajar siswa dari masing-masing kategori motivasi yang dibelajarkan dengan Pembelajaran Berbasis Masalah dengan media *web* secara signifikan lebih tinggi dibandingkan hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan Pembelajaran Berbasis Masalah tanpa media *web*?
5. Ranah kognitif yang manakah yang lebih dikuasai siswa yang dibelajarkan dengan Pembelajaran Berbasis Masalah dengan media *web*?

### 1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dicapai dalam melakukan penelitian ini, adalah untuk :

1. Mengetahui perbedaan hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan Pembelajaran Berbasis Masalah menggunakan media *web* dengan hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan Pembelajaran Berbasis Masalah tanpa menggunakan media *web*.
2. Mengetahui pengaruh motivasi belajar siswa yang dibelajarkan dengan Pembelajaran Berbasis Masalah menggunakan media *web* dan Pembelajaran Berbasis Masalah tanpa menggunakan media *web* terhadap hasil belajar siswa
3. Mengetahui interaksi antara Pembelajaran Berbasis Masalah menggunakan media *web* dengan motivasi siswa terhadap hasil belajar siswa.
4. Mengetahui perbedaan hasil belajar siswa dari masing-masing kategori motivasi yang dibelajarkan dengan Pembelajaran Berbasis Masalah menggunakan media *web* dengan hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan Pembelajaran Berbasis Masalah tanpa media *web*.
5. Mengetahui ranah kognitif yang lebih dikuasai siswa yang dibelajarkan dengan Pembelajaran Berbasis Masalah dengan media *web*.

### 1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang akan diperoleh dari hasil penelitian ini diantaranya adalah :

1. Hasil penelitian ini akan memberikan informasi tentang efektifitas pemanfaatan media dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Informasi mengenai bagaimana motivasi siswa akan mempengaruhi hasil belajar siswa.
3. Pengaruh pemanfaatan dan penggunaan media dalam pembelajaran kimia untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.
4. Secara praktis, akan memberikan kontribusi bagi dunia pendidikan berupa model pembelajaran yang tepat dan bermanfaat. Secara teoritis, diharapkan akan menambah pengetahuan mengenai model pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa

### 1.7 Definisi Operasional

Lebih memahami definisi masing-masing variabel dalam penelitian maka perlu dituliskan definisi operasional, yaitu :

1. Hasil belajar adalah keberhasilan murid dalam mempelajari materi pembelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam bentuk nilai/skor dan hasil tes mengenai sejumlah pelajaran tertentu (Nawawi, 1981).
2. Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) adalah strategi pendidikan yang mendorong siswa untuk mengenal cara belajar dan bekerja sama dalam kelompok untuk mencari penyelesaian masalah-masalah di dunia nyata (Dutch dalam M. Taufiq, 2009).
3. *Media web Microsoft Office Frontpage 2003* adalah sebuah program untuk membuat, mendesain, dan mengedit halaman *World Wide Web* seperti menambahkan text, images, table, form, dan elemen lain di halaman Web (Suyanto, 2005).
4. Motivasi Belajar  
motivasi adalah semua gejala yang terkandung dalam stimulasi tindakan kearah tujuan tertentu dimana sebelumnya tidak ada gerakan kearah tersebut (Hamalik, 2000).