

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Menurut Ghalia, dkk (2015) rendahnya hasil belajar menjadi salah satu indikator ketidakberhasilan dalam proses belajar. Faktor yang mempengaruhi seperti kurangnya minat siswa terhadap mata pelajaran terutama kimia dan rendahnya proses belajar. Kimia merupakan pelajaran wajib bagi siswa SMA yang dianggap sulit karena berisi konsep-konsep. Anggapan inilah yang mengakibatkan siswa sulit untuk memahami materi dengan baik sehingga hasil belajar tidak maksimal. Proses belajar yang rendah juga menjadi faktor ketidakberhasilan tersebut. Guru lebih menekankan hasil belajar tanpa melihat proses siswa untuk memahami pelajaran..

Menurut hasil pengamatan Nugraha, dkk (2013) di SMA Negeri 2 Karanganyar keadaan yang dapat di kemukakan adalah guru dalam menyampaikan materi pelajaran kimia khususnya pada materi ikatan kimia masih menggunakan metode ceramah dan tanya jawab, adanya fasilitas sekolah juga kurang dimanfaatkan, jadi selain kurangnya penggunaan metode pembelajaran yang bervariasi dan media pembelajaran yang inovatif dalam proses pembelajaran juga karena kurangnya pemanfaatan fasilitas sekolah sehingga kemampuan siswa dalam menyerap materi pelajaran kimia relatif rendah. Selain itu, dilakukan dengan wawancara beberapa siswa kelas X SMA Negeri 2 Karanganyar, yang menjadi kesulitan dalam materi ini menurut guru adalah penggambaran materi tentang ikatan kimia yang bersifat abstrak dan menurut siswa materi ikatan kimia sulit karena perlu pemahaman konsep yang mendalam.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran kimia pada saat observasi langsung di SMA Negeri 1 Lubuk Pakam bahwa penguasaan siswa untuk mata pelajaran kimia masih belum maksimal, hal ini ditunjukkan dari nilai rata-rata ujian menengah siswa masih banyak yang belum mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) untuk mata pelajaran kimia di kelas X IPA di SMA Negeri 1 Lubuk Pakam. Berdasarkan pengamatan langsung via zoom pada proses pembelajaran kebanyakan proses belajar mengajar di sekolah cenderung menggunakan kebiasaan lama yaitu menggunakan metode ceramah saja yang seharusnya prinsip gurulah yang berperan

domain untuk menghidupkan suasana kelas menjadi menyenangkan, interaktif, inspiratif dan menantang. Pemberian tugas kelompok untuk dilakukan diskusi pada hari berikutnya juga kurang efisien mengingat pendidik seharusnya mengamati aktivitas belajar siswa dalam kelompok agar menjadikan pembelajaran berfokus pada siswa dan membuat peran siswa semakin aktif dalam belajar kelompok .

Pada umumnya para guru masih belum bisa mengartikan makna kerjasama yang sebenarnya, terutama bila dikaitkan dengan aplikasinya dalam pembelajaran. Kebanyakan para guru merasa bahwa dengan telah membentuk siswa dalam kelompok-kelompok belajar sudah melaksanakan pembelajaran kerjasama. Oleh karena itu penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* mampu membuat siswa berperan aktif dalam belajar kelompok. Setiap anggota di dalam kelompok akan mendapatkan kesempatan yang sama untuk memberikan pendapat dan mendengarkan pandangan serta pemikiran anggota kelompok yang lain.

Menurut Ngalimun (2016) *PBL* merupakan salah satu model pembelajaran inovatif yang dapat memberikan kondisi belajar aktif kepada siswa. *PBL* adalah suatu model pembelajaran yang melibatkan siswa untuk memecahkan suatu masalah melalui beberapa tahapan metode ilmiah sehingga siswa dapat mempelajari pengetahuan yang berhubungan dengan masalah tersebut sekaligus memiliki keterampilan untuk memecahkan suatu masalah. Menurut penelitian Syaribuddin, dkk (2016) terlihat bahwa penerapan *PBL* dengan media *audio visual* berpengaruh signifikan terhadap penguasaan konsep peserta didik SMA Negeri 1 Panga pada materi ikatan kimia. Nilai rata rata kelas eksperimen (84) lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (62).

Model pembelajaran *Problem Based Learning* dapat dimodifikasi dengan menambahkan media pembelajaran didalamnya dengan tujuan agar penyajian pelajaran lebih menarik minat siswa, serta menumbukan motivasi siswa agar berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Fungsi media pembelajaran dalam proses belajar mengajar adalah untuk memperjelas penyajian pesan agar tidak bersifat verbalistik, mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, menghilangkan sikap pasif pada subjek belajar, serta membangkitkan motivasi pada saat belajar. Salah satunya adalah media *flashcard*, yaitu sebuah kartu yang berisi gambar-gambar materi pembelajaran sehingga proses pembelajaran berlangsung secara efektif. Gambar-gambar pada *flashcard* merupakan rangkaian pesan yang disajikan dengan keterangan

setiap gambar yang dicantumkan pada bagian belakangnya. Media *flashcard* mampu membuat siswa menjadi lebih termotivasi untuk berdiskusi maupun mengerjakan soal-soal, karena konsep materi yang dikemas secara menarik dan mendukung gaya belajar siswa sehingga siswa yang pasif dapat aktif dalam proses pembelajaran.

Menurut Tejo (2011) *flashcard* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang berukuran 25 x 30 cm. Gambar - gambarnya dibuat menggunakan tangan atau foto, atau memanfaatkan gambar/foto yang sudah ada yang ditempelkan pada lembaran lembaran *flashcard*. Gambar-gambar pada *flashcard* merupakan rangkaian pesan yang disajikan dengan keterangan setiap gambar yang dicantumkan pada bagian belakangnya. *Flashcard* hanya cocok untuk kelompok kecil siswa tidak lebih dari 30 orang siswa. Kelebihan *flashcard* antara lain mudah dibawa, praktis, gampang diingat, menyenangkan.

Ramdhani (2015) mengembangkan media *flashcard* dengan ukuran A5, yang disusun dengan menggabungkan antara simbol, gambar dan warna yang membentuk satu kesatuan. Informasi yang terdapat dalam media *flashcard* adalah nomor atom, nomor massa, simbol unsur, golongan, konfigurasi elektron dan kegunaan. Kualitas dari media *flashcard* berdasarkan penilaian pendidik sebesar 96.2% (Sangat Baik), respon peserta didik sebesar 75.7% (Baik). Peningkatan retensi daya ingat peserta didik disabilitas pendengaran dapat dilihat pada peningkatan hasil tes retes. Hasil tes retes pada tes 1 memperoleh nilai rata-rata 35 dan rata-rata tes 2 adalah 65.

Penelitian yang dilakukan Gusti, dkk (2017) menggunakan *flashcard* menunjukkan nilai rata-rata posttest kelas eksperimen I untuk pertemuan pertama dan kedua adalah 77,5 dan 79,72, sedangkan untuk kelas eksperimen II adalah 86,94 dan 88,61. Kemudian dilakukan uji t dengan menggunakan selisih nilai pretest dan posttest siswa, yang mana diperoleh bahwa baik pada pertemuan pertama dan kedua $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu adalah $2,44 > 2,38$ (pertemuan pertama) dan $2,81 > 2,38$ (pertemuan kedua). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dari hasil belajar siswa yang menggunakan media *Chemical Domino Card* dan *Flashcard* pada materi tata nama senyawa kimia.

Di dunia saat ini sedang marak-maraknya wabah *coronavirus*. Dengan adanya virus COVID-19 di Indonesia saat ini berdampak bagi seluruh masyarakat. Dampak

virus COVID-19 terjadi diberbagai bidang seperti sosial, ekonomi, pariwisata dan pendidikan. Pada tanggal 24 maret 2020 Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia mengeluarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran COVID-19, dalam surat edaran tersebut dijelaskan bahwa proses belajar dilaksanakan di rumah melalui pembelajaran daring/jarak jauh dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa. Pembelajaran daring merupakan pemanfaatan jaringan internet dalam proses pembelajaran. Dengan pembelajaran daring siswa memiliki keleluasaan waktu belajar, dapat belajar kapanpun dan dimanapun. Siswa dapat berinteraksi dengan guru menggunakan beberapa aplikasi misalnya *Zoom Cloud Meetings*. Pembelajaran ini merupakan inovasi pendidikan untuk menjawab tantangan akan ketersediaan sumber belajar yang variatif (Dewi, 2020).

Berdasarkan uraian di atas, peneliti termotivasi untuk melakukan sebuah penelitian dengan judul **“Penerapan Model Pembelajaran *PBL* Menggunakan Media *Flashcard* Berbasis Online Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Dan Aktivitas Siswa Pada Materi Ikatan Kimia”**

1.2 Ruang Lingkup

Berdasarkan latar belakang di atas, maka ruang lingkup penelitian ini adalah peningkatan hasil belajar dan aktivitas siswa kelas X SMA dengan model pembelajaran *problem based learning* menggunakan media *flashcard* berbasis online pada materi ikatan kovalen pada semester ganjil tahun ajaran 2020/2021 dengan kurikulum 2013 revisi.

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini dapat menghasilkan sesuatu yang bermanfaat maka perlu difokuskan pada suatu permasalahan karena tidak mungkin suatu penelitian akan mampu mengungkap semua permasalahan. Permasalahan ini akan dibatasi pada hal-hal berikut:

1. Materi dalam penelitian ini hanya mencakup materi ikatan kovalen.

2. Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Problem Based Learning* dan *Direct Instruction*.
3. Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Flashcard*.
4. Aplikasi online yang digunakan adalah *Zoom Cloud Meetings*.
5. Aspek kognitif yang diukur adalah peningkatan hasil belajar yang diolah dari nilai pretest dan posttest, sedangkan aspek psikomotorik dilihat dari aktivitas belajar siswa.
6. Subjek penelitian yang akan digunakan adalah siswa SMA Negeri 1 Lubuk Pakam kelas X semester ganjil.

1.4 Rumusan Masalah

Masalah yang diteliti adalah :

1. Apakah hasil belajar siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* menggunakan media *Flashcard* lebih tinggi daripada hasil belajar siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran *Direct Instruction* pada materi ikatan kovalen?
2. Apakah aktivitas belajar siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* menggunakan media *Flashcard* lebih tinggi daripada aktivitas belajar siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran *Direct Instruction* pada materi ikatan kovalen?
3. Apakah ada korelasi yang signifikan antara peningkatan hasil belajar siswa dengan aktivitas belajar siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* menggunakan media *Flashcard* pada materi ikatan kovalen?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui apakah hasil belajar siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* menggunakan media *Flashcard* lebih

tinggi daripada hasil belajar siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran *Direct Instruction* pada materi ikatan kovalen.

2. Untuk mengetahui apakah aktivitas belajar siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* menggunakan media *Flashcard* lebih tinggi daripada aktivitas belajar siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran *Direct Instruction* pada materi ikatan kovalen.
3. Untuk mengetahui apakah ada korelasi yang signifikan antara peningkatan hasil belajar siswa dengan aktivitas belajar siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* menggunakan media *Flashcard* pada materi ikatan kovalen.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat hasil penelitian ini adalah sebagai berikut :

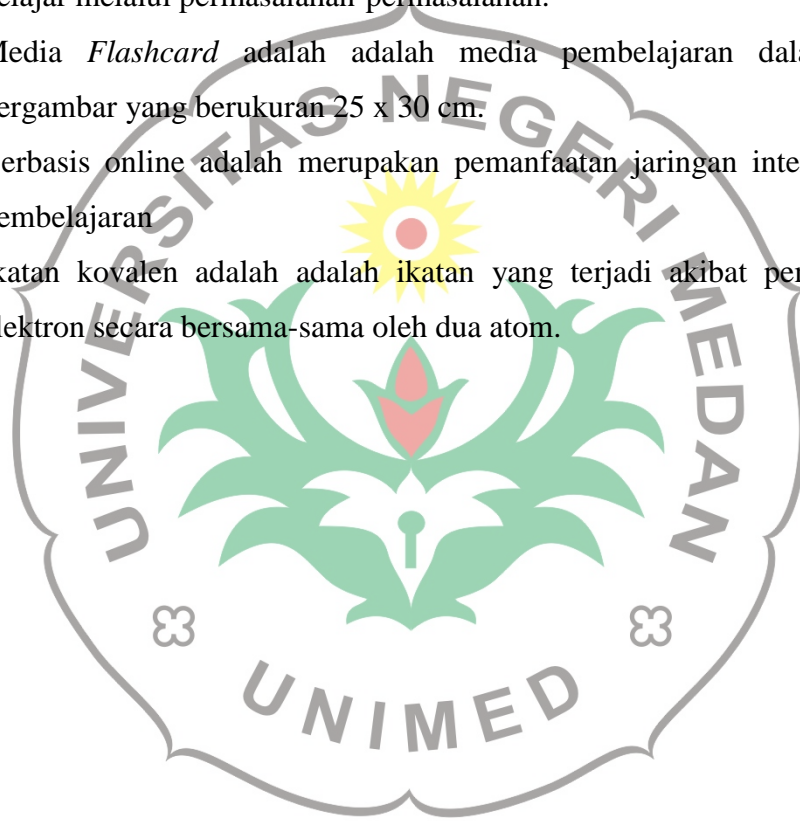
1. Bagi Guru sebagai masukan dalam hal meningkatkan hasil pembelajaran, khususnya bagi guru kimia.
2. Bagi Peneliti menambah wawasan dan keterampilan melakukan penelitian ilmiah khususnya penelitian pembelajaran kimia.
3. Bagi Para Peneliti sebagai masukan dalam rangka melakukan penelitian lebih lanjut yang relevan.
4. Bagi Perkembangan Ilmiah menambah khasanah data ilmiah.

1.7 Definisi Operasional

Untuk mempermudah persamaan dan persepsi dan menghindarkan perbedaan penafsiran dari beberapa istilah:

1. Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya.
2. Aktivitas belajar adalah suatu kegiatan individu yang dapat membawa perubahan kearah yang lebih baik pada diri individu karena adanya interaksi antara individu dengan individu dan individu dengan lingkungan.

3. Model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* merupakan suatu pembelajaran berbasis masalah adalah menghadapkan siswa pada permasalahan-permasalahan praktis sebagai pijakan dalam belajar atau dengan kata lain siswa belajar melalui permasalahan-permasalahan.
4. Media *Flashcard* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang berukuran 25 x 30 cm.
5. Berbasis online adalah merupakan pemanfaatan jaringan internet dalam proses pembelajaran
6. Ikatan kovalen adalah ikatan yang terjadi akibat pemakaian pasangan elektron secara bersama-sama oleh dua atom.



THE
Character Building
UNIVERSITY