

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan yang diselenggarakan di setiap satuan pendidikan, seharusnya dapat menjadi landasan bagi pembentukan pribadi peserta didik dan masyarakat pada umumnya. Namun pada kenyataannya mutu pendidikan di Indonesia masih rendah jika dibandingkan dengan pendidikan di negara lain. Rendahnya mutu pendidikan memerlukan penanganan secara menyeluruh, karena pendidikan memegang peran yang sangat penting untuk menjamin kelangsungan hidup negara dan bangsa, juga merupakan wahana untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas sumber daya manusia (Mulyasa, 2013:13). Permasalahan yang sering muncul dalam dunia pendidikan adalah lemahnya kemampuan siswa dalam berpikir untuk menyelesaikan masalah. Siswa cenderung dijejali berbagai informasi. Banyak pengetahuan dan informasi yang dimiliki siswa tetapi sulit dihubungkan dengan situasi yang mereka hadapi. Alih-alih tidak dapat menyelesaikan masalah, pengetahuan mereka seperti tidak relevan dengan apa yang mereka hadapi. Ketika siswa mengikuti suatu pendidikan tidak lain untuk menyiapkan mereka menjadi manusia yang tidak hanya cerdas tetapi mampu menyelesaikan persoalan yang akan mereka hadapi di kemudian hari (Nainggolan dkk, 2019:147).

Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara guru dan siswa beserta unsur-unsur yang ada di dalamnya. Guru merupakan faktor yang paling dominan menentukan kualitas pembelajaran. Kualitas pembelajaran yang baik, tentu akan menghasilkan hasil belajar yang baik pula. Dalam sistem pembelajaran guru dituntut untuk mampu memilih metode pembelajaran yang tepat, mampu memilih dan menggunakan fasilitas pembelajaran, mampu memilih dan menggunakan alat evaluasi, mampu mengelola pembelajaran di kelas maupun di laboratorium, menguasai materi, dan memahami karakter siswa. Salah satu tuntutan guru tersebut adalah mampu memilih metode pembelajaran yang tepat untuk mengajar. Apabila metode pembelajaran yang digunakan guru itu tepat maka pencapaian tujuan pembelajaran akan lebih mudah tercapai, sehingga

nilai ketuntasan belajar siswa akan meningkat, minat dan motivasi belajar siswa juga akan meningkat dan akan tercipta suasana pembelajaran yang menyenangkan (Rusman, 2012:148).

Sudah banyak model-model pembelajaran kreatif dan inovatif yang bisa mengubah proses pembelajaran yang membosankan dan monoton menjadi pembelajaran yang disenangi oleh siswa. Salah satunya adalah model *Problem Based Learning*. Model *Problem Based Learning* merupakan strategi pembelajaran dengan menghadapkan siswa pada permasalahan-permasalahan praktis sebagai pijakan dalam belajar atau siswa belajar melalui penyajian masalah (Abanikannda, 2016:56). Model pembelajaran ini tidak mengharapkan siswa hanya sekedar mendengarkan, mencatat, kemudian menghafalkan materi, tetapi siswa aktif berpikir atau menginterpretasi masalah, mencari, dan mengolah data, mempresentasikan solusinya dan akhirnya menyimpulkan (Sanjaya, 2009:111). Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Nuryanto dkk, 2015) dikatakan bahwa model *Problem Based Learning* berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa berdasarkan aspek kognitif. Ditunjukkan pada siklus I yaitu sebesar 54,05% meningkat menjadi 78,38% pada siklus II.

Selain model pembelajaran, penggunaan media juga sangat dibutuhkan dalam keberhasilan siswa dalam pembelajaran kimia. Pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa (Rosidah dkk, 2014:69). Penggunaan suatu model pembelajaran akan lebih baik jika disertai dengan media. Adanya media yang digunakan dalam pembelajaran dapat mempercepat dan meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar (Susilana, 2009:15). Pada penelitian ini, media yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran adalah video animasi. Animasi merupakan salah satu media pembelajaran yang berbasis komputer yang bertujuan untuk memaksimalkan efek suara dan memberikan interaksi berkelanjutan, sehingga pemahaman bahan ajar meningkat (Luhulima et al, 2013:110). Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Rahmayanti, 2018) dikatakan bahwa penggunaan video animasi berpengaruh

secara signifikan terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V Segugus Sukodono Sidoarjo.

Kimia sebagai salah satu mata pelajaran wajib dalam kurikulum pembelajaran di SMA merupakan ilmu yang kaya konsep dan bersifat abstrak. Kimia bukanlah pelajaran yang baru bagi siswa, namun seringkali dijumpai siswa menganggap materi kimia rumit dan sulit dipelajari, sehingga merasa kurang mampu untuk mempelajarinya. Dari observasi di beberapa SMA di Medan ditemukan beberapa masalah dalam pembelajaran diantaranya : 1) menurut siswa bahwa pelajaran kimia merupakan pelajaran yang sulit karena konsep-konsepnya sulit dipahami, 2) metode yang digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran kurang bervariasi, dan 3) dalam pembelajaran siswa jarang diajak untuk memecahkan suatu persoalan dalam diskusi kelas yang dapat merangsang timbulnya gagasan-gagasan baru dari hasil pemikiran siswa secara bersama. Faktor-faktor tersebut akan mempengaruhi hasil belajar kimia siswa masih rendah (Nainggolan dkk, 2019:148). Konsep larutan asam basa merupakan salah satu materi pelajaran kimia. Namun banyak siswa memiliki permasalahan dalam memahaminya dan tentu ini menjadi permasalahan karena konsep larutan asam basa merupakan konsep dasar ilmu kimia karena hampir semua reaksi yang terjadi di alam melibatkan reaksi asam basa, dengan demikian konsep larutan asam basa penting untuk dipahami siswa (Lathifa et al, 2015:242). Menurut penelitian yang dilakukan Muchtar & Harizal (2012) menunjukkan banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep tersebut. Pertama, terjadinya fragmentasi pemahaman siswa, yaitu suatu pemecahan pemahaman karena pengabaian konsep lain yang berhubungan dengan konsep yang sedang dipelajari. Siswa tidak mampu mengaitkan konsep larutan asam basa dengan konsep lain yang masih berhubungan, seperti konsep kesetimbangan kimia, stoikiometri, ikatan kimia, dan larutan elektrolit-non elektrolit. Kedua, kesalahan dalam penggunaan simbol dan rumus matematika. Siswa sering membuat kesalahan dalam perhitungan, interpretasi simbol, dan penarikan kesimpulan. Ketiga, pengabaian konteks larutan asam basa. Siswa seringkali hanya fokus pada angka dan rumus matematika tanpa memahami konteks yang sebenarnya ditanyakan. Keempat,

generalisasi masalah. Siswa menggeneralisasi masalah tanpa memahami teori yang ada di baliknya.

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik mengkaji lebih jauh penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dan media video animasi dengan judul **“Pengaruh Model *Problem Based Learning* Dengan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Konsep Asam Basa Kelas XI di SMA Negeri 15 Medan”**.

1.2 Ruang Lingkup

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka ruang lingkup penelitian ini adalah:

1. Pembelajaran yang kurang menarik, sehingga siswa kurang aktif dan tidak tertarik dalam proses pembelajaran.
2. Model pembelajaran *Problem Based Learning* sebagai alternatif model pembelajaran di dalam kelas.
3. Media video animasi sebagai pendukung pembelajaran di dalam kelas.
4. Pemahaman siswa pada materi konsep asam basa masih sering salah.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka batasan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Model pembelajaran yang digunakan adalah *Problem Based Learning* (PBL)
2. Media yang digunakan adalah berupa media visual yaitu video animasi.
3. Hasil belajar yang diukur adalah aspek kognitif siswa dengan menggunakan instrument *pre-test* dan *post-test* yang divalidasi oleh validator ahli.
4. Materi pembelajaran yang digunakan adalah konsep asam basa kelas XI SMA.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan ruang lingkup, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah “Apakah model *Problem Based Learning* dengan media video animasi berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa pada materi konsep asam basa kelas XI di SMA Negeri 15 Medan?”

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model *Problem Based Learning* dengan media video animasi terhadap hasil belajar siswa pada materi konsep asam basa kelas XI di SMA Negeri 15 Medan.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Bagi siswa, untuk meningkatkan pemahaman konsep materi konsep asam basa melalui kegiatan pembelajaran menggunakan model PBL dengan media video animasi.
2. Bagi guru, untuk memberikan informasi alternatif model pembelajaran yang dapat dipilih untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dalam materi konsep asam basa.
3. Bagi peneliti, untuk mendapatkan pengalaman berharga dalam menerapkan langsung model *Problem Based Learning* dengan media video animasi pada materi konsep asam basa.

1.7 Definisi Operasional

Berikut adalah uraian penjelasan istilah untuk menghindari terjadinya penafsiran yang salah terhadap istilah yang digunakan dalam penelitian, yaitu:

1. Model *Problem Based Learning* merupakan strategi pembelajaran dengan menghadapkan siswa pada permasalahan-permasalahan praktis sebagai pijakan dalam belajar atau siswa belajar melalui penyajian masalah.
2. Video animasi adalah sebuah gambar bergerak yang berasal dari kumpulan berbagai objek yang disusun secara khusus sehingga bergerak sesuai alur yang sudah ditentukan pada setiap hitungan waktu.
3. Hasil belajar adalah suatu pengetahuan yang diperoleh siswa, hasil belajarnya diperoleh pada akhir pembelajaran melalui suatu test yang menyangkut bahan dalam kegiatan belajar.