

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut Sukiyasa dan Sukoco (2013) kondisi pembelajaran yang sering dijumpai di sekolah antara lain siswa jarang memperhatikan pelajaran karena bosan, mengantuk, ataupun sibuk mengerjakan hal-hal lain yang dapat mengganggu proses belajar. Menurut Toto, dkk (2011) proses pembelajaran yang terjadi di dalam kelas ditentukan dari beberapa komponen pembelajaran, seperti: tujuan pembelajaran, materi, metode dan media, evaluasi, peserta didik, guru.

Proses pembelajaran memerlukan adanya motivasi belajar siswa, mengingat bahwa motivasi termasuk faktor internal siswa yang berpengaruh terhadap hasil belajar. Dengan adanya motivasi, siswa akan belajar lebih keras, ulet, tekun dan memiliki konsentrasi penuh dalam proses belajar pembelajaran. Menurut Hamdu (2011) dorongan motivasi dalam belajar merupakan salah satu hal yang perlu dibangkitkan dalam upaya pembelajaran di sekolah. Oleh karena itu, guru perlu menumbuhkan motivasi belajar siswa. Untuk memperoleh hasil belajar yang optimal, guru dituntut kreatif untuk membangkitkan motivasi belajar pada siswa.

Menurut Toto, dkk (2011) proses pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan tujuan dikarenakan banyak faktor yang berpengaruh, salah satunya adalah dipengaruhi oleh media. Menurut Mahbub (Sohibun dan Ade, 2017) menyatakan media adalah sebagai alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses belajar. Manfaat dari penggunaan media diharapkan mampu menarik perhatian siswa dan memudahkan siswa dalam memahami materi.

Media pembelajaran berbasis komputer, merupakan faktor eksternal dari hasil belajar yang dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa. Menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2001) menyatakan bahwa kelebihan penggunaan komputer dalam pembelajaran adalah cara kerja baru yang akan membangkitkan motivasi kepada siswa dalam belajar. Dengan demikian, teor

belajar kognitif dari Robert M Gagne bahwa media pembelajaran berbasis komputer dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa. Setiap proses pembelajaran tentunya diharapkan peserta didik memperoleh hasil belajar yang baik. Namun pada kenyataannya hasil belajar yang diperoleh siswa tidak selalu baik dan sesuai harapan, salah satunya pada materi pelajaran kimia (Simatupang, 2021).

Dalam penelitian Asda dan Andromeda (2021) menyatakan larutan elektrolit dan nonelektrolit merupakan materi pokok yang dipelajari pada mata pelajaran kimia kelas X MIPA. Larutan elektrolit dan nonelektrolit memiliki cakupan aspek pengetahuan konseptual, faktual, dan prosedural serta bersifat teoritis yang wajib dikuasai oleh siswa. Pengetahuan faktual yang terdapat pada materi ini yaitu gejala daya hantar listrik dan gelembung gas. Sementara itu, pengetahuan konseptual yang terdapat pada materi ini yaitu definisi dari larutan elektrolit dan nonelektrolit serta menganalisis hal yang menyebabkan larutan elektrolit memiliki daya hantar listrik. Sedangkan, pengetahuan prosedural pada materi ini yaitu mengelompokkan larutan-larutan berdasarkan daya hantar listriknya. Materi ini harus dikuasai oleh siswa terlebih dahulu sehingga dapat mempelajari materi selanjutnya. Jika siswa kesulitan dalam memahami konsep dari suatu materi maka hasil belajar juga tidak akan dapat tercapai secara maksimal. Nurhasanah dan Soebandi (2016) menyatakan hasil belajar siswa yang belum baik menjadi salah satu permasalahan dalam pendidikan. Hasil belajar siswa menunjukkan kemampuan dan kualitas siswa sebagai dampak dari proses pembelajaran yang telah dilaluinya. Molstad dan Karseth (Nurhasanah dan Soebandi, 2016) menyatakan hasil belajar sebagai kompetensi dan keterampilan yang dimiliki siswa setelah masa pembelajaran.

Dalam penelitian Wahyuni, dkk (2018) di SMAN 1 Unggul Seulimeum menyatakan bahwa kegiatan belajar mengajar, interaksi guru dan siswa hanya berjalan dari satu arah, yakni dari guru saja. Hal ini mengakibatkan kurangnya minat dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran kimia yang ditandai dengan beberapa orang siswa yang keluar masuk ruangan, tidur, bahkan melakukan kegiatan diluar jam pelajaran yang mengakibatkan aktivitas selama pembelajaran berlangsung tidak berjalan sebagaimana mestinya yang

mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa. Berdasarkan penelitian Sabrina (2018) hasil observasi di SMA Swasta Muslimat Samalanga pada tahun 2017 ditemukan masalah bahwa di sekolah tersebut banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep dan prinsip kimia. Umumnya siswa cenderung belajar kimia dengan hafalan dibandingkan membangun pemahaman sendiri terhadap konsep kimia tersebut.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran kimia pada saat observasi langsung di SMA Negeri 1 Sunggal bahwa penguasaan siswa untuk mata pelajaran kimia masih belum maksimal, hal ini ditunjukkan dengan hasil nilai rata-rata ujian menengah siswa yang belum mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) untuk mata pelajaran kimia di kelas X IPA di SMA Negeri 1 Sunggal. Proses pembelajaran di sekolah cenderung menggunakan kebiasaan lama yaitu menggunakan metode ceramah dimana gurulah yang berperan dominan untuk menghidupkan suasana kelas menjadi menyenangkan.

Penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan daya tarik, serta motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Pendapat tersebut memperkuat asumsi bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan media dapat memberikan kemudahan pemahaman siswa, sehingga mampu meningkatkan pencapaian hasil belajar siswa. Jenis media yang dapat digunakan oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar salah satunya adalah media *iSpring*. Media pembelajaran berbasis aplikasi android menggunakan *iSpring* yang merupakan suatu media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi digital. *iSpring* adalah sebuah program aplikasi pembelajaran yang membantu dalam menyusun sebuah bahan pembelajaran yang efektif, professional dan juga mudah di fahami oleh peserta didik (Kurnia dkk, 2018). Wahyuni (2021) menyatakan *iSpring* dapat menyisipkan berbagai bentuk media, seperti video, gambar, dan soal sehingga media pembelajaran yang dihasilkan akan lebih menarik. Selain itu, dengan adanya *iSpring* presentasi akan lebih mudah untuk para guru dalam menampilkan informasi melalui suara, gambar, gerakan dan warna, sehingga menciptakan suasana yang tidak membosankan (Wagino dkk, 2015).

Untuk meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar siswa dibutuhkan suatu model pembelajaran yang efektif. Salah satu caranya yaitu dengan menggunakan model *problem based learning*. Dalam metode *problem based learning*, pembelajaran fokus pada masalah yang dipilih sehingga siswa tidak hanya mempelajari konsep-konsep yang berhubungan dengan masalah tetapi juga metode ilmiah dalam memecahkan masalah tersebut. Tujuannya untuk memperoleh kemampuan dan kecakapan kognitif dalam memecahkan masalah secara rasional, lugas, dan tuntas. Oleh sebab itu, siswa tidak hanya memahami konsep yang relevan dengan masalah yang menjadi pusat perhatian tetapi juga memperoleh pengalaman belajar yang berhubungan dengan keterampilan menerapkan metode ilmiah dalam pemecahan masalah dan menumbuhkan pola berfikir kritis. Dalam penelitian Silaban, dkk (2020) model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) telah diteliti oleh beberapa peneliti terdahulu dan terbukti dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, antara lain: menyimpulkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan berpikir kreatif peserta didik dengan menggunakan model *Problem Based Learning* dan peningkatan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model *Problem Based Learning*.

Aulia, dkk (2019) menyatakan model pembelajaran yang menuntut siswa untuk aktif mencari bahan pembelajarannya sendiri membuat siswa terbiasa melakukan kegiatan belajar mandiri. Salah satu model pembelajaran yang menuntut siswa untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran adalah model *Problem Based Learning*. Penerapan model *Problem Based Learning* perlu dilengkapi dengan sebuah media pembelajaran untuk menjadikan pembelajaran semakin menarik. Media pembelajaran yang digunakan adalah *iSpring*. *iSpring* merupakan software yang dapat mengubah file presentasi menjadi bentuk flash dan secara mudah dapat diintegrasikan dalam *Microsoft PowerPoint*. *Powerpoint* yang berperan penting dalam menyampaikan materi pembelajaran bagi siswa. Integrasi antara *Microsoft PowerPoint* dengan *iSpring* akan menghasilkan media pembelajaran yang lebih variatif dan memuat teks, gambar, grafik, suara, video, animasi, narasi, dan musik instrumen. Menurut Waryanto (Wahyuni, 2021) *iSpring* adalah program

untuk mengkonversi file .ppt (*PowerPoint*) menjadi bentuk flash yang atraktif.

Berdasarkan penelitian-penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, media *iSpring* dapat menunjang kegiatan proses belajar mengajar. Hasil penelitian Wahyuni (2021) menunjukkan bahwa penggunaan media *iSpring* mampu meningkatkan hasil belajar, dan media *iSpring* memberikan pemahaman yang lebih kepada siswa yang berdampak positif terhadap hasil belajarnya. Hal ini disebabkan karena media pembelajaran *iSpring* lebih interaktif dan menarik perhatian siswa (Kuswari, 2010). Selain itu, hasil penelitian Kurnia, dkk (2018) adanya peningkatan motivasi belajar siswa dengan berbantuan media *iSpring*. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran mempunyai peranan yang dapat memberikan dampak yang positif terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik.

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, maka perlu dilakukan penelitian dengan judul **“PENERAPAN MODEL *PROBLEM BASED LEARNING (PBL)* BERBANTUAN MEDIA *I-SPRING* PADA MATERI LARUTAN ELEKTROLIT DAN NON ELEKTROLIT”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Rendahnya motivasi belajar siswa pada materi larutan elektrolit dan non elektrolit.
2. Rendahnya hasil belajar siswa pada materi larutan elektrolit dan non elektrolit.
3. Media yang digunakan untuk pembelajaran larutan elektrolit dan non elektrolit yang dipilih kurang efektif.
4. Model yang digunakan untuk pembelajaran larutan elektrolit dan non elektrolit yang dipilih kurang efektif.

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian lebih terarah maka perlu difokuskan pada suatu permasalahan, sehingga permasalahan tersebut dapat dilaksanakan. Adapun batasan masalah

dalam penelitian ini yaitu:

1. Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Problem Based Learning*.
2. Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah *I-Spring*.
5. Materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah larutan elektrolit dan non elektrolit.
3. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas X IPA SMA Negeri 1 Sunggal semester genap tahun ajaran 2021/2022

1.4 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah motivasi belajar siswa dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *I-Spring* lebih tinggi daripada motivasi belajar siswa dengan model pembelajaran konvensional pada materi larutan elektrolit dan non elektrolit?
2. Apakah hasil belajar siswa dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *I-Spring* lebih tinggi dari hasil belajar siswa dengan model pembelajaran konvensional pada materi larutan elektrolit dan non elektrolit?
3. Apakah ada korelasi yang signifikan antara motivasi belajar dengan peningkatan hasil belajar siswa pada model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *I-Spring* pada materi larutan elektrolit dan non elektrolit?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui perbandingan motivasi belajar siswa dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *I-Spring* lebih tinggi daripada motivasi belajar siswa dengan model pembelajaran konvensional pada materi larutan elektrolit dan non elektrolit.
2. Untuk mengetahui perbandingan hasil belajar siswa dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *I-Spring*

lebih tinggi daripada hasil belajar siswa dengan model pembelajaran konvensional pada materi larutan elektrolit dan non elektrolit.

3. Untuk mengetahui korelasi yang signifikan antara motivasi belajar dengan peningkatan hasil belajar siswa pada model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *I-Spring* pada materi larutan elektrolit dan non elektrolit.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi sekolah
Penelitian ini dapat menjadi masukan untuk meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar agar dapat memperbaiki pembelajaran kimia di sekolah.
2. Bagi guru
Sebagai masukan untuk meningkatkan hasil pembelajaran dengan berbantuan media.
3. Bagi siswa
Hasil penelitian ini diharapkan dapat memotivasi siswa dalam belajar kimia melalui penerapan media dan model pembelajaran yang menarik
4. Bagi peneliti lain
Untuk menambah wawasan dalam penelitian yang relevan.

1.7 Definisi Operasional

1. Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) adalah model yang ditandai dengan penggunaan masalah yang ada di dunia nyata untuk melatih siswa berfikir kritis dan terampil memecahkan masalah, dan memperoleh pengetahuan tentang konsep yang penting dari apa yang dipelajari.
2. *ISpring* adalah sebuah perangkat lunak yang terintegrasi dengan PowerPoint.
3. Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya.

4. Motivasi belajar adalah dorongan dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar.
5. Larutan elektrolit adalah larutan yang dapat menghantarkan arus listrik
6. Larutan non elektrolit adalah larutan yang tidak dapat menghantarkan arus listrik



THE
Character Building
UNIVERSITY