

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sebuah proses dinamis dan berkelanjutan yang bertugas memenuhi kebutuhan siswa dan guru sesuai dengan minat mereka masing-masing. Pendidikan memiliki tanggung jawab untuk meningkatkan minat siswa, memperluas dan mengembangkan keilmuan mereka, dan membantu mereka agar mampu menjawab tantangan dan gagasan baru dimasa mendatang. Pendidikan harus mendesain pembelajaran yang responsif dan berpusat pada siswa agar minat dan aktivitas sosial mereka terus meningkat (Huda, 2009).

Masalah pokok yang dihadapi dunia pendidikan di Indonesia saat ini adalah masalah yang berhubungan dengan mutu atau kualitas pendidikan yang masih rendah. Rendahnya kualitas pendidikan ini terlihat dari capaian daya serap siswa terhadap materi pelajaran, yang disebabkan oleh banyak faktor salah satunya adalah rendahnya kualitas proses pembelajaran di sekolah (Harsanto, 2007).

Guru mempunyai peranan yang menentukan di dalam mengarahkan proses belajar, tetapi berperan pula di dalam merancang dan mengontrol proses belajar. Apabila guru dapat melaksanakannya secara efisien dan efektif di dalam merekayasa pengajaran di sekolah, maka dengan sendirinya akan berlangsung proses belajar yang efisien sehingga pada akhirnya terwujudlah pola tingkah laku yang diharapkan. Dalam pembelajaran, anak hendaknya menjadi subjek (pelaku) bukan yang dikenai perlakuan (objek). Dengan menjadi subjek seluruh tubuh anak terlibat, juga emosi, dan pemikiran serta daya khayalnya (Mudyahardjo, 2001).

Dalam kegiatan belajar mengajar guru harus berusaha menciptakan kondisi belajar yang efektif sehingga proses belajar berlangsung dengan baik. Rendahnya minat dan prestasi belajar siswa dalam bidang ilmu eksakta itu karena proses belajar kurang mendukung pemahaman anak didik yang terlalu banyak hafalan, kurang dilengkapi praktek lapangan. Sehingga menyebabkan kebosanan

siswa atau terlalu monoton yang menyebabkan turunnya prestasi belajar siswa pada mata pelajaran kimia atau ilmu eksakta lainnya.

Metode belajar yang didominasi oleh guru, mengakibatkan siswa sulit memahami konsep sains yang bersifat abstrak dan rendahnya kemampuan siswa dalam menghubungkan konsep atau materi pelajaran dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, siswa juga sulit untuk berperan aktif dan kreatif dalam pembelajaran, karena proses belajar mengajar yang tidak menarik dan kurang bermakna sehingga siswa cenderung jenuh dan bosan. Hal itu berpengaruh besar terhadap prestasi belajar rendah (Pratianingsih, 2013).

Pelajaran kimia adalah mata pelajaran wajib Sekolah Menengah Atas (SMA) Program IPA. Dalam mempelajari ilmu kimia siswa menemui kesulitan yang dapat bersumber pada : (1) kesulitan dalam memahami istilah, kesulitan ini timbul karena kebanyakan siswa hanya hafal akan istilah dan tidak memahami dengan benar maksud dari istilah yang sering digunakan dalam pengajaran kimia; (2) kesulitan dengan angka, sering dijumpai siswa yang kurang memahami rumusan perhitungan kimia, hal ini disebabkan karena siswa tidak mengetahui dasardasar matematika dengan baik; dan (3) kesulitan dalam memahami konsep kimia. Kebanyakan konsep-konsep dalam ilmu kimia merupakan konsep atau materi yang abstrak dan kompleks sehingga untuk mengatasi hal tersebut, konsep perlu ditunjukkan dalam bentuk yang lebih konkret, misalnya dengan percobaan atau media tertentu (Mulyati dalam Gusbandono, 2013).

Pendidik haruslah memiliki kemampuan mengembangkan atau menciptakan lingkungan belajar yang dapat membangkitkan semangat siswa agar termotivasi dan melibatkan diri dalam kegiatan proses belajar mengajar. Pendidik yang kompeten akan lebih mampu menciptakan lingkungan yang efektif, sehingga hasil belajar berada pada tingkat yang optimal. Dalam menciptakan interaksi edukatif, guru dapat memilih salah satu alternatif pengembangan media pembelajaran yaitu media peta konsep maupun animasi flash .

Pendidikan merupakan salah satu pondasi yang menentukan ketangguhan dan kemajuan suatu bangsa. Jalur pendidikan dapat diperoleh melalui jalur pendidikan formal maupun jalur pendidikan non formal. Sekolah sebagai lembaga

pendidikan formal dituntut untuk melaksanakan proses pembelajaran yang baik dan seoptimal mungkin sehingga dapat mencetak generasi muda bangsa yang cerdas, terampil dan bermoral tinggi. Proses pembelajaran membantu siswa untuk mengembangkan potensi intelektual yang dimilikinya, sehingga tujuan utama pembelajaran adalah usaha yang dilakukan agar intelek setiap pelajar dapat berkembang. (Drost, 1999).

Ilmu kimia sebagai salah satu bidang kajian ilmu pengetahuan alam (IPA) sudah mulai diperkenalkan kepada siswa sejak dini. Mata pelajaran kimia menjadi sangat penting kedudukannya dalam masyarakat karena kimia selalu berada di sekitar kita dalam kehidupan sehari-hari. Kimia adalah satu mata pelajaran yang mempelajari mengenai materi dan perubahan yang terjadi di dalamnya. Namun selama ini masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami dan mengikuti pelajaran kimia. Hal ini tidak terlepas dari materi yang dipelajari dalam kimia lebih bersifat abstrak.

Adanya kesulitan atau kurang senang siswa terhadap pelajaran kimia dapat disebabkan oleh dua faktor, yaitu faktor internal yang berasal dari dalam diri siswa dan faktor eksternal yang berasal dari luar diri siswa. Faktor internal ini dipengaruhi oleh tiga faktor yaitu faktor jasmaniah, faktor psikologis, dan faktor kelelahan. Sedangkan faktor eksternal yang mempengaruhi siswa dalam belajar adalah faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat (Slameto, 2010:54).

Dalam penelitian Erlinawati (2007) yang berjudul perbandingan penggunaan media sederhana dan multimedia terhadap hasil belajar siswa pada materi pokok dan gaya antar molekul disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar kimia siswa pada materi pokok teori elektron dan gaya antar molekul yang diberi pengajaran multimedia sebesar 18,67 % dibandingkan menggunakan media sederhana sebesar 3,5%.

Selain itu dalam penelitian Siallagan, M (2009) yang berjudul Penggunaan Media berbasis Komputer dengan Microsoft office animasi flash pada pokok bahasan Hidrokarbon dapat disimpulkan bahwa aktifitas siswa dalam proses belajar mengajar setelah menggunakan media komputer meningkat dibandingkan media yang lain. Hal tersebut juga dikemukakan oleh peneliti Sunita, E (2009)

yang bertujuan untuk mengetahui penggunaan media komputer (animasi flash powerpoint) di SMA Santo Paulus Martubung Kesimpulan yang di peroleh dari hasil penelitian ini adalah 93,31% dari jumlah siswa.

Model atau media pembelajaran menjadi salah satu faktor yang sangat penting dalam meningkatkan hasil atau pencapaian dalam proses belajar mengajar di kelas. Media yang mendukung dan model pembelajaran yang bagus akan membuat siswa akan tertarik dalam melakukan dan mengikuti proses pembelajaran dalam kelas, sehingga akan tercapai apa yang diharapkan dalam tujuan pendidikan. Berdasarkan latar belakang diatas maka peneliti berminat untuk melakukan penelitian di sekolah dengan judul **“Perbedaan Hasil Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Hidrokarbon Menggunakan Media Peta Konsep Dan Animasi Flash di SMA Negeri 1 Teluk Mengkudu Tahun 2016.**

1.2 Identifikasi Masalah.

Berdasarkan latar belakang masalah, dapat diidentifikasi permasalahan dalam penelitian ini adalah :

1. Rendahnya kualitas pendidikan indonesia.
2. Kurangnya pemahaman mengenai model dan media pembelajaran yang variatif dan menarik.
3. Penggunaan media peta konsep dan animasi flash untuk meningkatkan hasil belajar siswa .
4. Penggunaan metode pengajaran tipe STAD untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

1.3 Batasan Masalah.

Penelitian ini dibatasi hanya tentang penerapan media peta konsep dan animasi flash serta perbedaan hasil belajar kimia yang diperoleh siswa setelah menggunakan masing-masing media pembelajaran tersebut pada pokok bahasan hidrokarbon di kelas X SMA Negeri 1 Teluk Mengkudu.

1.4 Rumusan Masalah

1. Apakah ada perbedaan hasil belajar kimia siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan media peta konsep dan animasi flash pada pokok bahasan Hidrokarbon ?

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mendeskripsikan :

1. Mengetahui persentase peningkatan hasil belajar kimia siswa yang diajarkan dengan menggunakan media peta konsep.
2. Mengetahui persentase peningkatan hasil belajar kimia siswa yang diajarkan dengan menggunakan media animasi flash.
3. Mengetahui apakah ada perbedaan yang signifikan hasil belajar kimia siswa yang diajarkan dengan menggunakan media peta konsep dan animasi flash pada pokok bahasan hidrokarbon.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah :

1. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Bagi peneliti yaitu dapat memberikan pengalaman langsung kepada peneliti dalam pembelajaran di kelas dan dapat menerapkan media pembelajaran peta konsep dan animasi animasi flash terhadap peningkatan hasil belajar siswa . Selain itu hasil penelitian diharapkan bisa dijadikan referensi untuk penelitian selanjutnya..

b. Bagi siswa

Bagi siswa yaitu siswa terlibat langsung dalam pembelajaran supaya dapat meningkatkan keterampilan proses dalam mengikuti mata pelajaran Kimia dan merupakan kesempatan berharga karena mendapat pengalaman dengan pembelajaran yang baru.

c. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai informasi untuk dapat :

- 1) Meningkatkan kualitas guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar dalam mata pelajaran IPA Kimia.
- 2) Membantu dalam pencapaian tujuan Kurikulum Nasional .
- 3) Mengidentifikasi faktor pendukung dan factor penghambat dalam pelaksanaan pembelajaran dengan media peta konsep dan animasi flash.
- 4) Meningkatkan pengetahuan, pemahaman dan pengalaman dalam ruang lingkup yang lebih luas guna menunjang profesinya sebagai guru.

2. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini dapat dijadikan sebagai sumber informasi dan referensi untuk penelitian lebih lanjut mengenai penggunaan media pembelajaran serta dapat menambah pemahaman serta wawasan mengenai model pembelajaran serta media pembelajaran.

1.7 Defenisi Operasional

Untuk memberikan arahan bagi pelaksanaan penelitian, maka berikut ini diajukan defenisi operasional yang mengacu kepada arahan penelitian antara lain :

1. Media pembelajaran adalah salah satu alat yang digunakan dalam proses belajar mengajar dikelas, dengan tujuan untuk meningkatkan semangat siswa dalam belajar dan untuk meningkatkan hasil belajar siswa .
2. Media peta konsep merupakan media pendidikan yang bertujuan untuk membangun pengetahuan mahasiswa dalam belajar secara sistematis, yaitu sebagai teknik untuk meningkatkan pengetahuan mahasiswa dalam penguasaan konsep belajar dan pemecahan masalah (Pandley, dkk., 1994). Langkah yang dilakukan dalam membuat peta konsep adalah dengan memikirkan apa yang menjadi ‘pusat’ topik yang akan diajarkan, yaitu

sesuatu yang dianggap sebagai konsep inti. Dari konsep inti dibuat cabang-cabang, kemudian menuliskan kata atau istilah, kelompok kata yang memiliki arti, yaitu yang mempunyai hubungan dengan konsep inti, sehingga akhirnya membentuk satu peta hubungan integral dan saling terkait antara konsep atas – bawah – samping (Nakhleh, 1994).

3. Animasi flash atau yang lebih akrab disebut sebagai film animasi yang merupakan hasil dari pengolahan gambar tangan sehingga menjadi gambar yang bergerak. Pada awal penemuannya, film animasi dibuat dari berlembar-lembar kertas gambar yang kemudian diputar sehingga muncul efek gambar yang bergerak. Dengan bantuan komputer dan grafika komputer, pembuatan film animasi menjadi sangat mudah dan cepat. Flash didesain dengan kemampuan untuk membuat animasi 2 dimensi yang handal dan ringan sehingga flash banyak digunakan untuk membangun dan memberikan efek animasi pada website, CD Interaktif dan yang lainnya.
4. Model Pembelajaran Tipe STAD (Student Teams Achievement Division) merupakan istem belajar kelompok yang didalam siswa di bentuk ke dalam kelompok yang terdiri dari 4-5 orang secara heterogen . Menurut Ibrahim (2010) model pembelajaran kooperatif tipe STAD dikembangkan oleh Slavin dan merupakan tipe pembelajaran kooperatif yang paling sederhana diterapkan dimana siswa dibagi dalam kelompok –kelompok kecil yang terdiri ddari 4-5 orang yang bersifat heterogen.
5. Pokok bahasan yang digunakan atau diterapkan dalam proses penelitian ini adalah mengenai Hidrokarbon. Yang meliputi : kekhasan hidrokarbon, penggolongan hidrokarbon, alkana, alkena, dan alkuna.
6. Hasil belajar merupakan kemampuan kognitif siswa yang diperoleh dalam bentuk skor setelah proses pembelajaran berlangsung. Hasil belajar diukur melalui pretest (sebelum pembelajaran) dan posttest (setelah pembelajarn). (Lubis,2007)