

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang

Perkembangan dan perubahan yang terjadi dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara di Indonesia tidak lepas dari pengaruh global, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, serta seni dan budaya. Perkembangan dan perubahan ini menuntut adanya peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia. Salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan adalah dengan mengadakan perbaikan dalam proses pembelajaran. Kurikulum merupakan salah satu unsur yang bisa memberikan kontribusi yang signifikan terhadap proses pembelajaran. Pemerintah terus berupaya untuk memperbaiki kualitas kurikulum di Indonesia, sehingga pada saat ini telah mewajibkan sekolah dasar maupun sekolah menengah untuk mengimplementasikan Kurikulum KTSP 2006 dan Kurikulum 2013.

Keberhasilan proses pembelajaran tidak terlepas dari kemampuan guru mengembangkan model-model pembelajaran yang berorientasi pada peningkatan intensitas keterlibatan siswa secara efektif di dalam proses pembelajaran (Aunurrahman, 2010). Keberhasilan suatu pembelajaran dapat dilihat dari kemampuan belajar peserta didik secara mandiri, sehingga pengetahuan yang dikuasai adalah hasil belajar yang dilakukannya sendiri. Oleh karena itu, pendekatan yang digunakan dalam proses pembelajaran hendaknya menciptakan dan menumbuhkan rasa dari tidak tahu menjadi mau tahu (Atsnan, 2013).

Hasil survei awal yang peneliti lakukan pada saat Observasi di SMA Negeri 1 Simanindo bahwa kriteria ketuntasan minimal (KKM) mata pelajaran kimia kelas XI IPA adalah 70. Guru kimia di SMA tersebut cenderung menggunakan model pembelajaran yang tidak bervariasi. Guru lebih sering menggunakan metode ceramah, tanpa pemberian pengalaman langsung kepada siswa, akibatnya siswa cenderung

terlihat pasif, karena hanya didominasi oleh kegiatan membaca, mencatat dan mendengarkan penjelasan guru. Dalam berinteraksi dengan siswa, guru hanya menerapkan teknik bertanya seperti umumnya yang terdiri dalam pembelajaran. Namun hanya beberapa siswa yang merespon pertanyaan guru. Siswa juga tidak bertanya terkait materi yang dipelajari, padahal dalam menjawab tugas atau soal yang diberikan, masih ada beberapa siswa yang dibantu oleh guru dalam menyelesaikannya.

Kreativitas pembelajaran guru yang rendah antara lain diwujudkan melalui tindakan kurang peduli, sekadar menjalankan tugas, orientasi terhadap prestasi yang rendah, produktivitas yang rendah, kurang efisien dan efektif, kurang isiplin, membosankan anak didik dan sebagainya, sehingga secara langsung maupun tidak langsung berdampak terhadap pencapaian kualitas pendidikan bagi anak didiknya (Agung, 2010). Salah satu indikator guru yang tidak kreatif adalah tidak menggunakan model pembelajaran yang bervariasi dan cenderung menggunakan metode konvensional. Proses pembelajaran yang dilakukan guru dengan metode konvensional selain menyebabkan hasil belajar siswa rendah, kurangnya kreativitas siswa serta siswa tidak mampu berpikir kritis. Untuk meningkatkan hasil belajar, kreatifitas, dan berpikir kritis siswa diperlukan model pembelajaran yang berpusat pada siswa.

Dalam upaya peningkatan hasil belajar siswa, seorang guru dituntut mengembangkan model pembelajaran yang merupakan hasil integrasi antara strategi pengajaran dengan media pengajaran. Model pembelajaran memuat komponen sistem pembelajaran dan unsur kegiatan yang dilakukan baik oleh guru dan siswa, yang menekankan pada keaktifan belajar siswa melalui guru yang aktif pula. Guru harus berusaha menanamkan dan menumbuhkan kreativitas peserta didik. Setiap orang memiliki kreativitas dan kreativitas itu dapat dikembangkan. Hal ini sejalan dengan pendapat Munandar dalam Trianto (2007), yang memberikan alasan bahwa kreativitas anak perlu dikembangkan karena dengan berkreasi anak dapat

mewujudkan dirinya sebagai kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah, memberikan kepuasan kepada individu dan memungkinkan meningkatkan kualitas hidupnya. Semua unsur-unsur yang mampu menyebabkan terjadinya belajar harus dapat dirancang sedemikian sehingga tujuan utama pembelajaran tercapai.

Pembelajaran berbasis masalah berdampak positif pada presatasi akademik dan sikap peserta didik pada pembelajaran *science* (Akinoglu dan Ozkardes, 2007). Kelebihan pembelajaran berbasis masalah dapat meningkatkan interaksi sosial dan prestasi belajar peserta didik (Dewi,Haryono dan Utomo, 2013). Adanya efektivitas dalam suatu pembelajaran dapat diketahui apabila semua indikator kompetensi dapat tercapai berdasarkan target pembelajaran baik proses pembelajaran maupun hasil belajar peserta didik.

Tosun, C dan Senocak, E (2013) menemukan bahwa model *Problem-Based Learning* lebih efektif dalam mengembangkan pengetahuan metakognitif siswa dengan latar belakang sains yang lemah daripada siswa dengan latar belakang sains yang kuat. Selain itu juga ditemukan bahwa *Problem Based Learning* dapat meningkatkan sikap positif siswa yang dengan latar belakang sains lemah terhadap kimia. Sulaiman,F (2013) menunjukkan bahwa siswa tertarik dengan model *Problem-Based Learning*, siswa merasa bahwa *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang efektif. Mereka merasa bahwa pemahaman mereka mengenai materi yang diajarkan meningkat sebagai hasil dari model *Problem-Based Learning*. Dan juga, penerapanan pembelajaran berbasis masalah yang dilakukan Pratiwi,dkk (2014) menunjukkan adanya interaksi antar guru dan peserta didik melalui pengelolaan yang baik pada proses pembelajaran, menyebabkan waktu pelaksanaan pembelajaran berbasis masalah berlangsung sesuai target yang ditetapkan. Adanya keterlaksanaan sintak pembelajaran berbasis masalah mendorong peserta didik untuk mengembangkan kompetensi sikap pada pembelajaran tidak langsung, sehingga 86,29% peserta didik memiliki kompetensi sikap baik .Dengan

menerapkan model *Problem Based Learning* dapat meningkatkan keaktifan siswa (Ariyanti, Martini dan Agustina, 2015).

Berdasarkan hasil penelitian Wasonowati, Redjeki, dan Ariani (2014) yaitu Penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) pada pembelajaran hukum - hukum dasar kimia ditinjau dari aktivitas dan hasil belajar siswa kelas X IPA SMA Negeri 2 Surakarta tahun pelajaran 2013/2014 menunjukkan bahwa: 1) Proses belajar yang ditinjau dari aktivitas siswa (*visual, oral, writing, listening, mental, dan emotional*) dengan model PBL dilengkapi dengan LKS dalam penerapan kurikulum 2013 dikategorikan baik dengan dengan rata-rata 82,71 dan persentase ketercapaian sebesar 81,25%, 2) Hasil belajar siswa pada ranah pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa dengan model PBL dilengkapi dengan LKS dalam penerapan kurikulum 2013 dikategorikan baik dengan rata-rata nilai berturut-turut adalah 81; 83; dan 79, dan 3). Hasil belajar siswa pada ranah pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa dengan model PBL dilengkapi dengan LKS dikategorikan baik dengan persentase siswa yang mencapai kompetensi inti kurikulum 2013 berturut-turut adalah 78%, 81,24% dan 78,13%. Model pembelajaran yang paling efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah model pembelajaran berbasis masalah diintegrasikan dengan media komputer dan model pembelajaran yang paling efektif untuk meningkatkan kreativitas siswa adalah model inkuiri diintegrasikan dengan media komputer (Mellyzar, Silaban dan Muchtar, 2013)

Penggunaan strategi pembelajaran lebih baik jika diintegrasikan dengan media pembelajaran yang sesuai, seperti melaksanakan praktikum di laboratorium ataupun secara pengamatan melalui video yang dirangkai berbasis komputer. Pemilihan media yang tepat akan dapat mengatasi sikap pasif siswa, yang akan menimbulkan kegairahan dalam belajar dan memungkinkan anak untuk belajar sendiri menurut kemampuan dan minatnya (Sadiman, dkk., 2008). Pembelajaran kimia menggunakan media berbasis komputer dengan pendekatan *chemoedutainment* (CET) pada kelompok eksperimen memungkinkan guru untuk memutar kembali apa yang telah

disampaikan sehingga siswa dapat menyerap materi pelajaran dengan baik. Selain itu waktu yang digunakan untuk proses pembelajaran lebih efisien karena guru tidak perlu menyampaikan materi terlalu banyak karena dibantu komputer dan ditayangkan lewat LCD sehingga dapat ditangkap oleh siswa lebih jelas (Prasetya.,Priatmoko, dan Miftakhudin, 2008). Tambunan dan Sianturi (2012) telah meneliti tentang “*Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kimia Siswa Kelas X SMA* “. Dari hasil penelitiannya, hasil belajar kimia siswa yang diberi pengajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis komputer lebih tinggi dibandingkan dengan pengajaran tanpa menggunakan pengajaran berbasis computer yaitu media konvensional pada Pokok Bahasan Elektrolit dan Non Elektrolit. Hasil ini menunjukkan bahwa menggunakan media komputer merupakan alat yang efektif juga untuk meningkatkan pemahaman konsep serta memunculkan minat dalam proses pembelajaran.

Model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan media komputer dapat dijadikan salah satu alternatif dalam memperbaiki proses pembelajaran. Pembelajaran ini dipilih karena dari hasil-hasil penelitian menunjukkan bahwa interaksi memiliki berbagai pengaruh positif terhadap perkembangan pengetahuan dan karakter peserta didik. Dimana pada pembelajaran ini menuntut peserta didik untuk kreatif, bekerjasama dan dapat meningkatkan rasa tanggung jawab peserta didik atas apa yang dipelajari dengan cara yang menyenangkan.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “*Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) Dengan Media Komputer Untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Kreativitas Siswa SMA Kelas XI IPA Pada Pokok Bahasan Hidrolisis Garam*”.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, maka masalah yang teridentifikasi adalah sebagai berikut :

1. Pendidikan belum berjalan seimbang dengan pengaruh global yaitu perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, serta seni dan budaya.
2. Kurangnya penggunaan media dan strategi dalam pembelajaran kimia.
3. Penggunaan model pembelajaran yang tidak bervariasi dan cenderung menggunakan metode konvensional.
4. Siswa masih menganggap pelajaran kimia merupakan mata pelajaran yang sulit, tidak menarik dan membosankan
5. Kreativitas siswa yang kurang dalam belajar kimia, dimana proses belajar kimia umumnya konvensional serta tidak menggunakan media dan model pembelajaran yang bervariasi dan menarik.

1.3. Batasan Masalah

Untuk memfokuskan permasalahan, maka identifikasi masalah yang diteliti dibatasi pada:

1. Pembelajaran dilakukan dengan model *Problem Based Learning* (PBL) bermediakan komputer untuk meningkatkan hasil belajar.
2. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI IPA SMA Swasta Negeri 1 Simanindo pada semester genap T.A 2015/2016.
3. Media pembelajaran yang digunakan adalah media komputer.
4. Karakter yang diamati yaitu kreativitas siswa.
5. Materi pembelajaran adalah Hidrolisis Garam.

1.4. Rumusan Masalah

Untuk memberikan arahan yang dapat digunakan sebagai acuan dalam penelitian maka dibuat perumusan masalah yaitu :

1. Apakah hasil belajar kimia siswa yang dibelajarkan dengan model *Problem Based Learning* bermediakan komputer lebih tinggi daripada hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran langsung (*Direct Instruction*) pada pokok bahasan Hidrolisis Garam?
2. Apakah kreativitas siswa yang dibelajarkan dengan model *Problem Based Learning* bermediakan komputer lebih tinggi daripada kreativitas siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran langsung (*Direct Instruction*) pada pokok bahasan Hidrolisis Garam?
3. Apakah ada korelasi yang positif antara kreativitas siswa dengan hasil belajar kimia siswa yang dibelajarkan dengan model *Problem Based Learning* bermediakan komputer pada pokok bahasan Hidrolisis Garam ?

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk :

1. Mengetahui hasil belajar kimia siswa yang dibelajarkan dengan model *Problem Based Learning* bermediakan komputer
2. Mengetahui hasil belajar kimia siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran langsung (*Direct Instruction*).
3. Mengetahui kreativitas siswa yang dibelajarkan dengan model *Problem Based Learning* bermediakan komputer
4. Mengetahui kreativitas siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran langsung (*Direct Instruction*).
5. Mengetahui apakah hasil belajar kimia siswa yang dibelajarkan dengan model *Problem Based Learning* bermediakan komputer lebih tinggi daripada

hasil belajar kimia siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran langsung (*Direct Instruction*) pada pokok bahasan Hidrolisis Garam

6. Mengetahui apakah kreativitas siswa yang dibelajarkan dengan model *Problem Based Learning* bermediakan komputer lebih tinggi daripada kreativitas siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran langsung (*Direct Instruction*) pada pokok bahasan Hidrolisis Garam
7. Mengetahui korelasi antara kreativitas siswa dengan hasil belajar kimia siswa yang dibelajarkan dengan model *Problem Based Learning* bermediakan komputer pada pokok bahasan Hidrolisis Garam.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi peneliti, penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan pengalaman peneliti dalam mengatasi masalah hasil belajar.
2. Bagi siswa, model *Problem Based Learning* (PBL) bermediakan komputer dapat membantu siswa dalam memecahkan masalah yang berkaitan dengan kimia di dalam kehidupan.
3. Bagi guru, model *Problem Based Learning* (PBL) bermediakan komputer dapat dijadikan sebagai model pembelajaran alternatif dalam mengajarkan Hidrolisis Garam

1.6. Defenisi Operasional.

Untuk menghindari penafsiran yang berbeda dalam memahami suatu variabel yang ada dalam penelitian ini, maka perlu diberikan defenisi operasional untuk mengklarifikasi hal tersebut. Adapun defenisi operasional dalam penelitian ini adalah:

1. Pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) adalah suatu model pembelajaran terdiri dari lima langkah utama yaitu: orientasi siswa pada masalah, pengorganisasian siswa untuk belajar, penyelidikan individu maupun

kelompok, pengembangan dan penyajian hasil, serta kegiatan analisis dan evaluasi. PBL tidak mengharapkan siswa hanya sekedar mendengar, mencatat, kemudian menghafal materi pelajaran, akan tetapi melalui PBL siswa aktif berpikir, berkomunikasi mencari dan mengolah data, dan akhirnya menyimpulkan. Aktivitas pembelajaran diarahkan untuk menyelesaikan masalah. PBL menempatkan masalah sebagai kata kunci dari proses pembelajaran. Artinya, tanpa ada masalah tidak mungkin ada proses pembelajaran (Suyanti, 2010).

2. Model pengajaran langsung adalah suatu pendekatan mengajar yang dirancang khususnya untuk menunjang proses belajar siswa yang berkaitan dengan pengetahuan deklaratif dan pengetahuan procedural yang struktur dengan baik yang diajarkan dengan pola kegiatan yang bertahap, selangkah demi selangkah (Trianto, 2013)
3. Media komputer adalah media yang digunakan untuk menyampaikan informasi serta memberikan kesempatan kepada orang yang sedang belajar untuk membuat hubungan antara pemikiran dan pelaksanaan yang terjadi di dalam pengajaran (Situmorang dan Situmorang, 2009).
4. Hasil belajar dalam penelitian ini merupakan pengetahuan (kognitif) yakni pengetahuan siswa tentang materi hidrolisis garam yang dapat diidentifikasi menggunakan hasil belajar berupa soal pilihan ganda.
5. Kreativitas merupakan suatu cara berpikir divergen, keterampilan mental yang senantiasa memperluas pemikiran, memupuk ide-ide asli untuk menghasilkan suatu pemikiran yang berbeda dan merupakan hal yang baru. Menurut Guildford kreativitas siswa dinilai berdasarkan aspek kelancaran, kelenturan, orisinalitas dan berpikir merinci (Munandar, 2009).