

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan merupakan satu-satunya cara agar manusia dapat menjadi lebih baik dalam meningkatkan sumber daya manusia, sehingga dapat mengimbangi setiap perkembangan yang terjadi agar tidak tertinggal jauh oleh kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Paradigma mengukur kemajuan pendidikan suatu bangsa saat ini sudah bergeser, yaitu dari yang semula mengukur kemajuan suatu bangsa dengan bertumpu semata-mata pada kekayaan Sumber Daya Alam (SDA) (Abuddin, 2009).

Sesuai dengan isi dari tujuan pendidikan Nasional yang tercantum dalam Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang berbunyi, pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi agar menjadi manusia yang bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokrasi serta bertanggung jawab (Wina, 2010).

Hal tersebut mengingatkan kita bahwa hasil dari pembelajaran yang telah dilakukan masih kurang, ternyata siswa kurang memahami bagaimana pengaplikasian dari hasil belajar yang telah mereka lakukan di sekolah. Beda halnya dengan pembelajaran yang menggunakan pendekatan CTL dan CPS. Pembelajaran kontekstual atau *Contextual Teaching and Tearning* (CTL) merupakan konsep yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata dan mendorong peserta didik membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat (Suprijono, 2012).

Cooperative Problem Solving (CPS) adalah salah satu cara menyajikan pelajaran dengan mendorong siswa untuk mencari dan memecahkan suatu masalah atau persoalan dalam rangka pencapaian tujuan mengajar. *Cooperative*

Problem Solving (CPS) juga merupakan metode dalam kegiatan pembelajaran dengan jalan melatih siswa menghadapi berbagai masalah, baik masalah pribadi maupun masalah kelompok untuk di pecahkan sendiri atau bersama-sama (Hamdani, 2011).

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), berkaitan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Pendidikan IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. (Trianto, 2007).

Kimia merupakan bagian dari ilmu pengetahuan alam yang sering dikatakan sebagai mata pelajaran yang sukar untuk dimengerti dan dipelajari, sehingga untuk memberikan pemahaman konsep maka harus diberikan suatu cara atau metode yang tepat yang diberikan terhadap peserta didik bisa berupa metode, praktikum, eksperimen atau suatu pendekatan pembelajaran. Dengan sebuah metode siswa akan mampu untuk lebih memahami lagi konsep-konsep yang diberikan di dalam sebuah proses belajar mengajar. Pelajaran kimia di sekolah dirasa kurang menarik siswa untuk mempelajarinya, karena dalam mempelajarinya lebih menekankan konsep-konsep kimia daripada fakta-fakta kimia, sehingga materi yang harus dipelajari sangat banyak. Maka tidak heran jika pembelajaran kimia banyak diberikan dalam bentuk hafalan.

Macromedia Flash adalah program untuk membuat animasi dan aplikasi web profesional. Bukan hanya itu, *Macromedia Flash* juga banyak digunakan untuk membuat game, animasi kartun, dan aplikasi multimedia interaktif seperti demo produk dan tutorial interaktif. *Software* keluaran *Macromedia* ini merupakan program untuk mendesain grafis animasi yang sangat populer dan banyak digunakan desainer grafis (David, 2011).

Beberapa penelitian terdahulu yang menggunakan model pembelajaran *Problem solving* yaitu, berdasarkan hasil penelitian Harmiana (2016) dengan judul “Perbedaan hasil belajar siswa dan menumbuhkembangkan kerjasama siswa

menggunakan media LKS dengan peta konsep melalui model *problem solving* pada materi struktur atom” hal ini menunjukkan bahwa *problem solving* yang menggunakan media LKS dengan media peta konsep. Pada media LKS (Hasil belajar : $82,65 \pm 7,8$) dibandingkan media peta konsep (Hasil belajar : $77,34 \pm 7,2$) pada materi struktur atom.

Berdasarkan penelitian Khotimah (2016) menunjukkan bahwa Hasil penelitian yang berjudul “penerapan model pembelajaran *cooperative problem solving*(CPS) disertai jurnal siswa (*diary book*) untuk meningkatkan aktivitas belajar dan prestasi siswa pada materi pokok kelarutan dan hasil kali kelarutan kelas XI semester II SMA Negeri 2 Surakarta T.A 2014/2015” menunjukkan peningkatan persentase aktivitas belajar siswa pada siklus I sebesar 76,67% dan pada siklus II meningkat menjadi 90%. Peningkatan prestasi belajar untuk aspek pengetahuan pada siklus I diperoleh ketuntasan belajar sebesar 63,33% dan pada siklus II meningkat menjadi 86,67%, pada aspek sikap pada siklus I ketercapaiannya sebesar 80% dan pada siklus II meningkat menjadi 93,33%. Sedangkan untuk aspek keterampilan hanya dilakukan pada siklus I dengan persentase ketuntasan sebesar 100%. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran model pembelajaran *Cooperative Problem Solving* (CPS) disertai Jurnal Siswa (*Diary Book*) dapat meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar siswa pada materi pokok kelarutan dan hasil kali kelarutan kelas XI MIA 2 semester II SMA Negeri 2 Surakarta tahun pelajaran 2014/2015.

Berdasarkan penelitian Suminto (2015) dengan judul “penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *problem solving* pada materi pokok lingkaran” Ada perbedaan rata-rata hasil belajar matematika siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *problem solving* dengan rata-rata hasil belajar matematika siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran langsung. Rata-rata hasil belajar matematika siswa yang memperoleh pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *problem solving* lebih besar daripada rata-rata hasil belajar matematika yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran langsung.

Ada juga beberapa penelitian yang menggunakan model pembelajaran *contextual teaching and learning (CTL)* yaitu, berdasarkan penelitian Manurung (2012) yang berjudul “penerapan metode *contextual teaching and learning (CTL)* menggunakan media *macromedia flash* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pokok bahasan larutan elektrolit dan non elektrolit”. Persentase peningkatan gain kemampuan hasil belajar siswa yang menggunakan CTL dengan *macromedia flash* pada pokok bahasan elektrolit dan non elektrolit adalah 88.7% (SMA N 1 Doloksanggul), 77.1% (SMAN 2 Doloksanggul), dan 7.1% (SMA Swasta Andreas Sunggal). Sedangkan metode konvensional pada pokok bahasan larutan elektrolit dan non elektrolit adalah 57% (SMA N 1 Doloksanggul), 49.9% (SMAN 2 Doloksanggul), 49% (SMA Swasta Andreas Sunggal). Hal ini berarti metode CTL dengan media *macromedia flash* lebih tinggi dari metode konvensional.

Berdasarkan hasil penelitian Nisya dan Muchlis (2013) yang berjudul “Penerapan Pendekatan *Contextual Teaching And Learning (Ctl)* Pada Materi Pokok Hidrolisis Garam Untuk Meningkatkan Karakter Menghargai Bagi Siswa Kelas Xi Ipa Ma Bahauddin Sidoarjo” Ketuntasan belajar klasikal pada pertemuan I yaitu sebesar 62,5%, pada putaran II sebesar 87,5%, dan pada putaran III sebesar 87,5%. Hasil ini menunjukkan bahwa penerapan pendekatan CTL dalam model pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan ketuntasan hasil belajar siswa.

Berdasarkan penelitian Lestari (2012) yang berjudul “Pembelajaran Kimia Melalui Pendekatan *Contextual Teaching And Learning (Ctl)* Dengan Metode Praktikum Yang Dilengkapi Dengan Lembar Kerja Siswa (Lks) Dan Diagram Vee Ditinjau Dari Sikap Ilmiah Siswa Pada Materi Pokok Perubahan Materi Kelas Vii Semester Genap Di Mtsn 1 Surakarta Tahun Ajaran 2011/2012” Ada pengaruh pembelajaran kimia melalui pendekatan CTL dengan metode praktikum yang dilengkapi dengan LKS dan Diagram Vee terhadap prestasi belajar kognitif, afektif dan psikomotorik siswa pada materi pokok perubahan materi. Siswa yang diberi pembelajaran dengan Diagram Vee mempunyai prestasi belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang diberi pembelajaran dengan LKS.

Berdasarkan Hasil penelitian Lubis (2016) yang berjudul “ Perbandingan Hasil Belajar Kimia Siswa SMA Dengan Menggunakan Media Soal Dan *Macromedia Flash* Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad (*Student Teams Achivement Division*) Pada Materi Hidrokarbon” terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran *student team achievement division (STAD)* menggunakan media *macromedia flash* dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran *student team achievement division (STAD)* menggunakan media kartu soal pada materi Hidrokarbon.

Dengan melihat latar belakang di atas, maka peneliti mencoba untuk mengkombinasikan dua model pembelajaran dan tertarik untuk mengangkat judul **“Perbandingan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran *Contextual Teaching And Learning (CTL)* Dan *Problem Solving* Berbantuan *Macromedia Flash* Pada Pokok Bahasan Hidrolisis Garam”**.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Dalam proses pembelajaran, siswa kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir.
2. Siswa belum bisa menghubungkan antara konsep dengan kehidupan sehari-hari.
3. Pendekatan yang digunakan oleh guru masih kurang interaktif dan pembelajaran lebih menekankan pada guru (*teacher center*) sehingga keadaan pembelajaran seperti ini kurang melatih potensi siswa sehingga berpengaruh pada rendahnya hasil belajar.

1.3. Batasan Masalah

Agar peneliti tidak menyimpang dari judul penelitian, maka masalah yang akan diteliti hanya dibatasi pada :

1. Hasil belajar yang diukur adalah aspek kognitif.
2. Model penelitian yang digunakan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) dan *Problem Solving*.
3. Media yang digunakan *Macromedia Flash*.
4. Materi yang diajarkan ialah materi Hidrolisis garam.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah yang diuraikan di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran *Contextual Teaching And Learning* (CTL) dan *Problem Solving* berbantuan Media *Macromedia Flash* pada pokok bahasan Hidrolisis Garam?

1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah:

Untuk mengetahui terdapat perbedaan hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran *Contextual Teaching And Learning* (CTL) dan *Problem Solving* berbantuan Media *Macromedia Flash* pada pokok bahasan Hidrolisis Garam.

1.6. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan hasil yang bermanfaat bagi semua pihak, antara lain :

1. Bagi peneliti, dapat mengambil manfaat sebagai pengalaman dan pengetahuan baru tentang model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) dan *Problem Solving* berbantuan *Macromedia Flash* Pada pokok bahasan Hidrolisis Garam.

2. Bagi sekolah, dapat mengambil manfaat sebagai masukan baru dan pedoman untuk pelajaran-pelajaran yang lain.
3. Bagi peserta didik, dapat bermanfaat untuk meningkatkan hasil belajarnya khususnya dalam pelajaran kimia.

1.7. Definisi Operasional

Agar tidak terjadi kesalahpahaman dalam menafsirkan istilah, maka perlu diberikan definisi operasional sebagai berikut :

1. Pendekatan CTL (*Contextual Teaching and Learning*) merupakan konsep belajar yang beranggapan bahwa anak akan belajar lebih baik jika lingkungan diciptakan secara alamiah, artinya belajar akan lebih bermakna jika anak “bekerja” dan “mengalami” sendiri apa yang dipelajarinya, spesifiknya melalui eksperimen.
2. Model Pembelajaran *Problem Solving* adalah suatu model pembelajaran yang melakukan pemusatan pada pengajaran dan keterampilan pemecahan masalah, yang diikuti dengan penguatan keterampilan.
3. *Macromedia Flash* adalah program untuk membuat animasi dan aplikasi web profesional. Bukan hanya itu, *Macromedia Flash* juga banyak digunakan untuk membuat game, animasi kartun, dan aplikasi multimedia interaktif seperti demo produk dan tutorial interaktif. *Software* keluaran *Macromedia* ini merupakan program untuk mendesain grafis animasi yang sangat populer dan banyak digunakan desainer grafis.
4. Hasil belajar merupakan sebuah perubahan dari tingkatan rendah dalam proses belajar ke tingkatan yang lebih tinggi dengan berbagai cara atau variasi belajar sehingga didapatkan hasil akhir melalui tes tertulis ataupun tes lisan, dan juga pada saat mengikuti pembelajaran.
5. Hidrolisis adalah reaksi dengan air menyebabkan air terionisasi. Suatu zat dikatakan terhidrolisis jika zat tersebut dalam larutannya dapat bereaksi dengan air sehingga air menjadi terionisasi.