

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Penelitian

Pendidikan memiliki peran penting sebagai penentu majunya suatu bangsadan negara. Pendidikan ialah usaha disengaja untuk mengatur proses belajar dan lingkungan belajar bagi peserta didik dalam rangka mengembangkan potensi dirinya secara spiritual, keagamaan, kecerdasan, kepribadian, akhlak mulia, pengendalian diri, dan kemampuan lain yang diperlukan dalam dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya, pengendalian dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan di sekolah dilakukan melalui proses pembelajaran (Susilo & Widiya, 2021).

Pembelajaran pada dasarnya adalah suatu proses yaitu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada disekitar peserta didik sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik melakukan proses belajar. Pembelajaran juga dapat dikatakan sebagai proses memberikan bimbingan kepada peserta didik dalam melakukan proses pembelajaran. Aktivitas belajar peserta didik merupakan salah satu faktor penting dalam kegiatan belajar mengajar. Pada saat pembelajaran berlangsung, peserta didik akan cenderung bosan, hal ini disebabkan karena tidak adanya variasi dalam model pembelajaran yang menarik. Hal ini mengingatkan bahwa kegiatan belajar mengajar diadakan dalam rangka memberikan pengalaman-pengalaman belajar pada peserta didik. Kegiatan belajar juga dipandang sebagai salah satu kegiatan komunikasi antara pendidik dan peserta didik (Harefa, 2020).

Model pembelajaran *Learning Cycle 5E* adalah suatu model pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered*). Beberapa manfaat dalam model pembelajaran ini yaitu, menunjukkan hasil yang lebih efektif ditinjau dari segi pemahaman konsep, hasil belajar, dan waktu yang digunakan. Adapun kelemahan model ini yaitu, memerlukan waktu dan tenaga yang lebih banyak dalam menyusun rencana dan melaksanakan pembelajaran. Siswa memperoleh

pengetahuan baru dan dapat dijadikan sebagai alat yang berfungsi untuk mengeksplor pengetahuan siswa (Nur'aini & Fatisa, 2022).

Perkembangan dunia digital dalam dunia pendidikan juga memiliki pengaruh yang sangat signifikan pada pola interaksi pendidik dan peserta didik. Peserta didik yang rata-rata memiliki literasi teknologi yang baik cenderung lebih cepat bosan ketika pembelajaran berjalan secara konvensional. Media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan kegiatan pembelajaran akan menciptakan suatu kegiatan pembelajaran yang efektif dan efisien sehingga materi yang disampaikan oleh pendidik kepada peserta didik bisa diserap secara optimal (Apriansyah, 2020).

Untuk Membantu Proses Pembelajaran yang akan berlangsung di dalam kelas yaitu dengan menggunakan video animasi sebagai media pendamping kegiatan pembelajaran. Video pembelajaran merupakan media yang menyajikan informasi yang terdiri dari teks, suara dan animasi. Penggunaan media animasi merupakan inovasi yang dapat membantu peserta didik dalam memahami materi yang akan dipelajari, memudahkan peserta didik dalam belajar karena pembelajaran dapat diulang dengan memutar kembali video animasi sehingga akan melatih peserta didik untuk belajar mandiri dan dapat memotivasi semangat peserta didik untuk belajar dengan materi yang dibuat secara menarik, tersusun, sehingga dapat meningkatkan pemahaman konsep peserta dalam pembelajaran. Pemanfaatan video animasi yang digunakan sebagai media pembelajaran dapat membantu peserta didik untuk lebih produktif, kreatif, dan inovatif dalam menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan serta dapat menjadi penyampai materi yang efektif sehingga materi akan tersampaikan dengan baik (Twozia, 2021).

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan di sekolah SMA Swasta Imelda Medan dengan seorang guru bidang studi kimia didapat informasi, yaitu: nilai siswa yang tidak mencapai KKM = 75, pelajaran kimia yang bersifat abstrak dan hitungan, serta dalam mengajarkan materi siswa dituntut guru untuk sekedar menghafal tanpa menuntut siswa untuk memahami konsep dan materi kimia secara mendalam. Dalam proses pembelajaran kimia guru menggunakan model yang kurang tepat sehingga siswa yang aktif saja yang

paham terhadap materi, sedangkan siswa yang kurang aktif dalam proses pembelajaran tersebut merasa jenuh dan tidak dapat mengembangkan kemampuan berpikir serta memecahkan masalahnya. Pada akhirnya ketika siswa dihadapkan pada suatu masalah sebagian siswa tidak dapat menyelesaikan dengan baik. Keadaan tersebut harus segera diperbaiki dengan menggunakan model beserta media pembelajaran yang mampu mengembangkan kemampuan berpikir siswa dalam memecahkan masalahnya sehingga siswa akan mendapat nilai yang lebih baik.

Berdasarkan latar belakang permasalahan tersebut, maka peneliti tertarik melakukan pengujian suatu model pembelajaran dengan mengangkat judul penelitian "**Pengaruh Model Pembelajaran *Learning Cycle 5E* dengan Media Animasi terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Larutan Elektrolit dan Non Elektrolit**".

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Kurangnya variasi dalam model pembelajaran yang menarik menyebabkan siswa bosan dalam belajar.
2. Adanya konsep-konsep abstrak menjadikan kimia sebagai mata pelajaran yang sulit.
3. Beberapa siswa saja yang aktif dalam proses pembelajaran.
4. Pemahaman siswa terhadap konsep kimia sangat kurang.
5. Rendahnya hasil belajar siswa.

## **1.3 Ruang Lingkup Masalah**

Ruang lingkup dalam penelitian ini antara lain : Materi larutan elektrolit dan non-elektrolit, Model pembelajaran *Learning Cycle 5E*, Media animasi, Aktivitas dan Hasil belajar, Serta siswa kelas X.

#### 1.4 Batasan Masalah

Dari beberapa pertanyaan yang timbul dalam identifikasi masalah, peneliti membatasi menjadi:

1. Objek penelitian ini adalah siswa kelas X SMA Swasta Imelda Medan pada semester genap tahun pelajaran 2023/2024.
2. Pembelajaran dilakukan dengan model *Learning Cycle 5E*.
3. Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah Media Animasi berupa video animasi pembelajaran.
4. Masalah dalam penelitian ini adalah masalah aktivitas dan hasil belajar siswa pada materi larutan elektrolit dan non elektrolit.
5. Hasil belajar siswa dibatasi pada ranah kognitif Taksonomi Bloom pada pada ranah C4-C6.
6. Aktivitas belajar dalam penelitian ini ada 2 yaitu Praktikum dengan indikator : Kejujuran, Tanggung Jawab & Kerja Sama dan Presentasi dengan indikator : Penguasaan Materi, Visual, serta Bertanya & Menjawab.

#### 1.5 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah yang telah diuraikan sebelumnya di atas, maka masalah yang akan diteliti dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah ada pengaruh penggunaan model *Learning Cycle 5E* dengan media animasi terhadap aktivitas siswa pada materi larutan elektrolit dan non-elektrolit?
2. Apakah ada pengaruh penggunaan model *Learning Cycle 5E* dengan media animasi terhadap hasil belajar siswa pada materi larutan elektrolit dan non-elektrolit?
3. Bagaimana korelasi antara aktivitas dengan hasil belajar siswa pada materi larutan elektrolit dan non-elektrolit yang dibelajarkan dengan model *Learning Cycle 5E* dengan media animasi?

#### 1.6 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan model *Learning Cycle 5E* dengan media animasi terhadap aktivitas siswa pada materi larutan elektrolit dan non-elektrolit.

2. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan model *Learning Cycle 5E* dengan media animasi terhadap hasil belajar siswa pada materi larutan elektrolit dan non-elektrolit.
3. Untuk mengetahui korelasi antara aktivitas dengan hasil belajar siswa pada materi larutan elektrolit dan non-elektrolit yang dibelajarkan dengan model *Learning Cycle 5E* dengan media animasi.

### 1.7 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang terlibat baik guru, siswa, sekolah, peneliti, maupun peneliti lain.

#### 1. Bagi Siswa

Membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi larutan elektrolit dan non-elektrolit melalui pendekatan pembelajaran yang interaktif dan visual. Dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan membantu siswa dalam memahami konsep dengan lebih baik.

#### 2. Bagi Guru

Memberikan alternatif yang dapat membantu mereka dalam menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan efektif. Membantu guru mengajar dengan pendekatan yang berpusat pada siswa dan mendorong partisipasi aktif mereka dalam proses belajar.

#### 3. Bagi Sekolah

Membantu dalam pengembangan kurikulum dan pemilihan metode pembelajaran yang lebih inovatif. Hal ini dapat meningkatkan reputasi sekolah dalam memberikan pendidikan yang berkualitas dan sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan.

#### 4. Bagi Peneliti

Menjadi sumbangan terhadap literatur pendidikan dan pembelajaran. Hasil penelitian ini juga dapat membuka peluang untuk penelitian lebih lanjut dalam bidang penggunaan media animasi dalam pembelajaran dan pengaruhnya terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa.