

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Larutan elektrolit dan nonelektrolit merupakan salah satu pokok bahasan ilmu kimia yang diberikan di kelas X SMA. Pokok bahasan ini memiliki beberapa karakteristik sebagai berikut : 1. bersifat abstrak, seperti pada teori ion Svante Arrhenius serta terurainya larutan menjadi ion-ion yang dapat menghantarkan arus listrik. 2. Pemahaman konsep, yaitu konsep larutan elektrolit dan nonelektrolit. 3. Penerapan konsep, yaitu saat menguji larutan untuk membedakan sifat-sifat larutan elektrolit kuat, elektrolit lemah dan nonelektrolit. Karakteristik pokok bahasan larutan elektrolit dan nonelektrolit ini menjadi salah satu penyebab kesulitan belajar siswa.

Pokok bahasan ini sebenarnya sangat menarik dan akrab dengan kehidupan sehari-hari, sehingga proses pembelajaran dapat lebih realistis. Dalam upaya meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa, perlu dilakukan inovasi pembelajaran yang memperhatikan kesesuaian antara metode dan media pendukung dengan karakteristik materi yang disampaikan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai seperti yang diharapkan. Maka peneliti mengusulkan untuk menggunakan *Contextual Teaching Learning (CTL)* yang diintegrasikan dengan media animasi dalam mengajarkan materi larutan elektrolit dan nonelektrolit.

*Contextual teaching learning (CTL)* merupakan proses pembelajaran yang holistik dan bertujuan membantu siswa untuk memahami makna materi ajar dengan mengaitkannya terhadap konteks kehidupan mereka sehari-hari (konteks pribadi, sosial, dan kultural), sehingga siswa memiliki pengetahuan / keterampilan yang dinamis dan fleksibel untuk mengkonstruksi sendiri secara aktif pemahamannya (Bandono, 2008).

Nurhadi (2004) menyebutkan bahwa, Pembelajaran kontekstual (*Contextual teaching learning-CTL*) adalah konsep belajar yang mendorong guru untuk menghubungkan antara materi yang diajarkan dan situasi dunia nyata siswa.

*CTL* juga mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari. Pengetahuan dan keterampilan siswa diperoleh dari usaha siswa mengkonstruksi sendiri pengetahuan dan keterampilan baru ketika ia belajar.

Materi pelajaran akan tambah berarti jika siswa mempelajari materi pelajaran yang disajikan melalui konteks kehidupan mereka, dan menemukan arti di dalam proses pembelajarannya, sehingga pembelajaran akan menjadi berarti dan menyenangkan. Siswa akan bekerja keras untuk mencapai tujuan pembelajaran, pengalaman dan pengetahuan sebelumnya untuk membangun pengetahuan baru. Dan, selanjutnya siswa memanfaatkan kembali pemahaman pengetahuan dan kemampuannya itu dalam berbagai konteks di luar sekolah untuk menyelesaikan masalah dunia nyata yang kompleks, baik secara mandiri maupun dengan berbagai kombinasi dan struktur kelompok (Trianto, 2007).

Beberapa Penelitian tentang pembelajaran kontekstual pada materi yang berbeda menyimpulkan bahwa model *CTL* ini mampu meningkatkan hasil belajar kimia siswa. Penelitian-penelitian tersebut di antaranya :

1. Peningkatan hasil belajar siswa pada pokok bahasan sifat koligatif larutan dengan menerapkan pendekatan pembelajaran *Contextual Teaching Learning* di SMA Nurul Islam Indonesia (Hamidah, 2006).
2. Penerapan pendekatan *CTL (Contextual teaching & learning)* untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar pokok bahasan koloid siswa kelas XI SMAN 1 Kendal (Irawati, 2007).
3. Pengaruh pendekatan *Contextual Teaching Learning* terhadap hasil belajar siswa kelas X pada pokok bahasan materi dan perubahannya (Barus, 2007).

Selain strategi yang tepat, media pengajaran juga berpengaruh pada keberhasilan belajar siswa. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Sardiman (2009) "Penggunaan media memungkinkan siswa untuk belajar lebih baik dan dapat meningkatkan performan mereka sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai." Berbagai media dapat digunakan pada proses pengajaran antara lain media berbasis visual, audio-visual, dan media berbasis komputer seperti animasi.

Dalam proses belajar mengajar kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting. Karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Kerumitan bahan yang akan disampaikan kepada anak didik dapat disederhanakan dengan bantuan media. Media dapat mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan melalui kata-kata atau kalimat tertentu. Bahkan keabstrakan bahan dikonkritkan dengan kehadiran media. Dengan demikian anak didik lebih mudah mencerna bahan dari pada tanpa bantuan media. (Djamarah, 2006)

Menurut lembaga Riset dan penerbitan computer, *Computer Technology Reseach (CTR)* dalam Admin (<http://www.edubenchmark.com>), menyatakan bahwa orang hanya mampu mengingat 20% dari yang dilihat dan 30% dari yang didengar. Tetapi orang dapat mengingat 50% dari yang dilihat dan didengar, dan 80% dari yang dilihat, didengar, dan dilakukan sekaligus

Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah media animasi. Media animasi pembelajaran merupakan media yang berisi kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan dan dilengkapi dengan audio sehingga berkesan hidup serta menyimpan pesan-pesan pembelajaran.

Kelebihan media animasi adalah penggabungan unsur media lain seperti audio, teks, video, image, grafik, dan sound menjadi satu kesatuan penyajian, sehingga mengakomodasi sesuai dengan modalitas belajar siswa. Selain itu, dapat mengakomodasi siswa yang memiliki tipe visual, auditif, maupun kinestetik (Sudrajat, 2010).

Penelitian yang berhubungan dengan media Animasi adalah Nasution, M., (2010), Pengaruh Penggunaan Media Animasi Komputer Pada Pembelajaran *Contextual Teaching Learning* Pada Pokok Bahasan Zat Aditif Makanan Di Smp Negeri 2 Tanjung Morawa dan menyimpulkan bahwa media ini mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti akan mengambil judul **“Penerapan *Contextual Teaching Learning (CTL)* Yang Diintegrasikan dengan Media**

## **Animasi pada Pokok Bahasan Larutan Elektrolit dan Nonelektrolit di SMA Swasta Harapan Bangsa Langkat.”**

### **1.2. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah yang berhubungan dengan belajar kimia siswa, antara lain:

1. Hasil Belajar siswa masih perlu ditingkatkan.
2. Strategi pembelajaran yang digunakan dalam mengajar belum dapat membangkitkan semangat belajar siswa.
3. Guru belum memanfaatkan media secara optimal.
4. Guru belum memiliki inovasi pengembangan strategi pembelajaran yang diintegrasikan dengan media.
5. Guru belum mampu menjelaskan materi yang bersifat abstrak untuk secara mudah dipahami oleh siswa.
6. Guru belum dapat membangkitkan aktivitas belajar siswa dengan baik.

### **1.3. Batasan Masalah**

Dalam penelitian ini, Kelas dibagi menjadi dua, yaitu: kelas eksperimen1 yang diberi pembelajaran menggunakan CTL yang diintegrasikan dengan media animasi dan kelas eksperimen2 diberi pembelajaran menggunakan CTL. Masalah dibatasi pada pelajaran kimia kelas X pokok bahasan larutan elektrolit dan nonelektrolit yang meliputi : 1. Pengertian larutan elektrolit dan nonelektrolit. 2. Teori ion Svante Arrhenius. 3. Elektrolit senyawa ion dan senyawa kovalen polar. 4. Elektrolit kuat dan elektrolit lemah. Metode yang digunakan adalah *Contextual Teaching Learning (CTL)* dengan Tujuh langkah-langkah pembelajaran yaitu : konstruktivisme (*konstruktivism*), bertanya (*questioning*), menemukan (*inquiry*), masyarakat belajar (*learning community*), pemodelan (*modeling*), dan penilaian sebenarnya (*authentic assessment*). Media animasi yang dipakai yaitu animasi power point.



#### **1.4. Rumusan Masalah**

Masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah aktivitas belajar siswa yang diajar menggunakan *CTL* diintegrasikan dengan media animasi secara signifikan lebih baik dibandingkan aktivitas belajar siswa yang diajar menggunakan *CTL* ?
2. Apakah hasil belajar siswa yang diajar menggunakan *CTL* diintegrasikan dengan media animasi secara signifikan lebih baik dibandingkan hasil belajar siswa yang diajar menggunakan *CTL*?
3. Berapa besar efektivitas hasil belajar siswa yang diajar menggunakan *CTL* diintegrasikan dengan media animasi dibandingkan hasil belajar siswa yang diajar menggunakan *CTL*?

#### **1.5. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dilakukannya penelitian ini, antara lain:

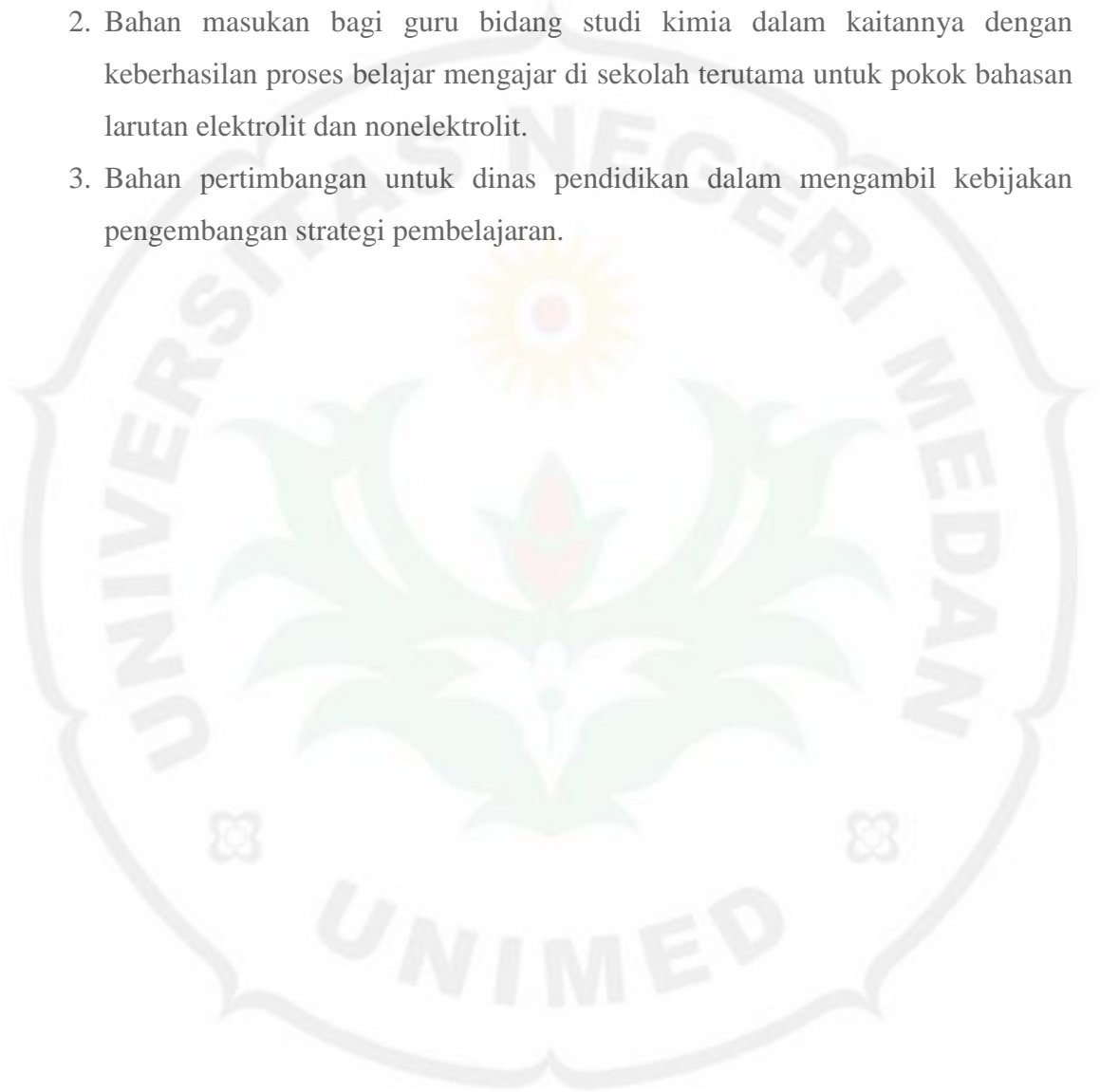
1. Untuk mengetahui aktivitas belajar siswa yang diajar menggunakan *CTL* diintegrasikan dengan media animasi secara signifikan lebih baik dibandingkan aktivitas belajar siswa yang diajar menggunakan *CTL*.
2. Untuk mengetahui apakah hasil belajar siswa yang diajar menggunakan *CTL* diintegrasikan dengan media animasi secara signifikan lebih baik dibandingkan hasil belajar siswa yang diajar menggunakan *CTL*.
3. Untuk mengetahui berapa besar efektivitas hasil belajar siswa yang diajar menggunakan *CTL* diintegrasikan dengan media animasi dibandingkan hasil belajar siswa yang diajar menggunakan *CTL*.

#### **1.6. Manfaat Penelitian**

Dengan diadakannya penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa terutama dalam pokok bahasan larutan elektrolit dan nonelektrolit.

2. Bahan masukan bagi guru bidang studi kimia dalam kaitannya dengan keberhasilan proses belajar mengajar di sekolah terutama untuk pokok bahasan larutan elektrolit dan nonelektrolit.
3. Bahan pertimbangan untuk dinas pendidikan dalam mengambil kebijakan pengembangan strategi pembelajaran.



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY