

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Ilmu kimia merupakan salah satu cabang IPA yang berusaha memahami apa yang terjadi di lingkungan sekitar (Sirhan, 2007:2). Ilmu kimia juga merupakan ilmu yang tidak cukup hanya memfokuskan pada fakta atau konsep saja, tetapi dibutuhkan pengalaman langsung kepada siswa dalam memahami bagaimana fakta atau konsep tersebut diperoleh (Jahro, 2009:1).

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan di salah satu Madrasah Aliyah Kabupaten Karawang, diperoleh fakta bahwa pada mata pelajaran kimia terdapat beberapa permasalahan yang dihadapi siswa, diantaranya: pemahaman siswa terhadap konsep pembelajaran kimia masih lamban, daya serap terhadap materi yang dipelajari masih kurang, siswa cenderung pasif, terdapat anggapan sulit terhadap pelajaran kimia, dan dalam proses pembelajaran materi yang disampaikan kurang dikaitkan dengan pengalaman yang dialami siswa dalam kehidupan sehari-hari.

Sehubungan dengan hal tersebut, maka dipandang perlu untuk menerapkan suatu model pembelajaran yang dapat membentuk pengalaman langsung kepada siswa dalam memahami bagaimana fakta atau konsep tersebut diperoleh. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan menggunakan model *experiential learning*. Model ini terdiri dari empat tahapan: pertama pengalaman konkrit (*concrete experience*), kedua pengamatan reflektif (*reflective observation*), ketiga, konsepsi abstrak (*abstract conceptualization*) dan diselesaikan melalui percobaan

aktif (*active experimentation*). Untuk mendapatkan hasil pembelajaran yang diinginkan tentunya dibutuhkan pengalaman-pengalaman yang berkaitan dengan konsep sebelum kegiatan pembelajaran dilaksanakan. Pengalaman ini dapat membantu siswa dalam mengkonstruksi sendiri pengetahuan tentang konsep (Dahar 1996:117).

Konsep-konsep dalam ilmu kimia kebanyakan bersifat abstrak dan kompleks, maka dari itu dibutuhkan visualisasi agar lebih mengkonkritkan pemahaman siswa pada suatu konsep kimia (Fitriyah, 2013:78). Pada saat ini perkembangan teknologi multimedia telah menjanjikan potensi besar dalam merubah cara seseorang untuk belajar, memperoleh informasi, menyesuaikan informasi dan sebagainya (Hasrul, 2010:1). Multimedia juga menyediakan peluang bagi guru untuk mengembangkan teknik pembelajaran sehingga menghasilkan hasil yang maksimal. Selain itu juga konsep abstrak dan kompleks memiliki tingkat kesulitan lebih tinggi dibandingkan dengan konsep konkrit (Fitriyah, 2013:78-79), karena konsep abstrak memerlukan pemikiran yang lebih ekstra, sehingga keterampilan berpikir siswa perlu ditingkatkan untuk dapat memahami masalah-masalah yang tidak dapat diamati secara langsung, antara lain adalah kemampuan berpikir kritis. Berpikir kritis merupakan kemampuan berpikir yang harus dikembangkan dan dikuasai siswa dalam konteks pembelajaran kimia (Ayu, 2013:2). Menguasai keterampilan berpikir kritis akan menjadikan seseorang lebih berpeluang dan mampu mengeluarkan pendapat dengan benar. Selain itu, mampu menyatakan ungkapan dengan lebih efektif dan bernilai. Sehingga keterampilan berpikir kritis menjadi salah satu keterampilan yang harus dikuasai oleh siswa.

Salah satu konsep yang bersifat abstrak dan kompleks dalam ilmu kimia adalah konsep garam terhidrolisis. Garam terhidrolisis menjelaskan reaksi anion dan kation suatu garam, atau keduanya dengan air. Garam tersebut dapat bersifat asam, basa maupun netral bergantung pada jenis komponen asam dan basa penyusunnya (Aas, 2013:311).

Berdasarkan uraian di atas, maka akan dilakukan penelitian dengan judul “Penerapan Model *Experiential Learning* Berbantuan Multimedia Interaktif untuk Mengembangkan Keterampilan Berpikir Kritis pada Konsep Garam Terhidrolisis”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan maka permasalahan secara umum penelitian ini adalah :

1. Bagaimana aktivitas siswa dalam proses pembelajaran dengan model *experiential learning* berbantuan multimedia interaktif untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis pada kelas XI IPA MA Miftahul Huda Karawang?
2. Bagaimana kemampuan siswa kelas XI IPA untuk menyelesaikan LKS model *experiential learning* berbantuan multimedia interaktif di MA Miftahul Huda Karawang?
3. Bagaimana keterampilan berpikir kritis siswa kelas XI IPA pada konsep garam terhidrolisis di MA Miftahul Huda Karawang?

C. Tujuan Penelitian

Pada setiap penelitian terdapat tujuan yang merupakan salah satu alat kontrol yang dapat dijadikan sebagai petunjuk sehingga penelitian ini dapat berjalan sesuai dengan yang diinginkan. Adapun tujuan dari penelitian ini antara lain :

1. Mendeskripsikan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran dengan model *experiential learning* berbantuan multimedia interaktif untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis pada kelas XI IPA MA Miftahul Huda Karawang.
2. Menganalisis kemampuan siswa kelas XI IPA untuk menyelesaikan LKS model *experiential learning* berbantuan multimedia interaktif di MA Miftahul Huda Karawang.
3. Menganalisis keterampilan berpikir kritis siswa kelas XI IPA pada konsep garam terhidrolisis di MA Miftahul Huda Karawang.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi guru, siswa, maupun peneliti, diantaranya :

1. Bagi siswa, memberikan nuansa baru metode belajar yang memungkinkan tiap siswa berkesempatan untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis.
2. Bagi guru, dapat memberikan alternatif model pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar pada konsep garam terhidrolisis untuk meningkatkan mutu pembelajaran.

3. Bagi peneliti, penerapan model *experiential learning* berbantuan multimedia interaktif ini dapat dijadikan sebagai modal awal untuk dapat dikembangkan pada konsep yang lain.

E. Definisi Operasional

Definisi operasional untuk setiap variabel dalam penelitian ini akan dijelaskan sebagai berikut :

1. Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan gaya guru dalam proses pembelajaran yang mempunyai keunikan atau ciri khas tersendiri sesuai dengan kemampuan, pengalaman, dan kepribadian yang dimilikinya. Penggunaan istilah model pembelajaran seringkali diidentikan dengan satu kesatuan antara pendekatan, strategi, metode, teknik pembelajaran yang akan menjadi sebuah ilmu dan juga seni (Yunita, 2012:3).

2. Model *Experiential Learning*

Experiential learning merupakan model pembelajaran yang menyajikan situasi pembelajaran dalam bentuk siklus dan diharapkan dapat menciptakan proses belajar yang lebih bermakna, dimana siswa mengalami apa yang mereka pelajari. Jadi siswa belajar tidak hanya pada konsep saja, akan tetapi siswa dilibatkan secara langsung dalam proses pembelajaran untuk dijadikan sebagai suatu pengalaman (Kolb, 1984:20).

3. Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif adalah suatu media yang menggabungkan dua atau lebih unsur yang terdiri dari teks, grafis, gambar, foto, audio, video dan animasi secara bersamaan yang melibatkan keikutsertaan pemakai untuk memberikan perintah (Sanjaya, 2012:222).

4. Keterampilan Berpikir Kritis

Keterampilan berpikir kritis adalah cara berpikir reflektif yang masuk akal atau berdasarkan nalar yang difokuskan untuk menentukan apa yang harus diyakini dan dilakukan (Ennis dalam Afrizon, 2012:10).

5. Garam Terhidrolisis

Garam terhidrolisis adalah reaksi anion dan kation suatu garam, atau keduanya dengan air. Garam tersebut dapat bersifat asam, basa maupun netral bergantung pada jenis komponen asam dan basa penyusunnya (Aas, 2013:311).

