

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Proses pembelajaran merupakan jantung dari keseluruhan proses pendidikan formal, karena melalui sebuah proses pembelajaran terjadi transfer ilmu dari guru ke siswa yang berisi berbagai tujuan pendidikan (Purwanto, 2012). Oleh karena itu, pendekatan yang digunakan dalam proses pembelajaran hendaknya menciptakan dan menumbuhkan rasa dari tidak tahu menjadi mau tahu, sehingga Kurikulum 2013 mengamanatkan esensi pendekatan ilmiah untuk digunakan dalam proses pembelajaran (Atsnan, M.F. 2013).

Pemilihan model pembelajaran juga harus sesuai dengan materi yang disampaikan karena materi yang berbeda diperlukan model pembelajaran yang berbeda pula agar pencapaian tujuan dan hasil belajar menjadi maksimal. Pemilihan model pembelajaran juga dipengaruhi oleh karakteristik siswa (Assriyanto, 2014).

Model pembelajaran yang diperlukan saat ini adalah model pembelajaran konstruktivisme, model pembelajaran konstruktivisme adalah model pembelajaran yang dapat membangun proses berpikir ilmiah siswa (Rusminiati, 2015). Melalui kegiatan pembelajaran konstruktivisme, pengetahuan tidak sekedar ditransmisikan oleh guru atau orang tua tetapi mau tidak mau harus dibangun dan dimunculkan sendiri oleh siswa agar mereka dapat merespon informasi dalam lingkungan pendidikan (Joyce, 2011). Model pembelajaran *discovery learning* merupakan suatu metode pengajaran yang menitikberatkan pada aktifitas siswa dalam belajar. Dalam proses pembelajaran dengan metode ini, guru hanya bertindak sebagai pembimbing dan fasilitator yang mengarahkan siswa untuk menemukan konsep, dalil, prosedur, algoritma dan sebagainya (Jauwad, 2015). Dalam pembelajaran *discovery learning*, siswa melakukan pengamatan, menggolongkan, membuat dugaan, menjelaskan, menarik kesimpulan dan sebagainya untuk menemukan

beberapa konsep atau prinsip (Balim, 2009). Oleh karena itu dengan pembelajaran *discovery learning* siswa juga diharapkan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menguasai materi pembelajaran, pengembangan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan inovatif, serta membina daya kreativitas produktif (Rusminiati, 2015). Melalui pembelajaran penemuan, peserta didik belajar secara intensif dengan mengikuti metode investigasi ilmiah di bawah supervisi guru. Jadi belajar dirancang, disupervisi, diikuti metode investigasi (Istiana, 2015).

Pembelajaran *discovery learning* dapat meningkatkan keterampilan berpikir siswa karena siswa dilatih untuk mengamati, menanya, mencoba, menalar dan mengkomunikasikan melalui sintaksnya seperti pada tahap *stimulation* siswa diajak untuk mengamati dan menanya, tahap *problem statement* siswa diajak untuk menanya dan mengumpulkan informasi, tahap *data collection* siswa diajak untuk mencoba dan mengamati, tahap *data processing* siswa diajak untuk menalar dan menanya dan tahap terakhir *verification* siswa diajak untuk menalar, dan mengkomunikasikan (Pratiwi, 2014). Model pembelajaran *discovery learning* mengajar siswa dengan gagasan menemukan, berpikir kritis, mempertanyakan, dan kemampuan memecahkan masalah adalah salah satu prinsip utama ilmu pengetahuan dan teknologi mengajar siswa juga akan efektif dalam membangun pengetahuan mereka sendiri. Kemudian pembelajaran menggunakan model pembelajaran *discovery* juga dapat meningkatkan keberhasilan belajar siswa (Balim, 2009).

Dalam pembelajaran, ada berbagai macam media pembelajaran inovatif yang dapat digunakan oleh para guru untuk menarik perhatian siswa di kelas, antara lain: animasi, modul, peta konsep, laboratorium real, laboratorium virtual, dan lain-lain (Haryoko, 2009). Penggunaan suatu model pembelajaran akan lebih baik jika disertai dengan media (Fadliana, 2013). Media pembelajaran dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data dan memadatkan informasi (Azhar Arsyad, 2009). Media berfungsi sebagai proses komunikasi pembawa informasi dari sumber (pengajar) ke penerima (pebelajar). Sedangkan dari proses

pembelajaran sebagai kegiatan interaksi antara pengajar dengan lingkungannya, maka fungsi media dapat mengatasi hambatan komunikasi yang mungkin timbul dalam proses pembelajaran (Fadliana, 2013).

Kimia adalah salah satu mata pelajaran ilmu alam yang mempelajari gejala-gejala alam, tetapi mengkhususkan diri di dalam mempelajari struktur, susunan, sifat dan perubahan materi, serta energi yang menyertai perubahan materi (Ratri, A., 2013). Selain itu, mata pelajaran kimia merupakan produk pengetahuan alam yang berupa fakta, teori, prinsip, dan hukum dari proses kerja ilmiah (Wasonowati, 2014). Karena itu mata pelajaran kimia merupakan salah satu mata pelajaran yang dianggap sulit di kalangan siswa SMA (Assriyanto, 2014). Karakteristik materi hidrolisis garam berisikan konsep – konsep yang dapat dibangun oleh siswa, sangat relevan apabila dalam kegiatan belajar – mengajar menggunakan model *discovery learning*. Seperti yang telah dipaparkan, dalam materi hidrolisis garam ada beberapa konsep, sebagai contoh sifat larutan garam.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SMA Negeri 1 Tanjung Tiram, proses pembelajaran kimia khususnya pada materi hidrolisis garam masih menggunakan model pembelajaran yang berpusat pada guru. Sehingga tidak sesuai antara model pembelajaran dengan karakteristik siswa. Kemudian materi hidrolisis garam sedikit sulit dimengerti siswa karena guru yang kurang menggunakan media dalam penyampaian materi tersebut.

Beberapa penelitian tentang penerapan media *flash* berbasis *discovery* dinyatakan efektif jika 75% siswa dari subjek penelitian mencapai nilai KKM (77) serta aspek afektif dan psikomotoriknya mendapat predikat baik. Sedangkan media *Flash* berbasis *discovery* dinyatakan mendapat respon positif jika rata - rata skor hasil tanggapan siswa lebih dari 40 dan rata - rata skor tanggapan guru lebih dari 54. Hasil penelitian Wahyudi (2003) hasil belajar ranah kognitif pada pembelajaran inkuiri terbimbing dengan peta konsep sebesar 18,94 dan hasil penelitian Diana (2013) terhadap prestasi belajar siswa pada pembelajaran kimia melalui metode jigsaw disertai lks dan powerpoint dengan ranah kognitif sebesar 3,002 dan afektif sebesar 2,382.

Hasil penelitian yang dilakukan Titin Oktaviani Pamungkas mengenai penerapan *discovery learning* pada mata pelajaran akuntansi untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa kelas X AK SMK Shalahuddin Malang dapat diketahui pada nilai rata-rata kelas eksperimen (93,53) lebih besar dari pada nilai rata-rata kelas kontrol (81,28) (Pamungkas, 2009). Penelitian yang dilakukan Dewi menyimpulkan bahwa penerapan pembelajaran menggunakan metode *discovery learning* berjalan baik dan membuat siswa menjadi aktif dan paham terhadap konsep materi yang diajarkan (Dewi, M., 2013). Ada pula hasil penelitian yang mengindikasikan bahwa siswa memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai konsep-konsep ilmiah ketika pembelajaran yang dilaksanakan dengan menggunakan *discovery learning*. Hasil belajar siswa diperoleh nilai rata-rata 66,5 untuk nilai kelas kontrol dan 79,5 untuk nilai kelas eksperimen (Hendri Pratomo, 2008). Fenomena seperti ini sejalan dengan temuan yang diperoleh dari penelitiannya Melani, bahwa metode *discovery learning* lebih baik daripada pembelajaran konvensional untuk meningkatkan hasil belajar Biologi (Melani, R., 2012).

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik melakukan penelitian mengenai **Implementasi Model Pembelajaran *Discovery Learning* Terintegrasi Media Pada Hasil Belajar Dan Karakter Siswa Dalam Materi Hidrolisis Garam.**

1.2. Ruang Lingkup

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas, maka yang menjadi ruang lingkup masalah dalam penelitian ini adalah implementasi model pembelajaran *discovery learning* terintegrasi media pada hasil belajar dan karakter. Penelitian direncanakan akan dilakukan di lingkungan SMA N 1 Tanjung Tiram yang melibatkan guru kimia dan siswa SMA N 1 Tanjung Tiram kelas XI pada Semester Genap.

1.3. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Pemilihan model pembelajaran yang kurang tepat oleh guru yang mengakibatkan pelajaran kimia tidak menarik bagi siswa.
2. Siswa kurang tertarik untuk belajar kimia disebabkan guru disekolah jarang menggunakan media
3. Hasil belajar kimia siswa yang relatif rendah
4. Kurangnya interaksi dan kerja sama antara sesama siswa dalam kegiatan belajar sehingga siswa cenderung bersifat individualis
5. Diperlukan model dan media pembelajaran yang dapat membantu siswa lebih meningkatkan dan mengaktifkan pemahaman siswa dalam belajar kimia khususnya pada materi pokok hidrolisis garam yang akan diajarkan adalah model *discovery learning* dengan media *macromedia flash*, peta konsep, dan *powerpoint*.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan ruang lingkup yang telah dikemukakan diatas, maka masalah yang diteliti dirumuskan sebagai berikut :

1. Apakah ada perbedaan hasil belajar siswa pada materi hidrolisis yang diajarkan dengan model *discovery learning* terintegrasi media *macromedia flash*, *powerpoint* dan peta konsep ?
2. Bagaimana karakter siswa yang diajarkan dengan model *discovery learning* terintegrasi media *macromedia flash*, *powerpoint* dan peta konsep ?
3. Berapa persen peningkatan hasil belajar siswa yang diajarkan dengan model *discovery learning* terintegrasi media *macromedia flash*, *powerpoint* dan peta konsep ?
4. Apakah ada hubungan karakter dengan hasil belajar siswa dengan menggunakan media *macromedia flash*, *powerpoint* dan peta konsep?

1.5. Batasan Masalah

Melihat luasnya permasalahan yang dapat muncul dari penelitian ini, serta mengingat keterbatasan waktu dan sarana penunjang lainnya maka penelitian ini dibatasi pada :

1. Objek penelitian adalah siswa kelas XI peminatan bidang IPA semester genap SMA Negeri 1 Tanjung tiram T.P 2016/2017 .
2. Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *discovery learning*
3. Materi pokok pada pokok bahasan hidrolisis garam
4. Hasil belajar kimia siswa dalam penelitian ini kognitif. Ranah kognitif diukur melalui tes berupa pre-test dan post-tes
5. Media yang digunakan adalah media *macromedia flash*, peta konsep, dan *powerpoint*.
6. Karakter siswa diamati melalui lembar observasi sesuai dengan indikator standar pengukuran

1.6. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa pada materi hidrolisis yang diajarkan dengan model *discovery learning* terintegrasi media *macromedia flash*, *powerpoint* dan peta konsep pada hidrolisis garam.
2. Untuk mengetahui karakter siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran *discovery learning* terintegrasi media *macromedia flash*, *powerpoint* dan peta konsep pada hidrolisis garam.
3. Untuk mengetahui berapa persen peningkatan hasil belajar siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran *discovery learning* terintegrasi media *macromedia flash*, *powerpoint* dan peta konsep pada hidrolisis garam.
4. Untuk mengetahui ada hubungan karakter dengan hasil belajar siswa dengan menggunakan media *macromedia flash*, *power point* dan peta konsep.

1.7. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah:

1. Bagi peneliti/ mahasiswa, hasil penelitian akan menambah wawasan, kemampuan dan pengalaman dalam meningkatkan kompetensinya sebagai calon guru.
2. Bagi guru kimia, hasil penelitian akan memberikan masukan tentang penggunaan model pembelajaran *discovery learning* dalam mengajarkan pembelajaran kimia khususnya pada pokok bahasan hidrolisis garam
3. Bagi siswa, penelitian ini diharapkan menambah pengetahuan dan pengalaman cara belajar siswa.
4. Bagi sekolah, penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa di sekolah sehingga dapat memperbaiki kualitas pembelajaran kimia di SMA Negeri 1 Tanjung Taram.
5. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai bahan rujukan dalam melakukan penelitian selanjutnya.

1.8. Definisi Operasional

Ada beberapa istilah yang perlu dijelaskan pada penelitian pengembangan ini diantaranya:

1. Hidrolisis garam adalah materi kimia yang akan diajarkan pada semester genap meliputi konsep hidrolisis dan penentuan Kh serta pH garam yang terhidrolisis.
2. Pembelajaran *discovery Learning* adalah model pembelajaran yang bertujuan melatih siswa dalam menemukan konsep untuk memecahkan masalah
3. Macromedia flash adalah media animasi berbentuk visual yang dapat mempermudah dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga tidak bersifat abstrak.
4. Peta konsep adalah media pendidikan yang dapat menunjukkan konsep ilmu yang sistematis dimulai dari inti permasalahan sampai bagian

pendukung sehingga membentuk pengetahuan dan mempermudah pemahaman suatu topik pembelajaran.

5. *Powerpoint* adalah program aplikasi paling banyak untuk presentasi karena memiliki fasilitas dan kelebihan yang memberikan kemudahan dalam membuat suatu presentasi yang efektif, profesional dan menarik.
6. Hasil belajar merupakan penilaian yang diukur menggunakan hasil skor pretest dan postest.
7. Karakter adalah sikap yang akan diobservasi dalam proses pembelajaran dalam penerapan model pembelajaran *discovery learning* terintegrasi media meliputi rasa ingin tahu, kerjasama, dan tanggung jawab.