

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS) No.20 Tahun 2003 pasal 3 terdapat 10 indikator Tujuan Pendidikan Nasional agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Dicantumkannya pernyataan agar menjadi manusia beriman dan bertakwa serta berakhlak mulia itu selaras dengan Pancasila yaitu sila pertama (Ketuhanan Yang Maha Esa) dan dalam Amandemen UUD 1945 ayat 3 juga dicantumkan pernyataan” dalam rangka mencerdaskan bangsa”. Sehingga kehidupan Bangsa Indonesia diharapkan tidak hanya cerdas berfikir dan bernalar tetapi juga beriman dan berakhlak.

Pembangunan karakter yang merupakan upaya perwujudan amanat Pancasila dan Pembukaan UUD 1945 dilatar belakangi oleh realita permasalahan kebangsaan yang berkembang saat ini. Semangat pembangunan karakter secara implisit ditegaskan dalam Rencana Pembangunan Jangka Panjang Nasional (RPJPN) tahun 2005-2015, dimana pendidikan karakter ditempatkan sebagai landasan untuk mewujudkan visi pembangunan nasional, yaitu “mewujudkan masyarakat berakhlak mulia, bermoral, beretika, berbudaya, dan beradab berdasarkan falsafah pancasila.”

RPJPN dan UUSPN merupakan landasan yang kokoh untuk melaksanakan secara operasional pendidikan budaya dan karakter bangsa sebagai prioritas program Kementerian Pendidikan Nasional 2010-2014, yang dituangkan dalam Rencana Aksi Nasional Pendidikan Karakter (2010): pendidikan karakter disebutkan sebagai pendidikan nilai, pendidikan budi pekerti, pendidikan moral, pendidikan watak yang bertujuan mengembangkan kemampuan peserta didik untuk memberikan keputusan baik-buruk, memelihara apa yang baik & mewujudkan kebaikan itu dalam kehidupan sehari-hari dengan sepenuh hati.

Prinsip pembelajaran yang digunakan dalam pengembangan pendidikan budaya dan karakter bangsa mengusahakan agar peserta didik mengenal dan menerima nilai-nilai budaya dan karakter bangsa. Salah satu prinsip yang digunakan dalam pengembangan pendidikan budaya dan karakter bangsa adalah berkelanjutan, mengandung makna bahwa proses pengembangan nilai-nilai budaya dan karakter bangsa merupakan sebuah proses panjang, dimulai dari awal peserta didik masuk sampai selesai dari suatu satuan pendidikan. Sejatinya proses tersebut dimulai dari kelas 1 SD atau tahun pertama dan berlangsung paling tidak sampai kelas 9 atau kelas akhir SMP. Pendidikan budaya dan karakter bangsa di SMA adalah kelanjutan dari proses yang telah terjadi selama 9 tahun.

Salah satu permasalahan dalam dunia pendidikan adalah masalah lemahnya proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, siswa didorong untuk mengembangkan kemampuan berfikir. Kenyataan yang terjadi bahwa dalam proses pembelajaran di kelas, siswa diarahkan kepada kemampuan untuk menghafal informasi. Siswa dipaksa untuk mengingat dan menimbun berbagai informasi tanpa dituntut untuk memahami informasi dan mengaplikasikan informasi tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini mengakibatkan ketika anak lulus sekolah, mereka hanya pintar secara teoritis tetapi sangat miskin aplikasi (Brickman, 2009).

Selain lemahnya proses pembelajaran, permasalahan lain adalah rendahnya hasil belajar siswa. Secara operasional terdapat lima variabel utama dalam proses pembelajaran, yaitu: (1) tujuan pembelajaran, (2) materi pelajaran, (3) metode dan teknik mengajar, (4) guru, dan (5) logistik, (Hamalik, 1990). Semua variabel tersebut saling ketergantungan untuk mencapai keberhasilan dalam pembelajaran. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran adalah dengan menerapkan strategi pembelajaran yang tepat.

Menurut Conpolat (dalam Monica: 2009), sebagian besar materi ilmu sains tergolong abstrak. Banyaknya konsep sains yang bersifat abstrak yang harus diserap siswa dalam waktu relatif terbatas menjadikan ilmu sains merupakan salah satu mata pelajaran sulit bagi siswa sehingga banyak siswa gagal dalam belajar sains. Sebagian besar guru-guru kimia menghadapi kenyataan bahwa kebanyakan

siswa menganggap pelajaran kimia sebagai mata pelajaran yang sulit, sehingga siswa merasa kurang mampu untuk mempelajarinya, (Situmorang, M, dkk, 2001). Untuk menjadikan materi sains menjadi lebih menarik, maka guru harus mampu mengambil suatu kebijakan sehingga kompetensi belajar yang diharapkan akan tercapai dengan baik, sebab dengan menggunakan metode pembelajaran yang tepat akan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran di kelas (Chu, 2011).

Kenyataan lain yang ditemukan di lapangan bahwa masih ada guru yang tidak mengevaluasi hasil belajar siswanya. Hal ini mengakibatkan kurang berminatnya siswa dalam belajar kimia, sehingga siswa kurang kreatif dan juga berpengaruh pada perkembangan kognitifnya. Oleh karena itu perlu juga upaya meningkatkan kreativitas siswa dengan cara memberdayakan fasilitas atau sumber-sumber belajar lainnya.

Rendahnya hasil belajar siswa dan kurangnya kreativitas siswa merupakan masalah yang sering dihadapi guru sains, sekalipun guru telah berusaha semaksimal mungkin untuk mengajar dengan baik (Reid, 2004). Fenomena ini menjadi petunjuk tingginya kompleksitas pembelajaran saat ini. Masih perlu pengkajian, penelitian dan pemikiran yang melibatkan guru-guru dan praktisis pendidikan yang secara bersama mengembangkan alternatif pendekatan dan strategi yang efektif dalam mengajar sains.

Salah satu strategi pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran sains adalah strategi pembelajaran inkuiri (Suyanti, 2010:42). Strategi pembelajaran inkuiri merupakan rangkaian kegiatan pembelajaran yang menekankan pada proses berfikir secara kritis dan analitis untuk mencari dan menemukan sendiri jawaban dari suatu masalah yang dipertanyakan (Sanjaya, 2008:196). Proses berpikir itu dilakukan melalui tanya jawab antara guru kepada siswa.

Pada pembelajaran inkuiri guru harus merencanakan situasi sedemikian rupa, sehingga siswa bekerja seperti seorang peneliti dengan menggunakan prosedur mengenali permasalahan, menjawab pertanyaan, investigasi, menyiapkan kerangka berfikir, hipotesis dan penjelasan yang kompatibel dengan pengalaman pada dunia nyata (Hakim, 2008:59). Pembelajaran inkuiri banyak memberikan kebaikan-kebaikan dalam bidang pendidikan yaitu meningkatkan

potensi intelektual siswa, memperoleh kepuasan intelektual yang datang dari dalam diri siswa dan memperpanjang proses ingatan (Tarigan, 2007:39).

Menurut Bruner bahwa belajar bermakna hanya dapat terjadi melalui belajar penemuan. Pengetahuan yang diperoleh melalui belajar penemuan bertahan lama dan mempunyai efek transfer yang lebih baik. Belajar penemuan meningkatkan penalaran dan kemampuan berfikir secara bebas dan melatih keterampilan kognitif untuk menemukan dan memecahkan masalah (Dahar, 1996:108). Pembelajaran Inkuiri lebih menekankan pada proses berfikir kritis dan analitis.

Pada penelitian Fuadaturrahmah (2011), menyatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa yang dibelajarkan melalui model pembelajaran inkuiri dengan penggunaan media berbasis komputer dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang diajarkan dengan pembelajaran konvensional. Selain itu, hasil penelitian Mujiono (2009: 86) juga menunjukkan hasil belajar siswa yang diberikan perlakuan pembelajaran inkuiri berbasis portofolio dan penggunaan media komputer lebih tinggi daripada hasil belajar siswa yang diberi pembelajaran dengan metode konvensional tanpa media komputer. Pada penelitian Roi (2011) juga menyatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dari hasil belajar kimia yang diajarkan dengan media inkuiri.

Hasil penelitian Venila (2009) menyatakan bahwa siswa yang memiliki kreativitas tinggi memperoleh hasil belajar kimia yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang memiliki kreativitas rendah. Hasil penelitian Gomez (2007) menyatakan bahwa siswa yang kreatif menunjukkan karakteristik tertentu yang membuat siswa lebih unggul dari siswa lainnya. Hasil penelitian Clarkson (2005) juga menyatakan bahwa ada banyak sifat yang telah dikaitkan dengan kreativitas, seperti berpikir kritis, toleransi, kemauan untuk mengambil risiko, mampu menyesuaikan diri.

Berdasarkan uraian di atas maka perlu dicari alternatif strategi pembelajaran yang lebih melibatkan siswa secara aktif untuk bereksperimen dalam proses pembelajaran IPA agar dapat meningkatkan hasil belajar dan kreativitas siswa. Oleh karena itu dilakukan penelitian dengan judul **“Pembelajaran IPA Terpadu Pada Pokok Bahasan Asam-Basa dan Garam**

## **Melalui Model Pembelajaran Inkuiri Terpimpin Untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII”.**

### **1.2. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi permasalahan yang penting untuk dikaji dan diteliti dalam pembelajaran IPA Terpadu di MTs Kabupaten Langkat sebagai berikut:

1. Apakah pendekatan pembelajaran yang diterapkan sudah tepat?
2. Apakah model pembelajaran inkuiri terpimpin yang diterapkan oleh guru pada kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar?
3. Apakah model pembelajaran langsung yang diterapkan oleh guru pada kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar?
4. Apakah model pembelajaran inkuiri terpimpin yang diterapkan oleh guru pada kegiatan pembelajaran dapat membangkitkan kreativitas siswa?
5. Apakah model pembelajaran langsung yang diterapkan oleh guru pada kegiatan pembelajaran dapat membangkitkan kreativitas siswa?
6. Apakah karakter kreativitas dapat meningkatkan hasil belajar siswa?
7. Apakah ada interaksi antara kreativitas dengan model pembelajaran inkuiri terpimpin terhadap hasil belajar siswa?
8. Apakah ada interaksi antara kreativitas dengan model pembelajaran langsung terhadap hasil belajar siswa?

### **1.3. Pembatasan Masalah**

Ditinjau dari berbagai masalah yang muncul, maka masalah yang diteliti berkaitan dengan penggunaan model pembelajaran inkuiri terpimpin terhadap hasil belajar dan kreativitas siswa. Jika proses ini diteliti secara menyeluruh maka ruang lingkupnya terlalu luas. Oleh karena itu, penelitian ini dibatasi pada:

1. Penelitian dilakukan pada siswa kelas VII semester I dengan pokok bahasan asam, basa dan garam.
2. Hasil belajar siswa dalam aspek kognitif dengan jenjang kemampuan C1-C3.
3. Model pembelajaran inkuiri terpimpin dapat membangkitkan kreativitas siswa dalam belajar.

4. Karakter yang akan dianalisis adalah kreativitas belajar siswa.
5. Kreativitas siswa dapat meningkatkan hasil belajar.

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

Berdasarkan pembatasan masalah, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah hasil belajar siswa yang diajar dengan model pembelajaran inkuiri terpimpin lebih tinggi secara signifikan daripada hasil belajar siswa yang diajar dengan model pembelajaran langsung.
2. Apakah kreativitas siswa yang diajarkan dengan model inkuiri terpimpin lebih tinggi secara signifikan dengan siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran langsung.
3. Apakah terdapat korelasi antara kreativitas dengan hasil belajar pada model pembelajaran inkuiri terpimpin.
4. Apakah terdapat korelasi antara kreativitas dengan hasil belajar pada model pembelajaran langsung.

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

Adapun tujuan penelitian ini secara umum adalah untuk mendapatkan gambaran tentang pengaruh penggunaan model pembelajaran inkuiri terpimpin terhadap hasil belajar siswa. Sedangkan tujuan khususnya adalah untuk mengetahui:

1. Apakah hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran inkuiri terpimpin lebih tinggi secara signifikan daripada model pembelajaran langsung.
2. Apakah kreativitas siswa yang dibelajarkan dengan model inkuiri terpimpin lebih tinggi secara signifikan daripada yang dibelajarkan dengan model pembelajaran langsung.
3. Apakah terdapat korelasi antara kreativitas dengan hasil belajar siswa pada model pembelajaran inkuiri terpimpin.
4. Apakah terdapat korelasi antara kreativitas dengan hasil belajar siswa pada model pembelajaran langsung.

### 1.6. Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian, diharapkan dapat memberikan manfaat kepada tenaga pendidik yang bersifat teoritis dan praktis:

1. Secara teoritis: hasil penelitian diharapkan bermanfaat sebagai sumbangan pemikiran bagi guru-guru, pengelola, pengembang dan lembaga-lembaga pendidikan dalam dinamika kebutuhan siswa, bahan masukan bagi peneliti yang lain yang membahas dan meneliti permasalahan yang sama.
2. Secara praktis: hasil penelitian bermanfaat bagi guru-guru untuk memperluas wawasan dalam menggunakan model pembelajaran inkuiri terpimpin agar prestasi belajar dan kreativitas siswa meningkat.

