

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Menurut UU No. 20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional, menyatakan bahwa Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Selanjutnya ditegaskan bahwa, Pendidikan Nasional bertujuan mengembangkan potensi peserta didik menjadi manusia beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab (UU No.20, 2003). Isi yang terkandung dalam tujuan Pendidikan Nasional tersebut menyiratkan bahwa melalui pendidikan hendak diwujudkan kecerdasan spiritual, emosional, sosial dan intelektual. Pendidikan Nasional mempunyai tujuan mulia terhadap individu peserta didik, yakni membangun pribadi yang memiliki ilmu pengetahuan, meningkatkan kemampuan teknis, mengembangkan kepribadian yang kokoh dan membentuk karakter yang kuat.

Terbentuknya karakter yang kuat dan kokoh merupakan hal yang sangat penting yang harus dimiliki oleh peserta didik sebagai modal dasar untuk menyiapkan sumber daya manusia yang berkualitas untuk membangun bangsa dan Negara Indonesia. Pendidikan karakter yang diperoleh sejak pendidikan usia dini hingga perguruan tinggi dapat mendorong anak didik menjadi anak-anak bangsa yang memiliki kepribadian unggul seperti yang diharapkan dalam tujuan Pendidikan Nasional.

Semakin maraknya kasus dan fenomena yang bertentangan dengan nilai-nilai kemanusiaan dan memerlukan berbagai perubahan dalam proses pendidikan yang menghendaki sikap dan keterampilan baru dari para guru, kepala sekolah dan konselor sekolah tanpa mengubah kurikulum yang berlaku. Pendidikan karakter dapat diintegrasikan dalam pembelajaran pada setiap mata pelajaran. Hal ini dapat dilakukan dengan mengaitkan materi yang akan dipelajari dengan

pembinaan karakter. Berdasarkan hal tersebut, mata pelajaran kimia merupakan salah satu materi yang dapat dikaitkan dalam berbagai hal termasuk membentuk karakter. Salah satu perubahan yang bisa dikehendaki adalah inovasi dalam media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah komponen yang sangat vital dalam proses pembelajaran, karena media pembelajaran menjadi salah satu faktor penentu berhasil atau tidaknya suatu nilai tersampaikan pada siswa. Media merupakan wadah dari pesan yang oleh penyalurnya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut. Secara umum media memiliki beberapa kegunaan yaitu: (1) memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu verbalistik; (2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indra; (3) menimbulkan gairah belajar; (4) interaksi lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan; (5) memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya (Sardiman, 2008). Harus kita akui bahwa media memberikan kontribusi positif dalam suatu proses pembelajaran. Pembelajaran yang menggunakan media yang tepat, akan memberikan hasil yang optimal bagi pemahaman siswa terhadap materi yang sedang dipelajarinya.

Berdasarkan hasil observasi peneliti di beberapa sekolah pada bulan Agustus 2012 kepada sejumlah guru dan siswa, salah satunya di SMAN 3 Kota Binjai, bahwa pada umumnya siswa mengeluh dan menganggap materi kimia itu sulit dan susah untuk dimengerti, strategi dan metode yang digunakan juga tidak maksimum sehingga pembelajaran kimia menjadi tidak efektif, dan siswa lebih banyak meluangkan waktu untuk bermain daripada belajar. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata kimia siswa yang masih tergolong rendah yaitu sebesar 71,45. Untuk mengatasi masalah ini, guru harus lebih kreatif dan inovatif dalam meramu suatu strategi pembelajaran yang tepat agar pembelajaran kimia bisa lebih efektif. Agar proses belajar mengajar kimia bisa lebih efektif, ada dua komponen pembelajaran yang harus diperhatikan oleh para pendidik, yaitu metode pembelajaran dan media pembelajaran. Kedua komponen ini saling berkaitan satu sama lain. Penggunaan salah satu metode pembelajaran akan mempengaruhi media yang sesuai untuk digunakan dalam proses pembelajaran (Arsyad, 2007).

Menurut Lubis dan Manurung (2010) keberhasilan yang diharapkan ditentukan oleh beberapa faktor selain model pembelajaran yang tepat, juga dapat digunakan media pengajaran. Kerumitan bahan yang akan disampaikan kepada siswa, dapat disederhanakan dengan bantuan media, bahkan keabsrakan bahan pelajaran dapat dikonkritkan dengan kehadiran media. Inovasi dan teknologi yang digunakan sebagai media dalam pembelajaran adalah sebagai harapan dapat menunjang efektivitas proses pembelajaran. Menurut Suduc, dkk. (2011) Kemajuan dalam teknologi informasi dan komunikasi (TIK) memberikan peluang yang signifikan untuk meningkatkan pengajaran dan belajar. Penggunaan ICT dalam pendidikan sains menawarkan keuntungan lebih karena tempat menarik untuk mensimulasikan dan interaktif menelusuri dan menguji percobaan yang akan terlalu mahal atau terlalu berbahaya dalam pengaturan yang nyata.

Manfaat dari penggunaan dan pemanfaatan media dalam proses pembelajaran sangat banyak. Sardiman berpendapat bahwa penggunaan media yang tepat dapat mengatasi sikap pasif siswa selama proses belajar mengajar berlangsung (Sardiman, dkk. 2003). Media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar yang dicapai siswa (Harjanto, 1997). Media memudahkan siswa memahami konsep-konsep kimia sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa yang pada akhirnya akan memberi kesan pembelajaran yang lebih lama diingat siswa (Situmorang dan Silitonga, 2009). Dampak yang sangat nyata adalah timbulnya kegairahan siswa dalam belajar dan dapat memungkinkan siswa untuk belajar sendiri menurut kemampuan dan minatnya (Butarbutar, 2007).

Terkait dengan pemanfaatan media dalam pembelajaran kimia, ada beberapa penelitian yang telah dilakukan. Penelitian Hendriayana (2006) menyatakan pembelajaran menggunakan media VCD dan CD game dapat meningkatkan hasil belajar siswa lebih besar dibanding dengan pembelajaran menggunakan konvensional, dengan nilai rata-rata hasil belajar masing-masing adalah 6,96 dan 6,49. Pembelajaran dengan menggunakan media puzzle merupakan pembelajaran yang menyenangkan dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Davis, dkk. 2009).

Penelitian Syufagi (2008) menyatakan dengan pembelajaran bermain, proses pembelajaran akan lebih menyenangkan sehingga dapat mengeksplorasi rasa keingintahuan siswa untuk menggali seluruh fenomena pengetahuan yang sedang dipelajarinya yang divisualisasikan dalam animasi interaksi tiga dimensi. Menurut Dewey (dalam Pollit, 1994) bahwa interaksi antara permainan dengan pembelajaran akan memberikan pengalaman belajar yang sangat penting bagi anak-anak. Menang dan kalah bukan merupakan tujuan utama permainan. Bermain memiliki peran penting dalam pembelajaran kimia yang bersifat abstrak, pemahaman konsep-konsep kimia difasilitasi melalui penciptaan kegembiraan dan sukacita, serta interaksi antara siswa (Rastegarpour dan Marash, 2011).

Menurut Monawanti (2010), Winarto dan Sukarmin (2012), bahwa dengan menggunakan media permainan ular tangga dan media *Zuma Chemistry Game* yang sama-sama menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game-Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa, Nilai rata-rata hasil belajar untuk media permainan ular tangga adalah 70,3 dan peningkatan hasil belajar dengan media *Zuma Chemistry Game* mencapai 84,38%. Media permainan *Castle Of Element* layak dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran pada materi unsur, senyawa dan campuran, keruntasan belajar siswa mencapai 90% (Ikhtiarini dan Luthfi, 2012). Pemanfaatan permainan tradisional sebagai media pembelajaran merupakan suatu inovasi kreatif yang dapat diterapkan pendidik untuk mengembangkan nilai-nilai karakter dan budaya dalam pendidikan di sekolah (Awwaliyah dan Saefrudin, 2011). Penggunaan media kartu bergambar efektif untuk meningkatkan prestasi belajar biologi (Prapita, 2009).

Tuntutan kompetensi dalam kurikulum meliputi tiga aspek penting yang harus dimiliki siswa sebagai hasil belajar yaitu pemahaman konsep, keterampilan, dan sikap ilmiah. Pendekatan pembelajaran yang dapat mencakup ketiga aspek tersebut perlu dilakukan. Pembelajaran dengan pendekatan keterampilan proses dapat menumbuhkan sikap ilmiah, untuk mengembangkan keterampilan-keterampilan mendasar sehingga konsep yang dipelajari mudah dipahami.

Pembelajaran dengan pendekatan keterampilan proses perlu dilaksanakan yang melibatkan siswa untuk aktif dalam kegiatan praktikum. Melalui hal ini, memungkinkan siswa dapat menumbuhkan sikap ilmiah untuk mengembangkan keterampilan-keterampilan yang mendasar, sehingga dalam proses pembelajaran siswa dapat memahami konsep yang dipelajarinya. Cara ini dapat mengembangkan hasil belajar yang meliputi pengetahuan, keterampilan, dan sikap, sehingga tuntutan kompetensi dalam kurikulum yang dikembangkan akan tercapai.

Penggunaan metode praktikum dalam pengajaran kimia bukan hal yang baru. Setiap proses pengajaran yang dilakukan oleh guru mempunyai tujuan masing-masing untuk terlaksananya proses belajar mengajar dengan baik. Tetapi praktikum yang dilakukan selama ini hanya untuk menciptakan pemahaman konsep dan keterampilan proses pada siswa, tanpa memperhatikan karakter yang dibentuk oleh siswa. Dalam hal ini untuk mendukung upaya mewujudkan tujuan Pendidikan Nasional dan mengembangkan kepribadian yang kokoh serta membentuk karakter yang kuat, maka perlu dilakukan penelitian tentang **“Pengaruh Penggunaan Media Kartu Terhadap Kejujuran dan Kerja Keras serta Hasil Belajar Kimia Asam-Basa dengan Pembelajaran yang Dikombinasikan dengan Praktikum pada Siswa Kelas XI SMA”**.

Menurut UU No.14 tahun 2005 tentang guru dan dosen pasal 1 menyatakan bahwa guru adalah pendidik professional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah. Padahal dari observasi di lapangan menunjukkan bahwa selama ini tujuan Pendidikan Nasional hanya diukur melalui aspek kognitif yaitu berupa hasil belajar saja. Penelitian ini melakukan pengamatan dan penilaian kompetensi pengembangan karakter siswa melalui aktivitas siswa. Pengamatan dan penilaian kompetensi pengembangan karakter siswa hanya bisa diukur ketika proses sedang berlangsung yaitu lewat aktivitas belajarnya.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Apakah model pembelajaran yang diterapkan guru dalam kegiatan pembelajaran kimia selama ini sudah cukup efektif?
2. Apakah dalam kegiatan pembelajaran kimia selama ini guru menggunakan media pembelajaran?
3. Apakah penggunaan media kartu dapat meningkatkan sikap kejujuran dan kerja keras siswa?
4. Apakah penggunaan media kartu dapat meningkatkan hasil belajar kimia siswa?
5. Apakah terdapat pengaruh penggunaan media kartu yang dikombinasikan dengan praktikum terhadap kejujuran dan kerja keras serta hasil belajar kimia siswa?

1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan masalah-masalah yang diidentifikasi di atas, beberapa hal dalam masalah-masalah tersebut dibatasi sebagai berikut:

1. Model pembelajaran yang digunakan adalah media kartu yang dikombinasikan dengan praktikum.
2. Media pembelajaran yang digunakan adalah media kartu.
3. Metode pembelajaran yang digunakan adalah metode praktikum.
4. Materi kimia didasarkan kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) berdasarkan standar isi yang dikeluarkan pada tahun 2006. Pada materi larutan asam basa kelas XI SMA.
5. Hasil belajar pada penelitian ini diperoleh dari siswa kelas XI IPA yang akan diukur adalah aspek kognitif dengan jenjang C1, C2, C3, dan C4.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi serta pembatasan masalah yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa yang diajar dengan media kartu yang dikombinasikan dengan praktikum, media kartu tanpa praktikum dan model pembelajaran langsung (*Direct Instruction*)?
2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa yang diajar dengan media kartu yang dikombinasikan dengan praktikum, dengan media kartu tanpa praktikum?
3. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa yang diajar dengan media kartu yang dikombinasikan dengan praktikum, dengan model pembelajaran langsung (*Direct Instruction*)?
4. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa yang diajar dengan media kartu tanpa praktikum dengan model pembelajaran langsung (*Direct Instruction*)?
5. Apakah terdapat perbedaan sikap kejujuran yang signifikan antara siswa yang diajar dengan media kartu yang dikombinasikan dengan praktikum, media kartu tanpa praktikum dan model pembelajaran langsung (*Direct Instruction*)?
6. Apakah terdapat perbedaan sikap kerja keras yang signifikan antara siswa yang diajar dengan media kartu yang dikombinasikan dengan praktikum, media kartu tanpa praktikum dan model pembelajaran langsung (*Direct Instruction*)?
7. Apakah terdapat hubungan yang signifikan antara karakter kejujuran siswa dengan hasil belajar siswa yang diajar dengan media kartu yang dikombinasikan dengan praktikum?
8. Apakah terdapat hubungan yang signifikan antara karakter kejujuran siswa dengan hasil belajar siswa yang diajar dengan media kartu tanpa praktikum?
9. Apakah terdapat hubungan yang signifikan antara karakter kejujuran siswa dengan hasil belajar siswa yang diajar dengan model pembelajaran langsung (*Direct Instruction*)?
10. Apakah terdapat hubungan yang signifikan antara karakter kerja keras siswa dengan hasil belajar siswa yang diajar dengan media kartu yang dikombinasikan dengan praktikum?

11. Apakah terdapat hubungan yang signifikan antara karakter kerja keras siswa dengan hasil belajar siswa yang diajar dengan media kartu tanpa praktikum?
12. Apakah terdapat hubungan yang signifikan antara karakter kerja keras siswa dengan hasil belajar siswa yang diajar dengan model pembelajaran langsung (*Direct Instruction*)?

1.5. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan perumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa yang diajar dengan media kartu yang dikombinasikan dengan praktikum, media kartu tanpa praktikum dan model pembelajaran langsung (*Direct Instruction*).
2. Untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa yang diajar dengan media kartu yang dikombinasikan dengan praktikum, dengan media kartu tanpa praktikum.
3. Untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa yang diajar dengan media kartu yang dikombinasikan dengan praktikum, dengan model pembelajaran langsung (*Direct Instruction*).
4. Untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa yang diajar dengan media kartu tanpa praktikum dengan model pembelajaran langsung (*Direct Instruction*).
5. Untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan sikap kejujuran yang signifikan antara siswa yang diajar dengan media kartu yang dikombinasikan dengan praktikum, media kartu tanpa praktikum dan model pembelajaran langsung (*Direct Instruction*).
6. Untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan sikap kerja keras yang signifikan antara siswa yang diajar dengan media kartu yang dikombinasikan dengan praktikum, media kartu tanpa praktikum dan model pembelajaran langsung (*Direct Instruction*).

7. Untuk melihat ada tidaknya hubungan yang signifikan antara karakter kejujuran siswa dengan hasil belajar siswa yang diajar dengan media kartu yang dikombinasikan dengan praktikum.
8. Untuk mengetahui ada tidaknya hubungan yang signifikan antara karakter kejujuran siswa dengan hasil belajar siswa yang diajar dengan media kartu tanpa praktikum.
9. Untuk mengetahui ada tidaknya hubungan yang signifikan antara karakter kejujuran siswa dengan hasil belajar siswa yang diajar dengan model pembelajaran langsung (*Direct Instruction*).
10. Untuk mengetahui ada tidaknya hubungan yang signifikan antara karakter kerja keras siswa dengan hasil belajar siswa yang diajar dengan media kartu yang dikombinasikan dengan praktikum.
11. Untuk mengetahui ada tidaknya hubungan yang signifikan antara karakter kerja keras siswa dengan hasil belajar siswa yang diajar dengan media kartu tanpa praktikum.
12. Untuk mengetahui ada tidaknya hubungan yang signifikan antara karakter kerja keras siswa dengan hasil belajar siswa yang diajar dengan model pembelajaran langsung (*Direct Instruction*).

1.6. Manfaat Penelitian

Setelah penelitian ini selesai dilaksanakan, maka diharapkan dapat memberikan manfaat yang besar bagi dunia pendidikan antara lain:

1. Sebagai masukan bagi pihak sekolah dan guru dalam melihat pengaruh media kartu terhadap sikap kejujuran dan kerja keras serta peningkatan hasil belajar siswa.
2. Sebagai informasi bagi tenaga kependidikan yang dapat memperluas wawasan pengetahuan guru, sehingga menjadikan solusi dalam kendala yang dihadapi pada saat pembelajaran berlangsung.
3. Sebagai bahan perbandingan atau bahan yang mendorong guru-guru lain untuk melakukan penelitian khususnya terhadap media berikutnya.