

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Salah satu alat pencapaian tujuan pembelajaran adalah kurikulum. Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan nasional. Kurikulum 2013 adalah kurikulum berbasis kompetensi yang pernah digagas dalam Rintisan Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) 2004, tetapi kurikulum 2013 belum terselesaikan karena desakan untuk segera mengimplementasikan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan 2006. (Muzamiroh, 2013)

Harapan dari adanya kurikulum 2013 tersebut di atas adalah untuk menyiapkan generasi yang handal, inovatif, dan berkarakter serta siap mengarungi tantangan zaman di masa yang akan datang. Oleh karena itu, model pembelajaran dalam kurikulum 2013 diarahkan untuk mendorong peserta didik guna mencari tahu dari berbagai sumber observasi, bukan diberitahu seperti era lama. Guru tidak selalu dianggap paling tahu tentang segalanya. Jadi, peserta didik didukung untuk lebih aktif mencari informasi sendiri, tanpa harus bergantung pada guru atau orang tua.

Tujuan di atas juga sesuai dengan fungsi pendidikan nasional sebagaimana tercantum dalam Pasal 3 Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional(UU Sisdiknas) Tahun 2003. Dalam UU tersebut disebutkan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk

watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik 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 (Kemdiknas, 2010).

Beberapa karakter yang dapat ditanamkan pada peserta didik adalah karakter rasa ingin tahu dan karakter komunikatif. Karakter rasa ingin tahu merupakan karakter yang erat berhubungan dengan diri sendiri. Sedangkan karakter komunikatif adalah satu dari delapan belas karakter yang harus ditanamkan di tingkat satuan pendidikan sekolah atau madrasah. Karakter rasa ingin tahu dan karakter komunikatif ini dianggap penting bagi proses pembelajaran di Indonesia.

Sejalan dengan masalah di atas, diperlukan cara pembelajaran terpadu yang dapat mengintegrasikan keterampilan kimia sebagai proses dan produk, mengembangkan pendidikan karakter peserta didik, dan dapat mengaplikasikan kimia dalam kehidupan sehari-hari, mampu mengintegrasikan aspek akademik/intelektual dengan aspek emosional dan spiritual siswa sehingga tujuan pembelajaran kimia yang ditetapkan pemerintah dapat dengan mudah tercapai. Hasil penelitian Rambe (2010) menunjukkan bahwa pembuatan dan uji kelayakan media pembelajaran berbasis komputer dengan *Macromedia Flash* dapat meningkatkan hasil belajar kimia siswa, hasil penelitian Syahputra (2011) menunjukkan bahwa dalam upaya meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa

pada materi sistem koloid model pembelajaran yang paling efektif adalah *ProjectBased Learning* yang diintegrasikan dengan media komputer.

Pembelajaran berbasis proyek merupakan bagian dari proses pembelajaran yang memberikan penekanan pada pemecahan masalah sebagai usaha kolaboratif dalam periode pembelajaran tertentu (Slocum, 2004). Pembelajaran ini dilakukan dengan melibatkan siswa pada tugas-tugas kompleks. Dengan demikian siswa bekerja dengan mandiri dalam membentuk pelajarannya dan memunculkannya dalam produk nyata.

Mubarraq (2009) yang melakukan penelitian dengan memberikan dua perlakuan yang berbeda terhadap siswa, yaitu kelas yang belajar dengan menggunakan komputer dibandingkan dengan kelas yang menggunakan tatap muka. Hasilnya menunjukkan bahwa terjadi penghematan waktu yang signifikan. Siswa yang menggunakan program komputer dapat menyelesaikan pelajaran rata-rata 13,75 jam sedangkan kelompok yang menggunakan tatap muka memerlukan waktu 24 jam. Selain itu, lebih dari 560 siswa disekolah menengah yang menggunakan program komputer "*Enviro Quest*" dan "*Compact Disk*" hasil yang ditunjukkan adalah 93% siswa menemukan tujuannya setelah mempelajari program tersebut, lebih dari 40% menyatakan menyenangkan mempelajari materi Environmental Career menggunakan program komputer, 70% menyatakan memperoleh banyak pengetahuan dan 97% menyatakan menyenangkan program komputer tersebut. Begitu bermanfaatnya pemakaian komputer sebagai media pembelajaran.

Sebaik-baiknya media yang digunakan dalam pembelajaran adalah memiliki tingkat relevansi dengan tujuan, materi dan karakteristik siswa (Johnstone, 2007). Dilihat dari wewenang dan interaksinya dalam pembelajaran, guru adalah orang yang paling menguasai materi, mengetahui tujuan apa yang mesti dibuat dan mengenali betul kebutuhan siswanya. Di sinilah peran guru sebagai *creator* yaitu menciptakan media yang tepat, efisien dan menyenangkan bagi siswa (Nasution, 2013)

Dari survey awal yang dilakukan peneliti pada beberapa SMA yang ada di kota Medan, hanya beberapa SMA yang memiliki ruangan laboratorium komputer lengkap dengan akses jaringan internet yang bisa dijadikan alat bantu pembelajaran, diantaranya adalah SMA Negeri 1, SMA Negeri 2, SMA Negeri 3 Medan. Berdasarkan uraian di atas, maka dipandang perlu dilakukan suatu penelitian mengenai penggunaan model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning/ PjBL*) terhadap karakter rasa ingin tahu dan komunikatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Kimia Larutan. Untuk itu penulis mengajukan studi penelitian yang berjudul **“Penerapan Model *Project Based Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kimia dan Karakter Komunikatif serta Rasa Ingin Tahu pada Materi Kimia Larutan di SMA”**.

1. 2. Identifikasi Masalah

Berdasar latar belakang di atas, dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut :

1. Keseimbangan antara pendidikan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat.
2. Penggunaan model dan strategi dalam pembelajaran kimia.
3. Tuntutan penerapan Kurikulum 2013.
4. Tuntutan penanaman nilai-nilai karakter bangsa dalam pendidikan.

1. 3. Batasan Masalah

Sehubungan dengan judul penelitian ini dan masalah-masalah yang diidentifikasi di atas maka beberapa hal dalam masalah yang diteliti dibatasi sebagai berikut:

1. Materi pelajaran yang dikembangkan hanya meliputi kompetensi dasar “Mendeskripsikan teori-teori asam basa dengan menentukan sifat larutan dan menghitung pH larutan”, pada kelas XI semester genap.
2. Media pembelajaran yang dikembangkan hanya dalam bentuk media komputer dengan pendekatan pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning/ PjBL*).

1. 4. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang diteliti adalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa yang diajar dengan model *direct instruction* dan model *PjBL* tanpa media serta model *PjBL* dengan media *internet* pada materi Kimia Larutan?
2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa yang diajar dengan model *direct instruction* dan model *PjBL* tanpa media pada materi Kimia Larutan?
3. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa yang diajar dengan model *direct instruction* dan model *PjBL* dengan media *internet* pada materi Kimia Larutan?
4. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa yang diajar dengan model *PjBL* tanpa media dan model *PjBL* dengan media *internet* pada materi Kimia Larutan?
5. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara karakter rasa ingin tahu siswa yang diajar dengan model *direct instruction* dan model *PjBL* tanpa media serta model *PjBL* dengan media *internet* pada materi Kimia Larutan?
6. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara karakter komunikatif siswa yang diajar dengan model *direct instruction* dan model *PjBL* tanpa media serta model *PjBL* dengan media *internet* pada materi Kimia Larutan?
7. Apakah terdapat hubungan yang signifikan antara karakter rasa ingin tahu dengan hasil belajar siswa yang diajar dengan model *direct instruction*?

8. Apakah terdapat hubungan yang signifikan antara karakter rasa ingin tahu dengan hasil belajar siswa yang diajar dengan model *PjBL* tanpa media?
9. Apakah terdapat hubungan yang signifikan antara karakter rasa ingin tahu dengan hasil belajar siswa yang diajar dengan model *PjBL* dengan media *internet*?
10. Apakah terdapat hubungan yang signifikan antara karakter komunikatif dengan hasil belajar siswa yang diajar dengan model *direct instruction*?
11. Apakah terdapat hubungan yang signifikan antara karakter komunikatif dengan hasil belajar siswa yang diajar dengan model *PjBL* tanpa media?
12. Apakah terdapat hubungan yang signifikan antara karakter komunikatif dengan hasil belajar siswa yang diajar dengan model *PjBL* dengan media *internet*?

1.5. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menunjukkan:

1. Pengaruh model *direct instruction*, *PjBL* tanpa media, dan *PjBL* dengan media *internet* terhadap hasil belajar kimia siswa.
2. Pengaruh model *direct instruction*, *PjBL* tanpa media, dan *PjBL* dengan media *internet* terhadap karakter rasa ingin tahu siswa.
3. Pengaruh model pembelajaran *direct instruction*, *PjBL* tanpa media, dan *PjBL* dengan media *internet* terhadap karakter komunikatif siswa.

Sedang tujuan khususnya adalah untuk mengetahui :

1. Perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa yang diajar dengan model *direct instruction* dan model *PjBL* tanpa media serta model *PjBL* dengan media *internet* pada materi Kimia Larutan.
2. Perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa yang diajar dengan model *direct instruction* dan model *PjBL* tanpa media pada materi Kimia Larutan.
3. Perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa yang diajar dengan model *direct instruction* dan model *PjBL* dengan media *internet* pada materi Kimia Larutan.
4. Perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa yang diajar dengan model *PjBL* tanpa media dan model *PjBL* dengan media *internet* pada materi Kimia Larutan.
5. Perbedaan yang signifikan antara karakter rasa ingin tahu siswa yang diajar dengan model *direct instruction* dan model *PjBL* tanpa media serta model *PjBL* dengan media *internet* pada materi Kimia Larutan.
6. Perbedaan yang signifikan antara karakter komunikatif siswa yang diajar dengan model *direct instruction* dan model *PjBL* tanpa media serta model *PjBL* dengan media *internet* pada materi Kimia Larutan.
7. Hubungan yang signifikan antara karakter rasa ingin tahu dengan hasil belajar siswa yang diajar dengan model *direct instruction*.
8. Hubungan yang signifikan antara karakter rasa ingin tahu dengan hasil belajar siswa yang diajar dengan model *PjBL* tanpa media.

9. Hubungan yang signifikan antara karakter rasa ingin tahu dengan hasil belajar siswa yang diajar dengan model *PjBL* dengan media *internet*.
10. Hubungan yang signifikan antara karakter komunikatif dengan hasil belajar siswa yang diajar dengan model *direct instruction*.
11. Hubungan yang signifikan antara karakter komunikatif dengan hasil belajar siswa yang diajar dengan model *PjBL* tanpa media.
12. Hubungan yang signifikan antara karakter komunikatif dengan hasil belajar siswa yang diajar dengan model *PjBL* dengan media *internet*.

1.6. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk:

1. Menambah khasanah data ilmiah.
2. Menambah wawasan dan keterampilan peneliti dalam kegiatan penelitian ilmiah.
3. Masukan bagi para peneliti lanjutan dalam pelaksanaan penelitian yang relevan dengan masalah yang telah diteliti.
4. Masukan bagi para guru umumnya, khususnya para guru kimia dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran yang akan dilakukannya.

1.7. Defenisi Operasional

1. Model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning/ PjBL*) merupakan bagian dari proses pembelajaran yang memberikan penekanan pada pemecahan masalah sebagai usaha kolaboratif dalam periode

pembelajaran tertentu. Model pembelajaran ini dilakukan dengan melibatkan siswa pada tugas-tugas kompleks. Dengan demikian siswa bekerja dengan mandiri dalam membentuk pelajarannya dan memunculkannya dalam produk nyata.

2. Media *internet* disini menggunakan blog pribadi yaitu berupa materi pelajaran terkait serta situs-situs web kimia lainnya yang dapat membantu siswa untuk memecahkan permasalahan yang dihadapi dan lebih memahami materi.
3. Pendidikan karakter adalah pendidikan yang menanamkan nilai-nilai tertentu pada anak didik (siswa), seperti nilai-nilai yang berguna bagi pengembangan dirinya. Nilai-nilai tersebut antara lain adalah nilai kejujuran, kerja sama, rasa ingin tahu, komunikatif serta tanggung jawab. Dalam penelitian ini, karakter yang diamati yaitu rasa ingin tahu dan komunikatif.
4. Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar dibagi dalam tiga kompetensi yaitu pengetahuan (kognitif), sikap (afektif) dan keterampilan (psikomotorik).