

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah salah satu bentuk perwujudan kebudayaan manusia yang dinamis dan sarat perkembangan. Oleh karena itu perubahan atau perkembangan pendidikan adalah hal yang memang seharusnya terjadi sejalan dengan perubahan budaya kehidupan. Perubahan dalam arti perbaikan pendidikan pada semua tingkat perlu terus menerus dilakukan sebagai antisipasi kepentingan masa depan dan tuntutan masyarakat modern. Salah satu ciri masyarakat modern adalah selalu ingin terjadi adanya perubahan yang lebih baik (*improvement oriented*). Hal ini tentu saja menyangkut berbagai bidang, tidak terkecuali bidang pendidikan. Komponen yang melekat pada pendidikan diantaranya adalah kurikulum, guru dan siswa.

Proses Pembelajaran merupakan tahapan – tahapan yang dilalui dalam mengembangkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik seseorang, dalam hal ini adalah kemampuan yang harus dimiliki oleh siswa atau peserta didik. Salah satu peran yang dimiliki oleh seorang guru untuk melalui tahap – tahap ini adalah sebagai fasilitator. Untuk menjadi fasilitator yang baik guru harus berupaya dengan optimal mempersiapkan rancangan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak didik, demi mencapai tujuan pembelajaran. Sebagaimana yang diungkapkan oleh E. Mulyasa bahwa tugas guru tidak hanya menyampaikan informasi kepada peserta didik, tetapi harus menjadi fasilitator yang bertugas memberikan kemudahan belajar (*facilitate of learning*) kepada seluruh peserta didik. Untuk mampu melakukan proses pembelajaran ini si guru harus mampu menyiapkan proses pembelajarannya.

Pada era modern pendidikan sains memfokuskan pada kemampuan peserta didik untuk aktif dalam proses pembelajaran melalui proses eksplorasi. Secara spesifik, pendidikan masa kini mencoba membantu peserta didik belajar untuk mengorganisasi dan mengkonstruksi pendapat, merumuskan masalah, menyusun

hipotesis, dan mencari pembuktian sendiri. Proses - proses tersebut dapat membantu peserta didik menyusun kemampuan berfikir mereka dan mengelola kemampuan mereka dalam memecahkan masalah sehingga memfasilitasi pembelajaran konsep sains. Peningkatan kualitas pembelajaran kimia di SMA/MA masih perlu dilaksanakan terus menerus untuk menyesuaikan perkembangan IPTEK. Di sisi lain, pengembangan pembelajaran kimia saat ini masih dirasa kurang membekali siswa dalam kemampuan menemukan dan menyelesaikan masalah, padahal konsep kimia merupakan konsep yang walaupun abstrak namun kasat logika. Kemampuan menemukan ini sangat penting dan harus dimiliki oleh siswa untuk menemukan sendiri konsep yang dipelajarinya dengan melihat fenomena-fenomena yang tersaji di sekitarnya.

Dalam rangka mempersiapkan lulusan pendidikan memasuki era globalisasi yang penuh tantangan dan ketidakpastian, diperlukan pendidikan yang dirancang berdasarkan kebutuhan nyata di lapangan. Untuk kepentingan tersebut pemerintah melakukan penataan kurikulum. Kurikulum 2013 merupakan tindak lanjut dari kurikulum berbasis kompetensi (KBK) yang pernah di uji coba pada tahun 2004. KBK (*Competency Based Curriculum*) dijadikan acuan dan pedoman bagi pelaksanaan pendidikan untuk mengembangkan berbagai ranah pendidikan (pengetahuan, keterampilan, dan sikap) dalam seluruh jenjang dan jalan pendidikan sekolah.

Kurikulum 2013 berbasis kompetensi memfokuskan pada pemerolehan kompetensi-kompetensi tertentu oleh peserta didik. Oleh karena itu, kurikulum ini mencakup sejumlah kompetensi dan seperangkat tujuan pembelajaran yang dinyatakan sedemikian rupa, sehingga pencapaiannya dapat diamati dalam bentuk perilaku atau keterampilan peserta didik menguasai sekurang-kurangnya tingkat kompetensi minimal agar mereka dapat mencapai tujuan-tujuan yang telah ditetapkan sesuai dengan konsep belajar tuntas dan pengembangan bakat, setiap peserta didik harus diberi kesempatan untuk mencapai kompetensi-kompetensi yang dimaksudkan di atas maka dalam kurikulum 2013 di tekankan untuk memilih model pembelajaran yang sesuai dengan materi seperti model *Problem-Based Learning* (PBL) atau Pembelajaran berbasis masalah (PBM).

*Problem-Based Learning* (PBL) adalah model pembelajaran yang bercirikan adanya permasalahan nyata yang tidak terstruktur dengan baik sebagai konteks untuk para peserta didik belajar berfikir kritis dan keterampilan memecahkan masalah dan memperoleh pengetahuan. Model Pembelajaran Berbasis Masalah adalah kurikulum dalam proses pembelajaran. Dalam kurikulumnya, dirancang masalah-masalah yang menuntut peserta didik mendapat pengetahuan penting, yang membuat mereka mahir dalam memecahkan masalah, dan memiliki model belajar sendiri serta memiliki kecakapan berpartisipasi dalam tim. Proses pembelajarannya menggunakan pendekatan yang sistematis untuk memecahkan masalah atau menghadapi tantangan yang nanti diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan menggunakan berbagai model pembelajaran dalam kurikulum 2013 diharapkan para peserta didik memiliki kemampuan berkomunikasi, berpikir jernih dan kritis, menjadi warga negara yang bertanggung jawab, menjunjung tinggi moralitas, mampu hidup dalam masyarakat global, memiliki minat luas dalam kehidupan serta memiliki rasa tanggung jawab terhadap lingkungan.

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa metode PBL dapat meningkatkan interaksi sosial dan prestasi belajar siswa kelas XI IPA 3 SMAN 5 Surakarta Tahun Pelajaran 2011/2012. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, diharapkan Guru hendaknya dapat menyajikan materi sistem koloid menggunakan metode pembelajaran PBL sehingga dapat meningkatkan interaksi sosial dan prestasi belajar siswa. Siswa hendaknya dapat memberikan respon yang baik terhadap guru dalam menyajikan materi sistem koloid dengan menggunakan metode pembelajaran PBL sehingga dapat meningkatkan interaksi sosial dan prestasi belajar siswa. (Ratna Sari Dewi, Haryono, dan Suryadi Budi Utomo; 2013) dan Berdasarkan deskripsi umum hasil penelitian, pengujian hipotesis, dan pembahasan, dapat dikemukakan simpulan hasil penelitian dengan aspek yang diamati oleh pengamat terhadap guru untuk tahap kegiatan awal, kegiatan inti, dan tahap kegiatan akhir pada pembelajaran yang berpedoman pada RPP, dapat dilaksanakan dengan baik, yakni: (1) Implementasi metode latihan berjenjang pada pembelajaran stoikiometri dapat meningkatkan ketuntasan hasil

belajar siswa. (2) Metode latihan berjenjang pada pembelajaran stoikiometri sesuai jika diterapkan pada siswa, baik untuk siswa pandai (berkemampuan awal tinggi), siswa sedang (berkemampuan awal sedang), maupun kurang pandai (berkemampuan awal rendah).(Endang W.R, 2010)

Setiap proses belajar dan mengajar ditandai dengan adanya beberapa unsur antara lain tujuan, bahan, metode dan alat, serta evaluasi. Unsur metode dan alat merupakan unsur yang tidak bisa dilepaskan dari unsur lainnya yang berfungsi sebagai cara atau teknik untuk mengantarkan bahan pelajaran agar sampai kepada tujuan. Dalam pencapaian tujuan tersebut, peranan alat bantu atau media memegang peranan penting sebab dengan adanya alat peraga atau media ini bahan dapat dengan mudah dipahami oleh siswa.

Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan pada skor *post-test* menulis cerpen siswa kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Hal ini ditunjukkan dengan terdapat perbedaan kemampuan menulis cerpen yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Berdasarkan hasil tersebut, maka media peta konsep pohon jaringan efektif digunakan pada pembelajaran sastra di kelas X SMA Negeri 1 Mojotengah. (Ismi S, 2011)

Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar yang secara garis besar terbagi menjadi tiga aspek, yakni aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotorik. Tidak bisa dipungkiri bahwa dari ketiga aspek tersebut mempunyai peran dan pengaruh yang sangat signifikan terhadap alat pengontrol atau pengatur diri khususnya dalam dunia pendidikan. Namun kenyataannya, tidak banyak dari pelaku pendidik yang terkadang mengabaikan atau bahkan secara tidak langsung memposisikan ketiga aspek tersebut jauh dari peran dan fungsinya masing-masing, seperti adanya ketidakseimbangan terhadap penilaian afektif, psikomotorik dan kognitif. Selain itu ketidaktahuan serta minimnya informasi yang diterima dari para pelaku pendidik semakin menambah deret buruknya hasil yang akan dicapai dalam suatu proses belajar mengajar.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: **“PENGARUH MODEL *PROBLEM BASED***

## **LEARNING TERHADAP PEMBENTUKAN KARAKTER DAN PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA MENGGUNAKAN MEDIA PETA KONSEP DENGAN TOPIK KONSEP MOL”.**

### **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah tersebut diatas, maka yang menjadi masalah yang akan diteliti, adalah :

1. Pendidikan di Indonesia masih membutuhkan perbaikan/ perubahan dalam proses pembelajaran
2. Rancangan pembelajaran yang belum sesuai dengan karakteristik anak didik
3. Masih rendahnya minat siswa belajar kimia
4. Meningkatkan keaktifan dan kemahiran siswa memecahkan masalah
5. Mengembangkan hasil belajar siswa dan membentuk karakter siswa untuk saling bekerjasama dan saling menghargai.

### **1.3 Batasan Masalah**

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini:

1. Pengaruh Model *Problem Based Learning* pada Sub Materi Pembelajaran Konsep Mol dengan media peta konsep.
2. Peningkatan hasil belajar siswa yang diajarkan dengan model *Problem Based Learning* dengan media peta konsep pada Sub Materi Pembelajaran Konsep Mol.
3. Pembentukan karakter siswa untuk saling bekerjasama dan saling menghargai pada saat proses belajar mengajar dengan model *Problem Based Learning* dengan media peta konsep pada Sub Materi Pembelajaran Konsep Mol.

#### 1.4 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Apakah pengaruh model *Problem Based Learning* dengan media peta konsep dengan topik konsep mol pada peningkatan hasil belajar siswa lebih tinggi daripada pengaruh model konvensional?
2. Berapa besar kontribusi pembentukan karakter siswa dengan peningkatan hasil belajar pada proses belajar mengajar kelas X SMA Negeri 3 Medan yang diajarkan dengan Model *Problem Based Learning* menggunakan Media Peta Konsep pada Sub Materi Pembelajaran Konsep Mol?

#### 1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui pengaruh Model *Problem Based Learning* dengan menggunakan media peta konsep pada Sub Materi Pembelajaran Konsep Mol terhadap peningkatan hasil belajar kimia siswa di kelas X SMA Negeri 3 Medan
2. Untuk mengetahui besar kontribusi pembentukan karakter siswa dengan peningkatan hasil belajar pada proses belajar mengajar kelas X SMA Negeri 3 Medan yang diajarkan dengan Model *Problem Based Learning* menggunakan media peta konsep pada Sub Materi Pembelajaran Konsep Mol.

#### 1.6 Manfaat Penelitian

1. Sebagai bahan masukan untuk mahasiswa calon guru agar dapat menerapkan model *Problem Based Learning* dengan baik sehingga mampu meningkatkan hasil belajar dan pembentukan karakter siswa.
2. Bagi guru, sebagai bahan masukan dan pertimbangan untuk dapat memilih model pembelajaran yang tepat sehingga dapat membangkitkan semangat belajar kimia siswa.
3. Sebagai bahan perbandingan bagi peneliti lanjut yang ingin meneliti dengan topik yang sama

### 1.7 Definisi Operasional

1. *Problem based learning* menjelaskan bahwa belajar terjadi dari aksi siswa, dan pendidik hanya berperan dalam memfasilitasi terjadinya aktivitas konstruksi pengetahuan oleh pembelajar.
2. Peta konsep merupakan media yang digunakan untuk menyatakan hubungan yang bermakna antara konsep – konsep dalam bentuk proposisi. Proposisi adalah dua atau lebih konsep yang dihubungkan dengan kata – kata dalam satu unit semantik juga memberikan definisi tentang peta konsep, yaitu suatu ilustrasi grafis konkret yang mengindikasikan bagaimana sebuah konsep tunggal dihubungkan dengan konsep – konsep lain pada kategori yang sama.
3. Konsep Mol merupakan dasar dari perhitungan kimia yang mencakup pengukuran massa, volume, jumlah partikel dari besaran kuantitatif lainnya seperti partikel yang menyangkut atom, molekul, ion serta partikel renik lainnya.



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY