

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan memegang peranan yang penting dalam peningkatan kualitas sumber daya manusia, karena melalui pendidikan segala potensi yang ada dalam diri manusia dapat dibina dan dikembangkan. Pendidikan dapat diartikan sebagai usaha sadar manusia untuk menyiapkan kehidupan yang berarti dan bermakna dengan cara meningkatkan kualitas hidup dalam segala aspek kepribadian yang dimilikinya. Hal ini sesuai dengan Undang-Undang No 20 Tahun 2003 pasal 3 tentang Sistem Pendidikan menyebutkan “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 bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab” (Prayitno, dan Manullang. 2010).

Proses pendidikan yang dilaksanakan di sekolah harus mempunyai tujuan. Segala sesuatu yang dilakukan oleh guru dan siswa harus menuju pada apa yang ingin dicapai. Suasana belajar dan pembelajaran harus diarahkan untuk mengembangkan potensi anak didik (siswa). Proses pendidikan harus berorientasi kepada siswa dan akhir dari proses pendidikan itu adalah berujung kepada pembentukan sikap, pengembangan kecerdasan intelektual serta pengembangan keterampilan anak sesuai dengan kebutuhan. Dengan demikian pendidikan diharapkan mampu mempersiapkan Sumber Daya Manusia (SDM) berkualitas yang mampu bersikap kritis, logis, mengkomunikasikan gagasan dan sistematis dalam menghadapi dan menyelesaikan setiap permasalahan yang dihadapinya (Lisa, 2012).

Pendidikan karakter adalah pendidikan yang menanamkan nilai-nilai tertentu pada anak didik, seperti nilai-nilai yang berguna bagi pengembangan dirinya. Nilai-nilai tersebut antara lain adalah nilai kesabaran, disiplin, kejujuran, harapan, kerja keras, keuletan dan tanggung jawab serta toleransi. Dalam

pendidikan karakter yang dinilai adalah perilaku atau sikap. Jadi pendidikan karakter dapat meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya dalam kompetensi afektif (sikap) dengan menanamkan nilai-nilai tersebut dalam diri siswa (Albertus, 2010).

Pendidikan karakter dapat diintegrasikan dalam pembelajaran pada setiap mata pelajaran. Karena melalui pendidikan karakter siswa akan dilatih untuk berfikir logis, yaitu mampu memecahkan masalah sehingga kelak menjadi insan yang tangguh, kreativitas dan bermanfaat bagi alam semesta. Hal ini dapat dilakukan dengan mengaitkan materi yang akan dipelajari dengan pembinaan karakter. Berdasarkan hal tersebut, mata pelajaran kimia yang merupakan salah satu materi yang dapat dikaitkan dalam berbagai hal termasuk membentuk karakter, mengingat kimia kaya akan pesan moral dan dapat membantu dalam pembentukan karakter seseorang (Mellyzar, 2013).

Dalam usaha membentuk karakter dan peningkatan hasil belajar siswa, guru dituntut untuk dapat mengembangkan model pembelajaran yang inovatif. Upaya – upaya perbaikan yang dilakukan mengarah pada pembelajaran yang mengarah kepada siswa. Pengembangan model pembelajaran merupakan strategi untuk meningkatkan minat siswa dengan cara bagaimana materi kimia dapat dikemas menjadi pembelajaran yang menarik dan mudah dimengerti. Penggunaan gambar – gambar yang bergerak ( animasi ) dalam pendeskripsian konsep kimia, selain akan mengkongkritkan materi kimia yang abstrak, juga dapat menambahkan daya penguat ( reinforment ) serta dapat menambah minat dan perhatian siswa sepanjang proses belajar mengajar. Di samping itu, pemakaian pembelajaran visual dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan belajar (Nurhayati, 2013).

Salah satu model pembelajaran yang dapat dijadikan alternatif terbaik adalah model pembelajaran *Problem Based learning*. Model pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*), selanjutnya disingkat PBL, merupakan salah satu model pembelajaran inovatif yang dapat memberikan kondisi belajar aktif kepada siswa. *Problem based learning* ( PBL ) adalah suatu model pembelajaran yang melibatkan siswa untuk memecahkan suatu masalah

melalui tahap-tahap metode ilmiah sehingga siswa dapat mempelajari pengetahuan yang berhubungan dengan masalah tersebut dan sekaligus memiliki keterampilan untuk memecahkan masalah. *Problem Based Learning* memiliki ciri-ciri seperti pembelajaran dimulai dengan pemberian masalah, siswa secara berkelompok aktif merumuskan masalah dan mengidentifikasi kesenjangan pengetahuan mereka. Mempelajari dan mencari sendiri materi yang terkait dengan masalah, dan melaporkan solusi dari masalah. Sementara guru lebih banyak memfasilitasi (Sudarman, 2007).

Keberhasilan yang diharapkan ditentukan oleh beberapa faktor selain model pembelajaran yang tepat juga dapat didukung dengan penggunaan media pengajaran. Dimana media yang digunakan harus dapat memacu minat dan menjadikan motivasi yang baik untuk siswa, sehingga selama pembelajaran berlangsung siswa tetap aktif dan lebih memahami materi yang akan diberikan. Pada penelitian ini media pembelajaran yang digunakan adalah media *Power Point*. *Power Point* adalah salah satu media pembelajaran berbasis computer yang digunakan untuk lebih mempermudah guru untuk memberikan pembelajaran pada siswa. Agar proses pembelajaran lebih menarik lagi maka model *problem based learning* (PBL) dapat dipadukan dengan media *Power Point*, sehingga dengan perpaduan antara model pembelajaran *problem based learning* dengan penggunaan media power point tersebut siswa diberi kesempatan untuk langsung terlibat dalam kegiatan – kegiatan selama pembelajaran berlangsung (Silalahi, 2012).

Proses belajar mengajar sering terjadi dalam kehidupan sehari – hari, salah satunya di Sekolah. Dari proses belajar mengajar akan diperoleh suatu hasil, yang disebut hasil belajar. Untuk mendapatkan hasil belajar yang optimal, dipengaruhi oleh komponen-komponen belajar mengajar, antara lain: cara mengorganisasikan materi, strategi yang diterapkan, media yang dipergunakan dan lain-lain (Dewi, 2013). Kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling pokok dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah. Tercapai tidaknya tujuan pendidikan banyak tergantung kepada bagaimana proses belajar yang dialami oleh siswa sebagai anak didik (Slameto, 2010).

Mata pelajaran kimia merupakan mata pelajaran IPA yang sarat dengan konsep, dari konsep sederhana sampai konsep yang lebih kompleks sehingga sangatlah diperlukan pemahaman yang benar terhadap konsep dasar yang membangun konsep tersebut. Siswa sering kali memaknai konsep yang kompleks menjadi konsep yang membingungkan dan memunculkan rasa ketidaktertarikan terhadap materi kimia. Salah satu materi kimia yang sulit dipahami oleh siswa adalah materi ikatan kimia. Materi ikatan kimia sulit dipahami oleh siswa karena bersifat abstrak. Bagian yang abstrak itu yaitu pada pelepasan elektron, penerimaan elektron, transfer elektron, terjadinya ikatan antar atom/unsur, sehingga sulit untuk dipahami siswa. Dengan tidak dipahaminya bagian tersebut menyebabkan siswa sulit untuk membedakan ikatan kovalen dan ikatan kovalen koordinasi, memahami ikatan antar unsur ( ikatan ion, ikatan kovalen, ikatan logam) .

Penelitian sehubungan dengan pembelajaran *problem based learning* telah dilakukan beberapa orang peneliti diantaranya Oktaviani mariana damanik (2013) dalam penelitiannya menyatakan peningkatan hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan menggunakan *Macromedia Flash* lebih tinggi yakni 73,39 % dibandingkan pada hasil belajar yang hanya menggunakan *macromedia flash*, yaitu hanya sebesar 60,54 %. Hal yang sama dikemukakan Sitorus (2011) bahwa implementasi *Problem Based Learning* pada pembelajaran elektrokimia berbantuan *Power Point* memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa dengan gain kelas eksperimen 0,68 sedangkan kelas kontrol 0,54.

Berdasarkan keterangan diatas bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan media *Power Poind* dapat dimanfaatkan sebagai proses kegiatan pembelajaran yang dapat menyajikan materi pembelajaran serta membentuk hubungan komunikasi dua arah secara interaktif, maka penulis tertarik untuk melakukan suatu penelitian dengan judul “ **Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Dalam Upaya Pembentukan Karakter Kreativitas Dan Peningkatan Hasil Belajar Kimia Siswa SMA Kelas X Pada Pokok Bahasan Ikatan Kimia**”.

## 1.2 Ruang Lingkup

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas maka ruang lingkup pada penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan media *Power Point* pada materi Ikatan kimia dan pengaruhnya terhadap pengembangan karakter kreativitas siswa serta hasil belajar kimia siswa di SMA Negeri 1 Pematang Raya.

## 1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan ruang lingkup penelitian, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Apakah peningkatan hasil belajar siswa yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantu media *Power Point* lebih baik daripada yang diajar dengan metode *Direct Instruction* pada materi Ikatan Kimia?
2. Berapa persen sikap kreativitas yang muncul pada siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantu media *Power Point* ?

## 1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas, batasan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Model yang digunakan adalah model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* dan media pembelajaran yang digunakan *Power Point*.
2. Objek penelitian hanya dibatasi pada siswa kelas X MIPA semester I SMA Negeri 1 Pematang Raya T.A 2014/2015.
3. Materi pembelajaran pada penelitian ini hanya dibatasi pada materi tata Ikatan kimia.
4. Hasil belajar kimia siswa dibedakan menjadi dua yaitu kognitif dan afektif. Ranah kognitif diukur berdasarkan taksonomi Bloom C<sub>1</sub> (hapalan), C<sub>2</sub> (pemahaman), C<sub>3</sub> (aplikasi), C<sub>4</sub> (analisis) dan ranah afektif dilihat dari sikap kreativitas siswa dalam kelompok belajarnya

### 1.5 Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui apakah peningkatan hasil belajar siswa yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantu media *Power Point* lebih baik daripada yang diajar dengan metode *Direct Instruction* pada materi Ikatan Kimia.
2. Untuk mengetahui berapa persen sikap kreativitas yang muncul pada siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantu media *Power Point*.

### 1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Bagi siswa  
Hasil belajar siswa meningkat serta pemahaman siswa terhadap materi Ikatan Kimia meningkat.
2. Bagi guru dan calon guru  
Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai model pembelajaran alternatif yang lebih menarik dalam upaya meningkatkan hasil belajar kimia siswa pada pokok bahasan Ikatan kimia .
3. Bagi sekolah  
Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan mutu dan kualitas sekolah melalui peningkatan hasil belajar kimia siswa di SMA Negeri 1 Pematang Raya.
4. Bagi peneliti/mahasiswa  
Dapat memberikan pengalaman langsung kepada peneliti tentang pembelajaran di kelas dalam menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* dan media *Power Point*. Selain itu hasil penelitian diharapkan bisa menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya.

## 1.7 Definisi Operasional

Untuk menghindari penafsiran yang berbeda dalam memahami setiap variabel yang ada pada penelitian ini, maka perlu diberi definisi operasional untuk mengklarifikasi hal tersebut. Adapun definisi operasional dari penelitian adalah :

1. *Problem Based Learning* (PBL) merupakan model pembelajaran berorientasi pada kerangka kerja teoritik konstruktivisme. Dalam model PBL, fokus pembelajaran ada pada masalah yang dipilih sehingga belajar tidak saja mempelajari konsep-konsep yang berhubungan dengan masalah tetapi juga metode ilmiah untuk memecahkan masalah tersebut. Oleh karena itu, belajar tidak saja harus memahami konsep yang relevan dengan masalah yang menjadi pusat perhatian tetapi juga memperoleh pengalaman belajar yang berhubungan dengan keterampilan menerapkan metode ilmiah dalam pemecahan masalah dan menumbuhkan pola berpikir kritis (Ngalimun, 2013).
2. *Kreativitas* adalah suatu kemampuan umum untuk menciptakan suatu yang baru sebagai kemampuan untuk memberikan gagasan - gagasan baru yang dapat dalam pemecahan masalah, atau sebagai kemampuan untuk melihat hubungan-hubungan baru antara unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya. Hasil yang diciptakan tidak selalu hal-hal yang baru, tetapi juga dapat berupa gabungan (kombinasi) dari hal-hal yang sudah ada sebelumnya. Keativitas juga merupakan kemampuan berpikir divergen atau pemikiran menjajaki bermacam-macam alternatif jawaban terhadap persoalan, yang sama benarnya( Menanti, 2012).
3. *Media Power Point* merupakan aplikasi yang dirancang khusus untuk menyampaikan presentasi, baik yang diselenggarakan oleh perusahaan, pemerintahan, pendidikan, maupun perorangan, dengan berbagai fitur menu yang mampu menjadikannya sebagai media komunikasi yang menarik.
4. *Hasil belajar* merupakan suatu hal yang diperoleh sesudah kegiatan pembelajaran berlangsung, hasil belajar ini biasanya dinyatakan dalam bentuk angka atau huruf. Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah nilai yang diperoleh siswa setelah evaluasi, yaitu selisih dari nilai *postest* dengan nilai *pretest* pada materi ikatan kimia (Slameto, 2010).