

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan merupakan sarana strategis untuk meningkatkan kualitas suatu bangsa, karenanya kemajuan suatu bangsa dapat diukur dari kemajuan pendidikannya. Oleh karena itu, Indonesia sebagai Negara berkembang juga menjadikan pendidikan sebagai salah satu aspek penting yang harus dikembangkan.

Pemerintah melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) serta Kementerian Agama (Kemenag) telah melakukan berbagai usaha untuk meningkatkan mutu dan hasil pendidikan nasional. Pasal 3 UU Sisdiknas tahun 2003 menyatakan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk karakter serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan nasional 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.

Berdasarkan data, perkembangan pendidikan Indonesia masih tertinggal bila dibandingkan dengan negara-negara berkembang lainnya. Menurut *Education For All Global Monitoring Report 2011* yang dikeluarkan oleh UNESCO setiap tahun dan berisi hasil pemantauan pendidikan dunia, dari 127 negara, *Education Development Index (EDI)* Indonesia berada pada posisi ke-69, dibandingkan Malaysia (65) dan Brunei (34).

Pemerintah telah melakukan upaya peningkatan mutu pendidikan melalui pergantian kurikulum yang saat ini digunakan adalah Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan Kurikulum 2013. Kegiatan pembelajaran pada kedua kurikulum ini berpusat pada siswa. Siswa dituntut aktif dan guru dituntut kreatif.

Ada beberapa faktor yang diperhatikan dalam peningkatan kualitas bangsa melalui jalur pendidikan diantaranya pembentukan karakter. Tahun 2010 pemerintah merancang pendidikan karakter yang berguna untuk memperbaiki persoalan bangsa yang menyangkut perilaku. Pendidikan karakter menjadi program unggulan pemerintah tahun 2010 sampai 2015. Ada 16 Kementerian yang dilibatkan dalam pembangunan karakter bangsa (Suparlan, 2010).

Wanda (2005) menyatakan bahwa karakter seorang individu terbentuk sejak dia kecil karena pengaruh genetik dan lingkungan sekitar. Proses pembentukan karakter, baik disadari maupun tidak, akan mempengaruhi cara individu tersebut memandang diri dan lingkungannya dan akan tercermin dalam perilakunya sehari-hari. Mustaqim (2013) menunjukkan bahwa penerapan pendidikan karakter memiliki pengaruh positif terhadap prestasi akademik dan perilaku ilmiah serta social siswa. Ikhwanuddin (2013) menyatakan bahwa integrasi karakter kerja keras mampu memberi sumbangan positif dalam pembentukan karakter dan berdampak pada peningkatan prestasi akademik secara lebih merata pada semua mahasiswa.

Pada hakekatnya dalam pembelajaran kimia sangat dibutuhkan suatu kegiatan yang melibatkan siswa dalam memecahkan suatu masalah. Mempelajari kimia bukan hanya membutuhkan pemahaman serta penguasaan konsep saja, namun siswa dituntut aktif bekerjasama dengan guru untuk menerapkan ilmu yang dipelajari melalui penggunaan strategi pembelajaran (Suyanti, 2010). Oleh karena itu, agar siswa dapat mempelajari dan memahami materi pelajaran kimia lebih bermakna diperlukan model pembelajaran yang tepat dan mampu meningkatkan keterampilan siswa dalam memecahkan masalah. Untuk menjadikan pembelajaran yang lebih bermakna seorang guru juga perlu menerapkan sebuah metode yang mengarahkan siswa untuk berperan aktif dan menggali potensi yang ada pada diri siswa, sehingga siswa mampu mengembangkan keterampilan – keterampilan tertentu.

Salah satu model pembelajaran yang menuntut siswa untuk lebih aktif dalam pemecahan masalah adalah model pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*). Dalam model pembelajaran berbasis masalah

(*Problem Based Learning*) siswa dituntut untuk bertanggungjawab atas pendidikan yang mereka jalani, serta diarahkan untuk tidak terlalu tergantung pada guru. Model pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) membentuk siswa mandiri yang dapat melanjutkan proses belajar pada kehidupan dan karir yang mereka jalani. Seorang guru lebih berperan sebagai fasilitator yang memandu siswa menjalani proses pendidikan. Proses belajar pada model pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) dibentuk dari ketidakteraturan dan kompleksnya masalah yang ada di dunia nyata.

Menurut Killey (2005) model pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) mempunyai kelebihan dalam hal membantu siswa memilih masalah, mendefinisikan masalah, menyelesaikan masalah, membantu mengembangkan berpikir kritis, komunikasi secara lisan dan tulisan dan mengembangkan kerja kelompok. Model pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) lebih memotivasi siswa untuk bekerja lebih keras dibandingkan dengan pembelajaran tradisional dimana keikutsertaan siswa sangat terbatas (Graaff dan Kolmos, 2003). Pembelajaran berbasis masalah dikembangkan memperbaiki keterampilan interpersonal, berpikir kritis, pencarian informasi, komunikasi, rasa hormat dan kerja kelompok (Sungur,2006). Menurut Hall (2011) kunci sukses dari model pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) adalah menemukan masalah yang tepat sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

Model lain yang dapat digunakan adalah model inkuiri. Sanjaya (2008) menyatakan model inkuiri merupakan rangkaian kegiatan pembelajaran yang menekankan pada proses berpikir secara kritis dan analitis untuk mencari dan menemukan sendiri jawaban dari suatu masalah yang dipertanyakan. Inkuiri merupakan bagian penting dari pembelajaran berbasis kontekstual. Pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh siswa diharapkan bukan dari mengingat seperangkat fakta – fakta tetapi hasil dari menemukan sendiri. Inti dari model pembelajaran inkuiri adalah memberi pembelajaran siswa untuk menangani permasalahan yang mereka hadapi ketika berhadapan dengan dunia nyata.

Pembelajaran inkuiri banyak memberikan kebaikan – kebaikan dalam pendidikan yang meningkatkan intelektual siswa, memperoleh kepuasan intelektual yang datang dari dalam diri siswa dan memperpanjang proses ingatan. Dalam penelitian ini yang digunakan adalah model pembelajaran inkuiri terbimbing (*Guided Inquiry*). Dalam model pembelajaran inkuiri terbimbing (*Guided Inquiry*) guru mempunyai peranan lebih aktif dalam menetapkan permasalahan dan tahap-tahap pemecahannya. Tetapi siswa juga memiliki ruang untuk menemukan konsep sendiri, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Hasil penelitian Mutiara (2013) menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa yang diajar dengan model pembelajaran langsung (*Direct Instruction*) dan model pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) tanpa media serta model pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) dengan media *internet* pada materi Kimia Larutan diperoleh rata-rata hasil belajar siswa yang diajar dengan model pembelajaran langsung (*Direct Instruction*) adalah 66,53; rata – rata hasil belajar siswa yang diajar dengan model pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) tanpa media adalah 72,46 dan rata – rata hasil belajar siswa yang diajar dengan model pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) dengan media adalah 80,47.

Mellyzar (2013) menyatakan bahwa model pembelajaran yang paling efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah model pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) diintegrasikan dengan media komputer dimana pada penelitian diperoleh rata – rata hasil belajar siswa yang diajar dengan model pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) diintegrasikan dengan media komputer adalah 81,94 dan rata – rata hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan model inkuiri terbimbing (*Guided Inquiry*) dengan media komputer adalah 74,17. Model pembelajaran yang paling efektif untuk meningkatkan kreativitas adalah Inkuiri diintegrasikan dengan media komputer, rata – rata nilai kreativitas yang diajar dengan menggunakan model inkuiri terbimbing (*Guided Inquiry*) dengan media komputer adalah 74,76 dan rata – rata nilai kreativitas belajar siswa yang diajar dengan model pembelajaran

berbasis masalah (*Problem Based Learning*) diintegrasikan dengan media komputer adalah 49,61.

Ratno (2013) menyatakan bahwa model pembelajaran yang paling optimal untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah model pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) diintegrasikan dengan media komputer pada materi larutan penyangga. Pada penelitian tersebut diperoleh gain rata – rata hasil belajar pada siswa yang diajar dengan model pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) diintegrasikan dengan media computer adalah  $0,579 \pm 0,111$  lebih besar dibandingkan dengan gain rata – rata hasil belajar pada siswa yang diajar dengan Advance Organizer diintegrasikan dengan media Komputer yaitu sebesar  $0,486 \pm 0,113$ .

Situmorang (2013) menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dalam pembelajaran Inkuiri dengan menggunakan media *FrontPage* terhadap hasil belajar. Pada penelitian ini diperoleh gain rata – rata hasil belajar pada siswa yang diajar dengan Inkuiri dengan menggunakan media *FrontPage* adalah 0,46 lebih besar dari gain rata – rata hasil belajar siswa yang diajar dengan pembelajaran Ekspositori dengan menggunakan media Charta yaitu sebesar 0,29.

Hasil penelitian Aldila (2012) menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) terhadap nilai karakter kejujuran, disiplin, dan berpikir kritis pada pokok bahasan Hidrokarbon dimana diperoleh dari hasil pengolahan data  $X^2_{hitung} > X^2_{tabel}$  yaitu  $12,19 > 5,99$ .

Hasil penelitian Sianturi dan Silaban (2012) menunjukkan ada perbedaan hasil belajar kimia siswa yang diajar dengan menggunakan media Macromedia Flash, Powerpoint dan Peta Konsep pada Pokok Bahasan Hidrokarbon dari uji gain ternormalisasi diperoleh adanya peningkatan hasil belajar kimia siswa oleh media Flash sebesar 63 %, media program Powerpoint sebesar 65% dan media peta konsep sebesar 50 %.

Penerapan model pembelajaran model pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) dan inkuiri pada beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa keduanya member dampak positif pada pembangunan karakter siswa. Berdasarkan hal tersebut maka penulis tertarik untuk melakukan

penelitian sebagai dasar penulisan tesis yang berjudul “Implementasi Kombinasi Model Pembelajaran Berbasis Masalah Dan Inkuiri Terbimbing Pada Pembelajaran Kimia Larutan Di Sma Kelas XI Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kimia Dan Karakter Siswa.”

### **1. 2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah penelitian sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran kimia di SMA pada umumnya masih kurang memberdayakan keaktifan siswa.
2. Pembelajaran kimia dewasa ini masih banyak menggunakan model belajar konvensional sehingga menyebabkan prestasi belajar rendah.
3. Pembelajaran kimia terutama pada materi larutan perlu ditingkatkan karena model dan metode pembelajaran yang digunakan belum sesuai dengan proses pembelajaran yang melibatkan tumbuhnya karakter dan pemahaman siswa.
4. Faktor kemandirian belajar siswa dalam proses pembelajaran yang melibatkan keaktifan siswa sehingga berpengaruh pada prestasi belajar.

### **1. 3 Batasan Masalah**

Mengingat keterbatasan yang ada pada peneliti, baik dari segi kemampuan, waktu dan biaya maka penelitian ini dibatasi pada ruang lingkup yang dapat dijangkau oleh peneliti. Adapun yang menjadi ruang lingkup dari pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini akan dilakukan di SMA kelas XI IPA semester genap T.A. 2013/2014, yaitu di SMA Negeri 2, SMA Negeri 7 dan SMA Negeri 17 Medan.
2. Materi yang akan diteliti dalam penelitian ini hanya meliputi kompetensi dasar “Menganalisis garam-garam yang mengalami hidrolisis dan merancang,

melakukan, dan menyimpulkan serta menyajikan hasil percobaan untuk menentukan jenis garam yang mengalami hidrolisis.”

3. Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) dan inkuiri terbimbing (*Guided Inquiry*) dengan media komputer.
4. Prestasi atau hasil belajar siswa dibatasi pada ranah kognitif taksonomi Bloom ( $C_1 - C_4$ )
5. Karakter siswa yang akan diukur dalam penelitian ini yaitu : kerja keras, kreativitas, peduli lingkungan, gemar membaca dan rasa ingin tahu (KKPGR).

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah yang diuraikan di atas, maka masalah yang diajukan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar kimia siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran langsung (*Direct Instruction*), model pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) dan inkuiri terbimbing (*Guided Inquiry*), dan model pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) dan inkuiri terbimbing (*Guided Inquiry*) dengan media komputer?
2. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan tumbuh kembangnya karakter kerja keras siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran langsung (*Direct Instruction*), model pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) dan inkuiri terbimbing (*Guided Inquiry*), dan model pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) dan inkuiri terbimbing (*Guided Inquiry*) dengan media komputer?
3. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan tumbuh kembangnya karakter kreativitas siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran langsung (*Direct Instruction*), model pembelajaran berbasis masalah (*Problem*

*Based Learning*) dan inkuiri terbimbing (*Guided Inquiry*), dan model pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) dan inkuiri terbimbing (*Guided Inquiry*) dengan media komputer?

4. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan tumbuh kembangnya karakter gemar membaca siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran langsung (*Direct Instruction*), model pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) dan inkuiri terbimbing (*Guided Inquiry*), dan model pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) dan inkuiri terbimbing (*Guided Inquiry*) dengan media komputer?
5. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan tumbuh kembangnya karakter peduli lingkungan siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran langsung (*Direct Instruction*), model pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) dan inkuiri terbimbing (*Guided Inquiry*), dan model pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) dan inkuiri terbimbing (*Guided Inquiry*) dengan media komputer?
6. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan tumbuh kembangnya karakter rasa ingin tahu siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran langsung (*Direct Instruction*), model pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) dan inkuiri terbimbing (*Guided Inquiry*), dan model pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) dan inkuiri terbimbing (*Guided Inquiry*) dengan media komputer?
7. Apakah terdapat hubungan yang signifikan antara hasil belajar kimia dan nilai karakter yang berkembang untuk siswa yang diajar dengan model pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) terintegrasi inkuiri terbimbing (*Guided Inquiry*) dengan media komputer dengan model pembelajaran langsung (*Direct Instruction*) dan model pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) terintegrasi inkuiri terbimbing (*Guided Inquiry*).



### 1. 5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, identifikasi masalah dan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk menganalisis perbedaan yang signifikan hasil belajar kimia siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran langsung (*Direct Instruction*), model pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) dan inkuiri terbimbing (*Guided Inquiry*), dan model pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) dan inkuiri terbimbing (*Guided Inquiry*) dengan media komputer.
2. Untuk menganalisis perbedaan yang signifikan karakter kerja keras, kreativitas, peduli lingkungan, gemar membaca dan rasa ingin tahu siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran langsung (*Direct Instruction*), model pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) dan inkuiri terbimbing (*Guided Inquiry*), dan model pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) dan inkuiri terbimbing (*Guided Inquiry*) dengan media komputer.
3. Untuk mengetahui hubungan antara karakter siswa dengan model pembelajaran yang diterapkan terhadap hasil belajar kimia siswa.

### 1. 6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai berikut:

1. Secara teoritis dapat memperkaya data ilmiah dan sebagai rujukan bagi peneliti lanjutan yang berminat dalam mendalami permasalahan yang sama.
2. Menghasilkan suatu model pembelajaran inovatif yang dapat meningkatkan hasil belajar kimia dan karakter kerja keras, kreativitas, peduli lingkungan, gemar membaca dan rasa ingin tahu.
3. Memberikan informasi bagi tenaga kependidikan yang dapat memperluas wawasan pengetahuan guru dan dapat dijadikan sebagai solusi menghadapi kendala yang dihadapi saat pembelajaran yang berhubungan dengan peningkatan hasil belajar dan karakter siswa.

### 1.7 Definisi Operasional

Defenisi operasional merupakan suatu defenisi yang diberikan kepada suatu variabel dengan cara memberikan arti atau memberikan suatu operasional yang diperlukan untuk mengukur variabel. Dalam penelitian ini, digunakan istilah-istilah sebagai berikut:

1. Model pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) merupakan model pembelajaran yang berpusat pada siswa, membangun pembelajaran aktif, keterampilan menyelesaikan masalah dan dasar pengetahuan, serta berdasarkan pemahaman dan penyelesaian masalah.
2. Model pembelajaran inkuiri terbimbing (*Guided Inquiry*) merupakan suatu model pembelajaran dalam pelaksanaannya guru menyediakan bimbingan atau petunjuk cukup luas kepada siswa. Guru harus memberikan pengarahan dan bimbingan kepada siswa dalam kegiatan-kegiatannya. Selain itu, guru menyediakan kesempatan bimbingan atau petunjuk yang cukup luas kepada siswa.
3. Model pembelajaran langsung (*Direct Instruction*) merupakan model pembelajaran yang berpusat pada guru. Secara khusus dirancang untuk menunjang proses belajar siswa yang berkaitan dengan pengetahuan deklaratif dan pengetahuan prosedural terstruktur dengan baik yang dapat diajarkan dengan pola kegiatan yang bertahap.
4. Hasil belajar siswa adalah merupakan indikator atau gambaran keberhasilan guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar, sehingga masalah hasil belajar siswa merupakan salah satu problem yang tidak pernah habis dibicarakan dalam dunia pendidikan. Banyak faktor yang mempengaruhi hasil belajar antara lain : strategi dan model pembelajaran yang diterapkan oleh guru dalam kelas, lingkungan belajar siswa, dan media pengajaran yang digunakan oleh guru. Ketidak-tepatan model pembelajaran guru akan berakibat pada rendahnya motivasi dan aktivitas belajar siswa.

5. Pendidikan karakter adalah segala sesuatu yang dilakukan guru, yang mampu mempengaruhi karakter peserta didik. Guru membantu membentuk watak peserta didik, hal ini mencakup keteladan bagaimana perilaku guru, cara guru berbicara atau menyampaikan materi, bagaimana guru bertoleransi, dan berbagai hal terkait lainnya.
  
6. Media yang digunakan adalah media komputer. Penggunaan komputer adalah untuk menyajikan dan menggabungkan teks, suara, gambar, animasi, audio dan video dengan alat bantu (tool) dan koneksi (link) sehingga pengguna dapat melakukan navigasi, berinteraksi, berkarya dan berkomunikasi.