

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memegang peranan yang penting dalam peningkatan kualitas sumberdaya 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 bertakwa 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).

Sementara itu pada saat ini kondisi bangsa menunjukkan perilaku tidak terpuji dan tidak menghargai budaya bangsa terjadi pada sebagian kalangan peserta didik. Beberapa perilaku tidak terpuji tersebut misalnya kebiasaan mencontek pada saat ulangan atau ujian masih dilakukan. Keinginan lulus dengan cara mudah dan tanpa kerja keras pada saat ujian menyebabkan mereka berusaha mencari jawaban dengan cara tidak beretika. Selain kebiasaan mencontek, plagirisme dan tawuran antara pelajar juga terjadi. Semua perilaku negatif tersebut menunjukkan bahwa bangsa ini telah terbelit oleh rendahnya moral, akhlak, atau karakter. Oleh karena itu, saat ini terjadi perubahan dalam sistem pendidikan di Indonesia yang mengarah pada pendidikan karakter. Pada salah satu sarasehan nasional yang diselenggarakan Kemendiknas pada 14 Januari 2010 dideklarasikan tentang "Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa" sebagai gerakan nasional. Berdasarkan fungsi dan tujuan pendidikan nasional jelas bahwa pendidikan

nasional mendorong terwujudnya generasi penerus bangsa yang memiliki karakter, tidak hanya mengembangkan keilmuan atau dengan kata lain pembelajaran tidak hanya menitikberatkan pada pencapaian kompetensi tetapi juga membentuk karakter dan kepribadian. Pencapaian kompetensi tanpa berkarakter merupakan suatu kegagalan dalam pendidikan. Akibatnya, SDM yang dihasilkan bukanlah SDM yang handal, sebaliknya SDM yang dihasilkan adalah generasi yang tidak percaya diri dan tidak berkarakter (Zuchdi, *dkk.* 2010).

Nilai untuk pendidikan budaya dan karakter bangsa yang telah ditetapkan oleh pemerintah adalah sebagai berikut ini : Religius, Jujur, Toleransi, Disiplin, Kerja keras, Kreatif, Mandiri, Demokratis, Rasa ingin tahu, Semangat kebangsaan, Cinta tanah air, Menghargai prestasi, Bersahabat/ Komunikatif, Cinta damai, Gemar membaca, Peduli lingkungan, Peduli sosial, dan Tanggung jawab (Gunansyah, 2010).

Peneliti telah melakukan observasi terhadap salah satu SMK di Perbaungan yaitu SMK Swasta Satria Dharma, Perbaungan. Berdasarkan observasi yang dilakukan terhadap empat kelas diperoleh informasi bahwa hampir 50% siswa kelas X kurang percaya diri. Gejala yang nampak yaitu; siswa menunjukkan rasa malu ketika diminta mengerjakan soal kepanan tulis, kebiasaan mencontek, tidak bersemangat pada saat mengikuti pelajaran di kelas, Hal ini dapat dilihat dari perilaku siswa yang nampak pada kesehariannya dalam mengikuti kegiatan belajar di kelas seperti; jika diberikan tugas pekerjaan rumah sering tidak di kerjakan, pada saat diberikan kesempatan untuk bertanya terhadap materi atau tugas yang dibahas mereka lebih banyak diam. Siswa yang mengalami kesulitan mengutarakan pendapat di kelas, ragu - ragu jika bertanya kepada guru, perilaku yang dimunculkan oleh para siswa adalah pencerminan dari mereka yang kurang memiliki rasa percaya diri dalam belajar. Dampak tidak percaya diri siswa yang adalah dalam proses belajar mengajar siswa kurang memahami materi pelajaran dengan baik sehingga menganggap pelajaran tersebut sulit. Salah satu cara dalam membentuk karakter siswa adalah dengan cara mengintegrasikan pendidikan karakter dalam kegiatan pembelajaran. Nilai budaya dan karakter bangsa bukan merupakan bahan ajar biasa. Artinya nilai itu tidak dijadikan pokok

bahasan yang dikemukakan seperti halnya ketika mengajarkan suatu konsep, teori, prosedur, ataupun fakta seperti dalam mata pelajaran kimia, matematika, fisika, sejarah, geografi dan sebagainya. Materi pelajaran bisa digunakan sebagai bahan atau media untuk mengembangkan nilai/karakter bangsa. Oleh karena itu, guru tidak perlu mengubah pokok bahasan yang sudah ada, tetapi menggunakan materi pokok bahasan itu untuk mengembangkan nilai-nilai budaya dan karakter bangsa.

Materi pelajaran yang telah terintegrasikan pendidikan karakter dapat disampaikan dengan menggunakan media pembelajaran. Hal ini juga diungkapkan oleh Mursiti (2011) “Anak didik akan lebih mudah menerima materi pelajaran jika digunakan alat bantu yang dapat diintegrasikan pada seluruh kegiatan belajar mengajar. Oleh karena itu, media pengajaran dapat mengubah rasa takut anak terhadap pelajaran kimia, karena guru dalam penyampaian materi pelajaran membuat siswa senang sehingga membangkitkan motivasi dan keaktifan siswa dalam mengikuti pelajaran.

Hasil-hasil penelitian dari berbagai jurnal pendidikan menunjukkan bahwa keterlibatan komputer dalam kegiatan pembelajaran pada berbagai bidang sains berpengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan siswa. Untuk mendukung kegiatan proses belajar mengajar dapat digunakan pemanfaatan komputer sebagai media pengembangan media pembelajaran dengan penggunaan berbagai program aplikasi (Suhanda, 2011), diantaranya berbagai aplikasi yang tersedia pada komputer salah satunya adalah *windows live movie maker*

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Susanti,H (2012) dalam pembelajaran kimia dengan menggunakan Windows Movie Maker menunjukkan hasil belajar siswa meningkat sebesar 0,56 dan persentase sikap siswa meningkat sebesar 81,24%. Sedangkan dalam penelitian lain yaitu dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Utami, R.M, (2011) dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa terjadi peningkatan aktivitas belajar sebesar 73,56%. Wahyuni,S (2012) juga melakukan penelitian yang sama pada pembelajaran kimia. Berdasarkan hasil penelitian terjadi peningkatan hasil belajar sebesar 0,698 dan aktivitas siswa meningkat sebesar 85,71%.

Hanya saja pada penelitian sebelumnya karakter yang telah ditanamkan kepada siswa tidak dihubungkan terhadap hasil belajar siswa. Berdasarkan hal tersebut peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “ Pembelajaran Berkarakter Dalam Materi Ikatan Kimia Dengan Menggunakan Media *Windows Live Movie Maker* Di Kelas X SMK Satria Dharma Perbaungan”.

1.2. Ruang Lingkup

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan maka ruang lingkup penelitian ini adalah :

1. Perilaku non edukatif terjadi pada kalangan peserta didik.
2. Pendidikan di Indonesia hanya memprioritaskan aspek akademis sehingga menghasilkan sumberdaya manusia yang intelektual namun lemah dalam berperilaku.
3. Terjadi perubahan pada sistem pendidikan yang mengarah pada pendidikan karakter.

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka permasalahan dalam penelitian ini adalah :

1. Apakah hasil belajar siswa yang diajar dengan pembelajaran berkarakter dengan menggunakan media *windows live movie maker* lebih tinggi daripada siswa yang mendapat pembelajaran konvensional.
2. Apakah karakter siswa yang diajar dengan pembelajaran berkarakter dengan menggunakan media *windows live movie maker* lebih tinggi daripada siswa yang mendapat pembelajaran konvensional.

1.4. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, agar permasalahan yang dikaji dapat terarah maka diperlukan pembatasan masalah. Adapun batasan permasalahan pada penelitian ini adalah :

1. Pendidikan karakter yang ditanamkan adalah : Percaya diri, Disiplin, Kerjasama.
2. Media yang digunakan adalah *Windows live movie maker*
3. Materi kimia yang diajarkan adalah Ikatan kimia.

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada batasan masalah, maka yang menjadi tujuan penelitian adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui pengaruh pembelajaran berkarakter dalam materi ikatan kimia dengan menggunakan media *Windows live movie maker* terhadap hasil belajar siswa.
2. Untuk mengetahui pengaruh pembelajaran berkarakter dalam materi ikatan kimia dengan menggunakan media *Windows live movie maker* terhadap karakter siswa.

1.6. Manfaat Penelitian

Penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat terhadap semua pihak baik yang terlibat secara langsung maupun tidak terhadap dunia pendidikan, khususnya pendidikan SMK pada mata pelajaran kimia. Adapun manfaat yang diharapkan dapat diperoleh melalui penelitian ini adalah :

1. Sebagai bahan masukan bagi guru atau calon guru dalam menerapkan pembelajaran berkarakter dengan menggunakan media *Windows live movie maker* di sekolah untuk membentuk karakter siswa.
2. Sebagai bahan masukan bagi guru atau calon guru untuk memperbaiki media pembelajaran disekolah sehingga meningkatkan motivasi belajar siswa.
3. Sebagai wawasan bagi penulis sendiri dan peneliti selanjutnya dalam pendayagunaan teknologi dalam pendidikan.

1.7. Defenisi Operasional

1. Pendidikan karakter adalah suatu sistem penanaman nilai-nilai perilaku (karakter) kepada warga sekolah meliputi pengetahuan, kesadaran atau

kemauan, dan tindakan melaksanakan nilai-nilai, baik terhadap Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama, lingkungan, maupun kebangsaan sehingga menjadi insan kamil /sempurna (Amri, *dkk.* 2011).

2. Media Pembelajaran merupakan keseluruhan alat atau bahan yang dapat digunakan untuk membawa pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pembelajaran (Arsyad, 2009).

Media movie merupakan rangkaian gambar dan suara yang diproyeksikan pada kecepatan tertentu. Media *Windows live movie maker* adalah software video versi terbaru yang dibuat oleh Microsoft. Program ini tidak terinstal secara otomatis pada Windows 7. Untuk menggunakan Windows Live Movie Maker maka harus terlebih dahulu mendownload software tersebut (NN, 2011)