

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini menuntut adanya peningkatan mutu pendidikan pada setiap jenjang pendidikan. Namun dalam berbagai penjelasan di media massa baik media cetak maupun elektronika sering dikemukakan mutu pendidikan di Indonesia masih sangat rendah. Faktor-faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa antara lain: (1) Sistem pengajaran yang kurang efektif, kurang efisien dan kurang membangkitkan gairah belajar siswa yang mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa, (2) Kualitas rancangan pengajaran yang kurang menarik minat belajar siswa yang dapat menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa, (3) Kurangnya fasilitas sekolah yang mendukung proses pembelajaran (Slameto, 2010).

Adapun standart kelulusan UAN tahun ajaran 2007-2008: 5,25 menemukan setidaknya dua hal yang menjadi penyebab mengapa kimia tidak disukai, diantaranya: (1) Sistem pembelajaran kimia yang diterapkan guru bersifat monoton dan kurang bervariasi; dan (2) Sebagian besar siswa terbawa opini yang terbentuk ditengah-tengah masyarakat bahwa pelajaran kimia itu sebagai cabang ilmu yang sulit dipelajari dan dipahami. Akibatnya, kemampuan kognitif siswa menjadi berkurang terhadap mata pelajaran kimia, maka prestasi belajar siswa secara umum masih belum sesuai dengan yang diharapkan. Banyak siswa yang tidak dapat menguasai materi-materi kimia dengan baik sehingga hasil belajarnya rendah, dan menimbulkan asumsi bahwa kimia adalah pelajaran yang sulit. Selama ini pelajaran kimia masih lebih banyak berpusat pada guru sehingga tidak mendorong kreativitas siswa (Hidayah, 2011).

Menurut observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran kimia yang saya lakukan di SMA Negeri 1 Tigalingga diperoleh hasil kimia siswa yang dicapai pada umumnya masih rendah. Fakta ini diperoleh dari data penilaian ujian semester pada siswa kelas XI IPA T.P 2012/2013 dengan nilai rata-rata kelas 6,8

sedangkan KKM adalah 75. Meskipun KKM sudah tercapai namun nilai yang diperoleh siswa sudah ada nilai tambahan dari guru yaitu penilaian guru terhadap tugas pribadi/kelompok, kehadiran siswa dan disiplin siswa. Rendahnya nilai kimia siswa disebabkan siswa kurang paham dengan materi yang disampaikan dan pembelajaran masih berlangsung secara *Konvensional* dimana guru berperan secara dominan menyampaikan materi, sementara siswa duduk diam memperhatikan guru dengan sesekali diselingi mencatat dan menjawab pertanyaan guru. Suasana yang monoton menyebabkan munculnya sikap bosan, dan tidak aktif dalam proses belajar mengajar. Hal ini menunjukkan tingginya kesulitan siswa dalam memahami materi pelajaran kimia.

Dari faktor utama penyebab kurangnya hasil belajar siswa dalam belajar kimia maka perlu usaha peningkatan hasil belajar yaitu dengan menambah variasi metode pembelajaran, serta media pembelajaran yang menarik atau menyenangkan. Pemilihan metode pembelajaran yang baik dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu alternatif metode pembelajaran tersebut adalah metode pembelajaran *Discovery-Inquiry Learning*. Pembelajaran *Discovery-Inquiry Learning* merupakan metode belajar dengan sejumlah siswa sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda. Dalam menyelesaikan tugas kelompoknya, setiap siswa anggota kelompok harus saling bekerjasama dan saling membantu untuk memahami materi pelajaran (Isjoni, 2010).

Metode pembelajaran *Discovery-Inquiry Learning* ialah suatu metode pembelajaran yang lebih menekankan pada kerja sama kelompok yang bersifat heterogen untuk menyelesaikan tugas kelompok yang sudah disiapkan guru. Penerapan model pembelajaran ini diharapkan dapat berpengaruh pada hasil pembelajaran yang lebih optimal.

Istilah metode menemukan sendiri (*Discovery-Inquiry Learning*) adalah salah satu prosedur mengajar yang menekankan pada studi individual, manipulasi objek dan percobaan lainnya sebelum siswa membuat generalisasi. Mungkin dapat juga dikatakan bahwa pendekatan menemukan sendiri guru memberi kesempatan

atau mendorong siswa untuk menemukan sendiri informasi yang biasanya sudah disampaikan guru kepada siswa (Wahab, 2012).

Menurut Bruner cara belajar dengan menemukan sendiri (*Discovery Learning*), yang menggunakan corak berpikir induktif dengan membuat perkiraan yang masuk akal atau menarik kesimpulan yang kiranya harus ditarik. Sebagai hasil cara belajar ini siswa mendapat pengetahuan dan pemahaman yang baru, yang kemudian dikaitkan dengan kerangka kognitif yang sudah dimiliki sehingga berubah, dalam arti ada yang digeser, dikurangi atau ditambah. Kelebihan dari cara belajar ini ialah hasilnya lebih berakar dan mengendap daripada cara belajar yang lain, lebih mudah dan cepat akan dapat dimanfaatkan dalam bidang studi atau dalam kehidupan sehari-hari (transfer belajar) dan berdaya guna untuk meningkatkan kemampuan siswa menalar dengan baik (Winkel, 2004).

Suryosubroto mengemukakan bahwa salah satu metode mengajar yang akhir-akhir ini banyak digunakan di sekolah-sekolah yang sudah maju adalah metode *Discovery*. Hal ini disebabkan karena metode ini: (1) Merupakan suatu cara untuk mengembangkan cara belajar siswa aktif; (2) Dengan menemukan sendiri, menyelidiki sendiri, maka hasil yang diperoleh akan setia dan tahan lama dalam ingatan, tidak mudah dilupakan anak; (3) Pengertian yang ditemukan sendiri merupakan pengertian yang betul-betul dikuasai dan mudah digunakan atau ditransfer dalam situasi lain; (4) Dengan menggunakan pendekatan *Discovery* anak belajar menguasai salah satu metode ilmiah yang akan dapat dikembangkan sendiri; (5) Dengan pendekatan ini juga anak belajar berpikir analisis dan mencoba memecahkan masalah yang dihadapi sendiri, kebiasaan ini akan ditransfer dalam kehidupan bermasyarakat (Pohan, 2012).

Di dalam *Discovery Learning*, tidak semua yang harus dipelajari di presentasikan dalam bentuk yang final, beberapa bagian harus dicari, di identifikasikan oleh pelajar sendiri. Pelajar harus mencari informasi sendiri, kemudian informasi itu di integrasikan kedalam struktur kognitif yang telah ada, disusun kembali, diubah untuk menghasilkan stuktur kognitif yang baru. Struktur

kognitif adalah perangkat fakta-fakta, konsep-konsep, dan generalisasi-generalisasi yang terorganisasi yang telah dipelajari dan dikuasai seseorang (Slameto, 2010).

Pembelajaran *Inquiry* dirancang untuk mengajak siswa secara langsung ke dalam proses ilmiah ke dalam waktu yang relatif singkat. Hasil penelitian Schlenker menunjukkan bahwa latihan inquiry dapat meningkatkan pemahaman sains, produktif dalam berpikir kreatif, dan siswa menjadi terampil dalam memperoleh dan menganalisis informasi (Trianto, 2011).

Hasil penelitian (Mulianingsih, 2009) memberikan peningkatan hasil belajar siswa yang diajarkan menggunakan metode *Discovery-Inquiry* lebih baik daripada pembelajaran dengan metode *Konvensional* dengan rata-rata hasil post-test pada kelompok eksperimen sebesar 77,65 dan rata-rata hasil post-test pada kelompok kontrol sebesar 69,03 dengan judul penelitian “Efektivitas Pembelajaran Geografi Dengan Strategi *Discovery-Inquiry* Berbantuan Alat Praktikum Pada Materi Pokok bahasan Atmosfer Di SMA Negeri 16 Semarang Tahun Pelajaran 2009/2010”. (Pohan, 2012) menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa yang diajarkan menggunakan metode *Discovery* lebih baik daripada metode pembelajaran *Konvensional* yaitu sebesar 67,75% dengan judul penelitian “Peningkatan Kemampuan Penalaran dan Disposisi Matematis Siswa SMA Melalui Pendekatan Pembelajaran *Discovery*”. (Turrahmah, 2011) menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa yang diajarkan menggunakan metode *Inquiry* lebih baik daripada pembelajaran *Konvensional* yaitu sebesar 80,77% dengan judul penelitian “Pengaruh Model Pembelajaran Inquiry dan Penggunaan Media Berbasis Komputer (CD Movie dan Flash) terhadap Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI pada Pokok Bahasan Koloid”. (Ningsih, 2012) menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa yang diajarkan menggunakan metode *Inquiry* lebih baik daripada pembelajaran *Konvensional* yaitu sebesar 62,5% dengan judul penelitian “Pembelajaran IPA Terpadu pada Pokok Bahasan Asam-Basa dan Garam Melalui Model Pembelajaran Inquiry Terpimpin Untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII”.

Menurut Arsyad (Syahfitri, 2010), mengemukakan bahwa media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Para guru dituntut untuk mampu menggunakan alat-alat yang dapat disediakan oleh sekolah, dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Guru sekurang-kurangnya dapat menggunakan alat yang murah dan efisien. Disamping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakannya apabila media tersebut belum tersedia.

Salah satu media yang dapat digunakan untuk membantu kegiatan pembelajaran adalah media komputer. Komputer dapat bekerja atau dijalankan karena ada *software/program* di dalamnya. *Software* yang dapat diterapkan dalam pembelajaran, misalnya dalam pembelajaran multimedia, adalah *microsoft office, software design photo, editing film dan macromedia flash*. Dengan menginstal berbagai *software* tersebut, kita dapat membuat media pelajaran yang dapat membantu proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan inovatif. Pembelajaran dengan metode *Discovery-Inquiry Learning* ini akan lebih menarik jika disajikan dengan media komputer. Salah satu media komputer yang dapat digunakan ialah media *Windows Movie Maker* (Munandi, 2010).

Novalina Panja Putri dalam penelitiannya, “Pembelajaran berkarakter dalam materi ikatan kimia melalui media *Windows Movie Maker* di kelas X SMK Satria Dharma Perbaungan” dapat meningkatkan karakter siswa sebesar 69,26% (Panjaitan, 2012). Andriani Puspita dalam penelitiannya, “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Komputer (*Windows Movie Maker*) Terintegrasi Pendidikan Karakter Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Kimia Siswa Kelas X SMA” dapat meningkatkan karakter siswa sebesar 71,4% (Puspita, 2012). Gustina Panjaitan dalam penelitiannya, “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran

Berbasis Komputer (*Windows Movie Maker*) Pada Genius Learning Strategy Terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa Pada Pokok Bahasan Koloid” dapat meningkatkan karakter siswa sebesar 71,4% (Panjaitan, 2012).

Materi Struktur Atom sesuai dengan model *Discovery-Inquiry Learning* karena merupakan salah satu materi kimia yang banyak membahas teori. Dengan adanya model *Discovery-Inquiry Learning*, istilah anak didik pintar secara teoritis tetapi miskin secara aplikasi dapat dihindari. Pada pokok bahasan ini, tidak terdapat penggunaan dari penerapan rumus, atau pemikiran serius dalam pemahamannya. Namun, hampir sebagian besar siswa SMA Negeri 1 Tigalingga menunjukkan hasil belajar yang kurang memuaskan.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **”Peningkatan Hasil Belajar Kimia Siswa Melalui Metode *Discovery-Inquiry Learning* Dengan Media *Windows Movie Maker* Pada Pokok Bahasan Struktur Atom di SMA Negeri 1 Tigalingga”**.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka dapat diidentifikasi beberapa masalah, sebagai berikut:

1. Mutu pendidikan di SMA Negeri 1 Tigalingga masih rendah
2. Penggunaan metode pembelajaran yang kurang bervariasi
3. Pelajaran kimia bersifat abstrak dianggap sulit oleh siswa
4. Sebagian siswa belum mencapai nilai KKM
5. Pelajaran kimia kurang disenangi dan dianggap sulit di karenakan guru cenderung memberikan pembelajaran kimia dengan ceramah, mengajak siswa untuk membaca bahan ajar, dan menghafal konsep–konsep kimia.

## **1.3 Batasan Masalah**

Dari identifikasi masalah diatas, maka agar ruang lingkup penelitian tidak terlalu luas, perlu dilakukan pembatasan masalah. Dalam penelitian ini, masalah dibatasi dalam ruang lingkup pengaruh pemanfaatan *Windows Movie*

*Maker* sebagai media pada metode pembelajaran *Discovery-Inquiry Learning* terhadap hasil belajar kimia siswa pada pokok bahasan Struktur Atom.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : Apakah peningkatan hasil belajar kimia siswa dengan menerapkan penggunaan media *Windows Movie Maker* melalui metode pembelajaran *Discovery-Inquiry Learning* lebih tinggi daripada penerapan metode pembelajaran *Konvensional* tanpa penggunaan media *Windows Movie Maker* pada pokok bahasan Struktur Atom di kelas X SMA Negeri 1 Tigalingga tahun ajaran 2013/2014?

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Adapun yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah :

1. Mengetahui adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran *Windows Movie Maker* dalam metode pembelajaran *Discovery-Inquiry Learning* terhadap peningkatan hasil belajar kimia siswa.
2. Mengetahui peningkatan hasil belajar kimia siswa dengan menerapkan penggunaan media *Windows Movie Maker* melalui metode pembelajaran *Discovery-Inquiry Learning* lebih tinggi daripada penerapan metode pembelajaran *Konvensional* tanpa penggunaan media *Windows Movie Maker* pada pokok bahasan Struktur Atom di kelas X SMA Negeri 1 Tigalingga tahun ajaran 2013/2014.

#### **1.6 Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Memberi informasi dan bahan pertimbangan kepada guru mata pelajaran kimia tentang alternatif media dan model pembelajaran dalam upaya peningkatan hasil belajar kimia siswa.
2. Meningkatkan ketertarikan siswa terhadap pelajaran kimia dengan memanfaatkan *Windows Movie Maker* sebagai media dalam metode pembelajaran *Discovery-Inquiry Learning* dan merangsang siswa untuk lebih memahami konsep-konsep kimia.

3. Sebagai bahan informasi bagi peneliti lain untuk dapat mengembangkan penelitian selanjutnya tentang metode pembelajaran *Discovery-Inquiry Learning* dengan menggunakan media *Windows Movie Maker*.

### 1.7 Defenisi Operasional

Agar tidak terjadi kesalahpahaman dalam menafsirkan istilah, Perlu diberikan defenisi operasional sebagai berikut :

1. Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkahlaku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungan
2. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya
3. Metode diartikan sebagai suatu cara atau prosedur yang dipakai untuk mencapai tujuan tertentu
4. Metode pembelajaran adalah cara-cara atau teknik penyajian bahan pelajaran yang akan digunakan oleh guru pada saat menyajikan bahan pelajaran, baik secara individual ataupun secara kelompok
5. Pembelajaran *Discovery* merupakan salah satu metode pembelajaran yang progresif serta menitik beratkan kepada aktivitas siswa dalam proses belajar atau suatu kegiatan atau pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa sehingga siswa dapat menemukan konsep-konsep dan prinsip-prinsip melalui proses mentalnya sendiri
6. Pembelajaran *Inquiry* merupakan suatu rangkaian kegiatan belajar yang melibatkan secara maksimal seluruh kemampuan siswa untuk mencari dan menyelidiki secara sistematis, kritis, logis, analitis, sehingga mereka dapat merumuskan sendiri penemuannya dengan penuh percaya diri
7. Media pembelajaran merupakan suatu pengantara atau perantara informasi dari sumber dalam hal ini guru kepada penerima
8. *Movie Maker* adalah salah satu program dari aplikasi komputer yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran. Program movie maker adalah software untuk menggabungkan dan mengedit video yang sangat mudah penggunaannya.