

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah investasi manusia memperoleh pengakuan dari banyak kalangan ahli. Kemajuan suatu bangsa sangat ditentukan oleh kualitas sumber daya manusia (SDM). Kualitas SDM sangat bergantung pada kualitas pendidikan. Pendidikan memegang peranan penting dalam pembangunan bangsa karena berhasilnya pembangunan di bidang pendidikan akan sangat berpengaruh terhadap pembangunan di bidang yang lainnya. Jika tidak mampu mengembangkan SDM, suatu bangsa tidak akan dapat membangun negaranya. Oleh karena itu, pengembangan dan pembangunan SDM merupakan salah satu syarat yang penting bagi pembangunan (Kunandar, 2007:10).

Menurut Slameto (2010:1) dalam era industrialisasi, bangsa Indonesia membulatkan tekadnya untuk mengembangkan budaya belajar yang menjadi prasyarat berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Hal ini dapat terlihat dengan semakin pesatnya perkembangan IPTEK sekarang ini. Pesatnya perkembangan IPTEK tidak dapat terlepas dari kemajuan ilmu, khususnya fisika yang banyak menghasilkan temuan baru dalam bidang sains dan teknologi. Oleh karena itu, fisika ditempatkan sebagai salah satu mata pelajaran yang penting karena salah satu syarat penguasaan IPTEK berhubungan dengan ilmu pengetahuan alam (IPA) yang di dalamnya termasuk fisika.

Fisika salah satu kajian bidang dari Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yang mempelajari peristiwa dan gejala-gejala yang terjadi di alam semesta sehingga fisika dapat dikatakan sebagai fondasi teknologi yang cukup beralasan untuk diberikan kepada siswa sebagai bekal dalam menghadapi hidup di masa mendatang. Dalam proses pembelajaran, siswa dituntut harus lebih aktif yang artinya konsep pembelajaran yang digunakan guru harus memusatkan pada aktifitas siswa. Pemahaman yang benar akan pelajaran fisika akan sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Akan tetapi, fakta dilapangan

menunjukkan bahwa aktivitas belajar fisika siswa masih kurang atau tidak sesuai dengan yang diharapkan (Rachman dkk., 2012:300).

Menurut Trianto (2011:5), kurangnya hasil belajar peserta didik yang disebabkan dominannya proses pembelajaran konvensional. Pada pembelajaran ini, suasana kelas cenderung *teacher-centered* sehingga siswa menjadi pasif. Siswa hanya menghafal konsep dan kurang mampu menggunakan konsep tersebut jika menemui masalah dalam kehidupan nyata yang berhubungan dengan konsep yang dimiliki. Berangkat dari hal tersebut, tidak terkecuali dengan pembelajaran fisika pun seperti itu. Di sisi lain, guru juga dominan menggunakan metode ceramah dan penugasan serta kurangnya memanfaatkan media dalam pembelajaran, sehingga banyak siswa yang menyatakan bahwa pelajaran fisika itu merupakan pelajaran yang sulit untuk dipahami dan membosankan.

Hasil studi pendahuluan yang dilakukan peneliti (Panjaitan, 2015) di SMA Negeri 10 Medan dengan melakukan wawancara kepada salah satu guru bidang studi fisika, diperoleh data hasil belajar fisika masih rendah. Jika dilihat dari kriteria paling rendah untuk menyatakan peserta didik mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) pada mata pelajaran fisika yang ditetapkan di sekolah adalah 75, tetapi rata-rata hanya 10 orang siswa saja di tiap kelas yang mampu mencapai nilai di atas 75 dan yang lainnya masih di bawah 75. Kenyataan tersebut didukung oleh angket yang telah diberikan kepada siswa SMA Negeri 10 Medan. Berdasarkan hasil angket pada salah satu kelas, diperoleh data bahwa dari 35 siswa, beberapa siswa mengatakan bahwa fisika itu sulit karena guru lebih dominan menjelaskan menggunakan rumus, kurang menarik karena guru lebih dominan menggunakan metode ceramah untuk kegiatan belajar mengajar fisika, siswa cenderung pasif dalam proses belajar mengajar, dan menginginkan belajar sambil berdiskusi serta melakukan praktikum ataupun demonstrasi.

Model pembelajaran dalam hal pembuatan RPP, beliau mencantumkan model pembelajaran *student-centered*, akan tetapi dalam pelaksanaan proses belajar mengajar, pembelajaran yang digunakan beliau masih pembelajaran konvensional atau dapat dikatakan model pembelajaran kurang bervariasi dibandingkan beberapa model pembelajaran yang lebih menuntut siswa berperan

aktif dalam proses belajar mengajar. Pembentukan yang dapat dilakukan oleh seorang guru dalam mengatasi pembelajaran *teacher centered* antara lain guru harus mampu berinteraksi secara baik dengan siswa sehingga guru bukan hanya sebagai pusat pemberi informasi melainkan sebagai fasilitator, motivator dan pembimbing yang lebih banyak memberikan kesempatan kepada siswa untuk mencari dan mengolah sendiri informasi. Hal inilah yang mengakibatkan kurangnya kreativitas dan aktivitas siswa dalam pembelajaran yang dapat mengurangi motivasi belajar dalam diri siswa.

Kemampuan belajar manusia dapat muncul dengan diawali rasa keingintahuan. Ketidakpastian muncul ketika mengalami sesuatu yang baru, mengejutkan, tidak layak, atau kompleks. Hal ini menimbulkan rangsangan yang tinggi dalam sistem saraf. Respon manusia ketika menghadapi suatu ketidakpastian inilah yang disebut dengan *curiosity* atau rasa ingin tahu. Rasa ingin tahu akan suatu fenomena dapat dipecahkan dengan penyelidikan dan menemukan jawabannya. Salah satu model pembelajaran yang mengarahkan siswa, khususnya siswa SMA Negeri 10 Medan untuk menciptakan rasa ingin tahu (*curiosity*) mengenai peristiwa dan fenomena alam disekitarnya serta mengajak siswa untuk menyelidiki solusi dari fenomena itu adalah model pembelajaran *Inquiry Training*. Menurut Uno (2009:14) model pembelajaran *inquiry training* adalah model yang bertujuan untuk melatih kemampuan siswa dalam meneliti, menjelaskan fenomena, dan memecahkan masalah secara ilmiah. Model ini meyakinkan siswa bahwa ilmu bersifat tentatif dan dinamis, karena ilmu berkembang terus-menerus.

Harapan untuk hasil belajar yang lebih baik dan meninjau fisika sebagai fondasi IPTEK, dapat dilakukan dengan model pembelajaran *inquiry training* disertai dengan media komputer yang menggunakan aplikasi *macromediaflash* dalam penyajian materinya sehingga akan lebih mudah dipelajari dan lebih menarik minat siswa sehingga siswa akan termotivasi untuk memahami materi fisika yang akan diajarkan. *Macromediaflash* adalah sebuah program aplikasi profesional untuk menggambar grafis dan animasi berupa vektor dan gambar (Simanjuntak, 2014:29).

Penelitian mengenai pembelajaran *inquiry training* sudah pernah diteliti sebelumnya yaitu Harahap dan Sinuraya (2013) memperoleh hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *inquiry training* lebih baik dibandingkan dengan menggunakan model konvensional, terbukti dengan nilai rata-rata postes siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran *inquiry training* (kelas eksperimen) adalah 70,375 sedangkan siswa yang diajarkan dengan pembelajaran konvensional (kelas kontrol) diperoleh rata-rata nilai postes sebesar 63,125. Adapun Nasution dan Hasibuan (2014) mengatakan nilai rata-rata hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol dengan masing-masing nilai 76,29 pada kelas eksperimen dan 62,86 pada kelas kontrol. Selain itu didapat pula peningkatan aktivitas pada kelas eksperimen dengan kategori sedang, sedangkan pada kelas kontrol peningkatan aktivitas kategori rendah. Kedua hasil penelitian tersebut telah menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *inquiry training*. Adapun yang menjadi perbedaan dalam penelitian ini dibandingkan dengan penelitian sebelumnya adalah penggunaan media komputer sebagai pendukung penyajian materi pelajaran pada kelas eksperimen. Perbedaan lainnya dari peneliti terdahulu adalah tempat penelitian, sampel dalam penelitian, dan materi yang akan dibawakan dalam penelitian.

Upaya yang akan dilakukan peneliti untuk mengatasi kelemahan di atas adalah dengan memberikan model pembelajaran *inquiry training* berbantuan animasi *macromediaflash* sebagai salah satu media pembelajaran, sehingga dengan bantuan animasi *macromediaflash* siswa lebih mudah menguasai konsep fluida statis. Selain itu, peneliti akan memberikan Lembar Kerja Siswa (LKS) yang relevan dengan kehidupan sehari-hari sehingga siswa lebih mudah mengerjakannya, membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) agar proses dan tahap pembelajaran tersusun secara sistematis dan diharapkan hasil belajar siswa akan lebih baik.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul: **“Pengaruh Model Pembelajaran *Inquiry Training* Berbantuan**

***Macromediaflash* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Pokok Fluida Statis di Kelas XI SMA Negeri 10 Medan T.P. 2014/2015”.**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Hasil belajar fisika siswa masih rendah.
2. Adanya anggapan siswa bahwa fisika itu sulit dipahami dan membosankan.
3. Kurangnya variasi model pembelajaran.
4. Siswa cenderung pasif dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar.
5. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran.

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Pembelajaran yang digunakan adalah pembelajaran *inquiry training* berbantuan *macromediaflash*.
2. Subjek penelitian adalah siswa kelas XI semester II SMA Negeri 10 Medan T.P. 2014/2015.
3. Materi pelajaran adalah fluida statis di kelas XI SMA Negeri 10 Medan T.P. 2014/2015.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah hasil belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran *inquiry training* berbantuan *macromediaflash* pada materi pokok fluida statis di kelas XI SMA Negeri 10 Medan T.P. 2014/2015?
2. Bagaimanakah hasil belajar siswa dengan menerapkan pembelajaran konvensional pada materi pokok fluida statis di kelas XI SMA Negeri 10 Medan T.P. 2014/2015?

3. Bagaimanakah aktivitas belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran *inquiry training* berbantuan *macromediaflash* pada materi pokok fluida statis di kelas XI SMA Negeri 10 Medan T.P. 2014/2015?
4. Bagaimanakah aktivitas belajar siswa dengan menerapkan pembelajaran konvensional pada materi pokok fluida statis di kelas XI SMA Negeri 10 Medan T.P. 2014/2015?
5. Apakah ada pengaruh penerapan model pembelajaran *inquiry training* berbantuan *macromediaflash* terhadap hasil belajar fisika siswa pada materi fluida statis di kelas XI SMA Negeri 10 Medan T.P. 2014/2015?

1.5 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran *inquiry training* berbantuan *macromediaflash* pada materi pokok fluida statis di kelas XI SMA Negeri 10 Medan T.P. 2014/2015.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan menerapkan pembelajaran konvensional pada materi pokok fluida statis di kelas XI SMA Negeri 10 Medan T.P. 2014/2015.
3. Untuk mengetahui aktivitas belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran *inquiry training* berbantuan *macromediaflash* pada materi pokok fluida statis di kelas XI SMA Negeri 10 Medan T.P. 2014/2015.
4. Untuk mengetahui aktivitas belajar siswa dengan menerapkan pembelajaran konvensional pada materi pokok fluida statis di kelas XI SMA Negeri 10 Medan T.P. 2014/2015.
5. Untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *inquiry training* berbantuan *macromediaflash* terhadap hasil belajar fisika siswa pada materi fluida statis di kelas XI SMA Negeri 10 Medan T.P. 2014/2015.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah:

1. Sebagai bahan informasi hasil belajar menggunakan model pembelajaran *inquiry training* berbantuan *macromediaflash* pada materi pokok fluida statis di kelas XI SMA Negeri 10 Medan T.P. 2014/2015.
2. Sebagai bahan informasi alternatif pemilihan model pembelajaran yang sesuai digunakan guru.
3. Sebagai bahan informasi peneliti lanjutan.

1.7 Definisi Operasional

Untuk memperjelas variabel-variabel, agar tidak menimbulkan perbedaan penafsiran terhadap rumusan masalah dalam penelitian ini, berikut diberikan definisi operasional:

1. Model pembelajaran *inquiry training* adalah model pembelajaran yang bertujuan untuk melatih kemampuan siswa dalam meneliti, menjelaskan fenomena, dan memecahkan masalah secara ilmiah (Uno, 2009:14).
2. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar (Sudjana, 2009:22).
3. *Macromediaflash* adalah sebuah program aplikasi profesional untuk menggambar grafis dan animasi berupa animasi vektor dan gambar yang merupakan standar profesional untuk membentuk animasi di web (Simanjuntak, 2014:29).