

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Tantangan masa depan yang selalu berubah sekaligus persaingan yang semakin ketat memerlukan keluaran pendidikan yang tidak hanya trampil dalam suatu bidang tetapi juga kreatif dalam mengembangkan bidang yang ditekuni. Hal tersebut perlu dimanifestasikan dalam setiap mata pelajaran disekolah termasuk kimia. Melalui pendidikan kita dapat menanamkan sikap yang pas dan memberikan bekal kompetensi yang diperlukan kepada manusia yang menjalankan fungsi institusi-institusi yang menentukan kemajuan bangsa (Damanik, 2012).

Pendidikan sebagai suatu upaya yang sistematis, berencana, dan berkelanjutan tentu berupaya optimal untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan dari tingkatannya yang paling konkrit sebagai tujuan proses pembelajaran jangka pendek maupun pada tingkat yang paling abstrak dan general seperti terkonsepsi dalam makna manusia "seutuhnya" yang mampu berperan dalam pembangunan bangsa dan pembangunan umat manusia (Anggareni, 2003)

Penurunan kualitas pendidikan (termasuk pendidikan IPA), dipengaruhi oleh beberapa faktor penyebab. Namun bagaimanapun, dalam konteks realitas internal penurunan mutu pendidikan tidak bisa dilepaskan dari kualitas interaksi/proses belajar mengajar yang berlangsung antara siswa dengan guru dalam kelas. Penguasaan prinsip dan konsep secara tuntas dan bermakna,

merupakan salah satu faktor internal yang akan menentukan kualitas pendidikan dalam skala yang lebih luas (Tarigan, 2013).

Untuk dapat mengetahui sesuatu, siswa haruslah aktif sendiri mengkonstruksi. Dengan kata lain, dalam belajar siswa harus aktif mengolah bahan, mencerna, memikirkan, menganalisis, dan akhirnya yang terpenting merangkumnya sebagai suatu pengertian yang utuh. Tanpa keaktifan siswa dalam membangun pengetahuan mereka sendiri, mereka tidak akan mengerti apa-apa (Paul, 2007). Menjadi kreatif adalah ciri manusia yang berharga, lebih-lebih dalam era pembangunan ini sangat menuntut manusia – manusia kreatif, manusia membangun (Moh, 1987).

Evans (1991) menjelaskan bahwa berpikir kreatif adalah suatu aktivitas mental untuk membuat hubungan-hubungan (connections) yang terus menerus (kontinu), sehingga ditemukan kombinasi yang “benar” atau sampai seseorang itu menyerah. Asosiasi kreatif terjadi melalui kemiripan-kemiripan sesuatu atau melalui pemikiran analogis. Asosiasi ide-ide membentuk ide-ide baru. Jadi, berpikir kreatif mengabaikan hubungan-hubungan yang sudah mapan, dan menciptakan hubungan-hubungan tersendiri. Berpikir kritis mengorganisasikan proses yang digunakan dalam aktivitas mental seperti pemecahan masalah, pengambilan keputusan, meyakinkan, menganalisis asumsi-asumsi dan penemuan ilmiah (Jhonson, 2002).

Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) pada hakekatnya adalah produk, proses, sikap dan teknologi. Oleh karena itu, sebagai bagian dari proses pendidikan nasional, pembelajaran IPA sebaiknya dilaksanakan secara inkuiri

ilmiah (*scientific inquiry*) agar dapat menumbuhkan kemampuan berpikir (BSNP, 2006). Beberapa keterampilan proses sains seperti mengamati, menginterpretasi atau membuat hipotesis bisa dikuasai jika disertai dengan penguasaan keterampilan berpikir.

IPA merupakan ilmu yang mempelajari tentang pengungkapan rahasia alam semesta, meliputi asal-usul alam semesta beserta isinya termasuk proses, mekanisme, sifat benda, dan peristiwa yang terjadi. Berpikir kreatif perlu dikembangkan dalam pembelajaran IPA agar siswa bisa berlatih untuk alternatif-alternatif pemecahan masalah selama belajar IPA. Sebab, dalam berpikir kreatif, seseorang dituntut berpikir divergen yaitu berpikir dengan arah yang berbeda atau mencari jawaban-jawaban untuk sebuah pertanyaan yang mungkin memiliki jawaban-jawaban yang benar (Filsaime, 2008). Jadi, salah satu aspek yang harus dibenahi dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan adalah kualitas interaksi proses belajar mengajar dalam kelas.

Guru memiliki peranan yang sangat penting dalam menentukan kualitas pengajaran yang dilaksanakan. Guru harus memikirkan dan membuat perencanaan secara seksama dalam meningkatkan kesempatan belajar bagi siswanya dan memperbaiki kualitas pengajarannya. Mukhtar dalam Suyanti (2007), menyatakan guru sebagai pekerja profesional yang harus memfasilitasi dirinya dengan seperangkat pengalaman, keterampilan dan pengetahuan tentang keguruan.

Dalam upaya membentuk karakter dan peningkatan hasil belajar siswa, seorang guru dituntut mampu mengembangkan model pembelajaran yang merupakan hasil integrasi antara strategi pengajaran dengan media pengajaran.

Model pembelajaran memuat komponen sistem pembelajaran dan unsur kegiatan yang dilakukan baik oleh guru dan siswa, yang menekankan pada keaktifan belajar siswa melalui guru yang aktif pula (Hakim,2008).

Sehubungan dengan penjelasan yang telah diuraikan, perlu diadakan suatu inovasi pembelajaran. Menurut Olatunde (2009) bahwa sikap siswa dapat dipengaruhi oleh sikap guru dan metode pengajaran yang dilakukan guru. Merencanakan proses pembelajaran yang mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa yang sekaligus meningkatkan hasil belajar siswa. Penggunaan media yang mampu menarik minat siswa untuk menggali pengetahuan yang dapat diperoleh dari berbagai sumber. Pembelajaran yang kreatif dan motivatif hendaknya sesuai dengan paradigma baru yang berorientasi pada pencapaian kompetensi (Adnyana, 2009). Pembelajaran yang dirancang tersebut disesuaikan situasi dan kondisi sekolahnya.

Pembelajaran inkuiri merupakan salah satu alternatif pembelajaran inovatif yang dilandaskan konstruktivistik. Pada dasarnya, model pembelajaran ini memberikan peluang pemberdayaan potensi siswa dalam aktivitas-aktivitas penyelidikan atau mencari informasi untuk mengambil maknanya sendiri. Brickman (2009), siswa yang diajarkan dengan pembelajaran inkuiri memperoleh kepercayaan diri dalam kemampuan ilmiah.

Menurut Anggraini (2012), pembelajaran inkuiri mengutamakan situasi dimana siswa sendiri mengacu pada pengalaman sebelumnya dan pengetahuan untuk menemukan kebenaran yang akan dipelajari.

Pembelajaran inkuiri memiliki keunggulan dibandingkan dengan strategi pembelajaran langsung. Menurut Kunandar (2007), keunggulan penggunaan metode pembelajaran inkuiri adalah memacu keinginan siswa untuk mengetahui, memotivasi mereka untuk melanjutkan pekerjaan sehingga mereka menemukan masalah secara mandiri dengan memiliki keterampilan berpikir kritis.

Inkuiri atau penemuan adalah proses mental dimana siswa mengasimilasi suatu konsep atau prinsip, misalnya mengamati, menggolongkan, membuat dugaan, menjelaskan, mengukur, dan membuat kesimpulan dan sebagainya (Oemar Hamalik, 2001:219). Penemuan yang dilakukan tentu saja bukan penemuan yang sesungguhnya, sebab apa yang ditemukan itu sebenarnya sudah ditemukan orang lain. Jadi penemuan disins adalah penemuan pura-pura atau penemuan siswa yang bersangkutan saja.

Pelaksanaan pembelajaran inkuiri,ada baiknya penggunaan media pembelajaran untuk mebantu siswa dalam melaksanakan proses inkuiri tersebut. Berkaitan dengan media pembelajaran, perkembangan teknologi saat ini dapat dimanfaatkan sebagai media bahkan sumber belajar. Perkembangan teknologi dan informasi, tentunya dapat memberikan dimensi baru dalam hal kemampuan untuk mendapatkan literasi dan referensi bagi para pengajar dan pesertadidik.

Salah satu teknologi yang diamnfaatkan sebagai media pembelajaran adalah teknologi komputer. Penggunaan komputer sebagai media pembelajaran memberikan pengalaman, motivasi, menigkatkan prestasi siswa, materi ajar yang otentik, interaksi yang lebih luas, lebih pribadi, tidak terpaku pada

sumber tunggal, dan pemahaman global. Bayrak (2010), pembelajaran dengan menggunakan komputer memiliki efek positif terhadap prestasi belajar dan teknologi itu sendiri.

Penelitian yang dilakukan oleh Rochim, Abdul (2010) menyimpulkan bahwa Metode Inkuiri sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran IPA (SAINS), yang membawa siswa belajar dalam suasana yang lebih nyaman dan menyenangkan. Siswa akan lebih bebas dalam menemukan berbagai pengalaman baru dalam belajarnya, sehingga diharapkan dapat tumbuh berbagai kegiatan belajar siswa. Dalam kegiatan belajar siswa, guru berperan sebagai penggerak atau pembimbing, sedangkan siswa berperan sebagai penerima atau yang dibimbing.

Dalam penelitian Sitorus (2011), hasil belajar yang dibelajarkan dengan media *eXe* lebih tinggi dari hasil belajar siswa yang dibelajarkan tanpa media dalam pembelajaran inkuiri. Dengan kata lain, dalam menyusun pembelajaran berbasis inkuiri perlu dipertimbangkan penggunaan media sebagai alat bantu siswa dalam mempelajari suatu konsep dalam proses inkuiri.

Pembelajaran dengan menggunakan media *Microsoft Frontpage* merupakan salah satu bentuk dari bahan ajar *e-learning* yang membutuhkan komputer untuk dapat mengaksesnya. *Microsoft Frontpage* merupakan sebuah program aplikasi editor *HTML* yang berbasis *WYSIWYG* dan juga bertindak sebagai alat bantu administrasi situs web yang dikembangkan oleh *Microsoft* untuk jejaringan sistem operasi *Windows* (wikipedia, 2011). Jadi, pemanfaatan *Microsoft Frontpage* dalam pembelajaran merupakan perangkat lunak yang

dapat mengatur tata letak dan fungsi dari tampilan sebuah web yang akan diakses secara *online* maupun *offline*.

Berdasarkan berdasarkan uraian diatas peneliti tertarik untuk melakukan suatu penelitian mengenai ***Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Berbasis Kolaboratif dengan Media Microsoft Frontpage Terhadap aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMAN 14 Medan.***

1.2. Identifikasi Masalah

Permasalahan yang dapat diidentifikasi dari uraian latar belakang masalah diatas, adalah

1. Apakah pendekatan pembelajaran yang digunakan guru sudah layak dalam kegiatan pembelajaran?
2. Apakah media *microsoft frontpage* mendukung kegiatan belajar dikelas?
3. Apakah penggunaan model inkuiri berbasis kolaboratif dengan media *microsoft frontpage* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
4. Apakah penggunaan model inkuiri berbasis kolaboratif dengan media *microsoft frontpage* dapat meningkatkan nilai karakter siswa dikelas?

1.3. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Penerapan pembelajaran inkuiri berbasis kolaboratif dengan menggunakan media *microsoft frontpage* dan aktivitas belajar terhadap hasil belajar siswa.
2. Siswa dibelajarkan untuk memecahkan masalah sesuai dengan langkah-

langkah (sintaks) pembelajaran inkuiri.

3. Aktivitas belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah pencapaian belajar siswa berupa proses dalam pembelajaran.
4. Media pembelajaran yang digunakan adalah *microsoft frontpage*.
5. Hasil belajar pada penelitian ini adalah hasil belajar siswa pada pokok bahasa Hidrolisis garam di Semester II Kelas XI SMA dan dibatasi pada ranah kognitif dari taksonom Bloom yang meliputi pengetahuan (C₁), pemahaman (C₂), penerapan (C₃) dan Analisis (C₄)

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang ada, maka dapat diperoleh rumusan masalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan antara hasil belajar Kimia siswa SMA kelas XI semester II yang dibelajarkan dengan model pembelajaran inkuiri dengan menggunakan media *microsoft frontpage* dibandingkan dengan hasil Kimia siswa SMA kelas XI semester II yang dibelajarkan dengan model pembelajaran Konvensional?
2. Apakah terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan antara aktivitas siswa SMA kelas XI semester II yang dibelajarkan dengan model pembelajaran inkuiri dengan menggunakan media *microsoft frontpage* dibandingkan dengan aktivitas siswa SMA kelas XI semester II yang dibelajarkan dengan model pembelajaran Konvensional?

3. Apakah terdapat interaksi antara model pembelajaran inkuiri dengan menggunakan media *Microsoft Frontpage* dan model pembelajaran konvensional dengan aktivitas belajar terhadap hasil belajar Kimia siswa SMA ?
4. Ranah kognitif manakah yang berkembang pada kelompok siswa melalui pembelajaran inkuiri berbasis kolaboratif dengan menggunakan media *Microsoft Frontpage*?

1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian ini berdasarkan rumusan masalah adalah untuk mengetahui:

1. Apakah terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan antara hasil belajar Kimia siswa SMA kelas XI semester II yang dibelajarkan dengan model pembelajaran inkuiri dengan menggunakan media *microsoft frontpage* dibandingkan dengan hasil Kimia siswa SMA kelas XI semester II yang dibelajarkan dengan model pembelajaran Konvensional.
2. Apakah terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan antara aktivitas siswa SMA kelas XI semester II yang dibelajarkan dengan model pembelajaran inkuiri dengan menggunakan media *microsoft frontpage* dibandingkan dengan aktivitas siswa SMA kelas XI semester II yang dibelajarkan dengan model pembelajaran Konvensional.

3. Apakah terdapat interaksi antara model pembelajaran inkuiri dengan menggunakan media *Microsoft Frontpage* dan model pembelajaran konvensional dengan aktivitas belajar terhadap hasil belajar Kimia siswa SMA .
4. Ranah kognitif manakah yang berkembang pada kelompok siswa melalui pembelajaran inkuiri berbasis kolaboratif dengan menggunakan media *Microsoft Frontpage*.

1.6. Manfaat Penelitian

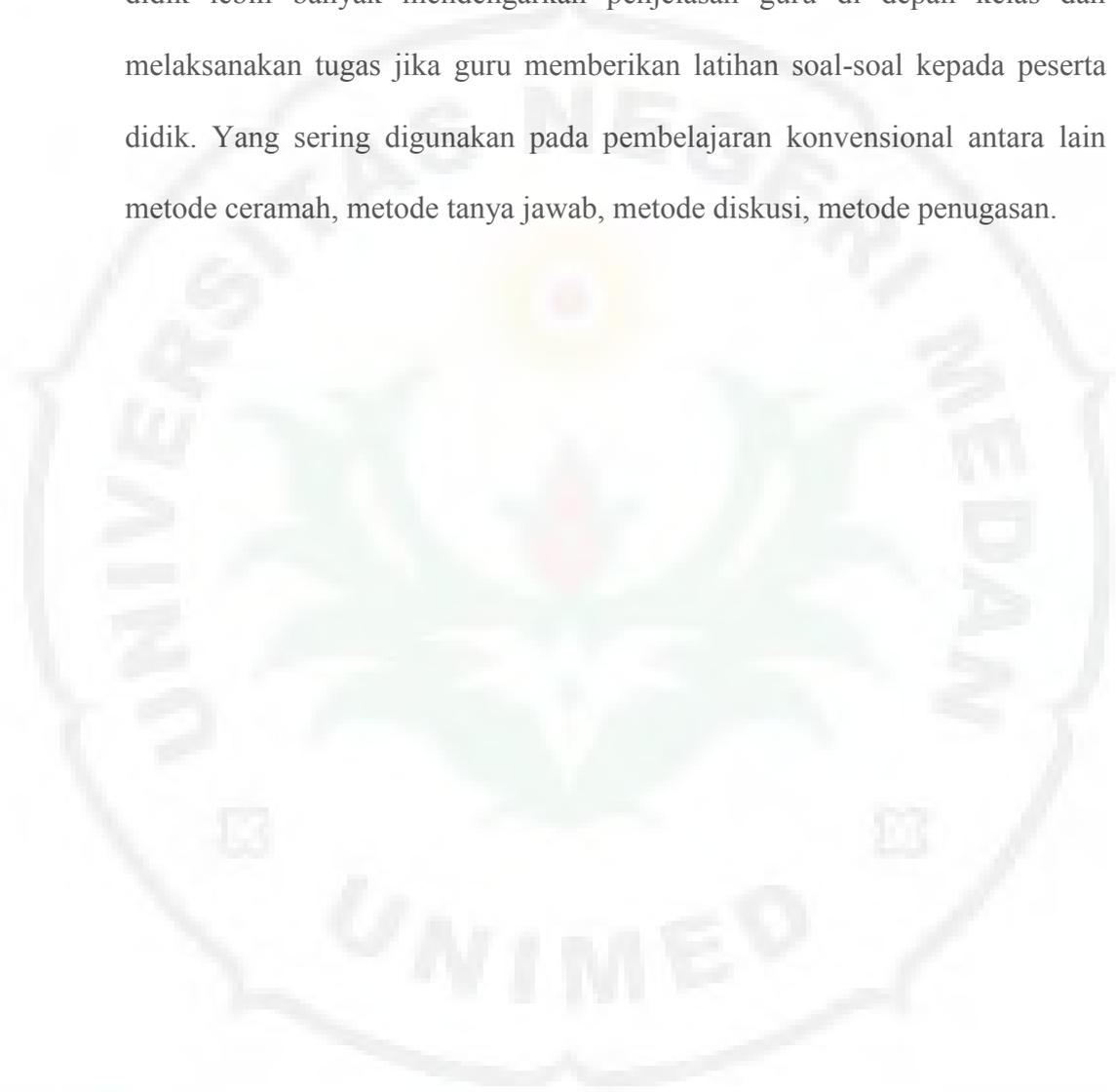
Manfaat penelitian yang diharapkan dalam penelitian ini adalah :

1. Sebagai informasi tentang pengaruh pembelajaran inkuiri dengan menggunakan media *microsoft frontpage* terhadap hasil belajar siswa.
2. Memberikan penjelasan ilmiah bahwa aktivitas belajar siswa akan mempengaruhi hasil belajar siswa, sehingga pendidik memperhatikan aktivitas siswa selama proses pembelajaran untuk mendapatkan hasil belajar yang baik.
3. Sebagai penambah masukan pengetahuan bagi pendidik berhubungan dengan model pembelajaran yang inovatif dan pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa.

1.7 Definisi Operasional

1. Model pembelajaran Inkuiri berbasis kolaboratif merupakan pembelajaran berpusat pada siswa yang memberikan pengalaman belajar siswa yang diawali dengan langkah merangsang siswa untuk berpikir memecahkan masalah (Suyanti, 2010)
2. *Microsoft Frontpage* merupakan alat bantu pembelajaran menggunakan komputer yang dirancang untuk mengembangkan dan mempublikasikan bahan ajar berbasis web tanpa perlu penguasaan HTML (Warjana dan Razaq, 2009).
3. Aktivitas belajar siswa merupakan serangkaian kegiatan yang dilakukan oleh siswa baik secara jasmani maupun rohani yang saling berkaitan dalam mengoptimalkan potensi yang ada pada dirinya. Meliputi antara lain memperhatikan penjelasan guru, memberikan pertanyaan, menjawab pertanyaan, kerjasama kelompok, mengerjakan tes, dan bersemangat mengikuti proses pembelajaran (Kustyorini, 2012).
4. Hasil Belajar adalah hasil yang diperoleh selama proses belajar, baik teori maupun praktek (Siswanto, 2006).
5. Metode pembelajaran konvensional adalah metode pembelajaran tradisional atau disebut juga dengan metode ceramah, karena sejak dulu metode ini telah dipergunakan sebagai alat komunikasi lisan antara guru dengan anak didik dalam proses belajar dan pembelajaran. Dalam pembelajaran sejarah metode konvensional ditandai dengan ceramah yang diiringi dengan penjelasan serta pembagian tugas dan latihan. Pembelajaran pada metode konvensional, peserta

didik lebih banyak mendengarkan penjelasan guru di depan kelas dan melaksanakan tugas jika guru memberikan latihan soal-soal kepada peserta didik. Yang sering digunakan pada pembelajaran konvensional antara lain metode ceramah, metode tanya jawab, metode diskusi, metode penugasan.



THE
Character Building
UNIVERSITY