

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan bagi kehidupan umat manusia merupakan kebutuhan yang harus dipenuhi sepanjang hayat. Tanpa pendidikan sama sekali mustahil suatu kelompok manusia dapat hidup berkembang sejalan dengan aspirasi (cita-cita) untuk maju, sejahtera, dan bahagia menurut konsep pandangan hidup mereka (Ihsan, 2011).

Pendidikan adalah usaha manusia untuk membina kepribadiannya sesuai dengan nilai-nilai dalam masyarakat dan kebudayaannya. Bila anak berperilaku sesuai dengan tuntutan kultur masyarakatnya maka dia dikatakan sebagai manusia terdidik (Purwanto, 2011).

Pendidikan bagi bangsa yang sedang membangun seperti bangsa Indonesia saat ini merupakan kebutuhan mutlak yang harus dikembangkan sejalan dengan tuntutan pembangunan secara tahap demi tahap. Pendidikan sebagai salah satu sektor yang paling penting dalam pembangunan nasional, dijadikan andalan utama yang berfungsi semaksimal mungkin dalam upaya meningkatkan kualitas hidup manusia (Ihsan, 2011).

Salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan adalah masalah lemahnya proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, anak kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berfikir. Proses pembelajaran didalam kelas diarahkan kepada kemampuan anak untuk menghafal informasi, otak anak dipaksa untuk mengingat dan menimbun berbagai informasi tanpa dituntut untuk memahami informasi yang diingatnya tanpa menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari. Akibatnya ketika anak didik lulus sekolah mereka pintar secara teoritis, tetapi mereka miskin aplikasi (Sanjaya, 2006).

Melalui daftar kumpulan nilai hasil observasi kelas IX Tahun pelajaran 2016/2017 di SMA Negeri 11 Medan menunjukkan bahwa nilai rata-rata ulangan harian dan ujian semester ganjil pelajaran fisika belum lulus. Nilai tersebut masih dapat dikatakan rendah dan belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yakni 75. Melalui angket yang disebar kepada 40 orang siswa menunjukkan

bahwa 82 % siswa tidak menyukai pelajaran fisika dan menganggap fisika merupakan mata pelajaran yang sangat sulit.

Hasil wawancara dengan salah seorang guru fisika, bahwa dalam proses pembelajaran pada umumnya beliau masih menggunakan pembelajaran langsung dengan metode ceramah dan penugasan. Model pembelajaran yang digunakan memusatkan kegiatan belajar pada guru (*teacher-centered*). Siswa hanya duduk, mendengarkan, dan menerima informasi dari guru sehingga siswa menjadi pasif. Guru merupakan satu-satunya sumber informasi sehingga kegiatan pembelajaran berlangsung satu arah. Siswa hanya mendengarkan dan melihat guru, sehingga siswa merasa bosan dan mudah untuk melupakan pelajaran tersebut. Penggunaan media juga masih kurang dilakukan guru dalam proses pembelajaran, sehingga siswa cenderung mempelajari hal-hal yang bersifat abstrak.

Oleh karena itu untuk mengatasi masalah tersebut diperlukan pemilihan model pembelajaran dan media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa saat mengikuti pembelajaran. Model dan media pembelajaran harus disesuaikan dengan materi dan tujuan pembelajaran yang akan diajarkan. Model pembelajaran untuk membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran adalah model pembelajaran *Inquiry Training* dan media pembelajaran untuk mengatasi pembelajaran yang cenderung bersifat abstrak menjadi konkret adalah animasi *Macromedia Flash* karena dapat mengefisiensi waktu dalam pembelajaran.

Model pembelajaran *Inquiry Training* bertujuan untuk melatih kemampuan siswa dalam meneliti, menjelaskan, dan memecahkan masalah secara ilmiah. Model pembelajaran ini dibutuhkan agar siswa mampu berfikir ilmiah, seperti (1) keterampilan melakukan pengamatan, pengumpulan, dan pengorganisasian data termasuk merumuskan dan menguji hipotesis serta menjelaskan fenomena, (2) kemandirian belajar, (3) keterampilan mengekspresikan secara verbal, (4) kemampuan berpikir logis, dan (5) kesadaran bahwa ilmu bersifat dinamis dan tetatif (Uno, 2008).

Macromedia Flash adalah sebuah *software* yang dapat digunakan untuk menambah aspek dinamis sebuah web atau membuat film animasi interaktif.

Macromedia Flash ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam bentuk animasi. *Macromedia Flash* dalam penelitian ini digunakan sebagai animasi berbentuk masalah dalam kehidupan sehari-hari pada pokok bahasan fluida statis (Ardiansyah, 2013).

Penerapan model pembelajaran *Inquiry Training* terhadap hasil belajar siswa sudah pernah dilakukan oleh Ratni Sirait (2010) yang berjudul Pengaruh Model Pembelajaran *Inquiry Training* Terhadap Hasil Belajar pada Materi Pokok Usaha dan Energi Kelas VIII MTS N-3 Medan yang disimpulkan bahwa model pembelajaran ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Namun kendala dalam penelitian ini adalah kurangnya waktu untuk penerapan model pembelajaran ini, sehingga peneliti memberi saran untuk lebih memperhatikan penggunaan waktu. Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Trisno, Yusuf Kendek, dan Marungkir Pasaribu (2013) yang berjudul Model Pengaruh Model Pembelajaran *Inquiry Training* Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pokok Bahasan Kalor Di SMP Negeri 9 Palu disimpulkan bahwa model pembelajaran ini dapat meningkatkan hasil belajar. Namun kendala pada penelitian ini adalah jumlah siswa dalam kelompok terlalu banyak, sehingga peneliti memberi saran untuk meminta bantuan dari guru untuk membantu mengawasi siswa dalam praktikum.

Adapun perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu lebih memperhatikan efisiensi waktu dalam penerapan model ini, sesuai dengan saran dari peneliti sebelumnya. Cara yang peneliti gunakan untuk efisiensi waktu dengan menggunakan Animasi *Flash* dalam penyampaian masalah kehidupan sehari-hari tentang fluida statis.

Berdasarkan uraian diatas untuk meningkatkan hasil belajar siswa, peneliti termotivasi untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Inquiry Training* Berbasis Animasi *Flash* Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Pokok Fluida Statis di Kelas XI SMA Negeri 11 Medan T.P 2016/2017”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang di atas, maka dapat diketahui masalah-masalah yang terjadi di sekolah sebagai berikut:

1. Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran fisika.
2. Rendahnya minat belajar siswa pada mata pelajaran fisika.
3. Kurang terlibatnya siswa dalam pengalaman belajar.
4. Guru menggunakan model pembelajaran yang kurang bervariasi, kecenderungan guru menggunakan model konvensional.
5. Guru kurang menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar.

1.3 Batasan Masalah

Banyaknya faktor-faktor yang mempengaruhi penelitian ini. Untuk memperjelas ruang lingkup yang akan diteliti, maka perlu dibuat batasan masalah sebagai berikut:

1. Model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran *Inquiry Training* berbasis Animasi *Flash* dan pembelajaran konvensional.
2. Subjek yang diteliti adalah siswa kelas XI SMA Negeri 11 Medan T.P 2016/2017.
3. Hasil belajar siswa pada materi pokok fluida statis.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimanakah hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran *Inquiry Training* berbasis Animasi *Flash* pada materi pokok fluida statis di kelas XI SMA Negeri 11 Medan T.P 2016/2017?
2. Bagaimanakah hasil belajar siswa menggunakan pembelajaran konvensional pada materi pokok fluida statis di kelas XI SMA Negeri 11 Medan T.P 2016/2017

3. Apakah ada pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Inquiry Training* berbasis Animasi *Flash* terhadap hasil belajar siswa pada materi pokok fluida statis di kelas XI SMA Negeri 11 Medan?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Mengetahui hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran *Inquiry Training* berbasis Animasi *Flash* pada materi pokok fluida statis di kelas XI SMA Negeri 11 Medan T.P 2016/2017?
2. Mengetahui hasil belajar siswa menggunakan pembelajaran konvensional pada materi pokok fluida statis di kelas XI SMA Negeri 11 Medan T.P 2016/2017
3. Mengetahui ada pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Inquiry Training* berbasis Animasi *Flash* terhadap hasil belajar siswa pada materi pokok fluida statis di kelas XI SMA Negeri 11 Medan?

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang diharapkan peneliti pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Sebagai masukan bagi guru-guru khususnya guru fisika dalam memilih model pembelajaran yang tepat dan menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran.
2. Sebagai menambah pengalaman dalam proses pembelajaran fisika khususnya materi pokok fluida statis dan menambah informasi tentang kemampuan kognitif siswa kelas XI SMA bagi peneliti.
3. Sebagai bahan perbandingan untuk peneliti berikutnya yang akan meneliti dengan menggunakan model pembelajaran atau media pembelajaran yang sama.

1.7 Defenisi Operasional

Defenisi operasional diperlukan untuk mengukur variabel. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan istilah-istilah operasional sebagai berikut:

1. Model pembelajaran *Inquiry Training* adalah model yang dirancang untuk menganalisis metode-metode yang telah digunakan oleh para peneliti kreatif dan mengidentifikasi unsur-unsur proses penelitian mereka, dia membentuknya menjadi model instruksional (Joyce, 2011).
2. Model pembelajaran konvensional adalah pada pembelajaran konvensional suasa kelas cenderung *teacher-center* sehingga siswa menjadi pasif sehingga rendahnya hasil belajar peserta didik yang disebabkan dominannya proses pembelajaran konvensional (Trianto, 2016)
3. *Makromedia Flash* adalah sebuah software yang dapat digunakan untuk menambahkan aspek dinamis sebuah web atau membuat film animasi interaktif (Ardiansyah, 2013).
4. Hasil belajar adalah perubahan perilaku akibat kegiatan belajar mengakibatkan siswa memiliki penguasaan terhadap materi pengajaran yang disampaikan dalam kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan pengajaran. Hasil yang didapatkan berupa perubahan dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik (Purwanto, 2011).