

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada hakikatnya bertujuan untuk: Pertama, membantu manusia mengetahui cara mengelola dan merawat alam. Termasuk di dalamnya pada pengembangan nilai dan pemanfaatan alam semesta. *Kedua*, membentuk dan memperbaiki moral dalam hubungan sesama manusia yang mencakup bagaimana berkeluarga, bermasyarakat, bersosial dan politik. *Ketiga*, menumbuhkan nilai-nilai religius dalam diri manusia sebagai makhluk yang beragama dan ber-Tuhan. Dengan mengenyam pendidikan, seorang manusia diharapkan dapat dengan layak mengisi posisi penting di berbagai lapangan pekerjaan yang dibutuhkan untuk memenuhi tujuan-tujuan mulia di atas, Habib (2019).

Kenyataannya seperti yang terjadi di lapangan saat ini bahwa apa yang menjadi tujuan pendidikan di atas belumlah sepenuhnya tercapai. Hal ini dapat dilihat dari rendahnya hasil belajar yang diperoleh siswa masih rendah, khususnya mata pelajaran IPA dari hasil wawancara guru bidang studi. Hasil belajar ini merupakan perwujudan dari tujuan yang ingin dicapai oleh tujuan pendidikan yaitu untuk memperoleh ilmu pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat serta pembentukan rasa percaya diri.

Menurut Djamarah S (2011) terdapat tiga ranah hasil belajar yaitu kognitif, afektif dan psikomotor. Domain kognitif berkaitan dengan belajar yang berorientasi pada kemampuan berpikir, domain afektif berhubungan dengan perasaan, emosi, sistem nilai, sikap hati dan penyesuaian diri dan domain

psikomotorik yang berorientasi pada keterampilan motorik atau penggunaan otot rangka. Pada penelitian ini dibatasi hanya pada ranah kognitif karena berkaitan dengan kemampuan siswa menguasai materi pelajaran. Ranah kognitif menurut Bloom berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi.

Pembelajaran IPA berkaitan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta, konsep, atau prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan yang memberikan kebebasan kepada siswa untuk menemukan sesuatu yang baru. Pada pembelajaran IPA siswa tidak hanya belajar sekedar konsep, melainkan bagaimana memperoleh pengetahuan dan konsep tersebut. Dalam proses pembelajaran, guru merupakan fasilitator yang penting. Cara guru menyampaikan sampai pemilihan model pembelajaran yang tepat berpengaruh pada hasil yang diperoleh siswa.

Salah satu hal yang paling penting yang harus dimiliki oleh siswa, terutama dalam pelajaran IPA yaitu motivasi. Seseorang yang memiliki motivasi tinggi, diduga akan semangat mempelajari dan mendalami sesuatu dengan baik, sehingga dapat memperkaya pemahaman konsep dan meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam pembelajaran IPA terutama yang berhubungan dengan eksperimen, siswa belum mampu menemukan sendiri konsep IPA yang telah dipelajari dan hanya menerapkan konsep yang diberikan oleh guru. Guru sebagai ujung tombak dalam pencapaian tujuan pembelajaran, perlu memilih metode pembelajaran yang efektif dan efisien.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di SD Angkasa 2 Lanud Soewondo Medan, didapat bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA tiga semester terakhir masih tergolong rendah. Hal ini dapat dilihat pada tabel 1.1 data ketuntasan ulangan harian siswa kelas V. Jumlah seluruh siswa kelas V SD Angkasa 2 Lanud Soewondo Medan, yaitu 40 orang siswa. Jumlah siswa yang tuntas pada saat ulangan harian mata pelajaran IPA khususnya pada materi “Perkembangbiakan Tumbuhan” berjumlah 15 siswa atau hanya 37% dari jumlah keseluruhan. Sedangkan jumlah siswa yang tidak tuntas berjumlah 25 siswa atau hanya 63% dari jumlah keseluruhan. Dapat disimpulkan bahwa jumlah siswa yang tidak tuntas lebih banyak dari jumlah siswa yang tuntas khususnya pada mata pelajaran IPA.

Tabel 1.1 Nilai Ketuntasan Hasil Belajar IPA Kelas V SD

Hasil belajar persemester	Jumlah Siswa	Tuntas	Tidak Tuntas
Genap	40 siswa	22 %	78%
Ganjil		29%	71%
Genap		37%	63%

Sumber: Guru Mata Pelajaran IPA Kelas V SD Angkasa 2 Lanud Soewondo Medan

Perolehan hasil belajar tersebut perlu dicermati untuk kedepannya dilakukan pembenahan-pembenahan agar perolehan hasil belajar dapat ditingkatkan lagi. Mengingat mata pelajaran IPA merupakan ilmu yang bersifat abstrak, teori dan praktek, maka dalam pelaksanaan pembelajarannya siswa harus memiliki motivasi belajar yang tinggi. Motivasi akan lebih meningkat jika siswa ikut terlibat dalam aktivitas belajar. Hal ini senada dengan Sardiman (2014)

yang menyatakan bahwa “hasil belajar akan optimal jika ada motivasi yang tepat”. Motivasi dapat berfungsi sebagai pendorong usaha dan pencapaian prestasi belajar seseorang melakukan suatu usaha karena adanya motivasi. Adanya motivasi yang baik dalam belajar akan menunjukkan hasil yang baik.

Penyebab lain rendahnya hasil belajar siswa yaitu, penggunaan model pembelajaran yang monoton dan penggunaan sarana dan prasarana sekolah seperti penggunaan multimedia yang masih kurang optimal dalam kegiatan belajar mengajar. IPA kaya akan konsep yang bersifat abstrak membuat siswa sukar membayangkannya. Bila saja konsep-konsep yang bersifat abstrak itu dapat dibuat menjadi nyata sehingga mudah ditangkap oleh panca indera, maka masalahnya akan sangat berbeda. Masih kurangnya interaksi antara guru dan siswa menyebabkan siswa tidak terlalu banyak mempunyai kesempatan untuk mengemukakan apa yang ada dalam pikirannya. Dalam proses belajar dan mengajar kurang adanya interaksi antara guru dan siswa yang baik.

Untuk mengatasi masalah ini, guru harus senantiasa berinovasi membuat metode dan model pembelajaran yang menarik sehingga dapat membantu untuk menyampaikan pengetahuan yang dimilikinya. Salah satu upaya yang tepat yaitu dengan menggunakan model pembelajaran inkuiri terbimbing dengan menghadirkan media pembelajaran yang menarik dan interaktif didalam pembelajarannya. Kehadiran media pembelajaran sebagai media antara guru sebagai pengirim informasi dan siswa sebagai penerima informasi harus komunikatif, khususnya untuk obyek secara visualisasi. Salah satu media pembelajaran yang dimaksud adalah penggunaan *macromedia flash*. Keunggulan

Macromedia Flash sebagai teknologi audiovisual, mampu menghasilkan fitur-fitur baru yang dapat dimanfaatkan dalam pendidikan sehingga permasalahan yang ada pada peserta didik bisa teratasi dengan baik. *Software* ini berguna sebagai alat bantu dalam mengembangkan model pembelajaran Inkuiri Terbimbing, ini merupakan program untuk mendesain grafis animasi yang sangat populer dan banyak digunakan desainer grafis. Kelebihan *flash* terletak pada kemampuannya menghasilkan animasi gerak dan suara. Awal perkembangan *flash* banyak digunakan untuk animasi pada website, namun saat ini mulai banyak digunakan untuk media pembelajaran karena kelebihan-kelebihan yang dimiliki.

Dalam jurnal penelitian media pembelajaran *Macromedia Flash* oleh Adegoke (2011) menyimpulkan bahwa hasil belajar siswa dalam fisika dapat ditingkatkan dengan instruksi multimedia. Peserta didik yang diberi instruksi multimedia berbasis komputer menunjukkan hal yang lebih baik dalam mengingat dan mentransfer pengetahuan daripada mereka yang diajarkan dengan pengajaran yang berpusat pada guru.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Berbasis Kolaboratif Menggunakan *Macromedia Flash* dan Motivasi Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Angkasa 2 Lanud Soewondo Medan.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka dapat diidentifikasi beberapa masalah yang ada yaitu:

1. Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V SD Angkasa 2 Lanud Soewondo Medan karena minimnya motivasi yang diperoleh siswa ketika pembelajaran berlangsung.
2. Pembelajaran masih bersifat *teacher centered* (berpusat pada guru) sehingga penggunaan model pembelajaran yang digunakan guru di kelas pada pembelajaran IPA tidak optimal.
3. Belum dimanfaatkannya media pembelajaran *macromedia flash* berbasis komputer dan proyektor secara optimal dalam pembelajaran IPA.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, maka peneliti menerapkan model pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dengan model pembelajaran yang berfokus *studentcentered*. Maka dipilihlah model pembelajaran inkuiri terbimbing (*guided inquiry*) untuk pembelajaran IPA pada materi perkembangbiakan tumbuhan sebagai sumber kehidupan menggunakan media *macromedia flash*. Sebagai model pembandingnya dipilih model pembelajaran langsung (*direct instruction*).

1.4 Rumusan Masalah

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

1. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran inkuiri terbimbing (*guided inquiry*) berbasis kolaboratif menggunakan *macromedia flash* terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Angkasa 2 Lanud Soewondo Medan?
2. Apakah terdapat pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Angkasa 2 Lanud Soewondo Medan?
3. Apakah terdapat interaksi antara model pembelajaran langsung (*direct instruction*) dan inkuiri terbimbing (*guided inquiry*) dengan motivasi belajar dalam mempengaruhi hasil belajar siswa kelas V SD Angkasa 2 Lanud Soewondo Medan?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan, adapun yang menjadi tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran inkuiri terbimbing (*guided inquiry*) berbasis kolaboratif menggunakan *macromedia flash* terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Angkasa 2 Lanud Soewondo Medan.
2. Untuk mengetahui pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Angkasa 2 Lanud Soewondo Medan.
3. Untuk mengetahui interaksi antara model pembelajaran langsung (*direct instruction*) dan inkuiri terbimbing (*guided inquiry*) dengan motivasi

belajar dalam mempengaruhi hasil belajar siswa kelas V SD Angka 2 Lanud Soewondo Medan.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis, hasil penelitian ini bermanfaat untuk menambah khazanah ilmu pengetahuan khususnya teori-teori yang berkaitan tentang model pembelajaran menggunakan media *macromedia flash* dan kaitannya dengan motivasi belajar siswa serta sebagai kerangka acuan metode penelitian tentang pembelajaran yang sejenis.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi:

- a. Guru, sebagai bahan masukan dalam menggunakan model pembelajaran inkuiri terbimbing dan penggunaan media *macromedia flash* untuk meningkatkan motivasi belajar, hasil belajar dan mutu sekolah.
- b. Sekolah, sebagai informasi untuk menerapkan model pembelajaran yang lebih kreatif dan menyenangkan
- c. Peneliti lain, sebagai bahan acuan bagi peneliti lain yang bermaksud mengadakan penelitian pada permasalahan yang sama.