

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Cahyana (2005) “Ilmu kimia adalah ilmu yang mempelajari susunan, komposisi, struktur, sifat-sifat, dan perubahan materi serta perubahan energi yang menyertai perubahan tersebut”. Ilmu kimia sangat erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari dan merupakan mata pelajaran yang dianggap sulit.

Ilmu kimia merupakan pengetahuan yang berupa fakta, teori, hukum temuan sains dan proses kerja ilmiah. Ilmu kimia juga merupakan salah satu mata pelajaran IPA yang kurang diminati, bahkan banyak siswa yang menganggap pelajaran kimia menakutkan, karena banyak siswa yang terlebih dahulu merasa kurang mampu dalam mempelajari kimia. Sehingga hasil belajar kimia siswa relatif rendah.

Rendahnya mutu pendidikan di Indonesia , khususnya di Sumatera utara dapat juga dibuktikan dengan rendahnya hasil belajar siswa pada umumnya dan khususnya pada bidang kimia. Sebagai contoh, rendahnya prestasi belajar kimia siswa terlihat dari rata – rata UAN siswa untuk daerah Sumatra utara 2010/2011 pada materi pelajaran kimia 5,0. Hal ini menunjukkan masih tingginya tingkat kesulitan siswa dalam memahami materi pelajaran khususnya pada bidang studi kimia (Laporan Hasil Propinsi Ujian Akhir Nasional SMU/SMA,

Berdasarkan hasil rekapitulasi nilai rata-rata UN 2009/2010 tingkat SMA diperoleh dari Dinas Pendidikan Sumut Untuk jurusan IPA, nilai Fisika 8,25. Biologi 7,79, Kimia 7,89 dan Matematika 8,67. <http://www.antaraneews.com>. Dari nilai rata – rata Ujian Nasional (UN) tersebut dapat disimpulkan bahwa nilai mata pelajaran kimia masih tergolong rendah.

Indeks hasil ujian nasional (UN) tahun 2013 pada jurusan IPA secara nasional, nilai bahasa Indonesia 68,41, Biologi 63,88, Bahasa Inggris 71,50, Matematika 56,96, Fisika 59,15 , dan Kimia 64,93.(Kemdikbud, 2013) <http://www.kemdiknas.go.id/kemdikbud/Artikel-UN-Pasca-Konvensi> .

Dari hasil rata – rata nilai UN tingkat nasional dapat disimpulkan tingkat prestasi siswa masih sangat rendah. Lemahnya proses pembelajaran dalam dunia pendidikan kita dapat dilihat dari rendahnya hasil belajar siswa. Prestasi tingkat kelulusan siswa dari tahun ke tahun mengalami penurunan. Hal ini tampak dari nilai rata-rata ujian nasional tingkat SMA/MA tahun 2012/2013 dibandingkan dengan tahun 2011/2012 turun dari 7,7 menjadi 6,35. Tingkat kelulusannya juga turun dari 99,50 persen menjadi 99,48 persen. Jumlah pelajar yang tidak lulus pada tahun 2013, persentasenya mencapai 2,51 persen. Pada tahun 2012, persentasenya hanya 0,08 persen. (Ruslan Burhani,2012)

<http://imbalo.wordpress.com/2013/05/24/pengumuman-hasil-un-smasmk-tahun-2013/>.

Keberhasilan proses pembelajaran dalam kegiatan pendidikan di sekolah dipengaruhi oleh banyak faktor, antara lain guru, siswa, kurikulum, media pembelajaran dan lainnya. Guru dan siswa merupakan dua faktor terpenting dalam proses pembelajaran. Guru dituntut untuk bisa membangkitkan minat dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

Proses belajar mengajar akan lebih efektif dan efisien apabila siswa ikut aktif berpartisipasi di dalamnya. Berdasarkan pengamatan pada saat PPLT di SMA Negeri 1 Sei rampah, hanya 30% siswa yang aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran dan 35 persen yang hanya mendengarkan penjelasan guru.

Menurut pengamatan peneliti pada saat PPLT (Program Pengalaman Lapangan Terpadu) siswa cenderung kurang bersemangat ketika guru memberikan pelajaran. Hal itu dapat dibuktikan dengan adanya sikap beberapa siswa yang kurang antusias dalam mengerjakan soal-soal kimia. Hal ini disebabkan guru lebih cenderung menggunakan pembelajaran konvensional. Pembelajaran konvensional ini kurang memberikan hasil belajar yang maksimal, sebab peserta didik merasa jenuh, motivasi peserta didik menjadi rendah dan nilai yang diperoleh kurang maksimal.

Untuk menyelesaikan masalah rendahnya prestasi hasil belajar siswa maka guru perlu melakukan perubahan paradigma pembelajaran, yakni berupaya menciptakan lingkungan yang dapat membuat murid belajar hal-hal seperti :

mendorong dan memberanikan murid untuk berinteraksi satu sama lain, memulai pembelajaran yang memberikan kondisi untuk terciptanya hubungan yang kooperatif, dan memberikan kesempatan kepada murid untuk bekerja secara interdisiplin, menjadikan murid yang selalu berpikir dan berpikir ulang, bersemangat mendemonstrasikan kemampuannya, dan acap kali mencari kesempatan untuk memamerkan hasil belajarnya. Siswa merupakan penentu terjadinya atau tidak terjadinya proses belajar mengajar.

Berhasil atau gagalnya pencapaian tujuan pendidikan amat tergantung pada proses belajar dan mengajar yang dialami siswa dan pendidik, baik ketika para siswa itu disekolah maupun dilingkungan keluarga sendiri. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan menggunakan metode yang dapat mendorong siswa untuk bergairah dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar.

Pada hakekatnya proses belajar mengajar adalah komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran atau media ke penerima pesan. Tapi ada beberapa faktor yang menjadi penghambat atau penghalang proses komunikasi diantaranya penggunaan metode, model maupun media dalam pembelajaran. Adanya berbagai jenis hambatan tersebut proses komunikasi belajar mengajar seringkali berlangsung secara tidak efektif dan efisien sehingga siswa merasa sulit untuk memahami pelajaran.

Berdasarkan pernyataan diatas, seorang guru harus mampu memilih metode atau media yang efektif dan efisien untuk diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar. Guru dapat mendesain pengajaran dengan menerapkan model pengajaran yang cocok, yang lebih melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran dan menjadikan proses belajar mengajar menjadi sangat menyenangkan serta menarik perhatian siswa untuk memperhatikan pelajaran. Sehingga siswa menjadikan belajar bukan merupakan paksaan dan dianggap sebagai bejana kosong, dimana guru mengisinya dengan informasi – informasi baru.

Model pembelajaran pengajaran disekolah-sekolah masih banyak kurang menekankan pada kegiatan sebagai proses. Model pengajaran masih sering

disajikan dalam bentuk informasi, kurang didukung dengan menggunakan media dan sumber lainnya. Sejalan dengan berkembangnya penelitian di bidang pendidikan maka ditemukan model – model pembelajaran baru yang dapat meningkatkan interaksi siswa dalam proses belajar mengajar, yang dikenal dengan model pembelajaran inquiry terbimbing yaitu pendekatan inkuiri yang mana pada tahap awal, guru banyak memberikan bimbingan kemudian pada tahap-tahap berikutnya, bimbingan tersebut dikurangi, sehingga siswa mampu melakukan proses inkuiri secara mandiri. Guru membimbing siswa melakukan kegiatan mencari sumber belajar dari internet.

Pemanfaatan media pembelajaran yang kreatif, juga sangat dibutuhkan agar kegiatan pembelajaran dapat berlangsung lebih aktif dan menarik. Berdasarkan perkembangan teknologi, media pembelajaran dapat dikelompokkan, yaitu media hasil teknologi cetak diantaranya surat kabar, gambar, teks, grafik, foto, komik, diagram, dan poster; media hasil teknologi audio – visual; media hasil teknologi komputer, dan hasil media gabungan teknologi cetak dan komputer (Arsyad, 2008).

Hadirnya teknologi audio visual telah menciptakan masyarakat budaya yang kreatif dan konsumtif. Kondisi perubahan peradaban tersebut, telah pula menjadi pemicu terhadap upaya perubahan sistem pembelajaran di sekolah. Upaya untuk melepaskan diri dari lingkungan pembelajaran konvensional yang memaksa anak untuk mengikuti pembelajaran yang tidak menarik dan membosankan (Hidayat,2008).

Dari penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa guru dituntut untuk memperbaiki dalam memperbaharui cara penyajian materi pelajaran. Salah satu usaha yang dilakukan untuk mengurangi model belajar yang monoton yaitu dengan menggunakan model pembelajaran Inquiry Terbimbing dan menggunakan media Windows Movie Maker.

Penelitian ini juga dilakukan oleh Raden Rara siti Toyibah dengan judul “Penerapan Pendidikan Berkarakter Menggunakan Windows Movie Maker Untuk Meningkatkan Kualitas Karakter dan Hasil Belajar Kimia Siswa Di SMA”.

Pada pelajaran kimia yang menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa dari rerata 61,16 pada kelompok kontrol dan 81,33 pada kelompok eksperimen.

Hasil penelitian Siti Toyibah, R (2012), menyatakan bahwa pengajaran dengan menggunakan media video sangat mempengaruhi terhadap hasil belajar, disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas eksperimen lebih baik daripada hasil belajar siswa kelas kontrol. *penerapan pendidikan berkarakter menggunakan windows movie maker untuk meningkatkan kualitas karakter dan hasil belajar lebih baik dari hasil belajar kimia siswa yang dengan media konvensional.*

Hanafi (2012), dalam penelitiannya menemukan adanya pengaruh penerapan pembelajaran inquiry terbimbing terhadap hasil belajar, dimana hasil analisis dan refleksi setelah tindakan diketahui bahwa keterlaksanaan tindakan siklus I mencapai 66,46% (cukup) dan siklus II 88,18% (berhasil) peningkatan keterlaksanaan tindakan dari siklus I ke siklus II 19,72%, dan IMK siswa siklus I sebesar 61% (baik) dan siklus II 72% (baik), IMK siswa meningkat dari siklus I ke siklus II sebesar 11%. Peningkatan ini juga terjadi pada prestasi belajar siswa yang ditunjukkan dengan tes, nilai rata-rata sebelum tindakan 55,4 dengan ketuntasan belajar siswa 15%, nilai rata-rata siklus I 74,35 dengan ketuntasan belajar siswa 55%, dan nilai rata-rata siklus II 78,65 dengan ketuntasan belajar siswa 80%. Ketuntasan belajar siswa sebelum tindakan ke siklus I 40%, dan dari siklus I ke siklus II meningkat 25%. Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran model inkuiri terbimbing mampu meningkatkan motivasi dan prestasi belajar fisika sub pokok bahasan pemantulan dan pembiasan pada siswa kelas VIII SMP Negeri 10 Malang.

Dari dasar inilah maka penulis mengadakan penelitian berjudul **“Pengaruh Penerapan Windows Movie Maker Pada Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Direct Intruction Dalam Pokok Bahasan Kelarutan Dan Hasil Kali Kelarutan Terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa SMA”**.

1.2. Identifikasi Masalah

Dari pembahasan latar belakang yang telah dikemukakan maka identifikasi masalah dalam penelitian ini :

1. Rendahnya hasil belajar siswa.
2. Kurangnya motivasi yang diberikan guru kepada siswa.
3. Aktifitas belajar yang hanya berpusat pada guru.
4. Kurangnya minat siswa serta minimnya penggunaan media pembelajaran.

1.3. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah pengaruh Penerapan *Windows Movie Maker* Pada Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing dan *Direct Instruction* Pada Pokok Bahasan Kelarutan Dan Hasil Kali Kelarutan Terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa SMA.

1.4. Rumusan Masalah

Adapun yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah hasil belajar kimia siswa SMA dengan penerapan *Windows Movie Maker* pada model pembelajaran Inkuiri Terbimbing lebih baik daripada menggunakan model pembelajaran *Direct Instruction* pada pokok bahasan kelarutan dan hasil kali kelarutan!

1.5. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui hasil belajar kimia siswa yang dibelajarkan menggunakan media *Windows Movie Maker* pada model pembelajaran *Inkuiri Terbimbing* dan media *Windows Movie Maker* pada model pembelajaran *Direct Instruction*.
2. Mengetahui apakah penerapan media *Windows Movie Maker* pada model pembelajaran *Inkuiri Terbimbing* lebih baik dari pada menggunakan model pembelajaran *Direct Instruction*.

1.6. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi Siswa

- Dapat mempermudah pemahaman mengenai kelarutan dan hasil kelarutan.
- Dapat meningkatkan minat belajar siswa terhadap pokok bahasan kelarutan dan hasil kali kelarutan.

2. Bagi Guru

- Sebagai media pembelajaran kimia, untuk membantu guru menyampaikan materi.
- Mampu memvisualisasikan hal-hal yang masih bersifat abstrak dalam kelarutan dan hasil kali kelarutan.
- Sebagai bahan masukan bagi guru untuk memilih dan menggunakan strategi pembelajaran yang tepat dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

3. Bagi Peneliti

- Sebagai bahan masukan dan informasi serta bekal dalam melaksanakan tugas sebagai calon guru yang menerapkan pembelajaran Inkuiri Terbimbing dan media Windows Movie Maker dalam mengatasi kesulitan belajar kimia.

4. Bagi Pengambil Kebijakan

- Sebagai bahan masukan ilmiah dalam pendidikan tentang bagaimana pengaruh model pembelajaran Inkuiri Terbimbing dan media Windows Movie Maker terhadap hasil belajar di sekolah-sekolah yang ada bagi mahasiswa yang ingin melakukan penelitian.
- Bahan masukan bagi pihak sekolah dalam meningkatkan kualitas dan mutu pendidikan.

1.7. Defenisi Operasional

Ahmadi dalam Ismawati (2007: 35) mengatakan bahwa inkuiri berasal dari kata *inquire* yang berarti menanyakan, meminta keterangan, atau penyelidikan, dan inkuiri berarti penyelidikan. Siswa diprogramkan agar selalu aktif secara mental maupun fisik. Materi yang disajikan guru bukan begitu saja diberikan dan diterima oleh siswa, tetapi siswa diusahakan sedemikian rupa sehingga mereka memperoleh berbagai pengalaman dalam rangka “menemukan sendiri” konsep-konsep yang direncanakan oleh guru.

John O. Matson (2006) mengungkapkan bahwa belajar berbasis Inkuiri adalah pembelajaran berdasarkan student centered guru menyediakan pertanyaan instruksi dan membimbing siswa dalam memecahkan masalah. Pendekatan inkuiri terbimbing lebih beorientasi pada bimbingan dan petunjuk dari guru hingga siswa dapat memahami konsep-konsep pelajaran.

Model inkuiri merupakan salah satu model pembelajaran yang menitikberatkan kepada aktifitas siswa dalam proses belajar. Tujuan umum dari pembelajaran inkuiri adalah untuk membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir intelektual dan keterampilan lainnya seperti mengajukan pertanyaan dan keterampilan menemukan jawaban yang berawal dari keingin-tahuan mereka, sebagaimana yang diungkapkan oleh Joyce dalam Cahyono (2010: 16) menyatakan bahwa “*The general goal of inquiry training is to help students develop the intellectual discipline and skills necessary to raise questions and search out answers stemming from their curiosity*”.

Windows movie maker merupakan salah satu software bawaan *Microsoft windows xp* yang mempunyai kegunaan untuk membuat video dan merancang alur video.

Hasil belajar dalam rangka studi dicapai melalui tiga ranah antara lain kognitif, afektif dan psikomotor. Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual, ranah afektif berkenaan dengan sikap dan nilai dan ranah psikomotor meliputi keterampilan motorik, manipulasi benda-benda, koordinasi *neuromuscular* (menghubungkan, mengamati).