

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah proses pembentukan kecakapan-kecakapan fundamental secara intelektual dan emosional manusia. Oleh karena itu, pendidikan merupakan sarana terpenting untuk mewujudkan kemajuan bangsa dan negara. Dengan pendidikan yang bermutu, akan tercipta sumber daya manusia yang berkualitas. Akan tetapi salah satu persoalan besar yang dihadapi bangsa Indonesia saat ini adalah rendahnya kualitas pendidikan nasional. Rendahnya kualitas pendidikan tersebut disebabkan oleh banyak faktor.

Salah satu masalah yang menyebabkan rendahnya kualitas pendidikan adalah lemahnya proses pembelajaran di Indonesia. Dalam proses pembelajaran, anak kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir. Proses pembelajaran di dalam kelas diarahkan kepada kemampuan anak untuk menghafal informasi, otak anak dipaksa untuk mengingat dan menimbun berbagai informasi tanpa dituntut untuk memahami informasi yang diingatnya itu untuk menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari (Sanjaya, 2010).

Kecenderungan pendidikan pembelajaran di Indonesia secara umum dalam kurikulum dan model pembelajaran adalah masih dominan pembelajaran konvensional dan kurang variatifnya model pembelajaran yang diterapkan oleh guru sehingga hanya terjadi komunikasi satu arah dan ilmu di transfer secara cepat dari guru kepada siswa secara drill. Hal inilah yang membuat daya serap siswa lemah karena hanya mendengarkan dari guru.

Fisika merupakan ilmu yang mempelajari tentang semua peristiwa dan gejala fisis yang terjadi di alam. Pengetahuan fisika diperoleh dan dikembangkan dari serangkaian penelitian yang dilakukan dalam menjawab pertanyaan apa, mengapa dan bagaimana dari gejala-gejala alam serta penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan peneliti di SMA Negeri 1 Percut Sei Tuan, fisika masih dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit

dan membosankan dan nilai fisika yang diperoleh masih kurang memuaskan. Hasil angket yang disebarakan kepada 60 orang siswa kelas XI, sebanyak 51,66% siswa menjawab kadang-kadang fisika sulit dan membosankan. Dari 60 siswa hanya 5% yang memperoleh nilai fisika yang memuaskan (80-90). Salah satu faktor yang menyebabkan siswa masih merasakan fisika merupakan mata pelajaran yang sulit dan membosankan adalah proses pembelajaran fisika dalam kelas masih diarahkan kepada kemampuan siswa untuk menghafal informasi, konsep-konsep, prinsip-prinsip, dan rumus.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan salah satu guru bidang studi fisika SMA Negeri 1 Percut Sei Tuan yaitu ibu Evi Juliani, S. Pd, M. Si minat siswa terhadap mata pelajaran fisika masih rendah yaitu hanya sekitar 50% dan hasil belajar yang diperoleh siswa masih ada yang belum mencapai KKM atau Kriteria Ketuntasan Minimal yaitu 75. Proses pembelajaran di dalam kelas masih cenderung berpusat pada guru sehingga hanya terjadi komunikasi satu arah. Hal inilah yang membuat daya serap siswa lemah karena hanya mendengarkan dari guru.

Kegiatan pembelajaran fisika yang terjadi di kelas XI SMA Negeri 1 Percut Sei Tuan masih bisa dikatakan minim dari aktivitas diskusi dan tanya jawab karena hanya guru yang sering memberikan pertanyaan bukan siswa yang memberikan pertanyaan. Siswa cenderung pasif dan hanya menerima dalam proses pembelajaran. Hanya siswa yang pintar saja yang aktif melakukan tanya jawab dengan guru. Hal ini terjadi karena kurang variatifnya model pembelajaran yang diterapkan guru, penggunaan media belajar yang sesuai dengan materi pelajaran juga masih jarang sehingga siswa merasa kurang termotivasi untuk belajar dan lebih memilih diam serta mendengarkan penjelasan guru.

Masalah di atas dapat menyebabkan semakin rendahnya kualitas pendidikan di Indonesia. Oleh karena itu diperlukan suatu upaya untuk mengatasi permasalahan di atas yakni dengan mengembangkan model pembelajaran yang efektif, yang dapat menarik perhatian siswa, membangkitkan motivasi siswa, melibatkan siswa secara aktif, dan memperhatikan kemampuan siswa.

Adapun model pembelajaran yang akan diterapkan peneliti adalah model pembelajaran *inquiry training*. Model pembelajaran *inquiry training* dirancang untuk membawa siswa secara langsung ke dalam proses ilmiah melalui latihan-latihan yang dapat memadatkan proses ilmiah tersebut ke dalam periode waktu yang singkat. Tujuannya adalah membantu siswa mengembangkan disiplin dan mengembangkan keterampilan intelektual yang diperlukan untuk mengajukan pertanyaan dan menemukan jawabannya berdasarkan ingin tahunya.

Melalui model pembelajaran ini siswa diharapkan aktif mengajukan pertanyaan mengapa sesuatu terjadi kemudian mencari dan mengumpulkan serta memproses data secara logis untuk selanjutnya mengembangkan strategi intelektual yang dapat digunakan untuk menemukan jawaban atas pertanyaan tersebut. Model pembelajaran *inquiry training* dimulai dengan menyajikan peristiwa yang mengandung teka-teki kepada siswa. Siswa-siswa yang menghadapi situasi tersebut akan termotivasi menemukan jawaban masalah-masalah yang masih menjadi teka-teki tersebut. Setelah guru menyajikan situasi yang membingungkan, siswa diminta atau bahkan secara otomatis akan mengajukan pertanyaan. Setiap pertanyaan, bagaimana pun, harus dijawab dengan kata “Ya” dan “Tidak”. Siswa mungkin tidak akan meminta guru untuk menjelaskan fenomena tersebut pada mereka untuk menyelesaikan masalah itu. Dalam artian, setiap pertanyaan menjadi hipotesis yang terbatas.

Perkembangan teknologi sudah banyak yang dapat membantu proses belajar mengajar di kelas salah satu contohnya adalah multimedia. Multimedia adalah presentasi materi dengan menggunakan kata-kata sekaligus gambar-gambar. Multimedia merupakan pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, video dan animasi dengan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi. Dengan adanya pemanfaatan maka proses belajar mengajar menjadi inovatif dan tidak membosankan bagi siswa. Peneliti pun merasa tertarik untuk melaksanakan proses pembelajaran dengan model *inquiry training* berbantu multimedia untuk membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar yang lebih baik lagi.

Peneliti sebelumnya yang dilakukan oleh P. Rante, dkk (2013) pada jurnal pendidikan IPA Indonesia, mengatakan bahwa multimedia dapat memberikan motivasi bagi peserta didik untuk berkreasi dan mengkonstruksi pengetahuan mereka. Penggunaan media berbasis komputer dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi dari pelaksanaan proses pembelajaran.

Penelitian yang sama dengan menggunakan model pembelajaran *inquiry training* berbantuan komputer dilakukan oleh Ginting (2014). Dari hasil penelitian peneliti di kelas VIII Semester II SMP Negeri 5 Medan, diperoleh nilai rata-rata pretes 43,3 dan setelah diberi perlakuan yaitu dengan model pembelajaran *inquiry training* berbantuan komputer diperoleh nilai rata-rata postes 73,5. Gaol (2013) melakukan penelitian dengan model pembelajaran *inquiry training* menggunakan media power point di kelas X Semester II SMA Negeri 1 Tanjung Morawa. Terdapat hasil belajar fisika siswa yang dilihat dari hasil postes siswa di kelas eksperimen 71,5, sedangkan pada kelas kontrol nilai postes 61,75. Dari hasil kedua penelitian tersebut terdapat peningkatan terhadap hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *inquiry training* berbantuan media. Akan tetapi pada kedua penelitian ini terdapat kelemahan yang sama yaitu, penggunaan waktu yang kurang efektif dan peneliti kurang mampu mengontrol kelas saat melaksanakan diskusi kelompok sehingga kondisi kelas menjadi tidak kondusif.

Berdasarkan kelemahan peneliti sebelumnya, untuk memperbaiki kelemahan terkait alokasi waktu peneliti akan lebih tegas dalam pembelajaran, terutama pada pertukaran tahap pembelajaran. Karena biasanya pada pertukaran tahap pembelajaran memakan waktu yang banyak. Peneliti juga akan menyampaikan langkah-langkah model *inquiry training* kepada siswa sebelum melaksanakan pembelajaran, agar siswa terbiasa dan tidak heran dengan model yang akan digunakan pada saat pembelajaran. Selain itu, peneliti juga mengorganisasikan kelompok dengan mempersiapkan 7 kelompok agar anggotanya lebih sedikit dalam satu kelompok dan siswa dapat dikontrol dengan baik dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “**Pengaruh Model Pembelajaran *Inquiry Training* Berbantu Multimedia Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Pokok Fluida Dinamik Kelas XI Semester II SMA Negeri 1 Percut Sei Tuan T.P. 2014/2015**”

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Model pembelajaran yang digunakan masih dominan pembelajaran konvensional dan kurang variatifnya model pembelajaran yang diterapkan guru
2. Penggunaan media belajar yang sesuai dengan materi pelajaran masih jarang digunakan dalam proses pembelajaran
3. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran fisika masih rendah
4. Siswa cenderung pasif dalam mengikuti pembelajaran.

1.3. Batasan Masalah

Untuk memberi ruang lingkup yang jelas dalam pembahasan, maka perlu dilakukan pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran *inquiry training* berbantu multimedia di kelas eksperimen dan model pembelajaran *konvensional* di kelas kontrol
2. Subyek penelitian adalah siswa kelas XI Semester II SMA Negeri 1 Percut Sei Tuan T.P. 2014/2015
3. Materi yang diajarkan adalah fluida dinamik

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran *inquiry training* berbantu multimedia pada materi fluida dinamik kelas XI semester II di SMA Negeri 1 Percut Sei Tuan T.P. 2014/2015?
2. Bagaimana peningkatan aktivitas siswa yang menggunakan model pembelajaran *inquiry training* berbantu multimedia pada materi fluida dinamik kelas XI semester II di SMA Negeri 1 Percut Sei Tuan T.P. 2014/2015?
3. Apakah ada pengaruh penggunaan model pembelajaran *inquiry training* berbantu multimedia terhadap hasil belajar fisika siswa pada materi fluida dinamik di kelas XI semester II di SMA Negeri 1 Percut Sei Tuan T.P. 2014/2015?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *inquiry training* berbantu multimedia pada materi fluida dinamik kelas XI semester II di SMA Negeri 1 Percut Sei Tuan T.P. 2014/2015
2. Untuk mengetahui peningkatan aktivitas siswa yang menggunakan model pembelajaran *inquiry training* berbantu multimedia pada materi fluida dinamik kelas XI semester II di SMA Negeri 1 Percut Sei Tuan T.P. 2014/2015
3. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran *inquiry training* berbantu multimedia terhadap hasil belajar fisika siswa pada materi fluida dinamik kelas XI semester II di SMA Negeri 1 Percut Sei Tuan T.P. 2014/2015.

1.6. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat khususnya bagi pengajar fisika tentang model pembelajaran *inquiry training* berbantu

multimedia untuk pelajaran fisika di SMA. Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini secara umum adalah sebagai berikut:

1. Sebagai bahan masukan untuk guru fisika dalam memilih model pembelajaran yang menyediakan berbagai pengalaman belajar.
2. Sebagai bahan masukan dan menambah wawasan bagi peneliti sebagai calon guru dalam mengajar fisika terutama pada materi fluida dinamik dimasa yang akan datang.
3. Sebagai bahan informasi hasil belajar fisika dengan menggunakan model pembelajaran *inquiry training* pada materi materi fluida dinamik.

1.7.Defenisi Operasional

1. Model Pembelajaran *inquiry training* adalah suatu rangkaian kegiatan belajar yang melibatkan kemampuan berpikir siswa secara sistematis, kritis, logis, dan analitis untuk menganalisis dan memecahkan suatu persoalan.
2. Multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, video dan animasi dengan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi.