

BAB I PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar. Pembelajaran melibatkan dua pihak yaitu siswa sebagai pembelajar dan guru sebagai fasilitator. Kegiatan terpenting dalam pembelajaran adalah proses belajar (*learning proses*). Proses belajar memiliki beberapa ciri berikut : (1) Belajar sifatnya disadari, dalam hal ini siswa merasa bahwa dirinya sedang belajar, timbul dalam dirinya motivasi untuk memiliki pengetahuan yang diharapkan. (2) Hasil belajar diperoleh dengan adanya proses, dalam hal ini pengetahuan diperoleh tidak secara spontan dan instant, melainkan bertahap.

Disekolah hasil belajar siswa diperoleh melalui proses belajar mengajar. Mengajar kimia tidak mudah dan penuh dengan tantangan. Tantangan tersebut muncul akibat dari perkembangan iptek yang sangat dinamis. Munculnya pemikiran baru terhadap konsep kimia, meluasnya produk aplikasi kimia di masyarakat, berkembangnya teori-teori pembelajaran, dan tuntutan masyarakat, memerlukan pengkajian ulang tentang pemahaman, sudut pandang, serta tradisi guru dalam mengajar kimia..

Sebagian besar guru-guru kimia di SMA menghadapi kenyataan bahwa kebanyakan siswa menganggap pelajaran kimia sebagai mata pelajaran yang sulit, sehingga siswa merasa kurang mampu untuk mempelajarinya (Situmorang, M, 2001:20). Hal ini diduga akibat penyajian materi kimia yang kurang menarik dan membosankan, serta terkesan menakutkan bagi siswa, akibatnya banyak siswa kurang menguasai ilmu kimia oleh karena itu hasil belajar kimia siswa terkesan rendah.

Masalah yang dihadapi guru kimia di SMA/MA selain rendahnya hasil belajar siswa juga kurangnya kreativitas siswa, sekalipun guru telah berusaha semaksimal mungkin untuk mengajar dengan baik. Fenomena ini menjadi petunjuk tingginya kompleksitas pembelajaran saat ini. Masih perlu pengkajian,

penelitian, dan pemikiran yang melibatkan guru-guru dan praktisi pendidikan kimia yang secara bersama-sama mengembangkan alternatif pendekatan dan strategi yang efektif dalam mengajar kimia.

Banyak kritikan terhadap proses dan hasil pembelajaran kimia di SMA dan MA. Sejumlah kritik terarah pada kegiatan belajar mengajar yang berpusat pada guru sehingga pembelajaran nampak sebagai ceramah yang sifatnya monoton, yang mana pengetahuan baik fakta, konsep, prinsip dan teori kimia di transmisikan dari guru ke siswa tanpa menstimulasi siswa untuk berpikir atau bernalar. Karakter ilmu kimia sebagai "*eksperimental science*" tidak tampak dalam kegiatan belajar mengajar kimia, karena sangat jarang siswa distimulasi untuk melakukan observasi terhadap fenomena kimia.

Menurut Sanjaya (2008:196), strategi pembelajaran inkuiri merupakan rangkaian kegiatan pembelajaran yang menekankan pada proses berpikir secara kritis dan analitis untuk mencari dan menemukan sendiri jawaban dari suatu masalah yang dipertanyakan. Proses berpikir itu dilakukan melalui tanya jawab antara guru kepada siswa. Intisari dari pembelajaran inkuiri adalah memberi pembelajaran siswa untuk menangani permasalahan yang mereka hadapi ketika berhadapan dengan dunia nyata. Pada pembelajaran inkuiri guru harus merencanakan situasi sedemikian rupa, sehingga siswa bekerja seperti seorang peneliti dengan menggunakan prosedur mengenali permasalahan, menjawab pertanyaan, investigasi, dan menyiapkan kerangka berfikir, hipotesis dan penjelasan yang kompatibel dengan pengalaman pada dunia nyata (Hakim, 2008:59). Pembelajaran inkuiri banyak memberikan kebaikan-kebaikan dalam bidang pendidikan yaitu meningkatkan potensi intelektual siswa, memperoleh kepuasan intelektual yang datang dari dalam diri siswa dan memperpanjang proses ingatan (Tarigan, 2007:39)

Fakta lain yang ditemukan di lapangan masih ada guru yang mengajar siswa tanpa mengevaluasi hasil belajarnya. Hal ini mengakibatkan siswa malas dan kurang berminat belajar kimia, sehingga kreativitasnya rendah, dan berpengaruh pada perkembangan kognitifnya. Oleh karena itu perlu juga upaya meningkatkan kreativitas siswa dengan cara memberdayakan fasilitas atau

sumber-sumber belajar seperti media yang tepat. Penggunaan komputer dalam pembelajaran sangat menguntungkan karena telah tersedia berbagai jenis *software* dan *hardware* yang memudahkan untuk mengintegrasikan komputer dengan peralatan elektronik lain seperti video, camera dan instrumen laboratorium. Komputer merupakan jenis media audiovisual yaitu media yang terdiri dari proses mendengarkan dan proses penglihatan. Penggunaan media audiovisual ini dapat memberikan kesempatan yang luas kepada siswa dan guru untuk mengembangkan kemampuannya dalam investigasi dan analisis (Situmorang, 2009:3)

Beberapa media pendidikan yang sering digunakan dalam proses belajar mengajar diantaranya media cetak, elektronik, sketsa, model, peta dan diagram (Kreyenhbuhl, 1991). Media elektronik seperti video banyak dipergunakan di dalam pembelajaran sains, untuk membantu pembelajaran terutama untuk memberikan penekanan pada materi pelajaran yang sangat penting diketahui siswa. Penyampaian materi pelajaran dengan menggunakan media ini bertujuan meningkatkan penguasaan materi kimia sehingga penyampaian materi pelajaran terkesan tidak membosankan (Situmorang, 2009:2). Hasil penelitian menunjukkan penggunaan media pembelajaran secara signifikan meningkatkan hasil belajar kimia siswa. Media memudahkan siswa memahami konsep-konsep kimia sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa yang pada akhirnya akan memberi kesan pembelajaran yang lebih lama diingat siswa (Situmorang dan Silitonga, 2009:9). Menurut Sipayung (2009:71), hasil belajar siswa yang menggunakan media komputer lebih baik secara signifikan dibandingkan dengan hasil belajar siswa tanpa menggunakan media komputer. Penelitian Situmorang (2006:3) menunjukkan bahwa inovasi pembelajaran menggunakan komputer dapat meningkatkan prestasi belajar mahasiswa. Efektifitas pembelajaran menggunakan komputer terhadap prestasi belajar mahasiswa sebesar 82% dan pembelajaran dengan menggunakan komputer meningkatkan daya ingat terhadap penguasaan materi pelajaran dibandingkan terhadap pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah. Hasil penelitian Sebayang (2007:72) menyatakan bahwa hasil belajar siswa yang menggunakan media ajar lebih tinggi dari pada tanpa media ajar. Hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan media lebih baik

86,7% dari pada tanpa menggunakan media (Saragih : 2008:60). Hasil penelitian Mujiono (2009:86) menunjukkan hasil belajar siswa yang diberikan perlakuan pembelajaran inkuiri berbasis Portofolio dan penggunaan media komputer lebih tinggi dari pada hasil belajar siswa yang diberi pembelajaran dengan metode konvensional tanpa media komputer. Besarnya efektifitas pembelajaran inkuiri berbasis portofolio dan penggunaan media komputer terhadap pembelajaran konvensional tanpa media komputer adalah 15 %.

Berdasarkan uraian di atas maka perlu dicari alternatif strategi pembelajaran yang lebih melibatkan siswa secara aktif untuk bereksperimen dalam proses pembelajaran kimia agar dapat meningkatkan hasil belajar dan kreativitas siswa. Salah satu alternatifnya adalah menggunakan strategi pembelajaran Inkuiri dengan pemanfaatan multimedia. Menurut Bruner bahwa belajar bermakna hanya dapat terjadi melalui belajar penemuan. Pengetahuan yang di peroleh melalui belajar penemuan bertahan lama dan mempunyai efek transfer yang lebih baik. Belajar penemuan meningkatkan penalaran dan kemampuan berfikir secara bebas, dan melatih keterampilan kognitif untuk menemukan dan memecahkan masalah (Dahar, 1996:108). Pembelajaran Inkuiri lebih menekankan pada proses berfikir kritis dan analitis. Untuk mengoptimalkan penerapan pembelajaran inkuiri maka perlu digunakan media berbasis komputer seperti *CD Movie dan flash*. Oleh karena itu dilakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri dan Penggunaan Media Berbasis Komputer (*CD Movie dan Flash*) Terhadap Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI Pada Pokok Bahasan Koloid".

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah yang penting untuk dikaji dan diteliti dalam pembelajaran kimia di Madrasah Aliyah Laboratorium IAIN SU Medan, antara lain:

1. Apakah guru sudah memberdayakan fasilitas pendidikan yang tersedia dengan optimal?
2. Apakah pendekatan pembelajaran yang diterapkan sudah tepat?
3. Apakah guru dan siswa sudah menggunakan media berbasis komputer (CD Movie dan flash) untuk mendukung pembelajaran kimia?
4. Apakah media pembelajaran berpengaruh terhadap hasil belajar?
5. Apakah penggunaan model pembelajaran inkuiri dan media berbasis komputer (CD Movie dan Flash) dapat meningkatkan hasil belajar siswa?
6. Apakah ada interaksi kreativitas belajar siswa terhadap hasil belajarnya melalui suatu model pembelajaran inkuiri dan media berbasis komputer (CD Movie dan Flash)?

1.3. Pembatasan masalah

Ditinjau dari berbagai masalah yang muncul, maka masalah yang diteliti berkaitan dengan penggunaan model pembelajaran inkuiri dan media berbasis komputer (CD Movie dan Flash) terhadap hasil belajar dan kreativitas siswa. Jika proses ini diteliti secara menyeluruh maka ruang lingkupnya terlalu luas. Oleh karena itu, penelitian ini dibatasi pada:

1. Penggunaan model pembelajaran *inquiri* dan media berbasis komputer (CD Movie dan Flash) dan penggunaan metode konvensional dan media berbasis komputer (CD Movie dan Flash).
2. Hasil belajar siswa dalam aspek kognitif dengan jenjang kemampuan C1-C3.
3. Penelitian dilakukan pada siswa kelas IX IA pada Semester genap dengan pokok bahasan Koloid.
4. Kreativitas belajar siswa

1.4. Rumusan Masalah

Maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Apakah ada perbedaan model pembelajaran inkuiri dengan penggunaan media berbasis komputer (CD Movie dan flash) dan metode pembelajaran konvensional dengan media berbasis komputer (CD Movie dan flash) terhadap hasil belajar kimia siswa.
2. Apakah ada perbedaan hasil belajar kimia siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran inkuiri dengan penggunaan media berbasis komputer (CD Movie dan flash) dan metode pembelajaran konvensional dengan media berbasis komputer (CD Movie dan flash) terhadap kreativitas siswa.
3. Apakah ada interaksi antara kreativitas dan model pembelajaran inkuiri dengan penggunaan media berbasis komputer (CD Movie dan flash) dan metode pembelajaran konvensional dengan media berbasis komputer (CD Movie dan flash) dalam mempengaruhi hasil belajar kimia siswa.

1.5. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini secara umum adalah untuk mendapatkan gambaran tentang pengaruh penggunaan model pembelajaran *inquiry* dan penggunaan media berbasis komputer (CD Movie dan Flash) terhadap hasil belajar siswa. Sedangkan tujuan khususnya adalah untuk mengetahui:

1. Perbedaan Model pembelajaran inkuiri dengan penggunaan media berbasis komputer (CD Movie dan flash) dan metode pembelajaran konvensional dengan media berbasis komputer (CD Movie dan flash) terhadap hasil belajar kimia siswa.
2. Perbedaan hasil belajar kimia siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran inkuiri dengan penggunaan media berbasis komputer (CD Movie dan flash) dan metode pembelajaran konvensional dengan media berbasis komputer (CD Movie dan flash) terhadap kreativitas siswa.
3. Interaksi antara kreativitas dan model pembelajaran inkuiri dengan penggunaan media berbasis komputer (CD Movie dan flash) dan metode pembelajaran konvensional dengan media berbasis komputer (CD Movie dan flash) dalam mempengaruhi hasil belajar kimia siswa.

1.6. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis. Tujuan hasil penelitian secara teoritis, diharapkan dapat menambah khasanah pengetahuan dan ilmu khususnya teori-teori yang berkaitan dengan penggunaan model pembelajaran inkuiri dan penggunaan media berbasis komputer (CD Movie dan Flash) terhadap hasil belajar dan kreativitas siswa. Selain itu dapat dijadikan bahan masukan bagi para guru kimia dalam melakukan pembelajaran yang lebih efektif dan efisien guna meningkatkan prestasi belajar siswa.

Manfaat penelitian secara praktis diharapkan dapat memperluas wawasan penggunaan model pembelajaran inkuiri dan penggunaan media berbasis komputer (CD Movie dan Flash) terhadap kreativitas dan hasil belajar siswa serta dapat menerapkannya pada berbagai disiplin ilmu sesuai dengan materi pelajaran. Selain itu sebagai bahan masukan bagi sekolah dan lembaga-lembaga penyelenggara pendidikan dalam upaya meningkatkan hasil belajar dan kreativitas siswa khususnya mata pelajaran kimia. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan sumbangan informasi mengenai kemungkinan penggunaan media komputer dikaitkan dengan kemampuan dan kebiasaan-kebiasaan belajar yang berbeda terhadap hasil belajar kimia dan kreativitas siswa.