

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

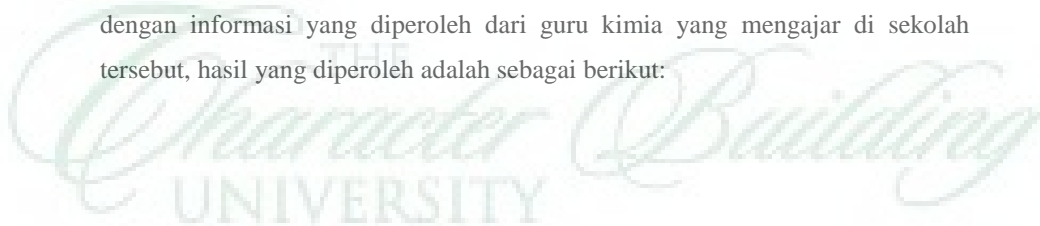
Upaya mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan kualitas manusia seutuhnya, adalah misi pendidikan. Pengembangan kualitas manusia ini menjadi keharusan, terutama dalam memasuki era perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dewasa ini, agar generasi muda kita tidak menjadi korban dari globalisasi pengembangan itu sendiri. Upaya untuk mewujudkan hal tersebut telah lazim disebut dengan istilah pembelajaran. Menurut Depdiknas, pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar, proses dalam belajar, pengajaran, dan pembelajaran dalam belajar adalah salah satu hal yang penting (Depdiknas, 2003). Mengajar bukan sekedar usaha untuk menyampaikan ilmu pengetahuan, melainkan juga usaha untuk menciptakan sistem lingkungan yang membelajarkan subjek didik agar tujuan pengajaran dapat tercapai secara optimal (Gulo, 2004). Mengajar dalam pemahaman seperti ini memerlukan suatu strategi belajar mengajar yang sesuai. Mutu pengajaran tergantung pada pemilihan strategi yang tepat bagi tujuan yang ingin dicapai, terutama dalam upaya mengembangkan kreativitas dan sikap inovatif subjek didik, sehingga perlu dibina dan dikembangkan kemampuan profesional guru untuk mengelola program pengajaran dengan strategi belajar mengajar yang kaya dengan variasi.

Sehubungan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang sangat pesat dewasa ini pendidikan dihadapkan pada tuntutan yang semakin canggih, semakin meningkat baik ragam, lebih-lebih kualitasnya. Namun dari berbagai penjelasan di media massa baik di media cetak maupun elektronika sering dikemukakan bahwa mutu pendidikan di Indonesia masih rendah. Laporan penelitian yang dilakukan oleh United Nation Development (UNDP) menyatakan bahwa untuk tahun 2003 kualitas pembangunan manusia Indonesia hanya menduduki peringkat ke- 112 di antara 174 negara (Istaid, 2004). Untuk Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) hasil Survey

Internasional Education Achievement (IEA) yang dikutip oleh Widiastono menyatakan kemampuan IPA Indonesia masuk urutan ke-40 dari 42 peserta. Oleh sebab itu, beban yang diemban oleh Sekolah, dalam hal ini adalah guru sangat berat, karena gurulah yang berada pada garis depan dalam membentuk pribadi siswa. Dengan demikian sistem pendidikan di masa depan perlu dikembangkan agar dapat menjadi lebih responsif terhadap tuntutan masyarakat dan tantangan yang akan dihadapi di dunia kerja di masa mendatang (Widiastono, 2003).

Kemajuan IPTEK telah mendorong kimia menjadi pelajaran yang penting untuk dipelajari baik di tingkat SMP maupun SMA atau SMK. Berbagai topik ilmu kimia dan hasil penelitian para ahli kimia secara nyata telah menunjang perkembangan era industrialisasi, bioteknologi, farmasi dan pertanian yang benar-benar telah dirasakan manfaatnya dalam peningkatan mutu dan taraf hidup manusia. Pembelajaran ilmu kimia diberbagai jenjang pendidikan terus dikembangkan dan ditingkatkan di masa yang akan datang.

Dunia SMK cenderung menuntut tamatannya langsung terjun ke dunia kerja dengan segudang kreativitas dan keahlian, baik itu dalam bidangnya maupun bidang lain yang diminati oleh siswa. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta informasi di kalangan siswa SMK jelas akan mempengaruhi kualitas pembelajaran yang dilakukan oleh guru, agar siswa yang dihasilkan memang manusia yang kreatif dan berprestasi. Oleh karena itu instrumen yang dikembangkan harus sesuai dengan minat siswa. Pemakaian suatu sistem pembelajaran yang tidak sesuai dengan minat siswa dapat mengakibatkan gejala kejenuhan dan penurunan prestasi belajar siswa, hal ini sesuai dengan keadaan salah satu sekolah SMK swasta, yaitu sekolah dimana penulis akan melakukan penelitian, keadaan siswa SMK yang kurang berminat dalam belajar kimia, menjadi salah satu kendala untuk mencapai hasil belajar yang baik. Hal ini sesuai dengan informasi yang diperoleh dari guru kimia yang mengajar di sekolah tersebut, hasil yang diperoleh adalah sebagai berikut:



Tabel 1.1 Rata-rata persentase ketuntasan belajar mata pelajaran Kimia di SMK Methodist 8 Medan.

Nama Sekolah	Kelas	Jumlah Siswa	% Siswa Belajar Tuntas
SMK Methodist 8 Medan	X	70	50
	XI	70	53
	XII	45	55

(Data hasil belajar kimia SMK Methodist 8, 2011)

Kurangnya minat siswa, dan mata pelajaran kimia adalah mata pelajaran yang masih baru, dan ciri umum mata pelajaran ini yang bersifat abstrak memacu siswa untuk cuek dan terkadang tidak mau untuk belajar, selain itu juga, siswa SMK cenderung kurang meminati mata pelajaran yang bukan bidangnya. Siswa lebih antusias belajar, jika bersifat kreativitas dan keahlian siswa SMK, khususnya komputer.

Penurunan kualitas pendidikan pada pelajaran kimia seperti yang dikemukakan oleh Sumiaji yakni adanya gejala “Pobia Kimia” (ketakutan terhadap mata pelajaran Kimia) yang melanda siswa. Menurutnya pengajaran MIPA khususnya mata pelajaran sampai sekarang ini kurang efektif. Sedikitnya ada empat kerawanan dalam pengajaran MIPA, antara lain: 1) penguasaan bahan ajar, 2) proses belajar mengajar yang nyaris tanpa interaksi, 3) pengaruh eksternal, dan 4) bahan ajar yang salah kaprah (Sumiaji, 1998).

Dampak dari adanya anggapan di atas adalah timbulnya sikap antipasti siswa, sehingga jam belajar kimia menjadi saat yang membosankan, menjemukan, dan bahkan menakutkan (Sukiman, 2004). Hal ini timbul karena adanya kesulitan dalam belajar kimia yang dirasakan mereka. Akibatnya siswa kurang termotivasi dalam belajar kimia sehingga hasil belajar kimia tidak optimal, khususnya di SMK, pembelajaran kimia adalah hal yang baru untuk dipelajari, apalagi kimia bukanlah salah satu mata pelajaran yang ikut di UN kan. Sehingga memungkinkan siswa acuh tak acuh dengan pelajaran ini, dan menganggapnya sulit. Selain itu, menurut Kemp kesulitan ini diakibatkan kebanyakan konsep kimia bersifat abstrak dan kompleks sama hal dengan pendapat para ahli Poedjaji, “Kimia merupakan pelajaran yang sukar dan kurang diminati siswa di antara pelajaran IPA” (Kemp, 1994).

Sehubungan dengan media pembelajaran Sanjaya menyatakan bahwa kedudukan media pembelajaran dalam sistem proses pembelajaran mempunyai fungsi yang sangat penting, sebab tidak semua pengalaman belajar dapat diperoleh secara langsung. Dalam keadaan ini media dapat digunakan agar lebih memberikan pengetahuan yang konkret dan tepat serta mudah dipahami. Selanjutnya Sanjaya menyatakan penggunaan media dapat menambah motivasi belajar sehingga perhatian peserta didik terhadap materi pembelajaran dapat lebih meningkat. Jadi media pembelajaran memiliki nilai-nilai praktis antara lain: 1) dapat membangkitkan motivasi dan merangsang mahasiswa untuk belajar dengan baik, 2) dapat meningkatkan keinginan dan minat baru, 3) dapat menghasilkan keseragaman pengamatan, 4) dapat menanamkan konsep dasar yang benar, nyata, dan tepat, 5) dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki siswa, 6) dapat memberikan pengalaman yang menyeluruh dari hal-hal yang konkret sampai yang abstrak (Sanjaya, 2008).

Penggunaan media komputer sebagai alat belajar sangat menguntungkan karena telah tersedia berbagai jenis software dan hardware yang memudahkan untuk mengintegrasikan dengan peralatan elektronik lain seperti video, kamera dan instrument laboratorium. Penggunaan gambar-gambar yang bergerak (animasi) dalam pendeskripsian konsep kimia, di samping akan mengkonkritkan materi kimia yang bersifat abstrak, juga dapat menambah daya penguatan (inforcement) serta dapat membangkitkan keinginan, minat baru, motivasi, dan rangsangan belajar (Hamalik, 1994).

Hal ini didukung oleh Onasanya mengatakan bahwa dengan pemilihan dan pemanfaatan media dalam pembelajaran, khususnya media computer akan memacu siswa untuk lebih aktif berinteraksi dengan guru, memiliki motivasi diri belajar yang tinggi dan meningkatkan pemahaman materi pelajaran (Onasanya, 2004).

Program-program komputer saat ini menyediakan layanan cara membuat berbagai media seperti animasi yang dipadukan dengan suara tertentu untuk menambah penjelasan terhadap suatu materi, sehingga yang abstrak dapat dikonkritkan. Hal didukung oleh hasil penelitian Seget Tartiyoso mengatakan bahwa dengan menggunakan media animasi khususnya pokok bahasan ikatan

kimia yang bersifat abstrak sulit dipahami siswa, misalnya pembentukan ikatan ion yang terbentuk antara atom yang mudah melepaskan elektron (atom logam) dan atom lain yang mudah menerima elektron (non logam) dapat lebih konkrit karena dapat melihat proses pelepasan dan penerimaan electron tersebut. Selain dari bentuk yang abstrak menjadi lebih konkrit, pengoperasian media ini dapat dilakukan secara berulang-ulang, dengan demikian dapat mengakomodir keragaman daya tangkap, minat prestasi serta pemahaman siswa yang membutuhkan pengulangan (remedial) (Seget, 2011).

Belajar dengan menggunakan indera ganda – pandang dan dengar memberikan keuntungan bagi siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Baugh dalam Achsin menyatakan bahwa kurang lebih 90% hasil belajar seseorang diperoleh melalui indera pandang, hanya sekitar 5% diperoleh melalui indera dengar dan 5% lagi dengan indera lainnya. Dale (1969) memperkirakan bahwa pemerolehan hasil belajar melalui indera pandang berkisar 75%, melalui indera dengar sekitar 13% dan melalui indera lainnya sekitar 12% (Baugh, 1999).

Siswa akan lebih banyak belajar daripada jika materi pelajaran yang disajikan hanya dengan stimulus pandang atau hanya dengan stimulus dengar. Selain itu juga, dengan menggunakan media, maka siswa dapat menghayalkan dunia maya, seolah-olah ada didunia nyata, dengan demikian materi yang abstrak, dapat menjadi nyata. Dalam hal ini, guru menggunakan media komputer sebagai hasil dalam teknologi kedalam kelas (Ahmed, 2005).

Salah satu gambaran yang paling banyak dijadikan acuan sebagai landasan teori penggunaan media dalam proses belajar adalah Dale's Cone in experience (kerucut – pengalaman Dale), (Dale, 1969). Kerucut ini menggambarkan bahwa hasil belajar seseorang diperoleh mulai dari pengalaman langsung (konkret), kenyataan yang ada dilingkungan kehidupan seseorang kemudian benda tiruan, sampai kepada lambang verbal (abstrak). Dasar pengembangan kerucut ini adalah bukan dari tingkat kesulitan, melainkan tingkat keabstrakan jumlah, jenis indera yang turut serta penenerimaan isi pengajaran atau pesan. Pengalaman langsung akan memberikan kesan paling utuh dan paling bermakna mengenai informasi dan gagasan yang terkandung dalam pengalaman itu, oleh karena itu ia melibatkan indera penglihatan, pendengaran, perasaan,

penciuman, dan peraba. Hal ini dikenal dengan *learning by doing* misalnya keikutsertaan dalam menyiapkan makanan, membuat perabot rumah tangga, mengumpulkan peranko, melakukan percobaan dilaboratorium, dan lain-lain. Yang kesemuanya itu memberi dampak langsung terhadap pemerolehan dan pertumbuhan pengetahuan, keterampilan dan sikap, (Azhar, 2002).

Untuk meningkatkan hasil belajar siswa, seorang guru diharapkan selalu berusaha merancang serta menerapkan berbagai alternative strategi pembelajaran yang inovatif dan kreatif. Siswa diberi kesempatan untuk langsung dalam kegiatan-kegiatan dan pengalaman-pengalaman ilmiah yang bermuara pada pembentukan keilmuan. Hasil belajar siswa yang baik akan diperoleh jika siswa mampu menginfestasikan ilmu yang diperolehnya dengan cara pengamatan dan pengalaman langsung (Dale, 1969).

Dari uraian diatas jelas bahwa penggunaan media dan metode atau strategi pembelajaran yang tepat sangat membantu dalam proses belajar mengajar dan meningkatkan hasil belajar.

Mencapai hasil belajar yang maksimal diperlukan kinerja guru dan siswa yang merupakan suatu elemen yang tidak dapat. Kinerja yang inovatif yaitu memiliki kemampuan dan keterampilan merancang dan menggunakan media serta metode pembelajaran yang menarik dalam proses belajar mengajar. Siswa SMK, khususnya jurusan komputer, cenderung tertarik belajar jika berhubungan dengan komputer, dan menggunakan komputer sebagai media belajar, dan bisa dikatakan komputerlah sebagai buku untuk menulis mereka. Oleh karena itu, keberhasilan siswa dalam pembelajaran sangat ditentukan dari seberapa jauh guru mampu mengeliminir atau menyelesaikan masalah dalam pembelajaran. Semakin sedikit masalah pembelajaran yang muncul selama berlangsungnya proses pembelajaran akan semakin besar peluang keberhasilan belajar siswa, begitu juga sebaliknya (Muchith, 2008: 8-9). Untuk itu perlu adanya suatu metode belajar dan media pembelajaran yang mampu membantu siswa untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa melalui pendidikan, dengan mengukur seberapa besar kreatifitas siswa dalam mempelajari pelajaran kimia, untuk meningkatkan hasil belajar kimia yang memuaskan. Hal ini juga didukung oleh hasil penelitian Christina Purnamasari K. Sitepu mengatakan bahwa media

Chemsketch yang menggunakan metode resitasi bermanfaat dalam meningkatkan hasil belajar Kimia. Demikian hal dengan Seget Tartiyo menyatakan bahwa adanya pengaruh penggunaan Multimedia dalam pembelajaran inkuiri terhadap hasil belajar ikatan kimia dan struktur molekul (Christina, 2011).

Adapun pembahasan yang ingin diteliti oleh penulis meliputi penggunaan media komputer dengan menggunakan software Chemsketch dan dikombinasi dengan power point.

Metode yang dapat diterapkan di dalam melibatkan siswa secara aktif, dan kreatif, untuk menunjang berlangsungnya kelancaran proses belajar mengajar adalah menggunakan metode buatan, yaitu merangkai bola plastik hingga membentuk ikatan kimia. Dengan media ini diharapkan mampu memancing keaktifan dan kekreatifan siswa dalam menyusun dan merangkai dengan benar, hal ini disebabkan karena tugas yang diberikan guru dan harus dipertanggungjawabkan (Sudjana, 1989: 82).

Meningkatkan hasil belajar kimia di SMK, maka penulis menganggap perlu menggunakan berbagai strategi dalam pembelajaran salah satu model pembelajaran yang dimaksud adalah strategi pembelajaran inkuiri, dimana dengan pembelajaran ini, siswa dilibatkan untuk aktif dan kreatif dalam belajar untuk menemukan masalah dan memecahkan masalah melalui serangkaian kegiatan ilmiah sesuai dengan tahapan-tahapan penemuan pemecahan masalah.

Menurut Sanjaya salah satu strategi yang dapat dipergunakan untuk meningkatkan kemampuan kognitif dan sikap ilmiah siswa adalah strategi pembelajaran inkuiri. Dalam hal ini strategi pembelajaran inkuiri tidak saja mengharapkan siswa hanya sekedar mendengarkan, mencatat, kemudian menghafal materi pelajaran, akan tetapi melalui strategi pembelajaran inkuiri siswa aktif berpikir, berkomunikasi, mencari dan mengolah data dan akhirnya menyimpulkan (Sanjaya, 2009).

Penggunaan strategi ini, siswa mampu meningkatkan keinginan mereka dalam menjelaskan konsep awal mereka tentang materi yang akan dipelajari dan berpikir secara matematika dan tidak ada kata miskonsepsi dalam pemahaman mereka, (Natalie, 2007). Selain berpikir secara matematika, hasil belajar siswa

tentang kimia juga dapat ditingkatkan, siswa tidak fokus hanya dengan pengajaran tradisional guru. Akan tetapi mengubah cara mengajar tradisional menjadi lebih kreatif M. Saeed Khan (M. Saeed Khan, 2011). Mengembangkan keterampilan proses siswa dan meningkatkan kemampuan penyelesaian masalah ilmiah siswa pada pembelajaran lingkungan (Chang, 2009). Untuk lebih membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata dan mendorong siswa untuk membuat hubungan antara pengetahuan yang dimiliki dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan materi yang diberikan dapat lebih bermakna bagi siswa dalam Suyanti (Suyanti, 2008). Dengan pembelajaran inkuiri ini, siswa digiring memasuki materi pelajaran untuk menemukan sendiri jalan pemecahan masalah melalui rangkaian aktivitas yang akhirnya dapat memecahkan masalahnya atau dengan kata lain, pembelajaran inkuiri, pemikiran siswa dibentuk dengan berbagai proses/ tahapan sehingga dalam menyimpulkan jawaban didasari atas konsep dan bukti yang konkrit Kath Murdoch (Kath Murdoch, 2005).

Strategi pembelajaran ini, diharapkan proses belajar mengajar akan lebih menyenangkan, yang pada tujuan akhirnya dapat efektif dalam membantu anak didik untuk menerima mata pelajaran kimia dengan baik, bahkan lebih aplikatif pada saat proses belajar mengajar sudah selesai. Menyadari adanya kemungkinan-kemungkinan yang menyangkut prospek pendidikan dalam masyarakat di masa mendatang, para ahli dan praktisi tidak cukup hanya membuat ramalan atau prediksi, tetapi haruslah membuat rencana untuk meningkatkan dalam usaha memudahkan pencapaian prediksi positif dan mengurangi peluang terjadinya prediksi yang negatif. (Sadiman, 2006 : 6-11).

Meningkatkan prestasi belajar siswa adalah penguasaan bahan pelajaran. Siswa yang kurang menguasai bahan pelajaran akan mempunyai nilai yang lebih rendah bila dibandingkan dengan siswa yang lebih menguasai bahan pelajaran. Untuk menguasai bahan pelajaran maka dituntut adanya kreativitas dan aktivitas dari siswa bukan sekedar mengingat, tapi lebih dari itu yakni memahami, mengaplikasikan, mensintesis, dan mengevaluasi bahan pelajaran. Walaupun begitu, masih rendahnya hasil belajar siswa merupakan suatu masalah yang harus

dengan segera diatasi, dengan menggunakan metode belajar dan media sebagai alat bantu dalam berlangsungnya proses belajar mengajar.

Berdasarkan uraian di atas ada permasalahan yang perlu diselesaikan antara fakta dan kenyataan, ada harapan yang besar yang harus dibuktikan sebagai pemecahan permasalahan, bahwa perubahan strategi pembelajaran dari strategi konvensional ke strategi inkuiri dan penggunaan media pembelajaran dari media sederhana ke media komputer berdasarkan hasil penelitian terdahulu mampu meningkatkan hasil belajar yang signifikan. Selain untuk meningkatkan hasil belajar yang signifikan, diharapkan juga mampu meningkatkan kreativitas siswa. Atas hal ini penulis tertarik untuk melakukan penelitian sebagai dasar penulisan tesis yang berjudul: “Perbandingan Penggunaan Media Komputer dan Media Buatan pada pembelajaran Inkuiri dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dan Kreatifitas Siswa pada Materi Ikatan Kimia di SMK Kelas X”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka masalah yang ada dapatlah diidentifikasi sebagai berikut:

1. Bagaimana cara meningkatkan hasil belajar kimia pada pokok bahasan ikatan kimia siswa SMK Methodist 8 Medan?
2. Strategi pembelajaran apa yang tepat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar Kimia pada pokok bahasan Ikatan Kimia pada siswa SMK Methodist 8 Medan?
3. Media pembelajaran apa yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar Kimia pada pokok bahasan Ikatan Kimia pada siswa SMK Methodist 8 Medan?
4. Apakah penggunaan strategi inkuiri dengan bantuan media komputer dan media buatan dapat meningkatkan hasil belajar kimia pada pokok bahasan Ikatan Kimia pada siswa SMK Methodist 8 Medan?
5. Apakah ada perbedaan hasil belajar siswa yang di belajar dengan menggunakan strategi inkuiri dengan bantuan media komputer dengan hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan media buatan?

6. Manakah yang hasil belajarnya lebih baik siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan strategi inkuiri dengan bantuan media komputer dengan hasil belajar siswa yang diberi bantuan media buatan?
7. Apakah ada perbedaan kreatifitas belajar siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan strategi inkuiri dengan bantuan media komputer dengan kreatifitas belajar siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan media buatan?

1.3 Pembatasan Masalah

Dalam penelitian ini, batasan masalah yang akan diteliti adalah:

1. Strategi pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah strategi inkuiri.
2. Media pembelajaran yang digunakan adalah media computer dengan kombinasi beberapa program seperti power point dan chemsketh.
3. Materi pembelajaran adalah materi Kimia dengan pokok bahasan ikatan kimia
4. Prestasi hasil belajar siswa dibatasi pada ranah kognitif taksonomi Bloom
5. Subjek penelitian adalah siswa SMK Methodist 8 Medan, kelas X TKJ dan X RPL.

1.4 Rumusan masalah

Berdasarkan dari latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, maka masalah yang diajukan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kimia siswa yang dibelajarkan menggunakan strategi inkuiri diberi bantuan buatan (Z1) dan bantuan komputer (Z2)?
2. Apakah terdapat perbedaan kreatifitas belajar kimia antara siswa yang dibelajarkan menggunakan strategi inkuiri diberi bantuan komputer (Z1) dengan media buatan (Z2)?
3. Apakah ada hubungan antara kreatifitas belajar dengan strategi inkuiri yang diberi bantuan komputer (Z1) dengan media buatan (Z2) dalam meningkatkan hasil belajar kimia siswa?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, identifikasi masalah dan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar kimia siswa yang dibelajarkan menggunakan strategi inkuiri diberi bantuan komputer dengan diberi media buatan.
2. Untuk mengetahui apakah terdapat kreatifitas belajar kimia siswa yang dibelajarkan menggunakan strategi inkuiri diberi bantuan media komputer dan diberi bantuan media buatan.
3. Untuk mengetahui apakah ada hubungan antara kreatifitas belajar yang tinggi dengan strategi inkuiri yang diberi bantuan media komputer dengan yang diberi bantuan media buatan dalam mempengaruhi hasil belajar.
4. Untuk mengetahui apakah ada hubungan antara kreatifitas belajar yang rendah dengan strategi inkuiri yang diberi bantuan media komputer dengan yang diberi bantuan media buatan dalam mempengaruhi hasil belajar.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini yang diharapkan dapat bermanfaat sebagai berikut:

1. Secara teoritis dapat memperkaya data ilmiah, dan dapat dijadikan rujukan bagi peneliti lanjut yang berminat mendalami permasalahan yang sama.
2. Secara praktis hasil penelitian ini dapat menjadi sumbangan pemikiran bagi para guru, untuk memilih strategi dan media pembelajaran yang sesuai dalam mengajarkan ikatan kimia guna meningkatkan pemahaman siswa dalam meningkatkan hasil belajar.
3. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi informasi tentang pengaruh strategi inkuiri dengan bantuan penggunaan media komputer dan media buatan dalam pembelajaran kimia pada pokok bahasan ikatan kimia terhadap hasil belajar dan kreatifitas belajar siswa.
4. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi informasi

1.7 Defenisi Operasional

Untuk menghindari perbedaan pengertian beberapa istilah kata-kata operasional yang digunakan dalam penelitian ini, maka dijelaskan secara umum sebagai berikut:

1. Media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang untuk belajar (Gagne dalam Arsyad, 2000).
2. Multimedia komputer adalah penggabungan beberapa program media komputer yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran.
3. Komputer adalah alat hitung mesin elektronik yang cepat dan dapat menerima informasi input digital, kemudian memprosesnya sesuai program yang tersimpan di dalam memorinya, sehingga menghasilkan data output berupa informasi (Hamacher, 1992).
4. Strategi inkuri adalah suatu rangkaian kegiatan belajar yang melibatkan secara maksimal seluruh kemampuan siswa untuk mencari dan menyelidiki secara sistematis, kritis, logis, analitis, sehingga mereka dapat merumuskan sendiri penemuannya dengan penuh percaya diri (Gulo, 2004).
5. Hasil belajar adalah gambaran yang dicapai siswa sehingga keberhasilan suatu proses belajar mengajar dapat dilihat dari hasil belajar kimia (Bloom, 1879).

