

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu proses dalam rangka mempengaruhi peserta didik supaya mampu menyesuaikan diri sebaik mungkin dengan lingkungannya, dan dengan demikian akan menimbulkan perubahan dalam dirinya yang memungkinkannya berfungsi dalam kehidupan masyarakat. Pendidikan memberikan kemungkinan pada siswa untuk memperoleh kesempatan, harapan, dan pengetahuan agar dapat hidup secara lebih baik. Besarnya kesempatan dan harapan sangat bergantung pada kualitas pendidikan yang ditempuh.

Pendidikan saat ini seharusnya membentuk siswa yang dapat menghadapi era globalisasi, masalah lingkungan hidup, kemajuan teknologi, informasi, konvergensi ilmu dan teknologi, ekonomi berbasis pengetahuan, kebangkitan industri kreatif dan budaya, pergeseran kekuatan ekonomi dunia, serta pengaruh imbas teknologi berbasis sains (Abdullah, 2012).

Kualitas pendidikan saat ini belum menunjukkan relevansi yang tinggi dengan kebutuhan masyarakat. Ilmu fisika yang diterapkan di sekolah seakan-akan tidak berdampak dalam cara hidup dan cara berfikir siswa di lingkungannya. Hal ini dibuktikan oleh hasil observasi awal peneliti dengan guru mata pelajaran Fisika di sekolah SMA Negeri 1, yang menunjukkan bahwa selama ini pembelajaran fisika, guru jarang melakukan praktikum, berbagai permasalahan yang timbul terkait dengan pengelolaan Laboratorium, yaitu : 1. Alat praktikum yang kurang lengkap, 2. Jumlah alat yang tersedia tidak seimbang dengan jumlah siswa praktek, 3. Belum semua guru memanfaatkan laboratorium fisika alam

proses pembelajaran fisika, 4. Proses perbaikan peralatan laboratorium memerlukan waktu yang cukup lama.

Berdasarkan hasil observasi lanjutan yang telah penulis lakukan di SMA Negeri 1, penulis mendapatkan informasi, bahwa pembelajaran fisika yang berlangsung masih didominasi oleh guru serta metode pembelajaran yang digunakan juga kurang bervariasi. Kurangnya pengetahuan guru mengenai model-model pembelajaran menyebabkan guru hanya menggunakan satu jenis model pembelajaran saja, proses pembelajaran lebih sering menggunakan metode ceramah dan pembelajaran berlangsung masih konvensional dan berpusat pada guru, sehingga proses belajar mengajar kurang interaktif, sehingga kurangnya kesempatan siswa untuk memiliki pengalaman belajar yang nyata dan aktif.

Pada kegiatan praktikum jarang dilaksanakan sehingga keterampilan berfikir kreatif menjadi pasif dan kurang terlihat, dimana siswa hanya mengikuti apa saja yang dicontohkan oleh guru dan kreatifitas yang ada dalam diri siswa menjadi terhambat. Dapat dilihat dari nilai fisika siswa di semester ganjil dengan nilai rata-rata hasil ujian semester siswa untuk mata pelajaran fisika yaitu 60, masih ada siswa yang nilainya belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) untuk mata pelajaran fisika adalah 76

Hasil belajar dalam penelitian ini difokuskan pada karakteristik kompetensi keterampilan siswa, yang berorientasi pada karakteristik kompetensi, yaitu : ranah sikap, ranah keterampilan, dan ranah pengetahuan. Jadi jenis keterampilan dalam penelitian ini adalah keterampilan berfikir kreatif, Dalam hal ini menurut Munandar (2009) Kemampuan berfikir kreatif yang dikembangkan meliputi aspek *fluency* (kemampuan berfikir lancar), *flexibility* (kemampuan berfikir luwes),

originality (kemampuan berfikir orisinal), dan *elaboration* (kemampuan berfikir memerinci) (Amtiningsih, 2016). Untuk mengetahui realita permasalahan disekolah lebih lanjut mengenai keterampilan berfikir kreatif, maka peneliti harus melihat proses pembelajaran yang berlangsung di sekolah tersebut.

Pembelajaran konvensional adalah suatu proses belajar mengajar yang sudah biasa dilaksanakan oleh guru atau dengan kata lain yang paling sering dilakukan oleh guru-guru di suatu sekolah. Secara umum pelaksanaan pembelajaran ini adalah dengan cara guru menyampaikan materi pelajaran kepada siswa secara lisan. Pada umumnya siswa bersifat secara pasif, yaitu menerima apa saja yang dijelaskan oleh guru. Pada pelaksanaannya pembelajaran ini lebih sering menggunakan ceramah, dimana guru lebih mendominasi proses pembelajaran (*teacher center*) sementara siswa bersikap pasif, hal ini juga disebabkan dalam proses belajar mengajar jarang melakukan percobaan, sehingga praktikum jarang dilaksanakan. Pada pembelajaran konvensional hanya menggunakan metode ceramah dan tidak berbasis penyelidikan, hal inilah membuat siswa kurang terampil dan proses pembelajaran kurang interaktif. Adapun untuk mengetahui lebih lanjut mengenai keterampilan berfikir kreatif siswa, peneliti harus mengacu ke penelitian yang relevan.

Tujuan model pembelajaran terbimbing menurut Paul eggen dan Don kauchak (2012) adalah untuk mendorong keterlibatan dan motivasi siswa seraya membantu mereka mendapatkan pemahaman mendalam tentang topik-topik yang jelas.

Menurut Brickman, et all (2009) dengan melakukan penelitian menggunakan strategi pembelajaran inkuiri terbimbing pada mahasiswa non sains

di University Georgia terhadap pendekatan keterampilan proses sains. Penelitian yang lain oleh Ketut Ni (2017), dengan melakukan penelitian dengan menggunakan inkuiri terbimbing yang berorientasi pada aktivitas kelas yang berpusat pada siswa dan memanfaatkan berbagai sumber belajar selain guru sehingga mempengaruhi hasil belajar IPA dan mempengaruhi keterampilan berfikir secara ilmiah dan dapat memahami materi yang dikaitkan dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan penelitian yang relevan dapat disimpulkan bahwa keterampilan berfikir kreatif masih rendah. Mencermati kenyataan tersebut maka perlu dilakukan inovasi dalam pembelajaran, yakni guru dengan kompetensi yang dimilikinya diharapkan mampu memilih model pembelajaran yang tepat agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan dan tercapai secara optimal.

Selain itu siswa yang kurang terampil berfikir kreatif mengakibatkan kesulitan dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi dalam pembelajaran, sehingga hasil belajar siswa sangat rendah khususnya pada alat optik materi pemantulan dan pembiasaan cahaya. Rendahnya hasil belajar siswa disebabkan oleh pemilihan model dan media pembelajaran yang tidak sesuai. Dapat dilihat bahwa model pembelajaran dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, memilih suatu model mengajar, harus sesuai dengan realitas yang ada dan situasi kelas yang ada, yang akan dihasilkan dari proses kerjasama dilakukan antara guru dan siswa, begitu juga dengan penggunaan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif siswa yang sesuai akan menjadi pembelajaran lebih menarik, hal tersebut dapat didukung dengan memanfaatkan

fasilitas pendidikan untuk menunjang kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan kemajuan teknologi sesuai dengan era revolusi industri 4.0.

Upaya untuk meningkatkan keterampilan berfikir kreatif siswa maka model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah model inkuiri terbimbing dengan berbasis media video pada alat optik materi pemantulan dan pembiasan cahaya, dengan adanya video pembelajaran akan mempermudah guru untuk menyampaikan pembelajaran serta mempermudah siswa dalam memahami materi alat optik. Dengan mengamati, melihat video pembelajaran dikelas akan meningkatkan keterampilan berfikir kreatif siswa. Dalam hal ini menurut Hadiati Nuzliana (2015), Video pembelajaran adalah kegiatan sekelompok peserta didik yang melakukan percobaan sederhana disertai dengan penjelasan oleh kelompok tersebut sehingga memudahkan siswa mempelajari materi pemantulan dan pembiasan cahaya. Video juga sangat mendukung hasil dari pembelajaran, yang mana video sebagai media pembelajaran sudah cukup marak digunakan dalam pembelajaran. Media video pembelajaran dapat digolongkan kedalam jenis *Audio Visual Aids (AVA)* atau media yang dapat dilihat dan didengar. Media audio motion visual (media audio visual gerak) yakni media yang mempunyai suara, ada gerakan dan bentuk obyeknya dapat dilihat, media ini paling lengkap. Informasi yang disajikan melalui media ini berbentuk dokumen yang hidup, dapat dilihat dilayar monitor atau ketika diproyeksikan ke layar lebar melalui projector dapat didengar suaranya dan dapat dilihat gerakannya (video). Menurut Cheppy Riyana (2007) media video pembelajaran adalah media yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan pembelajaran baik berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi

pembelajaran. Mayer (2012) menjelaskan pula bahwa media pembelajaran berbasis gambar bergerak (video) dapat mendorong pemahaman peserta didik bila digunakan dengan cara yang konsisten dengan teori pembelajaran multimedia. Video pembelajaran bertujuan agar membantu mengkomunikasikan pesan-pesan yang disampaikan dapat lebih memberikan pemahaman kepada penerima pesan dan juga membantu guru untuk berinteraksi didalam kelas.

Model pembelajaran inkuiri terbimbing perlu mengacu ke penelitian yang relevan, menurut Sahabiyah (2013) menyatakan bahwa model pembelajaran inkuiri terbimbing yang diterapkan dalam penelitian ini terbukti berpengaruh terhadap pemahaman konsep IPA. Selanjutnya menurut Gladys (2013) menyatakan bahwa pendekatan inkuiri terbimbing efektif digunakan untuk mengatasi kesulitan belajar siswa.

Pemaparan tersebut sejalan dengan defenisi dari model pembelajaran inkuiri terbimbing, sebagaimana yang dikemukakan oleh Gulo (2002) yang menyatakan bahwa inkuiri terbimbing tidak hanya mengembangkan kemampuan intelektual tetapi seluruh potensi yang ada, termasuk pengembangan emosional dan keterampilan inkuiri merupakan suatu proses yang bermula dari merumuskan masalah, merumuskan hipotesis, mengumpulkan data, menganalisis data, dan membuat kesimpulan. Model inkuiri terbimbing juga menuntut guru untuk sengaja memilih peristiwa yang menimbulkan keheranan dan membuat siswa untuk memikirkannya serta menimbulkan rasa keingintahuan dan berusaha untuk menentukan dan menjelaskan sehingga akan menghasilkan suatu pemahaman konsep dan teori baru.

Model pembelajaran inkuiri menekankan kepada aktifitas siswa secara maksimal untuk mencari dan menemukan, artinya pendekatan inkuiri menempatkan siswa sebagai subjek belajar. Dalam proses pembelajaran, siswa tidak hanya berperan sebagai penerima pelajaran melalui penjelasan guru secara verbal, tetapi mereka berperan untuk menemukan sendiri inti dari materi pelajaran itu sendiri. Peneliti pun tertarik untuk melaksanakan kegiatan belajar mengajar dengan model pembelajaran inkuiri untuk membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajarnya.

Berdasarkan defenisi inkuiri terbimbing diatas ,maka untuk memudahkan dalam mewujudkan suatu proses penyelidikan yang berorientasi inkuiri, siswa mengikuti proses pembelajaran melalui petunjuk guru yang disajikan dalam bentuk lembar kegiatan siswa,hal ini dilakukan supaya siswa lebih terampil sehingga keterampilan berfikir kreatif yang ada pada diri siswa dapat muncul serta terbentuk. Keterampilan berfikir kreatif siswa yang ada pada diri siswa dapat mempengaruhi keterampilan poses sains siswa, siswa yang mempunyai tingkat kreativitas tinggi maka akan lebih terampil dibandingkan dengan siswa yang memiliki kreativitas rendah, hal ini sesuai dengan defenisi kreativitas yang dikemukakan oleh Munadar (2009) bahwa kreativitas merupakan hasil interaksi antara individu dengan lingkungannya, kemampuan untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data, informasi,atau unsur-unsur yang sudah ada atau dikenal sebelumnya, yaitu semua pengalaman dan pengetahuan yang telah diperoleh seseorang selama hidupnya,baik itu dilingkungan sekolah, keluarga maupun masyarakat.

Berdasarkan pernyataan yang telah diungkapkan maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “ Peningkatan Keterampilan Berfikir Kreatif Siswa menggunakan model inkuiri terbimbing berbasis media video di SMA”.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah terdapat beberapa masalah yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran fisika masih didominasi guru.
2. Hasil belajar rendah
3. Kurangnya kesempatan siswa untuk memiliki pengalaman nyata dan aktif.
4. Alat alat praktikum disekolah tidak memadai.
5. Rendahnya keterampilan berfikir kreatif yang dimiliki oleh siswa.
6. Kemampuan berfikir tingkat tinggi siswa pada mata pelajaran fisika masih rendah.
7. Proses pembelajaran lebih sering menggunakan metode ceramah dan pembelajaran berlangsung masih konvensional dengan latihan soal.
8. Media pembelajaran yang digunakan adalah media video.

1.3. Batasan Masalah

Dalam penelitian ini masalah dibatasi pada :

1. Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah inkuiri terbimbing berbasis Media video.

2. Penelitian dilakukan pada siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Kota Tanjungbalai pada tahun pelajaran 2018/2019.
3. Keterampilan berfikir kreatif disesuaikan dengan indikatornya.
4. Materi pokok yang diajarkan dalam penelitian ini adalah pada alat-alat optik pembahasan pemantulan dan pembiasan pada lensa

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian di SMA Negeri 1 Kota Tanjungbalai adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah peningkatan keterampilan berfikir kreatif siswa SMA N 1 pada materi alat optik melalui model inkuiri terbimbing berbasis media video?
2. Bagaimanakah peningkatan hasil belajar siswa SMA N 1 pada materi alat optik melalui model inkuiri terbimbing berbasis media video?
3. Bagaimana aktivitas siswa dalam peningkatan keterampilan berfikir kreatif siswa SMAN 1 pada materi alat optik melalui inkuiri terbimbing berbantuan media video?

1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai pada penelitian di SMA Negeri 1 Kota Tanjungbalai adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui ada peningkatan keterampilan berfikir kreatif siswa SMA N 1 pada materi alat optik melalui model inkuiri terbimbing berbasis media video.

2. Untuk mengetahui ada peningkatan hasil belajar siswa SMA N 1 pada materi alat optik melalui model inkuiri terbimbing berbasis media video.
3. Untuk mengetahui aktivitas siswa dalam peningkatan keterampilan berfikir kreatif siswa SMAN 1 pada materi alat optik melalui inkuiri terbimbing berbasis media video.

1.6. Manfaat Penelitian

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat menjadi informasi sebagai sumbangan pemikiran dan bahan acuan bagi, guru, pengelola, lembaga pendidikan dan penelitian selanjutnya akan menguji secara lebih mendalam tentang peningkatan keterampilan berfikir kreatif dengan model pembelajaran inkuiri terbimbing berbasis video pembelajaran sehingga hasil belajar dan daya pikir siswa semakin tinggi dalam pembelajaran fisika.

Secara praktis penelitian ini diharapkan:

1. Bahan pertimbangan bagi pengajar dalam memahami masalah siswa pada pembelajaran fisika, sehingga dapat memilih model pembelajaran yang cocok.
2. Bahan masukan bagi pengajar dalam memilih dan menggunakan model serta media pembelajaran secara optimal pada kegiatan belajar mengajar fisika.
3. Rujukan untuk pengembangan ilmu pengetahuan yang berhubungan dengan penelitian ini bagi peneliti yang tertarik dengan penelitian sejenis.
4. Peningkatan kompetensi penelitian dalam melakukan kegiatan penelitian serta aplikasi pada proses pembelajaran dikelas.

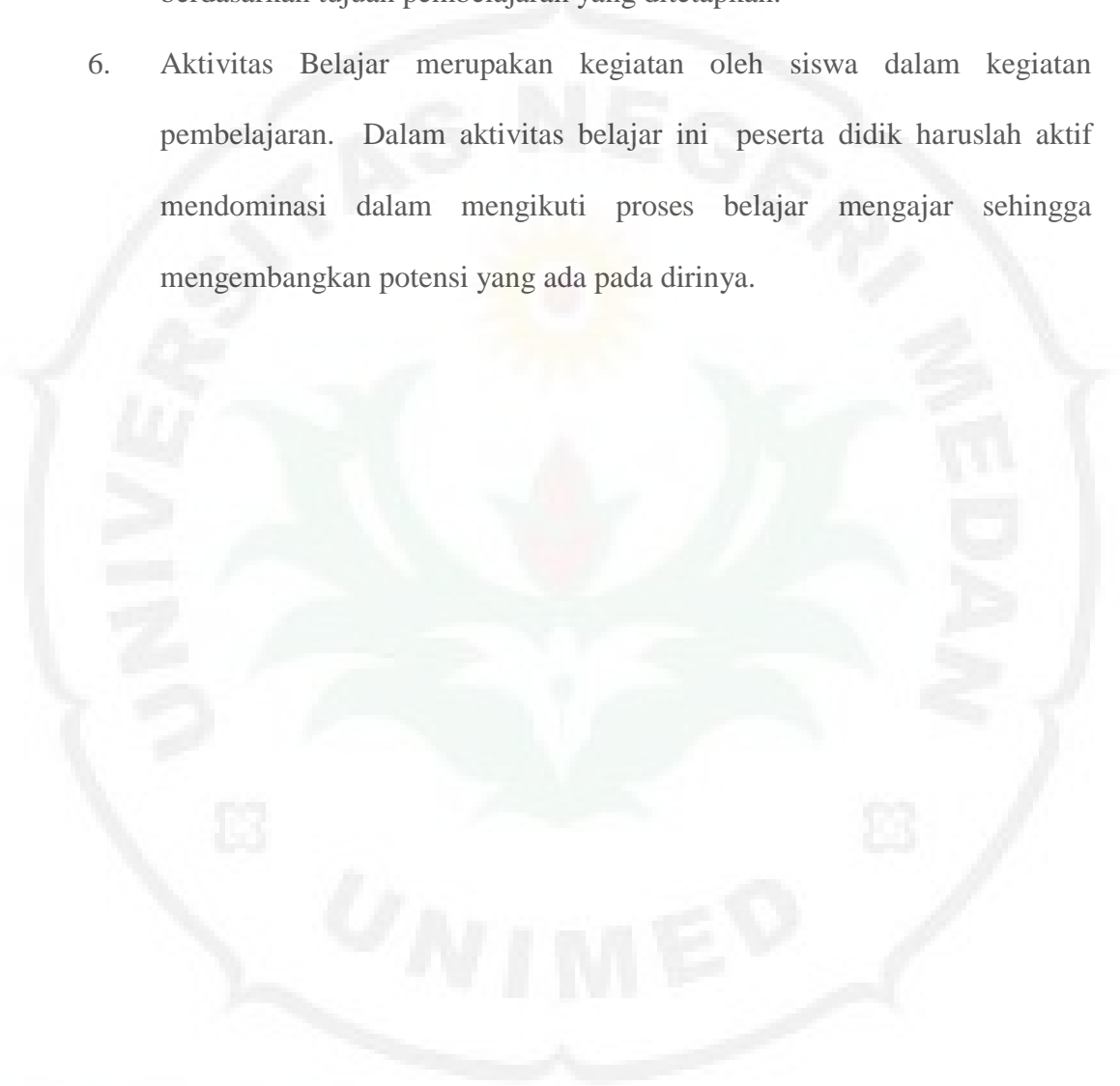
1.7. Defenisi Operational

Untuk menghindari adanya perbedaan penafsiran, perlu adanya penjelasan dari beberapa istilah dalam penelitian ini. Beberapa konsep dan istilah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Pembelajaran Inkuiri terbimbing guru berperan sebagai instruktur, yang berperan sebagai pengarah saat pembelajaran berlangsung disebut Inkuiri Terbimbing.
2. Berpikir kreatif adalah berpikir secara konsisten dan terus menerus menghasilkan sesuatu yang kreatif/orisinil sesuai dengan keperluan. Tujuan dari berpikir kreatif adalah untuk merangsang keingin tahuan dan merangsang berpikir divergen.
3. Media pembelajaran adalah kumpulan berbaai jenis yang ada didalam lingkungan peserta didik sehingga mereka lebih terangsang untuk mengikuti pelajaran dengan baik. Media pembelajaran disini berupa video pembelajaran. Video dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama sama dengan suara yang sesuai.
4. Pembelajaran konvensional adalah pembelajaran dalam konteks klasikal yang sudah terbiasa dilakukan, sifatnya berpusat pada guru, sehingga pelaksanaanya kurang memperhatikan keseluruhan situasi belajar.
5. Hasil belajar adalah penguasaan produk fisika yang mengacu pada perubahan kemampuan bidang kognitif yang mencakup dimensi pengetahuan (faktual, konseptual, procedural, metakognitif) dan dimensi proses kognitif (mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi dan mencipta) yang dicapai siswa sebagai hasil dari proses

pembelajaran fisika yang ditempuh selama kurun waktu tertentu berdasarkan tujuan pembelajaran yang ditetapkan.

6. Aktivitas Belajar merupakan kegiatan oleh siswa dalam kegiatan pembelajaran. Dalam aktivitas belajar ini peserta didik haruslah aktif mendominasi dalam mengikuti proses belajar mengajar sehingga mengembangkan potensi yang ada pada dirinya.



THE
Character Building
UNIVERSITY