

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Mengajar dalam konteks standar proses pendidikan tidak hanya sekedar menyampaikan materi pelajaran, akan tetapi juga dimaknai sebagai proses mengatur lingkungan supaya siswa belajar. Makna lain mengajar yang demikian sering diistilahkan dengan pembelajaran. Hal ini mengisyaratkan bahwa dalam proses belajar mengajar siswa harus dijadikan sebagai pusat dari kegiatan. Hal ini dimaksudkan untuk membentuk watak, peradaban, dan meningkatkan mutu kehidupan peserta didik. Pembelajaran perlu memberdayakan semua potensi peserta didik untuk menguasai kompetensi yang diharapkan. Pemberdayaan diarahkan untuk mendorong pencapaian kompetensi dan perilaku khusus supaya setiap individu mampu menjadi pembelajar sepanjang hayat dan mewujudkan masyarakat belajar (Sanjaya, 2010:103).

Masalah utama dalam pembelajaran pada pendidikan formal (sekolah) dewasa ini adalah masih rendahnya daya serap peserta didik. Hal ini tampak dari rerata hasil belajar peserta didik yang senantiasa masih sangat memprihatinkan. Prestasi ini tentunya merupakan hasil kondisi pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan tidak menyentuh ranah dimensi peserta didik itu sendiri, yaitu bagaimana sebenarnya belajar itu (belajar untuk belajar). Dalam arti yang lebih substansial, bahwa proses pembelajaran hingga dewasa ini masih memberikan dominasi guru dan tidak memberikan akses bagi anak didik untuk berkembang secara mandiri melalui penemuan dalam proses berpikirnya (Trianto, 2011:5).

Menciptakan kegiatan belajar-mengajar yang mampu mengembangkan hasil belajar semaksimal mungkin merupakan tugas dan kewajiban guru. Untuk mendesain kegiatan belajar-mengajar yang dapat merangsang hasil belajar yang lebih efektif dan efisien untuk setiap materi pelajaran, memerlukan strategi guru dalam cara atau metode penyampaiannya. Oleh karena itu guru harus mampu memilih dan menetapkan berbagai metode mengajar yang paling efektif dan efisien sesuai dengan kondisi dan situasinya, dan kemudian menetapkan alat-alat

atau sumber-sumber yang diperlukan untuk memberikan kegiatan atau pengalaman belajar siswa yang akan menggunakan materi pelajaran sesuai dengan tujuan instruksionalnya (Amien, 1987 : 98).

Fisika merupakan cabang Ilmu Pengetahuan Alam yang mempelajari tentang semua peristiwa dan gejala fisis yang terjadi di alam. Pengetahuan Fisika diperoleh dan dikembangkan dengan berlandaskan pada serangkaian penelitian yang dilakukan oleh fisikawan dalam mencari jawaban pertanyaan apa, mengapa, bagaimana dari gejala-gejala alam serta penerapannya dalam teknologi dan kehidupan sehari-hari yang melibatkan keterampilan fisis dan penalaran.

Kunci keberhasilan belajar Fisika adalah menyenangi Fisika. Siswa akan menyenangi Fisika jika ia memahami konsep-konsep Fisika dan aplikasinya dalam kehidupan sehari-hari. Namun pada kenyataannya banyak siswa yang takut dengan pelajaran Fisika. Fisika dianggap sebagai pelajaran yang sulit dan memusingkan. Padahal, Fisika merupakan pelajaran yang sangat menarik. Banyak hal yang terlihat aneh atau unik dapat dijelaskan dengan konsep-konsep yang indah.

Berdasarkan pengalaman peneliti pada saat menjalani Program Pengalaman Lapangan Terpadu (PPLT) di SMA Methodist Lubuk Pakam, umumnya guru Fisika masih menggunakan proses pengajaran berorientasi pada guru (*teacher centered*) dimana siswa merupakan objek yang harus menguasai materi pelajaran. Dengan cara pembelajaran demikian kesempatan siswa untuk mengembangkan kemampuan sesuai dengan minat dan bakatnya sangat terbatas. Sebab, dalam proses pembelajaran Fisika segalanya diatur dan ditentukan oleh guru.

Hasil observasi yang telah dilakukan peneliti di SMA Methodist Lubuk Pakam juga menunjukkan hal yang tidak jauh berbeda. Berdasarkan hasil angket yang disebarkan kepada 43 siswa kelas X-3 SMA Methodist Lubuk Pakam, sebanyak 38 (88,37%) siswa menganggap Fisika itu adalah pelajaran yang sulit dan kurang menarik, 34 (79,07%) siswa menganggap proses pembelajaran Fisika di kelas cenderung hanya mencatat dan mengerjakan soal-soal. Tidak mengherankan jika nilai Fisika semester ganjil di kelas ini belum mencapai KKM.

Padahal dari hasil observasi tersebut para siswa sebenarnya antusias dalam melaksanakan pembelajaran Fisika di kelas. Dari 43 orang siswa kelas X-3 SMA Methodist Lubuk Pakam, sebanyak 35 (81,39%) siswa ingin cara belajar yang banyak praktikum & demonstrasi serta bermain sambil belajar. Ini berarti siswa ingin dijadikan subjek yang berperan aktif dalam proses pembelajaran.

Dari hasil studi pendahuluan yang dilakukan peneliti melalui wawancara di SMA Methodist Lubuk Pakam kepada guru bidang studi Fisika, diperoleh informasi bahwa pemahaman siswa terhadap konsep-konsep Fisika masih rendah. Dari Daftar Kumpulan Nilai (DKN) siswa kelas X-3 SMA Methodist Lubuk Pakam, diperoleh nilai rata-rata Fisika semester ganjil tahun pelajaran 2011/2012 untuk ujian tengah semester mencapai 40,41 dan ujian akhir semester mencapai 66,75. Sedangkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) di sekolah tersebut adalah 65. Sehingga dapat dikatakan nilai rata-rata siswa untuk ujian tengah semester tidak mencapai kriteria ketuntasan minimal yang diharapkan, meskipun KKM ujian semester sudah tercapai, namun nilai yang diperoleh siswa sudah ada nilai tambahan dari guru yaitu penilaian guru terhadap pribadi/kelompok, kehadiran siswa, dan disiplin siswa.

Salah satu solusi yang dapat dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan aktivitas belajar siswa yang lebih kreatif adalah dengan menerapkan model pembelajaran inkuiri berbasis *pictorial riddle*. Strategi inkuiri ini dikembangkan untuk mengajar para siswa memahami proses meneliti dan menerangkan suatu kejadian. Kesadaran siswa terhadap proses inkuiri dapat ditingkatkan sehingga mereka dapat diajarkan prosedur pemecahan masalah secara ilmiah.

Alasan peneliti dalam pembelajaran fisika menggunakan model inkuiri berbasis *pictorial riddle* sebab Fisika tidak terlepas dari gambar. Pendekatan dengan menggunakan *pictorial riddle* adalah salah satu teknik atau metode untuk mengembangkan motivasi dan minat siswa di dalam diskusi kelompok kecil maupun besar. Gambar, peraga atau situasi sesungguhnya dapat digunakan untuk meningkatkan cara berpikir kritis dan kreatif siswa. Suatu *riddle* biasanya berupa gambar di papan tulis, papan poster atau diproyeksikan dari suatu transparansi,

kemudian guru mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan *riddle*. Hubungan antara benda-benda dan tindakan dalam gambar dengan bahasa siswa memungkinkan mereka melakukan peralihan secara alamiah dari bahasa tutur menuju bahasa tulis.

Penelitian mengenai strategi inkuiri sudah pernah diteliti oleh Zebua (2011), yakni Strategi Pembelajaran *Inquiry* pada materi pokok Hukum Newton di kelas X SMA Swasta Gajah Mada Medan T.P. 2010/2011, diperoleh nilai rata-rata pretes kelas eksperimen 47,71 dan nilai rata-rata postes kelas eksperimen 73,29. Sedangkan nilai rata-rata pretes kelas kontrol 43,29 dan nilai rata-rata postes kelas kontrol 66,86. Berdasarkan data tersebut terdapat peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan strategi pembelajaran *inquiry* pada materi pokok Hukum Newton.

Untuk itu, peneliti ingin melakukan studi lanjutan untuk lebih mengembangkan pengaruh model pembelajaran inkuiri dengan menerapkan basis *pictorial riddle* terhadap hasil belajar siswa dan aktivitas belajar siswa. Pada penelitian, peneliti juga akan memperhatikan efisiensi waktu pada tahap menganalisis dan mengisi *riddle* sehingga diharapkan siswa berperan aktif dengan baik dalam pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul: **“Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Berbasis *Pictorial Riddle* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pengukuran di Kelas X Semester I SMA Swasta Methodist Lubuk Pakam T.A. 2012/2013”**.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka yang menjadi identifikasi masalah adalah:

1. Hasil belajar Fisika siswa belum mencapai KKM.
2. Siswa kurang aktif belajar ketika mempelajari Fisika.
3. Model pembelajaran yang kurang bervariasi.
4. Proses pembelajaran Fisika yang kurang menarik.

1.3. Batasan masalah

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

1. Penelitian ini menerapkan model pembelajaran inkuiri pada kelas eksperimen dan metode konvensional pada kelas kontrol.
2. Media yang digunakan dalam pembelajaran adalah *pictorial riddle*.
3. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran inkuiri terhadap hasil belajar siswa.
4. Hasil belajar yang akan diteliti hanya pada aspek kognitif siswa pada materi pengukuran.

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 Fisika yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran inkuiri berbasis *pictorial riddle* pada materi pengukuran di kelas X semester I SMA Swasta Methodist Lubuk Pakam T.A. 2012/2013?
2. Apakah ada perbedaan akibat pengaruh penggunaan model pembelajaran inkuiri berbasis *pictorial riddle* terhadap hasil belajar Fisika siswa pada materi pengukuran di kelas X semester I SMA Swasta Methodist Lubuk Pakam T.A. 2012/2013?

1.5. Tujuan penelitian

Berdasarkan dari rumusan masalah, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran inkuiri berbasis *pictorial riddle* pada materi pengukuran di kelas X semester I SMA Swasta Methodist Lubuk Pakam T.A. 2012/2013.

2. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran inkuiri berbasis *pictorial riddle* terhadap hasil belajar siswa pada materi pengukuran di kelas X semester I SMA Swasta Methodist Lubuk Pakam T.A. 2012/2013.

1.6. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yang ingin dicapai dari hasil penelitian ini adalah:

1. Memberikan masukan bagi guru dalam memilih model pembelajaran yang sesuai dalam upaya memperbaiki dan mempermudah pembelajaran Fisika.
2. Sebagai informasi mengenai pengaruh model pembelajaran inkuiri berbasis *pictorial riddle* terhadap hasil belajar siswa pada materi pengukuran di kelas X semester I SMA Swasta Methodist Lubuk Pakam T.A. 2012/2013.
3. Memberikan sumbangan dalam rangka perbaikan pembelajaran selanjutnya yang berupa pembelajaran yang kreatif dan berkualitas serta memperdalam pengetahuan mengenai model pembelajaran inkuiri berbasis *pictorial riddle* untuk dapat diterapkan dimasa yang akan datang.
4. Sebagai masukan untuk peneliti dalam menambah wawasan tentang model pembelajaran.
5. Bahan referensi yang dapat digunakan para peneliti lain yang berminat untuk melakukan penelitian yang serupa.