

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran inkuiri merupakan suatu kegiatan yang menekankan peserta didik untuk aktif untuk memperoleh pengalaman belajar dalam menemukan konsep-konsep materi berdasarkan masalah yang diajukan. Pembelajaran inkuiri menekankan pada proses mencari dan menemukan sendiri jawaban dari suatu masalah yang dipertanyakan. Dalam proses pembelajaran, peserta didik tidak hanya berperan sebagai penerima materi pelajaran melalui penjelasan guru secara verbal, tetapi peserta didik berperan untuk menemukan inti dari materi pelajaran tersebut. Aktivitas dalam pembelajaran inkuiri dilakukan melalui proses tanya jawab antara guru dan siswa.

Berdasarkan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar tingkat SD / MI dalam peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah , bahwa dalam Standar Kompetensi Ilmu Pengetahuan Dasar berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara tersusun, sehingga Ilmu Pengetahuan Alam bukan hanya suatu penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta – fakta, konsep – konsep, dan prinsip – prinsip tetapi juga Ilmu Pengetahuan Alam suatu proses untuk penemuan. Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam diharapkan dapat menjadi tempat bagi peserta didik untuk dapat mempelajari diri sendiri dan memahami alam sekitar, serta bertujuan

untuk pengembangan lebih lanjut dalam menerapkan di kehidupan nyata atau sehari – hari. Dalam Standar Isi Kurikulum KTSP 2006 bahwa Standar Kompetensi Ilmu Pengetahuan Alam terdapat pola – pola pembelajaran interaktif, strategi pembelajaran dalam menunjukkan materi secara verbal di ubah menggunakan strategi pembelajaran yang inovatif, munculnya kesadaran bahwa dalam sumber belajar dan media pembelajaran bisa di peroleh dari berbagai cara serta dalam teknologi pembelajaran berbasis Teknologi Informasi sudah mulai diterapkan sekolah.

Idealnya dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Dasar, Ilmu Pengetahuan Alam sebagai proses, jadi dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam siswa lebih di tekankan pada memberikan pengalaman secara langsung sehingga memberi ruang untuk menumpuhkan kemampuan berfikir, bekerja serta bersikap ilmiah secara terpadu. Namun pada kenyataannya guru dalam proses belajar mengajar masih menggunakan metode ceramah. Kurangnya pemahaman guru terhadap penggunaan model serta media yang sesuai. Padahal dalam menggunakan model pembelajaran serta dalam penggunaan media yang sesuai sangat membantu keberhasilan belajar siswa. Sehingga dalam hal ini membuat siswa terlihat jenuh dan bosan pada saat pembelajaran siswa hanya duduk dan mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru. Hal ini akan menjadikan hasil belajar siswa kurang maksimal.

Model serta media pembelajaran hal ini diperlukan untuk dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan disukai oleh siswa. Dalam

menggunakan model serta metode yang tepat akan membuat hasil belajar siswa menjadi optimal. Peran guru dalam proses membelajarkan siswa sangat penting. Hal ini dikarenakan di masa mendatang guru tidak lagi menjadi sumber informasi dalam menyampaikan pengetahuan tetapi melainkan lebih merupakan fasilitator yang akan mempermudah siswa dalam belajar. Cara guru mengajar dalam pembelajaran konvensional atau disebut juga metode ceramah yang diiringi dengan penjelasan guru serta pembagian tugas dan latihan sehingga perlu untuk diperbarui dan dikembangkan seiring dengan perkembangan kemajuan teknologi. Guru dituntut untuk dapat menyampaikan pembelajaran yang kreatif serta penggunaan teknologi yang tepat untuk dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan inovatif untuk menumbuhkan semangat siswa sehingga dalam hasil belajar siswa akan tercapai secara optimal.

Penggunaan model serta media pembelajaran akan dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa di kelas khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di SDI Taqwiyatul Wathon Semarang. Berdasarkan pengamatan dan wawancara pada waktu observasi yang telah dilaksanakan di SDI Taqwiyatul Wathon pada hari senin tanggal 8 Januari 2018 di kelas III. Nilai rata-rata pada penilaian akhir semester I dikelas III pada mata pelajaran IPA adalah 51,7. Dari hasil nilai akhir semester 1, menunjukkan data yang telah diperoleh dari hasil nilai akhir semester 1 pada mata pelajaran IPA masih di bawah KKM 60. Terbukti dari 25 siswa hanya 8 siswa atau 32% yang berhasil memenuhi KKM, sedangkan 17 siswa atau 72%

belum memenuhi KKM. Terdapat lebih dari 50% siswa yang belum memenuhi KKM yang telah ditentukan serta dalam pembelajaran tidak nampaknya siswa dalam bertanya dan siswa belum berani dalam mengemukakan pendapatnya, berarti dalam kegiatan pembelajaran ini belum berhasil.

Tabel 1.1 Hasil Nilai Akhir Semester 1

NO	Ketuntasan	Frekuensi	Persentase (%)
1	Tuntas	8	32
2	Belum Tuntas	17	72
	Jumlah	25	100

Proses pembelajaran yang telah terjadi, kurang mampu dapat mengembangkan kemampuan berpikir pada siswa. Dalam pelaksanaan proses pembelajaran dikelas, siswa dipaksa hanya untuk menghafal informasi, mengingat dan menimbun berbagai informasi tanpa dituntut untuk dapat memahami sebuah informasi yang akan diperoleh untuk diterapkannya dengan situasi dalam kehidupan sehari-hari. IPA berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis jadi IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta, konsep atau prinsip saja tetapi IPA juga merupakan suatu proses penemuan. Pendidikan IPA diharapkan menjadi wahana bagi siswa untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar. Pada proses pembelajaran IPA, sebaiknya ditekankan pada memberikan pengalaman langsung. Dalam pembelajaran IPA di SD, guru masih menggunakan metode ceramah dan siswa lebih banyak mendengarkan

penjelasan dari guru dan menjalankan tugas jika guru memberikan latihan soal-soal. Guru belum dapat membuat pembelajaran menjadi aktif dan kreatif dalam melibatkan siswa. Guru belum menggunakan berbagai model serta media pembelajaran yang bervariasi berdasarkan karakter materi pelajaran. Guru belum juga dapat menguasai dalam penggunaan media pembelajaran salah satunya seperti multimedia interaktif.

Memanfaatkan multimedia dalam proses pembelajaran hal itu merupakan hal yang terpenting dalam dunia pendidikan. Dengan memanfaatkan multimedia siswa dengan mudah memahami materi yang diberikan oleh guru. Guru sebenarnya membutuhkan media sebagai pendukung untuk memudahkan proses pembelajaran. Tetapi hal itu dikarenakan guru belum bisa untuk mengembangkan media pembelajaran. Dalam media pendukung seperti LCD dan komputer sudah tersedia tetapi guru belum memanfaatkannya dan guru dalam penggunaan media pembelajaran berbasis komputer belum pernah dilakukan. Alasan yang menyebabkan guru belum memanfaatkannya adalah guru belum terampil dalam mengembangkan materi dengan menggunakan media berbasis komputer. Akibatnya pada saat pembelajaran dimulai ketika guru menerangkan masih ada beberapa siswa yang kurang fokus saat proses belajar mengajar. Penyebabnya buku masih menjadi media pembelajaran utama dan guru masih menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi. Akibatnya guru kurang melibatkan keaktifan siswa secara optimal cenderung masih kurang. Nilai hasil belajar siswa kelas III dikatakan belum berhasil.

Dikatakan berhasil apabila siswa dapat memenuhi standart yang telah ditentukan. Dalam proses belajar mengajar guru masih menggunakan metode ceramah sehingga terlihat monoton dan siswa kurang terlibat dalam pembelajaran sehingga siswa hanya mendengarkan apa yang telah disampaikan oleh guru ketika mengajar.

Berdasarkan permasalahan yang ada sebagai tindak lanjut untuk mengatasi permasalahan yang ada, akan dilakukan alternatif tindakan dengan menggunakan pembelajaran dengan melalui metode inkuiri berbantuan multimedia interaktif. Dengan ini dapat digunakan untuk menumbuhkan semangat siswa dan dapat menyampaikan pembelajaran yang menarik. Model inkuiri merupakan kegiatan pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung untuk menyelidiki secara tersusun, merencanakan eksperimen sehingga membuat kesimpulan dari hasil yang telah didapatkan. Dalam pembelajaran dengan inkuiri ini, siswa dituntut untuk aktif untuk menemukan pemahaman siswa sendiri terhadap materi yang dipelajari dan guru sebagai fasilitator yang untuk merangsang dan mengarahkan siswa. Model inkuiri dengan memanfaatkan multimedia interaktif agar berpengaruh terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam siswa di kelas III SDI Taqwiyatul Wathon. Adanya berbantuan dengan Multimedia Interaktif diharapkan dapat menjadi lebih paham terhadap materi dan siswa menjadi mandiri serta semangat dalam belajar. Multimedia interaktif memberikan rangsangan , pengalaman serta persepsi terhadap materi belajar. Multimedia interaktif dapat memaksimalkan efek visual serta memberikan interaksi sehingga membuat pemahaman bahan

ajar dapat meningkat. Multimedia interaktif dapat menarik perhatian siswa untuk dapat mengikuti proses belajar mengajar dikarenakan terdapatnya objek atau gambar sehingga adanya pergerakan yang seolah kelihatan hidup.

Berdasarkan latar belakang yang ada, maka peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Inkuiri Dengan Berbantuan Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas III SDI Taqwiyyatul Wathon Semarang”. Peneliti memiliki harapan bahwa model inkuiri dengan berbantuan multimedia interaktif mampu mempengaruhi hasil belajar siswa sehingga dapat membantu dalam memahami mata pelajaran IPA pada siswa kelas III untuk mencapai ketuntasan belajar lebih besar dari sebelumnya.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Hasil belajar IPA belum mencapai KKM.
2. Dalam pembelajaran IPA guru masih menggunakan metode ceramah.
3. Kurangnya pemahaman guru dalam memanfaatkan media pembelajaran.
4. Siswa cenderung hanya mendengarkan materi pelajaran yang disampaikan oleh guru.
5. Dalam pembelajaran siswa jarang dilibatkan melakukan percobaan secara langsung.

C. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Penelitian ini difokuskan pada perbedaan hasil belajar IPA antar kelas eksperimen dan kelas kontrol pada siswa kelas III SDI Taqwiyatul Wathon Semarang.
2. Model yang digunakan sebagai pembanding dalam mengukur pengaruh model inkuiri berbantu Multimedia Interaktif adalah model pembelajaran konvensional.
3. Objek dalam penelitian ini terbatas pada siswa kelas III SDI Taqwiyatul Wathon Semarang.
4. Hasil penelitian yang diteliti dalam melakukan penelitian ini pada aspek kognitif dan afektif.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

Apakah terdapat pengaruh model Inkuiri dengan berbantuan Multimedia Interaktif terhadap hasil belajar IPA pada siswa kelas III SDI Taqwiyatul Wathon Semarang ?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini adalah:

Untuk mengetahui pengaruh Model Inkuiri dengan berbantuan Multimedia Interaktif terhadap hasil belajar IPA pada siswa kelas III SDI Taqwiyatul Wathon Semarang.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat dalam penelitian ini dilihat dari manfaat praktis dan teoritis sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan menambah wawasan khususnya bidang pembelajaran mengenai pengaruh hasil belajar IPA melalui metode Inkuiri dengan berbantuan Multimedia Interaktif.

2. Manfaat Praktis

Manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini secara praktis :

a. Bagi Peneliti

Peneliti dapat menambah pengalaman dan pengetahuan dalam menggunakan metode Inkuiri dengan berbantuan Multimedia Interaktif serta menjadikan referensi yang relevan bagi peneliti.

b. Bagi Guru

Menjadi tolak ukur guru dalam proses pembelajaran dapat menggunakan metode yang sesuai dengan materi ajar dan dapat menjadi bahan masukan bagi guru untuk memperbaiki proses belajar mengajar di sekolah.

c. Bagi Siswa

Proses pembelajaran dengan melalui metode Inkuiri dengan berbantuan Multimedia Interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPA.

d. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas dalam proses belajar mengajar khususnya pembelajaran IPA di SDI Taqwiatul Wathon.