

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam era globalisasi, pemerintah Indonesia sebagai bagian dari negara berkembang di dunia mulai mempersiapkan diri untuk meningkatkan sumber daya manusianya, agar mereka dapat bersaing dengan sehat melawan kompetitor dari negara berkembang lainnya. Salah satu usaha yang dilakukan pemerintah Indonesia adalah meningkatkan SDM dibidang pendidikan. Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Pendidikan Nasional (UU SISDIKNAS) Pasal 3 disebutkan, bahwa :

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan serta watak dan peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mengcerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa keada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Peran guru dalam peningkatan kualitas pembelajaran di kelas sangatlah penting. Di kelas guru mempunyai hak sepenuhnya untuk mengelola kelas agar materi apa yang akan disampaikan dapat dipahami dan dimengerti oleh siswa. Sebagai seorang yang profesional, guru tidak hanya berperan sebagai penyampai informasi, namun juga ia memiliki tanggung jawab untuk mengusahakan agar proses belajar mengajar dapat berlangsung dengan optimal.

Dibeberapa sekolah terutama Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) proses belajar mengajar masih berpusat pada guru, dimana pengetahuan yang didapat oleh siswa dalam bentuk informasi biasa atau sekedar ceramah. Dalam proses pembelajaran seperti ini, guru berperan sebagai pusat informasi sedangkan siswa hanya berperan sebagai penerima informasi. Kegiatan siswa lebih banyak mendengar atau hanya menulis apa yang diinformasikan guru. Akibatnya siswa menjadi kurang aktif didalam kelas sehingga yang terjadi hanya komunikasi satu arah dan membuat siswa bosan serta mengantuk. Berdasarkan kutipan sebuah

koran radar *online* (12 September 2012) menyebutkan bahwa mengantuk di kelas itu bukan hanya di sebabkan oleh murid itu sendiri. Bisa jadi disebabkan oleh guru yang sangat membosankan. Misalnya dengan metode mengajar yang monoton sehingga membuat murid merasa bosan dan akhirnya mengantuk di kelas.

Pembelajaran yang hanya satu arah saja dapat membuat siswa merasa bosan dan dapat menurunkan motivasi belajar serta inisiatif siswa untuk bertanya dan mengemukakan ide. Situasi ini bertentangan dengan prinsip konstruktivisme yang memandang bahwa sebenarnya siswalah yang harus membangun pengetahuannya sendiri. Untuk itu sangat diperlukan metode pembelajaran yang dapat membuat siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini peneliti ingin mencoba alternatif lain untuk mengembangkan pemahaman siswa dalam menyerap pelajaran yang ada di kelas. Salah satunya dengan pemanfaatan metode pembelajaran yang dapat menunjang keaktifan siswa untuk lebih memahami pelajaran yang sedang berlangsung.

Menurut Bruner dalam Trianto (2009), menyatakan bahwa berusaha sendiri untuk mencari pemecahan masalah serta pengetahuan yang menyertainya, menghasilkan pengetahuan yang benar-benar bermakna. Suatu konsekuensi logis karena dengan berusaha untuk mencari pemecahan masalah secara mandiri akan memberikan pengalaman konkret, dengan pengalaman tersebut dapat digunakan pula memecahkan masalah-masalah serupa, karena pengalaman itu memberikan makna tersendiri bagi peserta didik.

Metode pembelajaran menempati peranan yang tidak kalah penting dari penunjang kegiatan belajar mengajar. Pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh siswa diharapkan bukan hasil mengingat fakta-fakta tetapi hasil dari menemukan sendiri. Guru harus selalu merancang kegiatan yang merujuk pada kegiatan yang merujuk pada kegiatan menemukan, apapun materi yang diajarkannya.

Salah satu strategi pembelajaran yang bertumpu pada pembelajaran aktif adalah inkuiri. Inkuiri dalam bahasa inggris *inquiry*, berarti pertanyaan, atau pemeriksaan, penyelidikan. Inkuiri sebagai suatu proses umum yang dilakukan

manusia untuk mencari atau memahami informasi. Pembelajaran inkuiri dirancang untuk mengajak siswa secara langsung kedalam proses ilmiah dalam waktu yang relatif singkat. Hasil penelitian Schlenker dalam Joyce dan Weil dalam Trianto (2009), menunjukkan bahwa latihan inkuiri dapat meningkatkan pemahaman sains, produktif dalam kreatif berfikir dan siswa menjadi terampil dalam memperoleh dan menganalisis informasi.

Penelitian yang berkaitan dengan inkuiri ini juga telah dilakukan oleh Ali Mahmudatussa'dah. Hasil penelitian didapatkan bahwa pendekatan inkuiri kontekstual berbasis informasi teknologi topik food additive dapat meningkatkan keterampilan berfikir kritis mahasiswa. Peningkatan nilai pretest ke posttest dialami oleh semua sampel dengan nilai N-Gain yang berbeda-beda (Mahmudatussa'dah, 2009).

Salah satu metode pembelajaran *Inquiry* adalah *free inquiry*. Metode pembelajaran ini sebenarnya lebih mengacu ke pembelajaran yang bersifat *konstruktivisme*. Peran guru dalam pembelajaran menurut teori konstruktivisme adalah sebagai fasilitator atau moderator. Siklus dalam pembelajaran inkuiri adalah observasi (*Observation*), bertanya (*Questioning*), mengajukan dugaan (*Hypothesis*), pengumpulan data (*Data gathering*), dan penyimpulan (*conclusion*). (Trianto, 2010: 114).

Menurut Kuhlthau (2010), dalam penelitiannya mengemukakan bahwa "*Inquiry is a way of learning new skills and knowledge for understanding and creating in the midst of rapid technological change. The underlying concept is considering a question or problem that prompts extensive investigation on the part of the student.*"

Berdasarkan pernyataan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran inquiry merupakan cara belajar keterampilan dan pengetahuan baru untuk memahami dan menciptakan sesuatu dengan perubahan teknologi yang cepat. Konsep yang mendasari pertanyaan dan masalah yang memerlukan penyelidikan bagi siswanya.

Dikemukakan juga oleh Putri (2012), bahwa kedudukan siswa dalam model *free inquiry* ini diberikan kebebasan dalam menyelesaikan masalah, melakukan

percobaan, menganalisis data, serta membuat kesimpulan. Kebebasan dalam menentukan masalah memancing siswa untuk melakukan kegiatan berpikir untuk dapat menemukan masalah yang akan diujicobakan sehingga menimbulkan suatu ide yang bermacam-macam. Siswa juga akan menuangkan keberagaman ide yang unik saat melakukan analisis data dan membahas permasalahan yang dibuat.

Model pembelajaran yang dipilih dalam penelitian ini adalah model *free inquiry* atau inkuiri bebas. Gulo (dalam Trianto, 2010:166) menyatakan bahwa strategi inkuiri berarti 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.

Peneliti mencoba untuk menggabungkan metode pembelajaran *Free Inquiry* dengan memanfaatkan media *audiovisual* dalam hal ini berbentuk multimedia pembelajaran sebagainya. Ini dikarenakan adanya perbedaan daya tangkap yang diterima oleh masing-masing siswa. Dengan menggunakan metode pembelajaran *Free Inquiry* berbantuan multimedia interaktif, diharapkan dapat membuat siswa yang berkemampuan rendah dalam menyerap pelajaran yang diberikan oleh guru disekolah, agar dapat mengulang kembali pelajaran tersebut dirumah. Siswa sangat dituntut keras untuk mengikuti kegiatan belajar mengajarnya oleh diri sendiri dengan pemikiran sendiri dan guru disini hanya berperan sebagai fasilitator dan mediator. Metode pembelajaran *Free Inquiry* merupakan metode pembelajaran yang harus mengharuskan siswa terlibat dalam proses belajar, sedangkan guru hanya berperan menyediakan bimbingan atau petunjuk yang cukup luas kepada siswa tentang materi yang diberikan dan sebagian besar perencanaan disiapkan oleh guru.

Dengan memanfaatkan kelebihan dari multimedia pembelajaran interaktif diharapkan bisa membantu keterbatasan yang dimiliki guru terutama dalam masalah waktu pengajaran, sehingga dengan adanya multimedia pembelajaran siswa dapat mempelajari kembali materi yang sudah diberikan oleh guru dengan melihat multimedia pembelajaran interaktif yang sudah dibuat baik sebelum memulai materi pelajaran, sedang berlangsung maupun sesudah materi

disampaikan. Dengan begitu bisa membantu siswa yang mengalami keterlambatan dalam menyerap ilmu yang disampaikan oleh guru didalam kelas.

Berdasarkan beberapa hal yang telah dikemukakan diatas, maka dalam penelitian ini akan dibahas mengenai metode pembelajaran *Free Inquiry* berbantuan multimedia interaktif kemudian diterapkan dalam mata pelajaran Animasi 2D menggunakan Macromedia Flash 8 untuk melihat tingkat pemahaman siswa dengan menilai dari hasil belajar yang siswa peroleh. Sehingga, penulis ingin mengadakan penelitian dengan judul “Implementasi Metode pembelajaran *Free Inquiry* Berbantuan multimedia interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Sekolah Menengah Kejuruan(SMK)”.

B. Perumusan Masalah

Dari latar belakang maka dirumuskan permasalahan yang akan dicari jawabannya melalui penelitian ini .

1. Bagaimana penerapan multimedia interaktif sebagai alat bantu pada metode pembelajaran *Free Inquiry* ?
2. Apakah lebih baik peningkatan kemampuan pemahaman siswa yang mendapatkan metode pembelajaran *Free Inquiry* berbantuan multimedia interaktif dibandingkan dengan siswa yang mendapatkan metode pembelajaran konvensional?
3. Bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran dengan metode pembelajaran *Free Inquiry* berbantuan multimedia interaktif ?

C. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah diperlukan dalam penelitian ini agar dalam pembahasannya tepat menuju sasaran. Selain itu juga untuk menghindari meluasnya permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini, maka permasalahan yang akan dibatasi sebagai berikut :

1. Penelitian dilakukan pada siswa kelas X Jurusan Teknik Komputer Jaringan SMK Negeri 5 Bandung.

2. Penelitian ini dilakukan untuk melihat perbandingan hasil pemahaman belajar siswa yang menggunakan metode pembelajaran konvensional dengan siswa yang menggunakan metode pembelajaran *Free Inquiry* pada mata pelajaran Animasi 2D .
3. Kegiatan yang diteliti adalah adanya peningkatan pemahaman siswa dalam mata pelajaran Animasi 2D.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah :

1. Mengetahui pengembangan multimedia interaktif sebagai alat bantu penerapan metode pembelajaran *Free Inquiry*.
2. Mengetahui apakah terdapat peningkatan kemampuan pemahaman siswa dengan kelompok siswa yang mendapatkan metode pembelajaran *Free Inquiry* berbantuan multimedia interaktif lebih baik dari kelompok siswa yang mendapatkan metode pembelajaran konvensional.
3. Mengetahui bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran dengan metode pembelajaran *Free Inquiry* berbantuan multimedia interaktif .

E. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis diharapkan hasil penelitian ini bermanfaat sebagai berikut :

- a. Sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan keaktifan siswa didalam kelas untuk mencari tahu hal-hal yang belum diketahui.
- b. Sebagai salah satu cara meningkatkan pemahaman siswa dalam mempelajari mata pelajaran Animasi 2D melalui metode pembelajaran *Free Inquiry* berbantuan multimedia interaktif.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini bermanfaat sebagai berikut:

- a. Penulis sendiri memperoleh pengalaman langsung dalam pembelajaran TKJ dengan menggunakan metode pembelajaran *Free Inquiry* berbantuan multimedia interaktif.
- b. Dapat digunakan sebagai bahan masukan bagi guru, khususnya guru TKJ sebagai alternatif belajar mengajar.
- c. Memberikan pengalaman langsung pada siswa sebagai objek penelitian, sehingga siswa mendapatkan kemandirian serta rasa tanggung jawab dan keberanian kepada teman-temannya dalam menyampaikan pendapatnya.

F. Definisi Operasional

1. Metode pembelajaran *Free Inquiry* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah suatu prosedur pembelajaran *inquiry* yang dalam prosesnya siswa berperan seperti ilmuwan yang merumuskan sendiri permasalahannya dan peran guru hanya sebagai fasilitator
2. Multimedia Interaktif yang dimaksud dalam penelitian ini adalah media pembelajaran yang membimbing siswa secara aktif untuk menggali kemampuannya sendiri kemudian menerapkan pengetahuan baru tersebut pada permasalahan sejenis yang lebih rumit.
3. Peningkatan pemahaman siswa yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kemampuan menerangkan sesuatu yang dinyatakan dengan kata-kata yang berbeda dengan yang terdapat dalam buku teks, menginterpretasikan atau menarik kesimpulan misalnya tabel atau data, grafik dan sebagainya.
4. Pembelajaran konvensional adalah pembelajaran yang berorientasi pada guru dan mengikuti kebiasaan yang dilakukan sekolah dalam memberikan pembelajaran kepada siswa. Dimana guru menjelaskan dan memberikan contoh, sementara siswa hanya memperhatikan dan mengikuti langkah yang dikerjakan guru.

G. Hipotesis Penelitian

H_0 = Tidak terdapat perbedaan peningkatan kemampuan pemahaman siswa yang menggunakan metode pembelajaran *Free Inquiry* berbantuan multimedia interaktif dengan peningkatan kemampuan pemahaman siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional.

H_1 = Terdapat perbedaan peningkatan kemampuan pemahaman siswa yang menggunakan metode pembelajaran *Free Inquiry* berbantuan multimedia interaktif dengan peningkatan kemampuan pemahaman siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional.



