**PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN INKUIRI**

**BERBANTUAN MEDIA KOMPUTER**

**TERHADAP KREATIVITAS BELAJAR FISIKA SISWA**

**Oleh: Aslamiyah Rambe**

**(Dosen Prodi Pendidikan Fisika, FKIP, UMTS)**

**Abstract**

The problem in this study is that the learning approach applied by the teacher is direct learning, student learning activities are still lacking and student physics learning outcomes are still low. This study aims to determine the differences in students' physics learning creativity, and differences in student learning outcomes with the implementation of inquiry learning strategies assisted by computer media with inquiry learning strategies in class XI PLUS in Padangsidimpuan 6 Public High School. sampling. The instruments used to collect data are tests and questionnaires. As for the tests used are validated and feasible tests. Testing hypotheses using the t test, with a significance level of 5%. The results of the t-test analysis show: there are differences in student learning creativity with the implementation of inquiry learning strategies assisted by computer media by not using computer media in class XI PLUS in Padangsidimpuan 6 Public High School. This can be proven by comparing between tcount and ttable, then tcount> ttable = 3.67> 1.69 means that H0 is rejected and Ha is accepted and the results of the creativity questionnaire show that the percentage of students is 77.25% while in the control class 66.48 %. The test hypothesis also shows that by comparing between tcount and ttable, tcount> ttable = 7.25> 1.69 means that H0 is rejected and Ha is accepted, meaning that there are differences in student physics learning outcomes through the application of computer media-assisted inquiry learning strategies on fluid material Static in class XI at Padangsidimpuan 6 Public High School.

**Keywords: Inquiry Learning Strategy, Creativity, Static Fluid**

**Abstrak**

Masalah dalam penelitian ini adalah pendekatan pembelajaran yang diterapkan guru adalah pembelajaran langsung, kreaktivitas belajar siswa masih kurang dan hasil belajar fisika siswa masih rendah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaankreativitas belajar fisika siswa, dan perbedaan hasil belajar siswa dengan penerapan strategi pembelajaran inkuiri berbantuan media komputer dengan strategi pembelajaran inkuiri dikelas XI PLUS di SMA Negeri 6 Padangsidimpuan.Jenis penelitian ini adalah quasi eksprimen, sampel dalam penelitian ini diambil secara *random sampling*.Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah tes dan angket.Adapun tes yang digunakan adalah tes yang sudah divalidkan dan layak dipakai.Pengujian hipotesis dengan menggunakan uji t, dengan taraf signifikan 5%. Hasil analisis uji t menunjukkan:ada perbedaan kreativitas belajar siswa dengan penerapan strategi pembelajaran inkuiri berbantuan media komputer dengan tidak menggunkan media komputer dikelas XI PLUS di SMA Negeri 6 Padangsidimpuan. Hal ini dapat dibuktikan dengan membandingkan antara thitung dengan ttabel maka thitung> ttabel = 3,67>1,69 berarti H0 ditolak dan Ha diterima dan hasil angket kreativitas menunjukkan pada kelas eksprimendiperoleh persentase jawaban siswa 77,25% sedangkan pada kelas kontrol 66,48%. Untuk hipotesis tes juga menunjukkan bahwa dengan membandingkan antara thitung dengan ttabel maka thitung> ttabel = 7,25>1,69 berarti H0 ditolak dan Ha diterima, berarti ada perbedaan hasil belajar fisika siswa melalui penerapan strategi pembelajaran inkuiri berbantuan media komputer pada materi pokok Fluida Statis dikelas XI di SMA Negeri 6 Padangsidimpuan.

***Kata Kunci :Strategi Pembelajaran Inkuiri, Kreativitas , Fluida statis***

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Proses belajar mengajar merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi belajar untuk mencapai tujuan. Interaksi dan komunikasi timbal balik antara guru dan peserta didik (siswa), merupakan ciri dan syarat utama bagi berlangsungnya proses belajar mengajar. Proses belajar mengajar tidak sekedar hubungan komunikasi antara guru dan peserta didik (siswa), tetapi merupakan interaksi edukatif yang tidak hanya penyampaian materi pelajaran melainkan juga menambah sikap dan nilai pada peserta didik yang sedang belajar.

Pembelajaran fisika yang baik merupakan kemampuan guru fisikadalam mengelolah pembelajaran peserta didik yang meliputi pemahaman terhadap peserta didik, perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran, evaluasi hasil belajar, dan pengembangan peserta didik untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimilikinya.Desain pembelajaran yang baik, ditunjang fasilitas yang memandai, ditambah dengan kreativitas guru akan membuat peserta didik lebih mudah mencapai target belajar. Pembelajaran yang berkualitas sangat tergantung dari motivasi pelajar dan kreativitas pengajar. Pembelajar yang memiliki motivasi tinggi ditunjang dengan pengajar yang mampu memfasilitasi motivasi tersebut akan membawa pada keberhasilan pencapaian target belajar. Target belajar dapat diukur melalui perubahan sikap dan kemampuan siswa melalui proses belajar.

Pendidikan fisika merupakan hasil kegiatan manusia berupa pengetahuan tentang alam sekitar yang diperoleh dari pengalaman melalui serangkaian proses ilmiah, proses ini antara lain meliputi penyelidikan, penyusunan dan penyajian gagasan. Fisika sebagai salah satu cabang dari sains.

Fisika adalah ilmu yang mempelajari ilmu tentanng materi (zat) dan energi serta merupakan salah satu ilmu pengetahuan yang berperan penting terutama dalam era tekhnologi yang terus berkembang.Kreativitas dan penalaran yang cukup tinggi untuk menyelesaikan suatu persoalan dituntut dalam mempelajari fisika.Hal ini sesuai dengan pengertian fisika yang dikemukakan.

Depdiknas (2002:2) yaitu : mata pelajaran fisika adalah salah satu mata pelajaran sains yang dapat mengembangkan kemampuan berfikir analitis deduktif dengan menggunakan berbagai peristiwa alam dan penyelsaian masalah baik secara kualitatif maupun secara kuantitatif dengan menggunakan matematika serta dapat mengembangkan pengetahuan, ketrampilan dan sikap percaya diri.

Kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya. Kreativitas adalah suatu kemampuan yang telah dimiliki oleh setiap orang sejak orang tersebut lahir dan kemampuan ini dapat dikembangkan dan dipupuk seiring dengan kemampuan berfikir seseorang.

Siswa yang memiliki krativitas memiliki ciri- ciri kemampuan berfikir kreatif, yaitu kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian (*originality*), penguraian (*elaboration*), dan perumusan kembali (*redefinition*). Kelancaran adalah kemampuan untuk menghadirkan banyak gagasan.Keluwesan adalah kemampuan untuk mengemukan bermacam pemecahan atau pendekatan terhadap masalah. Orisinalitas kemampuan untuk mencetuskan gagasan dengan cara – cara yang asli, tidak klise. Elaborasi adalah kemampuan untuk menguraikan sesuatu secara terinci. Redefinisi adalah kemampuan untuk meninjau suatu persoalan berdasarkan prespektif yang brbeda denagn apa yang sudah diketahui oleh banyak orang.

Kreativitas yang dimiliki siswa akan mampu memberikan berbagai gagasan – gagasan dalam pikiran dan merupakan keasykan yang menyenangkan dan penuh tantangan bagi siswa yang kreatif. Kreativitas yang dimaksud adalah proses berfikir dimana siswa berusaha menemukan hubungan – hubungan baru.mendapat jawaban metode atau cara baru dalam memecahkan suatu masalah bagi pendidikan, yang terpenting bukanlah apa yang dihasilkan tetapi keasykan dan kesenangan siswa tersbut dalam proses tersebut.

Namun kenyataannya dari hasil wawancara yang telah dilaksanakan peneliti dengan Ibu Erna Rosita Nasution, S.Pd guru bidang studi Fisika kelas XI di SMA Negeri 6 Padangsidimpuan menyatakan bahwa, model pembelajaran yang sering dilakukan dalam proses belajar mengajar di kelas adalah model pembelajaran langsung, dan suasana belajar di kelas banyak siswa yang mengantuk selama mengikuti proses pembelajaran.Diperoleh bahwasanya hasil belajar siswa yang rendah yaitu 24 atau 70,6 % siswa tidak tuntas dan 10 atau 29,4 % yang tuntas dari nilai kriteria ketuntasan minimum ( KKM ) dan KKM bidang studi Fisika di SMA Negeri 6 adalah 75.

Demikian juga dari hasil observasi aktivitas belajar siswa terhadap pelaksanaan pembelajaran fisika di SMA Negeri 6 Padangsidimpuan, terlihat bahwa suasana belajar dengan menggunakan model pembelajaran langsung, dimana siswa mendengarkan dan mencatat, dan mengerjakan soal latihan yang diberikan guru. Hal ini menyebabkan hasil belajar yang masih rendah, yaitu hanya 6% siswa yang baik memperhatikan, 17 % yang hanya mendengarkan 41% yang cukup memperhatikan dan selebihnya tidak memperhatikan guru hanya diam, menghayal bahkan ada yang mengantuk selama proses pemblajaran berlangsung.

 Sesuai hasil penyebaran angket terhadap siswa di keas XI PLUS 2 di SMA Negeri 6 Padangsidimpuan, pada pelajaran fisika masih banyak yang berpendapat bahwa pelajaran fisika itu sulit, tidak menarik, sulit dimengerti, membosankan dan rumit, serta pasifnya siswa dalam proses pembelajaran fisika dimana siswa sangat sedikit bahkan tidak ada yang bertanya. Sehingga terbukti minat belajar terhadap fisika kurang dan tingkat kreativitas siswa juga ditunjukkan oleh sikap yang kurang antusias ketika pelajaran akan berlangsung, rendahnya respon umpan balik dari siswa terhadap pertanyaan dan penjelasan guru serta pemusatan perhatian yang kurang.Adapun penyebabnya antaralain kurangnya kreativitas dan rasa ingin belajar siswa terhadap fisika.

Untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa guru harus mampu memilih suatu strategi dalam melaksanakan proses belajar mengajar. Melihat begitu pentingnya pendidikan maka pemilihan strategi belajar mengajar adalah suatu langkah yang sangat penting dalam proses belajar mengajar berlangsung. Oleh karena itu dalam menyajikan suatu bahasan tertentu, guru harus memiliki strategi yang sesuai.Salah satuya dengan menerapkan strategi pembelajaran inkuiri berbantuan media komputer.

 Wina Sanjaya (2006:196) Strategi pembelajaran inkuiri (SPI) merupakan salah satu strategi pembelajaran yang dianggap baru, SPI menekankan kepada proses berfikir yang bersandarkan kepada dua sayap yang sama pentingnya, yaitu proses belajar dan hasil belajar. Strategi ini dibentuk atas dasar discoveri, sebab seorang siswa harus menggunakan kemampuannya berdiskoveri dan kemampuan lainnya. Dalam inquiri, seseorang bertindak sebagai seorang ilmuan, melakukan eksperimen, dan mampu melakukan proses mental berinkuiri. Strategi pembelajaran ikuiri akan lebih baik apabila dilaksanakan berbantuan media komputer.

Media komputer adalah sebuah alat untuk mengakses informasi dan komunikasi yang dihubungkan dengan jaringan media komputer yang menarik seraktif dan interaktif. Melalui media komputer indra peserta didik dapat diakomodasikan sehingga kadar hasil belajar siswa meningkat. Media pembelajaran dapat juga membantu peserta pendidik untuk mempermudah proses belajar dan memperjelas materi pembelajaran

Hubungan antara kreativitas dengan strategi pembelajaran inkuiri berbantuan media komputeradalah agar siswa lebih termotivasi untuk belajar fisika, maka harus digunakan strategi yang membuat siswa aktif dan kreatif dalam proses belajar mengajar, salah satunya dengan menggunakan strategi pembelajaran inkuiri berbantuan media komputer. Strategi Pembelajaran inkuiri dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa karena dalam strategi pembelajaran inkuiri, masalah dirumuskan oleh siswa dan siswa mendesaian eksperimen sendiri serta mengumpulkan data sampai mengambil kesimpulan. Dalam strategi ini maka siswa dituntut untuk kreatif dalam memecahkan suatu masalah

* 1. Batasan Masalah

Mengingat luasnya ruang lingkup masalah dan keterbatasan waktu, maka perlu adanya batasan masalah yang menjadi batasan masalah dalam penelitian ini:

1. Strategi pembelajaran yang diterapkan dalam penelitian ini adalah strategi pembelajaran inkuiri berbantuan media komputer program power point untuk kelas ekperimen dan model pembelajaran inkuiri tanpa berbantuan media komputer untuk kelas kontrol.
2. Penelitian di dilaksanakan untuk melihat perbedaan kreativitas belajar dan hasil belajar fisika siswa kelas XI PLUS di SMA Negeri 6.
3. Materi yang diajarkan dalam penelitian ini adalah pada materi fluida statis

**1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui perbedaan kreativitas belajar fisika melalui penerapan strategi pembelajaran Inkuiri berbantuan media komputer dengan tidak menggunakan media komputer pada pokok bahasan fluida statis di kelas XI PLUS 2
2. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar fisika siswa melalui penerapan strategi pembelajaran inkuiri berbantuan media komputer pada pokok bahasan fluida statis di kelas XI PLUS 2
	1. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian quasi eksperimen, disamping untuk melihat dan memperoleh informasi tentang variabel. Menurut Suharsimi Arikunto (2006:207) yaitu penelitian ini juga meneliti :”Ada tidaknya akibat dari suatu yang dikenal pada subjek yang diselidiki. Dengan kata lain penelitian eksperimen mencoba meneliti ada tidaknya hubungan sebab akibat.

Perlakuan yang akan dilakukan dalam penelitian ini sampel yang diambil dibagi dalam dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol, kedua kelas ini mendapat perlakuan yang berbeda. Kelas eksperimen diberikan pembelajaran dengan strategi pembelajaran inkuiri berbantuan komputer, sedangkan kelas kontrol diberikan pembelajaran dengan strategi pembelajaran inkuiri tanpa berbantuan media komputer.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI PLUS SMA Negeri 6 Padangsidimpuan yang terdiri dari 4 kelas. Sampel penelitian ini adalah dua kelas dari kelas populasi yang dipilih secara acak (*random sample*), dengan cara mengundi kelas yang ada karena semua siswa di dalam sample ini dianggap memiliki kemampuan yang sama. Kelas XI PLUS IPA 1 untuk kelas eksprimen pertama dengan menggunakan Berbantuan media komputer dan kelas yang kedua yaitu XI PLUS IPA 2 tanpa Berbantuan media komputer di SMA Negeri 6 Padangsidimpuan.

1. **Landasan Teori**

**2.1. Kreativitas**

Kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya. Kreativitas adalah suatu kemampuan yang telah dimiliki oleh setiap orang sejak orang tersebut lahir dan kemampuan ini dapat dikembangkan dan dipupuk seiring dengan kemampuan berfikir seseorang.

Menurut Suryosubroto (2009: 191) mendefinisikan kreativitas adalah kemampuan untuk melahirkan sesuatu yang baru, berupa gagasan maupun karya nyata dalam bentuk ciri – ciri aptitude maupun tidak aptitude, dalam karya baru maupun kombinasi dengan hal – hal yang sudah relatif dengan apa yang telah ada.

Kreativitas adalah kemampuan untuk melahirkan sesuatu yang baru dengan menggunakan apa yang telah ada. Melalui kombinasi dalam bentuk kecerdasan maupun keahlian untuk menciptakan suatu karya nyata dalam bentuk ciri – ciri aptitude maupun tidak aptitude, dalam karya baru maupun kombinasi dengan hal – hal yang sudah relatif dengan apa yang telah ada.

Asrori (2009 : 41 ) kreativitas didefinisikan secara berbeda – beda oleh pakar berdasarkan sudut pandang masing – masing. Perbedaan dalam sudut pandang ini menghasilkan berbagai definisi kreativitas dengan penekanan yang berbeda – beda.

Kreativittas adalah kemampuan yang dirancang untuk menstimulasikan imajinasi berdasarkan data dan informasi yang tersedia, untuk memberikan gagasan – gagasan baru dengan menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah, yang menekankan pada segi kuantitas, ketergantungan, keragaman jawaban, dan menerapkannya dalam pemecahan masalah.

Berdasarkan uraian diatas dapat di simpulkan kreativitas adalah kemampuan untuk melahirkan sesuatu yang baru dengan menggunakan apa yang telah ada, melalui kombinasi dalam bentuk kecerdasan maupun keahlian untuk menciptakan suatu karya nyata dengan menggunakan apa yang telah ada dan mampu mengaplikasikannya dilingkungan pendidikan khususnya dalam belajar maupun lingkungan masyarakat.

 Faktor-faktor yang menumbuhkan sikap kreatif antara lain, kecakapan, keterampilan, berfikir dan berprilaku kreatif. Disamping apa yang telah dikemukakan itu masih ada sifat kepribadian yang lain danberhubungan dengan pembentukan kreativitas.

Banyak cara yang dilakukan oleh pakar psikolog dalam mengukur kreativitas tersebut dalam hal ini Supriadi mempunyai pendapat yang dapat diginakan untuk mengukur nlai krativitas seseorang, yaitu :

1. Analisa objektif terhadap produk kreativitas.

Pendekatan ini dimaksud untuk menilai secara karya – karya kreatif lain yag dapat diobservasi dengan fisiknya.

1. Pertimbangan subyektif. Pertimbagan subyektif ini diperlukan untuk menilai kreativitas orang – orang tertentu yang sesuai dengan bisanya.
2. Inventory kepribadian

Pendekatan ini ditujukan untuk mengetahui kecenderungan kepribadian kreatif seseorang atau keterkaitan kepribadian yang berhubungan dengan kreativitas, kepribadian kreatif meliputi : sikap, motivasi, minat, dan kebiasaan – kebiasaandalam berprilaku.

1. Inventory geografis

16

Inventori geografis digunakan untuk mengungkapkan berbagai aspek kehidupan orang – orang kreatif, meliputi identitas pribadi, lingkungan, dan pengalaman – pengalaman hidupnya.

1. Tes kreatif

Tes ini digunakan untuk mengidentifikasi orang – orang yang ditujukan oleh kemampuan dalam berfikir kreatif. Hasil tes ini berbentuk skor yag kemudian dikonversikan ke dalam skala tertentu yag menghasilkan *Gretivity Quatien (CG*) yang mirip dengan *Intelegensi Quatien (IQ)*

* 1. **Hasil Belajar**

Hasil belajar merupakan suatu perubahan perilaku akibat belajar. Perubahan itu diupayakan dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pendidikan. Hamalik, (2006:30) menyatakan Hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti.

Menurut Bloom (dalam Sudjana, 2010:22) hasil belajar mencakup tiga ranah yaitu:

1. Ranah kognitif berkenaan dengan hasl belajar intelektual yang terdiri dari empat aspek, yairu: pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi.
2. Ranah afektif berkenaan dengan hasil belajar sikap yang terdiri dari lima aspek, yaitu: penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi dan internalisasi.
3. Ranah psikomotorik berkenaan dengan hasil belajar ketrampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotorik, yaitu: gerakan refleks, ketrampilan gerakan dasar, kemampuan konseptual, keharmonisan dan ketetapan, gerakan ketrampilan kompleks dan gerakan ekspresif dan interprestatif.

**2.3Strategi Pembelajaran Inkuiri**

Inkuiri berasal dari bahasa inggris *inquiry* yang dapat diartikan sebagai proses bertanya dan mencari tau jawaban terhadap pertanyaan ilmiah yang diajukan, pertanyaan ilmiah adalah pertanyaan yang dapat mengarahkan pada kegiatan penyelidikan terhadap objek pernyataan. Pembelajaran inkuiri adalah pendekatan pembelajaran dimana siswa didorong untuk belajar memulai keterlibatan aktif mereka sendiri dengan konsep-konsep dan prinsip-prinsip serta guru mendorong siswa untuk memiliki pengalaman dan melakukan perubahan yang memungkinkan siswa menemukan prinsip-prinsip untuk diri mereka sendiri.

Menurut hamalik (2008:209) mental berinkuiri pada tingkat paling dasar dapat diapandang sebagai proses menjawab pertanyaan atau memecahkan masalah berdasarkan fakta dengan pengamatan dan mampu:

1. Mengajukan pertanyaan-pertanyaan tentang gejala alami
2. Merumuskan masalah-maalah
3. Mermumuskan hipotesis-hipotesis
4. Merancang pendekatan infestigatif yang meliputi eksperimen
5. Melaksanakan eksperimen
6. Mensistesisksn pengetahuan
	1. **Media Komputer**

Azhar Arsyad (2007:3) mengatakan kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan.

Wina Sanjaya ( 2006:57 ) mengatakan media adalah perantara dari sumber informasi ke penerima informasi, contohnya video, televisi, komputer dan lain sebagainya.

Pembelajaran fisika sangat terbantu dengan menggunakan computer sebagai media.Pembelajaran berbasis komputer adalah pembelajaran yang menggunakan komputer sebagai alat bantu. Pembelajaran ini menjadi lebih menarik dan menantang bagi siswa. Selain itu rancangan komputer yang bersifat interaktif, mampu meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.Komputer merupakan salah satu bentuk media pembelajaran, keberadaan komputer bisa menjadi alat bantu belajar sekaligus bisa menjadi sumber belajar yang bisa membantu guru dan siswa dalam menyalurkan dan menerima materi pembelajaran agar lebih optimal. Dengan memfungsikan perangakat yang ada dalam jaringan komputer pembelajaran akan bisa lebih efektif dan efisien. Sebab komputer bisa menampilkan pesan secara visual, audio, bahkan audio visual.

**2.5. Fluida Statis**

Fluida adalah zat yang dapat mengalir atau sering disebut zat alir.Jadi perkataan fluida dapat mencakup zat cair atau gas.Antara zat cair dan gas dapat dibedakan zat cair adalah fluida yang non kompresibel (tidak dapat ditekan) artinya tidak berubah volumenya jika mendapat tekanan.Gas adalah fluida yang kompresibel, artinya dapat ditekan.

Rapat massa benda-benda homogen biasa didefinisikan sebagai : massa persatuan volume yang disimbolkan dengan . Secara umum dapat ditulis:

 = 

Dengan:

 = massa jenis ( kg m-3)

m = massa benda (kg)

V = volume (m-3)

Pada fluida terdapat tekanan hidrostatis yang dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain ketinggian, massa jenis dan percepatan gravitasi. Secara matematis dapat ditulis:

Ph= . g .h

Untuk bejana tertutup berlaku hukum Pascal yang ditemukan oleh Blaise Pascal.Prinsip hukum Pascal diaplikasikan dalam pompa hidrolik, mesin hidrolik pengangkat mobil, rem hidrolik dan lain sebagainya.

Hukum Archimedes juga memberikan peranan penting dalam kemajuan teknologi. Dengan konsep terapung , tenggelam dan melayang, para ilmuwan menciptakan kapal selam, balon udara dan kapal pesiar.

* 1. **Metode Penelitian**

Penelitian ini merupakan jenis penelitian quasi eksperimen, disamping untuk melihat dan memperoleh informasi tentang variabel. Menurut Suharsimi Arikunto (2006:207) yaitu penelitian ini juga meneliti :”Ada tidaknya akibat dari suatu yang dikenal pada subjek yang diselidiki. Dengan kata lain penelitian eksperimen mencoba meneliti ada tidaknya hubungan sebab akibat.

Dengan memberikan perlakuan pada dua kelompok penelitian yang akan dilakukan dalam penelitian ini sampel yang diambil dibagi dalam dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol, kedua kelas ini mendapat perlakuan yang berbeda. Kelas eksperimen diberikan pembelajaran dengan strategi pembelajaran inkuiri berbantuan komputer, sedangkan kelas kontrol diberikan pembelajaran dengan strategi pembelajaran inkuiri tanpa berbantuan media komputer.

**3.2.Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 6 Padangsidimpuan yang beralamat di JL.Soripada Mulia No 25 Padangsidimpuan.

**3.3 Pendekatan Penelitian**

Dalam melaksanakan penelitian ini penulis menggunakan pendekatan sebagai berikut:

1. Penelitian Kepustakaan (*Library Research*). Dengan mengumpulkan data tertulis yang bersumber dari buku-buku literatur atau perpustakaan dan sumber-sumber tertulis lainnya yang erat kaitannya dengan masalah yang akan diteliti dan dibahas dalam penyusunan penelitian ini.
2. Penelitian Lapangan (*Field Research*). Penelitian lapangan ini adalah data yang diperoleh bersifat nyata atau fakta sebagai hasil penelitian di lapangan dengan memakai tekhnik analisa data.

55

**3.4 Teknik dan Alat Pengumpulan Data**

58

Dalam penelitian inipeneliti.Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah tes dan angket.

1. Angket. Angket merupakan tekhik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan pernyataan tertulis kepada siswa untuk mengukur kreativitas belajar siswa.
2. Tes. Tes dipergunakan untuk mendapatkan hasil belajar fisika siswa dengan cara memeberikan tes kepada siswa pada awal dan akhir proses pembelajaran. Tes ini dilakukan untuk mengetahui kreativitas belajar siswa pada tingkat kognitif.

**4.Pembahasan**

* 1. **Kreativitas**

Kreaktivitas pada kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh data dengan persentase taraf kemampuan kreativitas siswa terdapat adanya perbedaan yaitu untuk kelas eksperimen diperoleh jumlah nilai 1074 dari jumlah total skor 1600 dengan persentase 67,17% pada angket tes awal dan jumlah nilai 1236 dari jumlah total skor 1600 dengan persentase 77,25% pada angket tes akhir. Rata – rata pada kelas ekperimen untuk tes awal diperoleh sebesar 26,85 dengan simpangan baku sebesar 14,07 dan pada tes akhir diperoleh rata – rata sebesar 30,9 dengan simpangan baku sebesar 6,15.

Untuk kelas kontrol diperoleh nilai 704 dari jumlah total skor 1280 dengan persentase 55% pada angket tes awal dan pada tes angket akhir diperoleh jumlah 851 dari jumlah total skor 1280 dengan persentase 66,48% Rata – rata pada kelas kontrol untuk tes awal diperoleh sebesar 22 dengan simpangan baku sebesar 3,67 dan pada tes akhir diperoleh rata – rata sebesar 26,6 dengan simpangan baku sebesar 2,99. Dengan demikian dapat disimpulkan ada perbedaan kreativitas belajar siswa dengan penerapan strategi pembelajaran inkuiri berbantuan media komputer dengan tanpa menggunkan media komputer..

Kemudian jika dilihat dari uji hipotesis,untuk uji hipotesis kreaktivitas dengan membandingkan antara thitung dan ttabel maka thitung > ttabel = 3,67 > 1,69. Dari data uji kreaktivitas siswa dapat disimpulakan bahwa ada perbedaan kreativitas belajar siswa dengan penerapan strategi pembelajaran inkuiri berbantuan media komputer dikelas XI PLUS di SMA Negeri 6 Padangsidimpuan.

96

**4.2 Hasil Belajar**

Dari hasil penelitian diketahui hasil belajar siswa dengan penerapan strategi pembelajaran inkuiri berbantuan media komputer lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran tidak menggunakan media komputer. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata – rata post-test kelompok siswa yang diajarkan dengan berbantuan media komputer sebesar 80,6 Sedangkan nilai rata – rata yang tidak menggunakan media komputer adalah 67,97 Hasil tes ini menunjukkan bahwa nilai rata – rata yang diperoleh melalui strategi pembelajaran inkuiri berbantuan media komputer lebih tinggi di bandingkan melalui model pembelajaran tanpa menggunakan media komputer.

Setelah melakukan perhitungan analisis data diperoleh hasil uji normalitas yang menunjukkan bahwa data yang didapatkan dari kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal.Sedangkan hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa data yang diperoleh dari kelas eksperimen maupun kelas kontrol berasal dari varians yang homogen. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis diperoleh thitung = 9,55 pada taraf α = 0,05 dan dk = 40 + 32 – 2 = 70 diperoleh ttabel = 1,69. Dengan demikian diperoleh bahwa thitung > ttabel atau 7,25> 1,69, sehingga Ha diterima dan Ho ditolak. Hal ini berarti bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa pada materi fluida statis dengan menggunakan strategi pembelajaran inkuiri berbantuan media komputer di SMA Negeri 6 Padangsidimpuan dan hasil belajar siswa dengan menerapkan strategi pembelajaran inkuiri berbantuan media komputer lebih baik dari hasil model pembelajaran tanpa berbantuan media komputer pada materi fluida statis di SMA Negeri 6 Padangsidimpuan.

**DAFTAR PUSTAKA**

Arikunto, Suharsimi.2006, *ProsedurPeneliitian Tindakan Kelas ,*Jakarta: Rineka cipta.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ , 2009, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan,* Jakarta: Rineka cipta.

Arsyad, Azhar, 2007*, Media Pembelajaran*, Jakarta: PT.Raja Grafindo.

Dimyati, Mudjiono, 2009, *Belajar & Pembelajaran*, Jakarta: PT.Rineka Cipta.

Gulo,W, 2008, *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: PT. Grasindo.

Munandar, Utami. 2009. *Pengembangan Kreatiitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka cipta

Murniati, Endyah, 2012, *Pendidikan dan Bimbingan Anak Kreatif*, Jakarta: PT.Pustaka Insan Madani

Resmianto, Rachmad,(2008). *Kajian Konsep Fisika 2*, Solo : PT Tiga Serangkai.

Sagala, Sayful.2008, *Konsep dan Makna Pembelajaran.* Bandung: Wacana Prima

Sanjaya, Wina, 2006.*Strategi pembelajaran berorientasi tandar proses pendidikan*.Jakarta: Kencana Prenada Media Grup

Slameto, 2003, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*, Jakarta:

 PT.Rineka Cipta

Sugiono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta

Sudjana, (2005).*Metode Statistika*, Bandung: Tarsito.

Suryosubroto, B. 2009. Proses Belajar Mengajar di Sekolah.Jakarta : PT.Rineka

 Cipta.

Sutarto. 2005. *Buku Ajar Fisika (BAF) Dengan Tugas Analisis Kejadian Fisika (AFKK) Sebagai Alat Bantu Penguasaan Konsep Fisika*. Jurnal Pendidikan dan Kebudayaa, 11 (54) : 327 – 340

Tilaar,H.A.R,2013,*Pengembangan Kreativitas dan Entrepreneurship dalam*

 *Pendidikan Nasional,* Jakarta:Rineka Cipta.

Wena, Made. 2009. *Strategi Inovatif Pembelajaran Kontemporer*, Jakrta : Kencana Permada Media Group.