

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan suatu bangsa sangat ditentukan oleh kualitas Sumber Daya Manusia (SDM), sedangkan kualitas sumber daya manusia tergantung pada kualitas pendidikannya. Peran pendidikan sangat penting untuk menciptakan masyarakat yang cerdas, damai, terbuka dan demokratis. karena itu, pembaharuan pendidikan harus selalu dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan suatu bangsa.

Pendidikan di Indonesia selalu mengalami penyempurnaan yang pada akhirnya menghasilkan suatu produk atau hasil pendidikan yang berkualitas. Berbagai usaha telah dilakukan dalam rangka meningkatkan kualitas dan mutu pendidikan yang ada, sehingga mampu menciptakan generasi penerus bangsa yang handal yang mampu menghadapi berbagai tantangan kehidupan. Perbaikan dan penyempurnaan ini meliputi perbaikan dalam sistem pendidikan ataupun hal yang langsung dikaitkan dengan praktek pembelajaran.

Pembelajaran merupakan jantung dari pendidikan dalam suatu instansi pendidikan yang bersifat kompleks dan dinamis, sehingga tenaga-tenaga pendidikan terutama guru perlu menerapkan model pembelajaran yang efektif yang diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang menarik, menyenangkan, dan bermakna. Sehingga peserta didik merasa termotivasi untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar yang dilakukan di kelas. Untuk itu guru perlu menciptakan kondisi yang memungkinkan terjadinya proses interaksi yang baik

dengan siswa, agar mereka dapat melakukan berbagai aktivitas belajar dengan efektif.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berkaitan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Seperti yang dikemukakan oleh wahyana (dalam Trianto,2008:61) bahwa: "Sains adalah suatu kumpulan pengetahuan tersusun secara sistematis, dan dalam penggunaannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam. Perkembangannya tidak hanya ditandai oleh adanya kumpulan fakta, tetapi oleh adanya metode ilmiah dan sikap ilmiah".

Belajar IPA disekolah masih menjadi pelajaran yang sulit bagi sebagian siswa di Indonesia. Anggapan belajar IPA itu sulit, hanya bisa dikerjakan siswa pintar dan membosankan begitu kuat melekat dibenak banyak anak. Ditambah pula kebiasaan guru yang lebih sibuk mencekoki siswa dengan rumus –rumus yang tidak mudah dipahami. IPA yang sebenarnya bisa dieksplorasi dari keseharian anak –anak semakin berjarak dan tidak menarik. Penguasaan konsep-konsep sains yang seharusnya diprioritaskan untuk dipahami anak-anak SD hingga di jenjang berikutnya sudah mampu mengaplikasikan IPA dalam kehidupan justru terlupakan. Padahal, penguasaan IPA merupakan kunci penting untuk pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk mendukung daya saing dan kemajuan suatu bangsa.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti di SMP Negeri 2 Sunggal diketahui bahwa siswa menganggap belajar IPA itu lebih sulit dari belajar matematika. Padahal, peneliti sudah menerapkan model *guided discovery*

(penemuan terbimbing) pada semester 1, namun hasil belajar IPA pada ujian semester 1 masih rendah, yaitu Hal ini dapat terlihat pada tabel berikut:

Tabel 1.1 : Data Nilai IPA ujian semester 1 Kelas VII T.A 2014/2015

URAIAN	KELAS									
	VII ₁	VII ₂	VII ₃	VII ₄	VII ₅	VII ₆	VII ₇	VII ₈	VII ₉	VII ₁₀
Nilai Terendah	50	50	40	55	45	50	40	40	40	50
Nilai Tertinggi	85	80	80	85	85	80	80	80	80	85
% Tuntas	70	67	55	60	55	40	33,3	35	35	45

Sumber: Data Sekolah MGMP IPA (data diolah)

Peneliti mengajar dari kelas VII-1, VII-2, VII-3, VII-4 dan VII-5, dan dari kelima kelas tersebut persentase ketuntasan terendah adalah kelas VII-3. Berdasarkan data tersebut peneliti melakukan observasi pada saat pembelajaran.

Dari hasil observasi yang dilakukan peneliti di kelas VII-3 SMP Negeri 2 Sunggal menunjukkan bahwa masih kurangnya aktivitas belajar siswa seperti mencatat penjelasan guru, mengajukan pertanyaan, dan mengerjakan tugas. Yang menjadi hambatan dalam penerapan *guided discovery* menurut pengalaman peneliti di SMPN 2 Sunggal yaitu: a) waktu yang terlalu lama saat melakukan pengumpulan data sehingga berakhir pembelajaran tetapi seluruh proses pembelajaran tidak terlaksana, b) terbentuknya kelompok yang tidak heterogen artinya ada kelompok yang seluruh anggotanya berasal dari SD yang sama, ada kelompok yang memiliki prestasi akademik tinggi dan ada kelompok yang anggotanya memiliki prestasi akademik rendah, sehingga saat pengumpulan data dan pengolahan data tidak merata pada setiap kelompok c) masih adanya siswa berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada siswa lainnya. Untuk mengatasi kelemahan ini, tugas guru adalah membimbing dengan baik siswa yang mempunyai kemampuan akademik tinggi agar dapat dan

mampu menularkan pengetahuannya kepada siswa yang lain, d) siswa yang dibagi dalam kelompok kemudian diberikan tugas. Akibatnya siswa merasa ditinggal sendiri dan karena mereka belum berpengalaman, merasa bingung dan tidak tahu bagaimana harus bekerjasama menyelesaikan tugas tersebut sehingga menimbulkan kekacauan dan kegaduhan, e) siswa jarang mencatat atau merangkum materi yang baru dipelajari, sehingga siswa tidak bisa mempelajari kembali pelajaran itu pada hari-hari berikutnya.

Penggunaan model *guided discovery* cenderung dengan apa adanya tanpa memperhatikan langkah-langkah yang sebenarnya sehingga pembelajaran kurang menarik, sebagian siswa mudah bosan dan tidak aktif dalam pembelajaran karena hanya siswa yang mau saja yang bekerja, akhirnya guru juga cenderung kembali ke model konvensional. Siswa hanya menerima dan mengikuti apa yang diperintahkan guru, diam, mendengarkan dan mencatat apa yang diajarkan guru. Guru menjadi satu-satunya sumber belajar bagi siswa. Hal ini mengakibatkan siswa tidak bisa berkembang sesuai dengan tingkat kemampuannya.

Selama ini dalam penggunaan model pembelajaran *discovery*, guru menerapkan pembelajaran ini tanpa ada observer, sehingga tahap - tahap pembelajaran itu belum tepat dilakukan, sehingga belum ada refleksi terhadap proses pembelajaran dan hasil pembelajaran belum maksimal.

Melihat kondisi tersebut di atas, maka dirasa perlu adanya suatu perubahan baru dalam pelaksanaan pembelajaran IPA di SMPN 2 Sunggal agar siswa lebih aktif dan kreatif sehingga bisa berkembang sesuai dengan tingkat kemampuan masing-masing. Dalam usaha untuk meningkatkan keaktifan dan kekreatifan siswa dalam proses pembelajaran bisa dengan menggunakan model pembelajaran

guided discovery dengan mengikuti langkah-langkah yang tepat, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Proses pembelajaran ini juga dibantu dengan metode *mind mapping* (peta pikiran), sehingga siswa bisa mencatat konsep yang baru mereka dapatkan, sehingga bisa jadi catatan yang sangat berharga bagi mereka untuk bisa mempelajari kembali dikemudian hari.

Discovery adalah proses mental yang terjadi pada anak-anak atau individu dalam mengasimilasi konsep atau prinsip. Dengan kata lain kegiatan *discovery* adalah kegiatan atau pelajaran yang dirancang sedemikian rupa sehingga siswa dapat menemukan konsep –konsep atau prinsip melalui proses mentalnya sendiri. Proses-proses mental tersebut misalnya mengamati, menggolongkan, membuat dugaan, menjelaskan, mengukur dan sebagainya. *Discovery* lebih menekankan pengalaman langsung.

Discovery sering diterapkan percobaan sains di laboratorium yang masih membutuhkan bantuan guru, yang disebut *guided discovery* (Sani,2013:221). *Guided discovery* merupakan metode yang digunakan untuk membangun konsep dibawah pengawasan guru. Pembelajaran *guided discovery* merupakan metode pembelajaran kognitif yang menuntut guru untuk lebih kreatif menciptakan situasi yang dapat membuat peserta didik belajar aktif menemukan pengetahuan sendiri. Metode belajar ini sesuai dengan teori Bruner yang menyarankan agar peserta didik belajar secara aktif untuk membangun konsep dan prinsip.

Mind mapping adalah cara mencatat yang kreatif, efektif, dan akan memetakan pikiran- pikiran. *Mind map* adalah sebuah diagram yang digunakan untuk mempresentasikan kata-kata,ide-ide (pikiran), tugas-tugas atau hal-hal lain yang dihubungkan dari ide pokok otak. Dengan metode *mind map* siswa dapat

mencatat segala sesuatu yang berhubungan dengan konsep yang dia temukan melalui pembelajaran dengan gambar –gambar, dan tulisan yang indah dan warna-warni, sehingga siswa senang untuk mempelajari materi tersebut, dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Dari uraian diatas bahwa model *guided discovery* dengan bantuan *mind mapping* dapat meningkatkan hasil belajar, maka penulis terdorong untuk melakukan penelitian yang berjudul “ **Penerapan pembelajaran *guided discovery* berbantuan *mind mapping* untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa di kelas VII-3 SMP Negeri 2 Sunggal** “

1.2. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat diidentifikasi masalah yang relevan dengan penelitian ini adalah:

1. Proses pembelajaran IPA sudah menggunakan model pembelajaran *discovery*, namun belum mengikuti langkah-langkah yang sebenarnya sehingga dalam penerapannya masih jauh dari yang diharapkan.
2. Guru masih mendominasi pembelajaran kurang melibatkan siswa dalam pembelajaran
3. Banyak siswa tidak dapat mencatat (merangkum) pelajaran yang baru dipelajarinya.
4. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kurang memuaskan
5. Banyak siswa yang beranggapan mata pelajaran IPA itu sulit dan membosankan.

1.3. Batasan Masalah

Dari permasalahan yang telah diidentifikasi terungkap beberapa masalah yang perlu diselesaikan namun melihat luasnya permasalahan dan untuk menghindari tafsiran yang berbeda-beda juga keterbatasan waktu yang tersedia maka yang menjadi batasan masalah dalam penelitian ini yaitu:.

1. Kreativitas siswa dalam pembelajaran IPA masih rendah.
2. Hasil belajar IPA siswa kurang memuaskan
3. Penerapan pembelajaran *discovery* dalam pembelajaran IPA masih belum sesuai dengan yang diharapkan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan tersebut maka yang menjadi rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah peningkatan respon belajar siswa dalam penerapan Pembelajaran *guided dicoverly* berbantuan *mind mapping*?
2. Bagaimanakah peningkatan kreativitas siswa dalam penerapan Pembelajaran *guided dicoverly* berbantuan *mind mapping*?
3. Bagaimanakah peningkatan hasil belajar IPA siswa dalam penerapan Pembelajaran *guided dicoverly* berbantuan *mind mapping*?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dilaksanakannya penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk menganalisis bagaimana peningkatan respon siswa dalam pembelajaran *guided dicoverly* berbantuan *mind mapping* .

2. Untuk menganalisis bagaimana peningkatan kreativitas belajar IPA siswa melalui penerapan pembelajaran *guided discovery* berbantuan *mind mapping*
3. Untuk menganalisis bagaimana peningkatan hasil belajar IPA siswa melalui penerapan pembelajaran *guided discovery* berbantuan *mind mapping*

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat bagi guru :

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi guru untuk memilih metode pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPA.

2. Manfaat bagi Sekolah

Dapat memberikan masukan yang baik bagi sekolah dalam rangka perbaikan mutu pembelajaran khususnya pada pembelajaran IPA.

3. Manfaat bagi Siswa

Dengan adanya penelitian ini siswa semakin termotivasi untuk belajar khususnya belajar IPA karena adanya partisipasi aktif dalam proses pembelajaran dan suasana pembelajaran yang variatif dan tidak monoton sehingga hasil belajarnya meningkat.

4. Manfaat bagi peneliti

Peneliti dapat meningkatkan pemahaman dan penguasaan peneliti tentang pembelajaran *guided discovery* dan dapat mengatasi permasalahan dalam pembelajaran IPA.

5. Manfaat bagi peneliti Lanjut

Penelitian ini dapat sebagai bahan referensi untuk penelitian –penelitian sejenis selanjutnya.

1.7 Defenisi Operasional

Untuk memperjelas variabel-variabel dalam penelitian ini, berikut diberikan defenisi operasional yang digunakan:

1. Hasil belajar adalah kemampuan kognitif yang dimiliki siswa setelah mengalami pengalaman belajar .
2. Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan suatu produk yang baru ataupun kombinasi dari hal – hal yang sudah ada sebelumnya, yang berguna, serta dapat dimengerti. Dalam hal ini kreativitas siswa yang diamati dalam proses pembelajaran adalah memiliki rasa ingin tahu, mempunyai daya imajinasi, orisinil dalam menyampaikan gagasan, mampu melihat masalah dari berbagai sudut pandang dan sikap berani mengambi resiko.
3. *Guided Discovery* merupakan pembelajaran yang digunakan untuk membangun konsep dibawah pengawasan guru. Pembelajaran *discovery* merupakan metode pembelajaran kognitif yang menuntut guru untuk lebih kreatif menciptakan situasi yang dapat membuat peserta didik belajar aktif menemukan pengetahuan sendiri. Tahap-tahap pembelajaran *guided discovery* adalah : stimulasi (pemberian rangsangan), identifikasi masalah, pengumpulan data, pengolahan data, pembuktian dan menarik kesimpulan/generalisasi. (Sani,2013:221)

4. *Mind Mapping* adalah suatu cara untuk memetakan sebuah informasi yang digambarkan ke dalam bentuk cabang-cabang pikiran sesuai imajinasi dan kreatifitas masing-masing.



THE
Character Building
UNIVERSITY