

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah salah satu bentuk perwujudan kebudayaan manusia yang dinamis dan sarat perkembangan. Oleh karena itu, perubahan atau perkembangan pendidikan adalah hal yang memang seharusnya terjadi sejalan dengan perubahan budaya kehidupan. Perubahan dalam arti perbaikan pendidikan pada semua tingkat perlu terus dilakukan sebagai antisipasi kepentingan masa depan (Trianto, 2010).

Pendidikan yang mampu mendukung pembangunan dimasa mendatang adalah pendidikan yang mampu mengembangkan potensi peserta didik, sehingga yang bersangkutan mampu menghadapi dan memecahkan problema kehidupan yang dihadapinya. Pendidikan harus menyentuh potensi nurani maupun potensi kompetensi peserta didik. Konsep pendidikan tersebut terasa semakin penting ketika seseorang harus memasuki kehidupan di masyarakat dan dunia kerja, karena yang bersangkutan harus mampu menerapkan apa yang dipelajari disekolah untuk menghadapi problema yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari saat ini maupun yang akan datang (Trianto, 2010).

Dalam proses pengajaran, unsur proses belajar memegang peranan yang penting/vital. Mengajar adalah proses membimbing kegiatan belajar, dan kegiatan belajar hanya bermakna bila terjadi kegiatan belajar siswa. Oleh karena itu, adalah penting sekali bagi setiap guru memahami sebaik-baiknya tentang proses belajar siswa, agar ia dapat memberikan bimbingan dan menyediakan lingkungan belajar yang tepat dan serasi bagi siswa (Oemar, 2014).

Pada umumnya, siswa memberikan respons dan berperilaku baik jika guru bersifat menunjang dan membantu selama berlangsungnya pembelajaran. Motivasi siswa dipengaruhi secara positif oleh guru yang bersemangat dan antusias terhadap isi/materi yang diajarkannya. Guru juga perlu memberikan umpan balik yang positif sepanjang berlangsungnya kegiatan belajar mengajar. Untuk itu, guru perlu menciptakan suasana lingkungan kelas yang menyenangkan

(comfortable) dan menunjang (supportive), sehingga membangkitkan motivasi siswa untuk mencapai hasil belajar yang positif (Oemar, 2014).

Menurut Sanjaya (2010), rendahnya kualitas pendidikan dilihat dari sisi proses, adalah adanya anggapan bahwa selama ini proses pendidikan yang dibangun oleh guru dianggap cenderung terbatas pada penguasaan materi pelajaran atau bertumpu pada pengembangan aspek kognitif tingkat rendah, yang tidak mampu mengembangkan kreativitas berpikir proses pendidikan atau proses belajar mengajar dianggap cenderung menempatkan siswa sebagai objek yang harus diisi dengan berbagai informasi dan bahan-bahan hafalan. Komunikasi yang terjadi satu arah, yaitu dari guru ke siswa melalui pendekatan ekspositori yang dijadikan sebagai alat utama dalam proses pembelajaran.

Dari hasil wawancara dengan guru Biologi di kelas XI MIA SMA Negeri 14 Medan tahun pembelajaran 2018/2019 maka ditemukan adanya masalah dalam proses pembelajaran diantaranya siswa kurang berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Selain wawancara terhadap guru, siswa yang diwawancarai juga mengatakan saat proses belajar mengajar, siswa kurang berperan aktif ketika guru mengajar didalam kelas karena dalam proses belajar mengajar guru lebih sering menggunakan metode ceramah dan tanya jawab, tidak pernah divariasikan dengan model pembelajaran yang membuat siswa kurang tertarik untuk mengikuti pelajaran. Sehingga 40 % siswa memiliki hasil belajar dibawah KKM yang ditetapkan yaitu 75.

Rustaman (2005) menyatakan PBL akan efektif jika didukung metode pembelajaran yang sesuai, seperti : diskusi, eksperimen, demonstrasi, belajar kooperatif dan lain-lain. Metode eksperimen mencakup kegiatan merumuskan hipotesis merancang dan melakukan percobaan meliputi pengendalian variabel, pengamatan melibatkan pembanding atau kontrol, dan penggunaan alat-alat praktikum serta menarik kesimpulan.

Ratumanadan dalam Trianto (2010), menyatakan pengajaran berdasarkan masalah merupakan pendekatan yang efektif untuk pengajaran proses berpikir tingkat tinggi. Pembelajaran ini membantu siswa untuk memproses informasi yang sudah jadi dalam benaknya dan menyusun pengetahuan mereka sendiri

tentang dunia sosial dan sekitarnya. Pembelajaran ini cocok untuk mengembangkan pengetahuan dasar maupun kompleks.

Model discovery learning adalah memahami konsep, arti, dan hubungan, melalui proses intuitif untuk akhirnya sampai kepada suatu kesimpulan. Discovery terjadi bila individu terlibat, terutama dalam penggunaan proses mentalnya untuk menemukan beberapa konsep dan prinsip. Discovery dilakukan melalui observasi, klasifikasi, pengukuran, prediksi, penentuan, dan inferi. Proses tersebut disebut *cognitive process* sedangkan discovery itu sendiri adalah *the mental process of assimilating concepts and principles in the mind* (Ruhiat dan Hidayat, 2014).

Muhammad (2016), menyatakan bahwa discovery strategy merupakan salah satu metode yang memungkinkan para anak didik terlibat langsung dalam kegiatan belajar-mengajar, sehingga mampu menggunakan proses mentalnya untuk menemukan suatu konsep atau teori yang sedang dipelajari.

Wahyudi dkk (2015), mengatakan bahwa pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar biologi ranah pengetahuan, di SMA Negeri Jumapolo. Sama halnya yang dilakukan oleh Magdalena dkk (2016) bahwa model *Problem Based Learning* memberikan hasil yang positif terhadap hasil belajar siswa.

Model *Problem Based Learning* (PBL) merupakan salah satu model pembelajaran yang berlandaskan paradigma konstruktivistik. Teori belajar yang mendasari PBL adalah Vigotsky (*scaffolding*), Bruner (belajar penemuan), Ausubel (belajar bermakna), dan Piaget (perkembangan kognitif). PBL mendorong siswa berusaha sendiri mencari pemecahan masalah serta pengetahuan yang menyertainya mampu menghasilkan pengetahuan yang benar-benar bermakna. PBL memiliki ciri-ciri yaitu pembelajaran diorientasikan pada masalah, dengan sintaks yaitu: mengorientasikan siswa kepada masalah, mengorganisasi siswa untuk belajar, membimbing penyelidikan individual maupun kelompok, mengembangkan dan menyajikan hasil karya serta memamerkannya, menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah (Eka dkk, 2015).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Ananda dkk (2016) pada materi ekosistem di SMA Negeri Surakarta menyatakan bahwa model pembelajaran *Discovery Learning* mampu meningkatkan kemampuan berfikir tingkat tinggi. Demikian pula dengan penelitian yang dilakukan oleh Miftahul di SMA Negeri 2 Pariaman (2017), dengan menggunakan model *Discovery Learning* pada materi sistem reproduksi dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada ranah afektif, kognitif dan psikomotorik.

Proses pembelajaran yang dilakukan siswa dalam *discovery Learning* menurut Veermans (2003) meliputi 5 tahap, yaitu: orientation, hypothesis generation, hypothesis testing, conclusion, dan regulation. Aktivitas lisan (oral Activities) siswa dapat diakomodasi dari sintak yang ada di dalam model *discovery learning* melalui kegiatan Winarni et al., Penerapan Model *Discovery Learning* untuk Meningkatkan Oral Activities Siswa SMA 57 Berdiskusi dan menyatakan pendapat dalam bentuk sebuah percakapan maupun dialog (Winarni, 2016).

Materi pelajaran sistem jaringan tumbuhan merupakan materi yang mempunyai banyak istilah-istilah yang sulit untuk dimengerti, dan abstrak karena semua proses yang terjadi terdapat didalam tumbuhan sehingga tidak dapat diamati secara langsung.

Berdasarkan latar belakang diatas maka dilakukan penelitian tentang “Perbedaan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* dan *Discovery Learning* Pada Materi Jaringan pada Tumbuhan di Kelas XI MIA SMA Negeri 14 Medan T.P. 2018/2019”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka diidentifikasi masalah penelitian adalah sebagai berikut :

1. Hasil belajar Biologi siswa yang rendah
2. Model pembelajaran yang digunakan kurang menarik dan kurang menyenangkan
3. Siswa kurang aktif khususnya pada mata pelajaran Biologi dikelas

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka peneliti membatasi masalah yaitu :

1. Materi pembelajaran yang diteliti yaitu jaringan pada tumbuhan
2. Model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran *Problem Based Learning* dan *Discovery Learning*
3. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI MIA SMA Negeri 14 Medan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* pada jaringan pada tumbuhan di kelas XI MIA SMAN 14 Medan T.P 2018/2019?
2. Bagaimana hasil belajar siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* materi jaringan pada tumbuhan di kelas XI MIA SMAN 14 Medan T.P 2018/2019?
3. Apakah ada perbedaan hasil belajar siswa yang diajar menggunakan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* dan *Discovery Learning* Pada Materi jaringan pada tumbuhan di Kelas XI MIA SMA Negeri 14 Medan T.P 2018/2019?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui hasil belajar siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* pada materi jaringan pada tumbuhan di kelas XI MIA SMAN 14 Medan T.P 2018/2019
2. Mengetahui hasil belajar siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* pada materi jaringan pada tumbuhan di kelas XI MIA SMAN 14 Medan T.P 2018/2019
3. Mengetahui perbedaan hasil belajar siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* dan *Discovery Learning*

pada materi jaringan pada tumbuhan di kelas XI MIA SMAN 14 Medan
T.P 2018/2019

1.6 Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini diharapkan mampu bermanfaat sebagai :

1. Bagi peneliti, sebagai pengalaman dan memberi tambahan wawasan dan ilmu dalam penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* dan *Discovery Learning*
2. Bagi guru, menjadikan *Problem Based Learning* sebagai salah satu model pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar biologi siswa
3. Bagi siswa, sebagai pengalaman belajar dan meningkatkan hasil belajar

UNIVERSITAS NEGERI
MEDAN
UNIMED
THE
Character Building
UNIVERSITY