

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Belajar mengajar adalah kesatuan proses antara peserta didik yang belajar dan guru yang memfasilitasi pembelajaran. Proses pembelajaran selama ini sebagian besar dilakukan melalui penyampaian informasi yang berpusat pada kegiatan mendengarkan dan menghafal, bukan memberikan interpretasi dan makna terhadap apa yang dipelajari dalam upaya membangun pengetahuan sendiri oleh peserta didik. Belajar adalah proses perubahan perilaku yaitu perubahan yang terkait dengan aspek pengetahuan (*knowledge*), sikap (*attitude*) dan keterampilan (*skill*) pada diri seseorang yang belajar (Karwono dan Mularsih, 2010:13).

Perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan yang semakin pesat membuat peserta didik harus memiliki kemampuan untuk dapat berpikir kritis, kreatif dan memiliki kemampuan kerja yang efektif. Proses belajar mengajar seringkali tidak berjalan dengan lancar yang dipengaruhi oleh beberapa faktor salah satunya yaitu disebabkan oleh penggunaan model pembelajaran yang direncanakan guru kurang mendukung peserta didik untuk dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif secara mandiri. Penggunaan model pembelajaran dalam penyampaian konsep kepada peserta didik yang kurang efektif dan efisien akan menyebabkan peserta didik merasa bosan dan tidak semangat dalam belajar, sehingga hal ini tidak dapat memperbaiki cara belajar peserta didik. Guru seharusnya memiliki keterampilan yang memadai dibidangnya dan didukung oleh teknik penyajian atau model pembelajaran yang membuat peserta didik belajar aktif dalam proses pembelajaran.

Tugas guru berusaha menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi peserta didik, dan membuat peserta didik semangat untuk belajar, ketika peserta didik semangat belajar maka akan membuat proses pembelajaran di kelas menjadi aktif. Suasana belajar yang tidak menyenangkan bagi peserta didik biasanya lebih banyak mendatangkan rasa bosan dan peserta didik tidak fokus dalam pembelajaran. Peserta didik gelisah duduk berlama-lama dikursi mereka masing-masing saat proses pembelajaran berlangsung. Kondisi ini menjadi kendala yang tidak mudah diatasi bagi tercapainya tujuan pembelajaran dan kompetensi yang diharapkan.

Mata pelajaran Biologi dapat dikatakan sebagai wahana untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai. Kurangnya aktivitas belajar peserta didik pada kegiatan pembelajaran disebabkan oleh beberapa faktor. Faktor pertama adalah karena peserta didik tidak memiliki dorongan untuk belajar, untuk itu dibutuhkan suatu kegiatan pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara aktif sehingga dapat membangkitkan motivasi belajar peserta didik. Motivasi merupakan pemberian semangat dan daya pendorong yang dapat membangkitkan semangat belajar bagi peserta didik

Faktor kedua yang mempengaruhi aktivitas belajar peserta didik adalah interaksi antara guru dengan peserta didik. Interaksi merupakan hal yang penting karena dengan adanya interaksi antara guru dengan peserta didik maka peserta didik akan merasa lebih nyaman sehingga proses belajar dapat berjalan dengan baik. Interaksi dapat membuat kemampuan berpikir peserta didik akan berkembang baik mental maupun intelektual.

Faktor ketiga yang mempengaruhi aktivitas belajar peserta didik adalah model pembelajaran yang digunakan oleh guru, berdasarkan pengamatan menunjukkan dominan peran guru dalam proses pembelajaran. Pembelajaran di kelas masih terlihat bahwa ada peserta didik yang pasif, hal ini menunjukkan tidak terlihat adanya potensi belajar peserta didik, dimana peserta didik kurang terpacu untuk menemukan sendiri atau mencari informasi-informasi mengenai materi pelajaran yang sedang dipelajari untuk dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif secara mandiri.

Kemampuan berpikir kreatif merupakan hasil interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya. Berpikir kreatif identik dengan mengungkapkan suatu gagasan baru atau menyelesaikan sebuah permasalahan berbeda dari yang lainnya. Gagasan yang dituangkan berdasarkan akal pemikiran yang sehat dan logis serta tidak menyinggung ataupun menyalahkan gagasan orang lain (Armandita dkk, 2017). Berpikir kreatif diharapkan mampu membuat peserta didik aktif dalam proses pembelajaran. Penerapan kurikulum 2013 perlu disesuaikan dengan kondisi peserta didik serta topik materi yang dipelajari, oleh sebab itu guru diminta untuk dapat menyusun model pembelajaran serta rencana pembelajaran yang efektif dan efisien.

Berdasarkan hasil pra survei yang telah penulis laksanakan pada tanggal 11 Maret 2019 di SMA Negeri 1 Sekampung kelas XI MIPA, menunjukkan hasil penilaian soal tes berpikir kreatif yaitu kelas XI MIPA 2 sebanyak 45% peserta

didik yang mencapai standar ketuntasan dan sebanyak 55% peserta didik yang tidak mencapai standar ketuntasan. Standar ketuntasan pada mata pelajaran Biologi adalah 72.

Tabel 1. Data Pra Survei Kemampuan Berpikir Kreatif Biologi Kelas XI MIPA 2 SMA Negeri 1 Sekampung

No	Nilai	Keterangan	Jumlah	%
1	≥ 72	Tuntas	14	45%
2	< 72	Tidak Tuntas	17	55%
	Jumlah		31	100%

(Tes Kemampuan Berpikir Kreatif Biologi Peserta Didik Kelas XI MIPA 2 SMA Negeri 1 Sekampung)

Berdasarkan data di atas tersebut penulis menerapkan salah satu model pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik, yaitu dengan menggunakan “model pembelajaran penemuan (*discovery learning*)”. Model pembelajaran penemuan ini untuk mengkondisikan peserta didik agar terbiasa menemukan, mencoba, mendiskusikan, dan mencari informasi yang berkaitan atau berhubungan dengan materi pelajaran.

Model *discovery learning* merupakan teori belajar yang diartikan sebagai proses belajar dan pembelajaran yang terjadi apabila peserta didik tidak diberikan atau disajikan dengan pelajaran dalam bentuk akhirnya, namun peserta didik diharapkan dapat mengorganisasi sendiri. *Discovery learning* memiliki prinsip yang hampir sama dengan inkuiri, tidak terdapat perbedaan yang prinsipil. Pembelajaran *discovery learning* menekankan pada ditemukannya konsep, di mana peserta didik harus mendapatkan temuan-temuan didalam masalah tersebut melalui proses penelitian atau percobaan (Dwi, 2014:34).

Model *discovery learning* mempunyai peran yang penting, karena berkaitan dengan aktivitas dan kreativitas belajar peserta didik yang seharusnya menemukan sendiri terhadap masalah yang dihadapi. Pembelajaran *discovery learning* merupakan suatu model pengajaran atau pembelajaran yang berpusat pada aktivitas dan kreativitas peserta didik dalam belajar. Proses pembelajaran dengan model ini guru bertindak sebagai fasilitator yang membimbing agar peserta didik dapat menemukan konsep, prosedur dan semacamnya.

Berdasarkan latar belakang tersebut yang telah penulis uraikan, maka penulis melakukan penelitian dengan judul “**Pengaruh Penggunaan Model *Discovery Learning* terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas XI MIPA di SMA Negeri 1 Sekampung**”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang masalah maka dapat dirumuskan masalah yaitu “Apakah model *discovery learning* berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas XI MIPA di SMA Negeri 1 Sekampung?”

C. Tujuan Penelitian

Tujuan yang diharapkan pada penelitian ini adalah “Untuk mengetahui pengaruh penggunaan model *discovery learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas XI MIPA di SMA Negeri 1 Sekampung”

D. Kegunaan Penelitian

1. Guru, yaitu untuk menambah pengetahuan mengenai model pembelajaran yang menarik dan bertujuan untuk dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar peserta didik.
2. Peserta didik, yaitu dengan adanya model pembelajaran yang baik dan menyenangkan diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif.
3. Peneliti, yaitu sebagai pengetahuan dan bahan informasi bagi para peneliti lain yang meneliti permasalahan sejenis.

E. Asumsi Penelitian

1. Asumsi dalam penelitian ini yaitu:

- a. *Discovery learning* dapat mengembangkan cara belajar aktif peserta didik.
- b. Pembelajaran *discovery learning* memiliki tahapan-tahapan pembelajaran yang mampu untuk melatih peserta didik berpikir kreatif.
- c. Tingkat kecerdasan peserta didik memiliki rata-rata yang sama.

2. Batasan dalam penelitian ini yaitu:

- a. Peneliti hanya membahas tentang pengaruh penggunaan model *discovery learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada pelajaran Biologi.
- b. Materi yang digunakan adalah sistem ekskresi manusia.
- c. Indikator kemampuan berpikir kreatif yaitu kelancaran (*fluency*), kerincian (*elaboration*), fleksibilitas (*flexibility*) dan orsinalitas (*originality*).

F. Ruang Lingkup Penelitian

Untuk menghindari kemungkinan terjadinya kesalahan dalam penafsiran dan mempermudah dalam pelaksanaan penelitian disekolah, maka penelitian ini dibatasi pada ruang lingkup sebagai berikut:

1. Jenis penelitian adalah *quasi eksperimen* (eksperimen semu).
2. Populasi penelitian adalah peserta didik kelas XI MIPA SMA Negeri 1 Sekampung.
3. Objek penelitian meliputi model *discovery learning* dan kemampuan berpikir kreatif peserta didik.
4. Lokasi penelitian di SMA Negeri 1 Sekampung.
5. Materi yang digunakan adalah sistem ekskresi manusia.