

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Penyelenggaraan pendidikan sebagaimana yang diamanatkan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional dapat diwujudkan melalui proses berkembangnya kualitas peserta didik melalui kurikulum. Kurikulum merupakan salah satu unsur yang memberikan kontribusi yang signifikan untuk mewujudkan proses berkembangnya kualitas potensi peserta didik. Salah satu kebijakan pemerintah dalam bidang pendidikan adalah dengan dikeluarkannya Peraturan Pemerintah No 32 tahun Tentang Standar Nasional Pendidikan. Berdasarkan peraturan tersebut terdapat perubahan struktur kurikulum dari Kurikulum 2006 (KTSP) menjadi Kurikulum 2013. Kurikulum 2013 sebagai penyempurnaan kurikulum sebelumnya diharapkan dapat menghasilkan insan Indonesia yang produktif, kreatif, inovatif dan afektif melalui penguatan sikap, keterampilan dan pengetahuan yang terintegrasi.

Perubahan kurikulum terjadi di dasarnya pada hasil dari *TIMSS (Trends in International Mathematics and Science Study)* tahun 2011 menunjukkan bahwa Indonesia menempati urutan ke 38 dari 42 negara sedangkan analisis studi *Program for International Student Assessment (PISA)* menunjukkan bahwa dari 6 (enam) level kemampuan yang dirumuskan di dalam studi PISA hampir 95% peserta didik hanya mampu sampai level 3 (tiga) atau domain penerapan saja dan kriteria tersebut mencakup kemampuan kognitif yang berkaitan dengan kemampuan berpikir tinggi antara lain berpikir kritis, berpikir kreatif, analitis, sistematis dan logis untuk menemukan alternatif pemecahan masalah melalui eksplorasi data secara empiris dalam rangka menumbuhkan sikap ilmiah. Berdasarkan hasil studi tersebut menunjukkan bahwa kemampuan siswa Indonesia berada di ranking yang amat rendah dalam kemampuan (1) memahami informasi yang kompleks, (2) teori, analisis dan pemecahan masalah, (3) pemakaian alat, prosedur dan pemecahan masalah, (4) melakukan investigasi.

Heltin Karlita Octasila, 2015

PENGARUH METODE GUIDED DISCOVERY LEARNING TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF DITINJAU DARI KEMANDIRIAN BELAJAR SISWA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Proses pembelajaran seharusnya dikembangkan atas dasar prinsip belajar siswa aktif melalui kegiatan mengamati (melihat, membaca, mendengar, menyimak), menanya (lisan dan tulis), menganalisis (menghubungkan, menentukan, keterkaitan, membangun konsep) serta mengkomunikasikan. Peserta didik diarahkan untuk mencari tahu dari berbagai sumber yang tersedia di mana saja dan kapan saja melalui mengamati dan bukan diberi tahu, selain itu peserta didik dilatih untuk melatih berfikir untuk mengambil keputusan menyelesaikan masalah dengan kolaborasi. Pada proses pembelajaran peserta didik kurang di dorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir sehingga pada proses pembelajaran peserta didik hanya mampu menghafal tanpa mampu mengaplikasikan. Sudah saatnya setiap aktivitas belajar bertumpu pada pengembangan kemampuan berpikir sehingga bukan sekedar peserta didik dapat menguasai sejumlah materi akan tetapi bagaimana peserta didik dapat mengembangkan gagasan dan ide melalui kemampuan berbahasa secara verbal yang didasarkan pada pengalaman sosial dalam kehidupan sehari-hari atau kemampuan mendeskripsikan pengalaman mereka terhadap berbagai fakta. Sudah saatnya peserta didik diarahkan untuk memiliki pengetahuan, pemikiran ataupun pandangan baru dalam memecahkan permasalahan sehingga peserta didik memiliki kemampuan berpikir tingkat tinggi yaitu kemampuan berpikir kreatif.

Berpikir kreatif bukan hanya dilihat dari cara siswa menciptakan hal yang baru tetapi juga kombinasi dari konsep yang telah dipelajari sebelumnya dengan ilmu pengetahuan yang baru dipelajarinya sehingga dapat menghasilkan sesuatu yang baru. Kemampuan menghasilkan gagasan dari proses pembelajaran itu menghasilkan sebuah kreativitas dengan cara mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan serta menghasilkan ungkapan-ungkapan yang unik. Menurut Munandar (2009:192) bahwa, “Faktor yang mempengaruhi kemampuan berpikir kreatif antara lain : *Fluency* (berpikir lancar), *flexibility* (berpikir luwes), *originality* (berpikir orisinal) dan *elaboration* (berpikir terperinci)”.

Berdasarkan hasil pra penelitian di SMA Pasundan 1 Bandung, permasalahan yang terjadi yaitu rendahnya kemampuan berpikir kreatif. Hal ini ditunjukkan oleh data berikut.

Tabel 1 1
Rata-rata Hasil Penilaian Tes Kemampuan Berpikir Kreatif

Kelas	Jumlah Siswa	Indikator Kemampuan Bepikir Kreatif				KKM
		Kelancaran	Keluwesan	Originalitas	Elaborasi	
IIS 1	40 siswa	65	65	51	60	75
IIS 2	41 siswa	63	55	58	62	75
IIS 3	33 siswa	65	61	50	61	75
IIS 4	31 siswa	65	58	58	57	75

Sumber : Pengolahan Data Pra Penelitian (SMA Pasundan 1)

Tabel di atas diperoleh dari total jawaban siswa dibagi dengan jumlah siswa sehingga didapatkan nilai di atas. Data di atas menunjukkan indikator rendahnya kemampuan berpikir kreatif di SMA Pasundan 1 Bandung masih di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) dalam mengembangkan kemampuan mengungkapkan gagasan sehingga menjadi satu kesatuan yang unik.

Padahal jika dilihat adalah kemampuan berpikir kreatif merupakan salah satu yang harus dimiliki dalam kurikulum 2013. Hal ini dikarenakan di dalam kurikulum tersebut siswa mampu untuk berpikir tingkat tinggi dan guru hanya sebagai motivator saja.

Berdasarkan wawancara dengan Dina Nurmalaila selaku Guru Ekonomi di SMA Pasundan 1 Bandung (14 Oktober 2014) tahun ajaran 2014-2015 diperoleh hasil bahwa :

1. Kemampuan siswa dalam menganalisis dan menyimpulkan materi pelajaran masih dengan cara pandang terbatas terutama hal-hal yang berkaitan dengan ekonomi hal ini dapat diketahui pada saat guru memberikan pertanyaan dimana hanya beberapa siswa yang mampu menjawab.
2. Tingkat kreativitas yang kurang untuk mencari materi pelajaran yang berasal dari internet atau literatur sehingga gagasan yang diutarakan pada saat proses pembelajaran terlihat kurang divergen.

3. Kemampuan setiap anak berbeda-beda dari jumlah siswa sekitar 30-40 orang hanya terdapat 8-10 orang siswa yang terlihat berusaha untuk mencari dan mengungkapkan gagasan yang berbeda.

Menurut Takdir (2012:51) bahwa, “seseorang yang mampu mengembangkan kemampuan berpikir kreatif berarti telah memiliki kemampuan intelektual yang mengandung pengetahuan yang terkandung di dalamnya”. Namun jika kemampuan berpikir kreatif tidak dikembangkan tentunya siswa tidak dapat menghasilkan sesuatu yang bermanfaat bagi kehidupan nyata terutama di masa yang akan datang.

Mata pelajaran ekonomi merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan pada tingkat SMA dimana peserta didik dibekali kemampuan berpikir tingkat tinggi serta kemampuan bekerjasama sehingga terbentuk peserta didik yang cerdas dan mampu memecahkan setiap persoalan yang dihadapinya yang dapat mendorong sehingga siswa menuangkan ide serta gagasan dalam ruang lingkup sehari-hari sehingga mendapatkan konsep dan materi ajar yang mendalam khususnya mengenai materi inflasi sesuai dengan kompetensi dasar menganalisis indeks harga dan inflasi.

Pada pembelajaran ekonomi seharusnya peserta didik mampu membangun pengetahuan sesuai dengan teori konstruktivisme dimana peserta didik secara aktif membangun atau menyusun pengetahuan baru dalam struktur kognitif siswa berdasarkan pengalaman. Oleh karena itu guru harus memilih model pembelajaran yang tepat untuk menciptakan pembelajaran efektif dan bermakna yaitu dengan menggunakan model *discovery learning*. Menurut Ali Gholamian (2013:577) *that “guided discovery learning is more effective than unstructured discovery method”*. (Metode *guided discovery learning* lebih efektif dan terstruktur dari pada model *discovery*).

Pada metode *guided discovery* peserta didik diharapkan untuk menyelesaikan tugasnya sampai mereka menemukan jawaban atas permasalahan

yang diberikan oleh guru. Atas bimbingan guru peserta didik diharapkan dapat menuangkan kreativitasnya dan juga peserta didik harus menanamkan kemandirian dalam memecahkan masalah dengan menggunakan kemampuannya sehingga dapat menghasilkan suatu gagasan atau ide buah dari kemampuannya berpikir secara kreatif. Metode pembelajaran *guided discovery* membiarkan siswa secara mental dan fisik dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif. Selain metode *guided discovery learning* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif, terdapat faktor internal lain yang mempengaruhi siswa yaitu kemandirian belajar. Pada pembelajaran metode *guided discovery learning* mengkondisikan siswa untuk terbiasa berpikir secara mandiri menggunakan kemampuan berpikir kreatif dalam mengkonstruksi pengetahuan. Oleh karena itu kemandirian belajar juga merupakan salah satu aspek yang perlu dikembangkan dalam pembelajaran ekonomi.

Kemandirian belajar merupakan potensi yang dimiliki oleh peserta didik untuk melakukan kegiatan belajar secara bertanggung jawab demi mencapai keberhasilan dalam belajar. Melalui kemandirian peserta didik cenderung lebih baik, mampu memantau, mengevaluasi dan mengatur belajarnya secara efektif, dapat memunculkan ide atau gagasan secara kreatif dan jika seseorang memiliki peluang untuk mengembangkan kemandirian belajar secara maksimal maka dia akan dapat mengelola belajarnya dengan baik sehingga hasil yang nantinya didapatkan akan optimal.

Oleh karena itu pada proses pembelajaran diperlukan metode yang sesuai dengan pengalaman peserta didik sehingga peserta didik dapat menumbuhkan kemampuan dalam berpikir secara kreatif dan sika kemandirian belajar dalam menemukan konsep atau prinsip dalam belajar.

Oleh karena itu dilakukan penelitian tentang permasalahan tersebut dengan judul **Pengaruh Metode *Guided Discovery Learning* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Ditinjau dari Kemandirian Belajar (Quasi Eksperimen**

Pada Kelas XI KD Menganalisis Indeks Harga dan Inflasi) di SMA Pasundan 1 Bandung.

B. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan uraian yang telah diutarakan sebelumnya, maka dapat dibuat rumusan masalah sebagai berikut :

1. Apakah terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif siswa sebelum dan sesudah pembelajaran dengan menggunakan metode *guided discovery learning* pada kelas eksperimen?
2. Apakah terdapat peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa sebelum dan sesudah pembelajaran dengan menggunakan metode *guided discovery learning* dibandingkan dengan menggunakan metode ceramah?
3. Apakah terdapat perbedaan penggunaan metode *guided discovery learning* dalam mempengaruhi kemampuan berpikir kreatif jika dilihat dari kemandirian belajar?

C. Tujuan Penelitian

Setiap penelitian memiliki tujuan yang dapat mengarahkan kemana penelitian akan dibawa. Maksud dan tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Mengetahui perbedaan kemampuan berpikir kreatif siswa sebelum dan sesudah pembelajaran dengan menggunakan metode *guided discovery learning* pada kelas eksperimen
2. Mengetahui peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa sebelum dan sesudah pembelajaran dengan menggunakan metode *guided discovery learning* dibandingkan dengan menggunakan metode ceramah.

3. Mengetahui perbedaan penggunaan metode *guided discovery learning* dalam mempengaruhi kemampuan berpikir kreatif jika dilihat dari kemandirian belajar.

D. Manfaat Penelitian

1. Kegunaan Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini dapat bermanfaat sebagai berikut :

- a. Sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.
- b. Sebagai pijakan untuk mengembangkan penelitian-penelitian yang menggunakan metode *guided discovery learning*.

2. Kegunaan Praktis

a. Bagi Praktisi Pendidikan

Penelitian ini diharapkan dapat memberdayakan para pelaksana pendidikan pada mata pelajaran ekonomi dalam menggunakan metode *guided discovery learning* yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif sehingga dapat menjadi alternatif solusi bagi pelaksana pendidikan sebagai bahan acuan dan pertimbangan dalam menggunakan metode pembelajaran dan dapat menimbulkan kemandirian belajar bagi peserta didik dan seharusnya dijadikan standar untuk penilaian pada kurikulum 2013.