

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Tujuan pendidikan nasional dalam pelaksanaannya tidak terlepas dari Peraturan Pemerintah No. 19 Tahun 2005 (BNSP, 2006) yang menegaskan bahwa “proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif...”. Kenyataan di lapangan, banyak siswa SMP yang kurang berminat mempelajari IPA dan menganggapnya sebagai suatu mata pelajaran yang sukar dipahami. Hal serupa disampaikan oleh Wartono (2003), menurutnya, hambatan dalam mempelajari IPA ini bersumber pada kurangnya motivasi siswa dalam mempelajarinya. Anggapan siswa tentang IPA sebagai pelajaran yang sulit untuk dipahami, menjadi salah satu faktor yang akhirnya menyebabkan motivasi belajar siswa rendah. Hal ini tentu tidak sesuai dengan harapan, karena apabila motivasi belajar siswa rendah dapat menyebabkan tidak akan tercapainya keberhasilan proses pembelajaran.

Pembelajaran biologi dilapangan biasanya menggunakan metode konvensional, pada metode ini keterlibatan siswa secara aktif dalam proses belajar mengajar masih kurang. Tidak mengherankan apabila konsep yang telah tertanam tidak akan bertahan lama dan akan mudah hilang lagi. Pada umumnya proses pembelajaran yang berlangsung masih didominasi oleh guru, sehingga siswa lebih bersikap dan bertindak pasif. Siswa lebih banyak menunggu sajian materi dari guru dari pada mencari dan menemukan sendiri pengetahuan, keterampilan serta sikap yang mereka butuhkan. Kondisi proses pembelajaran yang memaksimalkan peran dan keterlibatan guru serta meminimalkan peran dan keterlibatan siswa akan mengakibatkan sulit tercapainya tujuan pembelajaran (Pribadi, 2009).

Model pembelajaran berbasis fenomena ini dikembangkan dari suatu model pembelajaran berbasis masalah (PBM) yang merupakan bagian dari pembelajaran kontekstual. Model pembelajaran berbasis fenomena digunakan

untuk memahami dan menerapkan konsep pada masalah teoritis, percobaan di laboratorium, pengkajian lingkungan dan pengkajian teknologi (Darliana, 2008).

Kreativitas sangat perlu dikembangkan pula pada siswa sekolah tingkat menengah. Kreativitas siswa akan berkembang jika keterampilan berpikir kreatif siswa dikembangkan pula dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Keterampilan berpikir kreatif adalah suatu bentuk pemikiran terbuka yang menjajaki berbagai macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah (Munandar, 1999). Diharapkan dengan dikembangkannya kemampuan siswa dalam berpikir kreatif, maka siswa akan mampu memecahkan permasalahan yang dihadapinya dengan berbagai alternatif pemecahan masalah. Sehingga siswa belajar untuk berpikir secara divergen bukan secara konvergen.

Kreativitas adalah hasil belajar dalam kecakapan kognitif, sehingga untuk menjadi kreatif dapat dipelajari melalui proses belajar mengajar (Slameto, 2010). Pembelajaran merupakan suatu upaya yang dilakukan untuk memperoleh kompetensi atau berupa pengetahuan, keterampilan dan sikap yang diperlukan dalam melakukan suatu pekerjaan (Pribadi, 2009). Pembelajaran adalah proses belajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreativitas berpikir yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa, serta dapat meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi pelajaran (Sagala, 2010).

Kelompok mata pelajaran ilmu pengetahuan dan teknologi pada sekolah menengah pertama dimaksudkan untuk memperoleh kompetensi dasar ilmu pengetahuan dan teknologi serta membudayakan berpikir ilmiah secara kritis, kreatif dan mandiri. Salah satu kompetensi dasar yang termuat pada standar kompetensi ketujuh kelas VII semester genap berisi bahwa siswa dapat mengaplikasikan peran manusia dalam pengelolaan lingkungan untuk mengatasi pencemaran dan kerusakan lingkungan. Materi pencemaran dan kerusakan lingkungan merupakan salah satu materi yang bersifat fenomena, yang biasa siswa amati dan temukan di lingkungan sekitarnya. Kata kerja mengaplikasikan pada kompetensi dasar tersebut di atas dapat dijabarkan menjadi beberapa kata kerja operasional yang akan menuntun siswa beserta guru untuk melakukan proses

pembelajaran yang lebih kontekstual dan bermakna, diantaranya menugaskan, menentukan, menerapkan, menyelidiki, maupun melaksanakan.

Konsep pencemaran air memiliki sifat materi yang riil dan aplikatif, karena konsep ini terjadi dalam kehidupan nyata sehari-hari. Siswa akan lebih memahami konsep ini apabila melakukan kegiatan yang nyata mengenai pencemaran air ini, sehingga diharapkan dapat memperoleh data yang akurat tentang bahayanya pencemaran lingkungan serta mampu menyimpulkan dan memprediksi bagaimana cara untuk menghindari dan mencegah atau meminimalisir terjadinya pencemaran air. Oleh karena itu, perlu adanya penelitian untuk menerapkan model pembelajaran berbasis fenomena dengan pendekatan pembelajaran berbasis masalah pada materi pencemaran air untuk mengetahui pengaruhnya terhadap peningkatan motivasi belajar dan kemampuan berpikir kreatif siswa.

## **B. Rumusan Masalah**

### **1. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalahnya adalah “Bagaimanakah perbedaan motivasi belajar dan kemampuan berpikir kreatif siswa SMP antara yang menggunakan model pembelajaran berbasis fenomena dengan model pembelajaran konvensional pada materi pencemaran air?”

### **2. Pertanyaan Penelitian**

Selanjutnya rumusan masalah di atas dijabarkan menjadi pertanyaan penelitian sebagai berikut :

- a. Bagaimanakah perbedaan motivasi belajar antara siswa yang mendapatkan pembelajaran dengan model berbasis fenomena dengan siswa yang mendapatkan pembelajaran dengan model konvensional pada materi pencemaran air?
- b. Bagaimanakah perbedaan kemampuan berpikir kreatif antara siswa yang mendapatkan pembelajaran dengan model berbasis fenomena

dengan siswa yang mendapatkan pembelajaran dengan model konvensional pada materi pencemaran air?

- c. Bagaimanakah tanggapan guru dan siswa terhadap penggunaan model pembelajaran berbasis fenomena dengan pendekatan pembelajaran berbasis masalah pada materi pencemaran air?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka penelitian ini bertujuan untuk menerapkan model pembelajaran berbasis fenomena dalam meningkatkan motivasi belajar dan kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi pencemaran air, serta mengidentifikasi tanggapan guru dan siswa terhadap proses pembelajaran tersebut.

### **D. Manfaat Hasil Penelitian**

Hasil penelitian yang dilakukan ini diharapkan dapat memberikan manfaat antara lain :

- a. Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pemikiran bagi pengembangan ilmu pengetahuan. Terutama dalam pengembangan proses belajar mengajar khususnya dalam penggunaan model - model pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar dan kemampuan berpikir kreatif siswa, serta sebagai masukan atau acuan bagi penelitian yang sejenis atau lebih luas sifatnya.
- b. Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan contoh penerapan model pembelajaran berbasis fenomena dengan pendekatan pembelajaran berbasis masalah di sekolah menengah pertama, memberikan alternatif strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar dan keterampilan berpikir kreatif siswa.