

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan mempunyai peranan yang sangat menentukan bagi perkembangan dan perwujudan diri individu, terutama bagi pembangunan bangsa dan negara. Kemajuan suatu kebudayaan bergantung kepada cara kebudayaan tersebut mengenal, menghargai dan memanfaatkan sumber daya manusia dan hal ini berkaitan erat dengan kualitas pendidikan yang diberikan kepada peserta didik.

Menurut H. Horne (Mulyasana, 2011: 5) menyatakan bahwa:

Pendidikan adalah proses yang terus menerus (abadi) dari penyesuaian yang lebih tinggi bagi manusia yang telah berkembang secara fisik dan mental yang bebas dan sadar kepada Tuhan, seperti termanifestasi dalam alam sekitar intelektual, emosional, dan kemanusiaan dari manusia.

Pemaparan di atas sesuai dengan yang diungkapkan oleh prof. H. Mahmud Yunus (Ririn: 2012) menyatakan bahwa:

Pendidikan adalah usaha-usaha yang sengaja dipilih untuk mempengaruhi dan membantu anak dengan tujuan peningkatan keilmuan, jasmani dan akhlak sehingga secara bertahap dapat menghantarkan anak kepada tujuannya yang paling tinggi.

Dari berbagai definisi di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan merupakan usaha manusia untuk meningkatkan kepribadiannya dengan jalan membina potensi-potensi pribadinya, yaitu rohani dan jasmani.

Dalam proses pendidikan kita harus melihat berbagai aktivitas pembelajaran yang dilakukan. Teroptimalnya peran kegiatan pembelajaran akan menentukan suksesi proses pendidikan. Ketika menjalankan aktivitas pembelajaran perlu rencana dan strategi serta panduan agar berjalan sesuai dengan visi yang telah dibuat. Panduan dan rencana yang disusun harus dalam komposisi yang matang. Panduan dan rencana itu dinamakan kurikulum.

Penyempurnaan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) merupakan upaya untuk menyesuaikan pembelajaran dalam kurikulum nasional dengan keadaan lingkungan setempat (lingkungan alam, sosial dan budaya) agar proses dan hasil belajar dapat dicapai secara efektif dan efisien sesuai dengan tujuan pendidikan. Penyempurnaan tersebut menghendaki adanya perbaikan penyelenggaraan pendidikan pada proses pembelajaran dimana peserta didik harus dijadikan sebagai subjek pembelajaran, bukan menjadi objek pembelajaran.

Isi kurikulum pendidikan dasar memuat sepuluh mata pelajaran. Salah satu pelajaran tersebut adalah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). IPA berasal dari kata *natural science*. Secara harfiah dapat disebut sebagai ilmu pengetahuan tentang alam atau mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam.

IPA merupakan suatu bentuk upaya yang membuat berbagai pengalaman menjadi suatu sistem pola pikir yang logis atau disebut juga pola pikir ilmiah. IPA tidak hanya dipandang sebagai kumpulan pengetahuan tetapi juga dapat dipandang sebagai suatu metode. Metode ini berkaitan dengan upaya berupa observasi, eksperimen, penggunaan alat dan berbagai perhitungan matematik. Hal ini sejalan dengan pendapat Carin and Sund ( Djuanda 2010 : 242 ) mengemukakan bahwa :

*Science is the system of knowing about the universe through data collected by observation and controlled experimentation. As data are collected, theories are advanced to explain and account for what has been observed.*

Menurut *Carin and Sund*, IPA merupakan sistem untuk mengetahui alam, dan IPA juga dianggap sebagai suatu kumpulan pengetahuan yang berfungsi untuk menjelaskan apa yang diperoleh. Pendidikan IPA di sekolah dasar diharapkan dapat menjadi wahana bagi siswa untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dan dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Untuk dapat memberikan pengalaman belajar yang memadai, pembelajaran perlu diciptakan sedemikian rupa sehingga potensi siswa dapat berkembang

optimal. Pembelajaran harus memfasilitasi terjadinya diskusi, serta mendorong siswa untuk aktif memberikan ide dan pendapat.

Seorang guru seringkali sulit untuk menemukan model pembelajaran yang dianggap paling tepat untuk menyampaikan suatu konsep pembelajaran, karena setiap model pembelajaran memiliki keunggulan dan kelemahan tergantung pada tujuan pembelajaran yang ingin dicapai setelah pembelajaran. Pembelajaran selama ini lebih mengutamakan pada bagaimana cara mengisi pikiran siswa. Proses pembelajaran lebih banyak dilakukan dengan memberikan konsep-konsep yang utuh tanpa melalui pengolahan potensi yang ada pada diri siswa maupun yang ada di lingkungan sekitarnya, pembelajaran lebih bersifat hapalan sehingga kemampuan berpikir siswa kurang dibangun.

Dalam pelaksanaannya seharusnya pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (Sains) tidak hanya menekankan pada produk yang akan dihasilkan tetapi bagaimana proses pembelajaran IPA (sains) tersebut berlangsung. Para siswa harus terlibat aktif dalam proses pembelajaran yaitu dalam mengajukan hipotesis, mengumpulkan dan menggunakan bukti, merancang suatu penyelidikan melalui kegiatan percobaan dan proses-prosesnya, serta mengutamakan keingintahuan dan kreativitas siswa.

Selama proses pembelajaran tersebut, siswa mendapatkan sejumlah keterampilan berpikir kreatif atau kreativitas yang dapat membangun sikap-sikap ilmiah sains. Kreativitas (berpikir kreatif atau berpikir divergen) merupakan kemampuan umum untuk menciptakan sesuatu yang baru, sebagai kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan baru yang dapat diterapkan dalam pemecahan masalah, atau sebagai kemampuan untuk melihat hubungan-hubungan baru antara unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya (Munandar 2004:25). Jika siswa dapat terlibat langsung dalam proses pembelajaran maka keterampilan berpikir kreatif siswa dapat terbangun.

Namun yang tampak saat ini proses-proses pemikiran tingkat tinggi termasuk berpikir kreatif jarang dilatih. Tes atau soal evaluasi yang digunakan di sekolah

biasanya berupa tes intelegensi tradisional yang digunakan untuk mengukur kemampuan siswa dalam belajar, dan tes prestasi belajar yang digunakan untuk menilai kemajuan siswa selama program pendidikan. Baik tes intelegensi maupun tes prestasi belajar kebanyakan hanya meliputi tugas-tugas yang harus dicari satu jawaban yang benar (berpikir konvergen). Kemampuan berpikir divergen dan kreatif, yaitu menjajaki berbagai kemungkinan jawaban atas suatu masalah jarang diukur.

Hal ini tidak hanya terjadi di Indonesia tetapi juga di negara-negara lain, sebagaimana diungkapkan oleh Guilford (Munandar, 2004: 7) dalam pidato pelantikannya sebagai Presiden dari American Psychological Association, bahwa:

Keluhan yang paling banyak saya dengar mengenai lulusan perguruan tinggi kita ialah bahwa mereka cukup mampu melakukan tugas-tugas yang diberikan dengan menguasai teknik-teknik yang diajarkan, namun mereka tidak berdaya jika dituntut memecahkan masalah yang memerlukan cara-cara yang baru.

Pada proses belajar, siswa harus mengalami sendiri apa yang dipelajarinya melalui pengalaman nyata sehingga kemampuan berpikir kreatif siswa dapat terbangun. Oleh sebab itu siswa perlu dibiasakan untuk memecahkan masalah, menemukan sesuatu yang berguna bagi dirinya serta menemukan konsep, prinsip dan pemecahan masalah untuk menjadi miliknya lebih daripada sekedar menerimanya atau pendapatnya dari seorang guru atau sebuah buku. Hal ini sesuai dengan teori belajar konstruktivisme yang menyatakan bahwa siswa harus menemukan sendiri dan mentransformasikan informasi kompleks, mengecek informasi baru dengan aturan-aturan lama dan merevisinya apabila aturan-aturan itu tidak lagi sesuai (Trianto 2007: 13). Model pembelajaran yang dapat dikembangkan untuk mengatasi permasalahan ini yaitu dengan menggunakan model pembelajaran penemuan (*Discovery Learning*) karena model pembelajaran *discovery learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang merujuk pada paham konstruktivisme.

Model pembelajaran penemuan (*Discovery Learning*) sebagaimana diungkapkan oleh Moedjiono (1991: 86 ) yang menyatakan bahwa:

Model pembelajaran penemuan merupakan suatu prosedur yang menekankan belajar secara individual, manipulasi objek atau pengaturan atau pengkondisian objek dan eksperimentasi lain oleh siswa sebelum generalisasi atau penarikan kesimpulan dibuat.

Model pembelajaran ini memungkinkan para siswa menemukan sendiri informasi-informasi yang diperlukan untuk mencapai tujuan intruksional. Hal ini berimplikasi terhadap peranan guru sebagai penyampai informasi ke arah peran guru sebagai pengelola interaksi belajar mengajar di kelas.

Menurut Moedjiono (1992: 87 ) model pembelajaran penemuan (*Discovery Learning*) memberikan peluang diperhatikannya proses dan hasil kegiatan belajar siswa, karena model pembelajaran penemuan (*Discovery Learning*) memiliki tujuan yaitu sebagai berikut :

1. Meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dalam memperoleh dan memproses perolehan belajar.
2. Mengarahkan para siswa sebagai pelajar seumur hidup.
3. Mengurangi ketergantungan kepada guru sebagai satu-satunya sumber informasi yang diperlukan oleh para siswa.
4. Melatih para siswa mengeksplorasi atau memanfaatkan lingkungannya sebagai sumber informasi yang tidak akan pernah tuntas digali.

Model pembelajaran penemuan (*Discovery Learning*) menempatkan peserta didik sebagai subyek belajar yang aktif . Oleh karena itu *discovery learning* menuntut peserta didik untuk berpikir kreatif. Model ini melibatkan peserta didik dalam kegiatan intelektual, sikap, keterampilan psikomotorik dan menuntut peserta didik memproses pengalaman belajar menjadi sesuatu yang bermakna dalam kehidupan nyata.

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Penemuan (*Discovery Learning* ) Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa pada Materi Sifat-Sifat Cahaya.”

## **B. Rumusan Masalah**

Dari uraian latar belakang diatas, penulis ingin melihat apakah model pembelajaran penemuan (*Discovery Learning*) memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan keterampilan berpikir kreatif siswa dibandingkan dengan pembelajaran konvensional pada materi sifat-sifat cahaya. Secara lebih rinci dapat dinyatakan sebagai berikut ini.

1. Apakah model pembelajaran penemuan (*Discovery Learning*) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi sifat-sifat cahaya?
2. Apakah model pembelajaran penemuan (*Discovery learning*) dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa pada materi sifat-sifat cahaya?
3. Bagaimana pengaruh model pembelajaran penemuan (*Discovery Learning*) terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada kelompok tinggi, sedang, dan rendah?
4. Bagaimana pengaruh model pembelajaran penemuan (*Discovery Learning*) terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa pada kelompok tinggi, sedang, dan rendah?

## **C. Tujuan Penelitian**

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk melihat apakah model pembelajaran penemuan (*Discovery Learning*) memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa dibandingkan dengan pembelajaran konvensional pada materi sifat-sifat cahaya. Secara lebih rinci dapat dinyatakan sebagai berikut:

1. Untuk melihat adanya pengaruh model pembelajaran penemuan (*Discovery Learning*) dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi sifat-sifat cahaya.

2. Untuk melihat adanya pengaruh model pembelajaran penemuan (*Discovery Learning*) dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa pada materi sifat-sifat cahaya.
3. Untuk melihat bagaimana pengaruh model penemuan (*Discovery Learning*) terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada kelompok tinggi, sedang, dan rendah.
4. Untuk melihat bagaimana pengaruh model penemuan (*Discovery Learning*) terhadap peningkatan keterampilan berpikir kreatif siswa pada kelompok tinggi, sedang, dan rendah.

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

Hasil dari penelitian ini akan sangat bermanfaat bagi pihak-pihak yang memiliki kepentingan, diantaranya adalah sebagai berikut.

1. Bagi siswa
  - a) Meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dan prestasi belajar siswa.
  - b) Meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran terutama pada materi sifat-sifat cahaya.
  - c) Meningkatkan kemampuan pemahaman siswa terutama pada materi sifat-sifat cahaya.
  - d) Dapat memupuk rasa peduli terhadap lingkungan sekitar alam sekitar dimanapun mereka berada dan peka terhadap Sains (IPA).
2. Bagi Guru
  - a) Dapat dijadikan sebagai alternatif untuk mengembangkan pola pembelajaran dengan menggunakan penerapan strategi yang lainnya sebagai usaha dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.
  - b) Bertambahnya wawasan dan pemahaman baru mengenai penerapan strategi pembelajaran penemuan (*Discovery Learning*) dalam membantu

meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi sifat-sifat cahaya.

### 3. Bagi Penulis

Penulis dapat melihat adanya pengaruh model pembelajaran penemuan (*Discovery Learning*) terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi sifat-sifat cahaya.

### 4. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan bagi peneliti lain yang ingin mengkaji lebih mendalam lagi berkenaan dengan model pembelajaran penemuan (*Discovery Learning*) di Sekolah Dasar.

## E. Batasan Istilah

1. Metode penemuan (*Discovery Learning*) menurut Gilstrap (Moedjiono 1992: 86) adalah komponen dari suatu bagian praktik pendidikan yang seringkali diterjemahkan sebagai mengajar *heuruistik*, yakni suatu jenis mengajar yang meliputi metode-metode yang dirancang untuk meningkatkan rentangan kreativitas siswa yang lebih besar, berorientasi pada proses, mengarahkan diri sendiri, mencari sendiri, dan refleksi yang sering muncul sebagai kegiatan belajar.
2. Berpikir kreatif adalah pola berpikir yang didasarkan pada suatu cara yang mendorong kita untuk menghasilkan produk yang kreatif. (Zaleha, 2007:50)
3. Hasil belajar adalah tingkat penguasaan yang dicapai siswa dalam mengikuti program pembelajaran. Hasil belajar yang dimaksud adalah hasil belajar tes tertulis. (Bundu, 2006: 17)
5. Sifat-sifat cahaya adalah dapat merambat lurus, cahaya dapat menembus benda bening, cahaya dapat dipantulkan, cahaya dapat dibiaskan dan cahaya dapat diuraikan.

## **F. Struktur Organisasi skripsi**

Untuk memahami alur pikir dalam penulisan skripsi ini, maka perlu adanya struktur organisasi yang berfungsi sebagai pedoman penyusunan laporan penelitian ini, yaitu sebagai berikut :

Bab 1 Pendahuluan yang terdiri dari latar belakang penelitian, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi. Latar belakang penelitian dimaksudkan untuk menjelaskan alasan peneliti melaksanakan penelitian, pentingnya masalah itu untuk diteliti, dan pendekatan untuk mengatasi masalah. Perumusan masalah menjelaskan tentang rumusan masalah yang dinyatakan dalam bentuk kalimat tanya. Tujuan penelitian menyajikan mengenai hasil yang ingin dicapai setelah penelitian selesai dilakukan, tujuan penelitian dirumuskan dalam bentuk kalimat kerja operasional. Manfaat penelitian diharapkan dapat memberikan kegunaan baik bagi siswa, guru, peneliti itu sendiri maupun bagi peneliti lain. Batasan istilah menyajikan penjelasan mengenai istilah-istilah yang terdapat dalam penelitian ini.

Bab II berisi kajian pustaka. Kajian pustaka berfungsi sebagai landasan teoritik dalam menyusun rumusan masalah dan tujuan penelitian.

Bab III berisi penjelasan yang rinci mengenai metode penelitian. Komponen dari metode penelitian terdiri dari lokasi dan subjek penelitian, desain penelitian, metode penelitian, instrument penelitian, teknik pengumpulan data, serta analisis data penelitian.

Bab IV berisi hasil penelitian dari analisis data untuk menghasilkan temuan berkaitan dengan masalah penelitian, serta pembahasan yang dikaitkan dengan kajian pustaka.

Bab V berisi tentang kesimpulan dan saran yang menyajikan tentang penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian. Penafsiran kesimpulan untuk skripsi berupa butir demi butir hasil penelitian. saran dapat ditujukan kepada para praktisi pendidikan ataupun kepada peneliti berikutnya.

Daftar pustaka memuat semua sumber yang pernah dikutip dan digunakan dalam penelitian skripsi.

Lampiran berisi seluruh dokumen yang digunakan dalam penelitian.

