

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) memiliki arti sebagai disiplin ilmu yang terdiri dari *physical sciences* (ilmu fisik) dan *life sciences* (ilmu biologi), yang termasuk dari *physical sciences* adalah ilmu-ilmu astronomi, kimia, dan fisika, sedangkan *life sciences* meliputi Biologi (Haryanto, 2010). Selain itu IPA juga merupakan ilmu yang bersifat empirik dan membahas tentang fakta serta gejala alam. Fakta dan gejala alam tersebut menjadikan pembelajaran IPA tidak hanya verbal tetapi juga faktual. Hal ini menunjukkan bahwa hakikat IPA sebagai proses diperlukan untuk menciptakan pembelajaran IPA yang empirik dan factual. Hakikat IPA sebagai proses diwujudkan dengan melaksanakan pembelajaran yang melatih keterampilan proses bagaimana cara produk sains ditemukan. Komponen penting dalam IPA ada tiga, komponen tersebut yang saling berhubungan dan tidak dapat dipisahkan, komponen tersebut yaitu produk ilmiah, proses ilmiah, dan sikap ilmiah (Sanjaya, 2009).

Pelaksanaan pembelajaran IPA seperti di atas dipengaruhi oleh tujuan apa yang ingin dicapai melalui pembelajaran tersebut. Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) selain dirumuskan tentang tujuan pembelajaran IPA juga dirumuskan tentang ruang lingkup pembelajaran IPA, standar kompetensi, kompetensi dasar, dan arah pengembangan pembelajaran IPA untuk mengembangkan materi pokok, kegiatan pembelajaran dan indikator pencapaian kompetensi untuk penilaian. Pembelajaran IPA memiliki fungsi dan mental dalam

menimbulkan serta mengembangkan kemampuan inovatif. Untuk mencapai tujuan tersebut, maka IPA perlu diajarkan dengan cara yang tepat dan dapat melibatkan siswa secara aktif yaitu melalui proses dan sikap ilmiah. Mutu pembelajaran IPA perlu ditingkatkan secara berkelanjutan untuk mengimbangi perkembangan teknologi. Sehingga seorang guru harus dapat mengetahui karakteristik peserta didik terlebih dahulu (Depdiknas, 2006).

Tugas utama guru adalah mengelola proses belajar dan mengajar, sehingga terjadi interaksi aktif antara guru dengan siswa, dan siswa dengan siswa. Interaksi tersebut sudah pasti akan mengoptimalkan pencapaian tujuan yang dirumuskan tujuan utama pembelajaran IPA adalah agar siswa memahami konsep-konsep IPA secara sederhana dan mampu menggunakan metode ilmiah, bersikap ilmiah untuk memecahkan masalah-masalah yang dihadapi dengan lebih menyadari kebesaran dan kekuasaan pencipta alam.

Alasan penulis mengambil penelitian di SMP Sabiluhuda Tahane Kecamatan Pulau Makian karena yang pertama model pembelajaran yang diterapkan oleh guru saat ini kurang bervariasi, dan yang kedua guru masih menerapkan model pembelajaran konvensional sehingga cara berpikir siswa masih sangat rendah, proses pembelajaran yang dikembangkan guru merupakan salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan. Proses pembelajaran yang terjadi di dalam kelas dilaksanakan sesuai dengan keinginan guru sehingga memengaruhi kemampuan daya serap siswa, oleh sebab itu untuk membuktikan kemampuan daya serap siswa maka diterapkan sistem model pembelajaran *Discovery Learning*. Berdasarkan hasil observasi awal di Sekolah SMP

Sabiluhuda Tahane Kecamatan Pulau Makian, masih tampak bahwa Sekolah tersebut jarang menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning*, sehingga hasil belajar siswa belum mencapai nilai KKM (kriteria ketuntasan minimal) pada siswa kelas VII SMP Sabiluhuda Tahane adalah 75% dan ketidak ketuntasan ini dipengaruhi oleh 2 faktor, faktor pertama yaitu dari guru dan yang kedua dari siswa, hal tersebut masih sangat rendahnya aktivitas siswa. Berikut ketentuan KKM bidang studi biologi pada materi ciri – ciri makhluk hidup KKM KD/ Indikator di SMP Sabiluhuda Tahane Kecamatan Pulau Makian. Selanjutnya faktor guru juga kurangnya menggunakan model pembelajaran sehingga disebabkan siswa mudah bosan dan aktivitas belajar siswa sangat rendah yang akan menyebabkan juga rendah hasil belajar siswa.

Hal ini menyebabkan siswa kurang memahami apa yang disampaikan oleh guru dan merasa bosan sehingga berpengaruh pada hasil belajar yang dicapai oleh siswa, dari permasalahan tersebut penelitian perinsiatif untuk mencoba menggunakan suatu model alternative yakni model pembelajaran, di mana dalam model pembelajaran ini melibatkan siswa secara langsung sehingga siswa aktif dalam proses belajar mengajar. Permasalahan tersebut diatas maka diperlukan model pembelajaran yang mampu menarik minat siswa merangsang kreatifitas berfikir sehingga siswa bersemangat untuk mengikuti pelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dianggap mampu merekomendasikan tujuan tersebut adalah model pembelajaran *Discovery Learning*. Harapan yang utama dalam pembelajaran ini agar siswa aktif dalam membangun pengetahuannya sendiri, serta mampu menggunakan penalarannya dalam memahami dan memecahkan

masalah yang dihadapi dikarenakan pembelajaran masih didominasi oleh guru sehingga siswa tidak terpacu untuk menemukan sendiri atau mencari informasi-informasi mengenai materi kajian pelajaran yang sedang dipelajari yang dapat lebih meningkatkan kemampuan siswa. Untuk mengurangi masalah tersebut, model pembelajaran alternatif yang dapat digunakan adalah model pembelajaran *Discovery Learning*. Pembelajaran dengan penemuan siswa didorong untuk belajar sebagian besar melalui keterlibatan aktif mereka sendiri dengan konsep-konsep dan prinsip-prinsip, dan guru mendorong siswa untuk memiliki pengalaman dan melakukan percobaan yang memungkinkan mereka menemukan prinsip-prinsip untuk diri mereka sendiri.

Berdasarkan pengertian pendidikan, proses melaksanakan pendidikan seharusnya memberikan pengalaman belajar secara langsung kepada peserta didik, sehingga peserta didik mengalami sendiri dan memiliki keterampilan yang diperlukannya untuk memecahkan masalah yang ditemuinya kelak. Kemampuan berpikir kreatif dirasakan perlu untuk ditingkatkan dalam kegiatan pembelajaran karena segala informasi global masuk dengan mudah yang menyebabkan informasi yang bersifat baik ataupun buruk akan terus mengalir dan dapat mempengaruhi sifat mental anak. Oleh sebab itu, diperlukan suatu kemampuan berpikir dengan jelas dan imajinatif, menilai bukti, bermain logika, dan mencari alternatif untuk menemukan suatu solusi, memberi anak sebuah rute yang jelas ditengah kekacauan pemikiran pada zaman teknologi dan globalisasi saat ini (Johnson, 2007).

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “pengaruh model pembelajaran *Discovery Learning* terhadap hasil belajar siswa SMP Sabilulhuda Tahane Kecamatan Pulau Makian kelas VII dengan materi ciri-ciri makhluk hidup.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka masalah yang dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Informasi data penelitian mengenai pengaruh model pembelajaran *Discovery Learning* terhadap hasil belajar siswa SMP Sabilulhuda Tahane belum ada
2. Perlunya informasi dan data secara ilmiah mengenai pengaruh model pembelajaran *Discovery Learning* terhadap hasil belajar siswa SMP Sabilulhuda Tahane Kecamatan Pulau Makian kelas VII dengan materi ciri-ciri makhluk hidup

C. Batasan Masalah

untuk lebih memfokuskan permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini, meliputi :

1. Model pembelajaran yang digunakan adalah model *Discovery Learning* karena model ini termasuk model pembelajaran kontekstual yang berpusat pada siswa dan memberikan kesempatan pada siswa menciptakan produk nyata
2. Penelitian ini melihat pengaruh model pembelajaran *Discovery Learning* terhadap hasil belajar siswa

3. Konsep belajar yang digunakan adalah ciri – ciri makhluk hidup.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan hal-hal yang telah diuraikan di atas, maka yang menjadi permasalahan dalam penelitian ini adalah

1. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Discovery Learning* terhadap hasil belajar siswa SMP Sabiluhuda Tahane Kecamatan Pulau Makian ?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa SMP Sabiluhuda Tahane Kecamatan Pulau Makian

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teoritis
 - a. Hasil penelitian ini bermanfaat untuk menguatkan atau menguji dalam dalam penggunaan model *Discovery Learning* dalam proses pembelajaran
 - b. Memberikan masukan bagi penelitian lain dalam mengembangkan penelitian lain yang sejenis

- c. Menelaah dan menambah pengalaman belajar siswa yang berbeda serta dapat meningkatkan kemampuan hasil belajar siswa dalam belajar Biologi

2. Manfaat Praktis

a. Guru

Memberi masukan bagi guru untuk menggunakan model *Discovery Learning* dalam proses pembelajaran untuk dapat meningkatkan kemampuan berfikir kreatif siswa

b. Siswa

Membantu siswa untuk meningkatkan kemampuan berfikir dan juga dapat memberikan pengalaman belajar lebih aktif dan saling berkerjasama dalam menyelesaikan masalah

c. Sekolah

Memotivasi pendidik dalam meningkatkan kemampuan berfikir siswa dan dapat menggunakan model pembelajaran yang tepat agar mencapai tujuan proses belajar siswa.