

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran , agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 dalam Istiqomah, 2013, h.1)

Pendidikan pada dasarnya merupakan interaksi antar pendidik dengan peserta didik untuk mencapai tujuan pendidikan yang berlangsung dalam lingkungan tertentu. (Sukmadinata, dalam Hamdu, 2011) Dalam keseluruhan proses pendidikan di lingkungan sekolah, kegiatan yang paling utama dan adalah kegiatan belajar. Keberhasilan dalam mencapai tujuan pendidikan tergantung pada proses kegiatan belajar.

Slameto (dalam Hamdu, 2011) mengemukakan bahwa kegiatan belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya menyangkut kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dalam belajar, siswa mengalami sendiri proses dari tidak

tahu menjadi tahu. Pembelajaran adalah suatu proses perubahan tingkah laku seseorang sebagai hasil interaksinya dengan lingkungan (Surya, dalam Hamdu, 2011).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru Biologi di MA Plus Al-Munir, ternyata hasil belajar siswa kurang memuaskan dan tidak memenuhi kriteria ketuntasan minimal pada konsep virus . Guru menggunakan model pembelajaran konvensional yakni metode ceramah, metode ini bersifat *teacher centered* , sehingga siswa kurang aktif dalam pembelajaran. Hal tersebut menyebabkan siswa jenuh dan pembelajaran kurang menyenangkan. Menurut Muhibbin Syah (2002, h. 203), metode ceramah ialah sebuah metode mengajar dengan menyampaikan pengetahuan secara lisan kepada siswa yang pada umumnya mengikuti secara pasif.

Guru sebaiknya menggunakan model pembelajaran yang membuat siswa menjadi lebih aktif agar hasil belajar meningkat. Siswa harus diberikan kesempatan untuk menemukan sendiri konsep pembelajaran yang dipelajari. Salah satu model pembelajaran yang menyediakan kesempatan bagi siswa untuk menemukan sendiri konsep pembelajaran yakni model *guided discovery learning*. *Guided discovery learning* merupakan pembelajaran yang dimulai dengan memberikan pertanyaan yang menantang lalu siswa berkontribusi sendiri terhadap perkembangan pengetahuannya yang dibutuhkan untuk menyelesaikan masalahnya. (Hmelo-Silver, dkk.,2007) ; lihat juga Janssen dkk (2014) . Keunggulan

dari metode pembelajaran ini adalah siswa terlibat aktif dalam pembelajaran dengan menemukan sendiri konsep pembelajaran sehingga siswa benar-benar memahami konsep pembelajaran. Selain itu, pengetahuan yang didapat akan lebih lama diingat. Siswa akan merasa puas akan temuannya sendiri sehingga memunculkan rasa ingin menemukan lagi. Model ini juga melatih siswa untuk lebih banyak belajar sendiri. Selain itu, berdasarkan hasil studi-studi observasi dalam skala besar, *guided discovery learning* masih sangat jarang di praktikan oleh guru. (Gage, 2009).

Pada materi virus, siswa diperkenalkan konsep yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Model *guided discovery learning* ini mengajak siswa agar dapat menemukan sendiri ilmu pengetahuan tentang virus dari kehidupan sehari-hari. Dalam model pembelajaran ini siswa mencari sendiri konsep virus dengan cara diberikan permasalahan berupa soal-soal yang diberikan oleh guru. Penerapan model ini diharapkan akan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menarik bagi siswa sehingga hasil belajar pun dapat meningkat dan memuaskan. (Sanjaya, dalam Qorri'ah, 2011).

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Rina Khabibah (2014) dengan Judul Pengaruh Model *Guided Discovery Learning* terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Konsep Gerak Melingkar Beraturan membuktikan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran *guided discovery learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada konsep gerak

melingkar. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh *Diana Fatihatul* (2014) dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Guided Discovery Learning* terhadap hasil belajar Biologi di SMA Negeri 2 Sukoharjo Tahun Pelajaran 2013/2014” mengemukakan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *guided discovery learning* terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan pemaparan di atas, penulis melakukan penelitian yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Konsep Virus Melalui Penggunaan Model *Guided Discovery Learning*”. Tujuan dari penelitian ini adalah agar hasil belajar siswa pada konsep virus meningkat.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi permasalahan pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Berdasarkan temuan peneliti, dilapangan masih banyak guru yang menggunakan model pembelajaran tanpa memperhatikan keterlibatan siswa dalam pembelajaran
2. Siswa lebih bersifat pasif, karena guru lebih mendominasi dalam proses pembelajaran
3. Siswa terlihat kurang termotivasi karena tidak terlibat aktif dalam pembelajaran.
4. Hasil belajar siswa rendah

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut: “Apakah Terdapat Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Konsep Virus Melalui Penggunaan Model *Guided Discovery Learning*?”

D. Batasan Masalah

1. Penerapan model pembelajaran *guided discovery learning* terhadap hasil belajar siswa di MA Plus Al-Munir kelas X
2. Konsep atau materi pembelajaran yang dipelajari yaitu tentang ciri-ciri, reproduksi, habitat dan klasifikasi virus , penyaki-penyakit yang disebabkan virus serta cara penanggulangannya.
3. Variabel terikat yang dibahas dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada konsep virus melalui penggunaan model *guided discovery learning*.

F. Manfaat Penelitian

1. Bagi siswa
 - a. Meningkatkan hasil belajar siswa dalam mempelajari konsep virus
 - b. Dapat memberikan kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan dan menarik minat siswa.
 - c. Dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa.
2. Bagi Guru

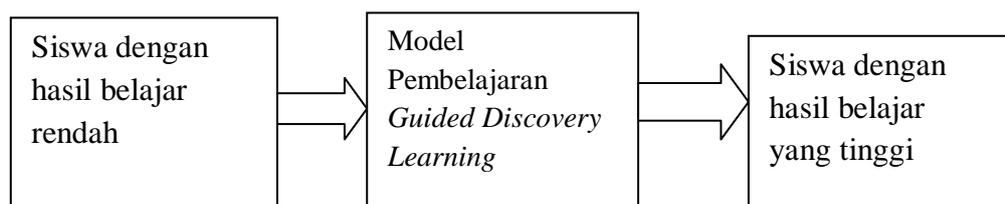
Dapat memberikan motivasi untuk menjalankan model pembelajaran yang lebih variatif guna meningkatkan hasil belajar siswa.

3. Bagi peneliti

- a. Dapat menambah pengetahuan dan meningkatkan keterampilan dalam menggunakan model pembelajaran
- b. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan rujukan untuk penelitian selanjutnya.

G. Kerangka Pemikiran

Pada proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran yang biasa dilakukan tingkat hasil belajar siswa rendah. Dengan demikian, penggunaan model pembelajaran *guided discovery learning* ini diharapkan akan meningkatkan hasil belajar siswa pada konsep virus. Model pembelajaran *guided discovery learning* ini berguna agar siswa dapat termotivasi untuk belajar dan hasil belajar siswa dapat meningkat.



H. Asumsi dan Hipotesis

1. Asumsi

Asumsi dalam penelitian ini diantaranya adalah:

- a. Model pembelajaran *guided discovery learning* termasuk pembelajaran yang memberikan peluang bagi siswa untuk

melaksanakan pembelajaran aktif dengan menemukan sendiri konsep atau pengetahuan yang dipelajari. (Dewey & Piaget dalam Qorri'ah : 2011)

- b. Model pembelajaran *guided discovery learning* mendorong siswa untuk lebih mengembangkan pengetahuannya. (Faiz dalam Qorri'ah : 2011)

2. Hipotesis

Berdasarkan *guided discovery learning*.kerangka penelitian yang telah diuraikan, maka hipotesis yang diajukan dari penelitian ini adalah terdapat peningkatan hasil belajar siswa pada konsep virus setelah siswa mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran *guided discovery learning*.

I. Definisi Operasional

1. Model pembelajaran

Model pembelajaran adalah suatu pola yang menggambarkan perilaku pembelajaran untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. (Joyce & Weil, dalam Rusman :2013)

2. *Guided Discovery learning*

Guided discovery learning merupakan pembelajaran yang dimulai dengan memberikan pertanyaan yang menantang lalu siswa berkontribusi sendiri terhadap perkembangan pengetahuannya yang dibutuhkan untuk menyelesaikan masalahnya. (Hmelo-Silver, dkk., 2007).

3. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah hasil dari suatu interaksi tindak belajar mengajar dan biasanya ditunjukkan dengan nilai tes yang diberikan guru. (Nasution, dalam Mulyana, 2015)

4. Virus

Virus adalah kata Latin untuk racun, segala penyebab penyakit yang misterius pada manusia disebut virus. (Aryulina, dkk., 2007)

J. Struktur Organisasi Skripsi

1. Bagian Pembuka Skripsi
 - a. Halaman sampul
 - b. Halaman Pengesahan
 - c. Halaman Motto dan Persembahan
 - d. Kata Pengantar
 - e. Ucapan Terimakasih
 - f. Abstrak
 - g. Daftar Isi
 - h. Daftar tabel
 - i. Daftar Gambar
 - j. Daftar Lampiran
2. Bagian Isi Skripsi
 - a. Bab I Pendahuluan
 - 1) Latar Belakang Masalah

- 2) Identifikasi Masalah
 - 3) Rumusan Masalah dan Pertanyaan Penelitian
 - 4) Batasan Masalah
 - 5) Tujuan Penelitian
 - 6) Manfaat Penelitian
 - 7) Kerangka Pemikiran
 - 8) Asumsi dan Hipotesis
 - 9) Definisi Operasional
 - 10) Struktur Organisasi Skripsi
- b. Bab II Kajian Teoritis
- 1) Kajian Teori
 - 2) Analisis dan Pengembangan Materi Pembelajaran
- c. Bab III Metode Penelitian
- 1) Metode Penelitian
 - 2) Desain Penelitian
 - 3) Populasi dan Sampel
 - 4) Instrumen Penelitian
 - 5) Prosedur Penelitian
 - 6) Rancangan Analisis Data
- d. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan
- 1) Deskripsi hasil dan temuan Penelitian
 - 2) Pembahasan Penelitian
- e. Bab V Simpulan dan Saran

- 1) Simpulan
 - 2) Saran
3. Bagian Akhir Skripsi
- a. Daftar Pustaka
 - b. Lampiran-lampiran
 - c. Riwayat Hidup