

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Di era globalisasi ini, peningkatan kualitas sumber daya manusia merupakan prasyarat mutlak untuk mencapai tujuan pembangunan. Salah satu wahana untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia tersebut adalah pendidikan. Namun yang dipermasalahkan di sini tingkat pendidikan Indonesia masih dianggap rendah. Hal tersebut berdasarkan data dari *The Learning Curve Person 2014* sebuah lembaga pemeringkatan pendidikan dunia bulan Mei 2014 merilis data mengenai peringkat mutu pendidikan di seluruh dunia, dan Indonesia menempati posisi terakhir dari negara yang terdata. Indonesia menempati posisi ke 40 dengan indeks ranking dan penilaian secara keseluruhan minus 1,84. Untuk nilai pencapaian pendidikan, Indonesia mendapat nilai minus 2,11 yang menjadikan Indonesia sebagai Negara terburuk dalam kualitas pendidikan.

Kondisi tersebut belum sesuai dengan tujuan pendidikan nasional, dimana tujuan pendidikan nasional adalah untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Untuk mencapai tujuan itu sekolah dari semua jenjang harus

berusaha maksimal dengan membudayakan segala potensi agar pembelajaran berhasil.

Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003, Bab II, pasal 3 tentang fungsi dan tujuan pendidikan menyatakan:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Berkaitan dengan uraian di atas, pendidikan memegang peranan yang sangat penting. Pendidikan berfungsi sebagai sarana untuk mengembangkan kemampuan siswa dimasa yang akan datang, sehingga dapat mengantisipasi keadaan masyarakat dimasa depan. Adapun salah satu aktor dalam PBM (Proses Belajar Mengajar) yaitu guru. Syamsulbachri (2010, h.1) menyatakan:

Guru adalah seorang pengajar, pendidik, pelatih, pembimbing dan mampu mengembangkan kurikulum sehingga dapat menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif, yaitu pembelajaran yang menyenangkan, menarik memberi rasa aman, memberikan ruang untuk berpikir, aktif, kreatif dan inovatif pada siswa. Guru berperan untuk mengarahkan Siswa agar memahami kemampuannya dalam berpikir dan meningkatkan kemampuan siswa.

Berdasarkan pengamatan di lapangan selama ini mata pelajaran ekonomi di SMA Bina Dharma Dua Bandung kemampuan kreatifitas siswa sudah cukup baik, dan pembelajaran ekonomi ini merupakan salah satu pelajaran yang penting namun sering diabaikan. Mata pelajaran ekonomi juga sering dianggap kurang

menyenangkan karena terlalu banyaknya materi yang bersifat teori sehingga menimbulkan kejenuhan terhadap siswa.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di SMA Bina Dharma 2 Bandung kelas X IPS di dapatkan presentase jumlah siswa yang aktif pada tabel berikut:

**Tabel 1.1**

**Presentase Berpikir Kreatif Siswa Kelas X IPS Pada Mata Pelajaran Ekonomi**

NO	Keterangan	Frekuensi (orang)	Presentase (%)
1.	Aktif dan Kreatif dalam mengemukakan pertanyaan dan menjawab pertanyaan dari guru	7	12,6%
2.	Mengungkapkan pendapat/ide	5	8,5%
3.	Kreatif dalam persentasi kelompok	5	8.5%
4.	Siswa kurang kreatif	10	64,4%
5.	Mampu dalam mencari tahu pertanyaan yang bersifat kasus atau permasalahan	5	6%
	Jumlah	32	100%

Sumber: *Pra Penelitian di SMA Bina Dharma 2 Bandung*

Dari tabel 1.1 terlihat bahwa siswa masih kurang kreatif dalam proses pembelajaran dikelas. Berdasarkan tabel di atas hanya ada 6 siswa (12,6%) yang

aktif dan kreatif untuk mengemukakan pertanyaan dan menjawab pertanyaan dari guru, dan hanya ada 4 siswa (6%) yang mencari tahu pertanyaan yang bersifat kasus atau permasalahan. Selain itu siswa yang mampu mengemukakan pendapat atau ide kepada guru hanya ada 5 siswa (8.5%).

Berdasarkan hasil observasi di atas bahwa kegiatan pembelajaran berlangsung terlalu monoton. Dalam proses pembelajaran mereka lebih senang memfokuskan diri pada kegiatan lain yang diluar kegiatan pembelajaran, misalnya mengobrol dengan teman sebangku, bermain game di HP dan sebagainya. Pembelajaran di SMA khususnya mata pelajaran ekonomi umumnya menggunakan model pembelajaran yang kurang bervariasi sehingga siswa bosan dan jenuh dengan kegiatan pembelajaran, sehingga kreatifitas siswa dalam pembelajaran sangat rendah.

Munandar (2009, h. 43) menjelaskan kemampuan berpikir kreatif adalah kelancaran dalam berpikir, kelenturan dalam berpikir, keaslian dalam berpikir dan elaborasi atau keterperincian dalam mengembangkan gagasan. Pendekatan yang dapat dijadikan alternatif agar siswa aktif dan berpikir kreatif dalam proses pembelajaran yaitu dengan menggunakan pendekatan kemampuan berpikir kreatif.

Akan tetapi, kenyataan yang ada saat ini bahwa banyak guru yang menggunakan model ceramah-resitasi dalam proses pembelajarannya. Permasalahan yang timbul adalah pendidikan kita masih didominasi oleh pandangan bahwa pengetahuan sebagai fakta-fakta yang harus dihafal. Termasuk mata pelajaran ekonomi, adapun guru menguasai materi subjek namun tidak bisa menyampaikan materi dengan baik. Menurut Hergenhahn dan Olson dalam Tarsiah (2010, h. 24) “Dalam kasus seperti itu, kita biasa menggunakan model dipakai untuk menyederhanakan proses dan menjadikannya lebih mudah dipahami”.

Salah satu model pembelajaran yang yang diduga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa adalah model pembelajaran *discovery learning*. Pembelajaran penemuan (*discovery learning*) merupakan salah satu model pembelajaran yang digunakan dalam pendekatan konstruktivis modern. Pada pembelajaran siswa di dorong belajar sendiri melalui keterlibatan aktif dengan konsep-konsep dan prinsip-prinsip. Guru mendorong siswa agar mempunyai pengalaman dan melalui eksperimen dengan memungkinkan mereka menemukan prinsip-prinsip bagi diri mereka sendiri.

Dengan penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran *discovery learning* adalah suatu model untuk mengembangkan cara belajar siswa aktif dengan menemukan sendiri, menyelidiki sendiri, maka hasil yang diperoleh akan setia dan tahan lama dalam ingatan, tidak akan mudah dilupakan siswa. Dengan belajar penemuan, anak juga bisa belajar berpikir analisis dan mencoba memecahkan sendiri

masalah yang dihadapi, kebiasaan ini akan di transfer dalam kehidupan bermasyarakat.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti terhadap proses pembelajaran ekonomi di SMA Bina Dharma Dua Bandung, penulis berkesimpulan bahwa proses pembelajaran ekonomi masih menghadapi beberapa masalah yang perlu diselesaikan. rendahnya minat siswa dalam pembelajaran ekonomi, kurangnya kativitas siswa dalam pembelajaran dikelas. Dari permasalahan yang ada di kelas tersebut, perlu adanya suatu strategi pebelajaran guna memperbaiki proses pembelajaran ekonomi di kelas.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, penulis merasa tertarik untuk mengangkat permasalahan tersebut menjadi bahan penelitian dalam penelitian dengan judul **“PENGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN *DISCOVERY LEARNING* DALAM UPAYA MENINGKATKAN BERPIKIR KREATIF SISWA”** (Studi Quasi Eksperimen Pada Mata Pelajaran Ekonomi, Pokok Bahasan koperasi Di Kelas X IPS SMA Bina Dharma 2 Bandung).

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Pokok permasalahan pada penelitian ini adalah tingkat pemahaman siswa yang masih rendah pada materi pelajaran ekonomi dipengaruhi oleh faktor eksternal dalam belajar yaitu metode pembelajaran. Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Mata pelajaran ekonomi tidak menyenangkan karena terdapat materi yang bersifat teori sehingga membuat jenuh siswa.
2. Proses pembelajaran dalam mata pelajaran ekonomi yang masih berpusat pada guru.
3. Kemampuan berfikir kreatif siswa masih rendah.
4. Kurangnya kreatifitas siswa dalam kegiatan belajar mengajar.

## **1.3 Batas dan Rumusan Masalah**

### **1.3.1. Batasan Masalah**

1. Penelitian ini dibatasi pada siswa kelas X IPS SMA Bina Dharma 2 Bandung semester 1 Tahun Ajaran 2015/ 2016.
2. Penelitian ini dibatasi oleh mata pelajaran Ekonomi pada sub materi Koperasi.
3. Penelitian ini dibatasi pada kegiatan Berpikir Kreatif yang terdiri dari beberapa indikator antara lain: Kepekaan, Kelancaran, Keluwesan, Keaslian, Elaborasi.

4. Model pembelajaran yang diteliti, dibatasi kepada model pembelajaran *discovery learning*.

### 1.3.2. Rumusan Masalah

Prestasi belajar siswa pada hakikatnya merupakan kecakapan yang diperoleh dari proses belajar dan dimanifestasikan pada pola tingkah laku dan skill yang dapat dilihat pada hasil belajar. Prestasi belajar siswa dapat dijadikan indikator keberhasilan belajar siswa. Prestasi belajar siswa dapat dijadikan indikator keberhasilan belajar siswa. Prestasi belajar dipengaruhi oleh banyak faktor, baik faktor tersebut antara lain faktor eksternal dan internal.

Untuk memudahkan penelitian diperlukan rumusan masalah yang jelas. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini:

1. Bagaimana kemampuan berpikir kreatif dari hasil *post test* siswa kelas eksperimen (X IPS 1) dan kelas kontrol (X IPS 2) pada mata pelajaran ekonomi yang proses pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *discovery learning* di SMA Bina Dharma 2 Bandung ?
2. Seberapa besar peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa dari *pre test* dan *post test* kelas eksperimen (X IPS 1) dan kelas kontrol (X IPS 2) pada mata pelajaran ekonomi setelah diberikan perlakuan model *discovery learning* di SMA Bina Dharma 2 Bandung ?

## **1.4 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan uraian yang penulis tulis, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui:

1. Untuk mengetahui kemampuan berpikir kreatif dari hasil *post test* siswa kelas eksperimen (X IPS 1) dan kelas kontrol (X IPS 2) pada mata pelajaran ekonomi yang proses pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *discovery learning* di SMA Bina Dharma 2 Bandung.
2. Untuk mengetahui seberapa besar kemampuan berpikir kreatif siswa dari pre test dan pos test kelas eksperimen (X IPS 1) dan kelas kontrol (X IPS 2) pada mata pelajaran ekonomi setelah diberikan perlakuan model *discovery learning* di SMA Bina Dharma 2 Bandung.

## **1.5 Manfaat Penelitian**

### **1.5.1 Manfaat Teoritis**

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan kemampuan atau kejelasan terhadap perkembangan ilmu pendidikan, khususnya mengenai kajian model *discovery learning* terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Selain itu juga, dapat dijadikan bahan dan pengembangan lebih lanjut untuk penelitian berikutnya.

### **1.5.2 Manfaat Praktis**

#### **1. Bagi Peneliti**

Dengan penelitian ini penulis mengarapkan adanya perolehan pengetahuan yang berhubungan dengan penggunaan model pembelajaran *discovery learning*.

#### **2. Bagi Siswa**

Diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa dan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran.

#### **3. Bagi Guru**

Dengan dilaksanakannya penelitian ini diharapkan guru dapat sedikit demi sedikit mengetahui strategi pembelajaran yang bervariasi yang dapat memperbaiki dan meningkatkan sistem pembelajaran di kelas.

### **1.6 Definisi Operasional**

Beberapa istilah yang perlu diperhatikan dalam judul penelitian agar tidak salah penafsiran kita harus memahami istilah operasional variabel yang akan memandu penelitian ini diantaranya menurut M.Nazir (2013, h. 126) mengungkapkan pengertian Definisi yang diberikan kepada suatu variabel atau konstruk dengan cara memberikan arti, atau menspesifikasikan kegiatan ataupun memberikan suatu operasional yang diperlukan untuk mengukur konstruk atau variabel tersebut.

Dari penjelasan tersebut, maka penulis mendefinisikan konsep-konsep yang terkandung dalam penelitian sebagai berikut:

## 1. Penggunaan

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia penggunaan diartikan sebagai proses, cara perbuatan memakai sesuatu, pemakaian. KBBI (2002, h. 852) menjelaskan “Penggunaan sebagai aktifitas memakai sesuatu atau membeli sesuatu berupa barang dan jasa. Pembeli dan pemakai yang dapat disebut pula sebagai konsumen barang dan jasa”. Dalam penelitian ini penggunaan adalah merupakan cara/teknik dalam proses pembelajaran.

## 2. Model pembelajaran

- a Menurut KBBI menyatakan “Model pembelajaran merupakan cara/teknik penyajian yang digunakan guru dalam proses pembelajaran agar tercapai tujuan pembelajaran”.
- b Model pembelajaran menurut Joyce dalam Riana (2014, h. 13) menjelaskan bahwa, Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran dikelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk di dalamnya buku-buku, film, computer, kurikulum, dan lain-lain.
- c Menurut Toeti Soekanto dan Winataputra (1995, h. 78) mendefinisikan “model pembelajaran sebagai kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar bagi para siswa untuk

mencapai tujuan pembelajaran dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar mengajar.

### 3. *Discovery Learning*

1. Cahyo (2013, h. 101) mengatakan bahwa *Discovery Learning* adalah model mengajar yang mengatur pengajaran sedemikian rupa sehingga anak memperoleh pengetahuan yang sebelumnya belum diketahuinya tidak melalui pemberitahuan, namun ditemukan sendiri.
2. Masarudin Siregar dalam IIIahi (2012, h. 30) mengatakan bahwa *Discovery by learning* adalah proses pembelajaran untuk menemukan sesuatu yang baru dalam kegiatan belajar-mengajar.

### 4. Upaya

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi III tahun 2003 Upaya adalah usaha; ikhtiar (untuk mencapai suatu maksud, memecahkan persoalan, mencari jalan keluar), daya upaya”.

Menurut Poerwadarminta (2012, h. 574), “Upaya adalah usaha untuk menyampaikan maksud, akal dan ikhtisar. Upaya merupakan segala sesuatu yang bersifat mengusahakan terhadap sesuatu hal supaya dapat lebih berdaya guna dan berhasil guna sesuai dengan maksud, tujuan dan fungsi serta manfaat suatu hal tersebut dilaksanakan”.Upaya sangat berkaitan erat

dengan penggunaan sarana dan prasarana dalam menunjang kegiatan tersebut, agar berhasil maka digunakanlah suatu cara, metode dan alat penunjang yang lain.

#### 5. Meningkatkan

Menurut KBBI menyatakan “menaikkan (derajat, taraf, dsb). Usaha kemampuan seseorang untuk membuat sesuatu menjadi lebih baik daripada sebelumnya.

#### 6. Berpikir kreatif

Vivi dan Rorle (2007, h. 52) menyatakan bahwa berpikir kreatif merupakan faktor pendukung yang dapat meningkatkan keaktifan bertanya siswa dalam pembelajaran. Keaktifan bertanya siswa dapat dengan mudah diterapkan apabila didukung oleh adanya berpikir kreatif, hal tersebut sejalan dengan pendapat.

Menurut Alexander (2007, h. 20) menyatakan bahwa keaktifan bertanya berhubungan pada pembelajaran siswa yang berlangsung. Keaktifan bertanya dapat mempengaruhi hasil belajar siswa dan menghasilkan berpikir kreatif siswa. Dalam berpikir kreatif diperlukan ketika menganalisis atau mengidentifikasi masalah, memandang masalah dari berbagai perspektif, mengeksplorasi ide-ide atau metode penyelesaian masalah, dan mengidentifikasi berbagai kemungkinan solusi dari masalah tersebut.

Memperhatikan definisi istilah di atas, maka dimaksud dengan penggunaan model pembelajaran *discovery learning* dalam upaya meningkatkan berpikir kreatif siswa pada penelitian ini adalah merupakan suatu cara / teknik yang dilakukan oleh para guru terhadap kegiatan proses Belajar Mengajar (PBM) dengan menggunakan model mengajar yang mengatur pengajaran sedemikian rupa sehingga anak memperoleh pengetahuan yang sebelumnya belum diketahuinya tidak melalui pemberitahuan, namun ditemukan sendiri. Dimana bertujuan untuk mencapai suatu maksud, memecahkan persoalan, mencari jalan keluar yang melibatkan guru dan siswa melalui pendekatan belajar penemuan sehingga menemukan suatu konsep atau generalisasi yang dapat diterapkan dilapangan, yang bertujuan agar siswa mampu memecahkan persoalan yang di hadapi serta menuntut siswa secara aktif dan kreatif menemukan informasi sendiri melalui bimbingan guru. Berpikir kreatif merupakan faktor pendukung yang dapat meningkatkan keaktifan bertanya siswa dalam pembelajaran keaktifan bertanya siswa dapat dengan mudah diterapkan apabila didukung oleh adanya berpikir kreatif.