

BAB I

PENDAHULUAN

A.) Latar Belakang Masalah

Pendidikan mempunyai peranan penting bagi peserta didik karena sifatnya yang kompleks sehingga pendidikan sebagai titik acuan untuk meningkatkan keberhasilan menghadapi proses globalisasi. Hal ini senada dengan sistem pendidikan nasional, yang tertuang dalam Bab I Pasal 1, Undang-undang RI No. 20 tahun 2003, “ Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara”.

Sebagai negara berkembang, Indonesia sangat membutuhkan tenaga-tenaga kreatif yang mampu memberikan sumbangan bermakna kepada ilmu pengetahuan, teknologi dan kesenian, serta kepada kesejahteraan bangsa pada umumnya. Menurut Beetlestone (2011:89), kurikulum nasional adalah kurikulum untuk semua anak. Setiap anak (siswa) berhak untuk mendapatkan yang terbaik dari pembelajaran mereka khususnya dalam bidang kreativitas. Menurut kamus besar bahasa Indonesia (2005:559), kreativitas adalah kemampuan untuk mencipta, perihal berkreasi, dan kekreativan. Sedangkan menurut Merriam Webster, kreativitas merupakan suatu kemampuan untuk membuat suatu hal yang baru atau berpikir tentang ide-ide baru. Rachmawati dan Kurniati (2010:15) mengatakan kreativitas adalah hasil dari interaksi antara individu dengan lingkungannya. Seseorang mempengaruhi dan dipengaruhi oleh lingkungan tempat ia berada, dengan demikian baik perubahan di dalam individu maupun di dalam lingkungan dapat menunjang atau dapat menghambat upaya kreatif.

Berbuat untuk merubah tingkah laku melalui perbuatan adalah prinsip belajar. Ada atau tidaknya belajar dicerminkan dari ada atau tidaknya aktivitas. Tanpa ada aktivitas, belajar tidak mungkin terjadi. Sehingga dalam interaksi belajar-mengajar aktivitas merupakan prinsip yang penting (Sardiman, 2011). Dimiyati dan Mudjiono (2006:51) menyatakan bahwa siswa dituntut untuk selalu aktif dalam memproses dan mengolah perolehan belajarnya. Siswa diharapkan aktif secara fisik, intelektual dan emosional untuk dapat mengolah perolehan belajarnya secara efektif. Yamin (2007:77) menyatakan bahwa keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dapat merangsang dan mengembangkan bakat yang dimilikinya, berpikir kritis dan dapat memecahkan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Guru sebagai pengajar dapat merencanakan sistem pembelajaran secara sistematis sehingga merangsang keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

Pelajaran Biologi termasuk dalam rumpun Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), yang umumnya memiliki peran penting dalam peningkatan mutu pendidikan, khususnya di dalam menghasilkan peserta didik yang berkualitas, yaitu manusia Indonesia yang mampu berpikir kritis, kreatif, logis dan berinisiatif dalam menanggapi isu di masyarakat yang diakibatkan oleh dampak perkembangan Ilmu pengetahuan Alam (BSNP, 2006: iv). Biologi merupakan wahana untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai. Biologi berkaitan dengan cara mencari tahu dan cara memahami alam secara sistematis sehingga biologi bukan hanya mencakup penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, dan prinsip-prinsip saja, tetapi juga merupakan suatu proses penemuan (Departemen Pendidikan Nasional, 2003:6). Keterampilan biologi yang terkait dengan kemampuan berpikir kreatif diantaranya adalah keterampilan proses yang meliputi kegiatan menggolongkan, mengajukan pertanyaan, merencanakan eksperimen untuk menjawab pertanyaan, mengklasifikasikan, mengolah dan menganalisis data, menerapkan ide pada

situasi baru, menggunakan peralatan sederhana, serta mengkomunikasikan informasi dalam berbagai cara, yaitu dengan gambar, lisan, tulisan, dan sebagainya (Depdiknas, 2010).

SMAIT Putri Al-Hanif termasuk sekolah yang sudah mempunyai fasilitas memadai seperti perpustakaan, ruang kelas kondusif untuk belajar, dan laboratorium. Namun, pembelajaran berbasis kurikulum 2013 seperti *discovery learning* dengan kartu bergambar masih jarang digunakan sehingga kreativitas dan aktivitas siswa belum optimal. Dari kondisi tersebut guru mampu memberikan inovasi dalam metode pembelajaran sehingga siswa menjadi lebih aktif, kreatif, komunikatif, dan menyenangkan (Hilda, 2016).

Menurut Illahi (2012), *discovery learning* merupakan suatu metode yang memungkinkan siswa terlibat langsung dalam kegiatan belajar mengajar sehingga mampu menggunakan proses mentalnya untuk menemukan suatu konsep atau teori yang sedang dipelajari. Penerapan *discovery learning* membuat siswa lebih aktif untuk membaca dan mencari informasi, pengetahuan, serta pemecahan masalah. Oleh sebab itu, metode *discovery learning* dengan kartu bergambar cocok untuk menunjang kegiatan diskusi dan mendorong kerjasama diantara siswa menjadi lebih baik.

Berdasarkan uraian-uraian di atas penelitian ini akan diberikan judul: “Penggunaan Metode *Discovery learning* untuk Meningkatkan Kreativitas dan Aktivitas Siswa dalam Mempelajari Materi Ruang Lingkup Biologi”.

B.) Identifikasi masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka permasalahan dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

- 1.) Proses pembelajaran masih bersifat konvensional dan menjadikan guru sebagai pusat pemberi materi (*teacher center*) sehingga mengakibatkan siswa menjadi jenuh dan pasif.
- 2.) Kurangnya kreativitas dan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran.

- 3.) Pemilihan metode seperti metode *discovery learning* dengan kartu bergambar belum digunakan tepatnya di SMAIT Putri Al-Hanif.

C.) Rumusan masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Apakah penggunaan metode *discovery learning* dapat meningkatkan kreativitas dan aktivitas siswa dalam mempelajari subkonsep materi ruang lingkup biologi?”

D.) Batasan masalah

Agar penelitian ini lebih terarah pada hal yang akan dikaji maka batasan masalahnya, yakni sebagai berikut:

- 1.) Penelitian ini dilakukan terhadap siswa kelas X-a Ulul Albab semester 1 SMAIT Putri Al-Hanif tahun ajaran 2016/2017.
- 2.) Materi yang dibahas mengenai subkonsep ruang lingkup biologi, yaitu objek dan permasalahan biologi pada berbagai tingkat organisasi kehidupan.
- 3.) Metode yang digunakan adalah *discovery learning*.
- 4.) Parameter kreativitas siswa yang di ukur mengacu kepada model Besemer dan O’Quin (1987) meliputi (1) kebaruan (*novelty*), (2) pemecahan (*resolution*), (3) kerincian (*elaboration / synthesis*).
- 5.) Aktivitas dapat digolongkan pada lima kelompok seperti dinyatakan Dimiati (dalam Suhermanto: 2005) sebagai berikut: 0% = Tidak ada yang melakukan, 1%-25% = Sedikit Sekali Melakukan, 26%-50% = Sedikit melakukan, 51%-75% = Banyak melakukan, 76%-100% = Banyak sekali melakukan.

E.) Tujuan penelitian

Berdasarkan batasan masalah di atas maka tujuan akhir yang akan dicapai dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kreativitas dan aktivitas siswa dalam mempelajari subkonsep materi ruang lingkup biologi.

F.) Kerangka Pemikiran



Gambar 1.1 Langkah-langkah Penelitian

(Sumber: Pribadi)

G.) Manfaat penelitian

1.) Pendidik (Guru atau dosen):

Melalui penggunaan metode *discovery learning* dapat dijadikan sebagai suatu alternatif pembelajaran pada materi ruang lingkup biologi.

2.) Bagi siswa:

- a. Siswa akan memperoleh pengalaman belajar yang dapat meningkatkan kreativitas yang dimilikinya.
- b. Memotivasi siswa untuk belajar biologi yang dikemas menjadi lebih menarik dan memacu siswa untuk berpikir kreatif berdasarkan ide/ gagasan sendiri sehingga siswa mampu memecahkan masalah.

3.) Bagi penulis:

Diharapkan sebagai pengetahuan dan pengalaman mengenai pengaruh metode *discovery learning* beserta kartu bergambar dalam kreativitas dan aktivitas materi ruang lingkup biologi.

4.) Bagi Sekolah:

Diharapkan metode *discovery learning* dengan kartu bergambar dapat diterapkan pada setiap mata pelajaran.

H.) Definisi operasional

Agar tidak terjadi salah tafsir terhadap variabel-variabel dalam penelitian ini maka istilah-istilah tersebut didefinisikan sebagai berikut:

- 1.) Kreativitas merupakan bakat yang secara potensial dimiliki setiap orang untuk membuat suatu hal yang baru atau berpikir tentang ide-ide baru, menciptakan, dan berimajinasi melalui gambar, tulisan sehingga menghasilkan berbagai solusi yang unik untuk memecahkan masalah.
- 2.) Aktivitas merupakan perubahan tingkah laku dalam interaksi belajar mengajar sehingga siswa aktif secara fisik, intelektual dan emosional untuk dapat mengolah perolehan belajarnya secara efektif.
- 3.) Biologi berasal dari kata *Bios* (hidup) dan *Logos* (ilmu) yang berarti biologi diartikan sebagai ilmu pengetahuan yang mempelajari seluk beluk kehidupan.
- 4.) *Discovery learning* merupakan pendekatan mengajar yang berusaha meletakkan dasar dan mengembangkan cara berpikir ilmiah, menempatkan siswa lebih banyak belajar sendiri, mengembangkan kekreatifan dalam memecahkan masalah.

I.) Struktur Organisasi Skripsi

Gambaran lebih jelas tentang isi dari keseluruhan skripsi disajikan dalam struktur organisasi skripsi berikut dengan pembahasannya. Struktur organisasi skripsi tersebut disusun sebagai berikut:

1. Bagian Awal
 - a. Cover
 - b. Kata Pengantar
 - c. Ucapan Terimakasih
 - d. Abstrak
 - e. Daftar Isi
 - f. Daftar Tabel
 - g. Daftar Gambar
 - h. Daftar Lampiran

2. Bagian Isi

- a. Bab I Pendahuluan
- b. Bab II Kajian Teori
- c. Bab III Metode Penelitian Kuantitatif
- d. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan
- e. Bab V Simpulan dan Saran.

3. Bagian Akhir

- a. Daftar Pustaka
- b. Lampiran-Lampiran
- c. CV (*Curriculum Vitae*)