

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Mengajar pada dasarnya merupakan suatu usaha untuk menciptakan kondisi atau sistem lingkungan yang mendukung dan memungkinkan untuk berlangsungnya Proses belajar. Kalau belajar dikatakan milik siswa, maka mengajar sebagai kegiatan guru. Disamping itu ada beberapa definisi lain, yang merumuskan secara rinci dan tampak bertingkat. Mengajar adalah menyampaikan pengetahuan pada anak didik. Menurut pengertian ini berarti tujuan belajar dari siswa itu hanya sekedar ingin mendapatkan atau menguasai pengetahuan. Sebagai konsekuensi pengertian semacam ini dapat membuat suatu kecenderungan anak menjadi pasif, karena hanya menerima informasi atau pengetahuan yang diberikan oleh gurunya. Sehingga pengajarannya bersifat *teacher centered*, jadi gurulah yang memegang posisi kunci dalam proses belajar-mengajar di kelas. Guru menyampaikan pengetahuan, agar anak didik mengetahui tentang pengetahuan yang disampaikan oleh guru. Oleh karena itu, pengajaran seperti ini ada juga yang menyebutnya dengan pengajaran yang intelektualitis (Sardiman, 2011: 47).

Menurut pendapat para ahli mengenai tujuan pendidikan, akan penuliskemukakan berikut ini: Menurut pendapat Nasution (1982: 224) “Pendidikan disekolah diberikan dengan kepercayaan dan keyakinan bahwa anak-anak dapat dididik, anak-anak dapat belajar, dapat menguasai sejumlah pengetahuan, dapat mengubah sikapnya, dapat menerima norma-norma, dapat mempelajari macam-macam keterampilan”.

Sedangkan menurut Burdjani (2008: 1) tentang tujuan pendidikan adalah: “Pendidikan merupakan upaya sadar orang dewasa secara terencana atau pun tidak yang bertujuan untuk mewujudkan peserta didik secara aktif, mengembangkan potensi dirinya

guna memiliki kekuatan kecerdasan (intelektual, emosional dan spiritual). Pendidikan berupaya membentuk akhlak mulia dan menumbuhkan keterampilan-keterampilan yang diperlukan, baik untuk dirinya, masyarakat ataupun lingkungan”.

Kemudian pendapat lainnya tentang tujuan pendidikan dari Gerungan (1983: 194), adalah sebagai berikut: “Pendidikan pada umumnya ialah pembentukan sikap-sikap dan kebiasaan-kebiasaan yang wajar, perangsang dari pada potensi-potensi anak, perkembangan dari pada kecakapan-kecakapannya pada umumnya, belajar bekerja sama dengan kawan sekelompok, melaksanakan tuntutan-tuntutan dan contoh-contoh yang baik, belajar menahan diri demi kepentingan orang lain, memperoleh pengajaran, menghadapi saringan, yang semuanya antaralain mempunyai akibat pencerdasan otak anak-anak seperti yang dibuktikan dengan test-test intelegensi”.

Mengacu kepada undang-undang no. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional dan pada pendapat para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa, pendidikan pada akhirnya memiliki tujuan untuk menciptakan warga negara yang baik, memiliki keterampilan serta kecerdasan.

Salah satu masalah pokok dalam pembelajaran pada pendidikan formal (sekolah) dewasa ini adalah masih rendahnya daya serap peserta didik. Hal ini nampak rerata hasil belajar peserta didik yang senantiasa masih sangat memprihatinkan. Prestasi ini tentunya merupakan hasil kondisi pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan tidak menyentuh ranah dimensi peserta didik itu sendiri, yaitu bagaimana sebenarnya belajar itu (belajar untuk belajar). Proses pembelajaran hingga dewasa ini masih memberikan

dominasi guru dan tidak memberikan akses bagi anak didik untuk berkembang secara mandiri melalui penemuan dan proses berpikirnya (Trianto, 2007: 01).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan terhadap siswa SMA Bina Darma 2 tahun 2015 didapatkan beberapa temuan yaitu: Hasil tes yang diperoleh siswa masih sangat rendah, dilihat dari masih ada siswa yang melakukan remedial. Setiap ada tes atau ulangan harian pasti selalu ada yang harus melakukan remedial. Hasil observasi yang dilakukan pada mata pelajaran biologi dapat dilihat bahwa peranan guru dalam pembelajaran masih relatif dominan, guru lebih banyak berceramah diselingi dengan latihan soal-soal sehingga kurang adanya aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran. Walaupun infocus sudah tersedia, tetapi guru rata-rata tidak menggunakannya. Padahal pelajaran biologi sangat banyak gambar-gambar yang harus dipelajari dan lebih bagus lagi jika ditayangkan dengan infocus. Jika siswa dibagi kedalam beberapa kelompok dan diberikan tugas untuk dikerjakan bersama hanya beberapa orang saja yang mengerjakan tugas dan berdiskusi sedangkan yang lainnya hanya mengobrol.

Suatu model pembelajaran yang melibatkan siswa untuk memecahkan masalah melalui tahap-tahap metode ilmiah sehingga siswa dapat mempelajari pengetahuan yang berhubungan dengan masalah tersebut dan sekaligus memiliki ketrampilan untuk memecahkan masalah (Kamdi, 2007: 77). *PBL* atau pembelajaran berbasis masalah sebagai suatu pendekatan pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi siswa untuk belajar tentang cara berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah, serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensial dari materi pelajaran. *PBL* memiliki karakteristik sebagai berikut: (1) belajar dimulai dengan

satu masalah, (2) memastikan bahwa masalah tersebut berhubungan dengan dunia nyata siswa, (3) mengorganisasikan pelajaran seputar masalah, bukan seputar disiplin ilmu, (4) memberikan tanggung jawab yang besar kepada siswa dalam membentuk dan menjalankan secara langsung proses belajar mereka sendiri, (5) menggunakan kelompok kecil, dan (6) menuntut siswa untuk mendemonstrasikan yang telah mereka pelajari dalam bentuk produk atau kinerja.

Berdasarkan uraian di atas, tampak jelas bahwa pembelajaran dengan model *PBL* dimulai oleh adanya masalah yang dalam hal ini dapat dimunculkan oleh siswa atau pun guru, kemudian siswa memperdalam pengetahuannya tentang apa yang mereka telah ketahui dan apa yang mereka perlu ketahui untuk memecahkan masalah tersebut. Siswa dapat memilih masalah yang dianggap menarik untuk dipecahkan sehingga mereka terdorong berperan aktif dalam belajar.

Masalah yang dijadikan sebagai focus pembelajaran dapat diselesaikan siswa melalui kerja kelompok sehingga dapat memberi pengalaman - pengalaman belajar yang beragam pada siswa seperti kerja sama dan interaksi dalam kelompok, di samping pengalaman belajar yang berhubungan dengan pemecahan masalah seperti membuat hipotesis, merancang percobaan, melakukan penyelidikan, mengumpulkan data, menginterpretasikan data, membuat kesimpulan, mempresentasikan, berdiskusi, dan membuat laporan. Keadaan tersebut menunjukkan bahwa model *PBL* dapat memberikan pengalaman yang kaya pada siswa. Dengan kata lain, penggunaan *PBL* dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang apa yang mereka pelajari sehingga diharapkan mereka dapat menerapkannya dalam kondisi nyata pada kehidupan sehari-hari .

Perbedaannya dengan *Discovery Learning* (penemuan) masalah yang diperhadapkan kepada siswa semacam masalah yang direkayasa oleh guru. *Discovery Learning* ialah suatu cara yang melibatkan siswa dalam proses kegiatan mentyugtal melalui tukar pendapat, dengan diskusi, membaca sendiri dan mencoba sendiri, agar anak dapat belajar sendiri (dalam Roestiyah, 2001: 20). Akan tetapi prinsip belajar yang Nampak jelas d alam *Discovery Learning* adalah materi atau bahan pelajaran yang akan disampaikan tidak disampaikan dalam bentuk final akan tetapi siswa sebagai peserta didik didorong untuk mengidentifikasi apa yang ingin diketahui dilanjutkan dengan mencari informasi sendiri kemudian mengorganisasi atau membentuk (konstruktif) apa yang mereka ketahui dan mereka pahami dalam suatu bentuk akhir.

Menurut Bruner “pembelajaran yang selama ini diberikan di sekolah lebih banyak menekankan pada perkembangan kemampuan analisis, kurang mengembangkankemampuan berpikir irintuitif” (dalam Budiningsih, 2005 : 43).

Model *Discovery Learning* didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang terjadi bila bahan ajar tidak disajikan dalam bentuk akhirnya. Siswa dituntu untuk melakukan berbagai kegiatan menghimpun informasi, membandingkan, mengkategorikan, menganalisis, mengintegrasikan, mereorganisasikan bahan serta membuat kesimpulan-kesimpulan. Adapun langkah-langkah pembelajarannya adalah: stimulation (pemberian rangsangan), problem statement (pertanyaan / identifikasi masalah), data collection (pengumpulan data), data processing (pengolahan data), verification (pembuktian), generalization (menarik kesimpulan atau generalisasi). Model *Discovery Learning* dianggap memiliki banyak dampak positif dalam pembelajaran, diantaranya adalah: (1) memiliki motivasi dari dalam diri sendiri untuk menyelesaikan pekerjaannya samapai mereka menemukan jawaban atas problem yang dihadapi, (2) mandiri dalam memecahkan masalah, (3) memiliki keterampilan berpikir kritis karena mereka harus

menganalisis dan mengelola informasi. Berdasarkan uraian di atas secara tersirat diketahui bahwa dengan tidak menyajikan bahan ajar dalam bentuk final, sangat memungkinkan siswa untuk berpikir kritis dan kreatif guna menemukan konsep, hukum, maupun prinsip materi ajar. Secara bersamaan perlahan-lahan keterampilan siswa dalam mengidentifikasi masalah, mengumpulkan data, mengolah data, membuat pembuktian, menarik kesimpulan, dan menyampaikan ide gagasan dapat terasah. Selain itu sangat dimungkinkan munculnya rasa ingin tahu yang besar dalam menemukan konsep, hukum, atau prinsip materi ajar.

Pembelajaran model *Discovery Learning* dapat dimodifikasi menjadi pembelajaran berbasis diskusi kelompok. Melalui diskusi kelompok, interaksi yang baik antar siswa juga sangat mungkin terjadi. Dalam pembelajaran kelompok, siswa saling bertukar pikiran untuk menemukan konsep, hukum, atau prinsip materi ajar. Dengan demikian sikap toleransi antar siswa dapat dibangun. Di sisi lain kemandirian dan tanggung jawab siswa juga akan terlatih. Guru hendaknya memberikan penuh kepada siswa untuk berperan sebagai penemu. Adapun peran guru dalam pembelajaran adalah sebagai pemberi stimulus. Dengan demikian, jelas terlihat model *Discovery Learning* akan meminimalisir dominasi guru di kelas.

Mengingat data mengenai penelitian perbandingan model *Problem Based Learning* (*PBL*) dengan *Discovery Learning* masih jarang dilakukan sedangkan penggunaan model ini sangat menarik sehingga penulis mencoba untuk melakukan penelitian dengan judul “PERBANDINGAN MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING (*PBL*) DAN DISCOVERY LEARNING UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SISWA DALAM MEMAHAMI MATERI KEANEKARAGAMAN

HAYATI” dengan harapan penelitian ini dapat digunakan sebaik-baiknya oleh guru dan para peneliti lain yang ingin mengembangkan penggunaan media animasi.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka masalah-masalah dapat diidentifikasi di bawah ini:

1. Hasil tes yang diperoleh siswa masih sangat rendah, dilihat dari masih ada siswa yang melakukan remedial. Setiap ada tes atau ulangan harian pasti selalu ada yang harus melakukan remedial. Hal ini disebabkan karena siswa tidak diajak pengamatan secara langsung dalam setiap belajar.
2. Peranan guru dalam pembelajaran masih relatif dominan, Meskipun demikian guru lebih suka menerapkan model tersebut, sebab tidak memerlukan alat dan bahan praktek, cukup menjelaskan konsep-konsep yang ada pada buku ajar atau referensi lain.
3. Jika siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok dan diberikan tugas untuk dikerjakan bersama hanya beberapa orang saja yang mengerjakan tugas dan berdiskusi sedangkan yang lainnya hanya mengobrol. Hal ini disebabkan karena hanya beberapa siswa saja yang mengerti dan memperhatikan pembelajaran.

C. Rumusan Masalah

Rumusan Masalah pada penelitian ini adalah :

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka penulis merumuskan masalahnya adalah sebagai berikut :

Adakah perbedaan hasil belajar siswa terhadap kemampuan pemecahan masalah dalam materi keanekaragaman hayati yang lebih baik antara yang menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan *Discovery Learning* ?

D. Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini adalah :

Mengingat bahasan masalah diatas terlalu luas maka peneliti dalam penelitian ini akan dibatasi dalam hal sebagai berikut:

- a. Materi pelajaran pada penelitian ini adalah Keanekaragaman hayati
- b. Penguasaan konsep yang di ukur adalah aspek kognitif, afektif dan psikomotor yang dimaksud yaitu membuat pertanyaan, menjawab pertanyaan dan mengklarifikasi permasalahan dalam diskusi belajar. *Pretest* dan *posttest* yang diujikan yaitu jenjang menyebutkan(C1), memahami(C2), menerapkan (C3).
- c. Penelitian ini berlangsung di SMAN Jatinangor siswa kelas X

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka penelitian ini memiliki tujuan umum yaitu untuk mengetahui model mana yang dapat meningkatkan belajar siswa antara model *Problem Based Learning* dan *Discovery Learning*.

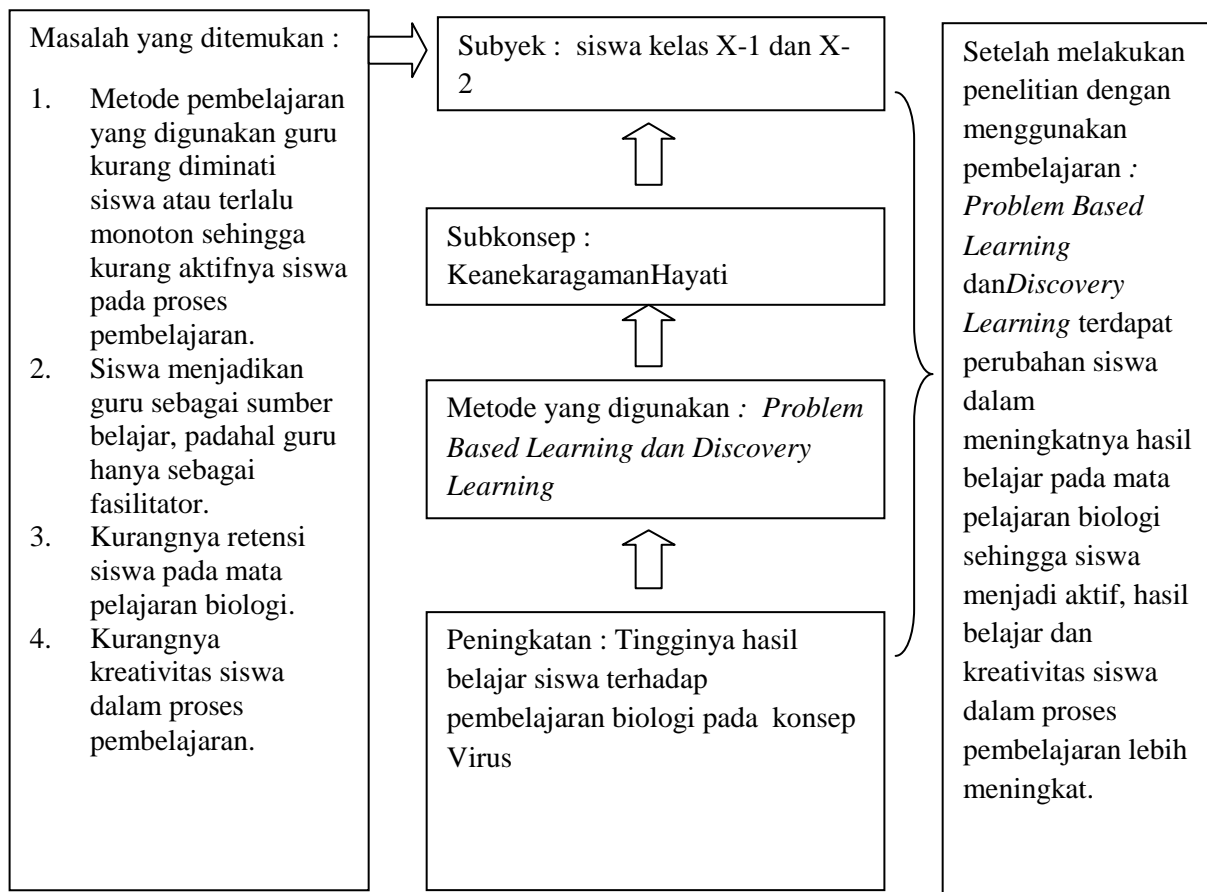
F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah :

1. Bagi guru :
 - a. Memberikan model perbandingan antara pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* dan *Discovery Learning* dalam pelajaran Keanekaragaman hayati.
 - b. Menambah referensi dalam memilih metode pembelajaran yang akan digunakan dalam suatu kegiatan belajar mengajar.
2. Bagi siswa :
 - a. Mendapatkan pengalaman belajar baru dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* dan *Discovery Learning*.
 - b. Pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran model pembelajaran *Problem Based Learning* dan *Discovery Learning* dapat berpotensi mengembangkan kemampuan hasil belajar siswa.
3. Bagi peneliti

Dapat dijadikan sebagai bahan pelatihan dalam membuat karya ilmiah, selain itu juga diharapkan agar peneliti kelak dapat menjadi seorang guru yang profesional, kreatif dan inovatif
4. Bagi peneliti lain :
 - a. Memberikan informasi tentang peningkatan hasil belajar siswa dengan membandingkan model pembelajaran model pembelajaran *Problem Based Learning* Dan *Discovery Learning*.
 - b. Memberikan kesempatan bagi peneliti lain untuk mengembangkan model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* dan *Discovery Learning*.

G. Kerangka Pemikiran



Peneliti menentukan beberapa masalah yang menjadi kendala dalam pembelajaran biologi, yaitu : Model pembelajaran yang digunakan guru kurang diminati siswa atau terlalu monoton sehingga kurang aktifnya siswa pada proses pembelajaran, Siswa menjadikan guru sebagai sumber belajar, padahal guru hanya sebagai fasilitator, kurangnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran biologi, dan kurangnya kreativitas siswa dalam proses pembelajaran. Maka dari itu peneliti membuat penelitian tentang : Perbandingan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan *Discovery Learning* di SMAN Jatinangor. Dalam penelitian ini peneliti

mengambil subyek siswa kelas X-1 sebagai kelas eksperimen I dan kelas X-2 sebagai kelas eksperimen II, model yang akan digunakan yaitu *Problem Based Learning* dan *Discovery Learning* pada konsep Keanekaragaman Hayati. Hasil yang diinginkan adalah adanya peningkatan hasil belajar terhadap pembelajaran biologi pada konsep Keanekaragaman Hayati. Setelah melakukan penelitian dengan menggunakan pembelajaran *Problem Based Learning* dan *Discovery Learning* diharapkan terdapat perubahan siswa dalam meningkatnya hasil belajar pada mata pelajaran biologi sehingga siswa menjadi aktif, hasil belajar dan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran menjadi lebih meningkat.

H. Asumsi dan Hipotesis

1. Asumsi

Perubahan tingkah laku dapat dikatakan hasil belajar jika memenuhi lima kemampuan, yaitu keterampilan intelektual, strategi kognitif, sikap, informasi verbal, dan keterampilan motorik (Gagne dalam Ratna Wilis Dahar, 2011: 118)

2. Hipotesis

Hipotesis dari penelitian ini adalah :

Terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara yang menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* dan *Discovery Learning*.

I. Definisi Operasional

Istilah-istilah yang akan dipergunakan dalam penelitian ini akan didefinisikan sebagai berikut :

1. Model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)*

Model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* disebut juga pembelajaran berbasis masalah merupakan suatu model pembelajaran yang menantang peserta didik untuk “belajar bagaimana belajar”, bekerja secara berkelompok untuk mencari solusi dari permasalahan dunia nyata (real world).

Model Pembelajaran *Problem Based learning (PBL)* adalah suatu model pembelajaran matematika dimana peserta didik dihadapkan pada suatu masalah sehingga peserta didik belajar memecahkan masalah matematika dengan mengembangkan kemampuan berpikir, kemandirian serta kemampuan sosialnya dalam kehidupan nyata. Masalah yang diberikan ini digunakan untuk mengikat peserta didik pada rasa ingin tahu pada pembelajaran yang dimaksud. Masalah diberikan kepada peserta didik, sebelum peserta didik mempelajari konsep atau materi yang berkenaan dengan masalah yang harus dipecahkan.

2. Model pembelajaran *Discovery Learning*

Model Pembelajaran *Discovery Learning* adalah teori belajar yang didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang terjadi bila pelajar tidak disajikan dengan pelajaran dalam bentuk finalnya, tetapi diharapkan siswa mengorganisasi sendiri.

Dalam mengaplikasikan model pembelajaran *Discovery Learning* guru berperan sebagai pembimbing dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara aktif, sebagaimana pendapat guru harus dapat membimbing dan

mengarahkan kegiatan belajar siswa sesuai dengan tujuan. Kondisi seperti ini ingin merubah kegiatan belajar mengajar yang *teacher oriented* menjadi *student oriented*.

3. Keanekaragamanhayati

Sudarsono dkk (2005: 6) keanekaragaman hayati adalah ketersediaan keanekaragaman sumber daya hayati berupa jenis maupun kekayaan plasma nutfah (keanekaragaman genetik di dalam jenis), keanekaragaman antarjenis dan keanekaragaman ekosistem (Sudarsono dkk 2005: 6)

J. Struktur Organisasi Skripsi

1. Bab I Pendahuluan

Bagian pendahuluan berisi mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kerangka pemikiran atau diagram/skema paradigm peneltian, asumsi dan hipotesis, definisi operasional serta struktur organisasi skripsi

2. Bab II Kajian Teoritis

Bagian ini berisi tentang kajian teori (mengenai variable penelitian yang diteliti), analisis dan pengembangan materi pelajaran yang diteliti (meliputi: keluasan dan kedalaman materi, karakteristik materi, bahan dan media, strategi pembelajaran dan system evaluasi).

3. Bab III Metode Penelitian

Bagian ini berisi tentang metode penelitain,desain penelitian, populasi dan sampel,instrument penelitian, prosedur penelitian, serta rancangan analisi data.

4. Bab IV Penelitian dan Pembahasan

Bagian ini berisi tentang deskripsi hasil dan temuan penelitian (mendeskripsikan hasil dan temuan penelitian sesuai dengan rumusan masalah atau pertanyaan penelitian yang ditetapkan) serta pembahasan penelitian (membahas tentang hasil dan temuan penelitian yang hasilnya sudah disajikan pada bagian a sesuai dengan teori yang sudah dikemukakan di Bab II)

5. Bab V Simpulan dan Saran

Bagian ini berisi tentang simpulan dan saran.