

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran IPA menekankan siswa untuk belajar melalui keterlibatan aktif dengan keterampilan-keterampilan, konsep-konsep, dan prinsip-prinsip. Pembelajaran IPA sebaiknya diajarkan secara terpadu. Penerapan pembelajaran yang terpadu dan sesuai dengan kehidupan sehari-hari dapat mengiringi siswa untuk berpikir luas untuk menangkap dan memahami hubungan konseptual yang disajikan oleh guru (Ekapti, 2016). IPA terpadu merupakan suatu konsep atau tema yang dibahas dari berbagai aspek bidang kajian IPA, yaitu Fisika, Biologi, dan Kimia. Pembelajaran IPA terpadu dibedakan berdasarkan pengintegrasian materi atau tema. Menurut Taufiq (2014) dalam pembelajaran IPA terpadu beberapa konsep relevan dapat dijadikan satu tema yang tidak perlu dibahas berulang kali dalam bidang kajian berbeda, sehingga penggunaan waktunya dapat lebih efisien dan pencapaian tujuan pembelajaran diharapkan agar lebih efektif.

Proses pembelajaran dapat berlangsung optimal melalui peran aktif seorang guru. Peran guru sebagai fasilitator sebaiknya menciptakan suasana atau situasi yang memaksimalkan proses kegiatan pembelajaran (Leluhur, 2012). Seorang guru dikatakan berhasil jika dapat melaksanakan pembelajaran dengan baik. Hasyim (2014) guru akan berhasil jika dalam mengajar ia dapat melaksanakan langkah-langkah sebagai berikut: menciptakan interpersonal yang kuat, khususnya empati, respek, dan kesungguhan. Menciptakan

hubungan yang baik dengan siswa, mengikutsertakan siswa dalam pengaturan dan perencanaan, melaksanakan teknik motivasi siswa, merumuskan tujuan belajar dan mengaitkan tujuan tersebut dengan kebutuhan dan minat siswa, menerapkan keterampilan bertanya kepada siswa, melaksanakan kegiatan pengajaran dengan urutan yang teratur. Peran guru sebagai seorang fasilitator sangat jelas terlihat ketika memilih model, strategi, metode, pendekatan, dan media yang tepat dalam penyajian materi pelajaran. Pemilihan model pembelajaran yang tepat akan membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna bagi siswa.

Beberapa permasalahan yang sering terjadi selama proses pembelajaran misal di kelas guru terlihat dominan menggunakan metode ceramah. Hal itu tampak kurang menarik siswa yang terlihat dari sikap siswa atau perilaku siswa selama proses pembelajaran berlangsung, seperti bicara sendiri, kurang aktif, mengantuk, jarang bertanya, serta saat ditanya banyak yang belum bisa menjawab. Hal ini tentu saja akan berdampak pada rendahnya nilai belajar siswa dan permasalahan pemilihan model pembelajaran yang kurang tepat dalam proses pembelajaran (Johanis, 2015).

Permasalahan tersebut sebaiknya segera mendapat perhatian, salah satunya dengan menawarkan model pembelajaran *guided discovery learning*. Menurut Fatihatul (2014) terdapat pengaruh model pembelajaran *guided discovery learning* terhadap hasil belajar biologi ranah pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Model pembelajaran *guided discovery learning* dipilih karena pembelajaran ini menekankan siswa untuk menemukan sendiri konsep

pengetahuannya. Dalam proses menemukan, siswa dibimbing untuk melakukan serangkaian tahap pembelajaran mulai dari mengamati hingga mengorganisasikan hasil penemuannya menjadi suatu konsep pengetahuan. Menurut Asmani (dalam Aris, 2015) model pembelajaran *guided discovery learning* (penemuan terbimbing) merupakan suatu pembelajaran konstruktivis, guru memberikan permasalahan berupa pertanyaan untuk memberdayakan kemampuan siswa dalam menyusun kesimpulan sebagai pemecahan masalah. Diharapkan dengan menemukan sendiri konsep pengetahuan siswa akan lebih memahami konsep-konsep yang ada di dalam materi. Jadi ada tiga hal yang penting dari pembelajaran *guided discovery learning*, yaitu keterlibatan siswa, keterarahan kegiatan dan mengembangkan sikap percaya diri.

Model *guided discovery learning* akan lebih efektif dalam pelaksanaannya jika diterapkan dengan media pembelajaran. Yuswanti (2015) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat yang digunakan untuk mempermudah siswa dalam memahami pelajaran. Penerapan media pembelajaran akan menjadikan pembelajaran lebih menarik bagi siswa, sehingga motivasi belajar siswa akan tumbuh. Selain itu media pembelajaran dapat mengaktifkan siswa, seperti mengamati, melakukan serta mendemostrasikan. Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah media gambar berjenis *flash card*. Riyana (dalam Setiawati, 2015) media gambar *flash card* biasanya berisi kata-kata, gambar atau kombinasinya dan dapat digunakan untuk mengembangkan konsep pengetahuan siswa. Dengan penggunaan media gambar *flash card*, diharapkan penyampaian

materi pengajaran menjadi lebih jelas dan lebih mudah dicerna karena dapat membantu siswa belajar dengan menggunakan indera penglihatan, di samping itu pembelajaran akan lebih efektif karena dapat meningkatkan daya tarik siswa.

Berdasarkan permasalahan dan beberapa pendapat maka penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh penerapan model *guided discovery learning* menggunakan media gambar *flash card* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan dalam latar belakang, maka permasalahan yang muncul dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Guru dominan menggunakan metode ceramah
2. Proses pembelajaran berpusat pada guru
3. Guru kurang menarik dalam proses pembelajaran

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan, maka diperoleh rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaruh penerapan model *guided discovery learning* menggunakan media *flash card* terhadap hasil belajar siswa?
2. Bagaimana hasil belajar siswa dengan menerapkan model *guided discovery learning* menggunakan media *flash card*?
3. Bagaimana keterlaksanaan kegiatan pembelajaran menggunakan model *guided discovery learning* dengan menggunakan media *flash card*?

4. Bagaimana respon siswa terhadap model *guided discovery learning* menggunakan media *flash card*?

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini untuk mengetahui:

1. Pengaruh penerapan model *guided discovery learning* menggunakan media *flash card* terhadap hasil belajar siswa
2. Hasil belajar siswa dengan menerapkan model *guided discovery learning* menggunakan media *flash card*
3. Keterlaksanaan kegiatan pembelajaran menggunakan model *guided discovery learning* dengan menggunakan media *flash card*
4. Respon siswa terhadap model *guided discovery learning* menggunakan media *flash card*

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak antara lain sebagai berikut:

1. Menambah pengetahuan maupun pemahaman guru terkait dengan model pembelajaran *guided discovery learning*.
2. Model pembelajaran *guided discovery learning* dapat memotivasi siswa dalam hal kegiatan di kelas.
3. Model *guided discovery learning* dapat meningkatkan kemampuan untuk menemukan pengetahuannya sendiri yang berdampak pada hasil belajar yang baik.

F. Batasan Penelitian

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Model pembelajaran yang digunakan adalah model *guided discovery learning* berbantuan media *flash card*
2. Media pembelajaran yang digunakan adalah media *flash card*
3. Hasil belajar yang dinilai adalah aspek kognitif

G. Definisi Istilah

1. Model pembelajaran *guided discovery learning* merupakan suatu model untuk mengembangkan cara belajar siswa aktif dengan menemukan sendiri, menyelidiki sendiri, maka hasil yang diperoleh akan tahan lama dalam ingatan serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Haris, 2015).
2. Media gambar *flash card* merupakan kartu-kartu berukuran 15 x 20 cm, setiap kartu berisi kata-kata atau gambar yang berkaitan dengan materi pembelajaran (Yuswanti, 2015).
3. Hasil belajar merupakan objek penilaian kelas berupa kemampuan-kemampuan baru yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar tentang pelajaran tertentu (Supraktiknya, 2012)