

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan suatu kumpulan ilmu pengetahuan yang memiliki karakteristik khusus untuk mempelajari fenomena alam baik berupa kenyataan atau kejadian serta hubungan sebab-akibat. Secara umum IPA meliputi tiga bidang ilmu dasar, yaitu Biologi, Fisika, dan Kimia. Tujuan utama pembelajaran IPA adalah agar siswa memahami atau menguasai konsep-konsep IPA, Serta mampu menggunakan metode ilmiah untuk memecahkan masalah-masalah yang dihadapi sehingga lebih menyadari kebesaran dan kekuasaan pencipta (Asih, 2014). Pembelajaran IPA memiliki fungsi penting dalam menimbulkan serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif dan inovatif. IPA perlu diajarkan dengan cara yang tepat dan dapat melibatkan siswa secara aktif yaitu melalui proses dan sikap ilmiah.

Pembelajaran adalah suatu proses interaksi antara guru dengan siswa untuk mendapatkan Ilmu pengetahuan, serta membentuk sikap siswa menjadi lebih baik (Syaiful, 2011). Pembelajaran akan ditandai dengan rangkaian kegiatan terencana yang melibatkan siswa aktif secara langsung dalam kegiatan di dalam kelas baik mental maupun emosi. Pembelajaran dikatakan efektif bila komunikasi antara guru dengan siswa baik.

Pembelajaran terpadu sebagai suatu konsep merupakan pendekatan pembelajaran yang melibatkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa. Pembelajaran terpadu diyakini

sebagai pendekatan yang berorientasi pada praktek pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Pembelajaran terpadu secara efektif akan membantu menciptakan kesempatan yang luas bagi siswa untuk melihat dan membangun konsep-konsep yang saling berkaitan.

Berdasarkan observasi di salah satu MTs di bangkalan pembelajaran IPA masih belum maksimal. Model pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional. Proses pembelajaran yang berlangsung masih berpusat pada guru sehingga motivasi siswa untuk belajar IPA rendah. Selain penggunaan model pembelajaran konvensional, penggunaan media sebagai alat bantu pembelajaran kurang digunakan.

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPA adalah model *Discovery Learning*. Model *Discovery Learning* merupakan model dengan proses ketika mental siswa mengasimilasikan suatu konsep atau suatu prinsip (Hamdani, 2011). Model *Discovery Learning* melatih siswa menemukan suatu konsep sendiri tanpa harus mengikuti metode ilmiah secara tegas (Wisudawati, 2015). Model *Discovery Learning* mendorong siswa untuk mengidentifikasi apa yang ingin diketahui, dilanjutkan dengan mencari informasi sendiri kemudian mengorganisasi, membentuk dan merangkai apa yang telah diketahui dan dipahami dalam suatu bentuk akhir proses pembelajaran.

Model *Discovery learning* akan lebih efektif jika didukung dengan penggunaan media yang tepat. Penggunaan media pembelajaran dapat membantu siswa merangkai konsep-konsep menjadi suatu materi yang benar dan baik. Salah satu media yang dapat digunakan adalah media *Puzzle*.

Media Pembelajaran adalah alat bantu untuk menyampaikan atau mengantarkan informasi dan pesan dalam pembelajaran (Arsyad, 2013). Sebagai Alat bantu, media mempunyai fungsi memudahkan tercapainya suatu tujuan pembelajaran (Syaiful, 2011). Media Pembelajaran yang baik akan dapat mengaktifkan siswa dalam memberikan tanggapan, umpan balik, dan mendorong siswa untuk melakukan praktik-praktik yang benar (Hamdani, 2011). Media *Puzzle* merupakan media pembelajaran berupa permainan benda terdiri dari bagian-bagian kecil dapat dibongkar dan dapat dipasang kembali secara sengaja dan terencana.

Motivasi Belajar merupakan dorongan internal dan eksternal pada siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku (Uno, 2016). Motivasi memiliki peranan penting guna mendorong kesuksesan belajar siswa. Seorang siswa dapat belajar secara lebih efisien apabila berusaha untuk belajar secara maksimal. Motivasi dapat datang dari diri siswa sendiri maupun lingkungan sekitar (Hamdani, 2011). Guru perlu melakukan upaya untuk mendorong semangat siswa dalam belajar. Pada proses pembelajaran, motivasi belajar siswa dapat ditumbuhkan dengan model dan media pembelajaran yang mendukung.

Materi Sistem Organisasi Kehidupan dipilih karena dalam materi tersebut menjelaskan komponen-komponen dalam kehidupan, seperti atom, molekul, Organel-Organ sel seperti nukleus, mitokondria, hingga ribosom memiliki bentuk dan sifat yang dapat dijadikan sebagai kata kunci permainan *Puzzle*. Macam-macam organ dan jaringan dapat menjadi potongan-potongan konsep suatu materi. Siswa dapat merangkai dan membentuk potongan-potongan tersebut menjadi suatu materi dengan model *Discovery Learning*.

Penelitian efektivitas model pembelajaran *Discovery learning* menggunakan media puzzle terhadap motivasi belajar siswa sesuai dengan penelitian tentang pengaruh motivasi belajar siswa terhadap prestasi belajar IPA di Sekolah Dasar tahun 2011. Berdasarkan penelitian tersebut diketahui bahwa motivasi belajar sangat berperan penting pada pemahaman materi di dalam proses pembelajaran (Lisa, 2011). Penelitian lain adalah penelitian tentang penerapan *Discovery learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI mata pelajaran matematika materi luas lingkaran sekolah Tanggul Wetan Kabupaten Jember sesuai dengan penelitian efektivitas model *Discovery Learning* menggunakan media *Puzzle* terhadap motivasi belajar siswa. Berdasarkan penelitian tersebut diketahui siswa akan lebih aktif pada proses pembelajaran karena materi lingkaran tersebut dapat dipecahkan jika siswa mengerti konsep dan rumus dari bentuk lingkaran (Bambang, 2015).

Penggunaan model *Discovery Learning* dengan media puzzle cukup efektif jika digunakan dalam pembelajaran IPA. Siswa dapat menemukan konsep dari materi yang diberikan guru melalui media puzzle tersebut. Siswa akan lebih termotivasi untuk belajar jika media yang digunakan guru saat mengajar menarik. Oleh karena itu dilakukan penelitian dengan judul “Efektivitas *Discovery Learning* menggunakan media *Puzzle* terhadap Motivasi Belajar Siswa”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan Latar Belakang maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut.

1. Model pembelajaran yang digunakan guru bersifat konvensional

2. Media Pembelajaran yang digunakan kurang, siswa hanya memakai buku paket sebagai panduan belajar
3. Keterbatasan waktu tatap muka

C. Rumusan Masalah

Rumusan Masalah pada penelitian adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana pengaruh efektivitas model *Discovery learning* menggunakan media *Puzzle* terhadap motivasi belajar siswa?
2. Bagaimana keterlaksanaan pembelajaran menggunakan model *Discovery Learning* dengan media *puzzle* pada materi sistem organisasi kehidupan?
3. Bagaimana respon siswa setelah menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* dengan media *Puzzle*?
4. Bagaimana motivasi belajar belajar siswa setelah menggunakan model *Discovery Learning* dengan media *puzzle* pada materi sistem organisasi kehidupan?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai pada penelitian adalah sebagai berikut.

1. Mengetahui pengaruh efektivitas model *Discovery learning* menggunakan media *Puzzle* terhadap motivasi belajar siswa.
2. Mengetahui keterlaksanaan menggunakan model *Discovery Learning* dengan media *Puzzle* pada materi sistem organisasi kehidupan.
3. Mengetahui respon siswa setelah pembelajaran menggunakan model *Discovery Learning* dengan media *Puzzle*.

4. Mengetahui motivasi belajar belajar siswa setelah pembelajaran menggunakan model *Discovery Learning* dengan media *Puzzle* di materi sistem organisasi kehidupan.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat yang ingin diperoleh dari penelitian adalah sebagai berikut.

1. Siswa dapat memahami konsep dan materi yang diajarkan dengan baik menggunakan model *Discovery learning* dengan media *puzzle*.
2. Proses pembelajaran di kelas menjadi lebih terkontrol dan terarah menggunakan model *Discovery learning* dengan media *puzzle*.
3. Siswa dapat termotivasi untuk belajar lebih giat dan rajin menggunakan model *Discovery learning* dengan media *puzzle*.
4. Guru lebih kreatif menciptakan pembelajaran yang menyenangkan menggunakan model *Discovery learning* dengan media *puzzle*.

F. Batasan Penelitian

Adapun batasan pada penelitian adalah sebagai berikut.

1. Model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran *Discovery Learning*.
2. Media pembelajaran yang digunakan adalah media *Puzzle*.
3. Materi yang digunakan dalam penelitian terdapat dalam kompetensi dasar 3.6 yakni mengidentifikasi sistem organisasi kehidupan mulai dari tingkat sel sampai organisme dan komposisi penyusun sel.
4. Penelitian terbatas mengukur motivasi belajar siswa pada proses pembelajaran.

5. Penelitian dilakukan di MTs Negeri Bangkalan kelas VII Tahun Ajaran 2017/2018.

G. Definisi Istilah

Untuk menghindari terjadinya perbedaan penafsiran dalam penelitian, maka perlu diperjelas definisi hal-hal berikut.

1. Model *discovery learning* adalah model pembelajaran tentang memahami konsep, arti, dan hubungan melalui proses intuitif sehingga sampai kepada suatu kesimpulan. (Asih, 2014).
2. Media puzzle merupakan media pembelajaran berupa permainan benda terdiri dari bagian-bagian kecil dapat dibongkar dan dipasang lagi secara sengaja dan terencana disiapkan atau disediakan guru untuk mempresentasikan dan menjelaskan bahan pelajaran, serta digunakan oleh siswa untuk dapat terlibat langsung dengan pembelajaran. (Muzammil, 2010)
3. Motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku. (Uno, 2016)