

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

IPA merupakan rumpun ilmu, memiliki karakteristik khusus yaitu mempelajari fenomena alam yang faktual (*factual*), baik berupa kenyataan (*reality*) atau kejadian (*events*) dan hubungan sebab akibat (Wisudawati, 2014). Berdasarkan uraian tersebut maka IPA merupakan disiplin ilmu pengetahuan yang berkaitan erat dalam kehidupan sehari-hari, seperti mencari tahu tentang alam dan gejala-gejala alam secara sistematis dan terarah. IPA bukan hanya belajar konsep, fakta atau prinsip yang telah ada, namun merupakan suatu penemuan yang ideal apabila dilakukan oleh siswa untuk membuktikan suatu konsep. Apabila siswa menemukan sendiri konsep maka siswa akan memahami fakta berdasarkan prinsip penemuan. Dengan penemuan maka siswa akan memiliki pola pikir yang mendorong kearah berpikir tingkat tinggi, salah satunya berpikir kreatif. Menurut Fathur (2012) berpikir kreatif merupakan salah satu tahapan berpikir tingkat tinggi yang diperlukan dalam kehidupan masyarakat.

Menurut Arnyana (dalam Rosidi, 2016) pada proses pembelajaran siswa harus dilatih kecakapan berpikir. Salah satu kecakapan berpikir yaitu kemampuan dalam berpikir kreatif. Kemampuan berpikir kreatif diperlukan untuk mendukung siswa memahami dan memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Dengan kemampuan berpikir kreatif siswa akan menemukan ide-ide inovatif untuk menyelesaikan suatu persoalan yang dihadapi dalam kegiatan pembelajaran

Berdasarkan studi Internasional, TIMSS (*Trends in Mathematics and Science*) 2011 menunjukkan bahwa Indonesia berada di urutan 64 dari 65 negara untuk IPA. Proses-proses pemikiran tinggi termasuk berpikir kreatif jarang dilatih (Jatmiko, 2016). Berdasarkan hasil penelitian TIMSS menunjukkan bahwa siswa Indonesia belum mampu menjawab soal yang memerlukan pemikiran tinggi, karena penggunaan model pembelajaran berorientasi pemikiran tinggi jarang digunakan. Tukan (dalam Rosidi, 2016) menegaskan bahwa lemahnya proses pembelajaran di Indonesia lebih mengedepankan filosofi “*vocal teacher, silent student* (guru berbicara, murid diam)”. Artinya guru lebih mendominasi, guru mengajar secara konvensional yaitu menyampaikan pelajaran dengan ceramah, siswa hanya mendengarkan dan mencatat. Hal tersebut menjadikan siswa pasif, tidak memiliki kemampuan berpikir tingkat tinggi seperti berpikir kreatif, karena siswa tidak diberi kesempatan untuk menemukan sendiri konsep dan penyelesaian masalah.

Model pembelajaran untuk mengatasi hal tersebut yaitu model yang berorientasi pada penemuan, salah satunya yaitu *guided discovery learning*. model *guided discovery learning* mendorong siswa untuk berpikir sendiri sehingga mendapatkan prinsip umum, dengan yang difasilitasi oleh guru (Ermawati, 2014). *guided discovery learning* merupakan model pembelajaran yang terpusat pada siswa, sehingga siswa mendapat informasi mengenai materi pelajaran berdasarkan penemuan sendiri, sehingga hal tersebut akan menjadikan siswa aktif untuk berpikir. Melalui penemuan maka siswa dapat membangun dan mengolah informasi sendiri bukan hanya

menerima pengetahuan secara langsung dari guru. Dengan mengolah informasi sendiri siswa akan mudah mengingat konsep yang sudah dipelajari.

Menurut Arends (dalam Pardede, 2016) *discovery learning* menekankan pada pengalaman belajar aktif yang terpusat pada siswa. *guided discovery* memberikan siswa untuk menemukan dan mengkonstruksi konsep melalui kegiatan percobaan (Jatmiko, 2016). Melalui kegiatan percobaan maka siswa mampu belajar aktif dan berpikir tingkat tinggi yaitu berpikir kreatif untuk mengetahui suatu konsep dan gejala alam berdasarkan apa yang dilakukan. Hasil penelitian Jatmiko (2016) pembelajaran *guided discovery* yang dilaksanakan di SMA N 1 Wonoayu berdampak pada peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa di ketiga kelas penelitian.

Sifat cahaya adalah suatu gejala alam yang erat dalam kehidupan sehari-hari, dan termasuk dalam materi pelajaran IPA kelas VIII semester genap pada kurikulum tingkat satuan pendidikan. Belajar sifat cahaya akan lebih bermakna jika dalam pelaksanaannya siswa dilibatkan menemukan konsep dan fakta sendiri melalui suatu penemuan. Materi sifat cahaya dapat diajarkan melalui model pembelajaran *guided discovery learning*, artinya siswa belajar dengan menemukan sendiri namun guru tetap memberikan bantuan ketika siswa mengalami kesulitan dalam hal penggunaan persamaan rumus yang digunakan maupun keterampilan baru diluar kemampuan siswa. Berdasarkan latar belakang tersebut, maka akan diadakan penelitian dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran *Guided Discovery Learning* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa yang dilaksanakan di SMP N 3 Kamal Kabupaten Bangkalan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka identifikasi masalah pada penelitian adalah sebagai berikut.

1. Kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa seperti kemampuan berpikir kreatif jarang dilatih.
2. Proses pembelajaran hanya terpusat pada guru (*vocal teacher*).
3. Penggunaan model pembelajaran yang berorientasi pada pemikiran tingkat tinggi jarang digunakan.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka rumusan masalah dari penelitian adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana pengaruh model *guided discovery learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa ?
2. Bagaimana kemampuan berpikir kreatif siswa setelah penerapan model *guided discovery learning*?
3. Bagaimana keterlaksanaan model *guided discovery learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa?
4. Bagaimana respon siswa setelah penerapan model *guided discovery learning*?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan dari penelitian adalah sebagai berikut.

1. Mengetahui pengaruh model *guided discovery learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa.
2. Mengetahui kemampuan berpikir kreatif siswa setelah penerapan model *guided discovery learning*.
3. Mengetahui keterlaksanaan model *Guided Discovery Learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa.
4. Mengetahui respon siswa setelah penerapan model *Guided Discovery Learning*.

E. Manfaat Penelitian

1. Sebagai alternatif dalam proses mengajar dengan penerapan model *Guided Discovery Learning*.
2. Melatih kemampuan berpikir kreatif siswa.
3. Hasil penelitian dapat dijadikan referensi untuk penelitian lebih lanjut.

F. Batasan Penelitian

Berdasarkan hal yang telah di uraikan, maka masalah pada penelitian dibatasi pada.

1. Penggunaan model *guided discovery learning* dengan menggunakan kelas eksperimen untuk mengetahui kemampuan berpikir kreatif siswa kelas VIII di SMP N 3 Kamal kabupaten Bangkalan.

2. Materi yang digunakan untuk penelitian ini materi tentang sifat cahaya dan dibatasi pada pokok bahasan pemantulan pada cermin datar ,cekung dan cembung, pembiasan pada lensa cekung dan cembung.
3. Pengaruh model *guided discovery learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif pada komponen kelancaran, kelenturan, orisinalitas dan kerincian.
4. Penelitian ini menggunakan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP).

G. Definisi Istilah

1. *Guided Discovery Learning*

Model *guided discovery* adalah model pembelajaran yang menitikberatkan pada aktivitas penemuan (*discovery*) yang bersifat *student centered* dengan melibatkan partisipasi aktif siswa untuk mengamati, merumuskan, menggolongkan, membuat dugaan, menjelaskan serta menarik kesimpulan, sehingga mendorong siswa menemukan konsep-konsep dan prinsip melalui proses mentalnya sendiri selama proses pembelajaran berlangsung (Nbina,2013).

2. Berpikir kreatif

Menurut siswono (dalam Prasetyo 2014) berpikir kreatif merupakan suatu kebiasaan dari pemikiran yang tajam dengan intuisi, menggerakkan imajinasi, mengungkapkan (*to reveal*), kemungkinan-kemungkinan baru, membuka selubung (*unveil*) ide-ide yang menakjubkan dan inspirasi ide-ide yang tidak