

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran IPA merupakan rumpun ilmu yang memiliki karakteristik khusus. Karakteristik pertama yaitu mempelajari fenomena alam yang faktual (*factual*), baik berupa kenyataan (*reality*) atau kejadian (*events*), dan hubungan sebab-akibatnya. Ada dua hal berkaitan yang tidak terpisahkan dengan IPA yaitu IPA sebagai produk, pengetahuan IPA yang berupa pengetahuan faktual, konseptual, prosedural dan metakognitif, dan IPA sebagai proses yaitu kerja ilmiah (Wisudawati, 2015).

Pembelajaran IPA seharusnya melibatkan siswa dalam pembelajaran serta memberikan pengalaman belajar siswa yang bermakna. Pembelajaran IPA bukan hanya penguasaan konsep-konsep materi saja tetapi juga merupakan proses penemuan. Pembelajaran IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi siswa untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta cara penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.

Guru merupakan peran utama dalam proses pembelajaran yang memahami kemampuan siswanya. Permasalahan dalam pembelajaran IPA yang sering terjadi yaitu pembelajaran IPA masih didominasi oleh guru / *teacher centered* dimana guru menjadi pusat dari kegiatan belajar mengajar sehingga terjadi komunikasi satu arah, siswa jarang melakukan eksperimen sehingga siswa sulit untuk menemukan konsep belajar dan guru kurang menggunakan model pembelajaran yang bervariasi. Hal tersebut dibutuhkan model pembelajaran untuk

membangkitkan semangat belajar siswa. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan yaitu model *Guided Discovery Learning*.

Guided Discovery Learning adalah pembelajaran penemuan konsep melalui serangkaian data atau informasi yang diperoleh melalui pengamatan atau eksperimen (Sani, 2015). *Guided Discovery Learning* mendorong siswa untuk belajar secara mandiri dengan menemukan konsep belajar IPA serta guru memberi pengalaman untuk siswa dalam menemukan konsep belajar IPA. Jika siswa menemukan konsep belajar IPA sendiri, maka hasil yang diperoleh siswa lebih bermakna. Salah satu cara untuk menemukan konsep belajar IPA yang bermakna yaitu dengan melakukan eksperimen.

Metode eksperimen adalah suatu cara penyampaian pengajaran dengan melakukan kegiatan percobaan untuk menemukan sendiri apa yang dipelajari baik secara individu maupun kelompok (Sartika, 2012). Penggunaan metode eksperimen sangat membantu siswa agar mudah memahami materi pembelajaran IPA. Metode eksperimen memberi kesempatan pada siswa agar dapat mengalami sendiri atau melakukan sendiri, mengikuti suatu proses, mengamati suatu objek, menganalisis, membuktikan dan menarik kesimpulan tentang suatu objek. Metode eksperimen diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar IPA pada siswa.

Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku siswa secara nyata setelah dilakukan proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pembelajaran (Jihad, 2013). Menurut Lorin Anderson dan Karthwohl (2001) dalam Basuki (2016) hasil belajar meliputi tiga ranah yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor. Hasil belajar ranah kognitif berkaitan dengan pengetahuan dan

pemahaman siswa. Ranah afektif berkaitan dengan sikap atau tingkah laku siswa. Ranah psikomotor berkaitan dengan keterampilan siswa.

Berdasarkan hasil penelitian Kadri (2015) menyatakan bahwa hasil belajar siswa meningkat setelah melakukan kegiatan belajar dengan menggunakan model *Guided Discovery Learning*. Hal tersebut dibuktikan dari *pretest* dan *posttest*. *Guided Discovery Learning* juga dapat membuat siswa aktif dalam kegiatan belajar.

Salah satu materi pokok IPA yang diajarkan di SMP adalah Gaya. Materi tersebut bersifat konkret dan sangat berhubungan dalam kehidupan sehari-hari. Jika materi tidak tersampaikan dengan baik maka mengakibatkan siswa kurang memahami konsep belajar yang telah dipelajari sehingga hasil belajar siswa kurang optimal. Berdasarkan uraian latar belakang tersebut maka akan dilakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model *Guided Discovery Learning* dengan Metode Eksperimen Terhadap Hasil Belajar Siswa”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka permasalahan pada penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Pembelajaran IPA masih didominasi oleh guru / *teacher centered*.
2. Siswa jarang sekali melakukan eksperimen.
3. Guru kurang menggunakan model pembelajaran yang bervariasi.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah :

1. Bagaimana pengaruh model *Guided Discovery Learning* dengan metode eksperimen terhadap hasil belajar ?
2. Bagaimana keterlaksanaan model *Guided Discovery Learning* dengan metode eksperimen terhadap hasil belajar ?
3. Bagaimana respon siswa saat guru menerapkan model *Guided Discovery Learning* dengan metode eksperimen terhadap hasil belajar ?
4. Bagaimana hasil belajar siswa setelah guru menerapkan model *Guided Discovery Learning* dengan metode eksperimen terhadap hasil belajar ?

D. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah dapat diketahui tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Mengetahui pengaruh model *Guided Discovery Learning* dengan metode eksperimen terhadap hasil belajar.
2. Mengetahui keterlaksanaan model *Guided Discovery Learning* dengan metode eksperimen terhadap hasil belajar.
3. Mengetahui respon siswa saat guru menerapkan model *Guided Discovery Learning* dengan metode eksperimen terhadap hasil belajar.
4. Mengetahui hasil belajar siswa setelah guru menerapkan model *Guided Discovery Learning* dengan metode eksperimen terhadap hasil belajar.

E. Manfaat Penelitian

Tujuan dari penelitian yang dilakukan agar dapat memberikan manfaat yang berguna antara lain :

1. Sebagai masukan dan dasar pemikiran guru dan calon guru untuk dapat memilih model serta metode pembelajaran yang tepat dalam kegiatan pembelajaran.
2. Membantu siswa agar lebih termotivasi untuk memperoleh hasil belajar yang lebih baik.
3. Menjadi bekal untuk terjun langsung ke dunia pendidikan sebagai calon guru.
4. Menjadikan refrensi sebagai acuan penelitian berikutnya.

F. Batasan Penelitian

Adapun batasan penelitian yang dilakukan yaitu :

1. Model pembelajaran yang digunakan yaitu model *Guided Discovery Learning*.
2. Metode yang digunakan yaitu metode eksperimen.
3. Materi yang digunakan yaitu gaya.
4. Hasil belajar meliputi ranah kognitif.

G. Definisi Operasional

Didefinisikan beberapa istilah sebagai berikut :

1. *Guided Discovery Learning* adalah pembelajaran penemuan konsep melalui serangkaian data atau informasi yang diperoleh melalui pengamatan atau eksperimen (Sani, 2015).

2. Metode eksperimen adalah suatu cara penyampaian pengajaran dengan melakukan kegiatan percobaan untuk menemukan sendiri apa yang dipelajari baik secara individu maupun kelompok (Sartika, 2012).
3. Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku siswa secara nyata setelah dilakukan proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pengajaran (Jihad, 2013).