

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran adalah proses interaksi antara siswa dengan lingkungannya sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah yang lebih baik (Kunandar, 2011). Dalam proses pembelajaran komunikasi yang dilakukan oleh guru dan siswa, guru mengajar dan siswa belajar dalam proses pembelajaran. Guru harus menciptakan pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan agar siswa lebih mudah untuk memahami serta tidak sekedar menghafal pelajaran. Kemampuan guru dalam memilih model pembelajaran dan mengelola proses belajar menentukan keberhasilan siswa dalam memahami pelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Guru mempunyai tugas paling penting untuk mengkondisikan jalannya pembelajaran agar menunjang terjadinya perubahan perilaku baik bagi siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar (KBM). Guru sebagai komponen utama dalam dunia pendidikan harus mampu menguasai perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkembang sesuai dengan perkembangan zaman. Cara guru dalam mengajar sangat berpengaruh untuk meningkatkan proses pembelajaran yang awalnya berpusat pada guru menjadi berpusat pada siswa, sehingga siswa bisa mengasah kemampuannya sendiri.

Kegiatan pembelajaran harus mengembangkan inovasi dalam penyampaian materi sehingga siswa aktif dan termotivasi dalam belajar. Namun

dalam kenyataannya berdasarkan hasil observasi pada salah satu guru IPA di SMP Negeri 1 Kamal, pembelajaran IPA di kelas siswa kurang didorong untuk menemukan pengetahuannya sendiri. Guru kurang variatif dalam memilih model pembelajaran dan guru masih menerapkan metode konvensional (ceramah) pada pembelajaran IPA yang menjadikan siswa pasif atau kurang aktif. Siswa hanya menjadi pendengar saat guru menjelaskan jika menggunakan metode ceramah, sehingga dalam pembelajaran siswa jarang diajak untuk menemukan konsep sendiri. Hal tersebut membuat siswa jenuh, mudah mengantuk karena kurangnya motivasi dalam belajar dan hasil belajar siswa menurun dibuktikan pada nilai ulangan siswa masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Permasalahan yang ada guru lebih aktif dalam proses pembelajaran dan siswa tidak dapat mengembangkan kemampuannya dengan menemukan sendiri. siswa hanya diajarkan bagaimana menghafal teori dalam konsep IPA, tidak diajarkan bagaimana memahami konsep IPA dalam kaitannya dengan kehidupan sehari-hari. Siswa selalu beranggapan IPA adalah mata pelajaran yang menakutkan dan mengharuskan siswa menghafal rumus-rumus. Kebanyakan dari mereka merasa kesulitan dalam pelajaran IPA. Pembelajaran IPA harus mampu mengajak siswa untuk menemukan suatu konsep atau ide-idenya dengan melakukan pengamatan secara langsung dalam kehidupan sehari-hari.

Penguasaan ilmu pengetahuan sangat dibutuhkan seseorang dalam mengarungi kehidupan dengan permasalahan yang semakin kompleks ini. Ilmu pengetahuan itu diantaranya adalah IPA. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) sebenarnya telah memberikan bekal dalam memecahkan permasalahan kehidupan

sehari-hari, mengingat IPA merupakan ilmu yang mencari jawaban atas pertanyaan apa, mengapa, dan bagaimana gejala-gejala alam yang berkaitan dengan komposisi, struktur dan sifat, perubahan dan dinamika alam. Pembelajaran IPA bukan hanya untuk menguasai sejumlah pengetahuan, tetapi juga harus menyediakan ruang yang cukup untuk berkembangnya sikap ilmiah, berlatih melakukan proses pemecahan masalah, dan penerapannya dalam kehidupan nyata (Widiadnyana, 2014).

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yaitu ilmu yang mempelajari tentang alam, pengetahuan yang diperoleh siswa disusun secara khusus, yaitu dengan melakukan observasi, eksperimen dan lain-lain. Siswa diharapkan memahami masalah yang ada di alam sekitar melalui proses pembelajaran IPA mengaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari sehingga dapat bermanfaat. Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran yang tepat untuk menjadikan siswa aktif dalam mencari tahu informasi.

Upaya yang dapat dilakukan dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan dan pengajaran salah satunya adalah dengan memilih strategi atau model pembelajaran yang menyenangkan agar diperoleh kemajuan hasil belajar siswa. Sehingga guru harus menciptakan pembelajaran yang inovatif agar siswa lebih mudah untuk memahami pelajaran. Kemampuan guru dalam memilih model pembelajaran dan mengelola proses belajar menentukan keberhasilan siswa dalam memahami pelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran. Siswa diharapkan memahami masalah yang ada di alam sekitar melalui proses pembelajaran IPA dan mengaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, diperlukan

model pembelajaran yang tepat untuk menjadikan siswa aktif dalam mencari tahu dan menemukan suatu konsep atau ide baru melalui pengamatan dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah *Guided Discovery Learning*.

Melalui model *Guided Discovery Learning* (penemuan terbimbing) siswa belajar secara mandiri melalui percobaan sederhana dan tanya jawab yang bersifat membangun pada proses penemuan konsep. Siswa menemukan konsep, melakukan pengamatan, menggolongkan, membuat dugaan, menjelaskan, menarik kesimpulan dan sebagainya untuk menemukan beberapa konsep atau prinsip (Aini, 2013). Sedangkan menurut Rosidi (2016) pembelajaran penemuan (*Guided Discovery Learning*) adalah metode pembelajaran yang mendorong siswa untuk menemukan prinsip-prinsip bagi dirinya sendiri, serta merupakan suatu metode pembelajaran yang menekankan pengalaman-pengalaman pembelajaran itu siswa menemukan ide-ide mereka sendiri dan menurunkan makna oleh mereka sendiri.

Guru dalam model pembelajaran *Guided Discovery Learning* hanya sebagai fasilitator atau membimbing siswa dalam proses pembelajaran, sehingga siswa akan melakukan pengamatan dengan mencari tahu dan menemukan suatu ide dan konsepnya sendiri melalui bimbingan guru dengan permasalahan yang ada kaitannya dengan kehidupan sehari-hari. Hal tersebut dapat meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran IPA khususnya pada materi zat aditif pada makanan. Karakteristik materi tersebut bersifat konkrit atau nyata, bersifat hafalan dan berhubungan dengan kehidupan sehari-hari. Oleh sebab itu materi zat aditif sangat cocok digunakan dalam model *Guided Discovery Learning* karena model

pembelajaran tersebut bersifat penemuan dan siswa dapat mencari tahu informasi sendiri atau menemukan konsep dengan idenya sendiri dalam pembelajaran melalui percobaan dalam bimbingan guru. Pembelajaran yang menjadikan siswa dapat mengembangkan pengetahuan siswa dengan menemukan sendiri idenya sendiri melalui berbagai sumber yang ada. Sehingga siswa akan mengetahui dan memahami sendiri apa yang sudah dipelajari. Selain itu, siswa juga akan mengalami peningkatan dalam hasil belajar

Menurut (Suprijono, 2012) hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh siswa setelah mendapatkan proses pembelajaran. Siswa dapat mengalami perubahan dalam tingkah laku baik pengetahuan, pemahaman, sikap dan keterampilan. Siswa dapat menjadi lebih baik setelah mengikuti proses pembelajaran. Hasil belajar yang didapat oleh siswa membuktikan bahwa siswa sudah mengikuti proses pembelajaran.

Hal tersebut didukung oleh penelitian yang dilakukan Estuningsih, 2013 bahwa mengembangkan LKS berbasis *Guided Discovery Learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian juga dilakukan oleh Khasanah, 2016 bahwa model pembelajaran berpengaruh terhadap kecerdasan naturalis pada literasi sains siswa. Berdasarkan uraian tersebut maka akan dilakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model *Guided Discovery Learning* Pada Pembelajaran IPA Terhadap Hasil Belajar Siswa”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah diatas, maka peneliti mendapatkan identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Penggunaan model pembelajaran yang digunakan guru kurang variatif.
2. Guru masih banyak mengajar dengan cara konvensional
3. Siswa masih kurang diajak dalam menemukan konsep sendiri, sehingga siswa kurang aktif berpartisipasi dalam kegiatan proses pembelajaran di kelas.
4. Masih rendahnya hasil belajar siswa dalam ranah kognitif.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana pengaruh model pembelajaran *Guided Discovery Learning* terhadap hasil belajar siswa ?
2. Bagaimana hasil belajar IPA siswa setelah pembelajaran dengan model *Guided Discovery Learning* ?
3. Bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran dengan model *Guided Discovery Learning* ?
4. Bagaimana keterlaksanaan pembelajaran dengan model *Guided Discovery Learning* ?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan peneliti, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Mengetahui pengaruh model pembelajaran *Guided Discovery Learning* terhadap hasil belajar siswa
2. Mengetahui hasil belajar IPA siswa setelah pembelajaran dengan model *Guided Discovery Learning*
3. Mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran dengan model *Guided Discovery Learning*
4. Mengetahui keterlaksanaan penggunaan model pembelajaran *Guided Discovery Learning*

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam pemilihan model pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa
2. Menambah pengetahuan dan wawasan pendidik tentang penggunaan model pembelajaran dalam proses pembelajaran.
3. Meningkatkan hasil belajar siswa melalui penggunaan model *Guided Discovery Learning*
4. Meningkatkan keberanian siswa sehingga siswa lebih aktif dalam mengungkapkan pendapat, saling bertukar informasi dan saling menguatkan pemahaman materi yang diajarkan satu sama lain.

F. Batasan Penelitian

Berdasarkan uraian diatas maka penulis membatasi masalah sebagai berikut:

1. Model pembelajaran yang digunakan adalah model *Guided Discovery Learning*.
2. Penelitian ini hanya mengukur hasil belajar pada ranah kognitif siswa.
3. Materi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Zat Aditif pada Makanan kelas VIII semester I tingkat SMP/MTS.

G. Definisi Istilah

1. Model *Guided Discovery Learning* adalah pembelajaran yang melatih dan membimbing siswa untuk belajar, memperoleh pengetahuan, dan membangun konsep-konsep yang mereka temukan untuk diri mereka sendiri (Pardede, 2016).
2. Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh siswa setelah mendapatkan proses pembelajaran (Suprijono, 2012)