

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Kebutuhan hidup dimasa kini terus berkembang pada pengetahuan dan teknologi. Perkembangan ilmu pengetahuan memungkinkan semua pihak memperoleh informasi dengan cepat, dan mudah dari berbagai sumber dan tempat di dunia, untuk itu kita sebagai pendidik harus mempersiapkan peserta didik kita agar memiliki kemampuan memperoleh, memilih, dan mengelola informasi agar dapat menyesuaikan dirinya terhadap keadaan yang selalu berubah tidak pasti, dan kompetitif, serta dapat mengatasi masalah-masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu cara untuk mempersiapkan peserta didik kita yaitu dengan mengembangkan cara berpikir mereka.

IPA diperlukan dalam kehidupan sehari-hari untuk memenuhi kebutuhan manusia melalui pemecahan masalah-masalah yang dapat diidentifikasi. Penerapan IPA perlu dilakukan secara bijaksana agar tidak berdampak buruk terhadap lingkungan. Di tingkat SD/MI diharapkan ada penekanan pembelajaran salingtemas (sains, lingkungan, teknologi, dan masyarakat) yang diarahkan pada pengalaman belajar untuk merancang dan membuat suatu karya melalui penerapan konsep IPA dan kompetensi bekerja ilmiah secara bijaksana (Depdiknas, 2006: 484). Pada penerapan pembelajaran IPA dalam kehidupan sehari-hari sangat membantu untuk memecahkan masalah apabila

penerapannya digunakan secara bijaksana akan memberikan dampak yang baik bagi lingkungan dan manusia.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SD Negeri 1 Kaliori Kecamatan Karanganyar Kabupaten Purbalingga, sampai saat ini pembelajaran sudah menggunakan beberapa pendekatan pembelajaran namun hasil pembelajaran belum optimal. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor seperti siswa yang kurang tertarik terhadap materi pelajaran IPA karena siswa merasa materi pelajaran IPA itu terlalu luas dan membosankan, terlalu banyak materi yang harus dihafalkan sehingga siswa lebih tertarik untuk bermain daripada belajar di rumah, selain itu siswa masih malu bertanya kepada guru tentang materi pelajaran yang disampaikan, siswa lebih suka bertanya kepada teman, sehingga terjadi kesalahpahaman materi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

Menghadapi permasalahan tersebut tentu bukan pekerjaan yang mudah bagi guru, perlu adanya sebuah metode untuk memancing kreativitas siswa dalam proses pembelajaran agar siswa lebih percaya diri ketika menghadapi sebuah pemecahan masalah karena siswa masih cenderung pasif dan lebih memilih untuk mengikuti temannya dari pada memecahkan masalahnya sendiri. Metode penemuan terbimbing (*discovery*) dapat dijadikan alternatif metode pembelajaran oleh guru terutama untuk mengajar IPA. Metode *discovery learning*, yakni pembelajaran yang dilakukan oleh siswa untuk menemukan kesimpulan sendiri sehingga dapat dijadikan sebagai nilai baru yang dapat diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari (Rusman, 2014: 324). Metode ini sangat bagus dalam proses pembelajaran IPA karena

mengajak siswa untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran. Metode penemuan terbimbing sengaja dirancang untuk meningkatkan keaktifan siswa yang lebih besar, berorientasi pada proses, untuk menemukan sendiri informasi yang diperlukan untuk mencapai tujuan instruksional. Metode belajar penemuan terbimbing berorientasi pada proses dan hasil secara bersama-sama. Kegiatan pembelajaran semacam ini menjadikan siswa aktif dalam proses pembelajaran, guru hanya berperan sebagai fasilitator untuk mengatur jalannya pembelajaran. Proses pembelajaran yang demikian membawa dampak positif pada pengembangan kreativitas berpikir siswa.

Berdasarkan latar belakang di atas, perlu dilakukan pengkajian lebih lanjut. Penelitian yang akan dilakukan mengambil judul “pengaruh metode *discovery learning* terhadap kreativitas dan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat teridentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Siswa kurang tertarik terhadap materi pelajaran IPA karena siswa merasa materi pelajaran IPA luas dan membosankan,
2. Siswa masih malu bertanya kepada guru tentang materi pelajaran yang disampaikan, siswa lebih suka bertanya kepada teman, membuat gaduh, dan kurang memperhatikan pelajaran.
3. Siswa kurang kreatif dalam memecahkan masalah, siswa lebih senang meniru jawaban teman daripada mencari jawaban sendiri.
4. Rendahnya prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA.

### C. Pembatasan Masalah

Mengingat keterbatasan peneliti dalam hal kemampuan, waktu dan biaya untuk melakukan penelitian, maka peneliti perlu membatasi penelitian ini berkisar pada masalah sebagai berikut:

1. Metode penemuan terbimbing (*discovery*)

Metode belajar merupakan komponen yang penting dalam kegiatan belajar mengajar. Dalam penelitian dipilih metode *discovery learning* dengan harapan dapat berpengaruh lebih baik terhadap prestasi belajar dan kreativitas siswa.

2. Kreativitas

Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menemukan sesuatu yang baru baik berupa gagasan, ide-ide, dan karya nyata. Kreativitas cenderung menunjukkan proses berfikir menyebar dengan penekanan pada segi afektif siswa.

3. Prestasi Belajar

Prestasi belajar yang baik merupakan harapan siswa, guru serta orang tua karena merupakan tolak ukur keberhasilan siswa dalam mengikuti pembelajaran di sekolah yang meliputi pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan penilaian atau evaluasi.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Apakah metode *discovery learning* berpengaruh terhadap kreativitas siswa pada mata pelajaran IPA di kelas IV SD Negeri 1 Kaliori?
2. Apakah metode *discovery learning* berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA di kelas IV SD Negeri 1 Kaliori?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ada dua yaitu tujuan umum dan tujuan khusus. Tujuan umum penelitian adalah untuk meningkatkan kualitas pendidikan, sedangkan secara khusus penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui pengaruh metode *discovery learning* terhadap kreativitas siswa pada mata pelajaran IPA di kelas IV SD Negeri 1 Kaliori.
2. Mengetahui pengaruh metode *discovery learning* terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA di kelas IV SD Negeri 1 Kaliori.

#### **F. Manfaat Penelitian**

1. Manfaat teoretis

Hasil penelitaian ini diharapkan dapat bermanfaat dengan memberikan pertimbangan pemikiran terhadap model penemuan terbimbing kepada para pendidik dalam pembelajaran di sekolah.

## 2. Manfaat praktis

### a. Bagi siswa

- 1) Memudahkan siswa memahami materi dengan baik.
- 2) Mempengaruhi sikap kreativitas belajar siswa.

### b. Bagi guru

- 1) Guru dapat menggunakan metode penemuan terbimbing (*discovery*) di kelas.
- 2) Guru dapat menerapkan metode penemuan terbimbing (*discovery*) pada pembelajaran di kelas.

### c. Bagi sekolah

- 1) Dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPA di Sekolah.
- 2) Dapat memberikan pertimbangan pemikiran mengenai permasalahan yang berkaitan dengan pembelajaran IPA di sekolah.

### d. Bagi peneliti

- 1) Menambah pengalaman peneliti untuk menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan pembelajaran IPA.
- 2) Meningkatkan pengetahuan peneliti terhadap metode belajar penemuan terbimbing (*discovery*).