

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Belajar merupakan proses perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi dengan lingkungannya. Lingkungan dalam hal ini dapat berupa manusia atau obyek-obyek lain yang memungkinkan individu memperoleh pengalaman atau pengetahuan, baik pengalaman baru maupun sesuatu yang pernah diperoleh atau ditemukan sebelumnya akan tetapi menimbulkan perhatian kembali bagi individu tersebut sehingga memungkinkan terjadinya interaksi. Pendapat ini didukung oleh Slameto (1991), belajar adalah proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Salah satu tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia kreatif. Menurut Mulyasa (2005), apabila pendidikan berhasil dengan baik sejumlah orang kreatif akan lahir karena tugas utamanya pendidikan adalah menciptakan orang-orang yang mampu melakukan sesuatu yang baru yang tidak hanya mengulang apa yang sudah ada sebelumnya.

Tuntutan di era globalisasi saat ini adalah manusia yang bercirikan kreatif dan kritis. Akibat tuntutan tersebut, sistem pendidikan harus mampu membekali peserta didik untuk menghadapi tantangan hidup secara mandiri, cerdas, rasional dan kreatif. Menurut Haryono (2006), pembelajaran harus

mampu mengacu pada konsep belajar yang dicanangkan oleh UNESCO dalam wujud “the four pillars of education” yaitu belajar untuk mengetahui (*learning to know*) dimana guru sebagai fasilitator dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa, belajar untuk melakukan sesuatu (*learning to do*) dimana siswa menggunakan keterampilannya ketika melakukan praktikum jamur, belajar untuk menjadi seseorang (*learning to be*) yaitu guru memberi kesempatan siswa untuk memaksimalkan kemampuan berpikir kreatif siswa yang aktif, sebaliknya bagi siswa yang pasif, peran guru sebagai pembimbing sekaligus menjadi fasilitator untuk mengembangkan kemampuan siswa secara maksimal, belajar untuk menjalani kehidupan bersama (*learning to live together*) yaitu saling menghargai, dan bekerja sama saat melakukan praktikum jamur. Model pembelajaran yang diperlukan adalah yang memungkinkan dibudayakannya kecakapan berpikir ilmiah, terkembangkannya “*sense of inquiry*” dan kemampuan berpikir kreatif siswa.

Kreativitas sangatlah penting dalam kehidupan sehari-hari, karena kreatifitas merupakan suatu kemampuan yang sangat berarti dalam proses kehidupan manusia. Dengan kreatifnya seseorang dapat melakukan aktifitas yang bervariasi dan memiliki bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu persoalan. Sesuai dengan pendapat, Hawadi (2001), potensi kreatif yang dimiliki seseorang dapat menunjukkan hasil perbuatan, kinerja atau karya, baik dalam bentuk barang ataupun gagasan yang bermakna. Kreatif atau kreatifitas pada intinya kemampuan seseorang untuk melahirkan hal yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang semuanya itu berbeda dengan yang telah ada sebelumnya.

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran saat ini justru terkadang menghambat kreativitas peserta didik. Pembelajaran saat ini siswa masih kurang diberi kesempatan untuk mengembangkan keterampilan berpikir. Salah satunya adalah keterampilan berpikir kreatif yang perlu dikembangkan sejak dini. Menurut Mulyasa (2005), proses pembelajaran pada hakekatnya untuk mengembangkan aktivitas dan kreativitas peserta didik, melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar.

Dalam proses pembelajaran biologi menurut Trianto (2008), guru masih mendominasi dan kurang memberi kesempatan bagi siswa untuk berkembang secara mandiri melalui penemuan dan proses berpikirnya. Kegiatan pembelajaran biologi saat ini cenderung hanya menggunakan kemampuan menghafal saja sehingga pengetahuan kurang dipahami siswa dan tidak dapat diingat lebih lama. Proses pembelajaran biologi yang terjadi di lapangan yaitu siswa cenderung tidak mau menyampaikan ide-ide saat guru mengajukan pertanyaan.

Pembelajaran biologi berkaitan dengan cara mencari tahu dan memahami alam semesta secara sistematis, dalam pembelajaran biologi siswa tidak hanya diharapkan mampu menguasai fakta-fakta, konsep-konsep maupun prinsip-prinsip saja melainkan merupakan suatu proses penemuan, sehingga dalam mengembangkan pembelajaran biologi di kelas hendaknya ada keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran untuk menemukan sendiri pengetahuan melalui interaksi dalam lingkungan. Meskipun dalam proses belajar mengajar di kelas guru sudah berusaha untuk mencapainya, namun fakta dilapangan usaha tersebut belum bisa berhasil dengan maksimal.

Keterampilan proses adalah keterampilan yang diperoleh dari latihan kemampuan-kemampuan mental, fisik, sosial yang mendasar sebagai penggerak kemampuan-kemampuan yang lebih tinggi. Kemampuan-kemampuan mendasar yang telah dikembangkan dan telah terlatih lama-kelamaan akan menjadi suatu keterampilan, sedangkan pendekatan keterampilan proses adalah cara memandang ini dijabarkan dalam kegiatan belajar mengajar memperhatikan pengembangan pengetahuan, sikap, nilai serta keterampilan ke tiga unsure itu yang menyatu dalam satu individu dan keterampilan dalam bentuk kreativitas.

Keterampilan-keterampilan proses sains adalah keterampilan-keterampilan yang dipelajari siswa pada saat mereka melakukan inquiry ilmiah dan saat mereka terlibat aktif dalam penyelidikan ilmiah, mereka menggunakan berbagai macam keterampilan proses, bukan hanya satu metode ilmiah tunggal. Keterampilan-keterampilan proses tersebut adalah pengamatan, pengklasifikasian, peramalan, pengkomunikasian, pengukuran, penggunaan bilangan, penginterpretasian data, melakukan eksperimen, pengontrolan variable, perumusan hipotesis, pendefinisian secara oprasional dan perumusan model (Nur, 2002).

Tujuan pendekatan keterampilan proses untuk memperoleh keberhasilan siswa yang optimal dalam pembelajaran maka salah satu upaya yang penting adalah melatih keterampilan proses. Dengan melatih keterampilan proses siswa akan lebih mudah menguasai dan menghayati materi pembelajaran, karena siswa secara langsung mengalami peristiwa pembelajaran tersebut.

Salah satu model penemuan terbimbing menempatkan guru sebagai fasilitator. Guru membimbing siswa dimana ia diperlukan. Dalam model ini, siswa didorong untuk berpikir sendiri, menganalisis sendiri sehingga dapat "menemukan" prinsip umum berdasarkan bahan atau data yang telah disediakan. Model penemuan terbimbing atau terpimpin (*guided discovery learning*) adalah model pembelajaran penemuan yang dalam pelaksanaannya dilakukan oleh siswa berdasarkan petunjuk-petunjuk guru. Petunjuk diberikan pada umumnya berbentuk pertanyaan membimbing.

Berdasarkan uraian di atas penulis bermaksud mengadakan penelitian tentang Penerapan Model Pembelajaran *Guided Discovery Learning* Pada Pembelajaran Biologi Sebagai Upaya Meningkatkan Keterampilan Proses Siswa Kelas X di SMA Muhammadiyah 7 Surabaya.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang di atas, beberapa masalah yang teridentifikasi adalah sebagai berikut :

1. Masih banyak guru masih menggunakan metode konvensional dalam proses belajar mengajar karena metode ini mudah dilaksanakan, cepat dan murah. Padahal tidak semua pokok bahasan cocok menggunakan metode konvensional.
2. Pembelajaran biologi cenderung hanya menggunakan kemampuan menghafal saja sehingga pengetahuan kurang dipahami siswa dan tidak dapat diingat lebih lama.
3. Banyak model baru telah digunakan guru yang belum diketahui efektifitasnya terhadap keterampilan proses.

1.3 Fokus Peneliti

Menyadari adanya keterbatasan-keterbatasan yang terdapat dalam diri peneliti, di antaranya : waktu, tenaga, dan dana. maka masalah yang akan dikaji lebih lanjut dibatasi pada cakupan yang memungkinkan pemecahannya. Batasan-batasan tersebut adalah :

1. Penelitian dilakukan di kelas X semester genap di SMA Muhammadiyah 7 Surabaya.
2. Pelaksanaan dilakukan dalam dua kali pertemuan dengan menggunakan dua rencana pembelajaran sesuai dengan rancangan pembelajaran penemuan terbimbing (*guided discovery learning*).
3. Keterampilan proses dasar sains yang di ukur hanya meliputi, keterampilan mengamati atau observasi, dan mengkomunikasikan hasil.
4. Materi yang di di terapkan adalah jamur.

1.4 Rumusan Masalah

Adapun masalah dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut :

1. Apakah penerapan model pembelajaran *guided discovery learning* pada pembelajaran biologi dapat meningkatkan keterampilan proses siswa kelas X di SMA Muhammadiyah 7 Surabaya ?
2. Bagaimana respon siswa terhadap model pembelajaran penemuan terbimbing (*guided discovery learning*) ?
3. Bagaimana pelaksanaan proses pembelajaran dengan model penemuan terbimbing (*guided discovery learning*) ?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui penerapan model pembelajaran penemuan terbimbing (*guided discovery learning*) pada pembelajaran biologi dapat meningkatkan keterampilan proses siswa kelas X di SMA Muhammadiyah 7 Surabaya.
2. Untuk mengetahui respon siswa terhadap model pembelajaran penemuan terbimbing (*guided discovery learning*).
3. Untuk mengetahui pelaksanaan proses pembelajaran dengan menggunakan model penemuan terbimbing (*guided discovery learning*).

1.6 Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan penelitian ini adalah adanya peningkatan keterampilan proses siswa kelas X di SMA Muhammadiyah 7 Surabaya pada materi jamur setelah diterapkan model pembelajaran penemuan terbimbing (*guided discovery learning*)

1.7 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagi siswa, dapat meningkatkan dasar-dasar keterampilan proses dan memecahkan kesulitan dalam kehidupan sehari-hari.
2. Bagi sekolah, menjadi salah satu alternatif model pembelajaran biologi di sekolah.
3. Bagi peneliti, sebagai bahan pemikiran dalam penelitian lebih lanjut.