

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Pendidikan berperan sangat penting dalam proses penciptaan sumber daya manusia yang berkualitas. Pendidikan dikatakan penting karena pada dasarnya pendidikan di sekolah merupakan sebuah kegiatan menyiapkan siswa melalui bimbingan, pengajaran, dan latihan. Namun yang perlu diketahui sebelumnya adalah berhasil atau tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung pada proses pembelajaran yang dialami siswa. Dalam prosesnya kegiatan belajar mengajar melibatkan guru, siswa, dan lingkungan. Proses pendidikan yang baik tentunya akan memberikan hasil yang baik juga kepada pihak-pihak yang terlibat. Selain itu, pendidikan juga berkontribusi dalam pengembangan diri siswa untuk menggali potensi yang dimiliki siswa untuk menjadi manusia yang memiliki ketrampilan, berprestasi dan kreatif.

Salah satu potensi yang dimiliki siswa adalah kreatifitas. Kreatifitas merupakan kemampuan yang dimiliki manusia dalam tingkatan tertentu. Menurut Munandar (2012:192) terdapat empat aspek dalam kreatifitas yaitu *fluency* (kefasihan atau kelancaran), *flexibility* (pemecahan masalah dengan berbagai cara), *originality* (keaslian), dan *elaboration* (mengembangkan, memperinci dan memperkaya suatu gagasan). Aspek-aspek tersebut dapat terus digali dan dikembangkan dengan cara memecahkan masalah-masalah yang ada. Restanti (2013:197) menyatakan semakin banyak siswa memecahkan masalah maka semakin banyak siswa tersebut berfikir sehingga kemampuan kognitifnya semakin meningkat dan dapat mempengaruhi prestasinya.

Prestasi merupakan suatu hasil yang telah dicapai siswa. Prestasi belajar siswa diperoleh setelah siswa mengikuti proses pembelajaran atau mempelajari sebuah materi pelajaran yang diberikan guru. Salah satu fungsi prestasi adalah sebagai tolak ukur kemampuan seorang siswa yang telah melakukan pembelajaran secara formal maupun nonformal. Setelah siswa melaksanakan proses pembelajaran, siswa diberikan soal-soal tes untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa tersebut. Prestasi belajar siswa dikatakan baik jika siswa tersebut mampu mencapai tujuan pembelajaran atau mencapai indikator yang ditetapkan.

Dari hasil wawancara dan observasi di SMP Negeri 2 Babadan Ponorogo menunjukkan bahwa kreatifitas siswa yang masih kurang dan nilai rata-rata prestasi belajar siswa adalah 74,07. Hal tersebut disebabkan karena siswa kurang antusias dalam memahami dan menemukan suatu konsep, siswa kurang aktif dalam mencari informasi yang berkaitan dengan materi karena semua materi hanya diberikan oleh guru, kurangnya forum diskusi kelompok untuk siswa, dalam proses pembelajaran siswa belum diajarkan bagaimana cara menemukan suatu konsep atau definisi secara mandiri dan intensitas siswa dalam mengerjakan latihan soal yang masih kurang. Selain itu penyebab rendahnya kreatifitas dan prestasi belajar siswa adalah penerapan model pembelajaran yang kurang aktif. Pembelajaran yang dilaksanakan masih cenderung berpusat pada guru sehingga mengakibatkan siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran.

Untuk mencapai hasil yang lebih baik seorang guru harus mampu menerapkan model pembelajaran yang aktif. Model pembelajaran yang digunakan atau diterapkan dalam proses belajar mengajar haruslah menjadi titik fokus seorang guru, karena penerapan model pembelajaran dapat mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran di kelas. Jadi, diperlukan sebuah model pembelajaran yang mengajak siswa untuk berperan aktif dalam pembelajaran atau pembelajaran yang berpusat pada siswa. Penerapan model pembelajaran harus disesuaikan dengan materi pembelajaran yang akan diberikan. Materi yang dipilih dalam penelitian ini adalah materi lingkaran. Dalam materi ini mendorong siswa untuk mampu menemukan suatu konsep tentang lingkaran, ciri-ciri dan definisi-definisi serta mampu menyelesaikan permasalahan yang berhubungan dengan lingkaran sehingga mampu membuat siswa lebih aktif dan kreatif dalam pembelajaran. Materi ini dipilih karena materi ini dapat di terapkan dalam kehidupan sehari-hari dan bersamaan dengan dilakukanya penelitian.

Berdasarkan masalah diatas upaya yang akan dilakukan peneliti adalah dengan menerapkan model *guided discovery learning*. Dengan model pembelajaran penemuan siswa dapat belajar untuk mengenal suatu masalah, karakteristik dan solusi, mencari informasi yang relevan, membangun strategi untuk mencari solusi dan melaksanakan strategi yang dipilih. Kelebihan dari model pembelajaran ini yaitu dapat melatih siswa mengamati suatu cara memecahkan masalah dan melatih siswa terlibat aktif dalam proses penemuan, benar-benar memahami rumus atau definisi-definisi dan dapat mengingat lebih lama tentang hasil yang ditemukan. Dalam penelitian ini diharapkan bahwa dengan penerapan model pembelajaran *guided discovery learning* dapat meningkatkan kreatifitas dan prestasi belajar siswa.

## 1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut.

1. Apakah penerapan model pembelajaran *guided discovery learning* dapat meningkatkan kreatifitas siswa kelas VIII-A SMP Negeri 2 Babadan Ponorogo?
2. Apakah penerapan model pembelajaran *guided discovery learning* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas VIII-A SMP Negeri 2 Babadan Ponorogo?

## 1.3. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah diatas, tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui peningkatan kreatifitas siswa kelas VIII-A SMP Negeri 2 Babadan Ponorogo Tahun Pelajaran 2015/2016 dengan menerapkan model pembelajaran *guided discovery learning*.
2. Untuk mengetahui peningkatan prestasi belajar siswa kelas VIII-A SMP Negeri 2 Babadan Ponorogo Tahun Pelajaran 2015/2016 dengan menerapkan model pembelajaran *guided discovery learning*.

## 1.4. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat kepada siswa, guru, peneliti dan bagi sekolah. Manfaat tersebut adalah sebagai berikut.

1. Bagi siswa  
Penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa untuk meningkatkan kreatifitas serta dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.
2. Bagi guru  
Diharapkan penelitian ini akan memberikan pengetahuan baru kepada pendidik tentang penerapan-penerapan model pembelajaran aktif yang dapat memperbaiki proses pembelajaran serta dapat meningkatkan kreatifitas siswa dan prestasi belajar siswa.
3. Bagi peneliti  
Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan dan pemahaman baru tentang penelitian dalam dunia pendidikan dan mengetahui model-model pembelajaran aktif. Selain itu dapat menjadi bekal dan pengetahuan bagi peneliti untuk diimplementasikan dalam proses pembelajaran nantinya.

4. Bagi sekolah

Sebagai salah satu usaha dalam memperbaiki kualitas proses pembelajaran dan dapat memperbaiki sistem pendidikan. Dengan melaksanakan proses pembelajaran yang aktif diharapkan sekolah tersebut mampu memberikan generasi yang aktif, kreatif dan berprestasi.

### 1.5. Definisi Istilah

Dalam penelitian ini menggunakan tiga definisi istilah yaitu definisi *guided discovery learning*, kreatifitas dan prestasi sebagai berikut.

1. Model pembelajaran *guided discovery learning* adalah model pembelajaran yang mengarahkan siswa untuk berfikir mandiri dalam mengenal dan menyelesaikan suatu permasalahan dengan bimbingan dari guru.
2. Kreatifitas merupakan kemampuan atau aktifitas kognitif untuk mengetahui atau mengidentifikasi masalah-masalah, mencari solusi, membangun ide-ide baru dan menyampaikan ide-ide tersebut. Terdapat empat aspek dalam kreatifitas yaitu *fluency*, *flexibility*, *elaboration* dan *originality*.
3. Prestasi belajar siswa adalah bentuk aktualisasi dari potensi siswa sebagai bukti atau tolak ukur prestasi belajar siswa yang telah mempelajari mata pelajaran tertentu yang kemudian diberikan sebuah tes yang berguna untuk mengetahui kemampuan atau prestasinya.