

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan sangat berperan penting dalam maju mundurnya suatu negara. Masa depan bangsa sangat bergantung pada kualitas pendidikan masa kini, dan pendidikan berkualitas akan muncul ketika pendidikan di sekolah juga berkualitas. Secara umum, pendidikan diartikan sebagai sebuah usaha sadar, real, dan direncanakan dalam sebuah proses belajar dan mengajar untuk mewujudkan kualitas diri peserta didik yang secara aktif mampu mengembangkan potensi di dalam diri agar mereka mempunyai pondasi kuat dalam beragama, berkepribadian baik, cerdas, memiliki pengendalian diri, memiliki pemikiran yang kritis dan dinamis, bertanggung jawab, dan memiliki keterampilan aktif yang diperlukan, baik bagi dirinya sendiri maupun masyarakat.

Proses pendidikan tidak cukup apabila hanya dilakukan pada proses pembelajaran di sekolah. Proses pendidikan di sekolah dapat ditunjang dengan adanya kegiatan kurikuler dan ekstrakurikuler secara berimbang, serasi dan proporsional agar terwujud siswa yang beriman dan bertakwa kepada Allah SWT, cerdas, terampil, dan kreatif serta memiliki sikap, perilaku, pola pikir, dan kepribadian yang kokoh. Sejalan dengan pemikiran tersebut, perlu ditingkatkan intensitas pembinaan kegiatan kesiswaan melalui ekstrakurikuler sebagai aktualisasi dan optimasi dari ilmu pengetahuan dan teknologi yang diperoleh siswa dari proses pembelajaran dalam berbagai mata pelajaran atau bidang studi.

Penelitian ilmiah remaja merupakan suatu organisasi yang sifatnya terbuka bagi para remaja yang ingin mengembangkan kreativitas, ilmu pengetahuan dan teknologi pada masa kini maupun masa mendatang. Penelitian ilmiah remaja merupakan kelompok remaja yang melakukan serangkaian kegiatan yang menghasilkan suatu hasil yang disebut karya ilmiah. Karya ilmiah itu sendiri mempunyai arti sebagai suatu karya yang di hasilkan melalui cara berpikir yang menurut kaidah penalaran yang logis, sistematis, rasional, dan koherensi antar bagian-bagiannya (Susilowarno 2003:3).

Kegiatan ilmiah berupa penulisan, diskusi, penelitian, percobaan hingga penemuan merupakan satu dari beberapa kegiatan yang dekat dengan aktivitas seorang pelajar. Aktivitas tersebut selain mampu menghasilkan suatu karya, juga mampu membentuk perilaku dan cara berpikir yang kritis serta sistematis. Mengolah ketajaman akal dalam mencari alternatif penyelesaian suatu persoalan. Sejalan dengan itu semua, maka akan memberikan dampak positif bagi perkembangan diri pelajar. Semua itu bisa dijadikan pertimbangan dibentuknya suatu kelompok pelajar yang merumuskan kegiatan-kegiatannya dengan berpedoman pada prinsip ilmiah, berproses secara ilmiah hingga menghasilkan suatu karya ilmiah.

Kreativitas sebagai salah satu aspek yang berperan dalam prestasi belajar anak di sekolah perlu dikembangkan. Hal ini dimaksudkan guna meningkatkan potensi anak secara utuh dan bagi kemajuan ilmu pengetahuan. Siswa yang kreativitasnya tinggi memiliki prestasi sekolah yang tidak berbeda dengan kelompok siswa yang intelegensinya relatif lebih tinggi.

Problem based learning adalah model pembelajaran pengajaran yang bercirikan adanya permasalahan nyata sebagai konteks untuk para peserta didik belajar berpikir kritis dan keterampilan memecahkan masalah serta memperoleh pengetahuan dalam Shoimin (2014:130). Berdasarkan kondisi di sekolah, pembelajaran di sekolah masih berpusat pada guru sehingga siswa masih kurang aktif dalam pembelajaran. Faktor yang sangat dominan dalam menghambat berkembangnya kreativitas pada peserta didik adalah gaya pengajaran yang terkesan membosankan yang biasa disebut dengan metode ceramah yang dilakukan oleh kebanyakan pendidik. Selain itu, pada umumnya guru mengajar dengan tidak memperhatikan kemampuan berpikir siswa, sehingga ada beberapa siswa yang kurang tepat memahami konsep-konsep materi yang diajarkan. Maka diperlukan suatu model pembelajaran yang lebih efektif yaitu membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk maksud ini adalah model *problem based learning*.

Problem based learning digunakan dalam pembelajaran guna mengukur kreativitas siswa. Hal itu sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Syafi'i, Suryawati, Robi. Penelitian berjudul "Kemampuan berpikir kreatif dan penguasaan konsep siswa melalui model *problem based learning* dalam pembelajaran biologi", hasil penelitian tersebut dapat dibuktikan bahwa penggunaan model *problem based learning* menunjukkan hasil yang lebih baik dalam hal kemampuan berpikir kreatif siswa. Dengan demikian, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **"Pengaruh penerapan penelitian ilmiah remaja terhadap kreativitas peserta didik pada pelajaran fisika di kelas XI MIPA 4 (penelitian eksperimen)"** dengan tujuan,

penelitian ilmiah remaja mampu mengetahui kreativitas peserta didik pada pelajaran fisika.

1.2 Identifikasi Masalah

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

1. Penggunaan model pembelajaran yang sama pada semua materi dan mata pelajaran.
2. Pembelajaran berpusat pada guru.
3. Kegiatan ekstrakurikuler penelitian ilmiah remaja kurang aktif disekolah.

1.3 Rumusan Masalah

Rumusan masalah secara umum yaitu bagaimana pengaruh penerapan penelitian ilmiah remaja terhadap kreativitas peserta didik pada pelajaran fisika pada materi pemanasan global di kelas XI MIPA 4? Rumusan operasional yaitu apakah terdapat peningkatan antara kreativitas peserta didik yang menggunakan penerapan penelitian ilmiah remaja di kelas pada pelajaran fisika materi pemanasan global di kelas XI MIPA 4 dengan yang tidak menggunakan penerapan penelitian ilmiah remaja terhadap kreativitas peserta didik pada pelajaran fisika pada materi pemanasan global di kelas XI MIPA 4?

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian secara umum adalah mengetahui bagaimana pengaruh penerapan penelitian ilmiah remaja terhadap kreativitas peserta didik pada mata pelajaran fisika pada materi pemanasan global di kelas XI MIPA 4. Tujuan operasional

adalah mengetahui peningkatan antara kreativitas peserta didik yang menggunakan penerapan penelitian ilmiah remaja pada materi pemanasan global di kelas XI MIPA 4 dengan yang tidak menggunakan penerapan penelitian ilmiah remaja terhadap kreativitas peserta didik pada pelajaran fisika pada materi pemanasan global di kelas XI MIPA 4.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini bermanfaat untuk memberikan kontribusi ilmu pengetahuan serta mengetahui pengaruh penerapan penelitian ilmiah remaja terhadap kreativitas peserta didik pada mata pelajaran fisika.

Jika pengaruh penerapan penelitian ilmiah remaja ternyata mempengaruhi kreativitas peserta didik, maka penerapan penelitian ilmiah remaja terhadap kreativitas peserta didik ini dapat dijadikan sebagai rujukan bagi para guru dalam membelajarkan peserta didik.