BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu bidang yang terus berkembang seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Pendidikan juga sangat penting bagi tujuan hidup masyarakat untuk menunjang masa depan hidup, untuk mencapai tujuan tersebut maka yang diperlukan harus belajar di semua fasilitas pendidikan yang sudah disediakan. Menurut undang-undang No. 12 Tahun 2012 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Pentingnya pendidikan untuk kehidupan masyarakat dan perkembangan bangsa, maka pemerintah melakukan berbagai usaha untuk menunjang pembelajaran yang baik, seperti perubahan kurikulum, penggunaan metode, model pembelajaran, pendekatan mengajar dan pelaksanaan penelitian. Hal ini dilakukan bukan tidak lain untuk meningkatkan kualitas bangsa itu sendiri, semakin baik pendidikan suatu bangsa maka semakin maju bangsa tersebut dan diakui.

Peranan penting pendidikan dalam memenuhi pembelajaran yang baik dibutuhkan profesional-profesional yang bisa memenuhi peranan pendidikan dan guru berperan penting dalam masalah pendidikan. Guru berperan penting dalam upaya peningkatan kualitas pendidikan yang berkaitan dengan tugas pokok dan

fungsinya sebagai pendidik. Menurut Zhou (dalam Dewi 2015). Untuk menyelenggarakan pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan, maka guru perlu merancang perencanaan pembelajaran, pemilihan model pembelajaran yang baik, media yang menarik, dan alat evaluasi yang baik. Seorang guru melaksanakan proses pembelajaran di kelompok terlebih dahulu mempersiapkan model pembelajaran yang sesuai dengan perangkat pembelajaran yang tersedia.

Melalui perangkat pembelajaran yang digunakan tergambar muatan yang akan diberikan kepada peserta didik, sehingga terjadi perubahan kompetensi peserta didik terhadap materi pembelajaran. Dalam pembelajaran guru masih memiliki beberapa kendala dalam hal pendidikan, seperti yang telah diketahui, rata-rata guru dalam memberikan materi yang akan dipelajari peserta didik hanya secara langsung tergantung dari bahan ajar yang sudah ada, guru tidak memikirkan konsepnya dan bagaimana terciptanya kualitas pembelajaran yang baik dan mudah dimengerti dan dipahami peserta didik diakibatkan karena lemahnya para guru dalam menggali potensi peserta didik dan tidak memilih metode pembelajaran yang bagus ataupun cocok untuk peserta didik itu sendiri.

Idealnya suatu pembelajaran melibatkan siswa secara aktif dalam setiap kegiatan di kelas. Apabila siswa terbiasa terlibat dalam setiap kegiatan pembelajaran, maka pembelajaran tersebut dikatakan sangat bermanfaat dan bermakna bagi siswa. Contohnya, dalam pembelajaran IPA siswa sebaiknya tidak diberikan materi yang terfokus pada buku sumber melainkan siswa diajak untuk dapat melakukan percobaan, meskipun percobaan tersebut merupakan percobaan

yang sederhana. Materi yang siswa dapat akan bertahan lebih lama karena dalam hal ini siswa berpartisipasi secara aktif dalam rangkaian kegiatan pembelajaran.

Menurut Bruner (dalam Derin 2016) menyarankan agar “siswa belajar bermakna melalui partisipasi aktif dengan konsep-konsep dan prinsip-prinsip agar mereka memperoleh pengetahuan dan pengalaman baru melalui serangkaian kegiatan percobaan untuk memperoleh konsep-konsep atau prinsip-prinsip sendiri”. Akan tetapi pada faktanya masih terdapat pembelajaran yang selalu terfokus pada buku sumber. Pembelajaran seperti itu dapat membuat siswa kurang mengeksplor kemampuannya, tidak jarang banyak siswa yang pasif di dalam kelas.

Kegiatan sistem pembelajaran sekolah, untuk memenuhi pembelajaran yang baik dan profesional untuk mencapai tujuan pembelajaran itu sendiri, selain diperhatikan pembelajaran intrakurikuler dalam hal ini pembelajaran berbasis materi yang diajarkan dalam kelompok dengan memperhatikan metode dan pendekatan yang baik agar terciptanya proses pembelajaran yang baik pula untuk peserta didik, dalam hal ini juga termasuk kegiatan ekstrakurikuler untuk meningkatkan kreativitas peserta didik itu sendiri yang nantinya akan berguna bagi mereka peserta didik itu sendiri untuk kedepannya. Ekstrakurikuler sendiri terdiri atas ekstrakurikuler wajib dan non wajib, contoh ekstrakurikuler wajib adalah pramuka, dan PMR (Palang Merah Remaja) dan yang ekstrakurikuler non wajib seperti musikal band, rohis, PIR (Penelitian Ilmiah Remaja), taekwondo, karateka dan lain sebagainya. Namun pada dasarnya kegiatan ekstrakurikuler lebih dikesampingkan daripada kegiatan intrakurikuler itu sendiri, padahal dengan kegiatan ekstrakurikuler dapat meningkatkan kreatifitas siswa apalagi kalau

dihubungkan dengan materi pembelajaran mereka sendiri, peserta didik nantinya tidak akan bosan dan akan mudah mengerti ataupun memahami pelajaran mereka nantinya.

Berdasarkan pengamatan pada pelaksanaan praktek pengalaman lapangan 2 yang pernah dilaksanakan selama kurang lebih dua bulan di SMA Negeri 3 Gorontalo belum berhasil untuk menerapkan materi, terutama pada penggunaan pemahaman konsep tentang materi itu sendiri, meskipun dalam penyampaian materi tidak hanya menggunakan teori/konsep-konsep fisika saja, akan tetapi juga dilengkapi dengan kegiatan praktikum langsung, namun dalam hal ini peserta didik belum memahami tentang materi tersebut. Penelitian tersebut menggunakan model pembelajaran *problem based learning (PBL)* untuk menyampaikan materi, namun model dan metode pembelajaran tersebut ternyata masih kurang efektif ketika diterapkan di SMA Negeri 3 Gorontalo. Hal ini, terlihat dari hasil evaluasi peserta didik pada materi pengukuran masih banyak yang hasil evaluasinya di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan di SMA Negeri 3 Gorontalo, kemungkinan besar masih banyak peserta didik yang belum memahami konsep-konsep fisika atau materi, meskipun materi tersebut cukup penting di masa mendatang bagi para peserta didik karena tercantum dalam SKL UN. Oleh sebab itu, guna mendukung proses pembelajaran, maka dibutuhkan pendekatan yang baik dan mudah dipahami.

Pengamatan/penelitian di SMA Negeri 3 Gorontalo dalam kegiatan ekstrakurikuler sangat aktif dalam sekolah tersebut, contohnya pramuka, PMR (Palang Merah Remaja), rohis, PIR dan sebagainya.

Berdasarkan hal tersebut peneliti tertarik untuk mencapai proses pembelajaran yang baik, maka perlu diubah model pembelajarannya dengan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) yang dapat meningkatkan kemampuan peserta didik untuk menghasilkan sebuah produk. Selain itu *Project Based Learning* (PjBL) berpusat pada peserta didik sehingga dapat membuat peserta didik mandiri. Selain menggunakan model pembelajaran yang baik untuk proses pembelajarannya dalam hal ini peneliti melibatkan kegiatan ekstrakurikuler yakni Penelitian Ilmiah Remaja (PIR) untuk membuat peserta didik lebih kreatif lagi dan tidak bosan dalam pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik untuk meneliti tentang “Pengaruh Penerapan Penelitian Ilmiah Remaja (PIR) dalam Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) Terhadap Kreativitas Peserta Didik Pada Pelajaran Fisika Di Kelas X MIPA 1”

1.2 Identifikasi Masalah

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

1. Kecenderungan model pembelajaran yang sama untuk setiap mata pelajaran.
2. Kurangnya pemahaman konsep pembelajaran.

3. Tidak pernah adanya kegiatan ekstrakurikuler yang dijadikan sebagai strategi pembelajaran dalam meningkatkan kreativitas peserta didik.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah secara umum dalam penelitian ini adalah bagaimana pengaruh penerapan Penelitian Ilmiah Remaja dalam model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) terhadap kreativitas peserta didik pada pelajaran fisika. Dalam hal ini untuk melihat pengaruhnya maka dibuat perbandingan, sehingga dapat diketahui kemampuan kreativitas peserta didik. Untuk itu dapat diambil rumusan masalah secara operasionalnya adalah “Apakah terdapat perbedaan kemampuan kreativitas peserta didik sebelum diterapkan penelitian ilmiah remaja dalam model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) dan sesudah penerapannya terhadap kreativitas peserta didik pada pelajaran fisika di kelas X MIPA 1?”

1.4 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini secara umum yaitu mengetahui pengaruh penerapan Penelitian Ilmiah Remaja dalam model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) terhadap kreativitas peserta didik pada pelajaran fisika. Tujuan operasionalnya untuk mengetahui pengaruh sebelum diterapkan penelitian ilmiah remaja dalam model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) dan sesudah diterapkannya terhadap kreativitas peserta didik pada pelajaran fisika di kelas X MIPA 1.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam berbagai aspek diantaranya, berguna dalam pengembangan pembelajaran sains, dapat dijadikan sebagai gambaran oleh guru dalam membuat variasi baru dalam pembelajaran, dan dapat memberikan masukan agar memicu kreativitas peserta didik melalui kegiatan ekstrakurikuler yaitu Penelitian ilmiah remaja (PIR) dan digabungkan dengan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL).