

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting bagi perkembangan manusia, karena adanya pendidikan dapat membantu menambah pengetahuan, wawasan, serta pengalaman untuk menentukan tujuan hidup sehingga dapat memiliki pandangan yang luas kearah masa depan lebih baik, dan dengan pendidikan itu sendiri dapat menciptakan generasi yang berkualitas.

Penyelenggaraan pendidikan di Indonesia merupakan suatu sistem pendidikan nasional yang diatur dalam Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 dalam Undang-Undang itu telah dirumuskan tujuan pendidikan nasional sebagai suatu cita-cita bagi segenap bangsa Indonesia. Intisari dari tujuan pendidikan nasional itu adalah untuk membentuk manusia yang “paripurna” dalam arti selaras, serasi, dan seimbang dalam pengembangan jasmani dan rohani. Itulah potret manusia Indonesia seutuhnya, manusia Indonesia yang Pancasila.

Pada dunia pendidikan pasti sudah tidak asing lagi dengan istilah kurikulum. Kurikulum merupakan program pendidikan kepada anak didik, karena kurikulum merupakan alat untuk mencapai tujuan pembelajaran. Di Indonesia sendiri sudah mengalami beberapa pengembangan kurikulum dari masa ke masa dari kurikulum 1947-2006 yang disebut KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) sampai saat ini yaitu kurikulum 2013.

Dimulai dengan kurikulum 2013 yang sempat di berlakukan sudah memberikan banyak pengalaman dalam menggunakan model pembelajaran ketika proses pembelajaran dikelas, karena memuat unsur pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (PAKEM). Pada KTSP siswa dalam dapat melatih cara berpikir dan bernalar dalam menarik kesimpulan,

mengembangkan aktifitas kreatif yang melibatkan imajinasi dan rasa ingin tahu, membuat prediksi dan dugaan, serta

mengembangkan kemampuan memecahkan masalah, dan mengembangkan kemampuan menyampaikan informasi. Supaya terwujudnya pembelajaran yang baik dan mendapatkan hasil yang maksimal.

Mengajar adalah tindakan kompleks yang memerlukan cara mengajar agar siswa mempunyai kreativitas yang tinggi terhadap pelajaran yang disampaikan. Jika guru tidak banyak cara dalam mengajar maka kegiatan pembelajaran akan membosankan siswa, perhatian siswa kurang, akibatnya tujuan pembelajaran tidak tercapai sesuai dengan harapan.

Kenyataan yang ada di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran Sejarah di SMA Negeri 1 Bolangitang Barat dianggap sebagian peserta siswa penting karena hanya menceritakan masa lalu. Ada pula yang mengatakan pelajaran sejarah identik dengan pelajaran menghafal. Bahkan sebagian orang menganggap bahwa sejarah adalah mata pelajaran yang membosankan dan tidak menarik. Perlu disadari bahwa hal ini terjadi bukanlah karena materi sejarah yang tidak berbobot atau tidak penting lagi dipelajari.

Proses belajar mengajar di SMA Negeri 1 Bolangitang Barat dapat dilihat dari beberapa faktor yaitu dari siswa, dan guru. Dikarenakan siswa malas bertanya dan harus ditunjuk oleh guru, namun jika ditunjuk untuk bertanya dan menjawab pertanyaan guru, siswa terkadang diam, siswa lebih dominan mendengar dan mencatat saja, pelajaran sejarah juga di jadwalkan pada jam-jam terakhir sehingga siswa mengantuk dan tidak fokus.

Faktor ke dua berasal dari guru. Selama ini guru sering menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran, menugaskan siswa untuk mengerjakan latihan dan ditutup dengan membuat rangkuman dan memberi PR. Begitulah yang terjadi secara terus menerus.

Siswa hanya menunggu dari guru tanpa ada usaha untuk menemukan sendiri pengetahuan, keterampilan dan sikap yang dibutuhkan, sehingga pelajaran sejarah menjadi kurang menarik dan sifatnya berpusat pada guru, dimana guru saja yang memberikan materi sedangkan siswa hanya duduk dan mendengarkan penjelasan guru.

Banyak model pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dikelas supaya terjadi interaksi antara guru dan siswa. Salah satu cara guru Sejarah adalah dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa adalah dengan menggunakan tipe belajar *Discovery Learning* (Penemuan Belajar), dengan menggunakan tipe belajar *Discovery Learning* menjadikan siswa lebih kreatif dalam berfikir dan siswa mendapat informasi dari jawaban yang lengkap dan jelas.

Tipe penemuan belajar (*discovery learning*), dimaksudkan agar siswa terlibat dalam memperoleh pengetahuan dan dapat melatih keingintahuan siswa dan merangsang serta memotivasi kemampuan mereka. Dengan *discovery learning* siswa didorong oleh rasa ingin tahu untuk mengeksplorasi dan belajar sendiri sesuai dengan kreativitasnya. Pemahaman suatu konsep di dapat siswa melalui proses. Dengan demikian, konsep yang ditemukan sendiri oleh siswa akan tersimpan lama dalam memori siswa, sehingga ini akan menghasilkan hasil belajar yang optimal.

Berdasarkan uraian di atas maka dirumuskan judul yaitu: “*Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Melalui Tipe Discovery Learning Di Kelas X SMA Negeri 1 Bolangitang Barat*”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Rendahnya kreativitas siswa dalam mata pelajaran sejarah.
2. Siswa berangapan pelajaran sejarah membosankan dan identik dengan menghafal.

3. Siswa jenuh, mengantuk dan tidak fokus ketika proses pembelajaran sejarah sedang berlangsung.
4. Rendahnya kemampuan siswa berfikir kreatif.
5. Guru cenderung menggunakan metode ceramah setiap melakukan proses pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Mengingat luasnya permasalahan yang ada, maka masalah ini dilakukan untuk membatasi permasalahan yang akan diteliti yaitu Meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran sejarah melalui tipe *discovery learning* di kelas X SMA Negeri 1 Bolangitang Barat.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka yang menjadi rumusan masalah :

1. Apakah dengan menggunakan tipe *Discovery Learning* dapat meningkatkan kreativitas siswa di kelas X SMA Negeri 1 Bolangitang Barat?
2. Bagaimana proses pembelajaran sejarah menggunakan tipe *Discovery Learning*?

1.5 Pemecahan Masalah

Pemecahan masalah mengenai bagaimana meningkatkan kreativitas siswa pada matapelajaran sejarah melalui tipe *discovery learning*. dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Guru mengajar dengan menggunakan tipe pembelajaran.
2. Siswa terampil memahami dan berfikir kritis dalam mata pelajaran sejarah
3. Siswa lebih kreatif dalam kegiatan belajar mengajar.

1.6 Tujuan Penelitian

Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengetahui;

1. Proses pembelajaran sejarah menggunakan tipe *Discovery Learning*.
2. Peningkatan kreativitas siswa menggunakan metode *Discovery Learning* dalam mata pelajaran sejarah.

1.7 Manfaat Penelitian

Maka penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut

a. Manfaat teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat melengkapi teori pada pembelajaran sejarah yang berkaitan dengan pembelajaran menggunakan tipe *discovery learning* dalam meningkatkan kreativitas siswa dalam pelajaran sejarah.

b. Manfaat Praktis

Hasil penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat bermanfaat bagi:

1. Bagi guru, hasil penelitian ini diharapkan menjadi salah satu referensi bagi guru Sejarah melakukan pengajaran dengan menggunakan tipe-tipe pembelajaran.
2. Bagi siswa, sebagai salah satu cara memperbaiki cara belajar siswa dalam pembelajaran Sejarah.
3. Bagi sekolah, sebagai bahan masukan untuk pengembangan penelitian tindakan yang lainnya.
4. Bagi peneliti, hasil peneliti ini diharapkan memberikan pengalaman serta pengetahuan baru dalam menyusun tugas akhir apabila melanjutkan kejenjang yang lebih tinggi.