

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Proses globalisasi merupakan keharusan sejarah yang tidak mungkin dihindari. Bangsa dan negara akan dapat memasuki era globalisasi dengan tegar apabila memiliki pendidikan yang berkualitas, sebab pendidikan merupakan proses mencetak generasi penerus bangsa. Apabila output dari proses pendidikan ini gagal maka sulit dibayangkan bagaimana dapat mencapai kemajuan. Bagi suatu bangsa yang ingin maju, pendidikan harus dipandang sebagai sebuah kebutuhan sama halnya dengan kebutuhan-kebutuhan lainnya. Seperti sandang, pangan, dan papan. Namun, sangat miris rasanya melihat kondisi pendidikan di Indonesia saat ini. Berbagai masalahpun timbul, mulai dari sarana yang tidak memadai, kurikulum yang selalu berubah, ketidak profesionalan para pendidik, sampai kepribadian siswa yang jauh dari yang diharapkan.

Perkembangan pendidikan menjadi salah satu hal yang tidak dapat dihindari seiring dengan majunya perkembangan jaman. Peningkatan mutu pendidikan perlu dilakukan untuk memenuhi kebutuhan masyarakat dan agar dapat disesuaikan dengan perkembangan jaman. Penyelenggaran pendidikan yang baik menjadi salah satu syarat dari perkembangan suatu bangsa. Dengan sistem pendidikan yang baik, maka suatu bangsa dapat berkembang menjadi lebih baik. Sayangnya, perkembangan pendidikan di Indonesia masih tergolong rendah dan tertinggal dibandingkan dengan 2 negara lain. Berdasarkan survey yang dilakukan

oleh PISA (Program for International Student Assessment) pada tahun 2015, peringkat Indonesia berada pada posisi 62 dari 70 negara pada kategori sains. PISA merupakan sistem ujian yang diinisiasi oleh Organisation for Economic Cooperation and Development (OECD) untuk mengevaluasi sistem pendidikan dari 72 negara di dunia. Program ini dilakukan setiap tiga tahun sekali, dimana peserta didik berusia 15 tahun dari setiap negara dipilih secara acak untuk mengikuti tes dari tiga kompetensi dasar yaitu membaca, matematika, dan sains.

Dalam kegiatan pembelajaran, peserta didik diharapkan mampu memahami pembelajaran dengan baik dan mencapai hasil belajar yang baik. Akan tetapi, pada kenyataannya peserta didik masih belum dapat memahami pembelajaran dengan baik khususnya dalam mata pelajaran IPA. Hal ini dapat disebabkan oleh kurangnya penguasaan materi IPA yang dipelajari oleh peserta didik. Kurangnya penguasaan materi disebabkan oleh kesulitan peserta didik dalam memahami hubungan antar konsep dalam pembelajaran IPA. Secara psikologis jika peserta didik kurang tertarik dengan metode yang digunakan pendidik, maka peserta didik akan memberikan respon yang kurang mendukung terhadap proses pembelajaran. Selain itu ada yang menyatakan bahwa dalam proses pembelajaran sebagian besar peserta didik mengikuti pembelajaran matematika, IPA, ataupun fisika dengan sangat terpaksa, merasa mengantuk, membosankan, dan beranggapan bahwa pembelajaran ini menakutkan (Suprapti, 2020).

Pembelajaran dalam IPA lebih mengutamakan pada pembelajaran konkret atau yang bersifat kontekstual, hal ini dikarenakan psikologi perkembangan peserta didik Sekolah Menengah Pertama (SMP). Perkembangan peserta didik

SMP, sebagaimana yang dikemukakan oleh Jean Peaget (Ahli perkembangan Kognitif) peserta didik di usia ini, arah perkembangan kognitif lebih konkret, sehingga pembelajaran didesain sedemikian rupa, sesuai dengan jalan pikiran peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan terhadap salah satu guru mata pelajaran IPA di SMP Negeri 1 Botupingge bahwa hasil belajar siswa masih kurang khususnya pada pemahaman konsep hal ini dikarenakan proses pembelajaran yang berjalan kurang maksimal serta penggunaan model pembelajaran yang kurang tepat. Hal ini diakibatkan oleh kondisi dan sistem yang belum mendukung untuk melakukan penemuan sendiri. Secara realitas peserta didik didominasi dengan menerima materi secara langsung dari guru. Selain itu, hal ini juga disebabkan karena adanya keterbatasan waktu belajar di kelas sementara peserta didik membutuhkan waktu yang lama untuk menemukan teori atau pemecahan dari suatu masalah. Akibatnya peserta didik belum mampu menemukan konsep dari teori namun waktu tatap muka di kelas telah selesai. Hal ini berdampak pada rendahnya hasil belajar peserta didik.

Salah satu solusi yang diharapkan mampu mengatasi masalah tersebut, yaitu penggunaan model pembelajaran yang dipadukan dengan metode menarik, seperti PBL (Problem Based Learning), PJBL (Project Based Learning), inquiry, blended learning, dan atau discovery learning. Dalam hal ini peneliti melakukan eksperimen dengan memilih model discovery learning dengan strategi blended learning berbantuan media Crossword Puzzle serta media sosial.

Model pembelajaran *discovery learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang disarankan dalam kurikulum 2013. Model *discovery learning* lebih menekankan pada penemuan konsep atau prinsip yang sebelumnya belum diketahui. *Discovery Learning* merupakan rangkaian kegiatan pembelajaran yang melibatkan secara maksimal seluruh kemampuan peserta didik untuk mencari informasi dan menyelidiki secara sistematis, kritis, dan logis agar mereka dapat menemukan pengetahuannya sendiri. Hal ini dapat membutuhkan rasa ingin tahu yang besar dan kesiapan mental dari peserta didik (Musdalifa et al., 2020).

Blended learning merupakan suatu istilah yang digunakan untuk menggambarkan proses pembelajaran yang mencoba menggabungkan pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran online. *Blended learning* juga diartikan sebagai pencampuran antara berbasis teknologi (online) dan pertemuan tatap muka (*face-to-face meeting*) dalam suatu aktivitas pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa *blended learning* dapat digunakan sebagai upaya untuk mengatasi adanya keterbatasan waktu pembelajaran tatap muka di kelas.

Pelaksanaan *Blended Learning*, menggunakan *Learning Management System* (LSM) yang mudah di akses oleh guru sebagai pendidik dan peserta didik. Adapun LSM yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Messenger Facebook*. *Messenger Facebook* merupakan salah satu dari fitur *Facebook* sebagai media sosial yang digunakan untuk berinteraksi antar sesama peserta didik.

Berdasarkan uraian permasalahan diatas, maka peneliti memilih judul penelitian **“Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* Dengan Strategi *Blended Learning* Berbantuan Media *Crossword Puzzle* Serta**

Media Sosial Terhadap Pemahaman Konsep Getaran, Gelombang Dan Bunyi”.

1.2 Identifikasi Masalah

Sesuai dengan pengamatan penulis bahwa pemahaman konsep fisika peserta didik relatif rendah. Hal ini dapat dilihat dari beberapa indikator seperti.

1. Peserta didik masih menganggap konsep IPA sangat membosankan dan tidak menyenangkan.
2. Kurangnya kepercayaan diri dari peserta didik untuk berperan aktif dalam pembelajaran.
3. Pemilihan model pembelajaran yang kurang tepat serta penggunaan media belum memadai dalam proses pembelajaran.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah Terdapat Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Dengan Strategi Blended Learning Berbantuan Media Crossword Puzzle Serta Media Sosial Terhadap Pemahaman Konsep Getaran, Gelombang Dan Bunyi?”

1.4 Tujuan Penelitian

Uraian yang telah dipaparkan dalam dalam rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah mengetahui Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Dengan Strategi Blended Learning Berbantuan Media Crossword Puzzle Serta Media Sosial Terhadap Pemahaman Konsep Getaran, Gelombang Dan Bunyi.

1.5 Manfaat penelitian

Manfaat Penelitian ini untuk memperkaya khasanah ilmu pengetahuan serta melihat perbedaan hasil belajar pemahaman konsep IPA sebelum dan setelah penggunaan model pembelajaran discovery learning dengan strategi Blended Learning berbantuan media crossword puzzle serta media sosial.

Jika model pembelajaran discovery learning dengan strategi Blended Learning berbantuan media crossword puzzle serta media sosial. terdapat perbedaan hasil belajar pemahaman konsep IPA, maka strategi ini dapat dijadikan rujukan/alternatif bagi para guru dalam membelajarkan peserta didik.