

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan unsur yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia selama perkembangan kehidupannya. Di kehidupan manusia, tidak ada yang berada dalam stagnansi peradaban, yang mana mengalami perkembangan dari zaman ke zaman, dari abad ke abad, maupun dari tahun ke tahun yang bertujuan menuju ke arah yang lebih baik. Hal ini dikarenakan pendidikan merupakan pencetak peradaban. Berdasarkan hal tersebut, dunia pendidikan tentunya mengalami perbaikan-perbaikan atau perlu inovasi supaya dari dunia pendidikan ini dapat menghasilkan generasi yang dapat memajukan peradaban, khususnya di Indonesia (Moh. Sholeh Hamid, 2011: 11-12).

Sejak peradaban zaman, manusia telah berusaha mencari apapun yang ada di alam sekitar dengan memanfaatkan segala yang tersedia untuk memenuhi kebutuhan penunjang kehidupannya. Mereka melakukan pengamatan terhadap peristiwa maupun objek yang ada disekitar maupun yang jauh dari jangkauan seperti bulan, bintang, matahari, dan benda langit yang lain, sehingga dari pengamatan tersebut terwujudlah suatu ilmu yang mempelajari tentang alam sekitar atau yang sekarang dikenal dengan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). IPA atau sains menurut Patta Bundu (2006: 9) adalah ilmu pengetahuan tentang alam atau yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam. IPA dicirikan dengan *science as a way of thinking, science as a way of investigating, science as a body of knowledge,*

dan *science and its interaction with technology and society* (Chiappetta dan Kobala, 2010: 105-115).

Pembelajaran merupakan suatu proses komunikasi, yaitu penyampaian pesan dari guru kepada peserta didik dan terjadi interaksi diantara keduanya. Semangat peserta didik dalam proses pembelajaran sangatlah penting, karena dengan rasa semangat tersebut akan mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Semangat peserta didik salah satunya bergantung terhadap tinggi rendahnya motivasi yang dimilikinya. Menurut Oemar Hamalik (2011: 158), motivasi merupakan suatu perubahan energi dalam diri seseorang yang ditunjukkan dengan adanya perasaan dan keinginan untuk mencapai tujuan. Motivasi berkaitan erat dengan minat, yaitu kecenderungan jiwa seseorang terhadap sesuatu hal karena merasa ada kepentingan dengan sesuatu hal tersebut. Minat tidak dapat muncul secara tiba-tiba atau selalu ada dalam diri seseorang, sehingga dalam proses pembelajaran harus diciptakan suatu kondisi tertentu supaya minat belajar peserta didik selalu muncul (tidak mengalami penurunan minat) dan pembelajaran dapat berlangsung dengan baik (Sardiman A.M., 1996: 76).

Peserta didik banyak yang menganggap hal-hal mengasyikkan hanya berada di luar jam pelajaran, mereka akan senang apabila telah mendengar bel istirahat, bel pulang, pemberitahuan pulang cepat, atau pemberitahuan bahwa guru tidak dapat masuk ke kelas. Hal tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran memerlukan suatu inovasi, sehingga peserta didik tidak lagi menganggap proses pembelajaran sebagai sesuatu yang membosankan atau

menakutkan. Hal ini sesuai dengan pernyataan Moh. Sholeh Hamid (2011: 13) bahwa proses pendidikan di kelas merupakan sesuatu yang dapat membuat peserta didik bersemangat, antusias, dan berbahagia saat mengikuti pembelajaran di kelas, bukan sebagai sesuatu hal yang menakutkan dan tidak menjadi beban. Oleh karena itu, proses pembelajaran perlu dikemas menjadi sesuatu yang menyenangkan supaya peserta didik dapat bersemangat, antusias, dan berbahagia dalam mengikuti proses pembelajaran. Melalui pembelajaran yang menyenangkan tersebut, motivasi belajar dan pemahaman konsep peserta didik dapat ditingkatkan. Pendapat yang sama dikemukakan oleh Ismail S.M. (2008: 47) yaitu dengan pembelajaran yang menyenangkan akan mendorong motivasi peserta didik menjadi semakin aktif dan berprestasi pada kegiatan pembelajaran selanjutnya.

Berdasarkan hasil observasi di SMP N 2 Mlati yang dilakukan saat observasi Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) tahun 2015, proses pembelajaran yang berlangsung masih sering menggunakan metode demonstrasi. Metode demonstrasi dipilih oleh guru disebabkan karena keterbatasan alat yang tersedia. Metode demonstrasi merupakan suatu metode yang mana guru menunjukkan atau memperlihatkan kepada semua peserta didik mengenai suatu percobaan untuk memperjelas pengertian konsep dan menunjukkan secara nyata proses terjadinya sesuatu. Peserta didik diminta untuk mengamati proses maupun hasil dari percobaan tersebut. Kelemahan dari metode demonstrasi yaitu kurangnya partisipasi peserta didik dalam pengkonstruksian pengetahuan, sehingga pengetahuan tersebut akan kurang

dipahami (Roestiyah, 1991: 83-84). Hasil observasi juga menunjukkan bahwa guru masih menggunakan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada guru. Permasalahan lain yang ditemukan yaitu kurangnya partisipasi peserta didik. Meskipun dalam proses pembelajaran sudah terdapat peserta didik yang aktif, namun masih ada peserta didik yang kurang aktif sehingga perlu adanya inovasi untuk meningkatkan keaktifan peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi di SMP Negeri 2 Mlati, ditemukan banyaknya peserta didik yang masih sering berbuat gaduh dan mengganggu konsentrasi peserta didik lain saat proses pembelajaran berlangsung. Hal tersebut dapat terjadi karena peserta didik kelas VII masih dalam masa peralihan dari SD ke SMP, sehingga masih dalam proses adaptasi dan perlu adanya suatu hal yang menarik perhatian peserta didik untuk meningkatkan fokus perhatian mereka. Permasalahan lain yang ditemukan yaitu masih kurangnya pemahaman konsep sebagian peserta didik. Permasalahan tersebut tampak pada saat pemberian tugas latihan soal dan pelaksanaan remedial terdapat peserta didik yang masih melakukan kesalahan pada hal yang sama.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka peneliti mengadakan penelitian tentang “Pengaruh Pendekatan Saintifik dengan *Fun Science* terhadap Motivasi Belajar dan Pemahaman Konsep IPA Materi Perubahan Fisika dan Perubahan Kimia di SMP Negeri 2 Mlati”. Pemilihan *fun science* dalam penelitian ini karena *fun science* merupakan sekumpulan percobaan-percobaan IPA yang menyenangkan. Melalui percobaan *fun science*, peserta didik akan mengalami sendiri penemuan konsep dan membuat peserta didik

senang. Keadaan yang menyenangkan akan mendorong motivasi peserta didik menjadi semakin aktif dan berprestasi pada kegiatan pembelajaran selanjutnya (Ismasil S.M., 2008: 47). Selain itu, pembelajaran tersebut juga akan meningkatkan hasil belajar (Jamal Ma'mur Asmani, 2011: 61). Penelitian ini dilakukan pada materi 'Perubahan Fisika dan Kimia Zat'.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut.

1. Pembelajaran akan lebih bermakna jika dibelajarkan dengan metode percobaan secara mandiri, namun dalam proses pembelajaran yang lebih sering dilakukan yaitu metode demonstrasi.
2. Keaktifan peserta didik dapat ditingkatkan dengan menggunakan pendekatan saintifik, namun pada kenyataannya keaktifan peserta didik belum optimal.
3. Pembelajaran inovatif (menyenangkan) akan lebih menarik minat peserta didik sehingga dapat berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.
4. Motivasi belajar peserta didik dapat ditingkatkan dengan pendekatan pembelajaran yang inovatif yaitu pendekatan saintifik dengan *fun science*, namun pada kenyataannya pendekatan pembelajaran yang digunakan di SMP masih belum ada inovasi sehingga motivasi peserta didik masih kurang.
5. Pemahaman konsep peserta didik dapat ditingkatkan dengan pendekatan pembelajaran yang menyenangkan (pendekatan saintifik dengan *fun*

science), namun pada kenyataannya masih terdapat peserta didik yang belum paham dan masih melakukan kesalahan yang sama dalam menjawab soal selama proses pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka penelitian ini dibatasi pada nomor 3, 4, dan 5, yaitu:

1. Kurangnya partisipasi aktif peserta didik selama proses pembelajaran karena pembelajaran kurang inovatif (menyenangkan).
2. Pendekatan pembelajaran yang digunakan di SMP masih belum ada inovasi sehingga motivasi peserta didik masih kurang, yang mana dapat ditingkatkan dengan pendekatan pembelajaran yang inovatif yaitu pendekatan saintifik dengan *fun science*.
3. Masih terdapat peserta didik yang belum paham dan masih melakukan kesalahan yang sama dalam menjawab soal selama proses pembelajaran (pemahaman konsep peserta didik masih kurang) dan dapat ditingkatkan dengan pendekatan pembelajaran yang menyenangkan (pendekatan saintifik dengan *fun science*).

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Adakah pengaruh pendekatan saintifik dengan *fun science* terhadap motivasi belajar peserta didik SMP?

2. Adakah pengaruh pendekatan saintifik dengan *fun science* terhadap pemahaman konsep peserta didik SMP?
3. Adakah pengaruh pendekatan saintifik dengan *fun science* terhadap motivasi belajar dan pemahaman konsep peserta didik SMP?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disusun, maka tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis:

1. Pengaruh pendekatan saintifik dengan *fun science* terhadap motivasi belajar peserta didik SMP.
2. Pengaruh pendekatan saintifik dengan *fun science* terhadap pemahaman konsep peserta didik SMP.
3. Pengaruh pendekatan saintifik dengan *fun science* terhadap motivasi belajar dan pemahaman konsep peserta didik SMP.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik teoritis maupun empiris sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengaruh pendekatan saintifik dengan *fun science* terhadap motivasi belajar dan pemahaman konsep peserta didik SMP.

2. Manfaat Empiris

a. Peserta Didik

Manfaat empiris dari penelitian ini untuk peserta didik yaitu peserta didik dapat meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman konsep suatu materi.

b. Guru

Manfaat empiris dari penelitian ini untuk guru adalah dapat menjadi referensi bagi guru untuk mengadakan pembelajaran yang lebih baik guna meningkatkan kualitas pembelajaran dan peserta didik.