

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Bagan Kerangka Pikir .....	27
2. Paradigma Pemikiran .....	28
3. <i>One-Group Pretest-Posttest Design</i> .....	30
4. Grafik persentase <i>N-gain</i> Kemampuan Berfikir Kreatif .....	61
5. Grafik Persentase Hasil Belajar .....	65

## I. PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Proses belajar mengajar merupakan proses penyampaian pengetahuan dari guru sebagai sumber kepada siswa sebagai penerima. Tingkat keberhasilan proses belajar mengajar tersebut tercermin dari hasil belajar siswa yang dapat berupa nilai atau angka mutu. Maka dari itu tugas utama guru tidak hanya memberikan nilai atau huruf mutu kepada siswa melainkan membelajarkan siswa, yaitu mengkondisikan siswa agar belajar aktif sehingga potensi dirinya dapat berkembang dengan maksimal. Dengan belajar aktif, melalui partisipasi dalam setiap kegiatan pembelajaran, akan terlatih dan terbentuk kompetensi yaitu kemampuan siswa untuk melakukan sesuatu yang sifatnya positif yang pada akhirnya akan membentuk *life skill* sebagai bekal hidup. Agar hal tersebut di atas dapat terwujud, guru sebaiknya mengetahui bagaimana cara siswa belajar dan menguasai berbagai cara membelajarkan siswa.

Membelajarkan siswa dengan cara atau gaya belajar yang sesuai bertujuan agar pembelajaran dapat dicapai dengan optimal. Kita (guru) harus mengingat bahwa tidak ada model atau metode pembelajaran yang paling tepat untuk segala situasi dan kondisi. Oleh karena itu, dalam memilih model atau metode pembelajaran yang tepat haruslah memperhatikan kondisi siswa, sifat materi bahan ajar, fasilitas-media yang tersedia, dan kondisi guru tersebut.

Hasil studi Direktorat PLP sebagaimana dikutip oleh Rachmadi Widdiharto (2004) menyebutkan bahwa pembelajaran cenderung *text book oriented*, dan kurang terkait dengan kehidupan sehari-hari siswa. Dalam pembelajaran, aktivitas siswa lebih banyak pada kegiatan mendengarkan penjelasan guru dan mencatat. Proses belajar mengajar masih cenderung *teacher centered*

dibandingkan *student centered*. Sementara itu kebanyakan guru dalam mengajar masih kurang memperhatikan kemampuan berpikir siswa dan metode mengajar yang digunakan kurang bervariasi.

Hal inilah yang mengakibatkan pola belajar siswa cenderung menghafal, serta kemampuan berpikir dan daya analisis siswa kurang berkembang. Padahal disebutkan bahwa pengetahuan yang diperoleh siswa melalui kegiatan penemuan dan analisis siswa itu sendiri akan dapat bertahan lebih lama dalam ingatan, bila dibandingkan apabila diperoleh dengan cara-cara yang lain. Oleh sebab itu perlu kiranya dikembangkan dan diterapkan suatu metode pembelajaran fisika yang membimbing siswa untuk mampu menemukan dan memahami suatu konsep fisika melalui hasil pemikiran mereka sendiri.

Pada metode *guiding discovery* siswa memiliki kebebasan yang lebih besar dalam pembelajaran untuk mengembangkan segala ide dan kemampuannya melalui kegiatan mencoba-coba. Metode *guiding discovery* ini juga dapat melatih kemampuan berfikir kreatif siswa. Berpikir kreatif merupakan suatu kegiatan mental yang dialami seseorang bila mereka dihadapkan pada suatu masalah atau situasi yang harus dipecahkan. Berpikir sebagai suatu aktivitas mental untuk membantu memformulasikan atau memecahkan suatu masalah, membuat suatu keputusan, atau memenuhi hasrat keingintahuan. Berpikir kreatif dapat juga dipandang sebagai suatu kegiatan atau proses yang digunakan ketika seorang individu mendatangkan atau memunculkan suatu ide baru.

Penelaah hasil belajar siswa tidak terlepas dari faktor–faktor yang mempengaruhinya. Beberapa factor tersebut diantaranya, berasal dari siswa sendiri maupun dari lingkungan sekitar seperti, guru, materi pelajaran, strategi pembelajaran, strategi penilaian, sarana dan prasarana, teman, keluarga, dan masyarakat. Pada pembelajaran *study centered* tidak hanya mempunyai hasil, tetapi dapat dilihat dari kemampuan lainnya seperti kemampuan berfikir kreatif. Penerapan metode *guiding discovery* diduga berpengaruh terhadap kemampuan berfikir kreatif dan hasil belajar. Namun, belum dapat dipastikan pengaruh yang seperti apa yang ditimbulkan dengan penerapan metode *guiding discovery* terhadap kemampuan berfikir kreatif dan hasil belajar. Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dilakukan penelitian terkait berfikir kreatif dan hasil belajar fisika dengan judul “Pengaruh Penerapan Metode *Guiding Discovery* terhadap Kemampuan Berfikir dan Hasil Belajar Fisika”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Adakah pengaruh yang positif dan signifikan penerapan metode *guiding discovery* terhadap kemampuan berfikir kreatif siswa kelas X SMA N 15 Bandar Lampung?
2. Adakah pengaruh yang positif dan signifikan penerapan metode *guiding discovery* terhadap hasil belajar fisika siswa kelas X SMA N 15 Bandar Lampung?

3. Adakah hubungan yang positif dan signifikan antara kemampuan berfikir kreatif dan hasil belajar fisika siswa siswa kelas X SMA N 15 Bandar Lampung?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan judul dan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh penerapan metode *guiding discovery* terhadap kemampuan berfikir kreatif siswa kelas X SMA N 15 Bandar Lampung?
2. Untuk mengetahui pengaruh penerapan metode *guiding discovery* terhadap kemampuan hasil belajar fisika siswa kelas X SMA N 15 Bandar Lampung?
3. Untuk mengetahui hubungan kemampuan berfikir kreatif dan hasil belajar fisika siswa kelas X SMA N 15 Bandar Lampung.

### **D. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah, maka manfaat penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagi Siswa
  - a. Membantu dan mempermudah siswa-siswi kelas X SMA Negeri 15 Bandar Lampung dalam memahami suatu materi fisika.
  - b. Sebagai sarana untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa secara mandiri.

- c. Membantu dan melatih siswa agar membiasakan diri untuk berpikir secara terstruktur.
2. Bagi Guru Mata Pelajaran Fisika  
Sebagai sumbangan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan dapat meningkatkan kinerja secara profesionalismenya, serta dapat meningkatkan kemampuan siswa.
3. Bagi Peneliti  
Membantu menambah pengetahuan dan pengalaman yang sangat berharga sebagai calon guru.
4. Bagi Sekolah  
Sebagai sumbangan pemikiran sehingga dapat meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah khususnya dan pendidikan umumnya.

#### **E. Ruang Lingkup Penelitian**

Untuk menghindari kesalahpahaman terhadap masalah yang akan dibahas, maka diberikan batasan masalah sebagai berikut.

1. Metode *guiding discovery* disebut juga “metode penemuan terbimbing”, penemuan terbimbing merupakan suatu metode dimana proses mental siswa diwujudkan dari kemampuan dalam mengasimilasikan ke suatu konsep atau prinsip. Langkah-langkah pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah: (1) merumuskan masalah, (2) membuat hipotesa, (3) merencanakan kegiatan, (4) melaksanakan kegiatan, (5) mengumpulkan data, (6) menganalisis data, (7) menarik kesimpulan, dan (8) evaluasi. Pada metode ini menggunakan penilaian kognitif proses.

2. Berpikir kreatif adalah suatu aktivitas mental yang dipandang sebagai suatu kegiatan atau proses yang digunakan ketika seorang individu mendatangkan atau memunculkan suatu ide baru. Pada kemampuan berfikir kreatif ini aspek yang dinilai yaitu kemampuan berfikir lancar (*fluency*), kemampuan berfikir orisinal (*originality*), dan kemampuan merinci (*elaboration*).
3. Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Hasil belajar berupa nilai yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti kegiatan belajar mengajar selama jangka waktu tertentu. Dalam penelitian ini hasil belajar yang akan diteliti adalah hasil belajar aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.
4. Materi pokok dalam penelitian ini adalah listrik dinamis subbab arus listrik.
5. Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas X SMA Negeri 15 Bandar Lampung semester genap tahun pelajaran 2010-2011.