

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Mengingat pendidikan memegang peranan penting dalam pembangunan bangsa maka sudah seyogyanya aspek ini menjadi perhatian pemerintah dalam rangka peningkatan sumberdaya manusia yang berkualitas. Oleh karena itu, perlu disadari bahwa untuk menjadikan pendidikan sebagai motor penggerak dan penopang proses pembangunan sangat ditentukan oleh relevannya program yang sedang diupayakan.

Pendidikan sekolah merupakan amanah untuk mengembangkan sumber daya manusia yang dilakukan secara sistematis, praktis, dan berjenjang. Dalam pelaksanaan mengajar di sekolah, guru memiliki peranan penting demi tercapainya proses belajar yang baik. Guru merupakan ujung tombak berhasil atau tidaknya proses pendidikan di sekolah. Sebagai guru secara langsung berupaya mempengaruhi, membina, dan mengembangkan kemampuan siswa agar menjadi manusia yang cerdas, terampil, bermoral tinggi, dan mandiri. Untuk mengarahkan siswa mencapai tujuan tersebut seyogianya guru harus mampu merencanakan, menyusun dan melaksanakan proses pembelajaran yang disesuaikan dengan situasi dan kondisi lingkungan, serta tingkat perkembangan

siswa. Perencanaan pembelajaran yang matang memungkinkan tercapainya hasil belajar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

Fisika sebagai dasar sains merupakan ilmu pengetahuan alam yang menjadi tulang punggung berbagai ilmu terapan seperti agroindustri dan teknologi. Tanpa penguasaan fisika yang memadai, sumber daya manusia bangsa kita akan kalah bersaing dengan bangsa-bangsa lain. Para siswa SMP pada umumnya mengalami kesulitan dalam mempelajari IPA fisika. Salah satu faktor penyebabnya adalah siswa menganggap pelajaran IPA fisika sukar dipelajari, kurang menarik, membosankan, dan sebagainya.

Berdasarkan hasil observasi di SMP Gajah Mada Bandar Lampung menunjukkan bahwa ditemukan beberapa masalah dalam kegiatan pembelajaran, khususnya IPA fisika yaitu kurang aktifnya siswa dalam pembelajaran, lemahnya cara berhitung siswa, dan rata-rata siswa terlalu berpatokkan dengan LKS. Namun, masalah-masalah tersebut timbul tidak hanya berasal dari siswa tetapi juga berasal dari metode pembelajaran yang digunakan oleh guru. Dalam menyampaikan materi pelajaran IPA fisika, guru lebih cenderung menggunakan metode ceramah tanpa memanfaatkan media yang interaktif sebagai alat bantu untuk memudahkan proses belajar mengajar. Metode pembelajaran seperti ini membuat siswa jenuh, dan menganggap bahwa pelajaran IPA fisika adalah pelajaran yang sulit dipahami sehingga tidak banyak disukai. Sehingga lebih dari separuh siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hasil belajar yang belum mencapai ketuntasan tersebut disebabkan kurangnya pemahaman siswa akan materi.

Pembelajaran IPA fisika yang tidak menyenangkan tersebut berpengaruh pada hasil belajar, persepsi siswa terhadap sains, dan sikap ilmiah siswa. Konsep-konsep dalam ilmu fisika membangun konsep sains yang rumit. Lebih rumit daripada ilmu lainnya. Sehingga sangat jarang sekali ketika ditanyakan mengenai cita-cita, siswa menjawab ingin menjadi seorang ahli sains (saintis). Saintis menghadapi masalah persepsi yang agak serius. Saintis digambarkan negatif dan stereotipe oleh para siswa. Persepsi saintis ini mempengaruhi minat siswa untuk mempelajari sains.

Sebagai solusinya agar persepsi tentang saintis dan sikap ilmiah siswa dapat berubah menjadi positif guru harus mampu membangkitkan minat siswa untuk mempelajari sains dan menciptakan situasi pembelajaran yang menarik juga menyenangkan. Sehingga, persepsi siswa tentang saintis dan sikap ilmiah siswa dapat berubah serta meningkatkan hasil belajar siswa menjadi lebih baik lagi. Salah satu solusinya adalah dengan mencoba melalui penggunaan model pembelajaran *learning cycle 5E* dengan teknik *pick up cards game*.

Model pembelajaran *learning cycle 5E* adalah pembelajaran yang diduga dapat menumbuhkan minat belajar siswa. Karena di dalam pembelajaran *learning cycle 5E* terdiri dari 5 tahap meliputi tahap pembangkitan minat (*engage*), menyelidiki (*explore*), menjelaskan (*explain*), memperluas (*extend*), dan evaluasi (*evaluate*). Model pembelajaran ini dapat melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran, membangkitkan minat belajar siswa serta membiarkan siswa menemukan gagasan/ide sendiri melalui penyelidikan sehingga terbentuk sebuah konsep, dan pembelajaran tidak lagi berpusat pada

guru tetapi berpusat pada siswa. Sedangkan teknik *pick up cards game* itu adalah metode yang mendorong memberikan pelatihan bagi siswa untuk lebih berperan aktif dalam pembelajaran, mengembangkan motivasi untuk belajar yang lebih baik, dan membantu siswa belajar berpikir berdasarkan sudut pandang suatu subjek bahasan dengan memberikan kebebasan siswa dalam praktik belajar. Jadi, dalam pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran *learning cycle 5E* dengan teknik *pick up cards game*, tugas guru adalah membantu agar pengkonstruksian pengetahuan siswa dapat berjalan lancar.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka peneliti telah melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Persepsi Siswa tentang Saintis dan Sikap Ilmiah Siswa terhadap Hasil Belajar IPA Fisika Siswa melalui Model Pembelajaran *Learning Cycle 5E* dengan Teknik *Pick Up Cards Game*”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Apakah terdapat pengaruh persepsi siswa tentang saintis terhadap hasil belajar IPA fisika siswa melalui model pembelajaran *learning cycle 5E* dengan teknik *pick up cards game*?
2. Apakah terdapat pengaruh sikap ilmiah siswa terhadap hasil belajar IPA fisika siswa melalui model pembelajaran *learning cycle 5E* dengan teknik *pick up cards game*?

3. Apakah terdapat pengaruh persepsi siswa tentang saintis dan sikap ilmiah siswa terhadap hasil belajar IPA fisika siswa melalui model pembelajaran *learning cycle 5E* dengan teknik *pick up cards game*?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Pengaruh persepsi siswa tentang saintis terhadap hasil belajar IPA fisika siswa melalui model pembelajaran *learning cycle 5E* dengan teknik *pick up cards game*.
2. Pengaruh sikap ilmiah siswa terhadap hasil belajar IPA fisika siswa melalui model pembelajaran *learning cycle 5E* dengan teknik *pick up cards game*.
3. Pengaruh persepsi siswa tentang saintis dan sikap ilmiah siswa terhadap hasil belajar IPA fisika siswa melalui model pembelajaran *learning cycle 5E* dengan teknik *pick up cards game*.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah:

1. Menjadi model pembelajaran yang dapat membangkitkan minat siswa untuk mempelajari sains dan menciptakan situasi pembelajaran yang menarik juga menyenangkan. Sehingga persepsi siswa tentang saintis dan sikap ilmiah siswa dapat berubah, serta meningkatkan hasil belajar IPA fisika siswa menjadi lebih baik.

2. Guru dapat ikut menerapkan model pembelajaran *learning cycle 5E* dengan teknik *pick up cards game* dalam proses pembelajaran IPA fisika.
3. Sebagai masukan penelitian yang dapat memajukan sekolah dan memberikan sumbangan yang baik untuk sekolah dalam rangka memperbaiki proses belajar mengajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini adalah:

1. Persepsi tentang saintis adalah suatu gambaran terhadap seorang ahli ilmu pengetahuan, khususnya ilmu pengetahuan alam (sains) yang terkadang dinilai dengan indikator stereotipe. Diantaranya indikator tersebut adalah dilihat dari penampilan (jas lab, kacamata, tataan rambut, cara berpakaian, dll), jenis kelamin, penghasilan yang didapat, kebiasaan seorang saintis, dan tentunya dipengaruhi oleh perasaan senang / tidak senangnya seseorang terhadap saintis.
2. Sikap ilmiah adalah sikap-sikap yang harus dimiliki oleh seorang saintis yang terdiri dari indikator sikap yaitu memiliki rasa keterbukaan, objektif, teliti, kedisiplinan, kerjasama, kejujuran dan tanggung jawab.
3. Hasil belajar adalah akhir atau puncak dari proses belajar yang menjadi tolak ukur tingkat keberhasilan siswa yang dilihat dari ranah kognitif, psikomotor dan afektif dalam proses belajar mengajar .

4. Model pembelajaran *learning cycle 5E* terdiri dari 5 tahap meliputi tahap pembangkitan minat (*engage*), menyelidiki (*explore*), menjelaskan (*explain*), memperluas (*extend*), dan evaluasi (*evaluate*).
5. Teknik *pick up cards game* adalah metode yang mendorong memberikan pelatihan bagi siswa untuk lebih berperan aktif dalam pembelajaran, mengembangkan motivasi untuk belajar yang lebih baik dan membantu siswa belajar berpikir berdasarkan sudut pandang suatu subjek bahasan dengan memberikan kebebasan siswa dalam praktik belajar.
6. Populasi yang dipakai dalam penelitian ini adalah SMP Gajah Mada Bandar Lampung. Sampel yang dipakai adalah kelas VIIIB.
7. Materi pokok yang diajarkan dalam penelitian ini adalah materi usaha dan energi.