

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG MASALAH

Adapun tujuan pendidikan yaitu menciptakan seseorang yang berkualitas dan berkarakter yang memiliki pandangan luas kedepan guna untuk mencapai suatu cita-cita yang diharapkan dan mampu beradaptasi secara cepat dan tepat di dalam berbagai lingkungan. Selain itu, tujuan pendidikan adalah menciptakan generasi muda yang berbakat dan berintelektual tinggi serta bersikap baik yang dapat mengikuti perubahan.

Seperti yang tercantum dalam Undang-undang No. 20 tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional mengatakan bahwa:

”Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar Peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.

Sedangkan belajar merupakan kegiatan yang kompleks, hasil belajar berupa kapabilitas. Setelah belajar orang memiliki keterampilan, pengetahuan, sikap, dan nilai. Timbulnya kapabilitas tersebut adalah dari timulasi yang berasal dari lingkungan, dan proses kognitif yang dilakukan oleh pelajar. Dengan demikian belajar Gagne (dalam Dr.Dimyati dan Mudjiono, 2015, hlm. 10).

Dalam pembelajaran, faktor-faktor eksternal seperti lembar kerja Peserta didik, media dan sumber-sumber belajar yang lain direncanakan sesuai dengan kondisi internal Peserta didik. Perancang kegiatan pembelajaran berusaha agar proses belajar itu terjadi pada Peserta didik yang belajar dalam mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Rusmono (2012, hlm. 6)

Pembelajaran adalah proses yang diselenggarakan oleh Pendidik untuk membelajarkan Peserta didik dalam belajar, bagaimana belajar memperoleh dan memproses pengetahuan, keterampilan dan sikap. Dimiyati (2009, hlm. 157)

Bahwa pembelajaran merupakan proses yang kompleks, yang terdiri atas fungsi dan bagian-bagian yang saling berhubungan satu sama lain serta diselenggarakan secara logis untuk mencapai keberhasilan belajar. Keberhasilan dalam belajar adalah bila Peserta didik dapat mencapai tujuan yang diinginkan dalam kegiatan belajar. Kemp (Dalam Rusmono, 2012, hlm. 6).

Dalam kurikulum 2013 ini, diharapkan Peserta didik memiliki keseimbangan dalam mengembangkan aspek pengetahuan, sikap dan keterampilan. Hal ini dimaksudkan agar Peserta didik tidak hanya memahami teori saja tetapi Peserta didik juga dituntut untuk menghasilkan suatu produk, yaitu sikap dan keterampilan yang harus dimiliki oleh setiap Peserta didik.

Kurikulum merupakan salah satu unsur yang memberikan kontribusi untuk mewujudkan proses berkembangnya kualitas potensi Peserta didik. Kurikulum 2013 merupakan sebuah kurikulum yang mengutamakan pemahaman, *skill*, dan pendidikan berkarakter. Pada kurikulum 2013 ini, Peserta didik dituntut untuk paham atas materi, aktif dalam berdiskusi dan presentasi serta memiliki sopan santun, disiplin yang tinggi (Kemendikbud: 2014)

Masrudin Siregar (1985, hlm. 30) bahwa proses pembelajaran untuk menemukan sesuatu yang baru dalam kegiatan belajar mengajar, proses belajar dapat menemukan sesuatu apabila pendidik menyusun terlebih dahulu beragam materi yang akan disampaikan, selanjutnya mereka dapat melakukan proses untuk menemukan sendiri berbagai hal penting terkait kesulitan dengan hal pembelajaran.

Discovery adalah penemuan, dalam kaitannya dengan pendidikan, bahwa *discovery* adalah proses pembelajaran yang menitik beratkan pada mental intelektual pada anak didik dalam memecahkan berbagai persoalan yang dihadapi, sehingga menemukan suatu konsep atau generalisasi yang dapat diterapkan di lapangan. Oemar Hamalik (2013, hlm. 29)

Discovery Learning adalah memahami konsep, arti, dan hubungan, melalui proses intuitif untuk akhirnya sampai kepada suatu kesimpulan.

Sedangkan menurut Rohani (2004, hlm. 39) menyatakan bahwa model *Discovery* adalah suatu model dimana dalam proses belajar mengajar Pendidik memperkenankan Peserta didik-Peserta didiknya menemukan sendiri informasi yang secara tradisional biasa diberitahukan atau diceramahkan saja. Budiningsih (2005, hlm. 43)

Syaifullah (dalam Rizki, 2015, hlm 11) membagi percaya diri menjadi dua yaitu percaya diri batin dan percaya diri lahiriah. Percaya diri batin adalah kepercayaan diri yang memberikan perasaan dan anggapan bahwa individu dalam keadaan baik, sedangkan percaya diri lahiriah adalah suatu sifat keyakinan seseorang atas segala yang ada pada dirinya yang berkenann dengan hal yang tampak.

Bahwa kepercayaan diri diperoleh dari pengalaman hidup. Sikap percaya diri merupakan salah satu aspek kepribadian yang berupa keyakinan akan kemampuan diri seseorang sehingga tidak terpengaruh oleh orang lain dan dapat bertindak sesuai kehendak, gembira, optimis, cukup toleran dan bertanggung jawab Lauster (1992, hlm. 34).

Percaya diri adalah salah satu kondisi psikologi seseorang yang berpengaruh terhadap aktivitas fisik dan mental dalam proses pembelajaran, Percaya diri merupakan sikap yang timbul dari keinginan mewujudkan diri bertindak dan berhasil. Dari segi perkembangan, sikap percaya diri dapat timbul berkat adanya pengakuan dari lingkungan Aunurrahman (Rizki mulya tahun 2015, hlm. 11)

Melalui observasi pada semester lalu saat melaksanakan Praktik Pengenalan Lapangan (PPL), kegiatan belajar mengajar di sekolah pada umumnya cenderung monoton. Hal ini dikarenakan kurangnya kreativitas Pendidik dalam mengembangkan model pembelajaran yang bervariasi, sehingga Peserta didik tidak termotivasi untuk belajar. Penggunaan media dalam pembelajaran di kelas sangat diperlukan karena media merupakan suatu perantara dalam penyampaian pesan yang bersifat nyata dimana Peserta didik masih membutuhkan hal-hal yang bersifat konkrit. Media dalam mengajar memegang peranan penting sebagai alat bantu untuk menciptakan proses hasil

belajar yang efektif. Salah satu kemampuan yang dimiliki Pendidik adalah menguasai dan terampil menggunakan media dalam proses pembelajaran dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan. Untuk memahami konsep-konsep abstrak Peserta didik memerlukan benda-benda yang nyata (konkrit) sebagai perantara dalam pembelajaran.

Rendahnya kualitas pendidikan juga tercermin dalam pembelajaran di kelas. Proses pembelajaran di kelas masih didominasi oleh Pendidik. Pendidik masih menempatkan dirinya sebagai sumber utama pengetahuan. Hal ini dilakukan oleh Pendidik karena mengejar target materi pelajaran yang ditetapkan oleh kurikulum. Pendidik hanya berfokus pada hasil belajar sebagai indikator ketuntasan belajar Peserta didik. Peserta didik kurang diberikan kesempatan untuk menggali pengetahuan dan mengaitkan konsep yang dipelajari ke dalam situasi yang berbeda, sehingga konsep-konsep yang diajarkan menjadi kurang bermakna dan hanya bersifat hafalan saja. Dewasa ini, masih banyak tenaga pengajar yang menggunakan metode ceramah dimana Peserta didik hanya datang, duduk, diam, mencatat, dan mendengarkan apa yang disampaikan oleh Pendidiknya dan sedikit peluang bagi Peserta didik untuk bertanya sehingga proses kegiatan belajar mengajar terkesan kaku dan hanya berpusat pada Pendidik. Dengan demikian, suasana pembelajaran menjadi tidak kondusif sehingga Peserta didik menjadi pasif. Selain itu, di dalam kegiatan belajar mengajar Pendidik juga selalu menyuruh Peserta didik untuk mengisi lembar kerja Peserta didik (LKS) yang isinya hanya terdiri dari kumpulan soal-soal. Hal ini disebabkan karena dalam proses belajar Peserta didik dituntut untuk mengingat materi yang sedang dipelajari dan yang telah dipelajari. Apabila Peserta didik tidak mampu mengingat materi pelajaran yang telah diberikan Pendidik, maka dapat mempengaruhi hasil belajar Peserta didik, sehingga kurangnya minat Peserta didik untuk berbicara di depan kelas dan kurangnya percaya diri Peserta didik dalam belajar

Sebagai kegiatan yang berupaya untuk mengetahui tingkat keberhasilan Peserta didik dalam mencapai tujuan yang diterapkan, maka evaluasi hasil belajar memiliki sasaran berupa ranah-ranah yang terkandung dalam. Ranah tujuan pendidikan berdasarkan hasil belajar Peserta didik secara umum dapat di

klasifikasikan menjadi tiga, yakni: ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik (Davies, 1986, hlm. 97).

Merujuk pada pernyataan di atas, Maka keterampilan Peserta didik dan hasil belajar Peserta didik di tunjukan dari salah satu kemampuan yang mewakilinya dalam observasi ini saya merasa tertarik akan permasalahan Peserta didik yang kurangnya percaya diri dan hasil belajar Peserta didik tidak adanya dalam proses pembelajaran sehingga saya merasa permasalahan ini tepat untuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Diantaranya permasalahan dalam hasil belajar Peserta didik hanya 10 dari 26 Peserta didik atau 33,33% yang mendapatkan nilai lebih dari KKM yang telah diterapkan yaitu sebesar 75, sedangkan Peserta didik yang mendapatkan nilai dibawah KKM sebanyak 20 dari 30 Peserta didik atau 66,67%, Peserta didik yang mendapatkan nilai dibawah KKM yaitu, sisiwa yang mendapatkan nilai 50 sebanyak 5 orang atau 16,67%, Peserta didik yang mendapatkan nilai 70 sebanyak 1 orang atau 3,33%, Peserta didik yang mendapatkan nilai 60 sebanyak 6 orang atau 20,00%, Peserta didik yang mendapatkan nilai 65 sebanyak 5 orang atau 16,67%, dan Peserta didik yang mendapatkan nilai 70 sebanyak 1 orang atau 3,33%.

Dalam kesimpulan di atas masih rendahnya pembelajaran dan masih belum tercapainya KKM dalam pembelajaran, maka hal ini diperlukan Pendidik kreatif yang dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan disukai oleh Peserta didik. Suasana kelas perlu direncanakan dan dibangun sedemikian rupa dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat agar Peserta didik dapat memperoleh kesempatan untuk berinteraksi satu sama lain sehingga pada gilirannya dapat diperoleh hasil belajar yang optimal.

Oleh karena itu, perlunya diterapkan model *Discovery Learning* untuk meningkatkan hasil belajar Peserta didik dan membantu Peserta didik mengembangkan percaya diri dalam mengambil keputusan. Proses pembelajaran yang berpusat pada Pendidik (*teacher center*) perlu diubah menjadi proses pembelajaran yang lebih berfokus pada Peserta didik (*student center*).

Berdasarkan pemikiran dan penjelasan di atas, penulis merasa perlu mengangkat permasalahan ini untuk dijadikan bahan penelitian yang kemudian

disusun dalam bentuk skripsi yang berjudul “Penggunaan Model *Discovery Learning* untuk Meningkatkan Percaya Diri dan Hasil Belajar Peserta didik Kelas IV SDN Cipagalo 2 Subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku ”.

B. IDENTIFIKASI MASALAH

Dari uraian latar belakang masalah tersebut, dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran yang cenderung hanya menggunakan metode ceramah sehingga menyebabkan pembelajaran menjadi kurang menarik.
2. Kurangnya percaya diri yang dimiliki oleh Peserta didik dalam proses belajar mengajar dikelas.
3. Peserta didik pasif dalam pembelajaran di dalam kelas sehingga kurang aktif dalam proses pembelajaran.
4. Peserta didik tidak berani berpendapat, mengajukan dan menjawab pertanyaan.
5. Kurangnya kemampuan Pendidik yang kreatif untuk dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan disukai oleh Peserta didik.

C. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka dapat dikaji rumusan masalah:

1. Bagaimana perencanaan pembelajaran model *Discovery Learning* untuk meningkatkan percaya diri dan hasil belajar Peserta didik kelas IV SDN Cipagalo 2 Subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku?
2. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran model *Discovery Learning* untuk meningkatkan percaya diri dan hasil belajar Peserta didik kelas IV SDN Cipagalo 2 Subtema Keunikan ?
3. Apakah penggunaan model *Discovery Learning* untuk meningkatkan percaya diri dan hasil belajar Peserta didik kelas IV SDN Cipagalo 2 Subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku?
4. Bagaimana hambatan yang dialami peneliti saat melaksanakan proses pembelajaran model *Discovery Learning* untuk meningkatkan percaya diri

dan hasil belajar Peserta didik kelas IV SDN Cipagalo 2 Subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku ?

5. Upaya apa yang dilakukan peneliti untuk mengatasi masalah yang dialami saat menggunakan model *Discovery Learning*?

D. TUJUAN PENELITIAN

1. Tujuan penelitian secara umum

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan percaya diri dan hasil belajar Peserta didik kelas IV SDN Cipagalo 2 Kabupaten Bandung pada subtema keunikan daerah tempat tinggal dengan menggunakan model *Discovery Learning*.

2. Secara khusus, tujuan penelitian ini adalah:
 - a. Menyusun perencanaan pembelajaran dengan model *Discovery Learning* pada subtema keunikan daerah tempat tinggal percaya diri dan hasil belajar Peserta didik kelas IV SDN Cipagalo 2 Bandung meningkat.
 - b. Melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan model *Discovery Learning* pada subtema keunikan daerah tempat tinggal agar percaya diri dan hasil belajar Peserta didik kelas IV SDN Cipagalo 2 Kabupaten Bandung meningkat.
 - c. Meningkatkan percaya diri dan hasil belajar Peserta didik kelas IV SDN Cipagalo 2 Kabupaten Bandung pada subtema keunikan daerah tempat tinggal dengan diterapkannya model *Discovery Learning*.
 - d. Untuk mengetahui hambatan dalam proses pembelajaran pada subtema keunikan daerah tempat tinggal dengan diterapkannya model *Discovery Learning*.
 - e. Mengatasi masalah dalam upaya penggunaan model *Discovery Learning*.

E. MANFAAT PENELITIAN

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan percaya diri dan hasil belajar Peserta didik kelas IV SDN Cipagalo 2 Kabupaten Bandung serta lebih memahami selama proses pembelajaran, sesuai dengan model yang digunakan.

2. Manfaat Praktis

- Bagi Peserta didik
 - a. Meningkatkan percaya diri Peserta didik kelas IV SDN Cipagalo 2 Kabupaten Bandung pada subtema keunikan daerah tempat tinggalku.
 - b. Meningkatkan hasil belajar Peserta didik kelas IV SDN Cipagalo 2 Kabupaten Bandung pada subtema keunikan daerah tempat tinggalku.
 - c. Meningkatkan aktivitas belajar Peserta didik kelas IV SDN Cipagalo 2 Kabupaten Bandung pada subtema keunikan daerah tempat tinggalku.
 - d. Meningkatkan percaya diri Peserta didik dalam mengerjakan tugas yang diberikan Pendidik pada subtema keunikan daerah tempat tinggalku kelas IV SDN Cipagalo 2 Kabupaten Bandung.
- Bagi Pendidik
 - a. Menambah wawasan Pendidik dalam mengembangkan model pembelajaran.
 - b. Meningkatkan pengalaman Pendidik dalam merancang pembelajaran dengan menggunakan model *Discovery Learning*.
- Bagi Sekolah
 - a. Mendorong visi sekolah untuk meningkatkan kualitas pendidikan.
 - b. Meningkatkan kualitas pendidikan.
 - c. Melakukan perubahan untuk perbaikan kinerja secara professional terhadap para Pendidik.
- Manfaat Bagi Penulis
 - a. Menambah pengalaman penulis dalam melaksanakan penelitian.

- b. Menambah wawasan dan pengetahuan dalam upaya meningkatkan keaktifan dan kemampuan belajar Peserta didik dalam menemukan informasi dengan menggunakan model *Discovery Learning*.

F. DEFINISI OPERASIONAL

Untuk menghindari kesalahan pemahaman dan penafsiran terhadap istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka perlu dijelaskan beberapa istilah berikut:

1. Model *Discovery Learning*

Discovery adalah penemuan, dalam kaitannya dengan pendidikan, Oemar Hamalik (1944, hlm. 29) menyatakan bahwa *discovery* yaitu proses pembelajaran yang menitik beratkan pada mental intelektual pada anak didik dalam memecahkan berbagai persoalan yang dihadapi, sehingga menemukan suatu konsep atau generalisasi yang dapat diterapkan di lapangan. Dengan kata lain kemampuan mental intelektual merupakan factor yang menentukan terhadap keberhasilan mereka dalam menyelesaikan setiap tantangan yang dihadapi termasuk persoalan belajar yang membuat mereka sering kehilangan semangat dan gairah ketika mengikuti materi pelajaran.

2. Sikap Percaya Diri

Bahwa kepercayaan diri diperoleh dari pengalaman hidup. Sikap percaya diri merupakan salah satu aspek kepribadian yang berupa keyakinan akan kemampuan diri seseorang sehingga tidak terpengaruh oleh orang lain dan dapat bertindak sesuai kehendak, gembira, optimis, cukup toleran dan bertanggung jawab (Lauster, 1992, hlm.34)

3. Hasil Belajar Peserta didik

Sebagai kegiatan yang berupaya untuk mengetahui tingkat keberhasilan Peserta didik dalam mencapai tujuan yang diterapkan, maka evaluasi hasil belajar memiliki sasaran berupa ranah-ranah yang terkandung dalam. Ranah tujuan pendidikan berdasarkan hasil belajar Peserta didik

secara umum dapat di klasifikasikan menjadi tiga, yakni: ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik (Davies, 1986, hlm. 97).

4. Tema Tempat Tinggalku adalah tema ke 8 yang akan diberikan kepada Peserta didik kelas IV SD.