

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Undang-undang No 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional menyebutkan bahwa kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, bahan pembelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Berdasarkan pengertian tersebut, ada dua dimensi kurikulum yang pertama adalah rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran sedangkan yang kedua adalah cara yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran.

Sedangkan pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Sehingga dalam melaksanakan prinsip penyelenggaraan pendidikan harus sesuai dengan tujuan pendidikan nasional yaitu: mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Berkaitan dengan tujuan pendidikan nasional tersebut, maka sangatlah diperlukan peningkatan sumber daya manusia yang berkualitas tinggi. Hal ini dikarenakan kualitas sumber daya manusia merupakan kekuatan utama dalam menggerakkan roda pembangunan. Sejalan dengan peningkatan sumber daya manusia dan menyiapkan peserta didik dalam sistem persekolahan, maka peserta

didik perlu dibantu dalam memecahkan masalah tersebut agar tujuan pendidikan nasional dapat tercapai sesuai dengan yang diharapkan.

Dan yang membantu siswa itu adalah seorang guru. Guru tentu menyadari bahwa tugas utama guru adalah mendidik. Ada tiga pekerjaan pokok yang harus dilakukan yaitu: membuat perencanaan pembelajaran, melakukan pembelajaran di kelas dan menilai hasil dari pembelajaran. Di dalam melakukan kegiatan itu tentu seorang guru berpedoman pada kurikulum yang berlaku. Kurikulum bersifat dinamis dan terus berkembang. Kurikulum di Indonesia mengalami revisi setiap 5 tahun sekali dan mengalami pergantian setiap 10 tahun sekali. Hal ini karena zaman terus berkembang dan perkembangan teknologi pun akan semakin canggih sehingga diperlukan adanya perubahan pada kurikulum.

Begitupula dengan adanya kurikulum 2013, kurikulum berbasis kompetensi dan karakter sebagai pengembangan dan penyempurnaan dari kurikulum yang sebelumnya yaitu KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) dan mengadopsi KBK (Kurikulum Berbasis Kompetensi). Guru masih banyak yang belum memiliki kemampuan dan keterampilan dalam memilih dan mengkondisikan metode atau pendekatan pembelajaran. Demikian halnya proses pembelajaran Tematik yang dilaksanakan di Sekolah Dasar. Dalam proses pembelajaran yang digunakan masih banyak yang berpusat pada guru (*teacher centered*) dan hanya menggunakan metode ceramah sedangkan siswa kurang terlibat atau cenderung pasif.

Berdasarkan studi pendahuluan dan pengamatan yang dilaksanakan oleh penulis, khususnya pada siswa kelas IV SDN Neglasari 4 Bandung, Pendidikan nasional persekolahan sebagai ujung tombak dalam implementasi kurikulum dituntut untuk memahami dan mengaplikasikannya secara optimal dan penuh kesungguhan, sebab mutu penyelenggaraan proses pendidikan salah satunya dilihat dari hal tersebut. Namun di lapangan, perubahan kurikulum seringkali menimbulkan persoalan baru, sehingga pada tahap awal implementasinya memiliki kendala teknik. Dalam teknik pelaksanaannya pun sedikit terkendala disebabkan perlu adaptasi terhadap perubahan atas kurikulum terdahulu yang sudah biasa diterapkan karena kurikulum bersifat dinamis dan selalu berubah-ubah sesuai dengan perkembangan dan tantangan zaman.

Dewasa ini telah terjadi pergeseran pola sistem mengajar yaitu dari guru yang mendominasi kelas menjadi guru sebagai fasilitator dalam proses

pembelajaran. Dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran, guru harus menciptakan kondisi belajar yang aktif dan kreatif. Kegiatan pembelajaran harus menantang, mendorong eksplorasi memberi pengalaman sukses, dan mengembangkan kecakapan berfikir siswa. Penggunaan media dan metode pembelajaran yang dipilih guru merupakan salah satu cara meningkatkan kualitas pembelajaran.

Namun, kenyataan menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran dan penggunaan media belum tampak diterapkan dalam proses pembelajaran secara optimal. Hal ini ditunjukkan oleh tindakan guru pada saat mengajar di kelas. Pembelajaran di kelas lebih banyak berpusat kepada guru bukan kepada siswa, guru hanya menggunakan buku pegangan yang ada dan hanya menggunakan metode ceramah, tidak menggunakan media yang sesuai dengan materi diakibatkan karena keterbatasan, dan tidak adanya inovasi baru dalam mengajar sehingga akibatnya keaktifan, partisipasi, dan hasil belajar siswa menjadi rendah.

Sikap rasa ingin tahu dan hasil belajar siswa yang rendah juga merupakan permasalahan yang muncul dalam kegiatan pembelajaran. Dalam proses pembelajaran kenyataannya tingkat penguasaan guru cukup baik terhadap materi pembelajaran, akan tetapi tidak dapat melaksanakan kegiatan pembelajaran secara optimal, dikarenakan guru kurang bisa memilih model yang sesuai dengan materi pelajaran sehingga hasil belajar siswa 10 dari 30 siswa atau 33,33 % yang mendapat nilai di atas KKM yang telah ditetapkan yaitu sebesar 70, sedangkan siswa yang mendapatkan nilai di bawah KKM sebanyak 20 dari 30 siswa atau 66,67 %, siswa yang mendapatkan nilai 40 sebanyak 3 orang atau 10 % siswa yang mendapatkan nilai 45 sebanyak 4 orang atau 13,33 %, siswa yang mendapatkan nilai 50 sebanyak 2 orang atau 6,67 %, siswa yang mendapatkan nilai 55 sebanyak 1 orang atau 3,33 %, siswa yang mendapatkan nilai 60 sebanyak 8 orang atau 26,67 % dan siswa yang mendapatkan nilai 65 sebanyak 2 orang atau 6,67 %.

Seperti yang terjadi di SDN Neglasari 4 Bandung, Peneliti melihat kurangnya rasa ingin tahu siswa terhadap pembelajaran. Hal ini terlihat dari sikap siswa yang kurang merespon proses pembelajaran yang sedang berlangsung, kelas

kurang kondusif karena siswa banyak yang mengobrol, masih banyak siswa yang tidak berani mengajukan pertanyaan ataupun menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru, kurang aktifnya siswa dalam pembelajaran dan siswa yang kurang memiliki sikap kreatif dalam menemukan gagasan maupun menciptakan suatu karya. Dengan rendahnya rasa ingin tahu pada siswa tentunya mempengaruhi rendahnya pencapaian hasil proses pembelajaran yang masih di bawah KKM.

Apabila pembelajaran dilaksanakan dengan model atau metode belajar yang kurang optimal maka tujuan pembelajaran akan sulit untuk dicapai. Keadaan tersebut menjadikan proses pembelajaran monoton dan hanya terjadi satu arah pembelajaran yaitu dari guru kepada siswa sehingga pelajaran menjadi membosankan. Berdasarkan penjelasan tersebut di atas, untuk meningkatkan rasa ingin tahu dan hasil belajar siswa maka perlu menggunakan berbagai metode atau pendekatan model dan media pembelajaran yang variatif akan meningkatkan minat belajar siswa di dalam atau di luar kelas.

Berangkat dari permasalahan kurangnya rasa ingin tahu siswa dan hasil belajar siswa kelas IV SDN Neglasari 4 Bandung terhadap pembelajaran tematik, maka peneliti mencari alternatif pemecahan masalah yaitu dengan menggunakan pendekatan yang dapat meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik. Salah satu model yang dianggap dapat mengatasi masalah tersebut yaitu model pembelajaran *Discovery Learning*. *Discovery Learning* adalah suatu pembelajaran yang melibatkan siswa dalam proses kegiatan mental melalui tukar pendapat, dengan berdiskusi, membaca sendiri dan mencoba sendiri, agar anak dapat belajar sendiri. Melalui pembelajaran *discovery learning*, siswa dapat terlibat dalam penyelidikan suatu hubungan, mengumpulkan data, dan menggunakannya untuk menemukan hukum atau prinsip yang berlaku pada kejadian tersebut. Pelaksanaannya pembelajaran *discovery learning* lebih banyak diterapkan, karena dengan petunjuk guru siswa akan bekerja lebih terarah dalam upaya mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Dengan demikian pada penelitian yang akan dilaksanakan kali ini, diharapkan model *discovery learning* ini dapat menjadikan pengetahuan dan pembelajaran bermakna serta relevan bagi siswa, memberi kesempatan siswa untuk menemukan dan menerapkan idenya sendiri, guru pun hanya bertindak

sebagai pembimbing dan fasilitator yang mengarahkan siswa untuk menemukan konsep, dalil, prosedur. Pembelajaran dengan *discovery learning* ini mengacu pada keingintahuan siswa, memotivasi mereka untuk melanjutkan pekerjaan hingga mereka menemukan jawabannya. Siswa juga belajar memecahkan masalah secara mandiri dan keterampilan berfikir kritis karena mereka harus menganalisis dan menangani informasi.

Atas dasar latar belakang tersebut di atas maka penulis memandang penting dan perlu untuk mengadakan penelitian dengan judul “PENGUNAAN MODEL *DISCOVERY LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN RASA INGIN TAHU DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA TEMA INDAHNYA KEBERSAMAAN DAN SUBTEMA KEBERSAMAAN DALAM KEBERAGAMAN” (Penelitian Tindakan Kelas pada siswa kelas IV SDN Neglasari 4 Kota Bandung).

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang di atas maka permasalahan dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Pembelajarannya lebih banyak berpusat kepada guru (*Teacher Centered*) bukan kepada siswa (*Student Centered*)
2. Rendahnya sikap rasa ingin tahu siswa dalam mengikuti pembelajaran
3. Rendahnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran
4. Terdapat beberapa siswa yang mendapatkan nilai di bawah KKM
5. Sebagian besar siswa belum memahami materi yang diberikan guru
6. Kelas tidak kondusif, sehingga siswa selalu ribut
7. Pembelajaran di kelas kurang interaktif karena tidak digunakannya model pembelajaran yang tepat
8. Aktifitas di kelas cenderung pasif, siswa tidak berani mengungkapkan pendapatnya atau mengajukan pertanyaan kepada guru.
9. Kurangnya media pembelajaran saat proses pembelajaran berlangsung

C. Rumusan Masalah

Permasalahan yang menjadi fokus peneliti adalah “apakah dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* dapat meningkatkan rasa ingin tahu dan hasil belajar siswa?” untuk membantu melaksanakan penelitian rumusan masalahnya diperinci menjadi beberapa pertanyaan sebagai berikut:

1. Bagaimana perencanaan pembelajaran dengan menggunakan model *Discovery Learning* untuk meningkatkan rasa ingin tahu dan hasil belajar pada subtema kebersamaan dalam keberagaman pada siswa kelas IV semester I SDN Neglasari 4 Bandung?
2. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model *Discovery Learning* untuk meningkatkan rasa ingin tahu dan hasil belajar pada subtema kebersamaan dalam keberagaman pada siswa kelas IV semester I SDN Neglasari 4 Bandung?
3. Adakah peningkatan rasa ingin tahu siswa pada subtema kebersamaan dalam keberagaman dengan menggunakan model *Discovery Learning* pada siswa kelas IV semester I SDN Neglasari 4 Bandung?
4. Adakah peningkatan hasil belajar siswa pada subtema kebersamaan dalam keberagaman dengan menggunakan model *Discovery Learning* pada siswa kelas IV semester I SDN Neglasari 4 Bandung?

D. Tujuan Penelitian

Secara khusus tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah ingin meningkatkan rasa ingin tahu dan hasil belajar siswa dengan menggunakan model *Discovery Learning* pada subtema kebersamaan dalam keberagaman pada siswa kelas IV semester I SDN Neglasari 4 Bandung.

Secara umum tujuan yang ingin dicapai peneliti adalah:

1. Ingin mengetahui perencanaan pembelajaran dengan menggunakan model *Discovery Learning* untuk meningkatkan rasa ingin tahu dan hasil belajar pada subtema kebersamaan dalam keberagaman pada siswa kelas IV semester I SDN Neglasari 4 Bandung
2. Ingin mengetahui pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model *Discovery Learning* untuk meningkatkan rasa ingin tahu dan hasil belajar pada

subtema kebersamaan dalam keberagaman pada siswa kelas IV semester I SDN Neglasari 4 Bandung

3. Ingin mengetahui peningkatan rasa ingin tahu pada subtema kebersamaan dalam keberagaman dengan menggunakan model *Discovery Learning* pada siswa kelas IV semester I SDN Neglasari 4 Bandung
4. Ingin mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada subtema kebersamaan dalam keberagaman dengan menggunakan model *Discovery Learning* pada siswa kelas IV semester I SDN Neglasari 4 Bandung.

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan masalah penelitian dan tujuan penelitian yang telah dikemukakan, maka hasil penelitian ini diharapkan memiliki manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Agar rasa ingin tahu dan hasil belajar siswa SDN Neglasari 4 Kota Bandung pada subtema kebersamaan dalam keberagaman meningkat dengan menggunakan model pembelajaran *discovery learning*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan rasa ingin tahu dan hasil belajar siswa pada subtema kebersamaan dalam keberagaman sehingga dapat mengembangkan pemahaman konsep, keaktifan siswa, dan meningkatkan minat belajar siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

b. Bagi Guru

Dapat menambah wawasan dan pengetahuan mengenai model pembelajaran yang dapat meningkatkan rasa ingin tahu dan hasil belajar siswa, memperbaiki proses belajar mengajar serta menyelenggarakan penilaian dan evaluasi proses dan hasil belajar.

c. Bagi Sekolah

Sebagai bahan pertimbangan dalam memilih model pembelajaran demi kemajuan proses pembelajaran dimasa yang akan datang serta meningkatkan kualitas dan mutu sekolah.

d. Bagi Peneliti

1. Menambah wawasan serta pengalaman bagaimana cara meningkatkan rasa ingin tahu siswa, mencari data-data referensi untuk lebih semangat khususnya dalam kegiatan penelitian.
2. Menambah pengetahuan dan keterampilan lebih dari sebelumnya tentang model pembelajaran *Discovery Learning* dan bagaimana penerapannya dalam kegiatan pembelajaran.

F. Definisi Operasional

Discovery Learning adalah proses pembelajaran yang menitikberatkan pada mental intelektual para anak didik dalam memecahkan berbagai persoalan yang dihadapi, sehingga menemukan suatu konsep atau generalisasi yang dapat diterapkan di lapangan.

Rasa ingin tahu (*curiosity*) Menurut Carin (dalam Ismawati 2014:23) merupakan keinginan dan kebutuhan seseorang untuk memperoleh jawaban dari suatu pertanyaan atau hal-hal yang menimbulkan keingintahuan yang mendalam. Di dalam dunia pendidikan, rasa ingin tahu harus terus dikembangkan agar dapat menjadi jembatan bagi siswa untuk memperoleh pengetahuan. Rasa ingin tahu senantiasa akan memotivasi diri untuk terus mencari dan mengetahui hal-hal yang baru sehingga akan memperbanyak ilmu pengetahuan dan pengalaman dalam kegiatan belajar. Adapun yang menjadi ciri dari adanya rasa ingin tahu tersebut adalah: aktif, kreatif, perhatian, terbuka, banyak bertanya, tidak cepat dan membosankan.

Dimiyati dan Mudjiono (2006:200) hasil belajar adalah hasil yang dicapai dalam bentuk angka-angka atau skor setelah diberikan tes hasil belajar pada setiap akhir pembelajaran. Nilai yang diperoleh siswa menjadi acuan untuk melihat penguasaan siswa dalam menerima materi pelajaran.

G. Sistematika Skripsi

A. Bagian Awal Skripsi

1. Halaman Sampul
2. Halaman Pengesahan
3. Halaman Motto dan Persembahan
4. Halaman Pernyataan Keaslian Skripsi
5. Kata Pengantar
6. Ucapan Terima Kasih
7. Abstrak
8. Daftar Isi
9. Daftar Tabel (jika diperlukan)
10. Daftar Gambar (jika diperlukan)
11. Daftar Lampiran (jika diperlukan)

B. Bagian Isi Skripsi

1. BAB I PENDAHULUAN

- a. Latar Belakang Masalah
- b. Identifikasi Masalah
- c. Rumusan Masalah
- d. Tujuan Penelitian
- e. Manfaat Penelitian
- f. Definisi Operasional
- g. Sistematika Skripsi

2. BAB II KAJIAN TEORI

- a. Kajian Teori
- b. Hasil-hasil Penelitian Terdahulu
- c. Kerangka Pemikiran dan Diagram
- d. Asumsi dan Hipotesis Penelitian

3. BAB III METODE PENELITIAN

- a. Metode Penelitian
- b. Desain Penelitian
- c. Subjek dan Objek Penelitian
- d. Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian
- e. Teknik Analisis Data
- f. Prosedur Penelitian

4. BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

- a. Deskripsi Hasil dan Temuan Penelitian
- b. Pembahasan Temuan Penelitian

5. BAB V SIMPULAN DAN SARAN

- a. Simpulan
- b. Saran

C. Bagian Akhir Skripsi

1. Daftar Pustaka
2. Lampiran-lampiran
3. Daftar Riwayat Hidup