

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada dasarnya merupakan suatu proses untuk membantu manusia dalam mengembangkan dirinya, sehingga mampu menghadapi segala perubahan dan permasalahan dengan sikap terbuka serta pendekatan-pendekatan yang kreatif tanpa harus kehilangan identitas dirinya.

Skripsi Yuyun Yuliani (2016, hlm. 6) UU RI No. 20 tahun 2003 menjelaskan tentang Sistem Pendidikan Nasional dikatakan sebagai berikut:

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.

Berdasarkan uraian di atas, maka untuk mengembangkan potensi siswa diperlukan proses belajar-mengajar.

Ernest R. Hilgard dalam Suryabrata (1984, hlm. 252) menjelaskan tentang belajar dan mengajar sebagai berikut:

Belajar itu sendiri dapat diartikan sebagai aktivitas mental/psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam lingkungan, pemahaman, keterampilan, nilai, dan sikap. Sedangkan mengajar adalah kegiatan yang dilakukan oleh guru untuk menyampaikan pengetahuan kepada siswa melalui suatu pembelajaran”.

Skripsi Yuyun Yuliani (2016, hlm. 6) UU No. 29 Tahun 2003 tentang Sisdiknas pasal 1 Ayat 20 mengatakan, “Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”. Gagne, Briggs, dan Wager dalam Rusmono (1992, hlm. 6) mengatakan, “Pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang dirancang untuk memungkinkan terjadinya proses belajar pada siswa”.

Miarso dalam Rusmono (2004, hlm. 5) mengatakan, “Pembelajaran adalah suatu usaha yang disengaja, bertujuan, dan terkendali agar orang lain belajar atau terjadi perubahan yang relatif menetap pada diri orang lain”. Usaha ini dapat dilakukan oleh seseorang atau suatu tim yang memiliki suatu kemampuan atau kompetensi dalam merancang dan mengembangkan sumber belajar yang diperlukan. Kemp dalam Rusmono (1993, hlm. 6) mengatakan, “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”. Smith dan Ragan dalam Rusmono (1993, hlm. 6) mengatakan, “Pembelajaran merupakan aktivitas penyampaian informasi dalam membantu siswa mencapai tujuan, khususnya tujuan-tujuan siswa dalam belajar”.

Dari uraian di atas, dapat dipahami bahwa pembelajaran merupakan suatu upaya untuk menciptakan suatu kondisi bagi terciptanya suatu kegiatan belajar yang memungkinkan siswa memperoleh pengalaman belajar yang memadai. Dengan bimbingan guru yang membantu dan mengarahkan siswa agar memiliki pengetahuan dan pemahaman berupa pengalaman belajar, atau suatu cara bagaimana mempersiapkan pengalaman belajar bagi siswa.

Sekolah merupakan bagian dari sistem pendidikan formal yang mempunyai aturan-aturan jelas dan guru sebagai fasilitator yang berperan dalam keberhasilan siswa. Untuk itu, guru harus tepat dalam memilih model pembelajaran yang akan digunakan agar hasil belajarnya tercapai. Hasil belajar dapat tercapai apabila guru dalam menyampaikan pelajaran tidak menjadikan siswa hanya sebagai obyek belajar, tetapi siswa dijadikan sebagai subyek, sehingga siswa bisa terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Selain itu juga, guru tidak hanya menggunakan model pembelajaran yang monoton, tetapi guru harus mengembangkan model pembelajaran yang bervariasi dan menyenangkan agar siswa senang dalam mengikuti pelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti terhadap siswa kelas IV SDN Cibogo Bandung dilatar belakangi dengan kegiatan pembelajaran yang kurang bermakna bagi siswa sehingga siswa mudah lupa materi yang telah

disampaikan oleh guru serta penggunaan model pembelajaran yang kurang menarik dengan kurangnya penggunaan media dan terlalu berpusat pada guru menyebabkan siswa kurang percaya diri, rasa ingin tahu, dan toleransi pada saat proses pembelajaran.

Selain beberapa permasalahan di atas, peneliti juga mendapati temuan bahwa kurangnya kreativitas guru dalam memilih model pembelajaran di kelas, kegiatan pembelajaran bersifat *teacher-centered*, dan selama proses pembelajaran guru hanya menggunakan metode konvensional tanpa dikombinasikan dengan metode lainnya. Penggunaan media pembelajaran belum menarik minat siswa dan memancing ide siswa untuk melakukan hal-hal yang bermakna/hal baru selama pembelajaran. Siswa belum mampu mengidentifikasi secara jelas dan kreatif apa yang telah mereka pelajari atau apa yang sedang mereka rencanakan. Kemampuan siswa untuk mempresentasikan kata-kata, ideide (pikiran), tugas-tugas atau hal-hal lain yang dihubungkan dari ide pokok (materi utama) juga masih kurang, terbukti dengan sulitnya mengarahkan siswa untuk menyimpulkan suatu pembelajaran yang telah dipelajari.

Masalah tersebut di atas menjadi penyebab masih rendahnya hasil belajar siswa kelas IV SDN Cibogo Bandung. Dari 30 siswa, sebanyak 53% siswa memiliki nilai kurang dari KKM, sedangkan baru sebanyak 47% siswa yang memiliki nilai di atas KKM. Berdasarkan paparan di atas, dapat diketahui bahwa pelaksanaan pembelajaran pada siswa kelas IV SDN Cibogo Bandung masih belum mampu mengembangkan potensi siswa secara utuh dan belum memberikan kesempatan siswa untuk mengalami pembelajaran yang bermakna dengan penggunaan media yang mengoptimalkan kemampuan siswa.

Melihat kenyataan demikian penulis mencoba melakukan refleksi diri, menganalisis kemungkinan kekurangan masalah-masalah yang timbul dalam proses pembelajaran yang sudah dilakukan sehingga mendorong peneliti untuk melakukan perbaikan pembelajaran melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Peneliti akan menerapkan model *discovery learning* berbantuan media pada pembelajaran kelas IV SDN Cibogo Bandung. Dengan menerapkan model yang berbasis penemuan konsep, pengamatan, menggolongkan, membuat

dugaan, menjelaskan, menarik kesimpulan dan sebagainya untuk menemukan beberapa konsep atau prinsip yang membuat anak berperan aktif dalam proses pembelajaran.

Oleh karena itu peneliti berusaha untuk melakukan perubahan proses belajar mengajar untuk berhasilnya tujuan pembelajaran dengan menerapkan suatu sistem pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan belajar mengajar, pembelajaran yang semula bepusat pada guru beralih berpusat pada siswa.

Dengan model pembelajaran yang digunakan yaitu berbasis pembelajaran tematik terpadu yang dimaksud di sini adalah pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran ke dalam berbagai tema. Adapun Hajar (2013, hlm. 21-25), mengatakan, “Tema adalah gagasan pokok yang menjadi inti pembicaraan atau pembahasan dalam kegiatan pembelajaran”. Penggunaan tema dalam pembelajaran membantu siswa dalam menguasai berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran, menumbuhkan kreativitas, dan semangat belajar serta menciptakan pembelajaran yang utuh.

Depdiknas dalam Trianto (2010, hlm. 91) menjelaskan karakteristik pembelajaran tematik sebagai berikut:

Berpusat pada siswa dan menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan. Artinya, pembelajaran tematik menekankan keaktifan siswa dalam pembelajaran baik secara fisik, mental, intelektual, maupun emosional guna tercapainya hasil belajar yang optimal dengan mempunyai sikap mempertimbangkan minat dan kemampuan siswa termasuk gaya belajarnya sehingga siswa termotivasi untuk terus menerus belajar dalam pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna. Salah satunya dengan menerapkan penggunaan model *discovery learning*.

Siregar dalam Mohammad Takdir Ilahi (2012, hlm. 30) menjelaskan tentang *discovery learning* sebagai berikut:

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 menemukan sendiri berbagai hal penting terkait dengan kesulitan dalam pembelajaran.

Keunggulan dari model *discovery learning* yakni siswa dapat aktif dalam kegiatan belajar, sebab ia berpikir dan menggunakan kemampuan untuk menemukan hasil akhir dan siswa dapat memahami benar bahan pelajaran, sebab mengalami sendiri proses menemukannya. Sesuatu yang diperoleh dengan cara ini lebih lama diingat jadi siswa menemukan sendiri agar menimbulkan rasa puas, kepuasan batin ini mendorong ingin melakukan penemuan lagi sehingga minat belajarnya meningkat dan siswa yang memperoleh pengetahuan dengan metode penemuan akan lebih mampu mentransfer pengetahuannya ke berbagai konteks. Maka dari itu dengan model *discovery learning* ini melatih siswa untuk lebih banyak belajar sendiri.

Dengan keunggulan yang dimiliki model *discovery learning* penulis mencoba untuk menerapkan model tersebut untuk menyusun sebuah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul **“PENGUNAAN MODEL *DISCOVERY LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA SUBTEMA KEBERAGAMAN BUDAYA BANGSAKU”**

B. Identifikasi Masalah

Sebagai mana telah dikemukakan dalam latar belakang masalah, berbagai masalah yang dipilih sebagai objek perhatian untuk dikaji secara ilmiah oleh peneliti. Dapat di definisikan sebagai berikut:

1. Rendahnya hasil belajar siswa, maka dari itu guru harus memberikan materi pembelajaran yang mampu meningkatkan pemahaman siswa dalam kegiatan pembelajaran agar mampu meningkatkan hasil belajar.
2. Kurangnya minat belajar siswa menyebabkan siswa tidak berperan aktif, terlihat banyak siswa yang tidak mampu bahkan tidak mau menjawab pertanyaan yang disampaikan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran.
3. Pemilihan model pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang tepat sehingga menyebabkan kurangnya perhatian siswa dalam kegiatan pembelajaran.
4. Guru kurang memberikan bimbingan kepada siswa ketika proses belajar mengajar berlangsung.

C. Rumusan Masalah dan Pertanyaan Penelitian

1. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang telah diutarakan diatas, maka peneliti dapat merumuskan masalah utama dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: “Dapatkah model *discovery learning* meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Cibogo pada subtema keberagaman budaya bangsaku?”

2. Pertanyaan Penelitian

Untuk lebih memfokuskan dalam melakukan penelitian, rumusan masalah sebagaimana diutarakan di atas, kemudian dirinci dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan sebagai berikut:

- a. Bagaimana perencanaan pembelajaran pada subtema keberagaman budaya bangsaku dengan menggunakan model *discovery learning* di kelas IV SDN Cibogo Bandung?
- b. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran pada subtema keberagaman budaya bangsaku dengan menggunakan model *discovery learning* di kelas IV SDN Cibogo Bandung?
- c. Bagaimana hasil belajar siswa setelah mengikuti proses pembelajaran pada subtema keberagaman budaya bangsaku dengan menggunakan model *discovery learning* di IV SDN Cibogo Bandung?

D. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Secara umum, penelitian ini untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada subtema keberagaman budaya bangsaku dengan penggunaan model *discovery learning* pada siswa kelas IV SDN Cibogo Bandung.

2. Tujuan Khusus

- a. Membuat perencanaan pembelajaran pada subtema keberagaman budaya bangsaku dengan menggunakan model *discovery learning* di kelas IV SDN Cibogo Bandung.

- b. Melaksanakan pembelajaran pada subtema keberagaman budaya bangsaku dengan menggunakan model *discovery learning* di kelas IV SDN Cibogo Bandung.
- c. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada subtema keberagaman budaya bangsaku dengan menggunakan model *discovery learning* di kelas IV SDN Cibogo Bandung.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara praktis penelitian ini bermanfaat untuk menambah wawasan keilmuan bagi pembaca tentang meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *discovery learning*.

2. Manfaat praktis

Penelitian ini diharapkan akan bermanfaat untuk guru, siswa, sekolah maupun peneliti. Secara rinci manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Bagi Siswa

- 1) Agar siswa mendapatkan pengalaman belajar yang lebih menarik dengan penggunaan model *discovery learning*.
- 2) Agar hasil belajar siswa lebih meningkat dalam pembelajaran subtema keberagaman budaya bangsaku.

b. Bagi Guru

- 1) Dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam melakukan pembelajaran di kelas.
- 2) Memberikan informasi serta gambaran tentang penggunaan model *discovery learning* dalam subtema keberagaman budaya bangsaku.
- 3) Memotivasi guru untuk lebih kreatif dan inovatif dalam melaksanakan pembelajaran subtema keberagaman budaya bangsaku.
- 4) Memperbaiki proses pembelajaran di kelas.
- 5) Dapat menambah pengetahuan, wawasan dan pengalaman dalam pembelajaran subtema keberagaman budaya bangsaku di kelas IV SDN Cibogo.

c. Bagi Sekolah

Memberikan kesempatan kepada sekolah dan para guru untuk mampu membuat perubahan kearah lebih baik dalam meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.

d. Bagi Peneliti

- 1) Mendapatkan pengalaman dalam merencanakan, melaksanakan kegiatan pembelajaran yang aktif, kreatif dan menyenangkan.
- 2) Mendapatkan pengalaman dan menambah wawasan dalam melaksanakan penelitian tindakan kelas.

F. Definisi Operasional

Untuk menghindari terjadinya salah penafsiran tentang makna istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka perlu dijelaskan makna beberapa definisi operasional sebagai berikut :

1. Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah suatu pola pembelajaran yang tergambar dari awal hingga akhir kegiatan pembelajaran yang tersusun secara sistematis dan digunakan sebagai pedoman untuk merencanakan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

2. *Discovery Learning*

Discovery learning adalah proses pembelajaran yang menuntut siswa untuk mencari informasi secara sistematis, sehingga mereka dapat menemukan sendiri pengetahuan, yang diwujudkan dengan adanya perubahan perilaku dan keterampilan.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang luas mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Oleh sebab itu, dalam penilaian hasil belajar, peranan tujuan instruksional yang berisi rumusan kemampuan dan tingkah laku yang diinginkan dikuasai siswa menjadi unsur penting sebagai dasar dan acuan penilaian.

G. Sistematika Skripsi

Bab I Pendahuluan

- a. Latar belakang masalah
- b. Identifikasi masalah
- c. Rumusan masalah dan pertanyaan penelitian
- d. Tujuan penelitian
- e. Manfaat penelitian
- f. Definisi operasional
- g. Sistematika skripsi

Bab II Kajian Teori

- a. Kajian teori
- b. Kerangka pemikiran
- c. Asumsi dan hipotesis

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
- g. Indikator keberhasilan

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bab V Simpulan dan Saran

Daftar Pustaka