

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah hak bagi seluruh rakyat Indonesia seperti halnya tercantum dalam Undang-Undang No. 20 tahun 2003 pasal 5 menyatakan bahwa “Setiap warga negara mempunyai hak yang sama untuk memperoleh pendidikan yang bermutu”. Menurut Udin (2009, hlm. 6) mengatakan bahwa “pendidikan merupakan upaya yang dapat mempercepat pengembangan potensi manusia untuk mampu mengemban tugas yang dibebankan padanya, karena hanya manusia yang dapat mempengaruhi perkembangan fisik, mental, emosional, moral, serta keimanan dan ketakwaan manusia”. Setiap orang berhak memperoleh dan mengembangkan pengetahuan, keterampilan dan kemampuan yang dimiliki melalui pendidikan. Pendidikan merupakan salah satu aspek yang dibutuhkan manusia untuk hidup di masa depan, sehingga setiap orang harus memiliki pendidikan yang layak agar terwujudnya tujuan suatu bangsa yang cerdas dan maju.

Tujuan pendidikan Indonesia tercantum dalam Undang-undang No. 20 tahun 2003 pasal 3 “... 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”. Tercapainya tujuan pendidikan di Indonesia tidak terlepas dari peran guru, peserta didik, masyarakat maupun lembaga terkait lainnya. Dalam Undang-Undang No. 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen pasal 1 yang menyatakan bahwa “Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah”.

Dalam proses untuk pencapaian tujuan pendidikan tersebut seringkali terjadi masalah salah satunya adalah lemahnya proses pembelajaran. Pembelajaran

merupakan terjemahan dari “*Learning*” yang berasal dari kata belajar atau “*To learn*”. Pembelajaran adalah seperangkat peristiwa (*events*) yang mempengaruhi peserta didik sedemikian rupa, sehingga peserta didik itu memperoleh kemudahan (Menurut Briggs (1992) dalam Rifai dan Anni 2011, hlm. 191). Secara psikologi pengertian pembelajaran dapat dirumuskan “Pembelajaran ialah suatu proses individu untuk memperoleh suatu perilaku secara menyeluruh, sebagai hasil dari interaksi individu itu dengan lingkungannya”.

Pembelajaran tematik menyediakan keluasaan dan kedalaman implementasi kurikulum, menawarkan kesempatan yang sangat banyak pada peserta didik untuk memunculkan dinamika dalam pendidikan. Pendekatan ini berangkat dari teori pembelajaran yang menolak proses latihan/hafalan (*drill*) sebagai dasar pembentukan pengetahuan dan struktur intelektual anak. Teori pembelajaran ini dimotori para tokoh Psikologi Gestalt, termasuk Piaget yang menekankan bahwa pembelajaran itu haruslah bermakna dan berorientasi pada kebutuhan dan perkembangan anak. Pembelajaran yang bermakna apabila peserta didik dapat aktif dalam proses pembelajaran. Pendekatan pembelajaran tematik lebih menekankan pada penerapan konsep belajar sambil melakukan sesuatu (*learning by doing*). Salah satu mata pelajaran yang terkandung dalam tematik ini adalah pembelajaran Ilmu Pendidikan Alam (IPA).

Berdasarkan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Tingkat SD/MI dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomer 22 Tahun 2006 tentang standar isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah bahwa standar kompetensi Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis sehingga peserta didik memiliki pengalaman. IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga menampilkan suatu proses penemuan.

Sebagai alat pendidikan yang berguna untuk mencapai tujuan pendidikan, maka pendidikan IPA di sekolah mempunyai tujuan-tujuan tertentu. Berikut ini merupakan tujuan-tujuan pendidikan IPA menurut Trianto (2011, hlm. 142) yaitu:

- 1) memberikan pengetahuan kepada peserta didik tentang dunia tempat hidup dan bagaimana bersikap;
- 2) menanamkan sikap ilmiah;
- 3) memberikan keterampilan untuk melakukan pengamatan;
- 4) mendidik

peserta didik untuk mengenal, mengetahui cara kerja serta menghargai para ilmuwan penemunya; 5) menggunakan dan menerapkan metode ilmiah dalam memecahkan permasalahan.

Pendidikan IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya di dalam kehidupan sehari-hari. Proses pembelajarannya menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah.

Diharapkan pembelajaran ini dapat mencapai target yang diinginkan sesuai dengan fungsinya. Fungsi pembelajaran IPA di Sekolah Dasar (SD) mencakup komponen-komponen produk ilmiah, metode ilmiah dan sikap ilmiah. Metode ilmiah dan sikap ilmiah tersebut meliputi: 1) mengembangkan dan menggunakan keterampilan proses untuk memperoleh konsep-konsep IPA; 2) melatih peserta didik dalam memecahkan masalah yang dihadapinya; 3) memupuk daya kreasi dan kemampuan berpikir; 4) menunjang mata pelajaran IPA dan mata pelajaran lainnya serta membantu peserta didik memahami gagasan atau informasi baru dalam kehidupan sehari-hari.

Akan tetapi pada kenyataannya yang terjadi di sekolah berdasarkan pengamatan awal peneliti menemukan rendahnya hasil belajar peserta didik di kelas V pada tema 1 subtema perubahan wujud benda, ada 17 dari 30 peserta didik atau 56,7 % peserta didik yang belum mencapai KKM, 13 dari 30 peserta didik atau 43,3 % peserta didik yang telah mencapai KKM. Hasil ini belum memenuhi Kreteria Ketuntasan Minimal yang dcantumkan pihak sekolah sebesar 80%. Menurut Depdiknas (2004) dalam Susanto (2013, hlm. 54) pembelajaran dikatakan tuntas apabila telah mencapai angka $\geq 70\%$.

Penyebab rendahnya hasil belajar peserta didik diakibatkan sebagai berikut: 1) pembelajaran hanya berpusat pada guru; 2) kurangnya model pembelajaran yang variatif; 3) tempat duduk yang klasikal sehingga peserta didik hanya melihat punggung temannya; 4) peserta didik kelas V terlalu banyak sehingga keadaan kelas menjadi kurang kondusif. Berbagai kondisi peserta didik di dalam kelas pun mempengaruhi hasil belajar seperti berikut: 1) peserta didik

terkadang mengantuk saat pembelajaran; 2) peserta didik peserta didik asik sendiri; dan 3) peserta didik yang mengganggu temannya.

Masalah lain yang terjadi ketika guru memberi pertanyaan hanya beberapa orang yang menjawab pertanyaan guru, masalah ini disebabkan oleh kurangnya rasa percaya diri pada peserta didik . Ada beberapa faktor yang mempengaruhi perilaku tersebut seperti peserta didik sulit untuk mengungkapkan pendapat atau mempresentasikan hasil pembelajaran karena kurangnya rasa percaya diri. Jika peserta didik memiliki kepercayaan diri yang kurang maka saat peserta didik belajar akan mengeluh dan menyerah begitu saja. peserta didik juga tak yakin jika diminta untuk melakukan sesuatu peserta didik takut secara berlebihan. peserta didik yang kurang percaya diri juga akan sulit berkomunikasi dengan orang lain. peserta didik yang kurang percaya diri juga akan menghambat prestasinya.

Keberhasilan dalam proses pembelajaran salah satunya dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam menggunakan metode, model dan starategi. Untuk mengatasi permasalahan di atas penilti menggunakan model pembelajaran *discovery* sebagai upaya meningkatkan aktvitas dan hasil belajar khususnya pada subtema perubahan wujud benda. Menurut Kurniasih & Sani (2014, hlm. 64) pembelajaran *discovery* didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang terjadi bila materi pembelajaran tidak disajikan dalam bentuk finalnya, tetapi diharapkan peserta didik mengorganisasi sendiri. Selanjutnya, Sani (2014, hlm. 97) mengungkapkan bahwa pembelajaran *discovery* adalah menemukan konsep melalui serangkaian data atau informasi yang diperoleh melalui pengamatan atau percobaan. Sedangkan menurut peneliti pembelajaran *discovery* adalah model yang berpikir kritis dan bisa menyelesaikan masalah dengan cara mengamati dan mencoba dan dapat mempresentasikan hasil dengan rasa percaya diri. Model pembelajaran ini sesuai dengan teori Brunner yang menyarankan agar peserta didik belajar secara aktif untuk membangun konsep dan prinsip. Menurut Westwood (2008) dalam Sani (2015, hlm. 98) pembelajaran dengan model *discovery* akan efektif jika terjadi hal-hal berikut: 1) proses belajar dibuat secara terstruktur dengan hati-hati; 2) peserta didik memiliki pengetahuan dan keterampilan awal untuk belajar; 3) guru memberikan dukungan yang dibutuhkan peserta didik untuk melakukan penyelidikan.

Alasan peneliti menggunakan model pembelajaran *discovery* ini karena memiliki kelebihan seperti yang dijelaskan Hosnan (2014, hlm. 287-288) sebagai berikut:

1) Membantu peserta didik untuk memperbaiki dan meningkatkan keterampilan-keterampilan dan proses-proses kognitif; 2) Pengetahuan yang diperoleh melalui model ini sangat pribadi dan ampuh karena menguatkan pengertian, ingatan, dan transfer; 3) Dapat meningkatkan kemampuan peserta didik untuk memecahkan masalah; 4) Membantu peserta didik memperkuat konsep dirinya, karena memperoleh kepercayaan bekerja sama dengan yang lain; 5) Mendorong keterlibatan keaktifan peserta didik.

Keberhasilan akan penggunaan model pembelajaran ini didukung oleh penelitian-penelitian terdahulu yang ditulis oleh Gordella Nugraheni dengan judul “Penerapan Metode Discovery untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas IV SD Negeri Kreet Kecamatan Panjatan Kabupaten Kulon Progo Tahun 2014” penelitian tersebut memiliki persentase ketuntasan hasil belajar IPS peserta didik yang semula pada pra tindakan adalah 46% dengan rata-rata 64,3 kemudian pada siklus I mencapai 77% dengan rata-rata 76,54 dan pada siklus II mencapai 100% dengan rata-rata 89,62.

Penelitian terdahulu lain yang mendukung penggunaan model *discovery* yang ditulis oleh Neris Lendi “Pengaruh Strategi *Guided Discovery Learning* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Ipa peserta didik Kelas V Sekolah Dasar” memiliki hasil Kelas eksperimen kelas eksperimen dengan $n_1=40$ diperoleh skor rata-rata selisih *pretest* dan *posttest* sebesar 14,13 dengan varians = 17,39. Adapun kelas kontrol dengan $n_2 = 40$ diperoleh skor rata-rata selisih *pretest* dan *posttest* sebesar 8,3 dengan varians = 20,98. Rata-rata *posttest* kemampuan berpikir kritis peserta didik pada kelompok eksperimen yang menggunakan strategi *guided discovery learning* yaitu 35,85, sedangkan rata-rata *posttest* kemampuan berpikir kritis peserta didik pada kelompok kontrol yang menggunakan strategi pembelajaran ekspositori yaitu 29,55.

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti bermaksud menerapkan metode *discovery* untuk meningkatkan percaya diri dan hasil belajar Kelas V SDN Depok 2 Kabupaten Garut. Judul yang diambil peneliti adalah **“Penerapan Model Pembelajaran *Discovery* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada**

Subtema Wujud Benda Dan Cirinya” (Penelitian Tindakan Kelas Tema 1 Kelas V SDN Depok 2 Kabupaten Garut)”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah sebagaimana telah diungkapkan di atas, maka masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Sebagian besar peserta didik belum mencapai KKM yang diharapkan. Dari 30 peserta didik hanya 43,3% yang mencapai KKM. Hal tersebut dikarenakan peserta didik tidak dominan dalam pembelajaran.
2. Pembelajaran tidak interaktif. Hal tersebut dikarenakan pembelajaran berpusat pada guru dan kurangnya rasa percaya diri pada peserta didik .
3. Pembelajaran yang monoton. Hal tersebut dikarenakan guru tidak menggunakan model pembelajaran bervariasi.

C. Rumusan Masalah dan Pertanyaan Penelitian

1. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah maka timbul pertanyaan “Apakah model pembelajaran *Discovery* dapat meningkatkan hasil belajar subtema wujud benda dan cirinya Kelas V SDN Depok 2 Kabupaten Garut”?

2. Pertanyaan Penelitian

Atas dasar latar belakang dan identifikasi masalah, maka masalah utama dalam penelitian ini yaitu dirinci dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan sebagai berikut:

- a. Bagaimana hasil belajar dan rasa percaya diri peserta didik sebelum menggunakan model pembelajaran *Discovery*?
- b. Bagaimana respon siswa selama peserta didik mengikuti pembelajaran dalam menggunakan pembelajaran *Discovery*?
- c. Bagaimana aktivitas belajar peserta didik selama mengikuti pembelajaran subtema pembelajaran *Discovery*?
- d. Bagaimana aktivitas guru selama melaksanakan pembelajaran subtema pembelajaran *Discovery*?

- e. Bagaimana perangkat pembelajaran (RPP) guru pada subtema pembelajaran *Discovery*?
- f. Bagaimana hasil akhir belajar dan rasa percaya diri peserta didik setelah menggunakan model pembelajaran *Discovery*?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan yang diharapkan dari penelitian ini menjadi masukan bagi guru dan peserta didik untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam subtema komponen ekosistem dengan penerapan model pembelajaran *Discovery*. Tujuan penelitian ini sesuai dengan permasalahan yang telah dirumuskan adalah:

1. Meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan penggunaan model pembelajaran *Discovery* pada subtema wujud benda dan cirinya pada peserta didik Kelas V SDN Depok 2 Kabupaten Garut.
2. Meningkatkan percaya diri peserta didik dengan penggunaan model pembelajaran *Discovery* pada subtema wujud benda dan cirinya pada peserta didik Kelas V SDN Depok 2 Kabupaten Garut.
3. Mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery* pada subtema wujud benda dan cirinya pada peserta didik Kelas V SDN Depok 2 Kabupaten Garut.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian menguraikan beberapa manfaat dan kontribusi yang diperoleh dari penelitian. Manfaat itu tidak hanya untuk peneliti sendiri, tetapi juga untuk pihak-pihak yang terkait seperti peserta didik, guru, dan sekolah tempat penelitian dilaksanakan.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar dan rasa percaya diri peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery* pada subtema wujud benda dan cirinya pada peserta didik Kelas V SDN Depok 2 Kabupaten Garut.

2. Manfaat praktis

Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat membawa manfaat bagi beberapa pihak sebagai berikut:

a. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman bagi peserta didik dalam pembelajaran sehingga siswa lebih termotivasi pada pembelajaran subtema wujud benda dan cirinya.

b. Bagi Guru

Penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi guru, mengembangkan kemampuan merencanakan dan menggunakan model pembelajaran secara kreatif dan fungsional. Dengan demikian, peserta didik dapat termotivasi dalam belajar dan akan berakibat pada pencapaian prestasi belajar yang maksimal dan sesuai dengan harapan.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini dilakukan sebagai tolak ukur dalam peningkatan dan perbaikan mutu pembelajaran di sekolah. Sehingga guru-guru yang lain dapat berbagi pengalaman untuk perbaikan proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar peserta didik .

d. Bagi Peneliti

Dapat menambah pengetahuan dan pengalaman mengenal Penelitian Tindakan Kelas dalam memecahkan masalah pembelajaran sekolah terutama pada subtema wujud benda dan cirinya dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery*.

e. Bagi PGSD Universitas Pasundan

Penelitian ini dapat memberikan dampak positif bagi mahasiswa/i jurusan PGSD Universitas Pasundan dalam menyelesaikan tugas akhir kuliah dalam melakukan penelitian tindakan kelas sert menambah wawasan dan bekal pengalamna derta menjadikan mahasiswa/i PGSD Universitas Pasundan menjadi guru yang inovatif dan profesional untuk kelak terjun di lapangan setelah lulus kuliah.

F. Defenisi Operasional

Adapun definisi operasional dari variabel–variabel dalam penelitian sebagai berikut:

1. Model *discovery* adalah model pembelajaran dalam penelitian ini adalah *discovery* dimana guru memfasilitasi peserta didik agar belajar bersama-sama saling membantu antar satu dengan yang lain dalam memahami suatu konsep atau informasi dengan bertukar peran antara pembaca dan pendengar dalam suasana belajar yang menyenangkan.
2. Hasil belajar merupakan suatu kegiatan yang dilakukan individu dengan melibatkan berbagai aktivitas fisik ataupun non-fisik sehingga terjadi perubahan tingkah laku.
3. Rasa percaya diri adalah meyaknkan pada kemampuan dan penilaian dir sendiri dalam melakukan tugas dan memilih pendekatan yang efektif.

G. Sisitematika Skripsi

Dalam penelitian ini menggunakan sistematika penulisan skripsi sebagai berikut:

1. Bab I Pendahuluan
2. Bab II Kajian Teori dan Kerangka Berpikir
3. Bab III Metode Penelitian
4. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan
5. Bab V Simpulan dan Saran