

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada hakikatnya adalah usaha sadar yang dilakukan oleh manusia untuk mengembangkan pengetahuan dan kepribadiannya. Pendidikan ini memiliki peranan penting dalam membina manusia yang memiliki pengetahuan dan keterampilan, serta manusia-manusia yang memiliki sikap positif terhadap segala hal, sehingga dapat dikatakan bahwa pendidikan merupakan satu usaha yang sangat penting dan dianggap pokok dalam kehidupan manusia.

Undang-Undang nomor 2 tahun 1989 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa “Pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan atau latihan bagi peranannya di masa mendatang”.

Berdasarkan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional nomor 20 tahun 2003 menyatakan bahwa “Pendidikan Nasional bertujuan untuk mengembangkan 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”. Sedangkan tujuan pendidikan di sekolah dasar adalah peletak dasar kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut (Susilana, 2006).

Tercapainya tujuan pendidikan di Indonesia tidak terlepas dari peran guru, siswa, masyarakat maupun lembaga terkait lainnya. Sebagai salah satu upaya peningkatan kualitas menuju tercapainya tujuan tersebut perlu disampaikan suatu upaya perbaikan sistem pembelajaran inovatif yang

merangsang siswa untuk mencintai yang akhirnya mau mempelajari seksama terhadap suatu mata pelajaran.

Keberhasilan pendidikan sangat ditentukan manakala pendidik tersebut dapat mengubah diri siswa. Perubahan tersebut dalam arti dapat menumbuhkan kembangkan potensi-potensi yang dimiliki siswa sehingga siswa dapat memperoleh manfaatnya secara langsung dalam perkembangan pribadinya.

Dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No.20 tahun 2003 pasal 3, menyatakan bahwa:

Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan serta 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 terhadap Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Selain itu keberhasilan tujuan pendidikan nasional sebagaimana diamanatkan dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 akan tercapai bila didukung oleh komponen-komponen pilar pendidikan yang meliputi motivasi belajar peserta didik, materi pembelajaran, proses pembelajaran, dan tujuan pembelajaran.

Menurut Sudzana (2001:61) mengatakan bahwa keaktifan siswa dapat dilihat dalam hal turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya, terlibat dalam pemecahan masalah, bertanya kepada siswa lain atau kepada guru jika tidak memahami persoalan yang di hadapinya.

Hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar mengalami perubahan tingkah laku pada orang tersebut. Misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti (Hamalik, 2006:30).

Belajar merupakan proses menjembatani antara konsep-konsep yang telah dimiliki siswa dan konsep baru yang dipelajari, atau yang lebih dikenal dengan nama paham konstruktivis. Guru penganut paham konstruktivis akan meninggalkan model konvensional, dan beralih pada model pembelajaran *discovery learning* yang dapat mengaktifkan siswa untuk memperoleh pengetahuan atau informasi sendiri, baik itu melalui media gambar, media sosial, alat peraga ataupun lingkungan nyata sekalipun.

Discovery learning merupakan model pembelajaran dimana materi atau bahan pelajaran yang akan disampaikan tidak disampaikan dalam bentuk final tetapi siswa sebagai peserta didik didorong untuk mengidentifikasi apa yang ingin diketahui dilanjutkan dengan mencari informasi sendiri kemudian mengorganisasi atau membentuk (konstruktif) apa yang mereka ketahui dan mereka pahami dalam suatu bentuk akhir.

Pada proses pembelajaran seorang guru bertugas menyiapkan situasi yang kondusif bagi siswa untuk memahami apa yang sedang dipelajari dengan memberi fakta, data, serta konsep.

Menurut Hermansyah dalam Sumarmo (2003: 4), menerapkan berbagai strategi, metode, dan pendekatan yang tepat dengan kondisi siswa dan materi itu sangat diperlukan karena jika pembelajaran digunakan membuat siswa tertarik, maka motivasi dan minat siswa akan meningkat, sehingga siswa menjadi senang untuk belajar lebih lanjut, dan pembelajaran pun lebih terarah.

Selama ini proses pembelajaran belum memberikan pengalaman langsung pada siswa. Pembelajaran masih berpusat pada guru, ceramah menjadi pilihan utama dalam menyampaikan materi, sehingga pembelajaran menjadi kurang bermakna bagi siswa, guru terkadang dalam memilih model

pembelajaran sering tidak sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Penggunaan media yang kurang optimal menjadikan siswa tidak terlibat aktif dalam pembelajaran. Penggunaan buku teks sebagai sumber belajar pun kurang optimal karena minat baca siswa kurang, sehingga informasi yang diperoleh tidak diolah menjadi pengetahuan yang bermakna bagi mereka.

Pengamatan yang dilakukan pada kegiatan observasi yang dilakukan di SD Negeri Cikaro Kecamatan Majalaya Kabupaten Bandung pada pelaksanaan pembelajaran IPS di kelas IV SDN Cikaro ditemukan beberapa kekurangan diantaranya, pembelajaran berpusat pada guru (*teaching oriented*), model pembelajaran yang digunakan tidak relevan dengan materi ajar, pembelajaran kurang melibatkan siswa secara aktif, pemanfaatan media dalam pembelajaran masih kurang.

Sedangkan hasil wawancara yang dilakukan pada siswa kelas IV SDN Cikaro ditemukan kesulitan yang dialami siswa dalam pembelajaran IPS yaitu, siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep IPS yang cenderung abstrak sehingga mereka kurang termotivasi dalam belajar, peran aktif siswa dalam pembelajaran tidak dirasakan oleh siswa sehingga semangat belajar siswa menurun.

Pada dasarnya kegiatan belajar mengajar dalam pendidikan yang khususnya berlangsung di SD Negeri Cikaro adalah kurangnya interaksi aktif antara siswa dan guru. Tugas guru bukan hanya sekedar menyampaikan materi ajar, namun keterlibatan siswa aktif dan penggunaan sumber belajar menjadi hal yang tidak kalah pentingnya. Agar dapat memancing siswa untuk

terlibat aktif dalam kegiatan belajar-mengajar, guru dituntut untuk lebih kreatif dalam menyelenggarakan kegiatan pembelajaran, diantaranya adalah dengan menguasai dan dapat menerapkan berbagai model pembelajaran dan menggunakan berbagai sumber belajar yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan, sehingga dapat tercipta kondisi pembelajaran yang baik di kelas dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai dengan baik. Hal ini dapat mempengaruhi hasil belajar siswa yang baik pula.

Kenyataan yang ada di SDN Cikaro didapatkan data bahwa jumlah siswa kelas IV yaitu 28 siswa, hanya 9 siswa atau 32% yang memperoleh nilai di atas KKM (kriteria ketuntasan minimal) dan sisanya 19 siswa atau 68% yang belum mencapai KKM, dari jumlah siswa 28 terdiri dari 15 orang siswa perempuan dan 13 orang siswa laki-laki. Hasil pembelajaran IPS siswa kelas IV SDN Cikaro Kecamatan Majalaya Kabupaten Bandung pada pokok bahasan peristiwa-peristiwa yang mempengaruhi kehidupan sosial menunjukkan hasil yang kurang memuaskan di bawah KKM. Sedangkan KKM yang diharapkan di kelas IV SDN Cikaro untuk pelajaran IPS adalah 60. Hal ini terjadi karena pembelajaran yang dilakukan kurang bermakna bagi siswa sehingga siswa mudah lupa materi yang telah disampaikan oleh guru.

Hal yang harus dilakukan salah satunya dengan menggunakan model yang cocok dengan karakteristik siswa, materi ajar khususnya pada pelajaran IPS pokok bahasan masalah sosial.

Dalam pembelajaran dikenal berbagai model pembelajaran salah satunya adalah model pembelajaran *discovery learning*. Bruner memakai metode yang disebutnya *discovery learning*, dimana murid mengorganisasi bahan yang dipelajari dengan suatu bentuk akhir

(Dalyono, 1996: 41). Model *discovery learning* adalah memahami konsep, arti, dan hubungan, melalui proses intuitif untuk akhirnya sampai kepada suatu kesimpulan (Budiningsih, 2005: 43). Dalam mengaplikasikan model *discovery learning* guru berperan sebagai pembimbing dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara aktif, sebagaimana pendapat guru harus dapat membimbing dan mengarahkan kegiatan belajar siswa sesuai dengan tujuan (Sardiman, 2005: 145).

Dengan mengaplikasikan metode *discovery learning* secara berulang-ulang dapat meningkatkan kemampuan penemuan diri individu yang bersangkutan. Penggunaan metode *discovery learning*, ingin merubah kondisi belajar yang pasif menjadi aktif dan kreatif. Mengubah pembelajaran yang *teacher oriented* ke *student oriented*. Mengubah modus ekspositori siswa hanya menerima informasi secara keseluruhan dari guru ke modus *discovery* siswa menemukan informasi sendiri.

Atas dasar latar belakang masalah sebagaimana telah diutarakan di atas, maka saya memandang penting dan perlu untuk melakukan penelitian dengan judul “Penggunaan Model *Discovery Learning* Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Pada Pembelajaran IPS ”.

B. Identifikasi Masalah

Atas dasar latar belakang masalah sebagaimana telah diutarakan di atas, maka masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Rata-rata hasil belajar siswa di bawah KKM (60) pada mata pelajaran IPS.
2. Kemampuan keaktifan siswa tidak terlihat.
3. Rendahnya kemampuan siswa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran IPS.

4. Penggunaan model yang tidak tepat dengan materi ajar.
5. Pemanfaatan media dalam pembelajaran kurang optimal.

C. Perumusan Masalah dan Batasan Masalah

1. Perumusan Masalah

a. Rumusan Umum

Rumusan masalah umum dalam penelitian tindakan kelas ini yaitu dapatkah model *discovery learning* meningkatkan Keaktifan dan hasil belajar siswa di kelas IV SDN Cikaro pada pembelajaran IPS pokok bahasan peristiwa-peristiwa alam yang mempengaruhi kehidupan sosial?

b. Rumusan Khusus

Untuk memberikan arah terhadap jalannya penelitian, maka penulis menyusun secara khusus rumusan masalah, yaitu:

- a. Bagaimanakah rencana pelaksanaan pembelajaran disusun dengan menggunakan model *discovery learning* dibuat agar keaktifan dan hasil belajar siswa meningkat dalam pembelajaran IPS pokok peristiwa-peristiwa yang mempengaruhi kehidupan sosial di kelas IV SDN Cikaro?
- b. Bagaimanakah proses pembelajaran dengan menggunakan model *discovery learning* berlangsung agar keaktifan dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS pokok bahasan peristiwa-peristiwa

yang mempengaruhi kehidupan sosial di kelas IV SDN Cikaro dapat meningkat?

- c. Apakah melalui *model discovery learning* pada pembelajaran IPS pokok bahasan peristiwa-peristiwa yang mempengaruhi kehidupan sosial di kelas IV SDN Cikaro dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa?

D. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Sesuai dengan permasalahan yang dikemukakan, tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS pokok bahasan peristiwa-peristiwa yang mempengaruhi kehidupan sosial di kelas IV SDN Cikaro melalui penerapan model *discovery learning*.

2. Tujuan khusus

- a. Ingin memberikan gambaran tentang rencana pelaksanaan pembelajaran yang disusun dengan menggunakan model *discovery learning* agar keaktifan dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS pokok bahasan peristiwa-peristiwa yang mempengaruhi kehidupan sosial di kelas IV SDN Cikaro meningkat.
- b. Ingin memberikan gambaran mengenai proses berlangsungnya belajar mengajar dengan menggunakan model *discovery learning* agar keaktifan dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS pokok

bahasan peristiwa-peristiwa yang mempengaruhi kehidupan sosial di kelas IV SDN Cikaro meningkat.

- c. Ingin mengetahui peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS pokok bahasan peristiwa-peristiwa yang mempengaruhi kehidupan sosial di kelas IV SDN Cikaro menggunakan model *discovery learning*.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Secara Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan mutu dalam pembelajaran IPS melalui penerapan model *discovery learning* untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa pada pokok bahasan peristiwa-peristiwa yang mempengaruhi kehidupan sosial.

2. Manfaat Secara Praktis

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

a. Bagi Siswa

- 1) Memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna serta mempermudah siswa dalam memahami materi yang diberikan.
- 2) Memberikan suasana belajar untuk lebih aktif dan kreatif .

b. Bagi Guru

- 1) Memberikan informasi serta gambaran tentang penerapan model *discovery learning* dalam proses pembelajaran.
 - 2) Meningkatkan profesionalisme guru sehingga pembelajaran yang dilaksanakan lebih bermakna bagi guru.
- c. Bagi sekolah
- 1) Dapat menciptakan paduan model pembelajaran *discovery learning* sebagai bahan pertimbangan demi kemajuan proses pembelajaran dengan meningkatkan kualitas dan mutu sekolah.
 - 2) Memberikan sumbangan yang berarti pada sekolah dalam rangka peningkatan keterampilan dan memberikan solusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.
 - 3) Dapat memotivasi guru-guru agar dalam pembelajaran lebih kreatif.
- d. Bagi peneliti
- 1) Dapat memberikan gambaran dan pemahaman yang lebih jelas dalam proses pembelajaran IPS agar sikap kritis siswa tumbuh dan berkembang.
 - 2) Menambah wawasan dalam kenyataan dunia pendidikan di lapangan.
 - 3) Memiliki acuan dari rencana pelaksanaan pembelajaran yang digunakan.