

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada dasarnya bukan hanya sekedar mentransfer ilmu pengetahuan tetapi lebih dari itu. Menurut Undang-undang SISDIKNAS No.20 tahun 2003, 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, ahlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Tujuan Pendidikan Nasional dalam Undang-undang No.20 tahun 2003 Pasal 3 menyebutkan bahwa :

Pendidikan nasional berfungsi 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.

Tercapainya tujuan pendidikan di Indonesia tidak terlepas dari peran guru, siswa, masyarakat maupun lembaga terkait lainnya. Dalam Undang-Undang Republik Indonesia 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. Guru mendidik anak sebagai usaha untuk membina pribadi anak, baik secara sikap mental dan akhlak anak sehingga menjadikan anak berkembang baik dan melakukan hal yang bermanfaat bagi dirinya dan lingkungan sekitarnya. Dalam mengajar guru menciptakan suasana atau kondisi belajar mengajar di dalam kelas dengan baik sehingga guru dalam proses penyampaian materi harus menggunakan model pembelajaran yang tepat agar hasil belajar tercapai sesuai dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM). Pada proses pembelajaran guru harus membimbing ketika siswa mengalami kesulitan dalam memecahkan persoalan-persoalan

dalam pembelajaran. Dalam hal ini seorang guru juga harus mampu mengarahkan siswa untuk mencapai apa yang diinginkan ataupun cita-cita siswa harus diarahkan sedemikian rupa sehingga sesuai dengan tujuan pendidikan. Seorang pendidik melatih peserta didik untuk mempersiapkan dirinya sebaik-baiknya berupa fisik, mental, emosi, dan keterampilan atau kecakapan-kecakapan lainnya. Seorang guru menilai hasil dari proses pembelajaran yang telah diajarkan baik itu kognitif, afektif, dan psikomotor dalam bentuk angka-angka atau huruf tertentu sebagai lambang. Sedangkan mengevaluasi untuk mengetahui perubahan yang terjadi pada peserta didik dengan mengukur keberhasilan siswa apakah mengalami perubahan dari belum tahu menjadi tahu atau dari belum paham menjadi paham. Dengan demikian salah satu upaya peningkatan kualitas menuju tercapainya tujuan tersebut perlu disampaikan suatu upaya perbaikan sistem pembelajaran inovatif bagi siswa.

Penerapan pembelajaran tematik terpadu dalam kurikulum 2013 sangat menarik karena menggunakan tema sebagai pemersatu yang mencakup seluruh pembelajaran dalam satu kali pertemuan, serta berpusat pada siswa untuk mencari dan menemukan informasi pembelajaran secara aktif dan mandiri sehingga siswa mendapatkan hasil belajar sesuai terget pencapaian serta siswa mempunyai pengalaman langsung dalam proses pembelajaran. Namun berdasarkan hasil studi pendahuluan mengidentifikasi adanya permasalahan yang muncul pada siswa kelas IV di SDN 032 TILIL Kota Bandung dari jumlah 31 siswa masih terlihat siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran dan hasil belajar tidak mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal).

Dalam proses pembelajaran masih banyak ditemukan pembelajaran yang masih berpusat pada guru, ceramah dan penugasan menjadi pilihan utama dalam menyampaikan materi dan penilaian, sehingga pembelajaran menjadi kurang bermakna bagi siswa dan mengakibatkan siswa tidak terlibat secara aktif dan mandiri dalam proses pembelajaran sehingga hasil belajarpun tidak sesuai dengan KKM.

Masalah yang terjadi salah satunya kurangnya keaktifan siswa dalam pembelajaran. Keaktifan adalah pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam mencari, menemukan dan menggunakan pengetahuan yang diperoleh dari diri sendiri. Namun dalam penelitian ditemukan siswa yang

kurang aktif dalam proses pembelajaran dimana siswa cenderung mendengarkan informasi dari guru atau *teacher center*, yang menimbulkan siswa terlihat kurang antusias pada saat proses pembelajaran karena hanya menggunakan metode ceramah sehingga siswa terlihat pasif dan tidak mempunyai keberanian dalam bertanya pada saat pembelajaran. Pemilihan model pembelajaran yang kurang tepat juga mengakibatkan siswa tidak aktif dalam proses pembelajaran dan dalam pemilihan model pembelajaran guru harus mempertimbangkan dengan mengetahui karakteristik siswa sehingga guru menemukan model pembelajaran yang tepat dalam meningkatkan keaktifan siswa pada proses pembelajaran.

Kurangnya keaktifan yang dimiliki siswa mengakibatkan hasil belajar siswa pun tidak mencapai KKM. Menurut Susanto (2013, hlm. 5) hasil belajar merupakan perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Hasil belajar menjadi tolak ukur bagi guru untuk mengetahui seberapa banyak penguasaan materi yang telah diperoleh siswa. Sering sekali hasil belajar yang dimiliki siswa tidak mencapai target atau tidak mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Banyak hal yang menghambat tidak tercapainya KKM salah satunya faktor dari diri siswa itu sendiri yang tidak memiliki minat, rasa ingin tahu, atau kurangnya motivasi siswa bahkan karena siswa bosan atau jenuh dengan pembelajaran yang hanya menggunakan metode ceramah dan penugasan saja yang membuat pembelajaran menjadi monoton dan tidak terdapat interaksi dua arah yang membuat pada saat proses pembelajaran siswa tidak terlibat secara aktif.

Berdasarkan permasalahan di atas peneliti ingin mencoba menerapkan salah satu model pembelajaran yang termasuk dalam kategori pembelajaran saintifik yaitu *discovery learning*. Model pembelajaran *discovery learning* merupakan suatu metode pengajaran yang menitik beratkan pada aktivitas belajar siswa, seperti yang diungkapkan oleh Wilcox (dalam Hosnan, 2014, hlm. 281) menyatakan bahwa seorang siswa dituntut untuk belajar dengan melibatkan secara aktif kemampuan mereka sendiri dengan berbagai konsep dan prinsip.

Menurut pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *discovery learning* menitik beratkan pada keaktifan siswa dalam melaksanakan pembelajaran dimana siswa dituntut untuk menemukan beberapa

konsep dan prinsip secara mandiri sehingga siswa mempunyai pengalaman langsung dalam pembelajaran dan akan mempermudah siswa mengingat pembelajaran melalui penemuan yang dilakukannya.

Dengan mengaplikasikan model pembelajaran *discovery learning* secara berulang-ulang dapat meningkatkan kemampuan penemuan dari diri siswa. Penggunaan model pembelajaran *discovery learning*, ingin merubah pembelajaran yang pasif menjadi aktif dan kreatif, serta mengubah siswa yang tadinya menerima informasi secara keseluruhan dari guru kini siswa menemukan informasi sendiri.

Sehubungan dengan hal-hal di atas bahwa belum adanya penerapan model pembelajaran *discovery learning* berdasarkan masalah dalam kurikulum 2013, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Penerapan Model *Discovery Learning* Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Pada Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku Siswa Kelas IV SDN 032 TILIL KOTA BANDUNG.”

Dengan diterapkan model pembelajaran *discovery learning* di harapkan dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa, sehingga berpengaruh pula dengan tercapainya KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal).

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka masalah dalam peneliti ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Kurangnya keaktifan siswa pada saat proses pembelajaran.
2. Sebagian besar siswa belum mencapai KKM yang diharapkan.
3. Kurang tepatnya model yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran.
4. Proses pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah dan penugasan, sehingga kurang menarik perhatian siswa dalam kegiatan pembelajaran.

C. Pembatasan dan Rumusan Masalah

1. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah dari pokok masalah yang diangkat, maka batasan masalah yang ditetapkan adalah:

- a. Subjek penelitian adalah kelas IV SDN 032 Tilil Kota Bandung.

- b. Penelitian ini difokuskan untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa pada subtema Keberagaman Budaya Bangsaku.
- c. Dalam penelitian ini akan menelaah pembelajaran pada subtema Keberagaman Budaya Bangsaku.
- d. Model *Discovery Learning* salah satu model pembelajaran yang menitik beratkan pada keaktifan siswa dalam melaksanakan pembelajaran dimana siswa dituntut untuk menemukan beberapa konsep dan prinsip secara mandiri.

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi diatas, maka rumusan umum masalah penelitian ini adalah “ Apakah melalui model *discovery learning* dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa pada subtema Keberagaman Budaya Bangsaku kelas IV semester 2 SDN 032 Tilil? “.

Untuk memperoleh jawaban dari pertanyaan tersebut, maka penelitian ini secara khusus sebagai berikut :

- a. Bagaimana rencana pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan model *discovery learning* untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa pada subtema Keberagaman Budaya Bangsaku kelas IV semester 1 SDN 032 Tilil?
- b. Bagaimana peningkatan keaktifan siswa pada subtema Keberagaman Budaya Bangsaku setelah diterapkan model *discovery learning* kelas IV semester 1 SDN 032 Tilil?
- c. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa pada subtema Keberagaman Budaya Bangsaku setelah diterapkan model *discovery learning* kelas IV semester 1 SDN 032 Tilil?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan umum penelitian ini “Untuk mengetahui model *discovery learning* dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa pada subtema Keberagaman Budaya Bangsaku di kelas IV SDN 032 Tilil.

Tujuan khusus dari penelitian ini sebagai berikut:

- 1. Rancangan pembelajaran dengan menerapkan model *discovery learning* untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas IV SDN 032 Tilil pada subtema Keberagaman Budaya Bangsaku.

2. Peningkatan keaktifan siswa kelas IV SDN 032 Tilil pada subtema Keberagaman Budaya Bangsaku setelah diterapkan model *discovery learning*.
3. Peningkatan hasil belajar siswa kelas IV SDN 032 Tilil pada subtema Keberagaman Budaya Bangsaku setelah diterapkan model *discovery learning*.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis
 - a. Sebagai sumber pengetahuan dan wawasan untuk mengembangkan dan memahami kemampuan pemahaman konsep pada siswa sekolah dasar, dan model pembelajaran *discovery learning* dapat diterapkan oleh guru dalam proses pembelajaran tematik.
 - b. Sebagai referensi bagi pembaca atau bagi penelitian selanjutnya dalam memahami dan mengembangkan kualitas proses pembelajaran dikelas melalui penerapan model *discovery learning* di sekolah dasar sebagai suatu upaya yang dapat dilakukan dalam mengatasi permasalahan dalam proses pembelajaran.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Siswa

Dengan penerapan model *discovery learning* pada siswa diharapkan mampu secara baik menerapkan keaktifannya pada proses pembelajaran sehingga siswa dapat meningkatkan hasil belajarnya dikelas.
 - b. Bagi Guru

Melalui penggunaan model *discovery learning* dapat membantu guru dalam memperbaiki kinerjanya dalam proses belajar mengajar sehingga keaktifan dan hasil belajar siswa menjadi meningkat.
 - c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian yang dilakukan dapat dijadikan tolak ukur pengambilan kebijakan peningkatan kualitas dalam memperbaiki proses pembelajaran dan hasil belajar sehingga tujuan penyelenggaraan pendidikan di sekolah dapat tercapai secara baik.

d. Bagi Peneliti

Peneliti dapat mampu mengembangkan penerapan model *discovery learning* untuk meningkatkan wawasan serta pengetahuan pemahaman terhadap suatu model pembelajaran serta peneliti dapat mengetahui model pembelajaran yang cocok untuk melakukan setiap pembelajaran baik itu di dalam kelas maupun di luar kelas. Dan peneliti bisa menemukan fakta-fakta yang terjadi di dunia pendidikan khususnya di sekolah dasar.

F. Definisi Operasional

Pada definisi operasional akan dibahas mengenai definisi dan cara pengukuran agar tidak terjadi salah persepsi terhadap judul penelitian ini, maka perlu didefinisikan hal-hal sebagai berikut :

1. Model *Discovery Learning*

Model pembelajaran *Discovery Learning* adalah model pembelajaran dengan penemuan. Siswa dengan kemampuannya sendiri mencari atau menemukan pembelajaran dengan berbagai konsep dan prinsip. Pada model pembelajaran *discovery learning* saat proses pembelajaran siswa berperan aktif dalam menemukan masalah, mengumpulkan data, mengelola data, membuktikan serta menarik kesimpulan dengan hasil penemuan yang telah di perolehnya. Lembar observasi dan catatan lapangan adalah sebagai alat ukur model pembelajaran *discovery learning*.

2. Keaktifan

Keaktifan adalah adanya aktivitas yang dilakukan oleh siswa, dimana siswa belajar dengan mengalaminya sendiri, siswa memperoleh pengetahuan, pemahaman dan keterampilan serta perilaku lainnya termasuk sikap dan nilai dengan sendirinya. Keaktifan pada saat proses pembelajaran mengharapkan ada interaksi aktif dan kreatif siswa pada saat proses pembelajaran. Dengan demikian, peran guru dalam proses pembelajaran sangatlah penting. Guru harus merancang pembelajaran sebaik mungkin agar keaktifan siswa dapat muncul dalam proses pembelajaran dan guru sebagai pembimbing dan fasilitator.

Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa keaktifan belajar yaitu anak mampu mencari, menemukan, dan menggunakan pengetahuan yang

diperoleh. Siswa aktif mengolah informasi yang diterima dan berusaha dengan seluruh anggota badannya untuk mengidentifikasi, merumuskan masalah, menemukan fakta, menganalisis, menafsirkan dan menarik kesimpulan.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan bentuk perubahan perilaku siswa pada arah positif sebagai akibat dari proses belajar yang telah dilakukan. Batasan pada hasil belajar mencakup aspek yang luas, yakni pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotor siswa yang dapat diterapkan pada kegiatan kehidupan sehari-hari siswa. Hasil belajar juga merupakan dasar yang digunakan untuk menentukan sejauh mana siswa dapat menguasai pembelajaran setelah mengikuti proses belajar mengajar, atau keberhasilan yang dicapai seorang peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran yang ditandai dengan bentuk angka atau huruf.

G. Sistematika Skripsi

Struktur Penulisan Skripsi

1. Bab I Pendahuluan
 - a. Latar Belakang Masalah
 - b. Identifikasi Masalah
 - c. Pembatasan dan Rumusan Masalah
 - d. Tujuan Penelitian
 - e. Manfaat Penelitian
 - f. Definisi Operasional
2. Bab II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran
 - a. Kajian Teori
 - b. Hasil Penelitian Terdahulu
 - c. Kerangka Pemikiran
 - d. Asumsi dan Hipotesis
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. Profil Subjek dan Objek Penelitian
 - b. Hasil Penelitian
 - c. Pembahasan Hasil Penelitian
 5. Bab V Simpulan dan Saran
 - a. Simpulan
 - b. Saran
 6. Daftar Pustaka
 7. Lampiran