

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu muatan pelajaran yang diajarkan mulai jenjang pendidikan dasar sampai pendidikan menengah. IPS merupakan ilmu yang mengkaji, mempelajari, menelaah, serta menganalisis realita kondisi sosial yang ada dilingkungan siswa untuk membangun serta merefleksikan kemampuan siswa dalam kehidupan bermasyarakat yang selalu berubah dan berkembang secara terus menerus dan nantinya melahirkan warga negara yang baik dan bertanggung jawab terhadap bangsa dan negaranya (Asriningsih et al., 2021). Di masa yang akan datang, siswa akan menghadapi tantangan berat karena kehidupan masyarakat global selalu mengalami perubahan terus-menerus. Oleh karena itu, pelajaran IPS dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis. Tujuan utama mengajarkan ilmu pengetahuan sosial pada siswa adalah menjadikan warga negara yang baik, melatih kemampuan berpikir matang untuk menghadapi permasalahan sosial dan agar mewarisi dan melanjutkan budaya bangsanya (Putri N et al., 2022).

Peranan IPS sangat penting untuk mendidik siswa mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan agar dapat mengambil bagian secara aktif dalam kehidupannya kelak sebagai anggota masyarakat dan warga yang baik (Nilayuniarti & Putra, 2020). Pendidikan IPS di sekolah dasar saat ini dihadapkan pada upaya peningkatan kualitas Pendidikan, khususnya kualitas sumber daya manusia, sehingga eksistensi pendidikan IPS benar-benar dapat mengembangkan pemahaman konsep dan keterampilan berpikir kritis. Ruang lingkup kompetensi pengetahuan IPS di sekolah dasar diabdikan dalam 3 lingkup dimensisosial, yaitu menekankan pada perilaku terampil, dan rasionalitas (Nilayuniarti et al., 2020). IPS bersumber pada sosial life yang benar-benar

dialami dan disaring berdasarkan konsep-konsep ilmu sosial, kemudian diaplikasikan pada kegiatan proses pembelajaran.

Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa ilmu pengetahuan sosial merupakan ilmu yang memiliki keterkaitan terhadap berbagai aspek kehidupan. Cakupan dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial pada jenjang sekolah dasar sangat luas karena merupakan gabungan dari cabang ilmu-ilmu sosial (Asriningsih et al., 2021). Tidak hanya mementingkan aspek kognitif, ilmu pengetahuan sosial juga mementingkan aspek afektif serta psikomotor (Asriningsih et al., 2021) berdasarkan hal tersebut, IPS tidak kalah penting dari ilmu pengetahuan lain karena dapat mempersiapkan siswa untuk terjun dalam kehidupan sosial. Muatan pelajaran IPS di sekolah dasar mencakup persoalan manusia dan lingkungannya yang tidak dapat difokuskan melalui hafalan semata. Namun, diperlukan pemahaman, pengamatan, dan penerapan dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini menuntut pengetahuan kognitif siswa untuk dapat memahami dan menerapkan ilmu pengetahuannya dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan pengamatan yang saya lihat pada lingkungan sekitar kemajuan teknologi di masa sekarang ini sangatlah berkembang dengan pesat. Teknologi muncul dengan berbagai ragam jenis serta fitur yang semakin hari semakin maju. Kegunaan teknologi merupakan suatu kebutuhan pokok pada saat ini. Hal tersebut tidak dapat dipungkiri karena kehadiran teknologi memang dibutuhkan oleh banyak orang. Salah satu bentuk dari teknologi canggih ialah gadget. Gadget merupakan suatu bentuk nyata dari perkembangan iptek pada masa kini. Perkeembangan iptek masa kini tentunya sangat berpengaruh terhadap kehidupan manusia. Semenjak adanya bantuan dari teknologi masa kini dapat memudahkan berbagai aktivitas manusia supaya tidak memakan waktu yang cukup lama. Kegunaan gadget dalam kehidupan manusia bukan semata-mata hanya berpengaruh pada orang dewasa, melainkan juga sangat berpengaruh terhadap anak usia dini, hal tersebut tentunya akan berdampak pada interaksisosial anak.

Kemajuan teknologi yang begitu pesat menimbulkan berbagai jenis dan fitur teknologi baru. Gadget adalah salah satu bentuk yang nyata dari perkembangan ilmu pengetahuan, dengan perkembangan teknologi masa kini sangat berpengaruh terhadap kehidupan manusia baik dari perilaku maupun pola pikirnya. Selain itu,

gadget tidak hanya mempengaruhi pola pikir orang dewasa melainkan anak usia sekolah dasar. Gadget memiliki dampak positif dan negatif bagi penggunanya, khususnya bagi anak-anak usia sekolah dasar. Dampak positif menggunakan gadget bagi anak-anak yaitu dapat menambah wawasan dari segi informasi, terdapat permainan edukatif yang merangsang daya otak, sebagai media pembelajaran, juga dapat menambah pengetahuan bagi anak. Sedangkan dampak negatifnya adalah mengganggu perkembangan anak, mengganggu psikologis anak, mengganggu prestasi anak di sekolahnya, dan menjadikan anak tidak bisa berperilaku sosial yang baik kepada orang-orang atau lingkungan sekitarnya. Banyaknya konten negative yang tidak sesuai dengan umur anak akan mengakibatkan gangguan emosi mental dan kepribadian.

Menurut penelitian (Sabani, 2019) Anak usia SD (6-12 tahun) disebut sebagai masa anak-anak (*middle childhood*). Pada masa inilah disebut sebagai usia matang bagi anak-anak untuk belajar. Hal ini dikarenakan anak-anak menginginkan untuk menguasai kecakapan-kecakapan baru yang diberikan oleh guru di sekolah, bahwa salah satu tanda permulaan periode bersekolah ini ialah sikap anak terhadap keluarga tidak lagi egosentris melainkan objektif dan empiris terhadap dunia luar. Jadi dapat disimpulkan bahwa telah ada sikap intelektualitas sehingga masa ini disebut periode intelektual. Hal ini sejalan dengan pendapat bahwa masa usia sekolah ini sering disebut sebagai masa intelektual atau masa keserasian sekolah (dalam Lara Fridani 2009, hlm. 26). Pada masa ini secara relatif anak-anak mudah untuk dididik daripada masa sebelumnya dan sesudahnya. Perilaku sosial merupakan suatu aspek yang harus ada pada diri anak. Sedangkan Interaksi merupakan suatu hubungan yang berupa perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai serta norma-norma sosial yang berlaku dalam masyarakat (Purwianti, 2020). Perilaku ini bisa berpengaruh pada kehidupan sosial anak menjadi bentuk interaksi dengan alam, lingkungan sekolah, keluarga, serta lingkungan sekitar rumah. Menurut (Rini et al., 2021) anak jika sudah bermain gadget cenderung diam di depan gadget nya tanpa memperdulikan lingkungan sekitarnya (dalam Munisa, 2020). Gadget memberikan banyak perubahan-perubahan pada anak, khususnya pada perilaku sosial anak. Anak yang menggunakan gadget secara berlebihan jika dibiarkan terlalu lama maka tidak menutup kemungkinan bahwa sikap sosial yang

baru bagi anak yakni sikap acuh tak acuh terhadap lingkungan sosial, baik berinteraksi antar teman sebayanya, orangtua maupun lingkungan sekitar.

Berdasarkan hasil observasi peneliti di SD Negeri 1 Langensari Lembang diketahui bahwa guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional (metode ceramah atau teksbook) yang mana hal ini mengakibatkan pada proses kemampuan belajar yang menjadi kurang menarik. Hal ini terlihat dari data nilai siswa yang masih rendah, rata-rata dari nilai yang diperoleh siswa dalam kurun waktu kurang lebih 3 bulan terakhir yaitu 26,8. Faktor penyebab nilai yang rendah di sekolah tersebut dikarenakan guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional dengan metode ceramah sehingga kemampuan belajar tersebut hanya berpusat kepada guru dan tidak kurangnya komunikasi dua arah antara siswa dan guru. Terdapat juga kurangnya sikap kepedulian siswa yang didapatkan oleh peneliti ketika melaksanakan waktu PLP-2 dan melihat pada lingkungan rumah, penyebab kurangnya dikarenakan guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional.

Berdasarkan beberapa permasalahan yang ditemukan, perlu adanya inovasi dalam pembelajaran tersebut. Salah satu inovasi yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut, yaitu dengan menerapkan model *discovery learning*. Menurut (Astriningsih et al., 2021) model *discovery learning* memiliki begitu banyak keunggulan yang dapat menumbuhkan kreativitas dan keaktifan siswa (dalam Pane et al., 2020). Model *discovery learning* menurut (Variyani & Gede Agung, 2020) menitik beratkan pada peran aktif siswa dalam pembelajaran, sedangkan guru sebagai fasilitator atau membantu siswa menemukan dan mengonstruksikan pengetahuan yang dipelajari (dalam Lieung, 2019). Penerapan model *discovery learning* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif untuk mengatasi permasalahan di atas. Menurut (Salmi, 2019) dalam Hosnan (2014, hlm. 281) mengemukakan pembelajaran *discovery learning* adalah suatu model untuk mengembangkan cara belajar siswa aktif dengan menemukan sendiri, menyelidiki sendiri, maka hasil yang diperoleh akan setia dan tahan lama dalam ingatan, tidak akan mudah dilupakan oleh siswa. Dengan belajar penemuan, anak juga bisa berfikir lebih kritis dan mencoba memecahkan sendiri masalah yang dihadapi. Kebiasaan ini akan ditransfer dalam kehidupan masyarakat.

Model *discovery learning* dalam pembelajarannya dapat mendorong siswa untuk melakukan penyelidikan guna menemukan kebenaran ilmiah, bukan diajak. Menurut (Farida, 2020) Jerome Bruner mengungkapkan bahwa model *discovery learning* adalah model yang mendorong siswa untuk mengajukan pertanyaan dan menarik kesimpulan dari prinsip-prinsip umum praktis contoh pengalaman. J. Bruner memakai cara dengan apa yang disebutnya *discovery learning*, yaitu murid mengorganisasikan bahan yang dipelajari dengan suatu bentuk akhir. Menurut (Farida, 2020) dalam Bell, belajar penemuan adalah belajar yang terjadi sebagai hasil dari siswa memanipulasi, membuat struktur dan mentransformasikan informasi sedemikian sehingga ia menemukan informasi baru. Dalam belajar penemuan, siswa dapat membuat perkiraan (*conjecture*), merumuskan suatu hipotesis dan menemukan kebenaran dengan menggunakan proses induktif atau proses deduktif, melakukan observasi dan membuat masalah.

Penggunaan model pembelajaran sangat diutamakan guna menimbulkan gairah belajar, motivasi belajar, merangsang siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran. Melalui model *discovery learning* diharapkan dapat lebih mempermudah pemahaman materi pelajaran yang diberikan dan nantinya dapat mempertinggi kualitas proses pembelajaran yang selanjutnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Dari permasalahan diatas yang didukung penelitian yang relevan, oleh karena itu penulisan tertarik melakukan penelitian dengan judul “Peningkatan Kemampuan Belajar IPS Melalui Model Pembelajaran *Discovery Learning* Pada Kelas V”.

B. Identifikasi Masalah

Adapun identifikasi masalah yang diperoleh oleh penelitian pada kelas v :

1. Pembelajaran IPS, Masih menggunakan metode ceramah atau teksbook.
2. Keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPS masih kurang baik
3. Pada mata pelajaran IPS siswa kurang memahami dengan benar.
4. Minat belajar IPS siswa rendah menyebabkan hasil belajar IPS rendah.
5. Pembelajaran IPS belum dikaitkan dengan situasi dunia nyata siswa.

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana Pelaksanaan Model Pembelajaran *Discovery Learning* pada pembelajaran IPS Kelas V SD Negeri 1 Langensari?
2. Bagaimana perbedaan Model pembelajaran *discovery learning* dengan model konvensional Kelas V SD Negeri 1 Langensari?
3. Seberapa besar pengaruh peningkatan kemampuan belajar IPS dengan menggunakan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Kelas V SD?

D. Tujuan Masalah

1. Mengetahui Pelaksanaan Model Pembelajaran *Discovery Learning* pada pembelajaran IPS Kelas V SD Negeri 1 Langensari?
2. Mengetahui perbedaan Model pembelajaran *Discovery Learning* dengan model konvensional Kelas V SD Negeri 1 Langensari?
3. Mengetahui Seberapa besar pengaruh peningkatan kemampuan belajar IPS dengan menggunakan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Kelas V SD?

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, di antara nya :

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan mampu menjadi bahan pertimbangan khususnya bagi SD yang saya survei sehingga bisa bermanfaat dalam menambah pengetahuan dalam bidang pendidikan mengenai pengaruh penggunaan model pembelajaran *Discovery learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Manfaat dari Segi Kebijakan

Menyampaikan pengarahannya prosedur untuk pengembangan pendidikan bagi peserta didik dalam proses pembelajaran yang baik dan efektif.

3. Manfaat Praktis

- a. Bagi peneliti, dapat digunakan sebagai sumber informasi untuk penelitian selanjutnya dan dapat dijadikan referensi untuk penelitian lainnya.
- b. Bagi peserta didik, diharapkan dari pengaruh penggunaan model pembelajaran *Discovery Learning* dapat meningkatkan hasil belajar.
- c. Bagi guru, menambah referensi dalam proses pembelajaran dan diharapkan pembelajaran model *Discovery Learning* ini bisa meringankan guru saat memberikan materi dan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan.
- d. Bagi sekolah, sebagai salah satu masukan pada usaha memajukan kualitas proses kegiatan pembelajaran agar lebih efektif.

F. Definisi Operasional

Agar tidak terjadi kesalah pahaman dalam penulisan skripsi ini, maka penulis akan menjelaskan beberapa definisi operasional berikut ini:

1. Peningkatan Kemampuan Belajar

Menurut Moeliono, (2005) Peningkatan adalah Sebuah cara atau usaha yang dilakukan untuk mendapatkan keterampilan atau kemampuan menjadi lebih baik. Secara umum, peningkatan merupakan upaya untuk menambah derajat, tingkat, dan kualitas maupun kuantitas.

2. Model pembelajaran Discovery Learning

Model pembelajaran penyingkapan/penemuan (*Discovery/Inquiry Learning*) adalah memahami konsep, arti, dan hubungan melalui proses intuitif untuk akhirnya sampai kepada suatu kesimpulan. *Discovery* terjadi bila individu terlibat terutama dalam penggunaan proses mentalnya untuk menemukan beberapa konsep dan prinsip. *Discovery* dilakukan melalui observasi, klasifikasi, pengukuran, prediksi, penentuan, dan inferensi. Proses di atas disebut *cognitive process* sedangkan *discovery* itu sendiri adalah *the mental process of assimilating concepts and principles in the mind*.

Tujuan belajar *discovery learning* menuntut kemandirian, kepercayaan kepada diri sendiri, dan kebiasaan bertindak sebagai subjek. Menurut penulis, tujuan metode *discovery learning* adalah untuk meningkatkan keterampilan berfikir

peserta didik lebih aktif, kreatif dan membangun sikap percaya diri dalam proses pembelajaran.

3. IPS

Menurut Supardi (2011, hlm. 182), Mendefinisikan Pendidikan IPS di sekolah adalah suatu penyederhanaan disiplin ilmu-ilmu sosial, psikologi, filsafat, ideologi Negara dan agama yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologi untuk tujuan pendidikan.

Melalui mata pelajaran pengetahuan sosial siswa diarahkan, dibimbing, dan dibantu untuk menjadi warga Negara Indonesia dan warga dunia yang baik. Menjadi warga Negara dan warga dunia yang baik merupakan tantangan yang berat karena masyarakat global selalu mengalami perubahan setiap saat.

G. Sistematika Penulisan

Skripsi ini disusun dari lima bab yang masing-masing babnya mencakup komponen-komponen penelitian. Berdasarkan panduan penulisan Karya Tulis Ilmiah (KTI) yang dijelaskan oleh Tim FKIP Unpas (2022, hlm.35-47) sistematika yang ada dalam skripsi yaitu:

Bab I Pendahuluan

Pada bagian ini berisi mengenai situasi dan kondisi permasalahan yang relevan dan terjadi saat ini dan peneliti tertarik untuk mengangkat permasalahan tersebut. Pada bagian ini memuat bagaimana permasalahan dijelaskan yang dimuat dalam latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, dan sistematika penulisan skripsi.

Bab II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran

Bab II memuat hasil kajian yang membahas mengenai teori dalam penelitian. Kajian teori dalam penelitian ini mengenai definisi operasional yang berisi subjek dan objek variabel dalam judul. Bab ini terdapat penjelasan mengenai pengertian model *Discovery Learning*, langkah-langkah model *Discovery Learning*, keunggulan dan kelemahan model *Discovery Learning*. Pun didalamnya menjelaskan mengenai berpikir kritis, faktor-faktor berpikir kritis, indikator

kemampuan berpikir kritis. Terdapat pula penelitian terdahulu, kerangka pemikiran, serta asumsi dan hipotesis.

Bab III Metode Penelitian

Pada bagian ini berisikan rancangan penelitian yang sedang dilakukan hingga memperoleh suatu jawaban terkait permasalahan yang diangkat. Pada bagian ini memuat metode penelitian, desain penelitian, subjek dan objek penelitian, teknik pengumpulan data beserta instrumen penelitian, teknik analisis data, dan prosedur penelitian.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bagian ini berisi penjelasan dari hasil yang didapat ketika penelitian sesuai dengan situasi dan kondisi yang nyata. Mulai dari pengumpulan data hingga hasil yang didapatkan dalam penelitian serta mengkaji dan menjelaskan apa yang sudah didapatkan saat penelitian di lapangan.

Bab V Simpulan dan Saran

Bagian ini memuat mengenai kesimpulan dan saran. Kesimpulan berisikan hasil yang didapatkan berdasarkan rumusan masalah yang telah dirancang dan, saran berisikan solusi atau rekomendasi bagi para pembaca.