**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang Masalah**

Pendidikan Nasional, sebagai salah satu skor pembangunan nasional dalam upaya mencerdaskan kehidupan bangsa, mempunyai visi terwujudnya sistem pendidikan sebagai perana sosial yang kuat dan berwibawa untuk memberdayakan semua warga negara Indonesia berkembang menjadi manusia yang berkualitas sehingga mampu dan proaktif menjawab tantangan zaman yang selalu berubah.

Pendidikan adalah upaya untuk meningkatkan sumber daya manusia menjadi lebih berkualitas untuk bisa menyesuaikan dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara kepada setiap individu. Dalam Undang-Undang Dasar No. 20 Tahun 1945 (2003, h.20) disebutkan, fungsi pendidikan sebagai berikut.

Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan prestasi 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.

Penyelenggaraan pendidikan diharapkan dapat mewujudkan proses berkembangnya kualitas pribadi siswa sebagai generasi penerus bangsa dimasa depan, yang diyakini akan menjadi faktor dominan bagi tumbuh kembangnya bangsa dan negara Indonesia sepanjang zaman. Komponen bangsa baik orang tua, masyarakat maupun pemerintah bertanggung jawab mencerdaskan bangsa melalui pendidikan. Sesuai dengan perkembangan situasi dan kondisi kehidupan, akan membawa sikap mental tingkah laku anak didik. Hal ini merupakan proses yang secara alami munculnya suatu permasalahan yang baru dalam dunia pendidikan.

Belajar proses perubahan tingkah laku seseorang terhadap sesuai situasi tertentu yang disebabkan oleh pengalamannya yang berulang-ulang dalam situasi itu, dimana perubahan tingkah laku itu tidak dapat dijelaskan atau dasar kecendrungan respon pembawaan, pemaksaan, atau kondisi sementara (seperti lelah, mabuk, perangsang dan sebagainya). Pada esensinya, belajar dilakukan oleh semua makhluk hidup. Untuk manusia, belajar adalah proses untuk mencapai berbagai kemampuan, keterampilan, serta sikap. Mulai dari bayi hingga remaja, seseorang akan terus belajar. Ketika dewasa, diharapkan individu akan mahir dengan tugas-tugas kerja tertentu serta keterampilan fungsional yang lain. Agar kegiatan belajar mencapai hasil yang optimal, maka diusahakan faktor penunjang seperti kondisi peserta didik yang baik, fasilitas dan lingkungan yang mendukung serta proses belajar mengajar yang tepat.

Belajar merupakan suatu aktivitas/psikis, yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungannya yang menghasilkan sejumlah perubahan dalam pengetahuan-pengetahuan, keterampilan, nilai, dan sikap yang besifat konstan dan menetap (W. S. Winkel , 2009, h.59). Dapat disimpulkan bahwa seorang dikatakan belajar apabila ada perubahan tingkah laku pada dirinya yang merupakan kemampuan dari hasil pengalaman. Selain itu juga dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan proses memperoleh pengetahuan dan pengalaman dalam wujud perubahan tingkah laku dan kemampuan berkreasi yang relative permanen atau menetap karena adanya interaksi individu dengan lingkungannya.

Kurikulum merupakan seperangkat rencana dan pengaturan pendidikan atau pembelajaran dan hasil pendidikan yang harus dicapai oleh siswa, kegitan belajar-mengajar, dan pemberdayaan sumber daya pendidikan dalam pengembangan kurikulum itu sendiri (Asep Saepudin, 2003, h.2). Di Indonesia kurikulum selalu melakukan perubahan demi tercapainya kualitas pendidikan kearah yang lebih baik. Perubahan kurikulum yang dilakukan pemerintah adalah dengan niatan untuk perbaiki sistem pendidikan. Meskipun pada kenyataannya setiap kurikulum pastilah memiliki kekurangan dan perlu di evaluasi serta diperbaiki agar tujuan pendidikan tercapai dengan baik.

Banyak kalangan yang berpendapat bahwa kurikulum KTSP adalah kurikulum yang sangat memberatkan peserta didik, karena terlalu banyak materi pelajaran yang harus dipelajari oleh peserta didik, sehingga mereka menjadi terbebani dengan segudang materi yang harus dituntaskan dan dikuasai. Dan di tahun 2013 perubahan kurikulum kembali terjadi untuk SD, SMP, SMA dan SMK. Permendikbud No. 66 Tahun 2013 tentang Standar Penilaian Pendidikan menjelaskan bahwa untuk mengukur pencapaian hasil belajar peserta didik pada Kurikulum 2013 menggunakan penilaian autentik. Penilaian autentik merupakan penilaian dengan ruang lingkup pengetahuan, sikap (spiritual dan sosial) dan keterampilan siswa selama proses pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

Terlepas dari silang pendapat di tengah masyarakat dan para ahli, kurikulum 2013 merupakan serentetan rangkaian penyempurnaan terhadap kurikulum yang telah dirintis tahun 2004 yang berbasis kompetensi lalu diteruskan dengan kurikulum 2006 (KTSP). Jadi perubahan kurikulum pendidikan merupakan suatu tuntutan yang mau tidak mau harus tetap dilaksanakan tentang menetapkan waktu saja. Jadi, tidak dapat disangkal lagi bahwa kurikulum yang di kembangkan dengan berbasis pada kompetensi sangat diperlukan sebagai instrument untuk mengarahkan peserta didik menjadi: (1) manusia berkualitas yang mampu dan proaktif menjawab tantangan zaman yang selalu berubah; dan (2) manusia terdidik yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri; dan (3) warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab (UU No. 20 Tahun 2003).

Berdasarkan hasil pemantauan lapangan selama PPL pada 10 Maret 2015 Sementara ini siswa kelas IV SD Negeri Asmi Bandung mengalami kesulitan dalam memahami pelajaran tematik karena : (1) Partisipasi siswa pada kegiatan pembelajaran kurang aktif, (2) Dalam pembelajaran masih menggunkan metode ceramah, (3) Siswa kurang termotivasi dalam pembelajaran. Pemahaman konsep dalam menyampaikan materi dengan tema Indanya Kebersamaan di kelas IV SD Negeri Asmi Bandung yang berjumlah 35 siswa. Terdapat siswa yang kurang memahami materi pembelajaran, terbukti dari masalah banyaknya siswa yang belum tuntas berdasarkan keriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditentukan yaitu sebesar 70. Melihat hal tersebut, maka sangat diperlukan pendekatan yang menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa. Maka dapat dilihat dari karakteristik kurikulum 2013 yaitu mengembangkan keseimbangan antara pengembangan sikap spiritual dan sosial, rasa ingin tahu, kreativitas, kerja sama dengan kemampuan intelektual dan psikomotor.

Untuk mengatasi masalah tersebut diatas agar tidak berkelanjutan maka guru perlu menerapkan model pembelajaran yang sesuai atau tepat sehingga dapat mengatasi permasalahan dalam meningkatkan rasa ingin tahu dan hasil belajar siswa. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam permasalahan adalah *Discovery Learning*.

Model *Discovery Learning* mengacu kepada teori belajar yang didefinisikam sebagai proses pembelajaran yang terjadi bila pelajaran tidak disajikan dengan pembelajaran dalam bentuk finalnya, tetapi diharapkan siswa mengorganisasi sendiri. Sebagai model pembelajaran, *Discovery Learning* mempunyai prinsip yang sama dengan Inquiri dan Problem Solving. Pada *Discovery Learning* lebih menekankan pada ditemukannya konsep atau prinsip yang sebelumnya tidak diketahui. Dalam mengaplikasikan model pembelajaran *Discovery Learning* guru berperan sebagai pembimbing dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara aktif, sebagaimana pendapat guru harus dapat membimbing dan menggerakan kegiatan belajar siswa sesuai dengan tujuan.

Prinsip pembelajaran yang nampak jelas dalam *Discovery Learning* adalah materi atau bahan pembelajaran yang akan disampaikan tidak disampaikan dalam bentuk final akan 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. Dengan mengaplikasikan model *Discovery Learning* secara berulang-ulang dapat meningkatkan kemampuan penemuan diri individu yang bersangkutan. Berdasarkan Latar Belakang diatas maka peneliti dapat menyimpulkan suatu judul penelitian, yaitu “Penerapan model *Discovery Learning* untuk meningkatkan rasa ingin tahu dan hasil belajar dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. (Penelitian tindakan kelas pada tema 1 Indahnya Kebersamaan dan sub tema 1 Keberagaman Budaya Bangsaku pada siswa kelas IV semester 1 SD Negeri Asmi Bandung)” .

1. **Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan terdapat beberapa masalah yang dapat diidentifikasi, antara lain :

1. Model pembelajaran yang di gunakan guru adalah ceramah dan penugasan. Hal tersebut dapat menyebabkan siswa pasif dalam pembelajaran.
2. Rendahnya rasa ingin tahu siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dalam sub tema Keberagaman Budaya Bangsaku belum mencapai KKM yang diharapkan.
3. Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dalam sub tema Keberagaman Budaya Bangsaku belum mencapai KKM yang diharapkan.
4. Karena pembelajaran yang kurang menarik dan interaktif mengakibatkan hasil belajar siswa rendah.
5. **Rumusan Masalah dan Pertanyaan Penelitian**
6. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah sebagaimana telah diutarakan di atas, maka permasalahan yang ada dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut: “Apakah penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* dapat meningkatkan rasa ingin tahu dan hasil belajar tentang tema Indahnya Kebersamaan dan sub tema Keberagaman Budaya Bangsaku pada siswa kelas IV SD Negeri Asmi Bandung?”.

1. **Pertanyaan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas, maka pemarsalahan dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada sub tema Keberagaman Budaya Bangsaku agar rasa ingin tahu dan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Asmi Bandung meningkat?
2. Dapatkah rasa ingin tahu siswa di SD Negeri Asmi Bandung meningkat dengan menerapkan model *Discovery Learning* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada sub tema Keberagaman Budaya Bangsaku?
3. Mampukah hasil belajar siswa kelas IV di SD Negeri Asmi Bandung meningkat dengan menerapkan model *Discovery Learning* pada sub tema Keberagaman Budaya Bangsaku?
4. **Batasan Masalah**

Dalam identifikasi masalah yang terpapar diatas, maka perlu di adakannya pembatasan masalah :

1. Subjek penelitian ini adalah model pembelajaran *Discovery Learning*.
2. Objek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV semester 1 SD Negeri Asmi Bandung Tahun Pelajaran 2015-2016
3. Dari banyak sekian pembelajaran, dalam penelitian ini hanya akan mengkaji atau menelaah pembelajaran pada tema Indahnya Kebersamaan sub tema Keberagaman Budaya Bangsaku.
4. Penelitian ini berfokus pada meningkatkan rasa ingin tahu dan hasil bejalar siswa.
5. **Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diidentifikasi oleh peneliti, maka tujuan umum ingin mengetahui sejauh mana penerapan model *Discovery Learning* dapat meningkatkan rasa ingin tahu dan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Asmi Bandung pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dalam sub tema Keberagaman Budaya Bangsaku.

1. Ingin menerapkan model pembelajaran *Discovery Learning* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dalam sub tema Keberagaman Budaya Bangsaku agar rasa ingin tahu siswa kelas IV SD Negeri Asmi Bandung meningkat.
2. Ingin meningkatkan rasa ingin tahu siswa kelas IV SD Negeri Asmi Bandung pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dalam sub tema Keberagaman Budaya Bangsaku dengan menggunakan model *Discovery Learning*.
3. Ingin meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Asmi Bandung pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dalam sub tema Keberagaman Budaya Bangsaku dengan menggunakan model *Discovery Learning*.
4. **Manfaat Penelitian**

1. Manfaat Teoritis

Agar rasa ingin tahu dan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Asmi Bandung pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dalam sub tema Keberagaman Budaya Bangsaku meningkat dengan menggunakan model *Discovery Learning*.

2. Manfaat Praktis

Hasil yang diperoleh dari penelitian ini diharapkan memiliki kegunaan sebagai berikut :

a. Bagi Siswa

1) Meningkatkan rasa ingin tahu dan hasil belajar siswa pada tema Indahnya Kebersamaan sub tema Keberagaman Budaya Bangsaku.

2) Siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan aktif, kreatif dan menyenangkan.

b. Bagi Guru

1) Menambah kualitas dan wawasan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model *Discovery Learning*.

2) Sebagai bahan pertimbangan dalam menentukan dan menerapkan model pembelajaran yang menyenagkan.

3) Memperbaiki kekurangan dan kelemahan guru dalam kegiatan pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

1) Menambah referensi tentang PTK di perpustakaan.

2) Prestasi hasil belajar siswa lebih meningkat.

d. Bagi Peneliti

Menambah wawasan pengalaman, dan pengetahuan serta keterampilan, khususnya yang terkait dengan penggunaan model *Discovery Learning*.

1. **Kerangka Berfikir**

Meningkatkan rasa ingin tahu dan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* pada tema Indahnya Kebersamaan Sub tema Keberagaman Budaya Bangsaku pada pembelajaran dikelas IV semester 1 SD Negeri Asmi Bandung tahun ajaran 2014/2015 yang menjadi subjek penelitian ini mengenai meningkatkan rasa ingin tahu siswa peserta didik dalam Tema Indahnya Kebersamaan di kelas IV semester 1 SD Negeri Asmi Bandung.

Saat ini kondisi belajar siswa kelas IV SD Negeri Asmi Bandung kurang besosialisasi, keberanian, dan berkomunikasi. Ini berpengaruh terhadap aktivitas mereka dikelas yang tidak kondusif. Dan rasa ingin tahu yang mereka miliki kurang dikembangkan dalam kegitan pembelajaran sehingga peserta didik hanya menunggu pemahaman dan penyampaian materi dari guru saja tidak mau mencari tahu sendiri dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, pada saat pembelajaran dilaksanakan guru lebih dominan menggunakan metode ceramah. Sehingga nilai yang diperoleh oleh peserta didik dibawah nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang sudah ditentukan.

Sehingga dari uraian tersebut apabila ditelaah secara dalam, sangatlah jelas bahwa hubungan yang erat antara meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik tentang Tema Indahnya Kebersamaan pada kelas IV SDN Asmi Bandung dengan penerapan model pembelajaran *Discovery Learning.*

Berdasarkan uraian diatas maka kerangka berfikir dapat digambarkan dengan bagan sebagai berikut:

BAGAN KERANGKA BERFIKIR

Kurangnya rasa ingin tahu dan hasil belajar siswa

1. Pembelajaran yang kurang aktif
2. Dalam penggunaan metode tidak tepat

KONDISI AWAL

Siklus 1

Pelatihan pembelajaran tematik dalam sub tema Keberagaman Budaya Bangsaku menggunakan model *Discovery Learning*

Siklus 2

Mempresentasikan pembelajaran tematik dalam sub tema Keberagaman Budaya Bangsaku menggunakan model *Discovery Learning*

Tindakan

Penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning* (DL)

Siklus 3

Melaksanakan dan menerapkan pembelajaran tematik dalam sub tema Keberagaman Budaya Bangsaku melalui Model *Discovery Learning*

Kondisi Akhir

Rasa ingin tahu dan hasil belajar siswa meningkat

**Gambar 1.1**

**Skema kerangka berfikir *Discovery Learning* untuk meningkatkan sikap rasa ingin tahu**

**Anisa Lidya (2015, h. 12)**

1. **Asumsi**

Menurut Sugiyono dalam Muh. Tahir (2011, h.24) asumsi adalah pertanyaan yang diterima kebenarannya tanpa pembuktian. Asumsi atau anggapan dasar merupakan suatu dasar penelitian yang akan memberikan arahan dalam mengerjakan penelitian yang telah diakui kebenarannya dan merupakan landasan dalam menentukan hipotesis. Asumsi yang dapat dirumuskan oleh peneliti adalah sebagai berikut :

1. Model *Discovery Learning* dikembangkan agar siswa terlibat aktif dalam proses belajar yang menumbuhkan keterampilan rasa ingin tahu, toleransi, komunikasi, kerjasama, dan reflek terhadap gagasan orang lain.
2. Pembelajaran yang menekankan model *Discovery Learning* meningkatkan sikap disiplin serta dapat memotivasi siswa dalam aktivitas belajar siswa.
3. Proses pembelajaran dengan model *Discovery Learning* meningkatkan pengamatan dan hasil diskusi siswa.
4. **Hipotesis Tindakan**

Menurut Sumadi Suryabrata (2006, h.21) hipotesis penelitian adalah jawaban sementara terhadap masalah penelitian, yang kebenarannya masih harus diuji secara empiris. Berdasarkan kerangka atau paradigm penelitian dan asumsi sebagaimana telah dikemukakan diatas, maka hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah “Penerapan model *Discovery Learning* untuk meningkatkan rasa ingin tahu dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (Penelitian tindakan kelas pada tema 1 Indahnya Kebersamaan dan sub tema 1 Keberagaman Budaya Bangsaku dikelas IV semester 1 SD Negeri Asmi Bandung)” .

Adapun secara khusus hipotesis tindakan dari penelitian ini dapat dirinci sebagai berikut:

1. Jika rencana pelaksanaan pembelajaran disusun sesuai dengan menerapkan model *Discovery Learning* dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada sub tema Keberagaman Budaya Bangsaku maka rasa ingin tahu dan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Asmi Bandung dapat meningkat.
2. Jika pelaksanaan pembelajaran pada sub tema Keberagaman Budaya Bangsaku sesuai dengan scenario model pembelajaran *Discovery Learning* maka rasa ingin tahu dan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Asmi Bandung dapat meningkat.
3. Rasa ingin tahu siswa kelas IV SD Negeri Asmi Bandung dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada sub tema Keberagaman Budaya Bangsaku diduga meningkat dengan diterapkannya model *Discovery Learning*.
4. **Definisi Operasional**

Agar tidak sala persepsi terhadap judul penelitian ini, maka perlu didefinisikan hal-hal sebagai berikut :

1. *Discovery Learning* merupakan sebuah metode pengajaran yang menekankan pentingnya membantu siswa untuk memahami struktur atau ide-ide kunci suatu disiplin ilmu, kebutuhan akan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar, dan keyakinan bahwa pembelajaran sejati terjadi melalui personal *Discovery Learning* (Bruner dalam Arends, 2008, h.186).
2. Rasa ingin tahu adalah suatu dorongan atau hasrat untuk lebih mengerti suatu hal yang sebelumnya kurang atau tidak kita ketahui (Hadi Sutrio dan Permata Nilam, 2010, h.3).
3. Hasil belajar siswa adalah keberhasilan yang dicapai oleh siswa, yakni prestasi belajar siswa di sekolah yang mewujudkan dalam bentuk angka (W. Winkel, 1989, h.82).
4. Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru sedemikian rupa sehingga tingkah laku siswa berubah kearah yang lebih baik (Darsono, 2002, h.24-25 ).