**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang Masalah**

Pendidikan memiliki pengaruh yang dinamis dalam kehidupan peserta didik dimasa yang akan datang. Pendidikan dapat mengembangkan potensi individu yang setinggi-tingginya dalam aspek fisik, intelektual, emosional, sosial dan spiritual, sesuai dengan tahap perkembangan dan karakterisik lingkungan fisik dan lingkungan sosial budayanya. Dijelaskan dalam Undang-undang Republik Indonesia No.20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memilikikekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri,kepribadian,kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Sekolah dasar merupakan satuan pendidikan yang memiliki kedudukan dan peranan yang sangat penting dalam keseluruhan system pendidikan nasional. Dikatakan demikian karena di sekolah dasar lah berbagai kemampuan dasar anak dikembangkan sebagai dasar untuk mengikuti pendidikan pada jenjang selanjutnya. Dengan tidak menyelesaikan pendidikan pada jenjang sekolah dasar seorang anak mungkin tidak dapat mengikuti pendidikan selanjutnya, baik melalui sekolah maupun melalui jalur luar sekolah.

Salah satu pendidikan yang diberikan di sekolah dasar yaitu, mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Ilmu Pengetahuan Sosial atau yang disingkat dengan IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI sampai SMP/MTS. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta konsep, generalisasi yang berkaitan dengan ilmu sosial. (Depdiknas, 2006, hlm. 140)

Mata pelajaran IPS disusun secara sistematis, komprehensif dan terpadu dalam proses pembelajaran menuju kedewasaan dan keberhasilan dalam kehidupan di masyarakat. Menurut Muhammad Nu’man Domantri dalam Sapriya (2007, hlm. 7) Pendidikan IPS adalah penyederhanaan disiplin ilmu-ilmu sosial, ideologi negara dan disiplin ilmu lainnya serta masalah-masalah sosial yang terkait yang diorganisasikan dan disajikan secara alamiah dan sikologis untuk tujuan pendidikan dasar dan menengah.

IPS merupakan mata pelajaran yang diberikan pada semua jenjang pendidikan, didalamnya mencakup seluruh aspek kehidupan sosial manusia dengan lingkungannya, kehidupan masa lalu, masa sekarang dan masa yang akan datang serta mempelajari bagaimana manusia tersebut berusaha memenuhi seluruh kebutuhannya dan menyelesaikan seluruh permasalahan yang dihadapannya. Menurut Nasution (2009, hlm. 4) pendidikan IPS lebih menekankan aspek pendidikan dibandingkan transfer konsep karena melalui pendidikan IPS diharapkan siswa memahami sejumlah konsep dan melatih sikap, nilai, moral dan keterampilannya berdasarkan konsep yang telah dimilikinya. Selain itu pendidikan IPS menurut pendapat Sapriya (2009, hlm. 6) adalah suatu pengajaran yang membingbing para pemuda-pemuda kearah menjadi warganegara yang cerdas, hidup fungsional, efektif, produktif dan berguna bagi bangsa.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat memberikan gambaran bahwa pendidikan IPS tidak hanya penguasaan konsep keilmuan dan ilmu-ilmu sosial saja tetapi juga berkaitan erat dengan keterampilan dalam mempraktikan ilmu itu adalah dalam kehidupan sehari-hari. Sebagai pengembangan kurikulum seorang guru harus dapat memperhatikan tujuan tersebut yang kemudian dtuangkan kedalam pengolahan proses pembelajaran. Pembelajaran sebagai proses belajar yang dikembangkan oeh guru bertujuan untuk mengembangkan kreatifitas befikir siswanya. Dalam mata pelajaran IPS siswa harus dilatih untuk mampu berfikir secara kritis dan memecahkan masalah-masalah yang ada di dalam pembelajaran IPS merupakan suatu fakta yang telah terjadi dalam kehidupan nyata yang perlu dibuktikan kebenarannya.

Faktanya di lapangan siswa merasa jenuh dan bosan saat belajar IPS karena guru masih menggunakan metode ceramah, sehingga siswa tidak berperan aktif pada saat proses pembelajaran berlangsung. Siswa hanya mendengarkan penjelasan materi dari guru, hal ini menyebabkan siswa tidak bersemangat belajar dan menjadikan prestasi atau hasil belajar siswa kurang, karena siswa tidak memahami materi yang telah diberikan guru.

Penelitian ini berawal dari rendahnya hasil belajar siswa kelas V SD Syukur. Nilai siswa setelah pembelajaran kurang dari KKM yaitu KKM nya 7,2. Dari jumlah 47 orang siswa yang nilainya mencapai KKM hanya 20 orang siswa. Siswa kelas V SD Sukur dipilih sebagai subjek penelitian karena materi pelajaran IPS masih kurang dipahami oleh siswa, di kelas V ini pun dinilai perlu adanya suatu pembaharuan dalam kegiatan pembelajaran IPS agar siswa lebih termotivasi dan hasil belajar mereka pun meningkat. Hal ini terlihat dari keadaan siswa yang kurang semangat dan kurang serius selama proses belajar mengajar di dalam kelas berlangsung. Hal inilah yang melatar belakangi peneliti untuk melakukan penelitian dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning*.

Metode *Discovery Learning* merupakan komponen dari praktik pendidikan yang meliputi metode mengajar yang memajukan cara belajar aktif, berorientasi pada proses, mengarahkan sendiri, mencari sendiri, dan reflektif. Ada beberapa pendapat yang berkaitan dengan definisi model pembelajaran *Discovery Learning*. Berikut definisi model pembelajaran *Discovery Learning* menurut para ahli:

Di dalam model *Discovery Learning,* peserta didik dilibatkan untuk menemukan langkah-langkah dan solusi pembelajaran, proses pemahaman dan memecahkan masalah yang berkaitan dengan pembelajaran. Menurut J.Richard dalam Roestiyah ( 2008, hlm. 20) berpendapat bahwa *Discovery Learning* ialah suatu cara mengajar yang melibatkan siswa dalam proses kegiatan mental melalui tukar pendapat, dengan diskusi, seminar, membaca sendiri dan mencoba sendiri, agar anak dapat belajar sendiri.

Agar belajar menjadi bermakna dan memiliki struktur informasi yang kuat, siswa harus aktif mengidentifikasi prinsip-prinsip kunci yang ditemukannya sendiri, bukan hanya sekedar menerima penjelasan dari guru saja. Menurut Bruner dalam Winataputra (2008, hlm. 318) belajar bermakna hanya dapat terjadi melalui belajar penemuan (*Discovery Learning*). Bruner yakin bahwa belajar penemuan (*Discovery Learning*) adalah proses belajar di mana guru harus menciptakan situasi belajar yang problematik, menstimulus siswa dengan pertanyaan-pertanyaan, mendorong siswa mencari jawaban sendiri, dan melakukan eksperimen. Bentuk lain dari belajar penemuan (*Discovery Learning*) adalah guru menyajikan contoh-contoh dan siswa bekerja dengan contoh tersebut sampai dapat menemukan sendiri hubungan antarkonsep.

Dengan demikian seorang guru dalam aplikasi metode *Discovery Learning* harus dapat menempatkan siswa pada kesempatan-kesempatan dalam belajar yang lebih mandiri. Bruner mengatakan bahwa proses belajar akan berjalan dengan baik dan kreatif jika guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan suatu konsep, teori, aturan atau pemahaman melalui contoh-contoh yang siswa jumpai dalam kehidupannya.

Model Pembelajaran *Discovery Learning* merupakan suatu model pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan pandangan konstruktivisme. Model ini menekankan pada pentingnya pemahaman terhadap suatu konsep dalam pembelajaran melalui keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui aktivitas guru dan siswa yang diamati oleh dua observer, untuk mengetahui hasil belajar siswa, serta kendala-kendala yang dihadapi siswa pada saat pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* di kelas V SD Syukur.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa metode *Discovery Learning* merupakan proses belajar dimana siswa berperan aktif untuk menemukan informasi dan memperoleh pengetahuannya sendiri dengan pengamatan atau diskusi dalam rangka mendapatkan pembelajaran yang lebih bermakna. Berdasarkan permasalahan tersebut, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: **“*Penggunaan Metode Discovery Learning Untuk Meningkatkan Rasa Ingin Tahu dan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Syukur dalam Pembelajaran IPS Pada Materi Kenampakan Alam dan Buatan Serta Pembagian Waktu di Indonesia.”***

1. **Identifikasi Masalah**

Adapun yang menjadi identifikasi masalah dalam penelitian ini yaitu, setelah mengamati proses kegiatan pembelajaran berdasarkan hasil pengamatan penulis, adanya ketidak tuntasan siswa dalam memahami materi, maka masalah yang ditemukan adalah:

1. Siswa kurang berperan aktif pada saat proses pembelajaran berlangsung, sehingga siswa kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru.
2. Guru masih menggunakan metode ceramah, dimana hanya guru saja yang aktif menjelaskan materi dan siswa hanya mendengarkan materi saja sehingga pembelajaran terasa sangat membosankan.
3. Guru kurang memberikan kesempatan kepada siswa untuk menggali kemampuan dan mengembangkan potensi yang dimilikinya.
4. Kreatifitas dan daya fikir siswa masih belum berkembang.
5. Kurangnya kemampuan guru dalam memanfaatkan media pembelajaran pada saat proses pembelajaran.
6. **Pembatasan Masalah**

Pembatasan masalah diperlukan agar penelitian lebih efektif, efisien, dan terarah. Adapun hal-hal yang membatasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penyusunan RPP dengan menggunakan metode *Discovery Learning* di kelas V SD Syukur dalam pembelajaran IPS pada materi kenampakan alam dan buatan serta pembagian waktu di Indonesia agar rasa ingin tahu dan hasil belajar siswa meningkat.
2. Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode *Discovery Learning* dalam pembelajaran IPS pada materi kenampakan alam dan buatan serta pembagian waktu di Indonesia agar rasa ingin tahu dan hasil belajar siswa kelas V SD Syukur meningkat.
3. Meningkatkan rasa ingin tahu siswa kelas V SD Syukur dengan menggunakan metode *Discovery Learning* dalam pembelajaran IPS pada materi kenampakan alam dan buatan serta pembagian waktu di Indonesia agar rasa ingin tahu dan hasil belajar siswa meningkat.
4. Meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Syukur setelah menggunakan metode *Discovery Learning* dalam pembelajaran IPS pada materi kenampakan alam dan buatan serta pembagian waktu di Indonesia agar rasa ingin tahu dan hasil belajar siswa meningkat.
5. **Rumusan Masalah**

Secara umum yang menjadi inti permasalahan dalam penelitian ini adalah “Dapatkah penggunaan metode *Discovery Learning* meningkatkan rasa ingin tahu dan hasil belajar siswa kelas V SD Syukur dalam Pembelajaran IPS pada materi kenampakan alam dan buatan serta pembagian waktu di Indonesia?”.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya, penulis menemukan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana perencanaan pembelajaran disusun dengan menggunakan metode *Discovery Learning* di kelas V SD Syukur dalam pembelajaran IPS pada materi kenampakan alam dan buatan serta pembagian waktu di Indonesia agar rasa ingin tahu dan hasil belajar meningkat.
2. Bagaimana metode *Discovery Learning* dilaksanakan dalam pembelajaran IPS pada materi kenampakan alam dan buatan serta pembagian waktu di Indonesia agar rasa ingin tahu dan hasil belajar siswa kelas V SD Syukur meningkat.
3. Dapatkah rasa ingin tahu siswa kelas V SD Syukur meningkat dengan menggunakan metode *Discovery Learning* dalam pembelajaran IPS pada materi kenampakan alam dan buatan serta pembagian waktu di Indonesia.
4. Adakah peningkatan hasil belajar siswa kelas V SD Syukur setelah menggunakan metode *Discovery Learning* dalam pembelajaran IPS pada materi kenampakan alam dan buatan serta pembagian waktu di Indonesia.
5. **Tujuan Penelitian**
6. Tujuan Penelitian Umum

Berdasarkan permasalahan diatas, penelitian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran umum tentang metode pembelajaran *Discovery Learning* dalam pembelajaran IPS pada materi kenampakan alam dan buatan serta pembagian waktu di Indonesia di kelas V SD Syukur Desa Sukamaju Kecamatan Majalaya Kabupaten Bandung.

1. Tujuan Penelitian Khusus
2. Ingin menyusun RPP dengan menggunakan metode pembelajaran *Discovery Learning* pada materi kenampakan alam dan buatan serta pembagian waktu di Indonesia dikelas V SD Syukur agar rasa ingin tahu dan hasil belajar siswa meningkat.
3. Ingin menerapkan metode *Discovery Learning* pada materi kenampakan alam dan buatan serta pembagian waktu di Indonesia dikelas V SD Syukur agar rasa ingin tahu dan hasil belajar siswa meningkat.
4. Ingin meningkatkan rasa ingin tahu siswa dengan menggunakan metode pembelajaran *Discovery Learning* pada materi kenampakan alam dan buatan serta pembagian waktu di Indonesia dikelas V SD Syukur.
5. Ingin meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode *Discovery Learning* pada materi kenampakan alam dan buatan serta pembagian waktu di Indonesia dikelas V SD Syukur.
6. **Manfaat Penelitian**
7. Manfaat teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dalam dunia pendidikan berupa gambaran mengenai sebuah teori yang menyatakan bahwa peningkatan hasil belajar IPS pada materi kenampakan alam dan buatan serta pembagian waktu di Indonesia agar mudah dipahami siswa hendaknya menggunakan moel pembelajaran *Discovery Learning.*

1. Manfaat Praktis
2. Bagi Siswa

Penelitian ini dapat meningkatkan rasa ingin tahu, aktivitas siswa dikelas dan menjadikan siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran IPS dapat mengembangkan pemahaman sosial dan penerapannya sehingga hasil belajar siswa meningkat.

1. Bagi Guru

Penelitian ini dapat memperbaiki kinerja guru sehingga dapat meningkatkan kreatifitas guru dalam merancang strategi pembelajaran IPS agar dapat menjalakan tugas mengajar yang melibatkan siswa secara menyeluruh. Selain itu model pembelajaran yang telah ditetapkan oleh peneliti dapat dijadikan sebagai suatu alternatif untuk membantu proses pembelajaran menjadi lebih baik dan sebagai pertimbangan para guru agar dapat menerapkan model pembelajaran *Discovery Learning* sebagai usaha memperbaiki dan menyempurnakan proses pembelajaran.

1. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dalam mengambil kebijakan sebagai upaya meningkatkan kualitas pembelajaran melalui perbaikan pendekatan yang dianggap relevan dengan siswa dan karakteristik mata pelajaran.

1. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman kepada peneliti dalam merencanakan, melaksanakan kegiatan pembelajaran yang aktif, kreatif dan menyenangkan. Serta peneliti mendapatkan pengalaman dan menambah wawasan dalam melaksanakan penelitian tindakan kelas. Selain itu juga dapat dijadikan sebagai acuan dalam membantu mencari solusi masalah-masalah terhadap proses pembelajaran yang dilakukan dalam penelitian.