**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang Masalah**

Pendidikan berpengaruh dalam memajukan cara berpikir dan sikap serta mengembangkan kompetensi diri peserta didik dalam kehidupannya. Dalam Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 Pasal 1 Ayat 1 dan Pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional, bahwa pengertian dan fungsi Pendidikan Nasional adalah sebagai berikut:

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

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.

Untuk mewujudkan suasana pembelajaran yang aktif seperti dalam pengertian pendidikan, maka peran seorang guru dalam perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian atau evaluasi pembelajaran sangat menentukan keberhasilan pembelajaran. Tidak hanya faktor guru yang berperan penting peserta didik juga menjadi faktor keberhasilan suatu pembelajaran. Dalam Permendikbud Nomor 53 Tahun 2015 Pasal 5 Ayat 1 tentang penilaian hasil belajar oleh pendidik dan Satuan pendidikan pada pendidikan dasar dan Pendidikan menengah adalah,

lingkup penilaian hasil belajar oleh pendidik mencakup aspek sikap, aspek pengetahuan, dan aspek keterampilan.

Adapun aspek sikap diantaranya adalah jujur, disiplin, bertanggung jawab, percaya diri, rasa ingin tahu, kerjasama dan sebagainya. Semua sangat menunjang keberhasilan belajar peserta didik, salah satunya sikap rasa ingin tahu. Rasa ingin tahu yang tinggi berdampak pada keinginan serta motivasi yang meningkat pada peserta didik. Secara alami setiap individu memiliki sikap rasa ingin tahu, yang masing-masing memiliki tingkat keingintahuan yang berbeda-beda. Rasa ingin tahu merupakan titik awal dari pengetahuan yang dimiliki oleh manusia. Sikap rasa ingin tahu membuat pikiran dan aktivitas siswa menjadi aktif. Keingintahuan menyebabkan seseorang akan mendekati, mengamati, maupun mempelajari sesuatu.

Samani M. dan Hariyanto (2012, hlm.119) berpendapat bahwa rasa ingin tahu adalah keinginan untuk menyelidiki dan mencari pemahaman terhadap rahasia alam atau peristiwa sosial yang sedang terjadi. Siswa yang memiliki keingintahuan yang tinggi terhadap peristiwa yang sedang terjadi maupun terhadap materi pelajaran dapat menyebabkan ilmunya jauh lebih banyak dibandingkan siswa yang hanya menunggu penjelasan dari guru. Hal tersebut akan berdampak pada hasil belajar yang diperoleh siswa. Untuk memperoleh hasil belajar yang baik, guru harus menguasai berbagai model pembelajaran yang dapat menunjang keberhasilan belajar serta mampu merangsang siswa menjadi lebih termotivasi sehingga menimbulkan rasa ingin tahu yang besar dalam peserta didik. Hasil belajar menjadi tolak ukur keberhasilan peserta didik dalam belajar serta keberhasilan guru dalam perencanaan, pelaksanaan dan penilaiannya.

Menurut Bloom dalam Rusmono (2014, hlm.8) hasil belajar merupakan perubahan prilaku yang meliputi tiga ranah yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Untuk dapat mengetahui perkembangan hasil belajar yang telah dicapai siswa, diperlukan sebuah evaluasi. Evaluasi menjadi patokan sampai dimanakah kemampuan siswa yang diwujudkan dalam bentuk angka. Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan prestasi belajar dari sebuah interaksi dalam proses belajar mengajar dengan berbagai sumber belajar dan lingkungan belajar, dengan membawa suatu perubahan tingkah laku baik berupa kognitif, afektif, maupun psikomotor.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti di SDN Asmi Bandung terhadap hasil wawancara dan observasi proses pembelajaran, diketahui bahwa kegiatan pembelajaran pada kelas tersebut cenderung terpusat pada guru. Pada saat pembelajaran berlangsung kondisi siswa kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran, siswa hanya mendengarkan penjelasan dari guru, cenderung diam dan kurang aktif bertanya. Terlihat pula karakter rasa ingin tahu pada siswa masih rendah baik dari aspek keinginan untuk mempelajari sesuatu yang baru, aspek sikap yang kuat untuk mengetahui sesuatu, dan aspek tertarik pada hal yang baru. Bukan hanya karakter rasa ingin tahu saja yang menjadi perhatian dalam penelitian ini, namun juga hubungannya dengan hasil belajar pada ranah kognitif yang diperoleh siswa. Hasil belajar siswa ranah kognitif dapat diketahui dengan melihat Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Standar KKM pada SDN Asmi Bandung yang harus dicapai siswa pada aspek kognitif adalah 70. Ketuntasan hasil belajar siswa pada tahun-tahun sebelumnya terutama tahun 2014/2015 hanya mencapai sekitar 46% yang tuntas pada subtema lingkungan tempat tinggalku. Sedangkan pembelajaran dikatakan berhasil apabila mencapai ketuntasan hasil belajar sekitar 80%. Hal tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas IV C pada ranah kognitif di SDN Asmi Bandung belum optimal.

Pada dasarnya, hasil belajar siswa dengan diberlakukannya kurikulum 2013 seharusnya lebih baik karena kurikulum 2013 langkah lanjutan pengembangan dari Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan. Kurikulum 2013 merupakan kurikulum berbasis kompetensi yang menekankan pembelajaran berbasis aktivitas. Hal ini berimplikasi bahwa penilaian merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari proses pembelajaran. Pada Kurikulum Nasional, di SDN Asmi Bandung sumber belajar telah menggunakan buku guru dan buku siswa. Materi pada tema tempat tinggalku subtema lingkungan tempat tinggalku membahas tentang berbagai kenampakan alam yang ada di Indonesia baik daratan maupun perairan, mengenal batas-batas wilayah Indonesia, kondisi alam Indonesia, mengenal sumber daya alam hasil bumi Indonesia, dan mengenal pentingnya pajak. Penerapan pembelajaran *discovery learning* dalam subtema lingkungan tempat tinggalku akan menjadikan siswa aktif untuk menemukan ide maupun gagasan baru, sehingga permasalahan hasil belajar dan sikap rasa ingin tahu yang kurang pada siswa dapat diatasi.

Melihat permasalahan yang ada di kelas IV C SDN Asmi Bandung yaitu siswa kurang aktif dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Terlihat sedikitnya siswa yang mengajukan pertanyaan saat proses pembelajaran berlangsung, untuk itu diperlukan model pembelajaran yang menarik bagi siswa, membuat siswa lebih aktif, serta dapat memotivasi siswa untuk bertanya saat proses pembelajaran. Upaya yang dapat ditempuh yaitu dengan menggunakan model *discovery learning*.

Pembelajaran *discovery learning* menurut Hosnan (2014, hlm.282) 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 siswa. Menurut Kemendikbud (2014, hlm.30) model *discovery learning* didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang terjadi bila pelajar tidak disajikan dengan pelajaran dalam bentuk finalnya, tetapi diharapkan mengorganisasikannya sendiri. Artinya peserta didik harus aktif dalam proses pembelajaran, seperti yang dikatakan oleh bruner dalam Kemendikbud (2014, hlm.30) menyatakan bahwa anak harus berperan aktif dalam belajar di kelas, peserta didik terlibat penuh terutama dalam penggunaan proses mentalnya untuk menemukan melalui observasi, klasifikasi, pengukuran, prediksi, penentuan dan *inferi*.

Pada metode *discovery learning*, siswa dituntut untuk melakukan berbagai kegiatan menghimpun informasi, membandingkan, mengkategorikan, menganalisis, mengintegrasikan, mereorganisasikan serta membuat kesimpulan (Kemendikbud 2014, hlm.30). Kegiatan menghimpun informasi, membandingkan, mengkategorikan, dan menganalisis akan menumbuhkan rasa ingin tahu siswa terhadap masalah yang sedang dibicarakan. Sementara itu, kegiatan mengintegrasikan, mereorganisasikan serta membuat kesimpulan dapat melatih siswa untuk berperan aktif dalam pembelajaran sehingga berdampak pada hasil belajar yang baik. Kelebihan dari model *discovery learning* menurut Suhana (2012, hlm.45-46) adalah sebagai berikut:

1. Membantu peserta didik untuk mengembangkan, kesiapan, serta penguasaan keterampilan dalam proses kognitif.
2. Peserta didik memperoleh pengetahuan secara individual sehingga dapat dimengerti dan mengendap dalam pikirannya.
3. Dapat membangkitkan motivasi dan gairah belajar peserta didik untuk belajar lebih giat lagi.
4. Memberikan peluang untuk berkembang dan maju sesuai dengan keterampilan dan minat masing-masing.
5. Memperkuat dan menambah kepercayaan pada diri sendiri dengan proses menemukan sendiri, karena pembelajaran berpusat pada peserta didik dengan peran guru yang sangat terbatas.

Dari kelebihan-kelebihan model *discovery learning* di atas dapat diartikan model discovery learning menjadi pilihan tepat untuk diterapkan pada pembelajaran. Sebagaimana hasil penelitian yang lain menunjukan bahwa model *discovery learning* memberikan dampak positif terhadap sikap rasa ingin tahu dan hasil belajar siswa. Hasil penelitian dengan menggunakan model *discovery learning* telah berhasil dilakukan oleh Nurjanah Wulan tahun 2015 menyatakan model *discovery learning* mampu meningkatkan rasa ingin tahu dan hasil belajar siswa. Selain itu hasil penelitian menggunakan model *discovery learning* juga berhasil dilakukan oleh Sulistyaningsih tahun 2014 menyatakan bahwa model *discovery learning* mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian di atas kiranya cukup menjadi alasan mengapa model *Discovery Learning* menarik untuk dikaji dan diangkat menjadi sebuah judul penelitian yaitu **“**Penerapan Model *Discovery Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Subtema Lingkungan Tempat Tinggalku di Kelas IV SD Negeri Asmi Bandung”.

1. **Identifikasi Masalah**

Ditinjau dari latar belakang masalah di atas terdapat beberapa akibat yang menyebabkan kurangnya hasil belajar siswa di kelas IV dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa rendah akibat dari kurangnya motivasi siswa dalam belajar.
2. Rasa ingin tahu dalam diri siswa masih kurang disebabkan di dalam pembelajaran guru kurang menghadirkan sesuatu hal baru yang membuat siswa tertarik serta penasaran ingin mengetahui hal baru tersebut.
3. Proses belajar mengajar yang monoton, sehingga gairah belajar siswa menurun karena siswa tidak diarahkan untuk menemukan sendiri ide dan gagasan baru.
4. Model/metode pembelajaran yang digunakan kurang tepat. Guru kurang menguasai beberapa model/metode belajar baru yang aktif, kreatif, inovatif dan menyenangkan sehingga terkesan monoton.
5. Penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik. Guru terlalu sering menggunakan media visual padahal banyak sekali media pembelajaran yang dapat digunakan guru selain visual seperti media audio, audio-visual, multimedia dan lain-lain.

Untuk mengantisipasi masalah tersebut diperlukan penerapan model pembelajaran yang dianggap lebih memicu rasa ingin tahu siswa sehingga hasil belajar siswa akan lebih optimal. Dengan demikian, dengan menggunakan model *discovery learning* dalam proses pembelajaran diharapkan akan meningkatkan rasa ingin tahu dan hasil belajar siswa.

1. **Pembatasan Masalah**

Peneliti memfokuskan penelitian di kelas IV, dengan adanya permasalahan pembelajaran pada subtema lingkungan tempat tinggalku, karena kurangnya rasa ingin tahu siswa sehingga pemahaman siswa terhadap pembelajaran dalam subtema lingkungan tempat tinggalku tidak dikuasai siswa. Oleh karena itu, hasil belajar siswapun mendapatkan nilai dibawah KKM. Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka peneliti membatasi masalah sebagai berikut:

1. Guru belum terbiasa dengan beberapa model/metode pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif dan menyenangkan terutama pada model *discovery learning*.
2. Rasa ingin tahu siswa masih kurang,
3. Hasil belajar siswa yang rendah.
4. Guru mempunyai hambatan dalam menerapkan model *discovery learning*.
5. Guru belum menemukan upaya mengatasi hambatan dalam menerapkan model *discovery learning*.
6. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan permasalahan yang dikemukakan pada latar belakang masalah, maka rumusan masalah secara umum yaitu: Mampukah model *discovery learning* meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Asmi Bandung dalam subtema lingkungan tempat tinggalku?

Mengingat rumusan masalah secara umum sebagaimana telah diutarakan masih terlalu luas sehingga belum spesifik menunjukkan batas-batas atau ruang lingkup penelitian, maka rumusan masalah secara khusus sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan model *discovery learning* dalam subtema lingkungan tempat tinggalku dilaksanakan agar sikap rasa ingin tahu dan hasil belajar siswa kelas IV SDN Asmi Bandung meningkat?
2. Mampukah penerapan model *discovery learning* meningkatkan sikap rasa ingin tahu siswa dalam subtema lingkungan tempat tinggalku di kelas IV SDN Asmi Bandung?
3. Mampukah penerapan model *discovery learning* meningkatkan hasil belajar siswa dalam subtema lingkungan tempat tinggalku di kelas IV SDN Asmi Bandung?
4. Bagaimana hambatan guru dalam menerapkan model *discovery learning* pada subtema lingkungan tempat tinggalku di kelas IV SDN Asmi Bandung?
5. Bagaimana upaya guru mengatasi hambatan dalam menerapkan model *discovery learning* pada subtema lingkungan tempat tinggalku di kelas IV SDN Asmi Bandung?
6. **Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan dan batasan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tujuan umum

Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Asmi Bandung melalui model d*iscovery learning* dalam subtema lingkungan tempat tinggalku.

1. Tujuan khusus

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Untuk menerapkan model d*iscovery learning* pada subtema lingkungan tempat tinggalku agar sikap rasa ingin tahu dan hasil belajar siswa kelas IV SDN Asmi Bandung meningkat.
2. Untuk mengetahui sikap rasa ingin tahu siswa kelas IV SDN Asmi Bandung dengan menggunakan model *discovery learning* dalam subtema lingkungan tempat tinggalku.
3. Untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas IV SDN Asmi Bandung dengan menggunakan model *discovery learning* dalam subtema lingkungan tempat tinggalku.
4. Untuk mengetahui hambatan guru dalam menerapkan model *discovery learning* pada subtema lingkungan tempat tinggalku di kelas IV SDN Asmi Bandung.
5. Untuk mengatasi hambatan guru dalam menerapkan model *discovery learning* pada subtema lingkungan tempat tinggalku di kelas IV SDN Asmi Bandung.
6. **Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian ini dapat dijabarkan sebagai berikut :

1. Manfaat Umum

Agar hasil belajar siswa kelas IV SDN Asmi Bandung dalam subtema lingkungan tempat tinggalku meningkat dengan menggunakan model *discovery learning.*

1. Manfaat Praktis
2. Bagi siswa

Agar sikap rasa ingin tahu dan hasil belajar siswa meningkat dalam subtema lingkungan tempat tinggalku kelas IV SDN Asmi Bandung menggunakan model *discovery learning*.

1. Bagi guru
2. Agar guru mampu menerapkan pembelajaran dengan model *discovery learning* dalam subtema lingkungan tempat tinggalku kelas IV SDN Asmi Bandung.
3. Agar guru terampil menyusun RPP menggunakan model *discovery learning* pada subtema lingkungan tempat tinggalku.
4. Bagi sekolah

Agar meningkatkan mutu dan menjadi evaluasi bagi sekolah dalam kegiatan pembelajaran menggunakan model *discovery learning* pada subtema lingkungan tempat tinggalku.

1. Bagi peneliti.

Agar dijadikan pengalaman dan gambaran tentang model *discovery learning* untuk penelitian berikutnya.

1. **Struktur Organisasi**

Berdasarkan buku panduan penyusunan skripsi FKIP UNPAS, di dalam skripsi harus membahas 5 bab yaitu: bab I pendahuluan, bab II kajian teori dan kerangka pemikiran, bab III metode penelitian, bab IV hasil penelitian dan pembehasan, dan bab V kesimpulan dan saran.

Bab I pendahuluan membahas tentang latar belakang masalah dimana peneliti menjabarkan semua masalah yang ditemukan di lapangan. Kemudian masalah-masalah diidentifikasi menjadi poin-poin dan identifikasi masalah tersebut dibatasi menjadi lebih mengerucut, satu atau dua hal untuk diteliti lebih lanjut. Setelah itu harus adanya rumusan massalah yang dibuat berdasarkan batasan masalah, agar lebih jelas tujuan dari penelitian sehingga dapat berjalan dengan lancar dan berhasil. Dari penelitian yang peneliti lakukan dapat memberikan manfaat bagi siswa, guru, dan sekolah bahkan bagi peneliti itu sendiri. Bagian akhir dari bab I adalah struktur organisasi skripsi yang merupakan deskripsi atau gambaran dari keseluruhan skripsi.

Bab II kajian teori dan kerangka pemikiran membahas tentang kajian teori dan kaitannya dengan pembelajaran yang akan diteliti, yang mana harus minimal 2 teori dan kesimpulan sendiri, hasil penelitian terdahulu yang sesuai dengan variable penelitian yang akan diteliti, kerangka pemikiran dan diagram/skema paradigma penelitian, dan asumsu dan hipotesis penelitian atau pertanyaan penelitian.

Bab III metode penelitian, membahas tentang metode penelitian, setting penelitian (tempat dan waktu penelitian) desain penelitian, subjek dan objek penelitian, operasionalisasi variable. Membuat rancangan pengumpulan data, misalnya peneliti membuat instrumen penilaian untuk mengumpulkan data melalui wawancara siswa dan guru, angket, lembar observasi, *post test* dan sebagainya seseuai kebutuhan peneliti. Kemudian membuat rancangan analisis data yaitu cara menghitung hasil pengumpulan data.

Bab IV hasil penelitian dan pembahasan, membahas tentang hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dan pembahasan hasil pelaksanaan siklus 1 dan 2 secara rinci.

Bab V kesimpulan dan saran, membahas tentang kesimpulan peneliti berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan dan saran berupa masukan dari peneliti kepada siswa, guru, sekolah dan peneliti lain.

Struktur organisasi skripsi tersebut menjadi acuan penulis dalam menulis skripsi ini.