

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Proses belajar mengajar memiliki peran penting dalam pendidikan siswanya agar tercapai tujuan pendidikan. Tujuan pendidikan pada umumnya ialah menyediakan lingkungan yang memungkinkan siswa untuk mengembangkan bakat dan kemampuan secara optimal. Setiap orang memiliki potensi kemampuan dalam derajat yang berbeda-beda dan dalam bidang yang berbeda pula, untuk itu perlu kekuatan pendorong baik dari luar maupun dari dalam individu sendiri.

Dalam UU No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 tentang Sisdiknas, yaitu:

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, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Bila kita amati, keberhasilan dalam pendidikan tidaklah lepas dari kegiatan proses belajar mengajar. Dalam proses belajar mengajar diperlukan suatu keterampilan atau keahlian tertentu oleh guru untuk menyampaikan materi pembelajaran, khususnya siswa kelas IV SDN Gumuruh 8 pada materi perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi masih dianggap rendah. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa rendahnya hasil belajar tersebut pada dasarnya tidak lepas dari peran guru dalam melaksanakan proses pembelajaran dikelas.

Dari data yang telah diperoleh banyak siswa yang berada di kelas IV SDN Gumuruh 8 yaitu 30 orang, yang terdiri dari 8 siswa laki-laki dan 22 siswa perempuan tentu dengan kemampuan yang berbeda tiap siswanya. Pada materi perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi, pencapaian target nilai rata-rata di kelas IV SDN Gumuruh 8 masih rendah, belum mencapai batas nilai KKM yaitu 70, berikut dapat dipaparkan rentang nilai 0-69 terdapat 21 siswa, dan rentang nilai 70-100 terdapat 9 siswa saja. Jika di persentasekan siswa yang lulus hanya 30%, dan yang tidak lulus 70%.

Melalui diskusi dan wawancara, peneliti menganalisis masalah pembelajaran tersebut sehingga diketahui faktor penyebab pembelajaran kurang berhasil, yaitu:

1. Pembelajaran berpusat pada guru
2. Peserta didik kurang tertarik mengikuti pelajaran sehingga peserta didik terlihat pasif dalam proses pembelajaran.
3. Kurangnya motivasi yang ada dalam diri peserta didik.
4. Tingkat kreativitas yang dimiliki peserta didik sangat rendah.
5. Pemilihan media kurang tepat.
6. Perkembangan peserta didik kurang dipertimbangkan oleh pendidik.
7. Pendidik kurang menumbuhkan keberanian kepada peserta didik untuk bertanya.

Kondisi seperti ini tentu tidak dapat di biarkan, guru yang memiliki keahlian dalam menyampaikan pembelajaran semestinya mampu memberikan dampak yang sangat baik bagi siswa. Terutama dalam menumbuhkan 18 nilai

karakter yang ada pada diri siswa. Salah satu sikap yang harus ditingkatkan dalam diri siswa adalah kreativitas yang tentu saja dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Melalui pembelajaran *discovery* atau penemuan diharapkan dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa dalam materi yang telah diajarkan.

Atas dasar latar belakang sebagai mana yang telah diuraikan, dirasa perlu melakukan penelitian untuk dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa. Maka dari itu peneliti mengangkat judul ‘Penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning* untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Perkembangan Teknologi Produksi, Komunikasi, dan Transportasi’ sebagai pelaksanaan penelitian.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah yang telah diuraikan, terdapat beberapa masalah yang berkaitan dengan proses belajar mengajar termasuk pemakaian model

1. Kurang tepatnya model pembelajaran yang digunakan guru dalam menyampaikan pokok bahasan tertentu.
2. Adanya perbedaan siswa dalam hal kreativitas, sehingga tingkat kreativitas siswa berbeda-beda.
3. Rendahnya kemampuan siswa dalam memahami pembelajaran mengenai perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi.

4. Kurangnya media pembelajaran yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

C. Rumusan Masalah

1. Rumusan Masalah Umum

Berdasarkan latar belakang, identifikasi dan batasan masalah tersebut, maka rumusan masalah utama dalam penelitian ini sebagai berikut:

Apakah model pembelajaran *discovery learning* dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa pada materi perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi di kelas IV SD Negeri Gumuruh 8 Kota Bandung?

2. Rumusan Masalah Khusus

Mengingat rumusan masalah utama sebagaimana telah diutarakan di atas masih terlalu luas sehingga belum secara spesifik menunjukkan batas-batas atau ruang lingkup penelitian, maka rumusan masalah tersebut dirinci dalam pertanyaan-pertanyaan penelitian sebagai berikut:

- a. Apakah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah di susun dengan menggunakan model pembelajaran *discovery learning* dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar pada materi perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi di kelas IV SD Negeri Gumuruh 8?
- b. Apakah dengan menerapkan model pembelajaran *discovery learning* pada materi perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan

transportasi dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa di kelas IV SD Negeri Gumuruh 8?

- c. Apakah kreativitas siswa dapat meningkat setelah menerapkan model *discovery learning* pada materi perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi di kelas IV SD Negeri Gumuruh 8?
- d. Apakah hasil belajar siswa dapat meningkat setelah menerapkan model *discovery learning* pada materi perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi di kelas IV SD Negeri Gumuruh 8?

D. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka batasan masalah penelitian ini adalah Bagaimana penerapan penggunaan model pembelajaran *discovery learning* untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa pada materi perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi di kelas IV SD Negeri Gumuruh 8 Kota Bandung.

E. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Secara umum tujuan penelitian ini untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran *discovery*

learning pada materi perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi di kelas IV SD Negeri Gumuruh 8 Kota Bandung.

2. Tujuan Khusus

- a. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan menggunakan model pembelajaran *discovery learning* pada materi perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi agar kreativitas dan hasil belajar di kelas IV SD Negeri Gumuruh 8 Kota Bandung meningkat.
- b. Menerapkan model pembelajaran *discovery learning* pada materi perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi agar kreativitas dan hasil belajar siswa di kelas IV SD Negeri Gumuruh 8 Kota Bandung meningkat.
- c. Meningkatkan kreativitas siswa dengan menerapkan model pembelajaran *discovery learning* pada materi perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi di kelas IV SD Negeri Gmuruh 8 Kota Bandung.
- d. Meningkatkan hasil belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran *discovery learning* pada materi perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi di kelas IV SD Negeri Gmuruh 8 Kota Bandung.

F. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

- a. Secara teoritis penelitian ini bermanfaat untuk menambah wawasan keilmuan bagi guru SD dalam pembelajaran di sekolah siswa kelas IV pada materi perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi melalui metode pembelajaran *discovery learning*.
- b. Sebagai dasar untuk penelitian selanjutnya.

2. Secara Praktis

- a. Manfaat bagi siswa
 1. Agar kreativitas siswa meningkat.
 2. Agar hasil belajar siswa meningkat.
- b. Manfaat bagi guru
 1. Agar guru lebih mahir dalam menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
 2. Agar guru lebih terampil lagi dalam menerapkan model pembelajaran *discovery learning*.
 3. Agar kinerja guru lebih meningkat/ kualitas pembelajaran guru bagus.
- c. Manfaat bagi sekolah
 1. Dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif memajukan kualitas sekolah melalui prestasi dan kreativitas para pengajar.
 2. Untuk meningkatkan fungsi sekolah sebagai tempat untuk pendidikan.
- d. Manfaat bagi peneliti

1. Menambah wawasan tentang penggunaan model pembelajaran *discovery learning*.
2. Meningkatkan pengetahuan tentang model pembelajaran *discovery learning*.
3. Sebagai masukan bagi peneliti selanjutnya yang bergerak melakukan penelitian dalam menerapkan model pembelajaran *discovery learning*.

G. Kerangka Pemikiran

Berdasarkan kondisi awal siswa kelas IV SD Negeri Gumuruh 8 Kota Bandung bahwa kreativitas dan hasil belajar siswa pada materi perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi belum optimal. Sikap kreatif dan hasil belajar siswa pada materi perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi rendah dikarenakan guru belum optimal dalam melaksanakan pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan guru kurang terampil dalam menyusun RPP dan kurang terampil dalam menggunakan model-model pembelajaran.

Salah satu pendekatan yang dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa dalam proses belajar mengajar adalah model pembelajaran *discovery learning*. Menurut Fury Handayani (2015) dalam penelitiannya yang berjudul “Penggunaan Model *Discovery Learning* Untuk Menumbuhkan Sikap Rasa Ingin Tahu, Sikap Kreatif, dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia”. Diperoleh kesimpulan bahwa model *discovery learning* dapat meningkatkan sikap rasa ingin tahu, sikap kreatif

dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Sedangkan menurut penelitian yang dilakukan oleh Kania Nurhidayah (2014) yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPA”. Diperoleh hasil bahwa dengan menggunakan model *discovery learning* terutama dalam pembelajaran IPA dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar dalam proses pembelajaran.

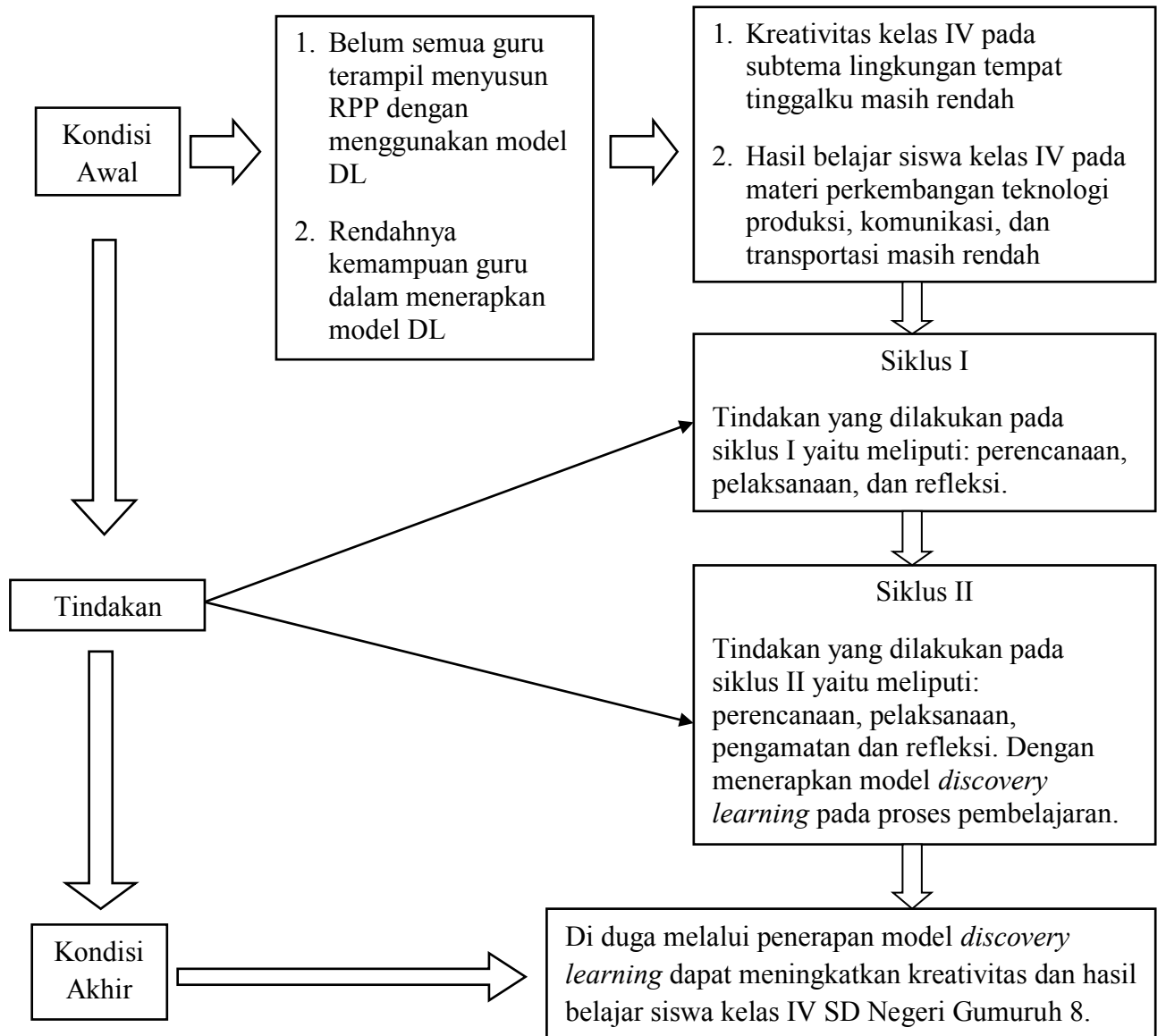
Berdasarkan penelitian terdahulu tentang keberhasilan penerapan model *discovery learning*, hal tersebut yang kemudian mendasari penulis untuk melakukan penerapan dengan menerapkan model *discovery learning* agar kreativitas dan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Gumuruh 8 meningkat pada materi perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi . Dengan langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran model *discovery learning* sebagai berikut: 1) *Stimulation* (memberi stimulus), 2) *Problem Statement* (mengidentifikasi masalah), 3) *Data Collecting* (mengumpulkan data), 4) *Data Processing* (mengolah data), 5) *Verification* (memferifikasi), 6) *Generalization* (menyimpulkan).

Kondisi akhir yang diharapkan dengan penerapan model *discovery learning* dalam proses belajar mengajar adalah dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa pada materi perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi dikelas IV SD Negeri Gumuruh 8 Kota Bandung. Sehingga akan mencapai hasil belajar siswa yang

memuaskan. Kerangka berfikir tersebut dapat digambarkan dengan bagan sebagai berikut:

Gambar 1.1

Bagan Kerangka Berfikir



H. Definisi Operasional

1. Model *Discovery Learning*

Menurut Kosasih (2014, h. 83) Model pembelajaran penemuan (*discovery learning*) merupakan nama lain dari pembelajaran penemuan. Sesuai dengan namanya, model ini mengarahkan siswa untuk dapat menemukan sesuatu melalui proses pembelajaran yang dilakoninya. Siswa diraih untuk terbiasa menjadi seorang saintis (ilmuwan). Mereka tidak hanya sebagai konsumen, tetapi diharapkan pula bisa berperan aktif, bahkan sebagai pelaku dari pencipta ilmu pengetahuan.

Model *discovery learning* adalah memahami konsep, arti, dan hubungan, melalui proses intuitif untuk akhirnya sampai kepada suatu kesimpulan (Budiningsih, 2005, h. 43). *Discovery* terjadi bila individu terlibat, terutama dalam penggunaan proses mentalnya untuk menemukan beberapa konsep dan prinsip. *Discovery learning* dilakukan melalui observasi, klasifikasi, pengukuran, prediksi, penentuan dan inferi. Proses tersebut disebut *cognitive process* sedangkan *discovery* itu sendiri adalah *the mental process of assimilating concepts and principles in the mind* (Robert B. Sund dalam Malik, 2001, hlm.219).

Menurut Oemar Hamalik dalam Moh. Takdir (2012, h. 29) menyatakan bahwa *discovery* adalah proses pembelajaran yang menitikberatkan pada mental intelektual para anak didik dalam memecahkan berbagai persoalan yang dihadapi, sehingga menemukan suatu konsep atau generalisasi yang dapat diterapkan di lapangan.

Menurut Masarudin Siregar dalam Moh. Takdir (2012, h. 30) bahwa *discovery by learning* adalah proses pembelajaran untuk menemukan sesuatu yang baru dalam kegiatan belajar mengajar

Oleh itu, dapat disimpulkan bahwa *discovery learning* adalah model pembelajaran yang mengacu kepada siswa untuk menemukan sesuatu hal yang baru dalam proses pembelajarannya serta membangun mental peserta didik dalam masalah yang dihadapi.

2. Kreativitas

Menurut Utami Munandar (dalam Moh. Asrori, 2013, h. 61) mendefinisikan bahwa kreativitas adalah kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan, dan orisinalitas dalam berfikir serta kemampuan untuk mengelaborasi suatu gagasan.

Menurut Torrance (dalam Moh. Asrori, 2013, h. 64) mendefinisikan kreativitas itu sebagai proses kemampuan memahami kesenjangan-kesenjangan atau hambatan-hambatan dalam hidupnya, merumuskan hipotesis-hipotesis baru, dan mengomunikasikan hasil-hasilnya, serta sedapat mungkin memodifikasi dan menguji hipotesis-hipotesis yang telah dirumuskan.

Oleh itu, dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah suatu kemampuan dalam menciptakan suatu hal yang baru dengan mencerminkan beberapa aspek berfikir

3. Hasil Belajar

Sudjana (2009, h. 22) mendefinisikan hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom (Sudjana, 2009, h. 22) yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik.

Menurut Hamalik (2002, h. 155) Hasil belajar tampak sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa, yang dapat diamati dan diukur dalam perubahan pengetahuan sikap dan keterampilan. Perubahan dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, sikap tidak sopan menjadi sopan dan sebagainya.

Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah penilaian siswa yang dilihat setelah ia menerima pengalaman dalam proses belajar melalui perubahan tingkah laku pada siswa tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tau, atau dari tidak mengerti menjadi mengerti.

4. Ilmu Pengetahuan Sosial

IPS merupakan suatu program pendidikan dan bukan sub-disiplin ilmu tersendiri, sehingga tidak akan ditemukan baik dalam nomenklatur filsafat ilmu, disiplin ilmu-ilmu sosial, maupun ilmu pendidikan (Sumantri, 2001, h. 89) dalam bidang pengetahuan sosial, ada banyak istilah. Istilah tersebut

meliputi: Ilmu Sosial (Social Sciences), Studi Sosial (Social Studies) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Pada dasarnya Mulyono Tj. (1980, h. 8) memberi batasan IPS adalah merupakan suatu pendekatan interdisipliner dari pelajaran ilmu-ilmu sosial. IPS merupakan integrasi dari cabang ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, antropologi budaya, psikologi sosial, sejarah, geografi, ekonomi, ilmu politik dan sebagainya.

Hal ini lebih ditegaskan oleh Saidiharjo (1996, h. 4) bahwa IPS merupakan hasil kombinasi atau hasil pemfusiaan atau perpaduan dari sejumlah mata pelajaran, seperti: geografi, ekonomi, sejarah, sosiologi, antropologi, dan politik.

Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa IPS adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari ilmu-ilmu sosial, didalamnya berisi perpaduan antara sejumlah mata pelajaran, yakni geografi, ekonomi, sejarah, sosiologi, antropologi, dan politik.

I. Struktur Organisasi Skripsi

A. Bagian Pembuka Skripsi

Bagian pembuka skripsi disusun dengan urutan:

1. Halaman Sampul
2. Halaman Pengesahan
3. Halaman Moto dan Persembahan
4. Halaman Pernyataan Keaslian Skripsi

5. Kata Pengantar
6. Ucapan Terima Kasih
7. Abstrak
8. Daftar Isi
9. Daftar Tabel (jika diperlukan)
10. Daftar Gambar (jika diperlukan)
11. Daftar Lampiran (jika diperlukan)

B. Bagian Isi Skripsi

Bagian isi skripsi disusun dengan urutan:

1. Bab I Pendahuluan
 - a. Latar Belakang Masalah
 - b. Identifikasi Masalah
 - c. Rumusan Masalah
 - d. Batasan Masalah
 - e. Tujuan Penelitian
 - f. Manfaat Penelitian
 - g. Kerangka Pemikiran
 - h. Definisi Operasional
 - i. Struktur Organisasi Skripsi
2. Bab II Kajian Teoritis
 - a. Kajian Teori
 - b. Analisis dan Pengembangan Materi Pelajaran yang diteliti
3. Bab III Metode Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

- (1) *Setting* Penelitian (tempat penelitian)
 - (2) Subjek dan Objek Penelitian
 - (3) Metode Penelitian
 - (4) Desain Penelitian
 - (5) Tahapan Pelaksanaan PTK
 - (6) Rancangan Pengumpulan Data
 - (7) Pengembangan Instrumen Penelitian
 - (8) Rancangan Analisis Data
 - (9) Indikator Keberhasilan (proses dan *output*)
4. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan
 - a. Deskripsi Hasil dan Temuan Penelitian
 - b. Pembahasan Penelitian
 5. Bab V Simpulan dan Saran
 - a. Simpulan
 - b. Saran

C. Bagian Akhir Skripsi

Bagian akhir skripsi disusun dengan urutan:

1. Daftar Pustaka
2. Lampiran-lampiran
3. Daftar Riwayat Hidup