

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah Penelitian

Untuk menghadapi kemajuan IPTEK pendidikan adalah salah satu modal dasar yang harus di emban seseorang untuk mengembangkan potensi manusia. menurut Freire (dalam Suyatno 2009) bahwa pendidikan adalah proses memanusiawikan manusia kembali. Serta pendidikan telah diatur didalam sebuah Undang-Undang mengenai acuan atau kaidah pada pendidikan serta penyelenggaraanya.

Sistem pendidikan bertujuan untuk berkembangnya kemampuan potensi kognitif, afektif dan psikomotorik yang di miliki oleh siswa sehingga mampu menjadikan manusia yang beriman dan bertaqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa. Untuk mewujudkan tujuan sistem pendidikan nasional tersebut diperlukan sebuah rancangan yang nantinya dipakai sebagai acuan belajar siswa pada pendidikan sehingga pendidikan tidak bisa dilepaskan dengan kurikulum pendidikan. Kurikulum merupakan rancangan pendidikan yang disiapkan untuk proses pembelajaran peserta didik (Hamalik, 1994). Seperti penjelasan oleh Skillbeck (dalam Perdana, 2013) kurikulum dipakai sebagai sebuah tumpuan pengalaman belajar peserta didik, dipaparkan dalam penyusunan tujuan, terdapat sistem dan tata cara untuk proses belajar dan penerapannya melalui sistem dan

tata cara dalam lingkungan sekolah. Merujuk pada definisi kurikulum tersebut kurikulum ialah strategi yang dipergunakan sebagai pedoman dalam aktivitas belajar, hal tersebut harus memiliki hakikat yang tepat dengan suatu budaya untuk mencapai sebuah tujuan dalam pembelajaran.

Berbagai upaya dilakukan oleh pemerintah untuk menyempurnakan pendidikan melalui penyempurnaan kurikulum. Salah satunya adalah penyempurnaan kurikulum KTSP menjadi kurikulum 2013 seperti yang banyak diterapkan di sekolah-sekolah saat ini. Kurikulum 2013 adalah kurikulum berbasis karakter yang menjadi lanjutan pengembangan kurikulum KTSP, kurikulum 2013 merupakan salah satu upaya pemerintah dalam peningkatan potensi siswa yang terdapat dalam dirinya agar mampu berkembang secara maksimal dengan proses mandiri dari diri peserta didik sehingga guru hanya sebagai fasilitator semata. Kurikulum 2013 pembelajaran di rancang secara tematik terpadu dimana mata pelajaran dikumpulkan menjadi satu tema dalam sistem belajarnya. Salah satu mata pelajaran dalam kurikulum 2013 yaitu PPKn.

PPKn merupakan muatan materi yang dapat dipakai sebagai wadah untuk mampu mengoptimalkan dan memahami nilai luhur serta moral yang berpangkal dengan budaya bangsa (Susanto, 2013). Menurut Azyumardi (dalam Susanto, 2013) PPKn adalah pelajaran yang mempelajari dan mendalami mengenai pemerintahan, hak asasi manusia, sistem demokrasi, hak serta kewajiban warga negara. Dari beberapa definisi diatas PPKn dapat diartikan sebagai muatan materi yang dapat dijadikan sebagai wadah untuk mengembangkan nilai-nilai luhur, wawasan mengenai pemerintahan, sistem demokrasi, serta suatu pelajaran yang mendalami hak asasi manusia.

Berdasarkan observasi dari kepala sekolah dan masing-masing wali kelas IV di Gugus I Gusti Ketut Pudja pada tanggal 28 Oktober 2019. Menunjukkan bahwa Kompetensi pengetahuan pada materi PPKn masih belum optimal yang dapat disebabkan oleh beberapa faktor yaitu pembelajaran yang berlangsung masih didominasi oleh kurang aktifnya siswa dalam bertanya maupun memperhatikan guru saat pembelajaran. Dimana partisipasi siswa dalam proses pembelajaran belum optimal karena pembelajarannya masih bersifat satu arah. Hal tersebut tersebut tentunya menyebabkan pembelajaran yang kurang menarik dan kurang menyenangkan. Dalam proses pembelajaran di kelas guru melihat kondisi kemampuan siswa yang dinilai sama dari segi kompetensi kognitif siswa, dimana penggunaan model pembelajaran yang bersifat aktif yang memungkinkan siswa menemukan sendiri dengan mendapatkan fasilitas guru belum berjalan optimal. Hal tersebut memungkinkan memaksakan minat dan bakat dari siswa itu sendiri tanpa memperhatikan kebutuhan siswanya. Dalam hal tersebut guru menganggap model pembelajaran secara konvensional lebih praktis digunakan dari model pembelajaran lainnya. Maka dari itu perlu adanya perubahan dalam proses pembelajaran agar lebih kreatif, inovatif, dan menarik perhatian siswa. Dan muatan materi pelajaran harus mampu mengenai tujuan dari proses belajar untuk mengasah kemampuan kognitif peserta didik. Beberapa variasi model pembelajaran dalam proses belajar di terapkan oleh guru untuk mencapai tujuan belajar yaitu dengan menggunakan model *Discovery Learning*. Model pembelajaran ini merupakan model yang mampu membuat siswa lebih aktif serta menarik minat siswa dalam proses belajarnya. Hosnan (2014) Suatu pembelajaran yang menstimulus keingintahuan siswa dalam proses belajar dengan menemukan

prinsip-prinsip dengan sendirinya sampai memperoleh hasil sendiri sehingga siswa dapat setia atau tidak lupa terhadap apa yang telah dipelajari hal tersebut tercantum pada pembelajarn *discoveri learning*.

Menurut (Kodir, 2018) *Discovery Learning* yaitu pembelajaran dengan mengemas dan menata proses belajar sehingga siswa mampu menggali ilmu pengetahuan yang sebelumnya siswa tidak mengetahuinya, baik sebagian maupun seluruhnya di temukan sendiri. Menurut Jrome bruner (dalam Kodir, 2018) model pembelajaran ini memicu keaktifan peserta didik untuk terus mau bertanya serta mampu menyimpulkan dari prinsip yang di ketahui berdasarkan pengalaman peserta didik.. Dari beberapa definisi yang telah dipaparkan tersebut maka *Discovery Learning* adalah sebuah variasi belajar yang diharapkan siswa mampu dengan sendirinya menemukan prinsip dari masalah yang diberikan, sehingga dalam model pembelajaran ini terdapat prinsip yang dipergunakan untuk memicu keaktifan siswa dalam proses belajar dengan menggali pengetahuan sendiri melalui prinsip maupun pengalaman pribadi siswa sehingga nantinya menjadi pembelajaran bermakna dan tidak akan mudah dilupakan oleh siswa. Dalam penggunaan model pembelajaran penggunaan media sangatlah penting untuk membantu berjalannya proses belajar mengajar di kelas, salah satunya yaitu multimedia Interaktif.

Menurut (Koderi, 2015) multimedia interaktif yakni sistem belajar untuk menemukan informasi dengan penggunaan tekhnologi baru membuat sebuah perubahan terhadap gaya belajar siswa di dalam kelas yang memicu aktivitas siswa lebih aktif. Demikian pula multimedia interaktif satu diantaranya sangat digemari pemakaiannya dalam mulimedia di sekolah. Menurut Gunawan (dalam

Sadam dkk, 2015) menunjukkan pemakaian multimedia interaktif dapat meningkatkan potensi dalam proses belajar mahasiswa.

Dengan uraian tersebut menunjukkan bahwa pemilihan model dan penggunaan Multimedia Interaktif ditengah kondisi belajar siswa yang cepat bosan sungguh penting dilakukan oleh pendidik untuk proses belajar peserta didik di dalam kelas khususnya muatan materi PPKn. Diharapkan model pembelajaran *Discovery Learning* dapat berpengaruh dalam meningkatkan kompetensi pengetahuan pesera didik, sehingga diadakan penelitian yang berjudul “Pengaruh Model *Discovery Learning* berbantuan Multimedia Interaktif Terhadap Kompetensi Pengetahuan PPKn Siswa Kelas IV SD Gugus I Gusti Ketut Pudja Kecamatan Denpasar Selatan”.

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Mengenai latar belakang masalah yang telah di paparkan maka terdapat 4 identifikasi masalah ialah sebagai berikut.

- 1.2.1. Kurangnya minat siswa dalam melakukan diskusi atau aktif dalam mengikuti pembelajaran.
- 1.2.2. Kurangnya peran siswa dalam bertanya pada saat proses pembelajaran.
- 1.2.3. Siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran PPKn karena di anggap membosankan dan cenderung lebih banyak menghafal.
- 1.2.4. Perlu adanya variasi dalam model pembelajaran yang dipergunakan, satu diantaranya yaitu menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning*.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang ada, maka penelitian ini dibatasi pada hal-hal sebagai berikut.

1.3.1. Penelitian ini terbatas pada siswa kelas IV SD negeri yang terdapat di Gugus I Gusti Ketut Pudja.

1.3.2. Pada penelitian ini di batasi pada kompetensi pengetahuan PPKn.

1.3.3. Pada penelitian ini pembelajaran dibatasi pada model pembelajaran *Discovery Learning*.

1.4 Rumusan Masalah Penelitian

Melalui uraian latar belakang masalah, sehingga dijadikan perumusan masalah dirumuskan dalam penelitian yaitu “Apakah terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan Multimedia Interaktif terhadap kompetensi pengetahuan PPKn siswa kelas IV SD Gugus I Gusti Ketut Pudja Denpasar Selatan?”

1.5 Tujuan Penelitian

Melalui perumusan masalah tersebut sehingga terdapat tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan Multimedia Interaktif terhadap kompetensi pengetahuan PPKn siswa kelas IV SD Gugus I Gusti Ketut Pudja Denpasar Selatan.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah dipaparkan, manfaat dalam penelitian ini adalah.

1.6.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini nantinya dapat dipergunakan sebagai suatu bahan ulasan untuk memperdalam proses belajar mengajar disekolah, khususnya pelajaran PPKn pada sekolah dasar. Serta hasil penelitian nantinya bisa bermanfaat bagi pengembangan model pembelajaran *Discovery Learning*.

1.6.2 Manfaat Praktis

1.6.2.1 Bagi Guru

Diharapkan hasilnya nanti mampu memberikan informasi serta ulasan bagi guru untuk melaksanakan aktivitas belajar di sekolah dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas sehingga terjadi proses pembelajaran dan kompetensi siswa yang lebih baik dengan penerapan model pembelajaran *Discovery Learning*, khususnya dalam muatan pelajaran PPKn dan pada muatan pelajaran lainnya pada umumnya.

1.6.2.2 Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian yang diperoleh bisa menjadi masukan dan informasi sehingga dapat dijadikan pertimbangan didalam penyusunan rancangan belajar serta strategi belajar yang mudah dan praktis untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

1.6.2.3 Bagi Peneliti Lain

Diharapkan melalui dilakukannya penelitian ini, peneliti lain mendapatkan gambaran tentang tata cara melakukan penelitian serta menambah wawasan mengenai pengaruh model pembelajaran *Discovery Learning* terhadap kompetensi pengetahuan siswa yang nantinya dapat digunakan sebagai acuan untuk mengkaji permasalahan yang lainnya.

