

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kurikulum berfungsi sebagai pedoman dalam pelaksanaan kegiatan pendidikan di sekolah bagi pihak-pihak yang terkait, baik secara langsung maupun tidak langsung, seperti pihak guru, kepala sekolah, pengawas, orangtua, masyarakat dan pihak siswa itu sendiri, dalam mengimplementasikan kurikulum 2013 sangat berbeda dengan kurikulum sebelumnya, masih banyak kendala yang kita ketahui sangat mempengaruhi hasil belajar, baik dari segi media yang di gunakan, penilaian pada kurikulum 2013 lebih rumit dibandingkan dengan kurikulum sebelumnya kemudian metode yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran yang ingin diajarkan belum efektif bahkan tidak sesuai dengan materi yang ingin disampaikan.

Peran pendidik adalah sebagai fasilitator dan bukan sumber belajar yang paling benar. Seorang pendidik yang profesional dituntut untuk dapat menampilkan keahlian di depan kelas. pengajaran guru selalu ingin menemukan metode dan peralatan baru yang dapat memberikan semangat belajar bagi semua siswa. Bahkan secara keseluruhan dapat dikatakan bahwa pembaharuan dalam sistem pendidikan yang mencakup seluruh komponen yang ada. Kualitas pendidikan merupakan suatu masalah yang krusial dalam bidang pendidikan yang sedang dihadapi oleh

negara – negara berkembang, karena kualitas pendidikan yang dimiliki suatu negara merupakan cerminan dari kualitas negara bersangkutan (Sugiyastini,2013).

Salah satu masalah yang dihadapi dalam kaidah dunia pendidikan di Indonesia adalah lemahnya proses pembelajaran. Dewasa ini, kemampuan berpikirlah yang menjadi tolak ukur pengembangan sumber daya manusia di suatu daerah. Proses pembelajaran yang terjadi di kelas, siswa hanya ditekankan untuk menghafal, mengingat berbagai informasi oleh pendidik. Proses pembelajaran tersebut seakan berbanding terbalik dengan kualitas sumber daya manusia yang dibutuhkan.

Berdasarkan Peraturan Pemerintahan No. 19 Tahun 2005 Bab 1 ayat 6, standar proses pendidikan adalah standar nasional pendidikan yang berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran pada satuan pendidikan untuk mencapai standar kompetensi kelulusan. Proses pendidikan tersebut dibagi menjadi standar kompetensi kelulusan, standar isi, standar pendidik, tenaga pendidik, standar pengelolaan, standar sarana dan prasarana. Pembelajaran dari pendidik harus dikemas, dari memilih model dan metode yang tepat untuk membuat siswa aktif dalam pembelajaran. Jika pendidik hanya menggunakan satu metode seperti metode ceramah atau model pembelajaran konvensional dimana pembelajaran hanya berpusat kepada pendidik dan siswa hanya sebagai pendengar. Pembelajaran dengan metode – metode lama seperti itu sangat tidak efektif digunakan dalam pembelajaran sekarang yang sudah menggunakan kurikulum 2013 dimana siswa dituntut aktif dalam pembelajaran dan pendidik harus menyiapkan model dan metode pembelajaran yang bervariasi dalam setiap pembelajaran sehingga membuat siswa tidak cepat bosan dalam pembelajaran dan nantinya akan membuat

hasil belajar pengetahuan siswa juga meningkat. Hal yang terpenting untuk mewujudkan proses pendidikan yang baik tidak terlepas dari pemilihan model pembelajaran. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia nomor 103 tahun 2014 tentang pembelajaran pada pendidikan dasar dan menengah disebutkan bahwa pada implementasi kurikulum 2013 sangat disarankan menggunakan berbagai macam model pembelajaran dalam melaksanakan pembelajaran di kelas, seperti salah satu model pembelajaran yang akan membuat siswa aktif dalam mengikuti pembelajaran di kelas yaitu, model *discovery learning*.

Menurut Depdikbud (2014:13),

Selanjutnya pada proses pembelajaran karakteristiknya mencakup :a) menggunakan pendekatan saintifik melalui mengamati, menanya, mencoba, menalar, dan mengkomunikasikan dengan tetap memperhatikan karakteristiknya siswa, b) menggunakan ilmu pengetahuan sebagai penggerak pembelajaran untuk semua mata pelajaran, c) menuntun siswa untuk mencari tahu, bukan diberitahu (*discovery learning*), dan d) menekankan kemampuan berbahasa sebagai alat komunikasi, pembawa pengetahuan dan berpikir logis, sistematis, dan kreatif.

Bertolak dari latar belakang tersebut, jelaslah bahwa dalam proses pembelajaran siswa dituntut untuk mencari tahu, bukan diberitahu. Sehingga dibutuhkan model pembelajaran yang relevan.

Discovery learning dipandang sebagai suatu model pembelajaran. Hal ini berangkat dari pernyataan yang ada pada lampiran IV Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia nomor 103 tahun 2014 BAB IV tentang pembelajaran pada pendidikan dasar dan menengah disebutkan bahwa pada implementasi Kurikulum 2013 sangat disarankan menggunakan *discovery learning*.

Pada setiap model tersebut dapat dikembangkan sikap, pengetahuan, dan keterampilan.

Model pembelajaran yang diterapkan kepada siswa memiliki skenario pembelajaran untuk memecahkan masalah yang nyata dan mendorong mereka untuk memecahkan masalah yang nyata dan mendorong mereka untuk memecahkan masalah mereka sendiri, dalam memecahkan masalah mereka menggunakan pengalaman mereka terdahulu dalam memecahkan masalah. Kegiatan mereka lakukan dengan berinteraksi untuk menggali, mempertanyakan selama bereksperimen dengan rasa ingin tahu siswa yang tinggi. Model *discovery learning* merupakan model pembelajaran yang melibatkan peserta didik untuk belajar mengenali masalah, solusi, mencari informasi yang relevan, mengembangkan strategi solusi, dan melaksanakan strategi yang dipilih. Model *discovery learning* pengetahuan yang diperoleh siswa akan lama diingat, konsep – konsep jadi lebih mudah diterapkan pada situasi baru dan meningkatkan penalaran siswa menurut (Nurdin, 2016: 212).

Pada penelitian di SD Gugus Yos Sudarso akan diterapkan model *discovery learning* dengan berbantuan media lingkungan dalam muatan pembelajaran IPA di kelas IV. Semua lingkungan yang ada di sekitar kita bisa digunakan sebagai media pembelajaran (Efendi,2013).

Sedikit pendidik yang menerapkan model *discovery learning* berbantuan media lingkungan. Begitu juga muatan pembelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam). Berdasarkan hasil wawancara teridentifikasi masalah seperti : (1) siswa hanya ditekankan untuk menghafal dan mengingat berbagai informasi, (2) kurang bervariasinya model yang digunakan oleh guru di kelas, (3) partisipasi siswa dalam

pembelajaran IPA masih kurang aktif, (4) kompetensi pengetahuan IPA masih kurang. Menurut mereka, dalam pembelajaran tersebut, model ini masih terasa asing dan jarang sekali digunakan sebelumnya, sehingga sulit mendapatkan konsep yang tepat dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran dengan model *discovery learning* tersebut.

Belajar di lingkungan dapat menjadi sarana memupuk kreatifitas inisiatif kemandirian, kerja sama atau gotong royong dan meningkatkan minat pada pelajaran (Susilowati, 2010:4-15). Dengan mengajak siswa belajar di luar kelas siswa akan melihat peristiwa langsung di lapangan dengan tujuan untuk mengakrabkan siswa dengan lingkungannya.

Berdasarkan hal tersebut maka dirancang penelitian yang berjudul “Pengaruh Model *Discovery Learning* Berbantuan Media Lingkungan Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV Gugus Yos Sudarso Kecamatan Denpasar Selatan Tahun Ajaran 2019/2020”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yaitu sebagai berikut.

1. Belum optimalnya variasi model yang digunakan oleh guru di kelas.
2. Partisipasi siswa dalam pembelajaran IPA masih belum begitu aktif.
3. Semangat siswa dalam pembelajaran IPA di kelas belum menonjol.
4. Pemahaman siswa dalam mengikuti pelajaran IPA masih belum optimal.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yakni, belum optimalnya hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPA dari model pembelajaran yang diberikan guru kelas belum optimal, sehingga diterapkan model *discovery learning* dengan berbantuan media lingkungan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan tersebut, maka permasalahan yang dirumuskan dalam penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh model *discovery learning* berbantuan media lingkungan terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SD Gugus Yos Sudarso Kecamatan Denpasar Selatan tahun ajaran 2019/2020 ?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model *discovery learning* berbantuan media lingkungan terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SD Gugus Yos Sudarso Kecamatan Denpasar Selatan tahun ajaran 2019/2020.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Setelah diketahui ada atau tidaknya pengaruh model *discovery learning* berbantuan media lingkungan terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SD Negeri Gugus Yos Sudarso Kecamatan Denpasar Selatan tahun ajaran 2019/2020 diharapkan dapat memberikan kontribusi yang positif terhadap ilmu pendidikan, khususnya pendidikan di sekolah dasar sehingga dapat memperluas pengetahuan untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas IV.

1.6.2 Manfaat Praktis

1.6.2.1 Bagi Siswa

Siswa dapat mempermudah mempelajari dan memahami pembelajaran IPA dengan berbantuan media lingkungan secara langsung.

1.6.2.2 Bagi Guru

Guru dapat menggunakan hasil penelitian ini dipakai sebagai alternatif dalam pembelajaran IPA untuk menambah pengetahuan dan wawasan.

1.6.2.3 Bagi Sekolah

Sekolah dapat menjadikan hasil penelitian ini dan diharapkan dapat digunakan sebagai program pembelajaran yang inovatif serta dapat dimanfaatkan untuk mengambil suatu kebijakan dalam upaya peningkatan hasil belajar, khususnya hasil belajar IPA.

1.6.2.4 Bagi Peneliti

Peneliti dapat memanfaatkan hasil penelitian ini sebagai salah satu referensi atau bahan untuk mendalami objek penelitian lain yang sejenis.

