

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia memiliki impian besar untuk melahirkan generasi emas yang mampu bersaing dalam menghadapi tantangan zaman pada tahun 2045. Generasi emas tahun 2045 adalah generasi yang unggul, maju bersaing dengan bangsa-bangsa lain, dan telah cukup dewasa untuk mengatasi isu-isu persoalan klasik bangsa seperti korupsi, isu disintegrasi bangsa, dan kemiskinan. Untuk mewujudkan generasi emas tersebut tidak dapat diciptakan melalui kekuatan ekonomi, politik maupun militer, melainkan hanya melalui pembangunan sumber daya manusianya. Hanya pendidikan yang berwawasan masa depanlah yang mampu menjawab tantangan tersebut.

Berkaitan dengan pendidikan berwawasan masa depan, Dantes (2014) menyatakan bahwa pendidikan berwawasan masa depan adalah suatu proses yang dapat melahirkan individu-individu berbekal pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai yang diperlukan untuk hidup berperan dalam era globalisasi. Dalam proses untuk mewujudkan hal tersebut tentunya pendidikan sangat erat kaitannya dengan kegiatan pembelajaran yang berlangsung di kelas. Paradigma pembelajaran masa lalu yang hanya bertujuan mentransfer ilmu pengetahuan kepada peserta didik sudah tidak sesuai lagi dengan kebutuhan zaman saat ini. Paradigma tersebut harus bergeser menjadi kegiatan pembelajaran yang dapat memfasilitasi peserta didik untuk mengembangkan segenap potensi dan keterampilan yang dibutuhkan bagi

dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Berdasarkan UU No. 20 Tahun 2003 dinyatakan bahwa pendidikan merupakan suatu 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, disebut kurikulum. Hal tersebut diperkuat kembali dalam Pasal 36 ayat 2 dalam UU No. 20 Tahun 2003 yang menyatakan bahwa kurikulum pada semua jenjang dan jenis pendidikan dikembangkan dengan prinsip diversifikasi sesuai dengan satuan pendidikan, potensi daerah, dan peserta didik.

Seiring dengan tujuan pendidikan nasional, perkembangan zaman, ilmu pengetahuan dan teknologi serta kebutuhan saat ini maka lahirlah kurikulum 2013. Dalam kurikulum 2013 proses pembelajaran berbasis *student centered learning (SCL)* atau berpusat pada siswa, guru hanya berperan sebagai fasilitator dan motivator, semua aspek kehidupan bisa menjadi sumber pembelajaran serta melahirkan manusia pembelajar. Implementasi dalam merumuskan kerangka sesuai keterampilan abad ke-21 (P21) bersifat multidisiplin, artinya semua materi dapat didasarkan sesuai kerangka P21. Untuk melengkapi kerangka P21 sesuai dengan tuntutan pendidikan di Indonesia berdasarkan hasil kajian dokumen pada UU Sisdiknas, Nawacita, dan RPJMN Pendidikan Dasar, Menengah dan Tinggi diperoleh 2 standar tambahan sesuai dengan kebijakan kurikulum dan kebijakan pemerintah, yaitu sesuai dengan Penguatan Pendidikan Karakter pada Pengembangan Karakter (*Character Building*) dan Nilai Spiritual (*Spiritual Value*).

Secara keseluruhan standar P21 di Indonesia dirumuskan menjadi *Indonesian Partnership for 21 Century Skill Standard (IP-21CSS)* yang terdiri dari 1) *Creativity Thinking and Innovation*, 2) *Critical Thinking and Problem Solving*, 3) *Communication and Collaboration*, 4) *Information, Media, and Technology Skills*, 5) *Life and Career Skills* (Kemdikbud, 2019).

Dalam mengiringi kemajuan peradaban manusia berdasarkan *learning to live sustainably*, Dantes (2017) menyatakan bahwa pemenuhan kebutuhan manusia perlu didukung oleh tiga pilar penting yang meliputi kebudayaan, ilmu (sains) dan teknologi. Kemampuan dalam pembelajaran maupun keterampilan berinovasi harus dimiliki setiap insan jika tidak ingin tergerus oleh kemajuan zaman. Oleh karena itu, demi mewujudkan *learning to live sustainably*, literasi ilmiah (*scientific literacy*) dan ilmu pengetahuan yang mampu menyokong keseimbangan alam dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia sangat diperlukan. Ilmu pengetahuan tersebut adalah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

Berkaitan dengan istilah IPA, Sunardi (2017) menyatakan istilah IPA dalam penggunaannya dapat disinonimkan dengan Sains. Sains dapat membantu bangsa Indonesia untuk menjawab tantangan dalam era revolusi industri 4.0. Sains berperan mempelajari seluruh isi dunia, ada di mana-mana hampir di segala bidang kehidupan, baik lingkungan alamiah maupun sosial budaya. Sains pun tak bisa lepas dari teknologi. Teknologi berperan menerapkan teori-teori yang dihasilkan oleh Sains.

Perkembangan teknologi sangat berkaitan dengan penemuan baru. Dalam menghasilkan penemuan baru, Suastra (2017) menyatakan bahwa seseorang harus memiliki sikap ilmiah seperti hasrat ingin tahu (*curiosity*), kerendahan hati, sikap keterbukaan, jujur, pendekatan positif terhadap kegagalan dan sebagainya. Sampai sejauh mana para ilmuwan menerapkan sikap ilmiah ini dalam melakukan penelitian-penelitiannya, dapat digunakan sebagai dasar atau ukuran bagaimana ia dapat menggunakan proses-proses ilmiah untuk membuat penemuan-penemuan yang bermakna. “Ilmuwan” juga menggunakan cara-cara tertentu yang disebut proses ilmiah. Proses ilmiah, antara lain ialah mengamati, menggolong-golongkan, mengukur, menguraikan atau menjelaskan, mengajukan pertanyaan penting tentang alam, merumuskan masalah, merumuskan hipotesis, merancang penyelidikan, melakukan eksperimen, mengumpulkan dan menganalisis data, menarik kesimpulan dan mengkomunikasikan hasilnya. Menjadi ilmuwan berarti dapat menjelmakan perilaku dan sikap-sikap ini dalam mendekati dan memecahkan masalah-masalah.

Seorang siswa yang mengembangkan aktivitas Sains, akan menggunakan teknik-teknik yang tepat atau bertemu dengan ide-ide baru, dan pada sisi lainnya akan menggunakan serentetan aktivitas yang berbeda. Jika siswa memperoleh pengalaman yang seimbang di antara keterampilan, sikap, dan konsep, maka akan memungkinkan memperoleh ide atau fakta-fakta baru, menggunakan cara-cara bekerja yang pasti, serta sikap-sikap yang positif yang mana nantinya dapat diaplikasikan dalam hidup mereka sehari-hari.

Dalam mendidik siswa yang mampu mengembangkan aktivitas Sains, pembelajaran IPA di sekolah dasar hendaknya tidak hanya memberikan pengetahuan kepada siswa, tetapi siswalah yang harus aktif membangun pengetahuan dalam pikiran mereka sendiri. Uno (2013:31) menyatakan bahwa dalam pembelajaran modern saat ini yang penting adalah bagaimana mengaktifkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran secara mandiri yaitu melalui kegiatan pembelajaran yang berorientasi pada penemuan dan pencarian.

Berkaitan dengan kegiatan pembelajaran yang berorientasi pada penemuan dan pencarian, Kurikulum 2013 mengamanatkan pendekatan Saintifik dalam proses pembelajaran, yang mencakup aktivitas mengamati, menanya, mengumpulkan informasi/mencoba, mengasosiasikan/mengolah informasi dan mengkomunikasikan. Namun pendekatan Saintifik ini perlu dipadukan dengan model pembelajaran lain yang sesuai dengan karakteristik materi agar siswa memiliki kemampuan menalar secara *Higher Order Thinking Skills*. Berkaitan dengan kemampuan menalar tersebut, berdasarkan hasil PISA tahun 2015, Indonesia masih menempati peringkat bawah. *Organisation for Economic Cooperation and Development (OECD)* menginisiasi sistem ujian yang dikenal dengan PISA untuk mengevaluasi sistem pendidikan dari 72 negara di seluruh dunia. Setiap tiga tahun, siswa berusia 15 tahun dipilih secara acak, untuk mengikuti tes dari tiga kompetensi dasar yaitu membaca, matematika dan sains. PISA mengukur apa yang diketahui siswa dan apa yang dapat dia lakukan (aplikasi) dengan pengetahuannya. Hasilnya menunjukkan bahwa Indonesia mengalami kekurangan pada kemampuan penalaran. Metode pembelajaran yang sering

diterapkan guru–guru di Indonesia belum mampu melatih kemampuan berpikir kritis dan *curiosity* (rasa ingin tahu) siswa sehingga peserta didik belum mampu sampai ke tahapan menganalisis informasi.

Berdasarkan pengamatan peneliti, proses pembelajaran IPA yang menggunakan kurikulum 2013 di SD Negeri segugus R.A.Kartini Denpasar Barat khususnya di kelas IV pada awal semester ganjil tahun pelajaran 2019/2020 masih ditemukan beberapa permasalahan. Masalah tersebut antara lain : (1) Pendekatan saintifik belum dilaksanakan dengan optimal, (2) Penerapan *scaffolding* dalam pembelajaran IPA di kelas belum maksimal, (3) Instrumen penilaian kognitif yang diberikan guru belum berdasarkan *ZPD (Zone of Proximal Development)*, (4) Pembelajaran belum memanfaatkan berbagai sumber belajar sebagai sumber informasi (*The More Knowledgeable Others*). (5) Rendahnya hasil belajar IPA siswa kelas IV SD Negeri di Gugus R.A.Kartini Denpasar Barat, dan (6) Kurangnya *curiosity* (rasa ingin tahu) siswa dalam proses pembelajaran. Berkaitan dengan hal tersebut, Kemdikbud (2019) menyatakan bahwa dalam *character building* perlu dikembangkan hasrat ingin tahu (*curiosity*) untuk menunjang *aspek life and career skills*. Berdasarkan rata-rata hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas IV SD Negeri di Gugus R.A.Kartini Denpasar Barat pada semester ganjil baru mencapai 60,00 sedangkan sesuai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), nilai yang ditetapkan untuk mata pelajaran IPA di kelas IV SD Negeri Gugus R.A.Kartini Denpasar Barat adalah 65,00. Hal tersebut ditunjukkan oleh data hasil belajar siswa dan hasil observasi langsung dari siswa yang mengikuti mata pelajaran tersebut sebelumnya. Kurang tepatnya model pembelajaran yang digunakan serta rendahnya

rasa ingin tahu (*curiosity*) siswa terkait materi menyebabkan hasil belajar IPA belum dapat dicapai secara optimal. Hal tersebut tentunya mempengaruhi penguasaan konsep yang diperoleh siswa pada saat proses pembelajaran IPA.

Berdasarkan pemaparan faktor penyebab masalah di atas, salah satu alternatif yang ingin dicoba peneliti adalah penerapan model pembelajaran *Discovery Learning*. Melalui model pembelajaran *Discovery Learning* siswa akan dilatih terlibat aktif dalam mengikuti proses pembelajaran berbasis penemuan. Sunardi (2017:51) menyatakan bahwa tiga ciri utama belajar menemukan adalah : “(1) mengeksplorasi dan memecahkan masalah untuk menciptakan, menggabungkan, dan menggeneralisasi pengetahuan. (2) berpusat pada peserta didik, (3) kegiatan untuk menggabungkan pengetahuan baru dan pengetahuan yang sudah ada”. Jika dicermati, maka ciri utama model pembelajaran *Discovery Learning* sesuai dengan karakteristik pembelajaran IPA di SD. Untuk menunjang pembelajaran yang bersifat penemuan tersebut, maka model *Discovery Learning* perlu berlandaskan konstruktivisme sosiokultural karena siswa tidak dapat membangun pengetahuan baru dalam pikirannya secara mandiri, melainkan melalui interaksi budaya dengan orang lain. Oleh sebab itu, penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* berorientasi Konstruktivisme Sosiokultural dipandang akan membantu tercapainya tujuan pembelajaran IPA di SD. Keberhasilan model *Discovery Learning* dalam meningkatkan hasil belajar IPA ditunjukkan oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh I Putu Dede Mahendra (2017) dengan judul penelitian “Pengaruh Model *Discovery Learning* Terhadap Hasil Belajar dan Sikap Ilmiah pada Pelajaran IPA Siswa Kelas V SD Gugus III Mengwi”. Hasil penelitian

menemukan : (1) hasil belajar secara signifikan antara siswa yang mengikuti model *Discovery Learning* dan model pembelajaran konvensional pada mata pelajaran IPA ($F=19,262;p<0,05$), (2) sikap ilmiah dalam pembelajaran IPA secara signifikan antara siswa yang menggunakan model *Discovery Learning* dan model pembelajaran konvensional ($F=5,656;p<0,05$), dan (3) hasil belajar dan sikap ilmiah IPA antara siswa yang menggunakan model *Discovery Learning* dan model pembelajaran konvensional ($F=12,515;p<0,05$).

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, peneliti mencoba melakukan penelitian tentang pengaruh yang diberikan oleh implementasi model pembelajaran *Discovery Learning* yang berorientasi Konstruktivisme Sosiokultural atas dasar bahwa siswa sekolah dasar tidak dapat mengkonstruksi pengetahuannya secara mandiri di dalam pikirannya, melainkan harus melalui interaksi budaya dengan orang lain. Pengetahuan baru siswa akan terbentuk melalui proses penemuan dan didukung oleh *Scaffolding*, *The More Knowledgeable Others*, *Zone of Proximal Development*. Melalui penelitian yang berjudul Pengaruh Model *Discovery Learning* Berorientasi Konstruktivisme Sosiokultural terhadap *Curiosity* dan hasil belajar IPA Siswa Kelas IV SD Negeri Gugus R.A. Kartini Denpasar Barat nantinya diharapkan dapat mengetahui pengaruh model *Discovery Learning* berorientasi Konstruktivisme Sosiokultural terhadap *Curiosity* dan hasil belajar IPA Siswa Kelas IV Negeri Gugus R.A. Kartini Denpasar Barat.

1.2 Identifikasi Masalah

Pembelajaran di sekolah dasar harus memperhatikan berbagai hal yang mempengaruhinya dalam upaya menciptakan pembelajaran yang ideal dan bermakna bagi siswa. Untuk mengoptimalkan hasil belajar dan tercapainya semua tujuan pembelajaran memerlukan proses pembelajaran yang dapat memenuhi semua kebutuhan siswa dalam membangun pengetahuannya. Banyak hal yang dapat memberikan pengaruh pada hasil belajar baik faktor dari dalam maupun luar siswa.

- 1.2.1 Pendekatan saintifik belum dilaksanakan dengan optimal.
- 1.2.2 Penerapan *scaffolding* dalam pembelajaran IPA di kelas belum maksimal.
- 1.2.3 Instrumen penilaian kognitif yang diberikan guru belum berdasarkan *ZPD (Zone of Proximal Development)*.
- 1.2.4 Pembelajaran belum memanfaatkan berbagai sumber belajar sebagai sumber informasi (*The More Knowledgeable Others*), hanya menggunakan buku materi kemdikbud.
- 1.2.5 Rendahnya *curiosity* (rasa ingin tahu) siswa kelas IV SD Negeri Gugus R.A.Kartini Denpasar Barat.
- 1.2.6 Rendahnya hasil belajar IPA siswa kelas IV SD Negeri Gugus R.A.Kartini Denpasar Barat.

1.3 Pembatasan Masalah

Berbagai model atau metode pembelajaran inovatif telah berkembang pada saat ini sehingga memberikan banyak pilihan pada guru untuk menggunakannya dalam pembelajaran. Hasil belajar yang sesuai harapan dapat dicapai dengan pemilihan model pembelajaran yang tepat, dan juga dengan memperhatikan faktor dari dalam individu yang dapat mempengaruhi proses belajar siswa. Karena banyaknya model pembelajaran inovatif dan faktor-faktor dari dalam diri siswa yang dapat berimplikasi pada hasil belajar siswa, maka dalam penelitian ini dapat dibatasi permasalahan yang akan dibahas yaitu:

- 1.3.1 Pendekatan saintifik belum dilaksanakan dengan optimal.
- 1.3.2 Rendahnya *curiosity* (rasa ingin tahu) siswa kelas IV SD Negeri Gugus R.A.Kartini Denpasar Barat.
- 1.3.3 Rendahnya hasil belajar IPA siswa kelas IV SD Negeri Gugus R.A.Kartini Denpasar Barat.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1.4.1 Apakah terdapat pengaruh model *Discovery Learning* berorientasi Konstruktivisme Sosiokultural terhadap *curiosity* (rasa ingin tahu) siswa kelas IV SD Negeri Gugus R.A.Kartini Denpasar Barat?

1.4.2 Apakah terdapat pengaruh model *Discovery Learning* berorientasi Konstruktivisme Sosiokultural terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SD Negeri Gugus R.A.Kartini Denpasar Barat?

1.4.3 Apakah terdapat pengaruh model *Discovery Learning* berorientasi Konstruktivisme Sosiokultural secara simultan terhadap *curiosity* (rasa ingin tahu) dan hasil belajar IPA siswa kelas IV SD Negeri Gugus R.A.Kartini Denpasar Barat?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, terdapat beberapa tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini. Tujuan tersebut dapat diuraikan sebagai berikut.

1.5.1 Untuk mengetahui pengaruh model *Discovery Learning* berorientasi Konstruktivisme Sosiokultural terhadap *curiosity* (rasa ingin tahu) siswa kelas IV SD Negeri Gugus R.A.Kartini Denpasar Barat.

1.5.2 Untuk mengetahui pengaruh model *Discovery Learning* berorientasi Konstruktivisme Sosiokultural terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SD Negeri Gugus R.A.Kartini Denpasar Barat.

1.5.3 Untuk mengetahui pengaruh model *Discovery Learning* berorientasi Konstruktivisme Sosiokultural secara simultan terhadap *curiosity* (rasa ingin tahu) dan hasil belajar IPA siswa kelas IV SD Negeri Gugus R.A.Kartini Denpasar Barat.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian, manfaat penelitian ini dapat dibedakan menjadi dua, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis. Secara terperinci, manfaat teoritis dan manfaat praktis adalah sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoritis

Secara teoretis penelitian ini dapat memberikan manfaat dalam pengembangan inovasi pembelajaran sebagai upaya mengoptimalkan *curiosity* (rasa ingin tahu) dan hasil belajar siswa kelas IV sekolah dasar khususnya dalam pembelajaran IPA dengan model *Discovery Learning* berorientasi Konstruktivisme Sosiokultural.

1.6.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Penelitian ini memberikan tambahan pengetahuan bagi guru dalam merancang pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Dengan penelitian ini guru dapat memahami lebih dalam mengenai pengaruh model *Discovery Learning* berorientasi Konstruktivisme Sosiokultural terhadap *curiosity* (rasa ingin tahu) dan hasil belajar IPA. Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan profesionalitas guru dalam mengelola dan mengeksplorasi pembelajaran khususnya pada muatan pembelajaran IPA.

b. Bagi Siswa

Memberikan pengalaman belajar yang baru dan bermakna bagi siswa, karena dalam penelitian ini pembelajaran disajikan dengan model dan media yang

menarik. Pembelajaran yang dialami siswa memberikan banyak kesempatan bagi siswa untuk berinteraksi dengan temannya sehingga dapat mengembangkan keterampilan sosialnya.

c. Bagi Instansi Terkait

Sebagai bahan pertimbangan dalam mengambil kebijakan untuk mempergunakan model pembelajaran inovatif dan media pembelajaran kreatif untuk mencapai tujuan kurikulum.

1) Bagi sekolah

Hasil penelitian ini dapat mengembangkan kreatifitas guru dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran dengan penerapan pembelajaran dan strategi pembelajaran yang tepat dan dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam merancang proses pembelajaran.

2) Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dapat digunakan oleh peneliti lain yang menemui permasalahan yang sama untuk dijadikan salah satu referensi demi ketuntasan penelitian selanjutnya.

