

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan mempunyai peran yang sangat penting dalam menyiapkan sumber daya manusia yang berkualitas yang akan bersaing secara global dan mampu menghadapi perubahan zaman yang semakin canggih. Pendidikan dapat diperoleh baik dari pendidikan formal dan non formal, baik dalam lingkungan keluarga, masyarakat maupun sekolah. Sekolah merupakan salah satu sarana pendidikan yang menyiapkan materi-materi pelajaran untuk para peserta didik, dengan tujuan agar melahirkan anak bangsa yang cerdas, yang tidak hanya memiliki pengetahuan tetapi juga memiliki keahlian atau skill, sehingga akan melahirkan sumber daya manusia yang berkualitas.

Pendidikan di sekolah, didapat dari kegiatan belajar mengajar melalui interaksi antara guru dan siswa, maupun antara siswa dan siswa yang lainnya . Suatu proses pembelajaran dikatakan optimal apabila didalamnya terjadi interaksi aktif antara guru dan siswa, dan bukan hanya berpusat pada guru. Guru harus mampu menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan agar peserta didik terdorong untuk belajar. Pembelajaran di sekolah, diharapkan dapat menempatkan siswa pada posisi utama yang berorientasi pada aktifitas siswa selama mengikuti pelajaran untuk memperoleh hasil belajar yang optimal. Oleh karena itu, aktif tidaknya siswa di

dalam kelas tergantung pada bagaimana cara guru menyampaikan materi pelajaran dan memilih model yang cocok untuk digunakan.

Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar merupakan mata pelajaran yang mempelajari tentang segala aspek kehidupan manusia interaksi sosial, sejarah serta berbagai masalah sosial yang ada didalam kehidupan masyarakat. Oleh karena itu, peran mata pelajaran IPS sangat penting untuk mendidik siswa mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan agar dapat mengambil bagian secara aktif dalam kehidupannya kelak sebagai anggota masyarakat dan warga negara yang baik. Tujuan ini memberikan tanggung jawab yang berat kepada guru untuk menggunakan banyak pemikiran dan energi agar dapat mengajarkan IPS dengan baik (Susanto 2013: 143).

Pembelajaran IPS dikatakan berhasil apabila hasil belajar yang dicapai siswa memperoleh nilai yang baik dan mencapai nilai ketuntasan yang telah ditentukan oleh Kreteria Ketuntasan Minimal di wilayah Kecamatan Lemito. Nilai ketuntasan ini ditentukan oleh kelompok kerja guru yang ada di wilayah kecamatan Lemito. SDN 04 Lemito Kabupaten Pohuwato merupakan salah satu SDN negeri yang ada di ibukota kecamatan dan merupakan salah satu SD imbas, dimana SD 04 Lemito merupakan SDN binaan dari SDN inti. Sebagai SDN yang berada di bawah binaan SDN ini, maka berbagai persoalan terkait dengan ketuntasan belajar selalu menjadi sesau yang rutin terjadi pada setiap pembelajaran. Hasil observasi menunjukkan bahwa rendahnya minat belajar yang hanya 44 % cenderung rendah, hal ini jika dilihat dari beberapa indikator, seperti kurangnya motivasi dalam setiap kegiatan pembelajaran,

semangat mengikuti pembelajaran dan berbagai faktor lainnya. Rendahnya minat belajar juga berpengaruh terhadap nilai ketuntasan hasil belajar. Nilai ketuntasan hasil belajar pada semester genap menunjukkan hampir 42% dari 19 siswa yang mencapai ketuntasan, sementara 58% masih belum mencapai ketuntasan. Padahal kriteria yang telah ditentukan oleh KKM harus mencapai minimal 80% nilai ketuntasan dari seluruh siswa.

Dari hasil observasi awal menunjukkan bahwa rendahnya nilai ketuntasan siswa tidak semata-mata rendahnya minat siswa dalam mengikuti pembelajaran IPS, namun juga peran guru dalam menggunakan metode dan strategi pembelajaran, pemilihan model pembelajaran yang belum sesuai sehingga berdampak pada hasil dan prestasi belajar siswa. Pada kasus ini Proses pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher center*) sehingga menjadikan siswa pasif karena guru lebih mendominasi pembelajaran dan hanya melibatkan siswa tertentu untuk aktif dalam pembelajaran, kurangnya variasi metode dalam pembelajaran membuat siswa kurang berminat dalam belajar dan menjadikan beberapa siswa cenderung diam dan kurang perhatian terhadap materi pembelajaran, siswa terlihat sering keluar masuk kelas, siswa cenderung lebih suka mengobrol dengan teman dibandingkan mendengarkan penjelasan guru bahkan ada siswa yang hanya tidur sementara proses belajar mengajar berlangsung, serta penggunaan metode yang monoton sehingga pembelajaran IPS menjadi pembelajaran yang sangat membosankan bagi siswa, sehingga minat siswa untuk belajar rendah dan membuat hasil belajar yang didapatkan pun rendah.

Perbandingan antara peserta didik yang tuntas dan belum tuntas tidak seimbang, Hal ini disebabkan oleh proses pembelajaran yang belum efektif, masih banyak siswa yang belum mampu menguasai pelajaran IPS yang diberikan guru sehingga berdampak pada hasil belajar siswa khususnya materi keragaman suku bangsa dan budaya menjadi rendah dan berada di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM).

Untuk mengatasi persoalan tersebut guru harus menggunakan model atau metode pembelajaran yang tepat. Model pembelajaran memiliki arti yang sama dengan pendekatan, strategi atau metode pembelajaran, dengan kata lain model pembelajaran adalah suatu pendekatan yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan belajar.

Model atau metode pembelajaran yang dianggap mampu meningkatkan minat dan hasil belajar siswa dalam Mata Pelajaran IPS yaitu model *discovery* atau penemuan karena sebagian besar materi IPS memerlukan kegiatan menghafal yang membutuhkan ingatan yang kuat. Pembelajaran *discovery* menurut Hanafiah dan Suhana (2012: 77) merupakan

“suatu rangkaian kegiatan pembelajaran yang melibatkan secara maksimal seluruh kemampuan peserta didik untuk mencari dan menyelidiki secara sistematis, kritis, dan logis sehingga mereka dapat menemukan sendiri pengetahuan, sikap dan keterampilan sebagai wujud adanya perubahan perilaku”

Dari pendapat tersebut maka model pembelajaran *discovery* menjadi sangat cocok untuk pembelajaran IPS. Pembelajaran *Discovery*, juga akan membantu siswa untuk mampu mengingat materi pelajaran yang disajikan karena siswa sendiri yang

diberikan kesempatan untuk mencari tahu melalui penemuan-penemuan, yang nantinya akan terekam jelas diingatan peserta didik dibandingkan hanya dengan mencatat materi pelajaran. Dengan melalui kegiatan ini akan menumbuhkan minat belajar siswa sehingga pada akhirnya nilai dan hasil belajar yang dicapai siswa akan meningkat.

Hal ini sejalan dengan pendapat Mahmoud (2014) bahwa Discovery Learning membantu memperoleh kegiatan di mana siswa belajar untuk diri mereka sendiri dan menerapkan apa yang mereka ketahui dalam situasi baru, yang akan menyebabkan pencapaian pembelajaran yang efektif. Dengan model pembelajaran ini siswa diharapkan lebih mampu memahami konsep dari materi yang sedang dipelajari sehingga akan berpengaruh pada peningkatan hasil belajarnya.

Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Discovery Pada Materi Keragaman Suku Bangsa Dan Budaya Di Kelas IV SDN 04 Lemito Kabupaten Pohuwato”

B. Identifikasi dan Batasan masalah

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan pada siswa kelas IV SDN 04 Lemito maka dapat di identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Hanya sebesar 42% siswa kelas IV dari sejumlah 19 orang yang bisa mencapai nilai ketuntasan minimal dalam pelajaran IPS
2. Siswa cenderung pasif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran IPS

3. Dalam proses pembelajaran Siswa terlihat sering keluar masuk kelas tanpa ada alasan yang masuk akal
4. Siswa cenderung lebih suka mengobrol dengan teman dibandingkan mendengarkan penjelasan guru
5. Siswa yang hanya tidur sementara proses belajar mengajar berlangsung
6. Rata-rata nilai ulangan harian yang dicapai siswa berada di bawah KKM yang telah ditentukan

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah serta mempertimbangkan waktu yang tersedia maka masalah dalam penelitian ini dibatasi pada upaya meningkatkan minat dan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran *Discovery* pada materi keragaman suku bangsa dan budaya di Kelas IV SDN 04 Lemito Kabupaten Pohuwato.

C. Rumusan Masalah

Masalah dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut :

1. Apakah model pembelajaran *Discovery* dapat meningkatkan minat belajar siswa pada materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya di Kelas IV SDN 04 Lemito ?
2. Apakah model pembelajaran *Discovery* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya di Kelas IV SDN 04 Lemito ?

D. Cara Pemecahan Masalah

Upaya yang dilakukan untuk mengatasi kurangnya minat dan rendahnya hasil belajar siswa dilakukan dengan cara menciptakan kondisi proses pembelajaran yang menyenangkan dan dapat meningkatkan minat belajar siswa sehingga akan

berdampak pada peningkatan hasil belajar melalui penggunaan model pembelajaran *Discovery* dengan langkah-langkah sebagai berikut :

1. Peneliti dan guru mitra membuat scenario pembelajaran yang didasarkan pada materi keragaman suku bangsa dan budaya.
2. Menentukan topic masalah yang akan dipecahkan dalam proses pembelajaran yang berkaitan dengan materi keragaman suku bangsa dan budaya
3. Guru memberikan topic permasalahan yang akan dipecahkan sesuai dengan materi pelajaran keragaman suku bangsa dan budaya.
4. Setelah guru membagi topik, siswa diberi waktu untuk mempelajari dan memahami topic masalah tersebut
5. Guru mengecek pemahaman siswa terhadap masing-masing topic masalah yang akan dipecahkan dan tugas-tugas siswa.
6. Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk melakukan penemuan dan memecahkan sendiri topic yang sedang dipelajari
7. Guru memberikan pertanyaan yang mengarah pada topic yang sedang dipecahkan
8. Guru merangsang terjadinya interaksi antar siswa dengan cara meminta setiap siswa untuk memaparkan pendapatnya masing-masing sesuai dengan materi yang dipelajari
9. Siswa yang lain menanggapi pemaparan yang disampaikan oleh siswa yang tampil
10. Setelah semua siswa selesai memaparkan pendapat masing-masing, kemudian guru menjelaskan materi dan menyimpulkannya

Pada akhir kegiatan diharapkan semua peserta didik telah mampu memahami konsep dan topik yang sudah dikaji bersama dengan menjawab tes untuk mengetahui pemahaman peserta didik terhadap konsep dan topik yang dikaji. Penilaian individu ini mencakup penguasaan ranah kognitif, afektif dan keterampilan.

E. Tujuan Penelitian

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

1. Untuk mengetahui penggunaan model pembelajaran *Discovery* terhadap minat belajar siswa pada materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya di Kelas IV SDN 04 Lemito.
2. Untuk mengetahui penggunaan model pembelajaran *Discovery* terhadap hasil belajar siswa pada materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya di Kelas IV SDN 04 Lemito.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari pelaksanaan dan hasil penelitian terdiri dari

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini bermanfaat sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan hasil belajar IPS peserta didik dalam pembelajaran, dan sebagai salah satu alternative untuk mengembangkan penelitian lain yang menggunakan model *Discovery* dan Ceramah.

2. Manfaat Praktis

- a. Untuk peneliti, sebagai suatu pegangan dan pengalaman oleh peneliti dalam menyiapkan diri sebagai calon pendidik dimasa yang akan datang.
- b. Untuk peserta didik, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan aktifitas belajarnya sehingga lebih meningkatkan hasil belajarnya.
- c. Untuk sekolah, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pemecahan masalah pendidikan, khususnya dalam pembelajarn IPS yang mengarah pada peningkatan hasil belajar peserta didik.