

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di Sekolah Dasar (SD) pada era kurikulum yang berbasis kompetensi mengharapkan adanya penekanan pembelajaran Salingtemas (sains, lingkungan, teknologi, dan masyarakat). Pembelajaran Salingtemas lebih mengarah pada pengalaman belajar untuk merancang dan membuat suatu karya melalui penerapan konsep IPA dan kompetensi bekerja ilmiah secara bijaksana (Lampiran Permen Diknas No.22:484). Hal ini mengisyaratkan bahwa proses belajar mengajar IPA di sekolah perlu di perluas ruang lingkupnya dan di tingkatkan kualitas pembelajarannya. Peningkatan kualitas pembelajaran IPA di sekolah harus di kaitkan dengan kondisi lingkungan, masyarakat, dan perkembangan teknologi.

Dalam Permendiknas No. 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah tercantum bahwa tujuan pembelajaran IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi siswa untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya di dalam kehidupan sehari-hari. Proses pembelajarannya menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah.

Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) IPA di SD/MI yang dituangkan dalam Standar Isi merupakan standar minimum yang secara

nasional harus di capai oleh peserta didik dan menjadi acuan dalam pengembangan kurikulum di setiap satuan pendidikan. Pencapaian SK dan KD di sekolah dasar didasarkan pada pemberdayaan peserta didik untuk membangun kemampuan, bekerja ilmiah, dan pengetahuan sendiri yang difasilitasi oleh guru. Oleh karena itu hal paling mendasar yang dituntut dalam proses pembelajaran yang dialami siswa adalah adanya aktivitas siswa. Dalam kegiatan belajar, subjek didik/siswa harus aktif berbuat, sebab pada prinsipnya belajar itu adalah berbuat.

Tujuan pembelajaran IPA dapat tercapai secara maksimal apabila pembelajaran direncanakan dengan baik. Pencapaian kualitas hasil pembelajaran tersebut salah satunya ditentukan oleh kemampuan dan keterampilan guru dalam memberikan bahan ajar/materi pelajaran dan mewujudkan peran-perannya dalam menjalankan proses pembelajaran kepada anak didiknya itu. Dimensi yang perlu diperhatikan dalam pembelajaran IPA adalah dimensi proses. Melalui pembelajaran yang berdimensi proses, anak didik memperoleh pengetahuan dan kemampuan untuk menggali sendiri pengetahuan.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan peneliti di kelas IV SD Negeri 050775 Pangkalan Susu pada tanggal 1-3 Oktober 2014 ditemukan kenyataan bahwa pembelajaran IPA masih menunjukkan kualitas yang belum memuaskan. Selama proses pembelajaran, guru selalu menggunakan metode ceramah, tanya jawab, dan penugasan sehingga proses pembelajaran lebih banyak berpusat pada guru (*teacher centered*). Selain itu, guru tidak menggunakan media pembelajaran, hanya menggunakan buku paket dan latihan soal pada LKS. Guru kurang melibatkan siswa dalam kegiatan proses belajar mengajar dan sebagian

besar waktu pembelajaran siswa hanya untuk mendengar dan mencatat penjelasan guru dan tugas yang akan dikerjakan dirumah.

Dari pengamatan yang telah dilakukan selama tiga hari tersebut pula terlihat siswa banyak mengalami kejenuhan atau kurang semangat belajar ketika belajar mata pelajaran IPA. Siswa hanya pasif dan kurang ditantang untuk berpikir secara kritis berkaitan dengan persoalan-persoalan yang menyangkut materi. Kelihatannya siswa mampu menangkap atau mengerti tentang materi yang diterangkan, tetapi setelah siswa diberi kesempatan bertanya, sedikit sekali diantara mereka yang mengajukan pertanyaan. Saat guru memberikan soal-soal latihan, terdapat siswa yang duduk sambil tidur-tiduran, tampak kurang bersemangat dalam belajar, ada pula yang sibuk dengan kegiatannya sendiri. Ketika hasil pekerjaannya dikumpulkan dan dikoreksi bersama secara silang antar siswa sekelas dengan bimbingan guru, ternyata banyak siswa yang kesulitan dalam mengerjakan soal-soal latihan tersebut, dan mereka mencapai nilai yang rendah.

Hal tersebut di dukung dengan adanya data yang diperoleh dari guru kelas IV SD Negeri 050775 Pangkalan Susu Tahun Ajaran 2014/2015 bahwa pada hasil ulangan harian pertama menunjukkan hanya ada 8 siswa (28%) yang mendapatkan nilai diatas 75, terdapat 15 siswa (53%) yang mendapatkan nilai 65-75, dan 5 siswa (19%) yang mendapatkan nilai kurang dari 65. Padahal Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditentukan oleh SDN 050775 Pangkalan Susu adalah 70,00. Nilai rata-rata yang dicapai siswa pada ulangan harian pertama 67,60. Nilai rata-rata yang jauh dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal yang ditentukan oleh SDN

050775 pada tahun ajaran 2014/2015. (Sumber: Daftar nilai ulangan harian pertama semester I kelas IV SDN 050775 Pangkalan Susu T.A. 2014/2015)

Berdasarkan kondisi tersebut, peneliti merasa perlu adanya perbaikan dari proses pembelajaran dikelas. Untuk melakukan perbaikan proses pembelajaran, guru sebagai tokoh utama didalam kelas harus dapat mengatur suasana pembelajaran menjadi lebih aktif dan harus dapat memilih model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan aktivitas dan membantu siswa mencapai hasil belajar khususnya pada mata pelajaran IPA secara maksimal sehingga siswa merasa tertarik dan berperan aktif dalam proses belajar mengajar karena prosesnya yang kreatif dan menyenangkan.

Salah satunya adalah dengan menerapkan model *discovery learning* yang juga dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa karena dalam kegiatan belajar mengajar, model ini menginginkan agar siswa mengalami kegembiraan dalam belajar. Kegembiraan yang dimaksud adalah bangkitnya keaktifan siswa dalam belajar, adanya keterlibatan penuh siswa dalam menemukan makna, pemahaman dan nilai yang membahagiakan pada diri siswa. Dengan penerapan model *discovery learning* diharapkan siswa dapat mengembangkan intelektualnya, menemukan sendiri pemecahan dari suatu masalah dan tentunya tidak terlepas dari bimbingan atau pengawasan guru.

Model *Discovery Learning* merupakan suatu komponen penting dalam pendekatan konstruktivistik. Pendekatan ini didasari oleh kenyataan bahwa tiap individu memiliki kemampuan untuk menkonstruksi kembali pengalaman atau pengetahuan yang telah dimilikinya. Menurut Bruner (dalam Winataputra, 2007: 3.18) “belajar bermakna hanya dapat terjadi melalui belajar penemuan (*Discovery*

Learning)." Selanjutnya dikemukakan bahwa belajar penemuan dapat membangkitkan keingintahuan siswa, memberi motivasi untuk bekerja terus sampai menemukan jawaban-jawaban serta pengetahuan yang diperoleh siswa akan tersimpan lama dan mudah diingat.

Berdasarkan uraian di atas, maka sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar IPA, termasuk juga didalamnya aktivitas belajar IPA dikelas IV SDN 050775 Pangkalan Susu, peneliti merasa perlu untuk memberikan masukan dalam mengatasi permasalahan dalam pembelajaran IPA tersebut. Dengan demikian, peneliti mencoba merancang suatu penelitian dengan judul "**Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Model *Discovery Learning* pada Mata Pelajaran IPA di Kelas IV SD Negeri 050775 Pangkalan Susu Tahun Ajaran 2014/2015**". Menurut peneliti, dengan menggunakan model *Discovery Learning*, siswa diberi kesempatan untuk dapat mengalami sendiri, mengikuti suatu proses, mengamati suatu obyek, membuktikan dan menarik kesimpulan sendiri tentang suatu obyek. Sehingga diharapkan didalam diri siswa akan benar-benar tertanam konsep, termotivasi belajarnya, serta dapat menumbuhkan anggapan bahwa mata pelajaran IPA itu tidak sulit untuk dipelajari.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Pola pembelajaran masih bersifat *teacher centered*
2. Kurangnya perhatian siswa dalam mengikuti pelajaran IPA

3. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA cenderung rendah disebabkan kurangnya kemampuan siswa dalam menguasai dan memahami teori serta mengkaitkannya dengan kehidupan sehari-hari
4. Metode pembelajaran yang diterapkan guru dalam proses belajar mengajar masih dominan menggunakan metode ceramah dan penugasan
5. Siswa yang pasif dan kurang ditantang untuk berpikir secara kritis berkaitan dengan persoalan-persoalan yang menyangkut materi
6. Kurangnya perhatian guru terhadap kesulitan-kesulitan yang dihadapi peserta didik dalam mempelajari materi pelajaran IPA

C. Batasan Masalah

Untuk memfokuskan dan memperkecil permasalahan dalam penelitian ini, maka peneliti membatasi masalah dalam penelitian ini hanya terbatas pada penerapan model *Discovery Learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA dengan materi pokok gaya dan gerak benda di kelas IV SDN 050775 Pangkalan Susu T.A 2014/2015.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah dengan menggunakan model *Discovery Learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran IPA dengan materi pokok gaya dan gerak benda di kelas IV SD Negeri 050775 Pangkalan Susu T.A. 2014/2015?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, yang menjadi tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan model *discovery learning* pada pelajaran IPA dengan materi pokok gaya dan gerak benda di kelas IV SD Negeri 050775 Pangkalan Susu T.A. 2014/2015.

F. Manfaat Penelitian

Dalam kegiatan penelitian ini diharapkan memperoleh manfaat. Adapun manfaat yang diharapkan dapat diambil dari hasil penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teoritis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sumber informasi tentang penerapan model *discovery learning* dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
- b. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan IPA khususnya dalam penerapan model *discovery learning*.

2. Manfaat Paraktis

a. Bagi Kepala Sekolah

- 1) Sebagai dasar untuk melakukan supervisi terhadap pembelajaran yang terjadi disekolah
- 2) Sumber informasi yang dapat digunakan sebagai bahan dalam meningkatkan mutu pencapaian tujuan pendidikan melalui upaya peningkatan proses belajar mengajar

b. Bagi Guru

- 1) Untuk meningkatkan profesionalitas dalam menjalankan tugas mengajar yang melibatkan siswa secara menyeluruh dalam pembelajaran.
- 2) Dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam meningkatkan pembelajaran yang berkaitan dengan permasalahan kehidupan sehari-hari
- 3) Sebagai masukan untuk mengembangkan kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan bidang studi dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa.

c. Bagi Siswa

Penggunaan model *discovery learning* dapat menumbuhkan minat belajar siswa, meningkatkan aktivitas siswa didalam kelas, dan meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran.

d. Bagi Peneliti

Sebagai bahan untuk memperkaya ilmu pengetahuan dan keterampilan untuk melakukan penelitian serta untuk menambah wawasan peneliti tentang hal-hal yang berkaitan dengan proses pembelajaran.