

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Ilmu merupakan salah satu usaha untuk memperoleh pengetahuan secara rasional yang terorganisasi dan tersusun secara sistematis berdasarkan kaidah yang berlaku. Ilmu pengetahuan muncul atau lahir karena manusia mempunyai sifat ingin tahu terhadap permasalahan di sekelilingnya. Ilmu pengetahuan membentuk kebiasaan seseorang dengan meningkatkan keterampilan pengamatan, melakukan percobaan, mengklasifikasikan, menganalisis serta membuat generalisasi.

Peningkatan keterampilan seseorang dilakukan dengan pendidikan, Undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 pasal 1 (ayat 1), pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses belajar agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan untuk dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Sekolah merupakan salah satu lembaga pendidikan dimana siswa dapat mengikuti proses belajar dan pembelajaran (Muhammad, 2002).

Menurut Mulyasa (2009) suatu pembelajaran dikatakan berhasil apabila siswa terlibat secara aktif, baik fisik, mental maupun sosial dalam proses pembelajaran selain itu juga motivasi siswa untuk belajar tinggi. Berdasarkan hal tersebut upaya untuk mengembangkan keaktifan belajar siswa sangatlah penting dan menjadi penentu bagi keberhasilan pembelajaran yang dilaksanakan di

sekolah. Proses belajar mengajar bukanlah kegiatan memindahkan pengetahuan dari guru kepada peserta didik, tetapi suatu kegiatan mengkonstruksi pengetahuan siswa dalam mengembangkan diri. Mengajar adalah salah satu bentuk partisipasi dengan subjek belajar dalam membentuk pengetahuan yang bermakna dan mencari kejelasan. Oleh karena itu guru sebagai mediator dan fasilitator dituntut untuk mempunyai kemampuan dan keterampilan dalam membentuk pengetahuan siswa (Sardiman, 2014).

Ilmu Pengetahuan Alam sebagai suatu disiplin ilmu yang pada hakikatnya merupakan pengetahuan yang berdasarkan fakta dan eksperimen seperti yang dilakukan para ahli, sehingga dalam proses pembelajarannya siswa dituntut untuk memahami konsep yang ada. Namun kenyataannya kecenderungan pembelajaran IPA di kelas, siswa hanya mempelajari IPA sebagai produk, menghafalkan konsep, teori dan hukum, serta berorientasi pada hafalan. Akibatnya, sikap, proses, dan aplikasi tidak tersentuh dalam pembelajaran. Pengalaman belajar yang diperoleh di kelas tidak utuh dan tidak berorientasi pada tercapainya standar kompetensi dan kompetensi dasar. Pada pembelajaran ini suasana kelas cenderung *teacher-centered*, guru hanya menyampaikan IPA sebagai produk dan siswa menghafal informasi faktual (Widodo dan Lusi, 2013). IPA juga dianggap sebagai materi yang sulit sehingga peserta didik kurang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal ini terlihat dari sikap peserta didik yang kurang aktif bertanya saat pembelajaran berlangsung, membuat keributan di dalam kelas dengan mengganggu teman di sampingnya. Situasi ini menunjukkan terdapat

suatu permasalahan dalam proses pembelajaran IPA yang pada akhirnya akan berdampak pada hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara penulis dengan guru mata pelajaran IPA di SMP Negeri 1 Kupang, ditemukan beberapa masalah yang terjadi antara lain: proses belajar mengajar berlangsung kurang kondusif, siswa cenderung kurang bersemangat dalam mengikuti pelajaran, dikarenakan jam pelajaran yang bertepatan dengan waktu istirahat dan waktu bermain anak pada siang hari, siswa kurang merespon terhadap pelajaran yang disampaikan guru, hasil belajar siswa pada ujian semester rendah yakni kelas VIII F dengan jumlah siswa 32, ada 26 siswa yang tidak tuntas dan siswa kelas VIII G dengan jumlah siswa 32, ada 20 siswa yang tidak tuntas, karena nilai yang diperoleh dibawah ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan oleh sekolah yakni 72 (Lampiran 01).

Selain hal tersebut di atas, juga dipengaruhi oleh faktor lain yakni sosial (interaksi antar teman-teman sekelas), dan faktor sekolah (ketersediaan ruangan, waktu sekolah, metode pembelajaran, kurikulum dan relasi guru dan siswa serta siswa dengan siswa lainnya). Dari sekian banyak faktor yang ada, yang paling dominan adalah metode pembelajaran.

Kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang dikembangkan bertujuan untuk mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia. Model pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum 2013 yaitu Pendekatan *Scientific* yang terdiri dari *Inquiry*, *Discovery*

Learning, dan *Problem based learning*. Dari ketiga model pembelajaran ini, peneliti memilih menerapkan model *Discovery Learning*. Model *Discovery Learning* merupakan suatu model pemecahan masalah yang akan bermanfaat bagi siswa.

Mulyasa (2006) model *Discovery Learning* merupakan pembelajaran yang menekankan pembelajaran langsung, tanpa selalu bergantung pada teori-teori pembelajaran yang ada dalam pedoman buku pelajaran. Dalam kegiatan pembelajaran *Discovery*, pembelajaran di rancang sedemikian rupa sehingga siswa dapat menemukan konsep dan prinsip melalui proses mental dirinya. Model *Discovery Learning* memberikan kesempatan bagi siswa untuk terlibat langsung dalam kegiatan belajar, yang akan lebih membangkitkan motivasi belajar, karena disesuaikan dengan minat dan kebutuhan mereka sendiri dan juga siswa mampu mengembangkan keterampilannya dalam menemukan dan memecahkan masalah yang ditemukan dalam proses pembelajaran.

Beberapa penelitian yang berkaitan dengan model *Discovery Learning* untuk melihat hasil belajar siswa salah satunya seperti yang dilakukan oleh Mubarak dan Sulistyono (2014) bahwa hasil belajar siswa yang menggunakan model *Discovery Learning* lebih tinggi dari pada hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran langsung, dengan nilai rata-rata 80,176 pada model *Discovery Learning* dan 76,083 pada model pembelajaran langsung.

Berdasarkan uraian di atas terlihat bahwa metode-metode *scientific* bila diterapkan untuk membelajarkan siswa akan dapat meningkatkan kompetensi kognitif, psikomotor, dan afektif. Namun hal ini akan tercapai apabila daya

dukung pembelajaran tersedia secara memadai. Secara faktual pada semua lembaga pendidikan pada berbagai level memiliki ketersediaan daya dukung yang berbeda. Sebagaimana yang terlihat di SMP Negeri 1 Kupang, tidak semua daya dukung tersedia secara memadai baik di sekolah maupun di rumah tangga masing-masing.

Berhadapan dengan kondisi real seperti yang disebutkan di atas, maka afektif tidaknya penerapan pembelajaran dengan menggunakan metode *scientific* perlu diteliti. Berdasarkan hal tersebut peneliti tertarik untuk menerapkan model *Discovery Learning* di SMP Negeri 1 Kupang.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : Apakah ada pengaruh penerapan model *Discovery Learning* terhadap hasil belajar peserta didik kelas VIII pada materi sistem gerak pada manusia di SMP Negeri 1 Kupang tahun ajaran 2018/2019?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah: Untuk mengetahui pengaruh penerapan model *Discovery Learning* terhadap hasil belajar peserta didik kelas VIII pada materi sistem gerak pada manusia di SMP Negeri 1 Kupang tahun ajaran 2018/2019.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi siswa

Siswa lebih tertarik pada pelajaran sehingga berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, meningkatkan hasil belajar, mengembangkan kreativitas,

melatih dalam menemukan sendiri fakta-fakta di lingkungan sekitar dan di lingkungan masyarakat sehingga dapat diterapkan dalam kehidupan.

2. Bagi guru

Sebagai alternatif pembelajaran yang inovatif dan berkesan pada materi sistem gerak pada manusia sehingga dapat dikembangkan untuk materi lain.

3. Bagi sekolah

Dapat dijadikan sumbangan pemikiran yang bermanfaat bagi sekolah dalam rangka perbaikan dan peningkatan proses belajar mengajar.