

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1.Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan sektor penting dalam pembangunan sumber daya manusia di setiap negara. Dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dalam pasal 1 disebutkan bahwa Pendidikan adalah 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, bangsa dan Negara.

Tujuan pendidikan disebut juga dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 dalam pasal 3 adalah pendidikan bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Dalam tujuan pendidikan terdapat beberapa kata kunci antara lain iman dan takwa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan demokratis. Konsekuensinya adalah evaluasi pendidikan yang diterapkan harus mampu melihat sejauh mana ketercapaian setiap hal yang disebutkan dalam tujuan tersebut.

Salah satu indikator tercapainya tujuan pendidikan nasional antara lain terlaksananya kegiatan pembelajaran pada masing-masing mata pelajaran dengan

baik, sesuai standar nasional yang telah ditentukan. Salah satu mata pelajaran yang sangat berpengaruh dalam membentuk karakter maupun kemampuan berpikir siswa adalah mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang seluruh alam semesta beserta isinya dan termasuk semua peristiwa-peristiwa yang terjadi di dalamnya, baik itu berupa fakta-fakta, konsep-konsep maupun prinsip-prinsip yang semuanya terorganisir dan sistematis sehingga menjadi suatu proses untuk memproduksi pengetahuan. IPA bertujuan membantu siswa untuk memperkirakan apa yang akan terjadi di masa depan, disertai dengan cara mengatasinya sehingga siswa kemampuan intelektual yang dimiliki siswa tidak hanya untuk sesaat tetapi untuk jangka panjang (Trefil dalam Sujana, 2014).

Pada mata pelajaran IPA tentunya memiliki sebuah harapan yaitu, hendaknya kegiatan pembelajaran mampu memupuk rasa ingin tahu siswa terhadap pokok bahasan yang dipelajari. Dengan terwujudnya rasa ingin tahu siswa maka akan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga nilai belajar siswa baik dan pada akhirnya ketuntasan belajar dapat tercapai. Rasa ingin tahu siswa dapat dibentuk melalui proses pembelajaran IPA dengan melakukan observasi, demonstrasi, eksperimen atau praktikum, serta penarikan kesimpulan yang melibatkan peran siswa di dalamnya. Jika siswa dilibatkan dalam proses pembelajaran, diharapkan mampu meningkatkan pengetahuan siswa, dan membiasakan siswa agar mampu memecahkan masalah yang ada di kehidupannya sehari-hari.

Rasa ingin tahu merupakan suatu sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari apa yang dipelajarinya, dilihat dan didengar. Rasa ingin tahu (*curiosity*) merupakan keinginan untuk menyelidiki dan mencari pemahaman terhadap rahasia alam. Dapat kita pahami bersama bahwa rasa ingin tahu merupakan suatu sikap dan tindakan yang dilakukan oleh seseorang untuk menyelidiki dan mencari informasi terhadap alam yang ada di sekelilingnya secara meluas dan mendalam. Rasa ingin tahu siswa akan berpengaruh terhadap proses pembelajaran, yang mana kualitas pembelajaran dapat menentukan hasil belajar siswa.

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh individu setelah proses belajar berlangsung, yang dapat memberikan perubahan tingkah laku baik pengetahuan, pemahaman, sikap dan keterampilan siswa sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya. Hasil belajar merupakan salah satu indikator dari proses belajar. Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang diperoleh siswa setelah mengalami aktivitas belajar. Salah satu indikator tercapai atau tidaknya suatu proses pembelajaran adalah dengan melihat hasil belajar yang dicapai oleh siswa. Hasil belajar siswa dapat dinyatakan baik dalam bentuk angka maupun deskriptif yang disebut sebagai nilai belajar. Nilai belajar merupakan perwujudan hasil belajar dalam deskripsi berupa pencapaian siswa meliputi pemahaman pada pokok bahasan tertentu, tingkah laku maupun keterampilan siswa. Sedangkan hasil belajar dalam angka merupakan rentang nilai ketercapaian siswa yang berupa angka dengan rentang nilai minimum hingga maksimum.

Namun pada pelaksanaannya, pembelajaran IPA belum sesuai dengan apa yang telah dikemukakan diatas. Seperti di beberapa sekolah ditemukan beberapa permasalahan yang berkaitan dengan pembelajaran IPA. Misalnya yang berkaitan dengan metode, media, sumber bahan ajar mengalami permasalahan. Hal-hal tersebut mengakibatkan proses pembelajaran IPA di sekolah belum mampu memunculkan rasa ingin tahu siswa dan pada akhirnya mempengaruhi hasil belajar siswa.

Untuk membuktikan kondisi pembelajaran IPA tersebut, peneliti melakukan observasi awal pada kelas V di SD Negeri 2 Karagrejo, Kecamatan Gabus. Observasi awal tersebut bertujuan memperoleh data keadaan awal di sekolah, dilakukan pada pembelajaran IPA. Hasil observasi diperoleh informasi bahwa pembelajaran IPA masih dititik beratkan pada penguasaan konsep saja. Proses pembelajaran di kelas kurang meningkatkan rasa ingin tahu siswa. Guru masih menggunakan metode konvensional dalam kegiatan pembelajaran di kelas, sehingga suasana belajar terkesan kaku dan didominasi oleh guru. Proses pembelajaran yang dilakukan cenderung pada pencapaian target materi kurikulum, dan lebih mementingkan pada penghafalan konsep bukan pada proses pembelajaran yang mampu memfasilitasi rasa ingin tahu siswa. Berdasarkan lembar observasi dapat disimpulkan bahwa siswa belum menunjukkan rasa ingin tahu terhadap materi pelajaran IPA.

Hal ini dibuktikan dengan beberapa indikator berikut, tidak ada respon ketika siswa diminta untuk bertanya oleh guru, siswa kurang antusias dalam membaca materi pelajaran dari buku paket yang terkait dengan materi yang diajarkan, kurang

memperhatikan penjelasan guru dan mengamati ilustrasi objek/peristiwa yang disampaikan guru serta siswa tidak berani berpendapat bahkan ada siswa yang tidak mencatat penjelasan guru. Hal ini karena siswa kurang termotivasi untuk lebih aktif mengutarakan pendapat, ide, gagasan, pertanyaan dan kesulitan-kesulitan maupun hal-hal yang belum dipahami selama pelajaran berlangsung. Suasana pembelajaran menjadi tidak kondusif, rasa ingin tahu siswa lemah dan aktifitas siswa dalam pembelajaran IPA masih kurang.

Dengan permasalahan-permasalahan tersebut mengakibatkan siswa tidak memahami materi dan pembelajaran menjadi tidak bermakna. Permasalahan-permasalahan tersebut mempengaruhi hasil belajar siswa. Hasil analisis terhadap nilai ulangan harian tahun 2017/2018 siswa kelas V SD Negeri 2 Karangrejo, Kecamatan Gabus pada mata pelajaran IPA belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan yaitu  $\geq 65$ . Hasil nilai ulangan harian tahun 2017/2018 siswa kelas V SD Negeri 2 Karangrejo Kecamatan Gabus, pada mata pelajaran IPA dari 26 siswa ternyata hanya 8 siswa (30,7%) yang mempunyai nilai sesuai dengan KKM IPA (65), sisanya 18 siswa (69,3%) memperoleh hasil kurang dari KKM dengan nilai rata-rata kelas yang diperoleh 58,64. Rendahnya proses dan hasil belajar IPA siswa disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya adalah penggunaan metode yang kurang tepat dan kurang menarik. Untuk mengatasi permasalahan tersebut maka perlu adanya suatu upaya yang harus dilakukan guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA.

Pembelajaran *Discovery Learning* ini memiliki sebuah pola strategi dasar yang dapat diklasifikasikan ke dalam empat strategi belajar, yaitu penentuan

problem, perumusan hipotesis, pengumpulan dan pengolahan data, dan merumuskan sebuah kesimpulan. Ide sebuah pembelajaran penemuan (*Discovery Learning*) muncul dari keinginan untuk memberi rasa senang kepada siswa dalam “menemukan” sesuatu oleh mereka sendiri, dengan mengikuti jejak para ilmuwan (Nur dalam Suprihatiningrum, 2017:24). Pembelajaran *Discovery* merupakan suatu proses pembelajaran yang dilakukan dengan empat strategi yaitu yaitu penentuan problem, perumusan hipotesis, pengumpulan dan pengolahan data, serta merumuskan sebuah kesimpulan yang dilakukan dengan cara menemukannya, secara mandiri.

Kartu domino sebuah media alternatif bagi guru untuk merangsang keterlibatan emosi dan intelektual siswa secara proporsional. Melibatkan siswa dan meningkatkan kerja sama adalah dua perilaku yang akan ditemukan dalam kelas belajar yang mengutamakan siswa. Oleh karena itu, proses pembelajaran di kelas harus benar melibatkan seluruh potensi dan kemampuan siswa secara optimal. Bentuk permainan kartu domino IPA tidak jauh berbeda dengan permainan kartu domino yang ditemui pada kehidupan sehari-hari. Perbedaan utamanya terletak pada kartu-kartunya dan aturan permainannya. Kegunaannya adalah untuk melatih rasa ingin tahu dan pengetahuan siswa dalam memahami suatu pokok bahasan tertentu dalam pembelajaran IPA. Dalam pembelajaran IPA di SD untuk materi sifat-sifat cahaya, seorang guru dapat melakukan pembelajaran menentukan hubungan gambar atau pernyataan tertentu dengan konsep dan materi sifat-sifat cahaya dengan cara bermain. Dengan menggunakan permainan kartu domoni

dalam pembelajaran IPA akan mampu meningkatkan rasa ingin tahu siswa dalam belajar.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka perlu dilakukan penelitian dengan melakukan sebuah penelitian tindakan kelas dengan judul “Peningkatan Rasa Ingin Tahu dan Nilai Belajar Siswa IPA Melalui Pembelajaran *Discovery Learning* Berbantuan Media Kartu Domino Pada Siswa Kelas V SD Negeri 2 Karangrejo”.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah :

1.2.1. Apakah rasa ingin tahu dapat ditingkatkan melalui pembelajaran

*Discovery Learning* berbantuan media Kartu Domino pada siswa kelas V SD Negeri 2 Karangrejo pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam?

1.2.2. Apakah nilai belajar dapat ditingkatkan melalui pembelajaran

*Discovery Learning* berbantuan media Kartu Domino pada siswa kelas V SD Negeri 2 Karangrejo pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam?

## **1.3. Tujuan Penelitian**

Tujuan pada penelitian ini adalah :

1.3.1. Untuk meningkatkan rasa ingin tahu melalui pembelajaran *Discovery*

*Learning* berbantuan media Kartu Domino pada siswa kelas V SD Negeri 2 Karangrejo pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.

1.3.2. Untuk meningkatkan nilai belajar dapat ditingkatkan melalui pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media Kartu Domino pada siswa kelas V SD Negeri 2 Karangrejo pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.

#### **1.4. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini mempunyai manfaat teoritis dan manfaat praktis, diantaranya yaitu:

##### 1.4.1. Manfaat Teoritis

1.4.1.1 Dengan penelitian ini diharapkan dapat menambah sumber referensi sebuah penelitian yang relevan khususnya yaitu untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.

1.4.1.2 Dengan penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan rasa ingin tahu dan nilai belajar siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam menggunakan pembelajaran *Discovery Learning*.

1.4.1.3 Dengan penelitian menggunakan pembelajaran *Discovery Learning* ini dijadikan sebagai referensi untuk melakukan sebuah penelitian selanjutnya.

##### 1.4.2. Manfaat Praktis

Dengan adanya penelitian, menggunakan model *Discovery Learning* berbantuan Kartu Domino ini akan memberikan manfaat, yaitu :

#### 1.4.2.1. Bagi Guru

- 1) Dapat meningkatkan kemampuan guru untuk mengatasi masalah-masalah dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.
- 2) Dapat membantu guru dalam memperbaiki proses pembelajaran.

#### 1.4.2.2 Bagi Siswa

- 1) Dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.
- 2) Dapat meningkatkan nilai belajar terhadap materi yang diajarkan.

#### 1.4.2.2. Bagi Sekolah

- 1) Mengembangkan kualitas pembelajaran disekolah dengan berbagai macam model pembelajaran yang inovatif.
- 2) Sebagai gambaran kepada setiap dewan guru di SD Negeri 2 Karangrejo bahwa pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* sangat membantu dalam peningkatan rasa ingin tahu dan nilai belajar siswa.