

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab I akan membahas tentang latar belakang masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan. Pada tiap sub bab akan dirinci sebagai berikut:

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu upaya mencerdaskan kehidupan bangsa dalam rangka mewujudkan pembangunan nasional. Melalui proses pendidikan dapat membentuk manusia menjadi pribadi yang berwawasan, berpotensi, kreatif dan berkarakter mulia guna memperoleh masa depan yang lebih baik. Secara formal pendidikan nasional diatur dalam Undang-Undang Republik Indonesia tentang Sistem Pendidikan Nasional nomor 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 1 sebagai berikut:¹

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk menghadirkan 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.

Berdasarkan pengertian pendidikan yang tercantum dalam Undang-Undang tersebut, pendidikan sangatlah berpengaruh untuk mengembangkan sumber daya manusia berkualitas yang diperlukan bangsa dan negara demi kemajuan suatu bangsa.

¹ Hasbullah, *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan: Lampiran UU RI* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2015), 304

Pendidikan sebagai sumber kekuatan dinamis yang dapat meningkatkan kesejahteraan manusia. Kemajuan sebuah negara dapat dilihat dari sistem pendidikannya, kualitas pendidikannya baik dari kualitas tenaga pengajarnya maupun kualitas peserta didiknya. Oleh sebab itu, pendidikan sangat dibutuhkan bagi manusia sebagai proses pengajaran dan pelatihan agar mencapai tujuan pendidikan nasional.

Pendidikan nasional bertujuan mengembangkan kemampuan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, 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.²

Mengacu pada tujuan pendidikan nasional tersebut bahwasanya pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam mengembangkan kemampuan dan membentuk watak seseorang serta peradaban bangsa yang bermartabat. Sesuai amanat dalam UU nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 1 menyebutkan bahwa pendidikan nasional adalah pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan UUD 1945 yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional dan tanggap terhadap tuntutan zaman.

Era revolusi industri 4.0 adalah tantangan berat bagi semua guru Indonesia. Mengutip dari Jack Ma dalam pertemuan tahunan *World*

² Hasbullah, *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan: Lampiran UU RI* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2015), 307

Economic Forum 2018 yaitu pendidikan adalah tantangan besar abad ini. Jika tidak mengubah cara mendidik dan belajar mengajar, 30 tahun mendatang kita akan mengalami kesulitan besar. Pendidikan dan pembelajaran yang sarat dengan muatan pengetahuan mengesampingkan muatan sikap dan keterampilan sebagai yang terlaksana saat ini, sehingga menghasilkan peserta didik yang tidak mampu berkompetisi dengan mesin. Dominasi pengetahuan dalam pendidikan serta pembelajaran harus diubah supaya kelak anak muda Indonesia mampu mengguli kecerdasan mesin sekaligus mampu menggunakannya untuk kemaslahatan.³

Sejalan dengan hal ini, Kemendikbud merumuskan Kurikulum 2013 edisi revisi 2017 yang bereformasi pada pendidikan yang berbasis nilai dan karakter. Transformasi pendidikan ini membawa banyak perubahan paradigma hasil belajar menjadi tiga aspek yaitu pengetahuan, keterampilan dan sikap. Kurikulum 2013 ini juga dibekali paradigma pembelajaran abad 21 yang menekankan pada kemampuan peserta didik dalam mencari tahu dari berbagai sumber, merumuskan permasalahan, berpikir analitis dan bekerjasama serta berkolaborasi dalam menyelesaikan masalah.⁴

Dewasa ini, kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi mempengaruhi aktivitas sekolah dengan sangat masif. Beragam informasi dan pengetahuan dapat dengan mudahnya, tersedia dimana saja dan kapan saja. Jika guru mengfungsikan diri sebagai sumber utama pengetahuan

³ Sukartono, *Revolusi Industri 4.0 Dampaknya Terhadap Pendidikan Di Indonesia*, (FIP PGSD Muhammadiyah Surakarta), 5

⁴ Kemendikbud, *Materi Pelatihan Guru Implementasi 2013*, (Ttp : Tnp, 2015),38-40

peserta didik maka akan kehilangan perannya dikarenakan mampu tergeser oleh teknologi. Dalam hal ini guru dituntut untuk kreatif mendesain pembelajaran yang mengarahkan peserta didik untuk mencari tahu dari berbagai sumber yang diamati, bukan diberi tahu.

Suatu pendidikan ditempuh melalui pembelajaran yang melibatkan peran guru, peserta didik dan proses pembelajaran. Keberhasilan suatu pembelajaran ketika ketiga komponen tersebut berjalan secara beriringan. Peran guru yang multidimensional sebagai pendidik, pengajar, perancang pembelajaran, fasilitator, dan pendamping peserta didik dalam belajar. Peserta didik sebagai subyek pembelajar dipengaruhi oleh kesungguhannya dalam belajar. Kesungguhan peserta didik bergantung dari keinginan yang timbul dari dalam dirinya. Keinginan yang timbul tersebut dapat disebut sebagai rasa ingin tahu. Rasa ingin tahu yang tinggi dapat melibatkan peserta didik mengikuti proses belajar lebih baik. Dengan demikian rasa ingin tahu adalah suatu hal yang penting dalam proses pembelajaran.

Pada dasarnya, setiap siswa memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap sekitar yang menarik baginya. Keinginan untuk tahu adalah reaksi alami untuk situasi tertentu dalam posisi tidak tahu. Karakter rasa ingin tahu inilah yang perlu dikembangkan dan difasilitasi oleh guru. Karakter ini penting dalam menumbuhkembangkan pengetahuan dan pengalamannya. Namun masih dijumpai kondisi dimana proses belajar mengajar yang berpusat pada guru. Guru sebagai pemberi materi, siswa

hanya menerima materi yang diberikan tanpa adanya upaya untuk memperoleh informasi dari sumber lain. Pembelajaran yang berpusat pada guru mengakibatkan siswa pasif dalam belajarnya, dikarenakan guru kurang mengasah keingintahuan siswa, sehingga siswa sudah terbiasa disuapi oleh pengetahuan tanpa diberi kesempatan mencari tahu.

Karakter rasa ingin tahu merupakan modal awal bagi siswa dalam proses belajarnya. Dengan keingintahuan yang tinggi, maka siswa akan belajar lebih guna memenuhi kehausan akan pengetahuan yang ingin diketahui. Melalui keingintahuannya, siswa mulai belajar, menemukan dan mengalami sendiri.⁵ Rasa ingin tahu juga memiliki hubungan dengan kemampuan anak, baik kognitif, afektif maupun psikomotorik. Dalam hal ini rasa ingin tahu dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Semakin kadar rasa ingin tahu siswa tinggi, semakin tinggi pula hasil belajar yang diperoleh siswa.

Karakter rasa ingin tahu dan hasil belajar siswa menjadi penting untuk dikembangkan oleh guru kepada siswa. Diharapkan dengan munculnya karakter tersebut dapat meningkatkan keterampilannya dalam mempelajari suatu hal dan memecahkan masalahnya serta membentuk pribadi yang mampu berkembang.

Praktik penguatan karakter rasa ingin tahu diintegrasikan dalam kegiatan belajar mengajar. Dalam merancang pembelajaran yang berintegrasikan karakter, diperlukan suatu model atau pendekatan

⁵ Ameliah Dkk, *Pengaruh Keingintahuan Dan Rasa Percaya Diri Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas VII Mts Negeri I Kota Cirebon*, (jurnal Eduma:5), 10

pembelajaran yang tepat guna keefektifan kelas pembelajaran. Model *discovery learning* dikenal sebagai model pembelajaran berbasis penelitian yang berpusat pada siswa, sehingga siswa terlibat aktif dalam proses belajarnya, menemukan pengetahuan dan pengalamannya sendiri. Sehingga karakter tersebut dapat terimplementasikan secara bertahap pada perilaku siswa. Selain itu karakter yang telah terimplementasikan dimungkinkan dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Dengan melihat pentingnya permasalahan ini, penulis merasa tertarik dan ingin meneliti tentang Efektifitas Penggunaan Model *Discovery Learning* terhadap Penguatan Karakter Rasa Ingin Tahu dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV di MIN 1 Rembang.

B. Batasan Masalah

Peneliti membatasi masalah yang akan difokuskan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penggunaan model *discovery learning* terhadap penguatan karakter rasa ingin tahu dan hasil belajar siswa kelas IV pada pembelajaran tematik tema 7 indahny keragaman negeriku subtema 2 indahny keragaman budaya di negeriku di MIN 1 Rembang
2. Model *discovery learning* yang digunakan dalam penelitian ini adalah tipe *guided discovery learning* (penemuan terbimbing)

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana efektifitas model *discovery learning* terhadap penguatan karakter rasa ingin tahu siswa kelas IV pada pembelajaran tematik di MIN 1 Rembang?
2. Bagaimana efektifitas model *discovery learning* terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada pembelajaran tematik di MIN 1 Rembang?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditentukan, tujuan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui efektifitas model *discovery learning* terhadap penguatan karakter rasa ingin tahu siswa kelas IV pada pembelajaran tematik di MIN 1 Rembang
2. Untuk mengetahui efektifitas model *discovery learning* terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada pembelajaran tematik di MIN 1 Rembang

E. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini, diharapkan mampu memberikan manfaat penelitian, di antaranya yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis, dengan perincian seagai berikut:

a. Secara Teoritis

Penelitian diharapkan mampu memberikan sumbangsih untuk pengembangan pembelajaran dengan model *discovery learning* untuk penguatan karakter rasa ingin tahu dan hasil belajar tematik siswa kelas IV MIN 1 Rembang secara teori dan konsep.

b. Secara Praktis

- a. Bagi siswa, penelitian ini diharapkan mampu membuat siswa terlibat aktif dalam belajarnya, menemukan sendiri dan mengaitkan sendiri pengetahuan, sikap dan keterampilannya
- b. Bagi guru, penelitian ini diharapkan mampu memberikan pengetahuan dan mengembangkan desain pembelajaran inovatif berpusat pada siswa dan berbasis penelitian dengan model *discovery learning*
- c. Bagi peneliti, penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangsih pemikiran dan sumber informasi untuk pengembangan model pembelajaran *discovery learning* dalam meningkatkan karakter rasa ingin tahu dan hasil belajar siswa.

F. Sistematika Pembahasan

Secara umum, sistematika penulisan dalam penelitian dibagi menjadi beberapa pokok bahasan. Sistematika penulisan yang dibuat oleh peneliti akan dirinci sebagai berikut:

Bab I adalah pendahuluan yang terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan

Bab II adalah kajian teori membahas secara mendalam mengenai model *discovery learning*, karakter rasa ingin tahu, hasil belajar, pembelajaran tematik dan karakteristik siswa kelas IV SD

Bab III adalah metodologi penelitian yang terdiri dari jenis dan desain penelitian, subjek penelitian, variabel penelitian, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data

Bab IV adalah hasil penelitian dan pembahasan yang terdiri dari gambaran objek penelitian, deskripsi data penelitian, hasil penelitian (uji statistik) dan pembahasan terkait efektifitas penggunaan model *discovery learning* terhadap penguatan karakter rasa ingin tahu dan hasil belajar siswa kelas IV

Bab V adalah penutup terdiri dari kesimpulan yang memuat uraian jawaban permasalahan yang diteliti dan saran-saran sebagai masukan guna memperbaiki penelitian.

