

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Monika et al., (2022) bahwasannya proses pembelajaran tentunya memerlukan perencanaan dari guru agar proses pembelajaran maksimal dan mencapai tujuan pembelajaran yang ditentukan.

Ali & Takdir (2021) guru dituntut untuk bersikap professional dalam menjalankan aktifitasnya sebagai pendidik, pengajar, motivator, mediator, mentor, dan fungsi guru lainnya bagi peserta didik dan tugas administrasi lainnya, baik di ruang kelas maupun di luar ruang kelas (lingkungan masyarakat). Mengingat Guru seharusnya mampu untuk menciptakan kondisi atau situasi belajar dengan sebaik mungkin bagi peserta didiknya, memberikan kenyamanan, belajar dengan menyenangkan, pemberian motivasi belajar yang dimaksudkan agar siswa aktif selama proses belajar dan memiliki sikap berani bertanggung jawab dalam mencapai hasil belajar (Fatmawati, 2014).

Proses pembelajaran adalah interaksi pendidik dengan peserta didiknya yang ditujukan demi mencapai tujuan dari belajar yang telah ditentukan (Muldayanti, 2013). Proses pembelajaran seharusnya melibatkan siswa secara aktif. Terlibat secara aktif yang dimaksud adalah aktif secara mental maupun raga dan melibatkan juga sumber informasi lainnya yang dapat membantu menambah informasi siswa yang berarti tidak hanya bergantung pada guru (Darmayoga et al., 2013). Selaras dengan prinsip yang harus diterapkan dalam pelaksanaan kurikulum 2013 yaitu memberikan motivasi pada siswa agar aktif dalam mencari tahu dan bukan diberi tahu (Rahayu et al., 2019).

Sulfemi (2019) pembelajaran yang dilaksanakan secara konvensional di sekolah dasar dengan metode ceramah akan menciptakan kejenuhan yang dikarenakan aktivitasnya yang hanya mendengarkan. Siswa tidak dituntut untuk berfikir secara logis akan tetapi menekankan pada pemahaman dan hafalan. Ruang lingkup pelajaran IPS yang luas menyebabkan banyaknya materi pembelajaran yang harus di hafal, tidak sedikit siswa yang merasakan stres. Sehingga muncullah anggapan bahwa belajar mata pelajaran IPS itu membosankan.

Belajar akan lebih baik jika diimbangi dengan adanya minat (Nasution, 2010). Selain mempengaruhi pada cara berfikir, minat juga akan mempengaruhi kepada daya serap ilmu. Dapat disimpulkan bahwa jika minat yang dimiliki tinggi maka perolehan prestasinya terhadap materi yang dipelajarinya juga akan tinggi (bagus).

Hasil belajar sendiri merupakan usaha pendidikan dalam mewujudkan kemampuan atau keterampilan yang disebabkan adanya perubahan perilaku. Perilaku disini merujuk pada perilaku kejiwaan yaitu pengetahuan, sikap, dan keterampilan (Indawati et al., 2020). Agar dapat mencapai hasil belajar yang sudah ditentukan maka harus memperbaiki pada proses pembelajarannya (Wahyu, 2018).

Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang ditemukan pada saat observasi, guru perlu mempersiapkan kegiatan belajar mengajar secara terencana sehingga dapat menggunakan suatu model pembelajaran yang bervariasi, kreatif, dan tentunya tepat. Sesuai dari tujuan diterapkannya model pembelajaran yaitu mempermudah pemahaman siswa pada pelajaran sehingga mampu menguasai pengetahuan baru yang diperolehnya dari guru (Laia, 2020). Terdapat faktor-faktor yang terlibat dan mempengaruhi keberhasilan dalam pembelajaran yaitu siswa, guru, kurikulum, metode, media, model, pendekatan pembelajaran, maupun ketersediaan dari sarana dan prasana sekolah (Kristin & Rahayu, 2016).

Upaya dalam memberikan solusi dari permasalahan yang ditemukan yaitu penerapan dari suatu model pembelajaran. Disarankan untuk menggunakan model *discovery learning*. Hamalik (2012) model *discovery learning* dibuat untuk mempermudah siswa dalam belajar yaitu dapat belajar dengan cara kegiatan mencari, menemukan suatu informasi dengan upayanya sendiri sehingga hasil belajar yang didapat mampu bertahan lebih lama dan diingat oleh siswa (Istikomah et al., 2017). Melalui kegiatan penyelidikan yang dilakukan akan membantu merangsang pemikiran kritis siswa dan keaktifan siswa, sesuai dengan definisi dari *discovery learning* yaitu suatu model pembelajaran kognitif yang menekankan guru agar mampu menciptakan situasi belajar yang kreatif yang dimaksudkan agar siswa dapat belajar secara aktif

dalam menemukan pengetahuannya secara mandiri (Marisya & Sukma, 2020). Sedangkan menurut Kurniasih & Sani dalam Fadriati (2017 :190) mendefinisikan *discovery learning* adalah pembelajaran yang dilaksanakan dengan tidak menyampaikan materi pembelajaran dalam bentuk akhirnya, dan siswalah yang diharapkan dapat mengorganisasikannya secara mandiri (Fadriati, 2017).

Hasil belajar yang didapat melalui pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *discovery learning* akan bertahan lebih lama dalam ingatan siswa karena pembelajarannya dilaksanakan melalui penemuan dan penyelidikan secara sendiri (Marisya & Sukma, 2020).

Model pembelajaran *discovery learning* memiliki keunggulan diantaranya mampu membantu siswa dalam memperbaiki proses kognitif siswa, memberikan perasaan senang melalui pembelajaran penelitian, siswa berkembang mengikuti kemampuannya, dan menumbuhkan rasa percaya diri (Fadriati, 2017).

Model pembelajaran *discovery learning* dapat meningkatkan kemampuan berfikir siswa, ketika pelaksanaan pembelajaran siswa diarahkan agar bertanya, melakukan pengamatan, percobaan, dan berkomunikasi sesuai dengan tingkat kemampuannya (Pratiwi, 2014).

Penelitian yang dilaksanakan oleh Iin Puji & Agustina pada tahun 2019 menyebutkan bahwa dengan menggunakan model *discovery learning* dapat membantu meningkatkan keaktifan siswa dan hasil belajar yang dicapai yaitu 86,36% dari indikator yang ingin dicapai (Rahayu et al., 2019).

Berdasarkan uraian permasalahan diatas, maka peneliti tertarik dalam melaksanakan penelitian lebih lanjut mengenai model pembelajaran *discovery learning* yang lebih jelas yaitu ” Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* Terhadap Minat dan Hasil Belajar IPS Siswa”.

1.2 Rumusan Masalah

1. Apakah penggunaan model pembelajaran *discovery learning* dapat mempengaruhi minat belajar siswa?
2. Apakah penggunaan model pembelajaran *discovery learning* dapat mempengaruhi hasil belajar IPS siswa?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui pengaruh dari penggunaan model pembelajaran *discovery learning* terhadap minat belajar siswa.
2. Untuk mengetahui pengaruh dari penggunaan model pembelajaran *discovery learning* terhadap hasil belajar IPS siswa.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Sekolah

Dengan dilaksanakannya penelitian ini, diharapkan sekolah mampu memperbaiki kualitas pembelajaran melalui Kepala Sekolah yang memberikan pembinaan dan arahan terhadap pelaksanaan kegiatan pembelajaran di sekolah.

2. Guru

Guru termotivasi untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan lebih baik, memberikan ide atas model pembelajaran yang menarik, dan memicu semangat guru dalam meningkatkan kualitas pembelajarannya.

3. Siswa

Manfaat yang didapat oleh siswa yaitu terbantu dalam memahami materi dari pelajaran IPS dan memberikan suasana baru dalam mengikuti kegiatan pembelajaran serta membantu siswa untuk meningkatkan minat belajarnya sehingga tingkat keberhasilan hasil belajarnya ikut meningkat.

4. Peneliti

Manfaatnya adalah mempunyai pengalaman dan menambah pengetahuan baru dalam melaksanakan pembelajaran khususnya pembelajaran dengan menerapkan model *discovery learning*.