

BAB I

PENDAHULUAN

Suatu penelitian sejatinya memiliki alasan atau faktor–faktor yang mendorong agar penelitian tersebut dilaksanakan. Faktor–faktor tersebut tertuang dalam bentuk latar belakang masalah atau penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, serta manfaat penelitian.

Pada bab ini, penulis akan memaparkan latar belakang masalah dan mengapa penelitian ini perlu dilakukan, rumusan masalah dalam penelitian, tujuan dari penelitian, hingga manfaat dari penelitian ini sendiri. Dalam penelitian ini, penulis mengangkat penelitian dengan judul “Penerapan Strategi *Match Station* Berbasis Model Pembelajaran *Discovery* untuk Meningkatkan Sikap Keingintahuan Siswa Kelas V SD”.

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pendidikan merupakan 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. Itulah definisi pendidikan yang tertuang dalam UU Republik Indonesia No. 20 tahun 2003. Di samping itu, pembukaan UUD 1945 juga mengamanatkan kepada setiap warga negara untuk menyelenggarakan pendidikan dalam rangka melahirkan insan–insan yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa serta ikut serta dalam mencerdaskan kehidupan bangsa. Berangkat dari peraturan tersebut, pendidikan hendaknya diselenggarakan dengan memperhatikan tujuan pendidikan baik menurut Undang–Undang No. 20 Tahun 2003 maupun yang dirumuskan oleh UNESCO, yakni:

- a. *Learning to know;*
- b. *Learning to do;*
- c. *Learning to be, dan*
- d. *Learning to live together.*

Dalam pemenuhan tujuan–tujuan tersebut, diperlukan suatu kegiatan yang dinamakan pembelajaran. Pembelajaran yang dirancang dan dilaksanakan bukan hanya sekadar pembelajaran biasa. Pemerintah telah menetapkan standar–standar nasional dalam pelaksanaan pendidikan. Standar–standar tersebut mencakup standar proses, standar isi, kurikulum, hingga standar capaian atau lulusan yang harus dipenuhi peserta didik. Oleh karena itu, diperlukan adanya sebuah desain pembelajaran yang dapat menunjang tercapainya tujuan–tujuan tersebut mulai dari model pembelajaran hingga metode yang efektif dalam pelaksanaannya.

Belajar akan berjalan efektif bila peserta didik memiliki curiositas yang cukup tinggi untuk menimba informasi yang diinginkan. Hal ini sejalan dengan salah satu kutipan dasar dalam KI III pada Permendikbud No. 67 Tahun 2013 tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum SD–MI yang menyatakan bahwa penggalian informasi hendaknya didasari rasa ingin tahu peserta didik akan pengetahuan yang ingin dimilikinya, seperti dikutip di bawah ini;

memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan, dan kegiatannya, dan benda–benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.

Berdasarkan hasil pengamatan awal di lapangan, data menunjukkan bahwa karakter atau sikap curiositas siswa di kelas V SD masih minim. Hal ini diindikasikan dengan beberapa indikator, diantaranya;

1. Minimnya siswa yang bertanya ketika guru mempersilakan siswanya bertanya (hanya 6–8 dari 35 siswa yang mengajukan pertanyaan atau 17% dari keseluruhan siswa kelas V C);
2. Minimnya siswa yang menanggapi baik meberikan komentar maupun tanggapan terhadap apa yang disampaikan oleh guru; dan
3. Minimnya nilai hasil tes seleksi lomba di beberapa bidang pelajaran yang mana sebagian besar soal tes merupakan soal–soal yang bersifat pengembangan dan atau pendalaman dari materi bahasan (3 kandidat terbaik di kelasnya yang mengikuti tes untuk perlombaan masih belum mencapai KKM untuk mengikuti lomba).

Aspek inilah yang menjadi salah satu krisis yang dihadapi peserta didik dalam pembelajaran. Minimnya curiositas peserta didik membuat kompetensi bertanya seringkali tidak berjalan seperti seharusnya, khususnya dalam pendekatan *scientific* yang belakangan menjadi tren di dunia pendidikan. Hal ini terjadi karena model, metode, maupun strategi pendidik dalam menyampaikan pembelajaran kurang memicu curiositas peserta didik. Pendidik cenderung “menyuapi” peserta didik tanpa siswa perlu mencari “makanannya” sendiri melalui metode ekspositori yang mereka andalkan.

Salah satu dosen Departemen Pedagogik Prodi PGSD di Universitas Pendidikan Indonesia, Kesuma, menuturkan bahwa salah satu komponen penting dalam pendekatan saintifik adalah kompetensi menanya. Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan Hardjana (dalam Cahyani, dkk, 2015. hlm. 3) bahwa dengan keterampilan bertanya, seseorang bisa mempelajari tentang dunia di sekelilingnya, membina hubungan baik di antara sesama manusia, dan menciptakan ikatan–ikatan dalam kehidupan manusia. Sanjaya (dalam Cahyani, dkk, 2015, hlm. 4) menegaskan bahwa belajar pada hakikatnya adalah bertanya dan menjawab pertanyaan. Namun dalam praktiknya, tidak jarang kompetensi menanya tidak berjalan seperti seharusnya. Hal ini dibuktikan dengan minimnya peserta didik mengajukan pertanyaan atas materi yang disampaikan pendidik.

Dalam Kurikulum Nasional, curiositas sangat penting untuk menunjang keaktifan peserta didik dalam pembelajaran. Terlebih lagi Kurikulum Nasional menekankan pada pembelajaran yang aktif dan berpusat pada peserta didik. Hal ini sejalan dengan pendapat Piaget (dalam Hartati, dkk., 2016, hlm. 55) yang menyatakan bahwa siswa harus terlibat aktif dalam pembelajaran di kelas.

Untuk itu, dalam mengatasi minimnya curiositas peserta didik, perlu diterapkan sebuah model dan metode yang dapat memfasilitasi pendidik dan peserta didik dalam memunculkan curiositas akan pengetahuan yang seharusnya dimiliki peserta didik. Salah satu model dan metode yang dapat digunakan adalah model penemuan dan strategi *match station*. Pendapat ini

didukung oleh salah satu teori belajar Brunner (dalam Hartati, dkk., 2016, hlm. 55) tentang pembelajaran penemuan yang mengatakan;

discovery learning can be defined as the learning that takes place when student isn't presented with subject matter in the final form, but rather is required to organize it themselves.

Pernyataan tersebut diperkuat dengan dengan pendapat Thelen (dalam Sumarsih, 2003, hlm. 12) yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih aktif bila peserta didik terlibat dalam mencari dan menyelesaikan beberapa pertanyaan atau masalah. Strategi *match station* sendiri merupakan perpaduan atau kolaborasi antara metode *make a match* dan *group investigation*. Dengan adanya model pembelajaran kooperatif tipe mencari pasangan (*make a match*) siswa lebih aktif untuk mengembangkan kemampuan berpikir. Disamping itu (*make a match*) juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan mengeluarkan pendapat serta berinteraksi dengan siswa yang menjadikan aktif dalam kelas.

Berangkat dari permasalahan-permasalahan yang disampaikan di atas, maka dalam penelitian ini, penulis melakukan penelitian terhadap model pembelajaran penemuan (*discovery learning*) untuk meningkatkan karakter curiositas siswa dengan judul “Penerapan Strategi Match Station Berbasis Model Pembelajaran Discovery Untuk Meningkatkan Curiositas Siswa Kelas V SD”.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Penelitian tindakan kelas sejatinya dilaksanakan untuk menjadi obat bagi kelainan-kelainan dalam pembelajaran. Pada penelitian ini, peneliti ingin berfokus pada masalah-masalah di bawah ini:

- 1) Bagaimanakah penerapan strategi *match station* berbasis model pembelajaran *discovery* dalam meningkatkan curiositas peserta didik di kelas V SD?
- 2) Bagaimanakah hasil dari penerapan strategi *match station* berbasis model pembelajaran *discovery* dalam meningkatkan curiositas peserta didik di kelas V SD?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, jelas bahwa peneliti memiliki tujuan penelitian yang ingin dicapai. Adapun yang menjadi tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Mendeskripsikan penerapan strategi *match station* berbasis model pembelajaran *discovery* dalam meningkatkan curiositas peserta didik di kelas V SD.
- 2) Mendeskripsikan hasil penerapan strategi *match station* berbasis model pembelajaran *discovery* dalam meningkatkan curiositas peserta didik di kelas V SD.

1.4 Manfaat Penelitian

Sebuah penelitian hendaknya dapat memberikan dampak dan manfaat bagi peneliti, objek penelitian, dan para penikmat penelitian lainnya baik secara teoretis maupun praktis. Untuk itu, dalam penelitian ini peneliti berharap penelitian ini dapat memberikan manfaat sebagai berikut.

1.4.1 Manfaat Teoretis

Adapun manfaat teoritis yang peneliti harap dapat diterima antara lain:

- 1) Memberi pengetahuan lebih dalam tentang model pembelajaran penemuan, strategi *match station* dalam pembelajaran, dan curiositas sebagai salah satu keunikan dari manusia
- 2) Memperbaiki pola pikir pendidik tentang dasar dari kemauan dan keterampilan bertanya peserta didik
- 3) Menjadi referensi yang baik bagi peneliti–peneliti selanjutnya

1.4.2 Manfaat Praktis

Sedangkan manfaat praktis dari penelitian ini antara lain:

1.4.2.1 Bagi peserta didik

- 1) Meningkatkan karakter curiositas dalam diri peserta didik melalui penerapan strategi *match station* berbasis pembelajaran *discovery*
- 2) Melatih keterampilan bertanya siswa melalui tahap *group investigation*
- 3) Mendorong keaktifan peserta didik dalam pembelajaran sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang PAKEM

1.4.2.2 Bagi pendidik

- 1) Membantu pendidik melaksanakan pembelajaran
- 2) Membantu pendidik menemukan solusi alternatif dari permasalahan terkait curiositas peserta didik
- 3) Memberi warna dan suasana baru bagi peserta didik melalui penerapan strategi *match station* berbasis pembelajaran *discovery* dan penggunaan berbagai media dalam penerapannya

1.4.2.3 Bagi Sekolah

- 1) Memberikan informasi bagi sekolah tentang kondisi curiositas siswa
- 2) Memberikan rekomendasi bagi sekolah untuk dapat memberi arahan dan pelatihan bagi pendidik agar lebih kreatif dan inovatif dalam memilih dan menggunakan model dan metode pembelajaran
- 3) Menjadi salah satu rujukan bagi pihak sekolah khususnya pendidik yang ingin melakukan penelitian yang relevan dengan penelitian yang dilakukan penulis

1.4.2.4 Bagi peneliti

- 1) Melatih kemampuan penulis dalam melakukan penelitian tindakan kelas
- 2) Memberikan wawasan dan pengalaman baru yang bersifat teoretis maupun praktis tentang pengenalan dunia Pendidikan.