

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan menurut Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 1 (2003: 2) secara tegas menyatakan bahwa: Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk dapat mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa 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.

Pendidikan erat kaitanya dengan belajar, dalam kegiatan belajar tersebut banyak melalui proses ,salah satunya adalah kegiatan tanya jawab, diskusi antara guru dengan siswa. Proses dalam belajar sebaiknya dilakukan secara dua arah dan *student center*

Proses belajar secara dua arah yaitu adanya timbal balik antara pendidik dan peserta didik sehingga tercipta suasana yang mendukung dalam penyampaian materi dan dapat dimengerti. Tidak semua siswa didalam kelas mempunyai kemampuan berfikir yang sama, dalam proses penyampaian materi tidak heran jika kerap kali siswa tidak ingin bertanya dikarenakan banyak faktor.

Menurut Rogers (1983), Student Centered Learning (SCL) merupakan hasil dari transisi perpindahan kekuatan dalam proses pembelajaran, dari kekuatan guru sebagai pakar menjadi kekuatan siswa sebagai pembelajar. Perubahan ini terjadi setelah banyak harapan untuk memodifikasi atmosfer pembelajaran yang menyebabkan siswa menjadi pasif, bosan, dan resisten. Jadi, pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang bersifat dua arah dikarenakan guru akan mendapatkan feedback dari siswa sehingga membantu siswa untuk mengetahui apa yang sedang mereka pelajari di kelas.

Menurut Wudijaya (2014, hlm. 28) mengungkapkan bahwa keterampilan bertanya merupakan suatu kemampuan dalam mengungkapkan rasa ingin tahu

baik secara lisan/tulisan yang diawali dengan kata tanya “apa, mengapa, berapa, kapan, siapa, dimana, dan bagaimana” kepada pihak yang akan diberi pertanyaan dengan tujuan memperoleh informasi. Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa keterampilan bertanya merupakan salah satu faktor penyampaian materi tersebut dapat diterima oleh siswa. Sehingga dalam pembelajaran mengalami proses timbal balik.

Setelah melalui beberapa pengamatan ketika peneliti melakukan *sit in* dan melakukan beberapa kali tim teaching bersama guru di kelas V B, peneliti menemukan bahwa tingkat keterampilan pada anak kelas V B masih tergolong rendah dikarenakan siswa malu jika ingin mengemukakan pertanyaan, siswa panik ketika ditunjuk oleh guru, siswa yang aktif yang mendominasi pembicaraan, siswa masih belum paham materi yang diajarkan, siswa mengajukan pertanyaan tapi diluar konteks, model pembelajaran yang digunakan kurang variatif.

Selain permasalahan tersebut siswa juga hanya dibimbing mengerjakan buku siswa saja dengan tambahan materi yang sedikit hal tersebut membuat siswa tidak dapat menemukan konsep yang bisa dipahami mereka sendiri dan terfokus pada konsep yang tertera pada buku saja hal tersebut kurang sesuai dengan penerapan siswa aktif karena siswa tidak diberikan kebebasan untuk mencari konsep sebisa mereka dengan adanya bimbingan dari guru.

. Berdasarkan data kuantitatif yang didapat peneliti melalui observasi saat pembelajaran terdapat 3-6 anak dari 30 anak yang aktif bertanya. Melihat beberapa permasalahan tersebut peneliti mencoba mencari solusi model pembelajaran yang tepat agar keterampilan siswa khususnya dalam hal bertanya dapat meningkat selain itu diharapkan model yang dipilih juga dapat memberikan pengalaman untuk menggali pengetahuan siswanya. Peneliti menemukan dua model pembelajaran yang dirasa peneliti tepat yaitu model pembelajaran *Discovery Learning* dan model pembelajaran *Talking Stick*.

Setelah dikaji oleh peneliti, model *Talking Stick* dirasa lebih cocok diterapkan di kelas rendah karena lebih menekankan konsentrasi dan bermain hal itu sesuai dengan karakteristik pembelajaran di kelas rendah. Oleh karena itu, peneliti lebih memilih model pembelajaran *Discovery Learning* dikarenakan model tersebut berbasis pada temuan sehingga nanti saat pembelajaran siswa diberikan

bimbingan untuk menemukan konsep yang mereka peroleh sendiri, sebelum menemukan pengetahuan itu siswa melalui suatu proses yaitu pemberian stimulus atau dalam kata lain mulai melakukan pengamatan, dalam proses itulah peneliti beranggapan mulai muncul sifat keingintahuan siswa sehingga akan memunculkan keinginan untuk mengajukan pertanyaan dalam benak siswa.

Dengan demikian diharapkan dengan rancangan model *Discovery Learning* dapat meningkatkan keterampilan bertanya pada benak siswa kelas V sekolah dasar. Agar siswa dapat memahami mata pelajaran yang diajarkan dengan baik sehingga siswa dapat menerapkan dalam mengerjakan tugas yang diberikan

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan oleh peneliti, maka rumusan masalah secara umum untuk penelitian ini adalah “Bagaimana rancangan model pembelajaran *Discovery Learning* untuk meningkatkan keterampilan bertanya pada siswa kelas V Sekolah Dasar?”

Kemudian untuk memperoleh dari jawaban tersebut, maka secara khusus peneliti membuat tiga pertanyaan penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimanakah rencana kegiatan pendahuluan pembelajaran tematik dengan berdasarkan model pembelajaran *Discovery Learning* untuk meningkatkan keterampilan bertanya pada siswa kelas V sekolah dasar?
2. Bagaimanakah rencana kegiatan inti pembelajaran tematik dengan berdasarkan model pembelajaran *Discovery Learning* untuk meningkatkan keterampilan bertanya pada siswa kelas V sekolah dasar?
3. Bagaimanakah rencana kegiatan penutup pada pembelajaran tematik setelah dilaksanakan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Discovery Learning*?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian, maka secara umum tujuan dari penelitian ini adalah, “Mengetahui peningkatan keterampilan bertanya pada siswa kelas V dengan jika dengan rancangan model pembelajaran *Discovery Learning*.”

Adapun tujuan khusus penelitian ini adalah sebagai berikut :

Priyudhi Santoso, 2020

RANCANGAN MODEL PEMBELAJARAN DISCOVERY LEARNING UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERTANYA PADA SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1. Mendeskripsikan rencana kegiatan pendahuluan pembelajaran tematik dengan rancangan model pembelajaran *Discovery Learning* untuk meningkatkan keterampilan bertanya siswa kelas V sekolah dasar.
2. Mendeskripsikan rencana kegiatan inti pembelajaran tematik dengan rancangan model pembelajaran *Discovery Learning* untuk meningkatkan keterampilan bertanya siswa kelas V sekolah dasar.
3. Mendeskripsikan rencana kegiatan penutup pembelajaran tematik dengan rancangan model *Discovery Learning* untuk meningkatkan keterampilan bertanya siswa kelas V sekolah dasar

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak, diantaranya adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan solusi kepada pendidik yang erat kaitannya dengan pembelajaran di kelas terutama pada peningkatan keterampilan peserta didik, terutama keterampilan dalam bertanya ketika pembelajaran. Pemilihan model pembelajaran *discovery learning* dapat meningkatkan kemampuan siswa terutama dalam hal kemampuan bertanya. Sehingga sikap siswa dapat menjadi lebih baik .

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Hasil dari penelitian ini dapat membantu siswa untuk meningkatkan keterampilan bertanya dalam pembelajaran agar siswa dapat memahami apa yang diajarkan oleh guru .

b. Bagi Guru

Hasil dari penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan belajar serta evaluasi bagi guru dalam menggunakan pendekatan, metode, maupun model pembelajaran agar dapat membimbing atau mengarahkan siswanya agar dapat meningkatkan hasil belajar khususnya dalam mengajukan pertanyaan ketika pembelajaran

c. Bagi Sekolah

Hasil dari penelitian ini dapat digunakan sekolah untuk bahan evaluasi . Selain mengembangkan kualitas pembelajaran disekolahnya ,sehingga diharapkan dapat meningkatkan keterampilan siswa dan prestasi belajar siswanya