

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pembelajaran kreatif dan inovatif seharusnya dilakukan oleh guru dalam upaya menghasilkan peserta didik yang kreatif. Tingkat keberhasilan guru dalam mengajar dilihat dari keberhasilan peserta didiknya sehingga dikatakan bahwa guru yang hebat adalah guru yang dapat memberikan inspirasi bagi peserta didiknya. Kualitas pembelajaran dilihat dari aktivitas peserta didik ketika belajar dan kreatifitas yang dapat dilakukan oleh peserta didik setelah mengikuti pembelajaran. Pembelajaran yang dilakukan oleh guru di Indonesia pada umumnya masih berpusat pada guru. Hal ini disebabkan pemahaman yang masih belum memadai dan paradigam pembelajaran yang belum sesuai dengan tindakan yang seharusnya dilakukan. Pemilihan model pembelajaran sangat penting agar pembelajaran bisa diserap peserta didik secara optimal.

Model pembelajaran sebagai systematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar. Model pembelajaran juga sebagai suatu pendekatan yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Dalam kurikulum 2013 terdapat tiga jenis model pembelajaran ,yaitu model pembelajaran berbasis proyek (*based projeck learning*), model pembelajaran berbasis masalah (*based problem learning*), dan model pembelajaran berbasis penemuan (*discovery learning*)

Sebagai seorang guru, kita harus mampu memilih dan mendisain model pembelajaran yang tepat bagi peserta didik. Model pembelajaran yang dipilih harus disesuaikan dengan tema dan kompetensi dasar yang harus dimiliki peserta didik. Disamping itu juga harus memperhatikan keadaan atau kondisi peserta didik, bahan pelajaran, serta sumber-sumber belajar yang ada agar penggunaan model pembelajaran tersebut dapat diterapkan secara efektif dan dapat menunjang keberhasilan peserta didik. Selain itu, seorang guru harus mampu mengelola proses belajar mengajar yaitu mampu menguasai

keterampilan dasar seperti membuka dan menutup pembelajara, menjelaskan, dan lain-lain.

Model pembelajaran dapat diartikan secara bebas sebagai pedoman atau petunjuk mengajar yang dirancang untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran. Model pembelajaran merupakan suatu bentuk pembelajaran yang memiliki nama, ciri, pengaturan dan budaya misalnya *discovery learning*, *project-based learning*, *problem based learning*, *inquiri learning*. Dengan pemilihan model pembelajara, diharapkan adanya perubahan dari mengingat (*memorizing*), atau menghafal (*rote learning*) keberpikir (*thinking*) dan pemahaan (*understanding*), dari model ceramah kependekatan *discovery lerning* atau *inquiri learning*, dari belajar individual kekooperatif, serta dari *subject centered* ke *learning centered* atau terkontruksinya pengetahuan siswa.

Sehubungan dengan guru untuk memilih dan mendisain model pembelajaran yang tepat, penulis akan memaparkan penerapan model pembelajaran penemuan (*Discovery Learning*). Model pembelajaran ini diharapkan dapat diterapkan secara efektif dan menujung keberhasilan terutama dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Menurut Supriyanto, (2014: 174) penerapan *discovery learning* ini membuat siswa lebih antusias dan tertarik dalam mengikuti pelajaran. Dalam pembelajarannya disusun sesuai dengan tahap-tahap dalam *discovery learning* meskipun dalam pelaksanaanya masih terdapat sedikit hambatan pada pembentukan kelompok dan pada saat siswa disuruh presentasi. Namun hal itu dapat diatasi dengan memberikan bimbingan dan motivasi yang lebih intensif beserta reward pada siswa. Menurut idris Dkk, (2014:28) pembelajaran keterampilan menulis karangan deskripsi melalui metode *discovery learning* dengan menggunakan media gambar dapat meningkatkan aktivitas dalam proses pembelajaran. Peningkatan aktifitas mahasiswa dalam proses pembelajaran dapat dilihat dari perubahan sikap dan suasana belajar selama pelaksanaan siklus 1 dan siklus 2. Sebelum dilaksanakan tindakan atau prasiklus, mahasiswa terlihat kurang bersemangat dalam belajar khususnya menulis.

Suherman (dalam Idris Yossy,dkk, 2014 : 20) dalam penelitiannya menyatakan bahwa metode pembelajaran *discovery learning* (penemuan) adalah metode mengajar yang mengatur pengajar sedemikian rupa sehingga anak memperoleh pengetahuan yang sebelumnya belum diketahuinya itu tidak melalui pemberitahuan, sebagian atau seluruhnya ditemukan sendiri. Sintia Rini, Abdurrahman Abdurrahman, Wahyudi Ismu (2015: 126) dalam penelitiannya juga menyatakan bahwa *discovery learning* adalah merupakan ,penemuan konsep melalui serangkaian data atau informasi yang di peroleh melalui proses pengamatan atau percobaan.

Masih (2016:360) dalam penelitiannya memaparkan bahwa: a) pelaksanaan pengajaran dengan strategi *inquiry discovery learning*, metodediskusi dan penggunaan media gambar lebih menarik perhatian dan minat siswa dari pada metode pengajaran yang biasa guru terapkan dikelas sebelumnya. b) suasana kegiatan pengajaran lebih hidup dan interaktif dengan tumbuhnya rasa percaya diri pada siswa dalam bertanya dan menjawab pertanyaan guru. c) strategi *inquiry discovery learning*, metode diskusi dan penggunaan media gambar sangat cocok dalam pembelajaran IPS materi mengidentifikasi tempat-tempat wisata karena dalam kegiatan pembelajaran guru menjelaskan materi dibarengi dengan gambar yang dapat menjelaskan suatu yang abstrak. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan meneliti (1) bagaimana implementasi *discovery learning* melalui pembelajaran Bahasa Indonesia. (2) mengetahui bagaimana peluang dan tantangan penggunaan model pembelajaran *discovery learning* melalui pembelajaran Bahasa Indonesia.

Sani (dalam Sintia Rini, Abdurrahman Abdurrahman, Wahyudi Ismu (2015: 126)) dalam penelitiannya menyatakan bahwa pembelajaran *discovery* merupakan metode pembelajaran kognitif yang menuntut guru agar lebih kreatif membuat peserta didik belajar aktif menemukan pengetahuan sendiri. Kristin (dalam Cinthia Nichen Irma, Firosalia Kristin , Anugraheni Indri, 2018:71) dalam penelitiannya menyatakan bahwa pembelajaran *discovery learning* adalah pembelajaran yang digunakan untuk mengembangkan cara

berpikir aktif dengan menemukan sendiri, menyelidiki sendiri, maka hasil yang akan diperoleh bertahan lama dalam ingatan sehingga tidak mudah dilupakan oleh siswa. Maharani dan Hardini *Discovery learning* (dalam Cinthia Nichen Irma, Firosalia Kristin, Anugraheni Indri, 2018:71) dalam penelitiannya menyatakan bahwa *discovery learning* adalah proses dari inkuiri, metode ini yang menuntut guru lebih kreatif membuat situasi yang membuat siswa aktif dan menemukan pengetahuan sendiri. Dengan begitu, saya meneliti tentang *discovery learning* diharapkan peserta didik bisa mengerti dan memahami dengan penemuan mereka sendiri agar bisa lebih mudah memahami dan mengingat pembelajaran yang sudah dilakukan.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti mengemukakan rumusan masalah yang perlu dikaji yaitu :

1. Bagaimana implementasi *discovery learning* melalui pembelajaran Bahasa Indonesia.
2. Bagaimana peluang dan tantangan penggunaan model pembelajaran *discovery learning* melalui pembelajaran Bahasa Indonesia.

## **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini ada dua aspek yang dicapai:

1. Mengetahui bagaimana implementasi *discovery learning* melalui pembelajaran Bahasa Indonesia.
2. Mengetahui bagaimana peluang dan tantangan penggunaan model pembelajaran *discovery learning* melalui pembelajaran Bahasa Indonesia.

## **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini memiliki manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1. Manfaat Teoretis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memperdalam dan menambah pemahaman tentang implementasi *discovery learning* melalui pembelajaran Bahasa Indonesia .

## 2. Manfaat Praktis

Penelitian ini memiliki manfaat praktis bagi guru yaitu dapat membantu guru memperoleh pemahaman tentang model pembelajaran *discovery learning* terutama dalam pembelajaran bahasa Indonesia.