

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan fenomena yang berlangsung sepanjang hayat dan merupakan hak setiap manusia untuk mendapatkan pendidikan. Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003, Pendidikan adalah 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. Oleh karena itu Pendidikan merupakan salah satu aspek yang berperan penting dalam peningkatan kualitas sumber daya manusia karena pendidikan dapat membentuk peserta didik menjadi manusia yang produktif dengan membekali peserta didik kecakapan hidup yang sesuai dengan lingkungan kehidupan dan kebutuhan peserta didik. Untuk itu perlu ditingkatkan kualitas pendidikan di sekolah dengan memperbaiki dan mengembangkan proses belajar mengajar yang terjadi di sekolah (Mulyasa, 2004).

Pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional untuk membuat belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar (Sagala, 2011). Guru merupakan komponen yang sangat menentukan dalam implementasi proses pembelajaran dalam kelas sebagai unsur dari suatu keberhasilan pendidikan.

Menurut Susanto (2013), Hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri peserta didik baik yang menyangkut dengan aspek kognitif,

afektif dan psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar. Pendapat tersebut diperjelas oleh Kunandar, (2014), yang menyatakan bahwa hasil belajar merupakan kompetensi atau kemampuan tertentu baik kognitif, afektif, maupun psikomotor yang dicapai atau dikuasai peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar. Pengertian lain tentang hasil belajar dikemukakan oleh Sudjana, (2009), yaitu hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.

Berdasarkan hasil wawancara awal yang dilakukan di SMP Katolik St. Yoseph Noelbaki dengan guru mata pelajaran IPA dapat menerangkan bahwa hanya sebagian kecil peserta didik yang melibatkan diri secara aktif dalam proses pembelajaran. Di samping itu metode pembelajaran yang digunakan kurang tepat, dikarenakan metode yang sering digunakan adalah metode diskusi kelompok, presentasi dan tanya jawab. Berdasarkan hasil wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa metode yang digunakan oleh guru belum optimal sehingga membuat peserta didik bosan dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal ini dapat dibuktikan dengan nilai rata-rata ulangan harian peserta didik rendah atau belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM), dimana standar KKM yang digunakan yakni 71. Salah satu cara yang tepat untuk dapat memecahkan masalah tersebut adalah penggunaan metode pembelajaran yang inovatif. Pembelajaran yang inovatif yang disarankan dalam kurikulum 2013 yakni model *Discovery Learning*.

Model *Discovery Learning* didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang terjadi bila guru menyajikan materi pembelajaran tidak dalam bentuk finalnya,

tetapi siswa dituntut untuk melakukan berbagai kegiatan, seperti menghimpun informasi, membandingkan, mengkategorikan, menganalisis, mengintegrasikan, mengorganisasikan serta membuat kesimpulan (Kemendikbud, 2013).

Sedangkan pembelajaran *Discovery Learning* menurut Hosnan (2014) adalah suatu model untuk mengembangkan cara belajar siswa aktif dengan menemukan sendiri, menyelidiki sendiri, maka hasil yang diperoleh akan setia dan tahan lama dalam ingatan, tidak akan mudah dilupakan siswa. Model pembelajaran *discovery learning*, merupakan model pembelajaran yang dapat melibatkan peserta didik secara penuh dalam proses pembelajaran dan memudahkan peserta didik dalam memahami pembelajaran karena model *discovery learning* menuntut peserta didik untuk mendalami sendiri proses penemuan dalam pembelajaran, dan peserta didik akan lebih mudah mentransfer pengetahuannya ke berbagai konteks, serta menumbuhkan rasa kepuasan batin dengan menemukan sendiri, sehingga motivasi, kreatifitas, kedisiplinan dan semangat peserta didik untuk belajar akan meningkat. Dengan demikian model *discovery learning* dapat dijadikan salah satu model pembelajaran untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model *Discovery Learning* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII Pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup di SMPK St. Yoseph Noelbaki Tahun Ajaran 2022 / 2023 ”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Apakah Model *Discovery Learning* Berpengaruh Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII Pada Materi klasifikasi Makhluk Hidup Di SMPK St. Yoseph Noelbaki ?.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh Model *Discovery Learning* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII Pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Di SMPK St. Yoseph Noelbaki.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah:

1. Bagi sekolah

Sebagai masukan dalam program peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah

2. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat membantu guru mata pelajaran IPA dalam menentukan metode yang cocok untuk digunakan dalam proses belajar mengajar sehingga dapat memotivasi siswa untuk aktif dalam belajar.

3. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan menjadi sumber informasi serta pedoman atau dasar dalam pelaksanaan proses belajar saat Peneliti menjadi pengajar di kelas nanti.