

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam pandangan Sholichah (2018:25), belajar berperan penting bagi setiap manusia, karena tanpa pendidikan manusia akan sulit untuk ditingkatkan bahkan dipertahankan. Kurikulum dirancang untuk membuat siswa tetap terlibat, kreatif, dan inovatif dalam menanggapi semua pelajaran yang diajarkan. Perilaku aktif, kreatif, dan baru dapat diidentifikasi dengan memasukkan siswa ke dalam lingkungan belajar. Peran guru adalah untuk memudahkan dan bukan pengalaman belajar yang nyata. guru yang berkualitas harus mampu menunjukkan keunggulan di depan kelas, bagian dari keterampilan itu adalah kemampuan untuk mengajarkan pelajaran kepada siswa.

Pendidikan juga merupakan perbedaan antara satu orang dengan orang lain, dilihat dari pengetahuan, keterampilan dan keahlian karena dapat meningkatkan standar pengembangan pendidikan yang memberikan peluang bagi Sekolah dan kurikulum dirancang untuk memenuhi kebutuhan, dan keinginan unik setiap individu. Untuk itu, dalam dunia pendidikan, keluarga, sekolah dan masyarakat adalah pusat pembelajaran kita. Model pembelajaran di sekolah bekerja, siswa akan dipersiapkan untuk memiliki keterampilan sehingga dapat berinteraksi dengan lingkungan sekolah.

Dunia pendidikan kini menjadi sorotan publik dengan hadirnya standar pendidikan yang telah ditetapkan, mempersiapkan diri untuk menjadi sumber daya manusia (SDM) sangat diperlukan agar dapat menghidupkan kembali kemampuan masa lalu, Dengan pengembangan kurikulum 2013, tujuan kurikulum adalah membekali lulusan dengan peningkatan dan keseimbangan dalam kemampuannya untuk menjadi warga negara yang baik dan individu yang cakap, pengetahuan dan pengalaman hidup yang baik. Salah satu cara agar siswa memperoleh pendidikan yang baik, berkomunikasi, dan memiliki kemampuan memecahkan masalah adalah melalui pembelajaran di sekolah, misalnya di SMPN 2 Raman Utara. Penelitian ini berfokus pada objek penelitian yaitu pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* dan sebagai subyek penelitian nya yaitu siswa kelas VIII.

Tabel 1. Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VIII A

No.	Model Pembelajaran	KKM	Kategori		Jumlah Keseluruhan siswa yang tuntas
			Tuntas	Tidak Tuntas	
1.	Tanya Jawab	75	4	21	4

Keterangan : Data hasil selengkapnya dapat dilihat di lampiran halaman 66

Berdasarkan hasil survei dengan guru pamong atau dengan guru bidang study IPA/Sains pada tanggal 28 November 2020, secara garis besar kurikulum SMP N 2 Raman Utara yaitu pembelajarannya dengan menggunakan metode tanya jawab pada materi Sistem Eksresi pada Manusia yang tidak menggali kemampuan siswa dalam memecahkan masalah, hal ini dapat dilihat melalui jumlah siswa kelas VIII A SMPN 2 Raman Utara berjumlah 25 siswa, ada 21 siswa tidak dapat mengikuti materi pelajaran karena 21 siswa memiliki karakter yang kurang percaya diri dan pemalu jika tidak dimunculkan oleh guru dan tidak mau berusaha memecahkan masalah, ketika 4 siswa mampu mengikuti kurikulum dengan baik dan tekun, maka dari permasalahan tersebut mempengaruhi pembelajaran sehari-hari di kelas VIII A. Siswa setelah selesai pembelajaran, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menarik kesimpulan dan mengadakan post-test berisi materi yang disajikan. Didapatkan kategori tuntas sebanyak 4 peserta didik sedangkan kategori tidak tuntas sebanyak 21 peserta didik.

Peserta didik yang tuntas adalah peserta didik yang berprestasi baik, sedangkan peserta didik yang berkategori tidak tuntas adalah peserta didik yang kinerjanya kurang baik. Dapat disimpulkan bahwa standar ketuntasan minimal siswa kelas VIII A SMPN 2 Raman Utara kurang dari 75% dari 25 siswa. Rata-rata jumlah siswa adalah 58 dan belum mencapai KKM yang ditetapkan di SMPN 2 Raman Utara yaitu nilai 75. Guru berusaha menggunakan pendidikan yang baik, salah satu rancangan guru adalah soal dan proses jawaban. Metode tanya jawab sangat bagus untuk digunakan tetapi modusnya gagal.

Berdasarkan uraian di atas, perlu ada solusi dari permasalahan yang ada di SMPN 2 Raman Utara yaitu ketidakmampuan menggali potensi siswa dalam pemecahan masalah, untuk mengembangkan rasa belajarnya di kelas harus dikembangkan oleh guru yang baik menggunakan gaya belajar yang berbeda. Pembelajaran di kelas bukan hanya tentang kedisiplinan tetapi juga tanya jawab dan selain itu pemberian tugas individu dan tim kepada siswa agar siswa bertanggung jawab dan guru tidak mengontrol jam kerja kurikulum agar mengurangi peran guru dalam proses pendidikan.

Tujuan Model *Discovery Learning* adalah untuk mendorong partisipasi siswa guna mewujudkan potensi yang telah dikembangkan dengan menggunakan teknik penilaian eksperimen, dalam *Discovery Learning Standards* ini, siswa bertanggung jawab untuk mengembangkan ide. Proses menemukan ide membutuhkan langkah-langkah agar terarah untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. *Learning Discovery Model Guardian* melibatkan peran siswa secara penuh, pembelajaran yang dapat memecahkan masalah dan menemukan informasi sendiri, menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* dapat membantu menyelesaikan masalah.

Pembelajaran dengan model *Discovery Learning* sangat baik untuk diterapkan. Hal ini semakin diperkuat dengan hasil penelitian Rosdiana, Didimus Tanah Boleng, Susilo tahun 2017 yang berjudul "Penelitian Model Penyalahgunaan Alkohol Terhadap Kinerja dan Prestasi Belajar Siswa". Dengan pembelajaran model *Discovery Learning* siswa dapat mengembangkan pengetahuan berdasarkan informasi baru dan dapat melihat melalui pengalaman siswa itu sendiri maupun pengalaman siswa itu sendiri sehingga pengalaman siswa akan lebih berguna dan berdampak bagi siswa.

Mengingat permasalahan yang ada di SMP N 2 Raman Utara yaitu siswa tidak menggali kemampuannya dalam memecahkan masalah, maka diperlukan suatu cara untuk menyelesaikan masalah tersebut. Peneliti suka atau tertarik untuk memilih pembelajaran *Discovery Learning* untuk menyelesaikan masalah dalam kurangnya mengembangkan potensi diri peserta didik, dalam penelitian yang berjudul "**Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII dengan Materi Pembelajaran Sistem Eksresi pada Manusia di SMP N 2 Raman Utara**".

B. Rumusan Masalah

Apakah model *Discovery Learning* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada materi Sistem Eksresi pada Manusia?

C. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui pengaruh model *Discovery Learning* terhadap hasil belajar siswa pada materi Sistem Eksresi pada Manusia.

D. Kegunaan Penelitian

1. Bagi Penulis

Mengenalinya pentingnya pembelajaran *Discovery Learning* dalam mata pelajaran IPA/Sains dimana hasilnya dapat bermanfaat bagi calon pendidik dalam penelitian di bidang pendidikan.

2. Bagi Pendidik

Khususnya di bidang IPA/Sains, semoga temuan ini dapat menjadi pendukung ide dan advokasi dalam rangka perbaikan dan peningkatan hasil pembelajaran.

3. Bagi Peserta Didik

Mendorong siswa untuk mampu memecahkan masalah baik secara individu maupun tim (berkelompok).

E. Asumsi Penelitian

1. Kurikulum antara ruang kontrol dan ruang ujian sama

2. Kemampuan belajar siswa pun serupa.

Keterbatasan masalah dalam riset ini adalah materi pendidikan materi kajian hanya membahas tentang Sistem Eksresi pada Manusia SMP N 2 Raman Utara.

F. Ruang Lingkup Penelitian

Langkah-langkah studi ini dimaksudkan untuk mencapai tujuan berikut:

Idealnya, para ilmuwan telah membatasi fungsi-fungsi berikut:

1. Jenis penelitian : berupa penelitian eksperimen
2. Objek penelitian : hasil belajar kognitif siswa oleh pengaruh Model *Discovery Learning*
3. Subyek Penelitian : siswa kelas VIII
4. Populasi Penelitian : Semua siswa di Kelas VIII
5. Lokasi Penelitian : di SMP N 2 Raman Utara
6. Waktu Penelitian : akhir Maret 2021-awal April 2021
7. Kompetensi Dasar : menganalisis Sistem Eksresi pada Manusia dan memahami gangguan pada Sistem Eksresi serta upaya menjaga kesehatan Sistem Eksresi
8. Semester : 2 / Genap.