

demikian berbagai indikator mutu pendidikan belum menunjukkan peningkatan yang memadai, mengajar bukan semata persoalan menceritakan saja, lebih dari itu untuk dapat merubah sikap dan pengetahuan siswa menjadi lebih baik.

Mengingat permasalahan yang dihadapi maka pasal 3 No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional (SISDIKNAS, 2003, h. 5), menyatakan bahwa:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Meskipun demikian ternyata permasalahan yang dihadapi dalam kegiatan pembelajaran tetaplah terjadi seperti pencapaian nilai maksimum yang masih kurang dan guru yang masih menggunakan metode ceramah dan belum terbiasa menggunakan model dan metode yang lebih variatif serta bahan ajar yang kurang menunjang padahal sebagian guru telah mengikuti pelatihan guru. Oleh sebab itu dapat mengakibatkan kurangnya motivasi belajar pada siswa.

Motivasi menurut Soemanto (1987) dalam Majid (2013, h. 307) mendefinisikan sebagai suatu perubahan tenaga yang ditandai oleh dorongan efektif dan reaksi-reaksi penciptaan tujuan, karena perilaku manusia itu selalu bertujuan, kita dapat menyimpulkan bahwa perubahan tenaga yang memberi kekuatan bagi tingkah laku mencapai tujuan telah terjadi di dalam diri seseorang.

Motivasi belajar pada anak sangatlah diperlukan untuk meningkatkan kesadaran dalam diri siswa agar siswa memiliki semangat dalam diri sendiri untuk meningkatkan hasil belajar. Pengertian belajar itu sendiri menurut Morgan

mengatakan bahwa belajar adalah setiap perubahan yang relatif menetap dalam tingkah laku yang terjadi sebagai suatu hasil dari latihan atau pengalaman. Pengertian motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak baik dari dalam diri maupun luar siswa dengan menciptakan serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu yang menjamin kelangsungan dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang di kehendaki dapat tercapai.

Permasalahan yang di hadapi di SDN Buah Batu 03 pada kelas IV adalah kegiatan pembelajaran yang monoton karena guru yang masih menggunakan metode ceramah dan kurang terbiasa meggunakan model pembelajaran yang inovatif, aktif, menyenangkan sehingga pembelajaran berlangsung pasif dan siswa kurang aktif serta pemberian tugas yang menjadikan siswa bosan dan akhirnya mengobrol menjadikan kegiatan pembelajaran di kelas pun menjadi tidak kondusif, selain itu media yang digunakan pun hanya LKS (lembar kerja siswa) sehingga siswa kurang mendapat motivasi dalam kegiatan pembelajaran dan akhirnya hasil belajar siswa kurang memuaskan dan kurang dari target KKM.

Peningkatan motivasi yang di lakukan di SDN Buah Batu 03 diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar para siswa kelas IV pada pelajaran IPS materi perkembangan teknologi berdasarkan pengamatan dari 27 siswa yang diketahui bahwa nilai rata-rata mereka adalah 64,8, nilai tertinggi 100 dan terendah 20 dan nilai KKM yang diterapkan oleh sekolah adalah 70.

Oleh karena itu, upaya meningkatkan motivasi terhadap siswa peneliti mencoba memberikan suatu inovasi baru dengan menggunakan metode yang berbeda dari sebelumnya. Sehingga model yang diambil peneliti pada kesempatan kali ini yaitu dengan menggunakan model *discovery learning*.

Model *discovery learning* digunakan oleh peneliti karena berbagai macam pertimbangan, diantaranya salah satu karena permasalahan yang terjadi di kelas cukup kompleks dan mengharuskan peneliti menggunakan model tersebut. Model *discovery learning* adalah model pembelajaran yang mampu mengiring peserta didik untuk menyadari apa yang telah didapatkan selama belajar. Pembelajaran dengan penemuan (*discovery learning*) merupakan satu komponen penting dalam pendekatan konstruktivis yang telah memiliki sejarah panjang dalam dunia pendidikan. Metode ini merupakan komponen dari praktik pendidikan yang meliputi metode mengajar yang memajukan cara belajar aktif, berorientasi pada proses, mengarahkan sendiri, mencari sendiri dan reflektif.

Langkah-langkah pembelajran *discovery strategy* menurut Takdir (2012, h. 82-86) adalah :

- a. Adanya masalah yang akan dipecahkan.
- b. Sesuai dengan tingkat kemampuan kognitif anak didik.
- c. Konsep atau prinsip yang ditemukan harus ditulis secara jelas.
- d. Harus tersedia alat atau bahan yang diperlukan.
- e. Suasana kelas harus diatur sedemikian rupa.
- f. Guru memberi kesempatan anak didik untuk mengumpulkan data.
- g. Harus dapat memeberikan jawaban secara tepat sesuai dengan data yang diperlukan anak didik.

Prosedur pembelajaran bedasarkan penemuan menurut Takdir (2012, h. 86-88) adalah:

- a. *Simulation*  
Guru mengajukan persoln atau meminta anak didik untuk membaca atau mendengarkan uraian yang memuat persoalan.
- b. *Problem Statement*  
Dalam hal ini, anak didik diberi kesempatan mengidentifikasi berbagai permasalahan.
- c. *Data Collection*  
Anak didik diberi kesempatan untuk mengumpulkan data dan informasi yang dibutuhkan seperti membaca, mengamati objek, melakukan uji coba.

d. *Data Processing*

Semua informasi hasil bacaan wawancara observasi diklasifikasi dan hitung dengan cara tertentu.

e. *Verivication*

Pernyataan hipotesis yang dirumuskan sebaiknya dicek terlebih dahulu apakah bisa dijawab dan terbukti.

f. *Generalization*

Anak didik belajar menarik kesimpulan dan generalisasi tertentu.

Dengan pemilihan model *discovery learning* tersebut dan menggunakan kurikulum 2006 atau KTSP dapat meningkatkan motivasi, dan dengan digunakannya model *discovery learning* dapat mengubah pandangan bahwa dalam pembelajaran IPS yang dianggap membosankan dapat berjalan dengan menyenangkan.

Ilmu Pengetahuan Sosial termasuk dalam program pendidikan di sekolah, mulai dari SD/MI, SMP/MTS, SMA/MA/SMK, sampai dengan perguruan tinggi. Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial pada kurikulum sekolah (satuan pendidikan) merupakan mata pelajaran yang wajib diikuti.

IPS sebagai suatu panduan daripada sejumlah ilmu-ilmu sosial dan ilmu lainnya yang tidak terkait oleh ketentuan disiplin/ struktur melainkan bertautan dengan kegiatan-kegiatan pendidikan yang berencana dan sistematis untuk kepentingan program pengajaran sekolah dengan tujuan memperbaiki, mengembangkan dan memajukan hubungan-hubungan kemanusiaan-kemasyarakatan (Sapri dalam Ika, 2009, h. 36)

Dengan demikian pendidikan IPS di sekolah tidak hanya mampu mengembangkan kemampuan peserta didik dibidang akademik saja, tetapi peserta didik harus mampu mengembangkan potensi lain yang ada dalam dirinya, seperti pengembangan wawasan pengetahuannya, rasa kepedulian terhadap manusia dan lingkungannya, sikap yang dibentuknya, keterampilan yang dimilikinya, rasa kepercayaan diri, rasa keindahan, dan sebagainya. Semua aspek tersebut dapat dikembangkan melalui kegiatan pendidikan IPS.

Pada dasarnya pendidikan yaitu kegiatan yang berkenaan dengan kegiatan belajar mengajar dalam upaya pembinaan manusia, dimana keberhasilan pendidikan sangat bergantung pada faktor manusianya. Salah satu faktor yang paling dominan dalam pendidikan adalah guru, dimana guru merupakan pelaksana dari proses inti pendidikan, yaitu proses belajar mengajar. Maka guru merupakan komponen pendidikan yang perlu dipersiapkan secara optimal, baik dari segi kemampuan, keterampilan, dan sikapnya secara profesional agar proses belajar mengajar dapat terlaksana dengan baik. Selain itu, peserta didik pun harus mempunyai gairah belajar yang tinggi agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian di atas, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Guru masih menggunakan metode ceramah
2. Partisipasi siswa dalam pembelajaran kurang aktif
3. Penggunaan media yang kurang menarik sehingga siswa merasakan bosan.
4. Pembelajaran yang terlalu banyak memberikan penugasan sehingga suasana kelas yang menjadi tidak kondusif karena siswa mengobrol.
5. Motivasi siswa yang masih kurang
6. Pencapaian nilai siswa yang belum sesuai dengan nilai ketuntasan.
7. Guru yang kurang inovatif dalam kegiatan pembelajaran.

## **C. Rumusan Masalah dan Pernyataan Peneliti**

Adapun rumusan masalah yaitu:

### 1. Rumusan Masalah Umum

Bagaimana penerapan model *discovery learning* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar dalam pelajaran IPS pada siswa kelas IV SDN Buah Batu 03?

### 2. Rumusan Masalah Khusus, dalam Pernyataan Peneliti Sebagai Berikut :

- a. Bagaimana menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran dengan model *discovery learning* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar dalam pelajaran IPS materi perkembangan pada siswa kelas IV SDN Buah Batu 03?
- b. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran dengan model *discovery learning* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar dalam pelajaran IPS materi perkembangan pada siswa kelas IV SDN Buah Batu 03?
- c. Mampukah model pembelajaran *discovery learning* dapat meningkatkan motivasi belajar dalam pelajaran IPS materi perkembangan teknologi pada siswa kelas IV SDN Buah Batu 03?
- d. Mampukah model pembelajaran *discovery learning* dapat meningkatkan hasil belajar dalam pelajaran IPS materi perkembangan teknologi pada siswa kelas IV SDN Buah Batu 03?

### **D. Batasan Masalah**

Berdasarkan masalah yang terjadi dapat diuraikan kedalam pernyataan-pernyataan penelitian sebagai berikut :

1. Materi ajar yang akan diteliti adalah pelajaran IPS materi perkembangan teknologi

2. Objek penelitian yang akan di teliti adalah siswa kelas IV SDN Buah Batu 03 tahun ajaran 2015/2016
3. Motivasi yang diteliti adalah motivasi belajar
4. Hasil belajar yang diteliti adalah hasil belajar kognitif.

## **E. Tujuan Penelitian**

### 1. Tujuan Umum

Secara umum dari penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan model *discovery learning* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar dalam pelajaran IPS pada siswa kelas IV SDN Buah Batu 03.

### 2. Tujuan Khusus

- a. Untuk mengetahui menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran dengan model *discovery learning* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar dalam pelajaran IPS materi perkembangan pada siswa kelas IV SDN Buah Batu 03.
- b. Untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran dengan model *discovery learning* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar dalam pelajaran IPS materi perkembangan pada siswa kelas IV SDN Buah Batu 03.
- c. Untuk mengetahui model pembelajaran *discovery learning* dapat meningkatkan motivasi belajar dalam pelajaran IPS materi perkembangan teknologi pada siswa kelas IV SDN Buah Batu 03.
- d. Untuk mengetahui model pembelajaran *discovery learning* dapat meningkatkan hasil belajar dalam pelajaran IPS materi perkembangan teknologi pada siswa kelas IV SDN Buah Batu 03.

## **F. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi siswa, guru, sekolah, dan peneliti untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS materi perkembangan teknologi.

### **1. Manfaat Bagi Siswa**

- a. Dengan menggunakan penerapan melalui model *discovery learning* dapat membantu meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran.
- b. Dengan menggunakan penerapan melalui model *discovery learning*, siswa dapat menambah wawasan pengetahuannya dan dapat beradaptasi secara aktif dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar secara langsung.
- c. Dengan menggunakan penerapan melalui model *discovery learning* dapat membantu siswa meningkatkan hasil belajar.

### **2. Manfaat Bagi Guru**

- a. Meningkatnya kemampuan guru dalam menyusun rencana dan menentukan model pembelajaran pada pelajaran IPS materi perkembangan teknologi.
- b. Berkembangnya kemampuan guru dalam merencanakan suatu materi pembelajaran dengan menggunakan penerapan melalui model *discovery learning*, sehingga tercipta suatu proses pembelajaran yang efektif dan efisien.
- c. Mengetahui proses belajar mengajar dengan mengontrol dan mengevaluasi kegiatan siswa dengan menggunakan penerapan pembelajaran melalui model *discovery learning*.



### 3. Manfaat Bagi Sekolah

- a. Peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah meningkatkan lulusan sekolah yang memiliki mutu terjamin.

### 4. Manfaat Bagi Peneliti

- a. Memberikan referensi bagi peneliti yang berminat melakukan penelitian tindakan kelas dengan mengembangkan model *discovery learning*.
- b. Menambah varian, pengetahuan, dan pengalaman bagi peneliti yang telah melakukan penelitian.

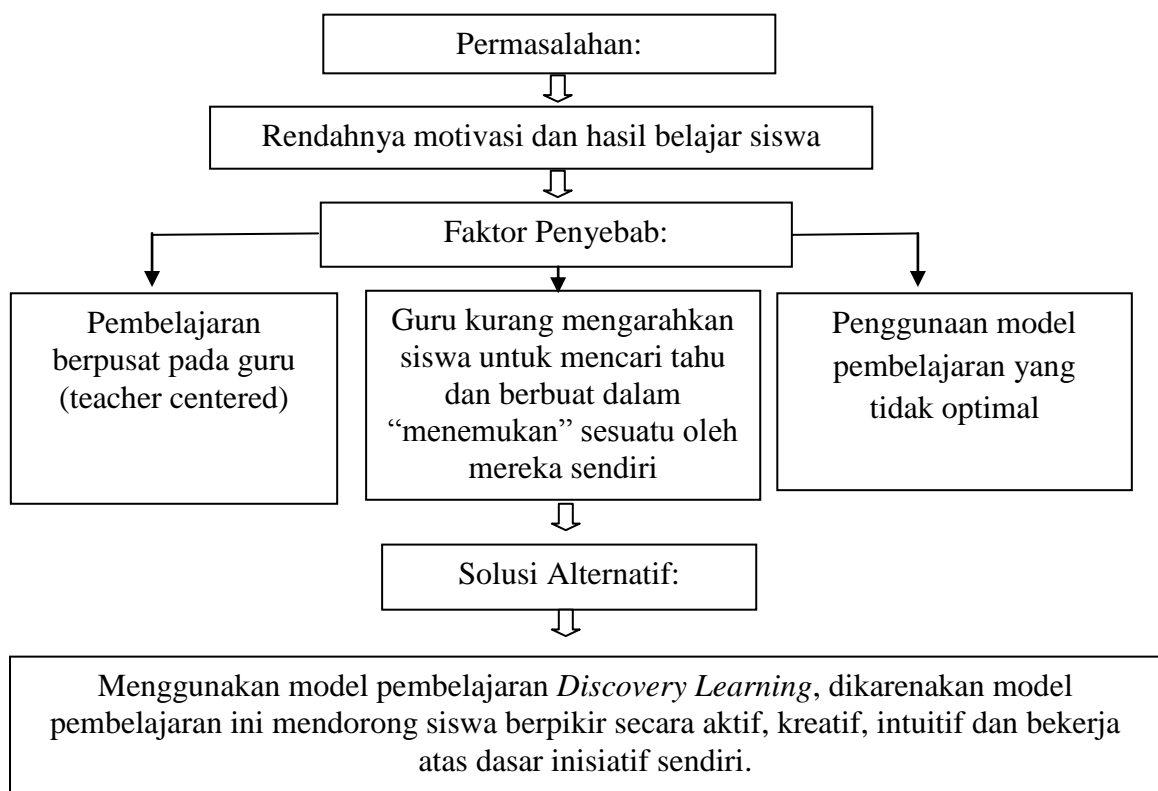
## **G. Kerangka Pemikiran atau Diagram**

Proses pembelajaran yang dinilai dalam penelitian ini meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Tetapi peneliti lebih menekankan kepada peningkatan aspek psikomotorik dan kognitif siswa yaitu berupa “motivasi dan hasil belajar”. Karena dilihat dalam proses pembelajaran terdapat kurangnya motivasi dan rendahnya hasil belajar siswa dalam pelajaran IPS materi perkembangan teknologi hal tersebut dikarenakan pembelajaran masih berpusat pada guru, dan kurang optimalnya penggunaan model pembelajaran.

Melihat tersebut, peneliti menimbang dan memutuskan akan menyelesaikan masalah tersebut dengan penggunaan model pembelajaran untuk memberikan rasa senang kepada anak/siswa dalam “menemukan” sesuatu oleh mereka sendiri dengan model pembelajaran *discovery learning*. Diharapkan dengan menggunakan model pembelajaran tersebut siswa dapat memperbaiki penguasaan atau pemahaman materi yang kurang dikuasainya dalam kegiatan pembelajaran di kelas, kemudian dapat ikut berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran.

Dari paparan yang dijelaskan di atas, maka peneliti menyimpulkan bahwa permasalahan kurangnya motivasi dan hasil belajar pada pelajaran IPS itu dikarenakan siswa tidak dilibatkan dalam proses pembelajar untuk menemukan makna atau inti dari materi yang dipelajari sehingga materi yang dipelajari tidak membekas dalam waktu yang lama, penggunaan model pembelajaran yang kurang optimal dipakai oleh guru, pembelajaran masih berpusat pada guru dan kurang mengarahkan siswa untuk mencari tahu dan berbuat sehingga tidak memiliki pemahaman dan pengetahuan lebih dalam yang dapat diaplikasikannya pada saat ini. Oleh karena hal tersebut, maka diambil model pembelajaran *discovery learning* agar siswa mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar pada pelajaran IPS.

Dari pemikiran tersebut di atas, maka peneliti membuat sebuah diagram yang berdasarkan Salha (2015, h.19) namun disesuaikan berdasarkan keperluan peneliti sebagai berikut:



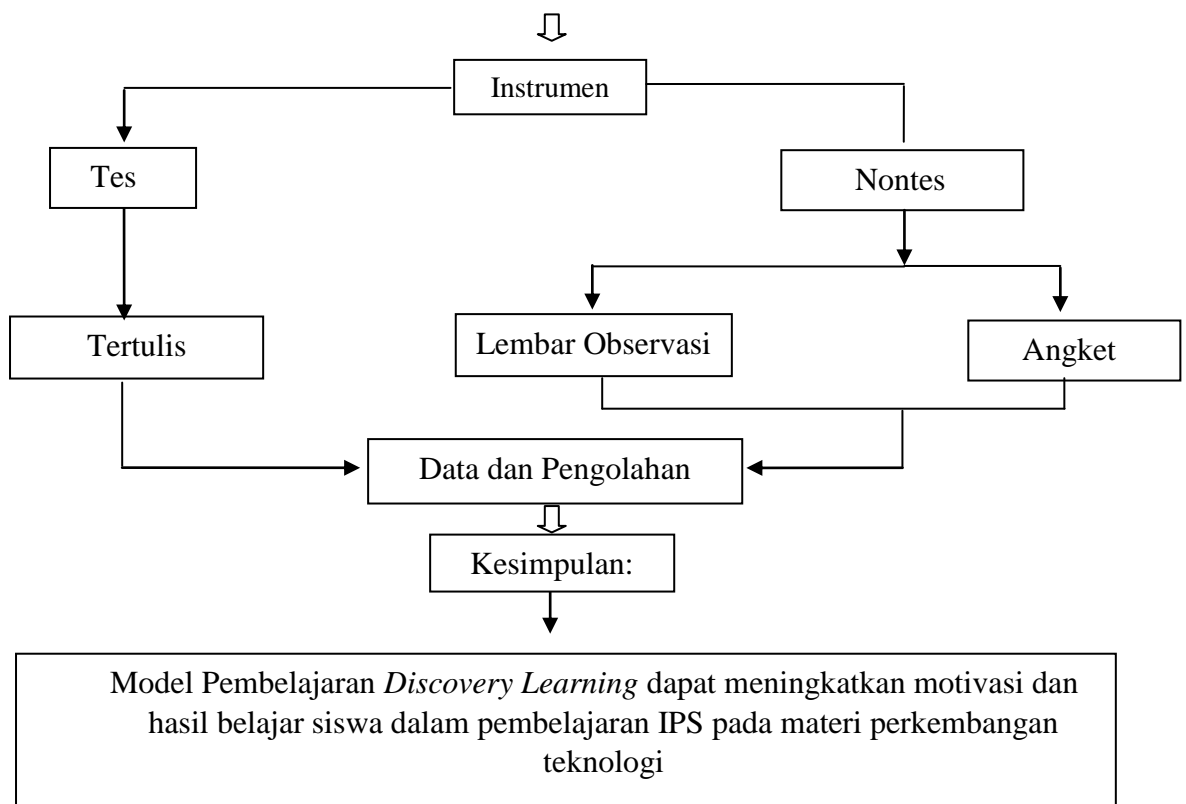


Diagram 1.1 Kerangka berpikir model pembelajaran *discovery learning* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

## H. Definisi Operasional

Untuk mengatasi ketidak jelasan makna dan perbedaan pemahaman mengenai istilah yang digunakan dalam judul penelitian ini, maka istilah tersebut perlu dijelaskan adapun istilah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Robert M. Gagne (1970) dalam Sagala (2013, h. 17) belajar merupakan kegiatan yang kompleks, dan hasil belajar berupa kapabilitas, timbulnya kapabilitas disebabkan stimulasi yang berasal dari lingkungan, proses kognitif yang dilakukan oleh pelajar. Setelah belajar orang memiliki keterampilan, pengetahuan, sikap, dan nilai. Dengan demikian dapat ditegaskan, belajar adalah seperangkat proses kognitif yang mengubah

sikap stimulasi lingkungan, melewati pengolahan informasi, dan menjadi kapabilitas baru.

2. Menurut Wahab (2012, h. 52) model mengajar adalah merupakan sebuah perencanaan pengajaran yang menggambarkan proses yang ditempuh pada proses yang ditempuh pada proses belajar mengajar agar dicapai perubahan spesifik pada perilaku siswa seperti yang diharapkan.
3. Oemar Hamalik dalam (1994) dalam Takdir (2012, h. 29) mengatakan bahwa *discovery* adalah proses pembelajaran yang menitikbertkan pada mental intelektual para anak didik dalam memecahkan berbagai persoalan yang dihadapi, sehingga menemukan suatu konsep atau generalisasi yang dapat diterapkan di lapangan.
4. Mithell dalam Majid (2013, h. 307) motivasi mewakili proses-proses psikologikal yang menyebabkan timbulnya, diarahkannya, dan terjadinya persistensi kegiatan-kegiatan sukarela yang diarahkan pada tujuan tertentu.

## **I. Struktur Orgnisasi Skripsi**

Gambaran mengenai keseluruhan isi skripsi dan pembahasannya dapat dijelaskan dalam sistematika penulisan sebagai berikut :

### **1. Bab I Pendahuluan**

Bagian pendahuluan menjelaskan mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah dan pernyataan peneliti, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kerangka pemikiran atau diagram, definisi oprasional, dan struktur organisasi.

### **2. Bab II Kajian Teoretis**

Bagian ini membahas kajian teori, analisis dan pengemangan materi pelajaran yang diteliti.

### **3. Bab III Metode Penelitian**

Bagian ini berisikan *setting* peneliian, subjek penelitian, metode penelitian, desain penelitian, tahapan pelaksanaan PTK, rancangan pengumpulan data,

pengembangan Instrumen Penelitian, rancangan analisis data, indikator keberhasilan.

#### 4. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bagian ini berisikan deskripsi hasil dan temuan penelitian dan pembahasan penelitaian.

#### 5. Bab V Simpulan dan Saran

Bagian ini berisikan simpulan dan saran.