

BAB I

PENDAHULAN

A. Latar Belakang

Pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting dalam pembangunan manusia Indonesia seutuhnya. Oleh karenanya pendidikan sangat perlu untuk dikembangkan dari berbagai ilmu pengetahuan, karena pendidikan yang berkualitas dapat meningkatkan kecerdasan suatu bangsa. Pendidikan merupakan bagian penting dari proses pembangunan nasional yang ikut meningkatkan pertumbuhan ekonomi suatu negara. Pendidikan juga merupakan investasi dalam pengembangan sumber daya manusia dimana peningkatan kecakapan dan kemampuan diyakini sebagai faktor pendukung upaya manusia dalam mengarungi kehidupan. Tujuan pendidikan berdasarkan atas Pancasila mempunyai tujuan untuk meningkatkan ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, kecerdasan, keterampilan, mempertinggi budi pekerti, memperkuat kepribadian agar dapat membangun diri sendiri serta bersama-sama bertanggung jawab atas pembangunan bangsa.

Pengertian pendidikan adalah sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran sedemikian rupa supaya peserta didik dapat mengembangkan potensi dirinya secara aktif supaya memiliki pengendalian diri, keterampilan dalam masyarakat, kekuatan spiritual keagamaan, kepribadian serta akhlak mulia (undang-undang SISDIKNAS no. 20 tahun 2003)

Menurut UU no 20 tahun 2003 pasal 3 menyatakan :

“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 yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Dalam konsep ini akan menghasilkan manusia yang sempurna, yakni terbinanya seluruh potensi yang dimiliki oleh seseorang baik jasmani,

intelektual, emosional, social, agama dan sebagainya. Dengan demikian ia dapat mengembangkan tugas hidupnya dengan baik dan penuh dengan tanggung jawab agar tujuan pendidikan bisa tercapai dengan baik.

Proses pembelajaran bersumber dalam teori (Asumsi) *tabula rasa* John Locke yang mengatakan bahwa pikiran seorang anak seperti kertas kosong yang putih bersih dan siap menunggu coretan gurunya (Lie 2004 : 2). Paradigma lama ini kosong tidak sesuai lagi apabila diterapkan pada kegiatan pembelajaran saat ini. Pendidik perlu menyusun dan melaksanakan kegiatan pembelajaran berdasarkan beberapa pokok pikiran yakni pengetahuan di temukan, dibentuk, dan dikembangkan oleh siswa, siswa membangun pengetahuan secara aktif, dan pengajar perlu berusaha mengembangkan kompetensi dan kemampuan siswa, serta pendidikan adalah pribadi di antara para siswa dan interaksi antara guru dan siswa (Lie, 2004 : 5)

Dalam proses pembelajaran dikelas guru masih menggunakan sistem konvensional atau tradisional dan guru belum banyak mengetahui model atau metode pembelajaran yang akan digunakan dikelas dan sesuai dengan kurikulum 2013/KURNAS, Cara ini masih sama seperti pada kurikulum 2006 yaitu *teacher center* dimana guru yang berperan aktif dalam proses pembelajaran ketimbang siswanya yang menjadikan siswa kurang mengerti dengan apa yang guru sampaikan sehingga hasil belajar siswa menjadi menurun.

Menurut Nana Sudrajat (1996 : 7), Pembelajaran model *Teacher Center* (berpusat pada guru) ini siswa dianggap menjadi objek, bukan sebagai subjek. Siswa hanya menerima (pasif) apa yang diberikan guru, sebaliknya peranan guru sangat dominan. Jika berpusat pada guru, gurulah yang menguasai dan mendominasi proses pembelajaran. Biasanya pembelajaran model ini memakai metode ceramah. Dalam hal ini umumnya siswa berperan pasif dan hanya sebagai pendengar saja.

Mutu pendidikan perlu diperhatikan untuk mencapai tujuan pendidikan, sedangkan mutu sendiri dapat dilihat dari keberhasilan yang diraih oleh seorang siswa selama mengikuti kegiatan belajar mengajar. Hal penting dalam proses pembelajaran adalah kegiatan menanamkan makna

belajar bagi pembelajar agar hasil belajar bermanfaat untuk kehidupannya pada masa sekarang dan masa yang akan datang. Salah satu faktor yang menentukan adalah bagaimana proses belajar dan mengajar dapat berjalan sebagaimana yang diharapkan. Pembelajaran yang bermakna merupakan proses belajar mengajar yang diharapkan bagi siswa dimana siswa dapat terlibat langsung dalam proses pembelajaran serta menemukan langsung pengetahuan tersebut.

Pada proses pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, dan menyenangkan (PAIKEM) dapat dilakukan dengan berbagai cara, dan terus dikembangkan berbagai jenis model pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan profesional guru agar dapat meningkatkan kemampuannya dalam menyampaikan pelajaran. Model pembelajaran sangat berguna bagi guru dalam menentukan apa yang harus dilakukan dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran yang telah diterapkan.

Berdasarkan pengamatan di kelas V SDN 063 Kebon Gedang, terasa monoton dan kurang aktif, karena ketidakaktifan guru dalam melakukan proses pembelajaran di dalam kelas membuat siswa tidak nyaman. Ada beberapa faktor yang membuat motivasi belajar siswa rendah yaitu faktor lingkungan, keluarga, dan guru.

Di SDN 063 Kebon Gedang kelas V memiliki kelas yang memiliki fasilitas yang sangat kurang dengan keadaan kursi dan meja banyak yang rusak menurut peneliti kurang sesuai dan membuat siswa kurang tidak nyaman dalam belajar juga membuat motivasi belajar siswa bisa menurun. Kurangnya penggunaan media yang diberikan atau disediakan oleh sekolah dan guru sehingga pembelajaran yang disampaikan kepada siswa membuat siswa merasa jenuh dan membosankan.

Berdasarkan pada kenyataan dilapangan, khususnya dikelas V SDN 063 Kebon Gedang, diketahui bahwa hasil tes masih rendah yaitu pada tema sebelumnya yaitu belum mencapai rata-rata. Dari 21 orang yang mendapat nilai 55,00 6 siswa, 60,00 8 siswa, 65,00 2 siswa, dan sudah mencapai nilai 70,00 2 siswa dan nilai yang melebihi KKM 75.00 1 siswa dan 80,00 1 siswa.

Yang diharapkan berdasarkan nilai KKM yaitu 70,00, kiranya berbagai inovasi perlu dikembangkan dan dilaksanakan, salah satunya dengan menggunakan model *Discovery Learning*.

Motivasi belajar adalah hal yang penting bagi siswa agar siswa lebih rajin dan lebih semangat dalam belajar. Guru diharapkan bisa memotivasi siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar yang diharapkan sesuai dengan KKM yang telah ditentukan.

Dengan menggunakan model *Discovery Learning* di harapkan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan lebih aktif lagi, caranya adalah melatih guru, kemudian mengaplikasikan secara kolaboratif dengan peneliti.

Mengingat pentingnya peranan model pembelajaran yang inovatif, maka guru harus membuat pembelajaran yang menyenangkan. Salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran dan menjadikansebagai bagian tak terpisahnya dalam keseluruhan proses pembelajaran disekolah dasar. Penggunaan media dalam proses pembelajaran akan menumbuhkan kebermaknaan belajar diaman para siswa akan lebih tertarik, merasa senang, dan termotivasi untuk belajar, serta menumbuhkan rasa ingin tahu terhadap sesuatu yang dipelajarinya.

Setelah melakukan tindakan, di harapkan dengan menggunakan model *Discovery Learning* proses pembelajaran semakin menarik dan aktif yang membuat motivasi dan prestasi belajar siswa meningkat. Berdasarkan latar belakang diatas, permasalahan ini sangat penting untuk dikaji dan diteliti oleh saya, karena itu saya akan melakukan penelitian dengan judul :

“Upaya Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Pada Tema Lingkungan Sahabat Kita Kelas V SDN 063 Kebon Gedang”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka dapat dirumuskan identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran di kelas membosankan karena guru hanya menggunakan metode ceramah (*teacher center*)
2. Fasilitas di kelas banyak yang rusak sehingga kurangnyamanya dalam proses pembelajaran
3. Guru masih salah atau belum memahami cara menggunakan model atau metode pembelajaran yang ada pada kurikulum 2013/kurnas.
4. Motivasi siswa di kelas relative menurun sehingga membuat siswa mengantuk dan hasil belajarpun menjadi menurun.
5. Siswa hanya asik sendiri dengan dunia nya di kelas tanpa memperhatikan gurunya yang sedang melakukan proses pembelajaran.
6. Kurangnya penggunaan media yang diberikan atau disediakan oleh sekolah dan guru.
7. Pembelajaran terasa monoton dan kurang aktif, karena ketidak aktifan guru dalam melakukan proses pembelajaran di dalam kelas membuat siswa tidak nyaman.
8. Hasil tes masih rendah atau belum mencapai standar yang diharapkan berdasarkan nilai KKM yaitu 70,00.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah diatas dapat diajukan rumusan masalah sebagai berikut, “Apakah model *Discovery Learning* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas V SDN 063 Kebon Gedang pada tema Lingkungan Sahabat Kita”. Yang dijabarkan sebagai berikut:

1. Bagaimana Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dengan menerapkan model *Discovery Learning* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada tema Lingkungan Sahabat Kita di kelas V SDN 063 Kebon Gedang tahun ajaran 2016-2017?
2. Bagaimana menerapkan model *Discovery Learning* agar dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik dalam tema Lingkungan Sahabat Kita di kelas V SDN 063 Kebon Gedang ?

3. Apakah model *Discovery Learning* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam tema Lingkungan Sahabat Kita dengan menggunakan?
4. Apakah model *Discovery Learning* meningkatkan hasil belajar siswa dalam tema Lingkungan Sahabat Kita dengan menggunakan?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan diatas, maka terdapat 2 tujuan yaitu tujuan umum dan tujuan khusus sebagai berikut:

a. Tujuan umum

Untuk mengetahui Upaya meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dengan menggunakan model *Discovery Learning* pada tema Lingkungan Sahabat Kita kelas V SDN 063 Kebon Gedang.

b. Tujuan khusus

1. Untuk mengetahui tentang Perencanaan pembelajaran dengan menerapkan model *Discovery Learning* pada tema Lingkungan Sahabat Kita di kelas V SDN 063 Kebon Gedang tahun ajaran 2016-2017.
2. Untuk mengetahui tentang penerapan model *Discovery Learning* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik dalam tema Lingkungan Sahabat Kita di kelas V SDN 063 Kebon Gedang.
3. Untuk mengetahui seberapa besar peningkatan motivasi belajar siswa dalam tema Lingkungan Sahabat Kita dengan menggunakan model *Discovery Learning*.
4. Untuk mengetahui seberapa besar peningkatan hasil belajar siswa dalam tema Lingkungan Sahabat Kita dengan menggunakan model *Discovery Learning*.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Berdasarkan perumusan masalah diatas, secara teoritis manfaat dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan motivasi dan prestasi hasil

belajar siswa dengan model *Discovery Learning* dalam tema Lingkungan Sahabat Kita kelas V SDN 063 Kebon Gedang.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

- 1) Memberikan masukan bagi guru bahwa pada tema Lingkungan Sahabat Kita dengan menggunakan model *Discovery Learning* sangat membantu siswa dalam rangka meningkatkan prestasi belajar siswa dan motivasi belajar siswa.
- 2) Memberikan suasana baru yang PAIKEM, sehingga pembelajaran disukai oleh siswa.
- 3) Meningkatkan profesionalisme guru sehingga pembelajaran lebih menarik dan bermakna dikelas.

b. Bagi peserta didik

- 1) Untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa dalam tema Lingkungan Sahabat Kita kelas V SDN 063 Kebon Gedang.
- 2) Membuat siswa belajar lebih menyenangkan dan lebih menstimulan untuk lebih giat belajar.

c. Bagi sekolah atau Lembaga

- 1) Memberikan masukan bagi sekolah bahwa tema Lingkungan Sahabat Kita dengan menggunakan model *Discovery Learning* dapat di gunakan dalam peningkatan motivasi dan prestasi belajar siswa.
- 2) Kualitas sekolah dapat meningkat, jadi kualitas dalam pendidikan pun dapat meningkat.

d. Bagi peneliti

- 1) Dapat mengetahui kekurangan dan kelebihan demi mengembangkan lagi model *Discovery Learning* untuk tingkatan disekolah dasar khususnya kelas V.
- 2) Sebagai motivasi untuk lebih mengembangkan pendidikan di Indonesia.

- 3) Penambahan wawasan untuk peniliti penerapan model *Discovery Learning*.

F. Definisi Oprasional

Untuk menjelaskan istilah-istilah dalam penelitian, diperlukan adanya batasan-batasan istilah tersebut. Penulisan mendefinisikan istilah-istilah tersebut sebagai berikut:

1. Suryosubroto (2009:178) menyatakan bahwa model *Discovery Learning* diartikan sebagai suatu prosedur mengajar yang mementingkan pengajaran, perseorangan, manipulasi objek dan percobaan, sebelum sampai pada generalisasi. Sebelum siswa sadar akan pengertian, guru tidak menjelaskan dengan kata-kata.
2. Menurut Mc. Donald, yang dikutip Oemar Hamalik (2003:158) Motivasi adalah perubahan energy dalam diri seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan. Dengan pengertian ini, dapat dikatakan bahwa motivasi adalah suatu yang kompleks. Motivasi akan menyebabkan terjadinya suatu perubahan energy yang ada pada diri manusia, sehingga akan bergayut dengan persoalan gejala kejiwaan, perasaan dan juga untuk kemudian bertindak melakukan sesuatu. Jadi dapat disimpulkan, motivasi belajar adalah suatu usaha atau keinginan seseorang untuk melakukan sesuatu dengan sungguh-sungguh untuk mencapai cita-cita atau keinginan yang di impikan oleh setiap manusia.
3. Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh setelah melalui kegiatan belajar dan nilai akhir yang maksimal yang diraih oleh para peserta didik selama dalam proses belajar disekolah baik di dalam kelas maupun diluar kelas. Gagne (1985:40) menyatakan bahwa prestasi belajar dibedakan menajdi lima aspek, yaitu : kemampuan intelektual, strategi kognitif, informasi verbal, sikap dan keterampilan. Menurut Bloom dalam Suharsimi Arikunto (1990:110) bahwa hasil belajar dibedakan menjadi tiga aspek yaitu *kognitif, afektif, dan psikomotorik*. Menurut Slameto (1995: 2) bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan

seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Secara sederhana dari pengertian belajar sebagaimana yang dikemukakan oleh pendapat diatas, dapat diambil suatu pemahaman tentang hakekat dari aktivitas belajar adalah suatu perubahan yang terjadi dalam diri individu. Sedangkan menurut Nurkencana (1986:62) mengemukakan bahwa prestasi belajar merupakan hasil yang mengakibatkan perubahan dalam diri individu sebagai hasil dari aktivitas dalam belajar.

G. Sistematika Skripsi

1. Bab I Pendahuluan

- a. Latar Belakang Masalah
- b. Identifikasi Masalah
- c. Rumusan Masalah
- d. Tujuan Penelitian
- e. Manfaat Penelitian
- f. Definisi Operasional
- g. Sistematika Skripsi

2. Bab II Kajian Teori

- a. Kajian Teori
- b. Kerangka Pemikiran

3. Bab III Metodologi

- a. Metode Penelitian
- b. Desain Penelitian
- c. Subjek dan Objek Penelitian
- d. Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian
- e. Teknik Analisis Data
- f. Prosedur Penelitian

4. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

- a. Deskripsi Hasil dan Temuan Penelitian

(Mendeskripsikan hasil dan temuan penelitian sesuai dengan rumusan masalah dan atau pertanyaan penelitian yang di terapkan)

b. Pembahasan Penelitian

(Membahas tentang hasil dan temuan penelitian yang hasilnya sudah disajikan pada bagian a sesuai dengan teori yang sudah ditemukan di Bab II)

5. Bab V Simpulan dan Saran

a. Simpulan

b. Saran