

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan faktor utama dalam pembentukan pribadi manusia (Mikhail, 2014). Hal ini sesuai dengan UU No 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 3, yang menyebutkan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk karakter serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa (Sisdiknas, 2015).

Jalur pendidikan terdiri atas pendidikan formal, non formal, dan informal yang dapat saling melengkapi (Bambang Kesowo, 2003, hlm. 11). Pendidikan formal merupakan pendidikan yang diselenggarakan di sekolah-sekolah pada umumnya (Penton, 2012), sehingga dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah, kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling pokok (Slameto, 2015, hlm. 1).

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 (Slameto, 2015, hlm. 2). Gagne (*dalam* Suprijono, 2010, hlm. 2) mengatakan bahwa belajar adalah perubahan kemampuan yang dicapai seseorang melalui aktivitas.

Belajar dan pembelajaran merupakan dua kegiatan yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain (Komalasari, 2010). Keefektifan pembelajaran dapat dikatakan efektif apabila mencapai sasaran yang diinginkan, baik dari segi tujuan pembelajaran maupun prestasi siswa (sinambela, 2006, hlm. 78). Dalam pelaksanaan proses belajar mengajar, guru dituntut untuk lebih kreatif, inovatif, efektif dan menyenangkan, agar siswa menjadi aktif sehingga dapat memenuhi kompetensi yang diharapkan, sehingga menjadi faktor utama yang mempengaruhi keberhasilan dalam belajar (Saputra, 2016, hlm. 34). Salah satu model pembelajaran yang dianggap dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan berperan aktif dalam proses belajar mengajar adalah model Discovery Learning (Saputra, 2016, hlm. 34)

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar (Soekamto *dalam* Trianto, 2010, hlm. 22). *Discovery learning* adalah pembelajaran kognitif yang menuntut guru lebih kreatif menciptakan situasi yang dapat membuat peserta didik belajar aktif menemukan pengetahuan sendiri (Burner *dalam* Mulyatiningsih, 2012, hlm. 235).

Terdapat 6 tahapan dalam pembelajaran dengan menggunakan *discovery learning* yaitu, 1) *Stimulation* (stimulasi/pemberi rangsangan), 2) *Problem statement* (pernyataan/identifikasi masalah), 3) *Data collection* (Pengumpulan data), 4) *Data Processing* (Pengolahan Data), 5) *Verification* (Pembuktian), dan 6) *Generalization* (Menarik kesimpulan) (Depdikbud, 2014). Beberapa keunggulan dari *discovery learning* ini adalah siswa aktif dalam kegiatan belajar, sebab ia berpikir dan menggunakan kemampuannya untuk menemukan hasil akhir, siswa memahami benar bahan pelajaran sebab mengalami sendiri proses menemukannya, dan model ini juga melatih siswa untuk lebih banyak belajar sendiri (Suherman *et.al*, 2001).

Dalam suatu proses belajar mengajar ada dua unsur yang sangat penting yaitu metode mengajar dan media pembelajaran (Dang, 2012). Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna (Kustandi, 2011, hlm. 9)

Tujuan dari media pembelajaran adalah memberikan kemudahan kepada peserta didik untuk lebih memahami konsep, prinsip, sikap dan keterampilan tertentu dengan menggunakan media yang paling tepat menurut karakteristik bahan dan memberikan pengalaman belajar yang bervariasi sehingga lebih merangsang minat peserta didik untuk belajar (Mulyani, 2001, hlm. 153). Media video adalah media yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi

pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran (Riyana, 2007).

Media torso merupakan alat bantu guru yang tepat dalam menjelaskan materi-materi Biologi sehingga kehadiran media tersebut dalam pembelajaran biologi sangat mendukung proses penyampaian berbagai informasi dari guru ke siswa (Isnaini *et al*, 2016, hlm. 83). Penggunaan alat bantu atau media pembelajaran diharapkan dapat mengoptimalkan proses pembelajaran yang akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Wati, *et.al*, 2016, hlm. 761).

Hasil belajar adalah kemampuan siswa setelah menerima pengalaman belajar (Sudjana, 2010, hlm. 22). Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah 1) Faktor Intern yaitu faktor jasmaniah yang meliputi faktor kesehatan dan cacat tubuh, faktor psikologis yang meliputi intelegensi, perhatian, minat, bakat motif dan kesiapan, faktor kelelahan yang meliputi kelelahan jasmani dan rohani. 2) Faktor Ekstern meliputi faktor keluarga, faktor sekolah, faktor masyarakat (Slameto, 2015, hlm. 54)

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada guru dan siswa di SMAN 18 Bandung di dapatkan, bahwa guru jarang melakukan model pembelajaran *discovery learning*, karena guru biasanya hanya melakukan ceramah. Metode ceramah yang digunakan dibantu dengan penggunaan media video karena dianggap mudah, lebih praktis, dan lebih menarik dari segi tampilannya, untuk penggunaan media torso jarang digunakan karena media torso sel di sekolah tersebut belum tersedia sehingga guru harus membuat media torso sel tersebut.

Hasil belajar pada materi sel, guru menuturkan banyak siswa yang belum mencapai batas nilai KKM (75). Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada siswa, penggunaan model dalam pembelajaran mengakibatkan siswa merasa kebingungan karena siswa tidak terbiasa menggunakan model pembelajaran, selain tidak terbiasa siswa juga kurang memahami langkah-langkah model pembelajaran yang digunakan. Siswa juga mengungkapkan bahwa kadang-kadang guru menjelaskan materi disertai video, kebanyakan siswa menyatakan tidak mengerti terhadap isi video karena guru jarang menjelaskan kembali isi dari video

yang ditayangkan. Sedangkan untuk media torso siswa menyatakan bahwa guru jarang menggunakan media torso dalam pembelajaran.

Syifa Saputra, melakukan penelitian yang berjudul "*Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Berbasis Lingkungan Sekolah Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Keanekaragaman Hati*", berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen pada saat Pretest adalah 38,00 sedangkan nilai rata-rata pada kelas kontrol 48,13. Terdapat perbedaan nilai yang sangat jauh antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sehingga nilai pretest kelas kontrol lebih tinggi dibandingkan kelas eksperimen. Pada posttest kelas eksperimen nilai rata-rata yang diperoleh 83,46 sedangkan pada kelas kontrol mendapatkan nilai 79,45. Hal ini membuktikan bahwa nilai posttest pada kelas eksperimen jauh lebih meningkat dibandingkan dengan nilai posttest kelas kontrol. Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov dengan program SPSS Versi 16 dapat di peroleh nilai signifikansi pada kelas eksperimen 0,13 lebih tinggi dari 0,05 sedangkan pada kelas kontrol nilai signifikansi 0,16 lebih tinggi dari pada 0,05. Hasil uji homogenitas yang telah dilakukan menggunakan statistik Levene Test dengan menggunakan program SPSS Versi 16 dapat diperoleh nilai signifikansi 0,25 lebih tinggi dari pada 0,05 dengan demikian data tersebut termasuk dalam kategori homogen. Berdasarkan hasil uji hipotesis diperoleh nilai t-hitung 5,58 dengan signifikansi 0,00 lebih rendah dari 0,05. Hal ini dapat disimpulkan H_a diterima dan H_0 ditolak. Berarti terdapat pengaruh model pembelajaran Discovery Learning berbasis lingkungan sekolah terhadap peningkatan hasil belajar siswa sehingga siswa dapat aktif belajar secara mandiri, mencari, memecahkan masalah dan menyampaikan ide serta gagasan baru melalui penemuan yang ditemukannya.

Eva Susanti, Mohamad Jamhari dan Samsurizal M, Suleman melakukan penelitian dengan judul "*Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Keterampilan Sains dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII tentang IPA SMP Advent Palu*" berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa diperoleh hasil uji normalitas kelas eksperimen dan kelas kontrol Nilai normalitas yaitu 0.366 lebih besar dari 0,05 yang berarti tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara data yang diuji dengan data normal baku, yang artinya data

yang diuji adalah normal. hasil uji homogenitas diperoleh nilai Homogenitas yaitu 0.065 lebih besar dari 0,05 maka signifikan data yang diuji berasal dari populasi yang bervariasi homogen. hasil perhitungan uji t hipotesis pertama dengan program SPSS diperoleh nilai t hitung untuk hasil KS sebesar 9.107 lebih besar dari t tabel $df=38=2.024$, maka H_1 diterima yaitu Terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran Discovery terhadap keterampilan sains siswa tentang IPA kelas VIII SMP Advent Palu. Berdasarkan hasil penelitian dan pengujian hipotesis yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :Penerapan model pembelajaran Discovery berpengaruh signifikan terhadap keterampilan sains siswa kelas VIIIA SMP Advent Palu pada mata pelajaran biologi. Penerapan model pembelajaran Discovery berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas VIII A SMP Advent Palu pada mata pelajaran biologi.

Berdasarkan latar belakang di atas maka perlu dilakukan penelitian tentang penerapan model pembelajaran *discovery learning* dengan menggunakan media video dengan torso. Sehingga peneliti akan melakukan penelitian dengan judul **“PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN DISCOVERY LEARNING ANTARA MEDIA VIDEO DENGAN TORSO TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas, maka masalah dalam penelitian dapat teridentifikasi sebagai berikut:

1. Guru jarang menggunakan model pembelajaran *discovery learning*.
2. Guru jarang menggunakan media torso dalam pembelajaran materi struktur dan fungsi sel.
3. Siswa masih merasa sulit untuk memahami materi struktur dan fungsi sel walaupun guru sudah memakai media video dalam pembelajaran.
4. Hasil belajar siswa masih dibawah KKM (75).

C. Rumusan Masalah dan Batasan Masalah

1. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah penerapan model pembelajaran *discovery learning* antara media video dengan torso dapat meningkatkan hasil belajar siswa?”

2. Batasan Masalah

Penelitian ini memiliki beberapa batasan masalah agar penelitian menjadi lebih terarah sesuai dengan tujuan yang akan diteliti. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Discovery learning* yang terdiri dari beberapa tahapan yaitu tahap *stimulation*, tahap *problem statement*, tahap *data collection*, tahap *data processing*, tahap *verification* dan tahap *generalization*.
- b. Media pembelajaran yang digunakan terdiri dari dua media yaitu torso dan video.
- c. Aspek yang diukur dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa (ranah kognitif)
- d. Materi dalam penelitian ini adalah K.D 3.1 yaitu Memahami tentang komponen kimiawi penyusun sel, ciri hidup pada sel yang ditunjukkan oleh struktur, fungsi dan proses yang berlangsung di dalam sel sebagai unit terkecil kehidupan.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dengan penerapan model pembelajaran *discovery learning* antara media video dengan torso.

E. Manfaat Penelitian

1. Bagi siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi tentang model pembelajaran *discovery learning* yang dilakukan pada saat pembelajaran, selain

dari itu dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Bagi guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan informasi dan masukan dalam melakukan pembelajaran di kelas dengan menggunakan model *discovery learning* disertai media pembelajaran berupa video dan torso.

3. Bagi sekolah

Meningkatkan mutu isi, masukan, proses, dan hasil pendidikan dan pembelajaran di sekolah dan meningkatkan sikap profesional pendidik dan tenaga kependidikan.

F. Definisi Operasional

1. Metode *Discovery Learning*

Discovery learning yang dimaksud adalah pembelajaran tentang memahami struktur dan fungsi sel. *Discovery learning* memiliki beberapa tahapan dalam pelaksanaannya yaitu : Tahap *stimulation*, guru memberikan rangsangan dengan memberikan persepsi tentang sel. Tahap *Problem statement*, guru memperlihatkan video/ torso tentang struktur dari sel. Tahap *Data collection*, siswa menganalisis video yang sudah di tayangkan guru / siswa mengamati torso yang digunakan guru sebagai media dalam pembelajaran. Tahap *Data processing*, siswa berdiskusi mengenai video dan torso yang sudah dianalisis/ diamati dan siswa diperbolehkan melakukan kajian literatur untuk menunjang data yang diperlukan. Tahap *Verification*, setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi yang sudah dilakukan. Tahap *Generalization*, siswa diminta untuk membuat kesimpulan tentang struktur dan fungsi sel.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah hasil belajar siswa dalam menguasai pengetahuan atau keterampilan yang telah dipelajari selama proses belajar dimana hasil belajar biasanya ditunjukkan dengan nilai tes atau angka yang diberikan oleh guru dan yang diperoleh oleh siswa setelah melakukan usaha belajar berupa penguasaan materi, pengetahuan dalam menerima pelajaran, terhadap mata pelajaran Biologi

yang ditunjukkan dengan nilai tes atau nilai ujian yang diberikan oleh guru kepada siswa.

3. Media Video

Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah media torso dan media video. Media video adalah media pembelajaran yang menggunakan video yang berisikan tentang struktur dari sel. Media pembelajaran tersebut digunakan untuk menunjang proses pembelajaran yang akan berlangsung.

4. Media Torso

Media torso ini merupakan media pembelajaran yang akan dibuat dengan menggunakan sterofoam dan dibentuk menyerupai sel dan organel-organelnya. Media pembelajaran tersebut digunakan untuk menunjang proses pembelajaran yang akan berlangsung.

G. Sistematika Skripsi

1. Bagian pembuka skripsi
2. Bagian isi skripsi
 - a. Bab I Pendahuluan
 - 1) Latar Belakang Masalah
 - 2) Identifikasi Masalah
 - 3) Rumusan Masalah
 - 4) Tujuan Penelitian
 - 5) Manfaat Penelitian
 - 6) Definisi Operasional
 - 7) Sistematika Skripsi
 - b. Bab II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran
 - c. Bab III Metode Penelitian
 - 1) Metode Penelitian
 - 2) Desain Penelitian
 - 3) Subjek dan Objek Penelitian
 - 4) Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian
 - 5) Teknik Analisis Data
 - 6) Prosedur Penelitian

- d. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan
- e. Bab V Simpulan dan Saran