

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Tercapainya tujuan pendidikan di Indonesia tidak terlepas dari peran guru, siswa, masyarakat maupun lembaga terkait lainnya. Sebagai salah satu upaya peningkatan kualitas menuju tercapainya tujuan tersebut perlu disampaikan suatu upaya perbaikan sistem pembelajaran inovatif yang merangsang siswa untuk termotivasi sehingga akhirnya membuat siswa tertarik dan mau mempelajari pelajaran tersebut.

Keberhasilan pendidikan sangat ditentukan manakala pendidik tersebut dapat mengubah diri siswa. Perubahan tersebut dalam arti dapat menumbuhkan kembangkan potensi-potensi yang dimiliki siswa sehingga siswa dapat memperoleh manfaatnya secara langsung dalam perkembangan pribadinya. Dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 pasal 3, menyatakan bahwa: Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan serta membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Selain itu keberhasilan tujuan pendidikan nasional sebagaimana diamanatkan dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 akan tercapai bila didukung oleh komponen-komponen pilar pendidikan yang meliputi motivasi belajar peserta didik, materi pembelajaran, proses pembelajaran, dan tujuan pembelajaran.

Pada dasarnya pengertian dari motivasi adalah daya penggerak atau pendorong untuk melakukan sesuatu pekerjaan, yang bisa berasal dari dalam diri dan juga dari luar” (Dalyono, 2005, hlm. 55). Berdasarkan pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa guru harus dapat menjadi daya penggerak atau pendorong siswa agar motivasi siswa tersebut timbul. Sumiati (2007, hlm. 236), mengatakan bahwa motivasi adalah dorongan yang muncul dari dalam diri sendiri untuk

bertingkah laku. Dorongan itu pada umumnya diarahkan untuk mencapai suatu tujuan. Sehingga motivasi dapat memberikan semangat yang luar biasa terhadap seseorang untuk berperilaku dan dapat memberikan arah dalam belajar. Motivasi ini pada dasarnya merupakan keinginan yang dipenuhi (dipuaskan), maka ia akan timbul jika ada rangsangan, baik karena adanya kebutuhan maupun minat terhadap sesuatu. Hakikat motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada pelajar yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung. Hal itu mempunyai peranan besar dalam keberhasilan seseorang dalam belajar. Indikator motivasi belajar dapat diklasifikasikan sebagai berikut: Adanya hasrat dan keinginan berhasil, adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, adanya harapan dan cita-cita masa depan, adanya penghargaan dalam belajar, adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, adanya lingkungan belajar yang kondusif. Dalam motivasi belajar terkandung adanya cita-cita atau aspirasi siswa, ini diharapkan siswa mendapat motivasi belajar sehingga mengerti dengan apa yang menjadi tujuan dalam belajar, disamping itu keadaan siswa yang baik dalam belajar akan menyebabkan siswa tersebut semangat dalam belajar dan mampu menyelesaikan tugas dengan baik, sebaliknya siswa yang sedang sakit, ia tidak mempunyai gairah dalam belajar (Mudjiono, 2002, hlm. 98). Motivasi belajar siswa dapat menjadi lemah, lemahnya motivasi atau tiadanya motivasi belajar akan melemahkan kegiatan, sehingga mutu hasil belajar menjadi rendah. Oleh karena itu, motivasi belajar pada diri siswa perlu diperkuat terus menerus. Dengan tujuan agar siswa mempunyai motivasi belajar yang kuat, sehingga hasil belajar yang diraihnyapun dapat optimal.

Motivasi belajar yang dimiliki oleh siswa-siswi dalam setiap kegiatan pembelajaran sangat berperan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran tertentu (Nashar, 2004, hlm. 11). Siswa-siswi tersebut akan memahami apa yang dipelajari dan dikuasai serta tersimpan dalam jangka waktu yang lama. Siswa menghargai apa yang telah dipelajari sehingga merasakan kegunaannya di dalam kehidupan sehari-hari di tengah-tengah masyarakat.

Siswa yang bermotivasi tinggi dalam belajar memungkinkan akan memperoleh hasil belajar yang lebih tinggi pula, artinya semakin tinggi motivasinya

semakin intensitas usaha dan upaya yang dilakukan, maka semakin tinggi hasil belajar yang diperolehnya. Siswa melakukan usaha atau upaya untuk meningkatkan keberhasilan dalam belajar sehingga mencapai keberhasilan yang cukup memuaskan sebagaimana yang diharapkan. Disamping itu motivasi juga menopang upaya-upaya dan menjaga agar proses belajar siswa tetap jalan. Hal ini dijadikan siswa gigih dalam belajar.

Apabila motif atau motivasi belajar muncul setiap kali belajar, besar kemungkinan hasil belajarnya meningkat (Nashar, 2004, hlm. 5). Banyak bakat siswa tidak berkembang karena tidak memiliki motif yang sesuai dengan bakatnya itu apabila siswa itu memperoleh motif sesuai bakat yang dimilikinya itu, maka lepaslah tenaga yang luar biasa sehingga tercapai hasil-hasil belajar yang semula tidak terduga.

Hasil belajar adalah hasil yang dicapai dalam bentuk angka-angka atau skor setelah diberikan tes hasil belajar pada setiap akhir pembelajaran. Nilai yang diperoleh siswa menjadi acuan untuk melihat penguasaan siswa dalam menerima materi pelajaran (Dimiyati dan Mudjiono, 2006, hlm. 3-4). Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran. Dimiyati dan Mudjiono (2006, hlm. 3-4) juga menyebutkan hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya pengajaran dari puncak proses belajar.

Benjamin S. Bloom (Dimiyati dan Mudjiono, 2006, hlm. 26-27) menyebutkan enam jenis perilaku ranah kognitif, sebagai berikut:

1. Pengetahuan, mencapai kemampuan ingatan tentang hal yang telah dipelajari dan tersimpan dalam ingatan. Pengetahuan itu berkenaan dengan fakta, peristiwa, pengertian kaidah, teori, prinsip, atau metode.
2. Pemahaman, mencakup kemampuan menangkap arti dan makna tentang hal yang dipelajari.
3. Penerapan, mencakup kemampuan menerapkan metode dan kaidah untuk menghadapi masalah yang nyata dan baru. Misalnya, menggunakan prinsip.

4. Analisis, mencakup kemampuan merinci suatu kesatuan ke dalam bagian-bagian sehingga struktur keseluruhan dapat dipahami dengan baik. Misalnya mengurangi masalah menjadi bagian yang telah kecil.
5. Sintesis, mencakup kemampuan membentuk suatu pola baru. Misalnya kemampuan menyusun suatu program.
6. Evaluasi, mencakup kemampuan membentuk pendapat tentang beberapa hal berdasarkan kriteria tertentu. misalnya, kemampuan menilai hasil ulangan.

Berdasarkan pengertian hasil belajar di atas, disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Pada proses pembelajaran seorang guru bertugas menyiapkan situasi yang kondusif bagi siswa untuk memahami apa yang sedang dipelajari dengan memberi fakta, data, serta konsep. Menurut Hermansyah dalam Sumarmo (2003, hlm. 4), menerapkan berbagai strategi, metode, dan pendekatan yang tepat dengan kondisi siswa dan materi itu sangat diperlukan karena jika pembelajaran digunakan membuat siswa tertarik, maka motivasi dan minat siswa akan meningkat, sehingga siswa menjadi senang untuk belajar lebih lanjut, dan pembelajaran pun lebih terarah.

Selama ini proses pembelajaran belum memberikan pengalaman langsung pada siswa. Pembelajaran masih berpusat pada guru, ceramah menjadi pilihan utama dalam menyampaikan materi, sehingga pembelajaran menjadi kurang bermakna bagi siswa, guru terkadang dalam memilih model pembelajaran sering tidak sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Penggunaan media yang kurang optimal menjadikan siswa tidak terlibat aktif dalam pembelajaran. Penggunaan buku teks sebagai sumber belajar pun kurang optimal karena minat baca siswa kurang, sehingga informasi yang diperoleh tidak diolah menjadi pengetahuan yang bermakna bagi mereka.

Pengamatan yang dilakukan pada kegiatan observasi yang dilakukan di SDN Bojongloa 2 Kota Bandung pada pelaksanaan pembelajaran Tema Perkembangbiakan Hewan dan Tumbuhan di kelas III SDN Bojongloa 2 ditemukan

beberapa kekurangan diantaranya, pembelajaran berpusat pada guru (*teaching oriented*), model pembelajaran yang digunakan tidak relevan dengan materi ajar, pembelajaran kurang melibatkan siswa secara aktif, pemanfaatan media dalam pembelajaran masih kurang karena sarana pembelajaran yang kurang. Menurut pengamatan di lapangan masih banyak siswa yang mengalami kesulitan belajar, terlihat dari adanya siswa-siswi yang enggan belajar dan tidak bersemangat dalam menerima pelajaran di kelas, siswa pun yang belum aktif dalam mengerjakan soal latihan yang diberikan, sehingga hasil belajarnya pun menjadi kurang memuaskan karena masih banyak nilai di bawah standar kelulusan yakni dibawah 70.

Selain itu hasil wawancara yang dilakukan pada siswa kelas III SDN Bojongloa 2 ditemukan kesulitan yang dialami siswa dalam pembelajaran Tema Perkembangbiakan Hewan dan Tumbuhan yaitu, siswa mengalami kesulitan dalam memahami pembelajaran yang cenderung monoton dengan metode ceramah sehingga mereka kurang termotivasi dalam belajar, peran aktif siswa dalam pembelajaran tidak dirasakan oleh siswa sehingga semangat belajar siswa menurun dan siswa menjadi tidak kondusif pada saat berlangsungnya pembelajaran.

Pada dasarnya kegiatan belajar mengajar dalam pendidikan yang khususnya berlangsung di SD Negeri Bojongloa 2 adalah kurangnya interaksi aktif antara siswa dan guru. Tugas guru bukan hanya sekedar menyampaikan materi ajar, namun keterlibatan siswa aktif dan penggunaan sumber belajar menjadi hal yang tidak kalah pentingnya. Agar dapat memancing siswa untuk terlibat aktif dalam kegiatan belajar mengajar, guru dituntut untuk lebih kreatif dalam menyelenggarakan kegiatan pembelajaran, diantaranya adalah dengan menguasai dan dapat menerapkan berbagai model pembelajaran dan menggunakan berbagai sumber belajar yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan, sehingga dapat tercipta kondisi pembelajaran yang baik di kelas dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai dengan baik.

Hal tersebut dapat mempengaruhi hasil belajar siswa yang baik pula. Atas dasar latar belakang masalah sebagaimana telah diutarakan di atas, maka saya memandang penting dan perlu untuk melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Model *Discovery Learning* Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas III Pada Tema Perkembangbiakan Hewan dan Tumbuhan.

B. Identifikasi Masalah

Atas dasar latar belakang masalah sebagaimana telah diutarakan di atas, maka masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Siswa mengalami kesulitan dalam memahami pembelajaran yang cenderung monoton dengan metode ceramah sehingga mereka kurang termotivasi dalam belajar
2. Rendahnya kemampuan siswa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.
3. Penggunaan model yang tidak tepat dengan materi ajar.
4. Pemanfaatan media dalam pembelajaran kurang optimal karena kurangnya sarana media pembelajaran.
5. Semangat belajar siswa rendah.

C. Rumusan Masalah

1. Perumusan Masalah

a. Rumusan Umum

Rumusan masalah umum dalam penelitian tindakan kelas ini yaitu Apakah dengan model *Discovery Learning* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa di kelas III SDN Bojongloa 2 pada Tema Perkembangbiakan Hewan dan Tumbuhan?

b. Rumusan Khusus

Untuk memberikan arah terhadap jalannya penelitian, maka penulis menyusun secara khusus rumusan masalah, yaitu:

1. Bagaimana perencanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada subtema Pelestarian Hewan dan Tumbuhan Langka Kelas III SDN Bojongloa 2 ?
2. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* pada subtema Pelestarian Hewan dan Tumbuhan Langka siswa Kelas III SDN Bojongloa 2 ?

3. Adakah peningkatan hasil penilaian mahasiswa/peneliti dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* pada subtema Pelestarian Hewan dan Tumbuhan Langka siswa Kelas III SDN Bojongloa 2 ?
4. Apakah melalui model *Discovery Learning* sikap motivasi, santun, peduli dan tanggung jawab tumbuh optimal ?
5. Berapa peningkatan rata-rata nilai hasil belajar siswa setiap kegiatan pembelajaran setelah menggunakan model *Discovery Learning* ?
6. Apakah setelah menggunakan model *Discovery Learning* keterampilan yang dilaksanakan pada setiap pembelajaran tercapai?
7. Bagaimana respon siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan model *Discovery Learning* ?

D. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Sesuai dengan permasalahan yang dikemukakan, tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada pembelajaran Tema Perkembangbiakan Hewan dan Tumbuhan di kelas III SDN Bojongloa 2 melalui penerapan model *discovery learning*.

2. Tujuan khusus

- a) Ingin memberikan gambaran tentang rencana pelaksanaan pembelajaran yang disusun dengan menggunakan model *discovery learning* agar motivasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Tema Perkembangbiakan Hewan dan Tumbuhan di kelas III SDN Bojongloa 2 meningkat.
- b) Ingin memberikan gambaran mengenai proses berlangsungnya belajar mengajar dengan menggunakan model *discovery learning* agar motivasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Tema Perkembangbiakan Hewan dan Tumbuhan di kelas III SDN Bojongloa 2 meningkat.
- c) Ingin mengetahui peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa pada pembelajaran Tema Perkembangbiakan Hewan dan Tumbuhan di kelas III SDN Bojongloa 2 menggunakan model *discovery learning*.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Secara Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan mutu dalam pembelajaran Tema Perkembangbiakan Hewan dan Tumbuhan melalui penerapan model *discovery learning* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa di kelas III.

2. Manfaat Secara Praktis

Penelitian ini diharapkan akan bermanfaat untuk guru, siswa, sekolah maupun peneliti. Secara rinci manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Bagi Siswa

- 1) Memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna serta mempermudah siswa dalam memahami materi yang diberikan.
- 2) Meningkatkan motivasi belajar siswa.
- 3) Memberikan suasana belajar untuk lebih aktif dan kreatif .

b. Bagi Guru

- 1) Memberikan informasi serta gambaran tentang penerapan model *discovery learning* dalam proses pembelajaran.
- 2) Meningkatkan profesionalisme guru sehingga pembelajaran yang di laksanakan lebih bermakna bagi guru.

c. Bagi sekolah

- 1) Dapat menciptakan paduan model pembelajaran *discovery learning* sebagai bahan pertimbangan demi kemajuan proses pembelajaran dengan meningkatkan kualitas dan mutu sekolah.
- 2) Memberikan sumbangan yang berarti pada sekolah dalam rangka peningkatan keterampilan dan memberikan solusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.
- 3) Dapat memotivasi guru-guru agar dalam pembelajaran lebih kreatif.

d. Bagi peneliti

- 1) Dapat memberikan gambaran dan pemahaman yang lebih jelas dalam proses pembelajaran Tema 5 Permainan Tradisional agar sikap kritis siswa tumbuh dan berkembang.
- 2) Menambah wawasan dalam kenyataan dunia pendidikan di lapangan.
- 3) Memiliki acuan dari rencana pelaksanaan pembelajaran yang di gunakan.

F. Definisi Operasional

1. Hakekat Belajar

Moh. Surya (1981, hlm. 32), definisi belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksinya dengan lingkungan. Dari pengertian belajar di atas maka dapat disimpulkan bahwa semua aktivitas mental atau psikis yang dilakukan oleh seseorang sehingga menimbulkan perubahan tingkah laku yang berbeda antara sesudah belajar dan sebelum belajar.

2. Model *Discovery Learning*

Dalam pembelajaran dikenal berbagai model pembelajaran salah satunya adalah model pembelajaran *discovery learning*. Bruner memakai metode yang disebutnya *discovery learning*, dimana murid mengorganisasi bahan yang dipelajari dengan suatu bentuk akhir (Dalyono, 1996, hlm. 41). Model *discovery learning* adalah memahami konsep, arti, dan hubungan, melalui proses intuitif untuk akhirnya sampai kepada suatu kesimpulan (Budiningsih, 2005, hlm 43).

Discovery learning merupakan model pembelajaran dimana materi atau bahan pelajaran yang akan disampaikan tidak disampaikan dalam bentuk final tetapi siswa sebagai peserta didik didorong untuk mengidentifikasi apa yang ingin diketahui dilanjutkan dengan mencari informasi sendiri kemudian mengorganisasi atau membentuk (konstruktif) apa yang mereka ketahui dan mereka pahami dalam suatu bentuk akhir.

3. Definisi Motivasi

Motivasi menurut Dimiyanti (1999, hlm. 80) adalah dorongan mental yang berupa keinginan, perhatian, kemauan, atau cita-cita yang menggerakkan dan mengarahkan manusia, termasuk perilaku belajar. Motivasi belajar merupakan salah satu faktor internal yang cukup penting dalam proses belajar mengajar. Motivasi diperlukan untuk menumbuhkan minat terhadap pelajaran yang diajarkan

oleh guru. Faktor motivasi sangat mempengaruhi prestasi belajar siswa dalam kegiatan belajar.

Jadi, definisi atau pengertian motivasi dapat diartikan sebagai suatu tujuan atau pendorong, dengan tujuan sebenarnya tersebut yang menjadi daya penggerak utama bagi seseorang dalam berupaya dalam mendapatkan atau mencapai apa yang diinginkannya baik itu secara positif ataupun negatif. Adapun istilah dalam pengertian Motivasi berasal dari perkataan Bahasa Inggris yakni *motivation*. Namun perkataan asalnya adalah *motive* yang juga telah digunakan dalam Bahasa Melayu yakni kata motif yang berarti tujuan atau segala upaya untuk mendorong seseorang dalam melakukan sesuatu. Secara ringkas, Selain itu, Pengertian Motivasi merupakan suatu perubahan yang terjadi pada diri seseorang yang muncul adanya gejala perasaan, kejiwaan dan emosi sehingga mendorong individu untuk melakukan atau bertindak sesuatu yang disebabkan karena kebutuhan, keinginan dan tujuan.

4. Definisi Hasil Belajar

Menurut Hamalik (2002, hlm. 30) menjelaskan bahwa hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku siswa setelah mengikuti rangkaian pembelajaran atau pelatihan, perubahan yang terjadi dapat diamati melalui beberapa aspek berikut: pengetahuan, pengertian, kebiasaan, keterampilan, apresiasi, emosional, hubungan sosial, jasmani, etis atau budi pekerti dan sikap.

Hasil belajar dapat dikatakan sebagai perubahan yang terjadi dalam individu akibat dari usaha yang dilakukan atau interaksi individu dengan lingkungannya. Hasil individu dapat dilihat dari hasil evaluasi yang dilakukan secara bertahap selama proses belajar mengajar itu berlangsung. Evaluasi dapat dilakukan pada awal pelajaran, selama pelajaran berlangsung atau pada akhir pelajaran. Evaluasi yang digunakan untuk memperoleh gambaran mengenai hasil belajar biasanya menggunakan suatu tes.

G. Sistematika Skripsi

1. Struktur Organisasi 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
 - 1) Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran.
 - 2) Analisis dan Pengembangan Materi Pelajaran yang Diteliti.
- 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
 - 1) Deskripsi Hasil dan Temuan Penelitian (Mendesripsikan hasil dan temuan penelitian sesuai dengan rumusan masalah dan atau pertanyaan penelitian yang diterapkan)
 - 2) Pembahasan Penelitian (Membahas tentang hasil dan temuan penelitian yang hasilnya sudah disajikan pada bagian a sesuai dengan teori yang sudah ditemukan di Bab II)
- e. Bab V Simpulan dan Saran
 - 1) Simpulan
 - 2) Saran