

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah pembelajaran pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan sekelompok orang yang diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya melalui pengajaran, pelatihan, atau penelitian. Dalam UU RI No. 20 Tahun 2003, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya. Suryono menjelaskan bahwa belajar adalah suatu aktivitas atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan memperbaiki perilaku. Sikap dan memperkokoh kepribadian (Suryono 2011, hlm.20).

Di dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 pasal 3 tentang fungsi dan tujuan Pendidikan nasional, yang berbunyi sebagai berikut ; 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. Tujuan Pendidikan dapat tercapai jika kegiatan pembelajaran dengan baik dan lancar.

Seiring perkembangan zaman, penggunaan teknologi informasi dan komunikasi telah memberikan pengaruh besar terhadap dunia Pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran. Karena di gunakan sebagai sarana pendukung pembelajaran. Guru dan peserta didik dapat memanfaatkan teknologi ini untuk mendapatkan berbagai informasi yang di butuhkan. Sehingga penggunaan teknologi ini sangat di butuhkan dalam proses pembelajaran agar pembelajaran bisa lebih efektif dan efisien. Guru di tuntut untuk meleak *gadget*.

Maka dari itu di kelas rendah pun sekarang sudah ada sebagian yang menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi saat PLP peserta didik masih rendah dalam peningkatan kemampuan daya ingat, maka penggunaan media yang tepat agar dapat memperbaiki dan meningkatkan pemahaman serta melatih daya ingat peserta didik di kelas rendah dalam pembelajaran, selain itu cara mengajar guru harus menggunakan teknik pembelajaran yang bervariasi dan kreatif, dan dapat dilihat bahwa kemampuan daya ingat anak di kelas rendah pun masih minim, anak-anak usia terendah masih banyak yang memorinya belum kuat atau masih lemah sehingga harus terus di asah. Maka dari itu disini saya menggunakan media pembelajaran aplikasi *educational games memory*, guna melatih kemampuan daya ingat peserta didik dan menurut saya aplikasi ini memang cocok diterapkan di SD kelas rendah. Aplikasi *Educational Games Memory* 1. Melatih daya ingat jangka pendek dan Panjang, 2. Melatih konsentrasi dan fokus, 3. Melatih ketajaman pendengaran serta penglihatan, 4. Melatih keluasaan pengetahuan.

Berdasarkan hasil pengamatan saya di kelas 2 SDN 067 Nilem Bandung, banyak peserta didik yang merasa bosan dikarenakan guru jarang menggunakan media pembelajaran, dan kebanyakan kurang paham akan materi yang disampaikan, oleh karena itu perlu adanya media pembelajaran yang tepat digunakan di kelas untuk menunjang pembelajaran yang menyenangkan dan kemampuan pun daya ingat anak di kelas rendah ini masih minim sehingga harus terus di asah, agar mereka mampu menyimpan memori atau daya ingat suatu pembelajaran yang telah disampaikan oleh guru di kelas.

Anak-anak kelas rendah pun masih minim pengetahuannya, dan mereka masih banyak penasaran dengan penemuan-penemuan dalam pembelajarannya, mereka merasa banyak ingin tahu tentang pembelajaran-pembelajaran di kelas, oleh karena itu berdasarkan kebiasaan peserta didik tersebut peneliti mencoba menggunakan model *discovery learning* karena guru kelas belum pernah menerapkan model pembelajaran *discovery learning* . Untuk anak-anak dapat menemukan sendiri materi pembelajarannya.

Dalam penelitian ini saya menggunakan model *discovery learning* untuk meningkatkan kemampuan daya ingat peserta didik SD terutama kelas rendah.

Dengan bantuan teknologi yaitu menggunakan *smartphone* atau laptop. Model *discovery learning* (pembelajaran penemuan) merupakan salah satu pembelajaran yang di sarankan oleh pemerintah untuk diterapkan dalam implementasi kurikulum 2013 (Permendikbud No. 65 Tahun 2013).

Discovery learning menurut Syah (2010) adalah suatu pembelajaran dimana dalam proses belajar mengajar guru tidak menyajikan bahan Pelajaran dalam bentuk final (utuh dari awal hingga akhir) atau dengan kata lain, guru hanya menyajikan sebagian bahan saja. Proses selebihnya akan di serahkan kepada peserta didik untuk mencari dan menemukan sendiri. Sebagai salah satu pembelajaran yang disarankan untuk diterapkan dalam implementasi kurikulum 2013. *Discovery learning* menjadi model pembelajaran yang menekankan proses pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dan pengalaman belajar secara aktif. Dalam prosesnya, model pembelajaran ini akan membimbing peserta didik untuk menemukan dan mengemukakan gagasan terkait topik yang dipelajari.

Media yang digunakan dalam pembelajaran yaitu aplikasi *educational games memory*. Permainan *educational games memory* adalah permainan pendidikan anak-anak yang terdiri dari 12 pertandingan untuk mengembangkan memory dan kapasitas reten, ditujukan untuk anak-anak dari 3-10 tahun. Masing-masing game ini akan membantu anak-anak memproses informasi dan mempraktikkan ingatan, Latihan yang mudah dan menyenangkan. Memori permainan dan edukasi selama masa kanak-kanak, anak-anak menunjukkan perkembangan ingatan mereka yang signifikan. Aplikasi ini membantu mereka melatih pikiran dan meningkatkan kemampuan mereka untuk berkonsentrasi dan fokus. Dengan permainan memori ini anak-anak akan belajar. Mengenai pengakuan dan memori keterampilan. Ingat dan mendeteksi objek yang berbeda dalam satu gambar. Identifikasi hubungan yang jelas antara objek dan profesi. Kaitkan elemen-elemen yang berbeda di kamar rumah. Simpan visual gambar dalam memori jangka pendek. Merangsang dan meningkatkan kapasitas observasi dan perhatian. Bedakan suara musik dan kaitkan dengan instrument yang berbeda. Memori Latihan dengan pengulangan dan kesulitan bertahap. Menghapal suara

dan benda yang ada dalam kehidupan sehari-hari. Dan penggunaan aplikasi *education games memory* ini cocok di terapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia .dngan penggunaan aplikasi ini juga dapat meningkatkan kreatifitas guru untuk memberikan pembelajaran yang menaraik bagi sisswa yang rendah.

Memori atau daya inggat adalah kemampuan untuk mendapatkan,menyimpan,dan menggingat Kembali informasi atau pengalaman. Menurut michelle Anthony,MA,phD.dalam artikelnya,*Cognitive Develepment in 3-5 year Olds di seholastic.com*.kemampuan ini baru berkembang setelah anak berusia 3 tahun ,walaupun mereka lebih mampu untuk mengenal sesuatu dari pada mengingatnya .Kemampuan untuk membuat strategi mengingat sesuatu secara spontan.juga blum berkembang sampai beberapa tahun kemudian anak anak

Anak persekolah lebih mudah mengingat sesuatu apabila mereka berpartisipasi dalam kegiatan tersebut, atau kegiatan yang di lakukan berkesan, atau di ajak bercerita tentang apa yang telah dilakukanya daya ingat akan sangat mempengaruhi anak apabila sudah mulai masuk usia sekolah (7-12 tahun) pada masa itu anak akan mendapatkan banyak pengetahuan baru yang harus diingat dan di pahamiya, sehingga membutuhkan daya konsentrasi yang baik agar dapat mengingat dengan baik.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis tertarik untuk menggunakan model *discovery learning* yang akan membawa peserta didik dalam suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, dengan judul **“Penerapan Model *Discovery Learning* berbantuan aplikasi *Educational Games Memory* Untuk Meningkatkan Kemampuan Daya Ingat Peserta didik Kelas Rendah Di SDN 067 Nilem”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pembahasan latar belakang, maka dapat ditemukan beberapa identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Jarangnya guru menggunakan media pembelajaran
2. Suasana kelas tidak menyenangkan selama pembelajaran berlangsung
3. Model pembelajaran *discovery learning* belum di terapkan dalam proses pembelajaran
4. Kurangnya minat belajar peserta didik

5. Proses pembelajaran masih terlihat monoton

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pembelajaran *discovery learning* berbantuan aplikasi *educational games memory* dapat meningkatkan kemampuan daya ingat peserta didik SD kelas rendah di SDN 067 Nilem ?
2. Apakah terdapat perbedaan kemampuan daya ingat yang terlihat dari hasil belajar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan aplikasi *educational games memory* dengan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *Direct Instructions* berbantuan papan tulis ?
3. Seberapa besar pengaruh model Pembelajaran model pembelajaran model pembelajaran *Discovery Learning* Berbantuan *Educational Games Memory* terhadap meningkatkan kemampuan daya ingat peserta didik SD kelas rendah di SDN 067 Nilem ?

D. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini akan diberikan batasan sebagai berikut:

1. Penelitian menggunakan Pembelajaran model pembelajaran model pembelajaran *Discovery Learning* Berbantuan *Educational Games Memory*.
2. Peneliti melakukan penelitian di kelas rendah yaitu kelas 2 di SDN 067 Nilem.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian yang sebelumnya, maka permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini bertujuan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bagaimana proses pembelajaran *discovery learning* berbantuan aplikasi *educational games memory* dapat meningkatkan kemampuan daya ingat peserta didik SD kelas rendah.
2. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan kemampuan daya ingat yang terlihat dari hasil belajar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan aplikasi *educational games memory* dengan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *Direct Instructions* berbantuan papan tulis.
3. Untuk mengetahui Seberapa besar pengaruh model Pembelajaran model pembelajaran model pembelajaran *Discovery Learning* Berbantuan *Educational Games Memory* terhadap meningkatkan kemampuan daya ingat peserta didik SD kelas rendah di SDN 067 Nilem.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat diantaranya:

1. Manfaat bagi peneliti

Suatu pembelajaran karena pada penelitian ini dapat memilih model pembelajaran di kelas yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik serta kondisi lingkungan belajar

2. Manfaat bagi guru

Sebagai bahan masukan untuk memperbaiki sistem pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan daya ingat peserta didik, khususnya bagi peserta didik kelas rendah, dan meningkatkan kreativitas serta inovasi bagi guru dalam merancang strategi pembelajaran.

3. Manfaat bagi peserta didik

Penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan kemampuan pserta didik dalam memahami, dan melatih daya ingatnya guna meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran, terutama pada peserta didik kelas rendah.

G. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahpahaman yang terdapat pada istilah-istilah yang digunakan dalam variabel penelitian, maka istilah tersebut dapat didefinisikan sebagai berikut :

1. Model *Discovery Learning*

Model *discovery learning* (pembelajaran penemuan) merupakan salah satu pembelajaran yang disarankan oleh pemerintah untuk diterapkan dalam implementasi kurikulum 2013 (Permendikbud 065 Tahun 2013). *Discovery learning* menurut Syah (2010) adalah suatu pembelajaran dimana dalam proses belajar mengajar guru tidak menyajikan bahan pembelajaran dalam bentuk (utuh dari awal hingga akhir) atau dengan kata lain, guru hanya menyajikan Sebagian bahan saja. Proses selebihnya akan diserahkan kepada peserta didik untuk mencari dan menemukan sendiri. Sebagai salah satu pembelajaran yang disarankan untuk diterapkan dalam implementasi kurikulum 2013. *Discovery learning* menjadi model pembelajaran yang menekankan proses pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dan pengalaman belajar secara aktif. Dalam prosesnya, model pembelajaran ini akan membimbing peserta didik untuk menemukan dan mengemukakan gagasannya terkait topik yang dipelajari.

2. Aplikasi *Educational Games Memory*

Permainan *educational games memory* adalah permainan Pendidikan anak-anak yang terdiri dari 12 pertandingan untuk mengembangkan memori dan kapasitas reten. Ditujukan untuk anak-anak dari 3-10 tahun. Masing-masing game ini akan membantu anak-anak memproses informasi dan mempraktikkan ingatan, Latihan yang mudah dan menyenangkan. Memori permainan edukasi selama masa kanak-kanak, anak-anak menunjukkan perkembangan ingatan mereka yang signifikan. Aplikasi ini membantu mereka melatih pikiran dan meningkatkan kemampuan mereka untuk berkonsentrasi dan fokus.

3. Kemampuan Daya Ingat

Memori atau daya ingat adalah kemampuan untuk mendapatkan, menyimpan, mengingat kembali informasi atau pengalaman. Menurut Michelle Anthony, MA, PhD, dalam artikelnya, *Cognitive Development in 3-5 Year olds* di Scholastic.com, kemampuan ini baru berkembang setelah anak-anak berusia 3 tahun, walaupun mereka lebih mampu untuk mengenal sesuatu daripada mengingatnya. Kemampuan untuk membuat strategi mengingat sesuatu secara spontan juga belum berkembang sampai beberapa tahun kemudian. Anak-anak prasekolah lebih mudah mengingat sesuatu apabila mereka berpartisipasi dalam kegiatan tersebut, atau kegiatan yang dilakukan berkesan, atau diajak bercerita tentang apa yang telah dilakukannya. Daya ingat akan sangat mempengaruhi anak apabila sudah mulai masuk usia sekolah (7-12 tahun).

H. Sistematika Skripsi

Dalam uraian bagian sistem pembahasan, penelitian mendeskripsikan isi setiap bab, urutan penulisan dan hubungan antara satu bab lainnya dalam membuat sebuah kerangka. Pemaparan Sistematika dalam skripsi ini adalah sebagai berikut :

Bab I Pendahuluan

Bab I ini berisikan mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, dan sistematika penulisan skripsi.

Bab II Kajian Teori

Bab II ini berisikan ulasan kajian teori, penelitian terdahulu, kerangka berfikir, serta hipotes penelitian.

Bab III Metode Penelitian

Bab III ini membahas pendekatan penelitian, desain penelitian, populasi dan sampel penelitian, pengumpulan data dan instrumen penelitian, teknik analisis data dan prosedur penelitian.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bab IV membahas mengenai jawaban-jawaban dari rumusan masalah dalam penelitian dari berbagai temuan hasil penelitian uraian data yang terkumpul, subjek dan objek penelitian, hasil pengolahan data, serta analisis hasil pengolahan data.

Bab V Penutup

Bab V yaitu bab terakhir yang berisikan kesimpulan dan hasil penelitian yang telah dilaksanakan serta pemberian saran untuk mengoreksi kekurangan-kekurangan dari penelitian yang telah dilakukan sebagai pemahaman terhadap hasil analisis penelitian.