

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan dalam kehidupan merupakan suatu hal yang sangat penting, karena pendidikan akan membawa seseorang kedalam suatu perubahan yang lebih baik dan akan menentukan kualitas hidup seseorang. Menurut Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional yang berbunyi sistem 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, masyarakat, bangsa dan negara (Presiden : 2003). Pendidikan sangat penting diberikan dalam usia dini, karena untuk membekali seseorang dimasa yang akan datang dan untuk membawa perubahan yang lebih baik didalam hidupnya .

Pendidikan dapat diberikan melalui sekolah, didalam sekolah seseorang akan mendapatkan ilmu yang belum mereka dapatkan sebelumnya. Sekolah disebut sebagai lembaga pendidikan formal yang disandanginya, di Indonesia dalam Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Bab 1, Pasal 1, Ayat 11, Pendidikan formal diartikan sebagai jalur pendidikan yang terstruktur dan berjenjang yang terdiri atas pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi(Presiden :

2003). Sekolah di Indonesia wajib mempunyai kurikulum sebagai pedoman atau acuan untuk memperlancar proses pembelajaran didalam kelas.

Kurikulum yang digunakan di sekolah dijadikan sebagai acuan agar proses dan tujuan pembelajaran dapat dicapai. Kurikulum dalam istilah pendidikan sebagaimana yang dikutip oleh Roland C. Doll dalam Shobirin (2016:15) yaitu *“The curriculum of a school is the formal and informal content and procces by which learner gain knowledge and understanding, develoing skills and change attitude appreciations and values under the auspice of that school”*, pernyataan tersebut dapat diartikan bahwakurikulum sekolah adalah muatan dan proses, baik formal maupun informal yang ditujukan bagi pelajar untuk mendapatkan pengetahuan dan pemahaman, mengembangkan keahlian dan mengubah apresiasi sikap dan nilai dengan bantuan sekolah).” Di sekolah peserta didik akan mendapatkan pengetahuan dan dapat mengembangkan keahlian dan sikap peserta didik menjadi lebih baik dari sebelumnya.

Kurikulum yang digunakan di sekolah Indonesia sekarang yaitu Kurikulum 2013. Kurikulum 2013 lebih menekankan kepada penggunaan pendekatan saintifik dalam pembelajaran yang menuntut peserta didik dapat melakukan aktivitas belajar yang menggunakan 5 M, di samping itu Kurikulum 2013 lebih menyempurnakan perumusan kompetensi inti yang akan dituju dalam pembelajaran dalam satu kesatuan yang terpadu secara lebih nyata (Syafriil & Zen, 2017:201). Proses pembelajaran di dalam kelas tentunya tidak selalu lancar, bahkan terdapat masalah-masalah yang sering terjadi

sehingga tujuan dari proses pembelajaran tidak dapat dicapai dengan semestinya. Menurut Darmadi (2010: 190) berhasil atau tidaknya peserta didik belajar sebagian besar terletak pada usaha dan kegiatannya sendiri, di samping faktor kemauan, minat, ketekunan, tekad untuk sukses, dan cita-cita yang mendukung setiap usaha dan kegiatannya. Peserta didik akan berhasil jika berusaha semaksimal mungkin dengan cara belajar yang efisien sehingga mempertinggi prestasi (hasil) belajar yang efisien.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi terhadap guru kelas V SD Negeri 3 Sokawera dikatakan bahwa motivasi dan prestasi masih rendah. Hal ini ditunjukkan peserta didik saat mengikuti proses pembelajaran dan prestasi belajar peserta didik pada pelajaran IPS. Peserta didik pada saat mengikuti pembelajaran kurang memperhatikan sehingga lebih suka bermain sendiri, pada saat peserta didik diberi tugas oleh guru tidak langsung dikerjakan, guru memberikan pertanyaan tetapi respon dari peserta didik sangat sedikit, dan menurut guru kelas V pada saat diberikan tugas kelompok tidak semua anggota kelompok mengerjakan tugas tetapi hanya beberapa anggota yang mengerjakan dan anggota kelompok yang lain hanya bermain sendiri. Rendahnya prestasi belajar peserta didik berdasarkan keterangan guru kelas V SD Negeri 3 Sokawera bahwa hasil Ulangan Tengah Semester dari 27 peserta didik terdapat 16 peserta didik yang mendapatkan nilai di atas KKM dan 11 peserta didik yang mendapatkan nilai di bawah KKM, sehingga untuk meningkatkan nilai prestasi belajar peserta didik, guru melakukan remedial.

Masalah peserta didik pada saat proses pembelajaran tersebut sesuai dengan indikator motivasi belajar, indikator motivasi belajar menurut Sudjana (2013) yaitu adanya minat dan perhatian peserta didik terhadap pelajaran, semangat peserta didik untuk melakukan tugas-tugas belajarnya, tanggung jawab peserta didik dalam mengerjakan tugas-tugas belajarnya, reaksi yang ditunjukkan peserta didik terhadap stimulus yang diberikan guru, dan rasa senang dan puas dalam mengerjakan tugas yang diberikan.

Berdasarkan masalah yang terdapat di kelas V SD Negeri 3 Sokawera, peneliti dan guru dapat menyimpulkan bahwa motivasi belajar peserta didik di kelas masih rendah, peneliti dan guru dapat mengatakan motivasi belajar rendah karena masalah yang terdapat dalam proses pembelajaran masuk dalam indikator motivasi belajar peserta didik. Motivasi sangat diperlukan dalam kegiatan belajar sebab tanpa adanya motivasi dalam belajar tidak akan mungkin seseorang melakukan aktivitas belajar (Ulandari, 2014:3). Untuk lebih menarik perhatian dan membangkitkan motivasi peserta didik, guru dapat menggunakan media dalam proses pembelajaran Sudjana dalam Fathurrohman (2020: 21). Selain media, guru juga harus menggunakan model pembelajaran yang berbeda, sehingga peserta didik tidak merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran.

Peneliti dan guru memilih model *Discovery Learning*, karena model *Discovery Learning* memiliki kelebihan seperti yang disampaikan oleh Astuti (2015: 15) bahwa model *Discovery Learning* memiliki kelebihan diantaranya model ini dapat menimbulkan rasa senang pada peserta didik karena tumbuhnya rasa menyelidiki dan dapat memotivasi peserta didik karena

peserta didik dapat memperoleh kepercayaan berkerja sama dengan teman lainnya. Model *Discovery Learning* di bantu dengan sebuah media agar lebih dapat menarik perhatian peserta didik dan memotivasi peserta didik dalam proses pembelajaran.

Media yang peneliti pilih yaitu media video, karena menurut Yunita (2017: 155) media video adalah seperangkat komponen yang mampu menampilkan gambar sekaligus suara dalam waktu yang bersamaan. Penggunaan media video mampu memberikan respon positif dari peserta didik, peserta didik termotivasi untuk belajar dan mampu meningkatkan pemahamannya terhadap materi pelajaran yang disampaikan (Johari, 2014: 20). Media video diharapkan dapat menarik perhatian peserta didik dan dapat memotivasi peserta didik agar lebih bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran.

Berdasarkan masalah yang terdapat di kelas maka peneliti dan guru sepakat untuk menggunakan model *Discovery Learning* dan media video untuk menyelesaikan masalah dan upaya perbaikan yang diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar dan prestasi belajar peserta didik kelas V dengan melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul “Penerapan Model *Discovery Learning* Dengan Bantuan Media Video Untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Peserta Didik Pada Tema 9 Di Kelas V SD Negeri 3 Sokawera.”

B. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana model pembelajaran *Discovery Learning* dengan bantuan media video dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas V Tema 9 Benda-Benda di Sekitar Kita di SD N 3 Sokawera?
2. Bagaimana model pembelajaran *Discovery Learning* dengan bantuan media video dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik kelas V Tema 9 Benda-Benda di Sekitar Kita di SD N 3 Sokawera?

C. Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah maka tujuan penelitian ini adalah untuk :

1. Meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas V Tema 9 Benda-Benda di Sekitar Kita di SD N 3 Sokawera melalui model pembelajaran *Discovery Learning* dengan bantuan media video.
2. Meningkatkan prestasi belajar peserta didik kelas V Tema 9 Benda-Benda di Sekitar Kita di SD N 3 Sokawera melalui model pembelajaran *Discovery Learning* dengan bantuan media video.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian maka manfaat penelitian ini adalah untuk :

1. Manfaat Teoritis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan informasi mengenai berbagai hal yang berkaitan dengan model

pembelajaran *Discovery Learning* untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar peserta didik.

- b. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai pijakan dan pedoman untuk mengembangkan penelitian-penelitian yang menerapkan model *Discovery Learning*.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peserta didik

Memberikan suasana proses pembelajaran yang baru dan meningkatkan semangat belajar peserta didik. Khususnya untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar peserta didik

- b. Bagi guru

Memberikan referensi berupa model pembelajaran *Discovery Learning* pada kegiatan pembelajaran di kelas dan mengoptimalkan kemampuan guru dalam kegiatan pembelajaran.

- c. Bagi sekolah

Memberikan masukan bagi lembaga pendidikan SD Negeri 3 Sokawera dalam meningkatkan motivasi dan prestasi belajar peserta didik.

- d. Bagi Peneliti

Memberikan pengalaman dalam mengelola pembelajaran dan menjadi bahan informasi untuk penyusunan model pembelajaran *Discovery Learning*.