

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting bagi manusia yang telah ada semenjak munculnya kehidupan. Pendidikan merupakan proses untuk memperbaiki serta penyempurnaan semua kemampuan dan potensi yang dimiliki manusia. Pendidikan merupakan suatu lembaga yang terencana untuk mewujudkan suasana belajar serta proses pembelajaran agar siswa dapat mengembangkan potensi yang dimiliki secara aktif untuk membentuk akhlak mulia, kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kecerdasan serta ketrampilan yang dimiliki.

Penerapan Kurikulum 2013 sudah dilaksanakan di SD Negeri 1 Kracak. Kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang lebih menekankan pada pembelajaran aktif, di mana siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran. Guru hanya dijadikan sebagai fasilitator dalam pembelajaran, sehingga siswa mengalami proses belajar tidak hanya menerima ilmu yang diberikan oleh guru. Siswa dituntut untuk dapat mencari serta menemukan atau memecahkan sendiri terkait dengan proses pembelajaran.

Penerapan Kurikulum 2013 di SD Negeri 1 Kracak belum sesuai dengan kebijakan didalam kurikulum 2013. Dari hasil wawancara dengan guru kelas, pada kenyataannya pelaksanaan pembelajaran masih berpusat pada guru, dimana guru masih menggunakan metode ceramah dalam pelaksanaan pembelajaran. Guru masih belum dapat menerapkan serta mengembangkan

metode dan model-model pembelajaran. Pembelajaran yang berpusat pada guru akan membuat aktivitas siswa cenderung lebih banyak untuk mendengarkan penjelasan materi dari guru.

Kondisi pembelajaran di SD Negeri 1 Kracak siswa merasa bosan, mengantuk, mengobrol dan bercanda dengan temannya bahkan mencoret-coret buku pelajaran, minat belajar siswa yang kurang, kesulitan dalam memecahkan masalah yang diberikan guru yang akan berdampak pada rendahnya motivasi belajar siswa yang akan mengakibatkan prestasi belajar siswa yang belum mencapai KKM pada tema kayanya negeriku.

Dalam tema kayanya negeriku terdapat lima mata pelajaran yang diajarkan saling berkaitan. Mata pelajaran terbagi menjadi 6 pembelajaran dalam subtema. Peneliti mengambil mata pelajaran PKn yang terdapat dalam pembelajaran ke empat dan ke enam yang dikolaborasikan dengan mata pelajaran Bahasa Indonesia. Mata pelajaran PKn dalam tema kayanya negeriku membahas materi tentang hak dan kewajiban warga masyarakat terhadap sumber daya alam di lingkungan sekitar, sedangkan mata pelajaran Bahasa Indonesia membahas mengenai wawancara.

Pada tema kayanya negeriku menuntut siswa agar dapat memahami dan mempraktekkan hak dan kewajiban warga masyarakat di lingkungan, khususnya pada mata pelajaran PKn. Siswa akan lebih banyak aktif dalam pelaksanaan pembelajaran, dimana siswa dapat membedakan hak dan kewajiban warga di lingkungan serta hak dan kewajiban terhadap sumber daya alam yang ada.

Demikian juga pada pelaksanaan kegiatan pembelajaran PKn pada setiap tema. Sampai saat ini, masih banyak siswa yang menganggap PKn merupakan materi yang hanya perlu ditulis dan dihafalkan saja tanpa mengetahui pemahaman lebih penting dalam materi karena berkaitan dengan kehidupan sehari-hari serta berkaitan dengan kemasyarakatan. Dengan kecenderungan tersebut, siswa bisa menghafal dengan baik namun jika dihadapkan dengan soal-soal yang membutuhkan pemahaman siswa akan merasa kesulitan untuk menjelaskannya yang pada akhirnya mengakibatkan prestasi belajar siswa yang diperoleh menjadi rendah dan tidak mencapai KKM yang ditentukan.

Dilihat dari prestasi belajar kelas IV di SD Negeri 1 Kracak yang diperoleh masih banyak peserta didik yang kurang dalam mencapai KKM yang ditentukan khususnya pada mata pelajaran PKn di setiap tema yang telah diajarkan. Jumlah siswa yang mencapai KKM lebih sedikit antara 20%-30% dibandingkan dengan peserta didik yang belum mencapai KKM antara 40%-90% dari jumlah 22 peserta didik.

Dari hasil wawancara dan observasi kelas secara langsung di kelas IV, di simpulkan bahwa perolehan nilai tersebut disebabkan karena guru belum menemukan model atau metode yang cocok dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran masih banyak didominasi guru dengan menggunakan metode ceramah yang kurang menarik bagi siswa. Siswa juga akan kurang terlibat dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran sehingga

kurangnya motivasi siswa melalui kegiatan pelaksanaan pembelajaran dengan baik yang pada akhirnya berimbas pada rendahnya prestasi belajar siswa.

Dari kondisi yang ada, maka diperlukan alternatif pembelajaran yang mampu merangsang dalam peningkatan motivasi belajar siswa sehingga menambah nilai pada prestasi belajar siswa. Salah satu model yang dapat digunakan pada pelaksanaan kegiatan pembelajaran PKn pada tema Kayanya Negeriku adalah model *Discovery Learning* berbantu media *flash card*.

Model *discovery learning* merupakan suatu cara mengajar yang melibatkan siswa dalam pelaksanaan kegiatan mental melalui tukar pendapat, dengan diskusi, seminar, membaca sendiri dan mencoba sendiri, agar anak dapat belajar sendiri. Model ini lebih menekankan pada siswa menemukan ide-ide baru dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran.

Flash Card merupakan sebuah media dimana terdapat beberapa gambar dalam bentuk kartu yang telah di sesuaikan dengan materi yang akan di ajarkan. *Flash card* ini akan memudahkan peserta didik dalam mengingat serta memahami materi dalam pembelajaran pada tema daerah tempat tinggalku mata pelajaran PKn. *flash card* berfungsi untuk membantu peserta didik dalam memecahkan suatu masalah yang terjadi.

Mengacu pada masalah-masalah yang telah ditemukan selama pelaksanaan pembelajaran diharapkan dapat diatasi dengan menerapkan model *discovery learning* berbantu media *flash card*. Oleh karena itu, peneliti ingin menerapkan model *discovery learning* untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa kelas IV SD Negeri 1 Kracak pada mata pelajaran PKn

hususnya pada tema Kayanya Negeriku melalui pelaksanaan penelitian tindakan kelas dengan judul “Peningkatan motivasi dan prestasi belajar siswa menggunakan Model *Discovery Learning* berbantu media *flash card* pada tema Kayanya Negeriku di kelas IV SD Negeri 1 Kracak.

B. Rumusan Masalah

Dari uraian di atas, yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah Model *Discovery Learning* berbantu media *flash card* dapat meningkatkan motivasi belajar pada tema Kayanya Negeriku di Kelas IV SD Negeri 1 Kracak?
2. Bagaimana Peningkatan Prestasi belajar menggunakan Model *Discovery Learning* berbantu media *flash card* pada tema Kayanya Negeriku di Kelas IV SD Negeri 1 Kracak?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai melalui penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada tema Kayanya Negeriku di Kelas IV SD Negeri 1 Kracak melalui Model *Discovery Learning* berbantu media *flash card*.
2. Untuk meningkatkan Prestasi Belajar pada tema Kayanya Negeriku melalui Model *Discovery Learning* berbantu media *flash card* di Kelas IV SD Negeri 1 Kracak.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi Siswa

- a. Meningkatkan motivasi belajar siswa pada tema Kayanya Negeriku.

- b. Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pada tema Kayanya Negeriku sehingga prestasi belajar siswa meningkat.

2. Bagi Guru

- a. Meningkatkan profesionalisme guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar.
- b. Meningkatkan ketrampilan guru dalam penggunaan berbagai model maupun metode mengajar.

3. Bagi Sekolah

- a. Sebagai bahan pertimbangan terhadap peningkatan kinerja guru.
- b. Sebagai upaya peningkatan kualitas pengelolaan pengajaran.

4. Bagi Peneliti

Menambah wawasan serta ilmu pengetahuan mengenal cara belajar yang dapat menjadikan siswa lebih aktif dan kreatif.

