

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Motivasi

a. Pengertian Motivasi

Motivasi berasal dari kata ‘motif’, yang memiliki arti suatu daya upaya yang mendorong seseorang melakukan sesuatu. Motif dapat dikatakan sebagai daya penggerak dari dalam dan di dalam subjek untuk melakukan aktivitas tertentu dalam mencapai suatu tujuan.

Motif erat sekali hubungannya dengan tujuan yang akan dicapai. Dalam menentukan tujuan itu dapat disadari atau tidak, akan tetapi untuk mencapai tujuan itu perlu berbuat, sedangkan yang menjadi penyebab berbuat adalah motif itu sendiri sebagai daya penggerak/pendorongnya (Slameto, 2010:58).

Motivasi merupakan suatu proses yang menentukan tingkatan kegiatan, serta arah umum dari tingkah laku manusia yang merupakan konsep yang saling berkaitan dengan konsep-konsep lain seperti minat, dan sikap. Siswa yang tampaknya tidak termotivasi, mungkin pada kenyataannya cukup termotivasi tapi tidak dalam hal-hal yang diharapkan pengajar.

Adapun pendapat menurut Haris (2008:37) motivasi merupakan kekuatan pendorong dan pengarah perbuatan belajar. Pendorong dalam arti pemberi kekuatan yang memungkinkan perbuatan belajar dijalankan. Pengarah dalam arti pemberi tuntutan kepada perbuatan belajar kearah tujuan yang diterapkan yaitu penguasaan sesuatu kompetensi baru untuk mengatasi masalah.

Dalam *Koeswara, 1989; Bigs dan Tefler, 1987 dalam Dimiyati dan Mudjiono, 2010*, motivasi dipandang sebagai dorongan yang menggerakkan dan mengarahkan perilaku manusia, termasuk perilaku belajar. Dalam motivasi terkandung adanya keinginan yang mengaktifkan, menggerakkan, menyalurkan, dan mengarahkan sikap dan perilaku individu belajar

Dari pendapat para ahli tentang pengertian motivasi dapat disimpulkan bahwa motivasi merupakan kekuatan yang mendorong seseorang untuk mencapai keinginan suatu tujuan yang hendak dicapai. Mendorong adanya keinginan yang mengarahkan pada sikap dan perilaku individu belajar. Untuk dapat belajar dengan baik diperlukan proses dan motivasi yang baik pula, memberikan motivasi kepada seseorang berarti mendorong dan mengarahkan peserta didik untuk melakukan dan mencapai sesuatu yang diinginkan.

b. Unsur yang mempengaruhi Motivasi

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2010:97-100), unsur yang mempengaruhi motivasi adalah sebagai berikut:

1) Cita-cita atau Aspirasi siswa

Timbulnya cita-cita dibarengi oleh perkembangan akal, moral, dorongan kemauan, bahasa, dan nilai-nilai kehidupan. Munculnya cita-cita juga bersamaan dengan perkembangan kepribadian yang muncul pada diri anak dalam mencapai cita-cita yang diinginkan.

2) Kemampuan siswa

Kemampuan akan memperkuat motivasi anak untuk melakukan atau melaksanakan tugas-tugas perkembangan yang diberikan secara baik.

3) Kondisi siswa

Kondisi siswa meliputi kondisi jasmani dan rohani yang mempengaruhi motivasi belajar. Apabila kondisi jasmani dan rohani siswa baik maka akan berpengaruh juga pada proses pembelajaran.

4) Kondisi lingkungan siswa

Lingkungan siswa dapat berupa keadaan alam, lingkungan tempat tinggal, pergaulan sebaya, dan kehidupan kemasyarakatan. Oleh karena itu, kondisi lingkungan sekolah yang sehat, kerukunan hidup, ketertiban pergaulan perlu agar semangat dan motivasi belajar mudah diperkuat.

5) Unsur-unsur dinamis dalam Belajar dan Pembelajaran

Siswa memiliki perasaan, perhatian, kemauan, ingatan dan pikiran yang mengalami perubahan berkat pengalaman hidup. Pengalaman dengan teman sebayanya berpengaruh pada motivasi dan perilaku belajar.

6) Upaya Guru dalam membelajarkan siswa

Guru adalah seorang pendidik yang berkembang. Tugas profesionalnya mengharuskan dia belajar sepanjang hayat. Belajar

sepanjang hayat tersebut sejalan dengan masyarakat dan lingkungan sekitar sekolah.

c. Fungsi Motivasi

Menurut Winkel (1989:94 dalam Pudjiosumedi dkk) motivasi di ibaratkan sebagai kekuatan mesin kendaraan. Mesin yang berkekuatan tinggi menjamin lajunya kendaraan biarpun jalan itu mendaki dan kendaraan bermuatan berat. Namun motivasi belajar tidak hanya memberikan kekuatan pada daya-daya belajar, tetapi memberikan arah yang jelas. Kendaraan dengan tenaga mesin yang kuat akan mampu mengatasi rintangan yang ditemukan di jalan, tetapi belum memberu kepastuan kendaraan akan sampai pada tujuan yang dikehendaki. Keputusan sangat tergantung pada sopir. Dalam motivasi belajar, siswa sendiri berperan baik sebagai mesin yang kuat atau lemah, maupun sang sopir yang menentukan tujuan. Sehubungan dengan hal tersebut ada tiga fungsi motivasi yaitu:

- 1) Mendorong manusia untuk berbuat
- 2) Menentukan arah perbuatan
- 3) Menyeleksi perbuatan

d. Indikator Motivasi

Menurut Hamdu dalam jurnal penelitian pendidikan terdapat beberapa indokator motivasi yang dapat mengukur tingkat motivasi yang dimiliki siswa sebagai berikut:

- 1) Tekun menghadapi tugas
- 2) Ulet menghadapi kesulitan
- 3) Menunjukkan minat
- 4) Bekerja mandiri
- 5) Cepat bosan pada tugas yang rutin
- 6) Dapat mempertahankan pendapatnya
- 7) Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini
- 8) Senang mencari dan menemukan masalah

2. Prestasi Belajar

a. Pengertian Belajar

Proses pendidikan di sekolah erat kaitanya dengan kegiatan belajar. Kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling penting dalam proses pendidikan. Berhasil tidaknya tujuan pendidikan tergantung pada proses belajar. Menurut Slameto (2010:2) belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Adapun pendapat menurut Dimiyati dan Mudjiono (2010:7) belajar merupakan tindakan dan perilaku siswa yang kompleks.

Sebagai tindakan, maka belajar hanya dialami oleh siswa sendiri, Siswa adalah penentu terjadinya atau tidak terjadinya proses belajar. Proses belajar terjadi berkat siswa memperoleh sesuatu yang ada di lingkungan sekitar. Lingkungan yang dipelajari oleh siswa

berupa keadaan alam, benda-benda, hewan, tumbuhan, manusia, atau hal yang dijadikan sebagai bahan ajar.

Menurut Haris (2008:1) belajar merupakan kegiatan alami manusia. Manusia survive dan semakin sejahtera karena belajar. Berpegang kepada pengalaman sebagai guru, manusia melakukan kegiatan belajar, dengan tujuan agar dapat memiliki kemampuan untuk menjawab tantangan alam.

Dari pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku menuju kearah yang lebih baik dari sebelumnya. Belajar dapat di dapatkan melalui pengalaman hidup, sekolah, keluarga serta lingkungan di sekitar.

b. Pengertian Prestasi Belajar

Dalam kegiatan belajar di sekolah prestasi belajar merupakan masalah yang bersifat global, karena sepanjang rentang kehidupannya manusia selalu mengejar prestasi menurut bidang kemampuannya masing-masing. Prestasi belajar tidak hanya di dapatkan di sekolah melainkan di dalam lingkungan keluarga serta masyarakat dapat di perolehnya melalui bidang kemampuan yang di kuasai.

Menurut Mulyasa (2013:189) prestasi belajar adalah hasil yang diperoleh seseorang setelah menempuh kegiatan belajar, sedangkan belajar pada hakekatnya merupakan usaha sadar yang dilakukan seseorang untuk memenuhi kebutuhan.

Setiap kegiatan belajar yang dilakukan peserta didik akan menghasilkan prestasi belajar, berupa perubahan-perubahan perilaku, yang oleh Bloom dan kawan-kawan dikelompokkan ke dalam kawasan kognitif, afektif, dan psikomotor.

Kata prestasi berasal dari bahasa Belanda yaitu *prestatie*. Kemudian dalam bahasa Indonesia menjadi prestasi yang berarti hasil usaha, kata prestasi banyak digunakan dalam berbagai bidang dan kegiatan antara lain dalam kesenian, olah raga, dan pendidikan, khususnya pembelajaran.

Prestasi belajar merupakan suatu masalah yang bersifat perenial dalam sejarah hidup manusia, karena sepanjang rentang kehidupan manusia selalu mengajarkan prestasi menurut bidang dan kemampuan masing-masing (Arifin, 2011:12-13).

Dari pendapat para ahli dapat disimpulkan prestasi belajar adalah hasil yang telah diperoleh seseorang dalam kegiatan belajar selama masa hidupnya menurut bidang yang dikuasainya. Prestasi belajar usaha yang dihasilkan dalam dicapai seseorang dalam kegiatan belajar akademik di sekolah pada jangka waktu tertentu.

c. **Faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar**

Kegiatan pembelajaran akan berpengaruh pada prestasi belajar yang diperoleh peserta didik. Prestasi belajar sebagai pedoman bagi siswa dalam kegiatan pembelajaran di sekolah agar dapat bersaing secara sehat dengan peserta didik yang lain.

Menurut Mulyasa (2013:190) faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar dapat dikelompokkan menjadi empat, yaitu (a) bahan atau materi yang dipelajari; (b) lingkungan; (c) faktor instrumental; dan (d) kondisi siswa. Faktor-faktor tersebut baik secara terpisah maupun bersama-sama memberikan kontribusi tertentu terhadap prestasi belajar siswa.

d. Fungsi Utama Prestasi Belajar

Prestasi belajar (achievement) semakin terasa penting karena mempunyai beberapa fungsi utama. Fungsi prestasi belajar akan sangat penting untuk mengetahui dan memahami prestasi belajar siswa baik secara perseorangan maupun kelompok. Fungsi prestasi belajar tidak hanya sebagai indikator keberhasilan dalam bidang studi tertentu melainkan juga sebagai indikator kualitas suatu institusi pendidikan.

Menurut Arifin (2011:12-13) fungsi utama dari prestasi belajar siswa antara lain:

1. Prestasi belajar sebagai indikator kualitas dan kuantitas pengetahuan yang telah dikuasai siswa.
2. Prestasi belajar lambang pemuasan hasrat ingin tahu. Para ahli psikologi biasanya menyebut hal ini sebagai “tendensi keingintahuan dan merupakan kebutuhan umum manusia”.
3. Prestasi belajar sebagai bahan informasi dalam inovasi pendidikan. Asumsinya prestasi belajar dapat dijadikan pendorong bagi peserta didik dalam meningkatkan ilmu pengetahuan dan teknologi, dan berperan sebagai umpan balin dalam meningkatkan mutu pendidikan.
4. Prestasi belajar sebagai indikator intern dan ekstern dari suatu institusi pendidikan. Indikator intern dalam arti bahwa prestasi belajar dapat dijadikan indikator tingkat produktivitas suatu institusi pendidikan. Indikator ekstern dalam arti bahwa tinggi rendahnya prestasi belajar dapat dijadikan indikator tingkat kesuksesan siswa di masyarakat.

5. Prestasi belajar dapat dijadikan indikator daya serap (kecerdasan) peserta didik. Dalam proses pembelajaran, siswa menjadi fokus utama yang harus diperhatikan, karena siswalah yang diharapkan dapat menyerap seluruh materi pelajaran.

B. Model *Discovery Learning*

1. Pengertian Model *Discovery Learning*

Model *discovery learning* sering disebut sebagai model penemuan. Model pembelajaran *discovery learning* merupakan model pembelajaran yang inovatif karena siswa akan memecahkan sendiri masalah yang sedang dihadapinya agar dapat bermanfaat bagi diri siswa.

Menurut Darmawan (2018:111) *discovery learning* merupakan sebuah model pembelajaran dan tertuju pada sejumlah acuan untuk melaksanakan pembelajaran serta memiliki perbedaan pada tingkat tertentu berdasarkan pengalaman penemuan dari pengalaman pembelajaran sebelumnya. Menurut Sund dalam Roestiyah (2012:20) *discovery learning* adalah proses mental dimana siswa mampu mengasimilasikan sesuatu konsep atau prinsip. Yang dimaksudkan dengan proses mental tersebut antara lain ialah: mengamati, mencerna, mengerti, menggolongkan, membuat dugaan, menjelaskan, mengukur, membuat kesimpulan dan sebagainya.

Dari pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa *Discovery learning* merupakan model pembelajaran berbasis penemuan terbimbing. *discovery learning* merupakan model pembelajaran yang memusatkan pembelajaran pada siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran dimana siswa menemukan langkah serta jawaban yang dibutuhkan sampai menemukan sendiri pemecahan masalahnya.

2. Kebaikan dan Kelemahan Model *Discovery Learning*

a. Kebaikan Model *Discovery Learning*

Beberapa model pembelajaran memiliki kebaikan dalam penerapannya dalam Dermawan (2018:113-114) terdapat beberapa kelebihan dari model *discovery learning* yaitu:

- 1) Membantu siswa untuk memperbaiki dan meningkatkan ketrampilan-ketrampilan dan proses-proses kognitif yang berguna untuk penemuan kunci keberhasilan dalam belajarnya.
- 2) Kompetensi yang diperoleh melalui model ini sangat pribadi dan ampuh karena menguatkan pengertian, ingatan, dan transfer kompetensi selanjutnya.
- 3) Menumbuhkan rasa senang siswa, karena tumbuhnya rasa pencarian (*inquiry*) yang tentunya selalu berhasil.
- 4) Model ini memungkinkan siswa berkembang dengan cepat dan sesuai dengan kecepatan dan gaya belajarnya
- 5) Menyebabkan siswa mengarahkan kegiatan belajarnya sendiri dengan melibatkan akalanya dan motivasi sendiri selama proses pembelajaran berlangsung.
- 6) Model ini dapat membantu siswa memperkuat konsep dirinya, karena memperoleh kepercayaan bekerja sama dengan teman-teman.
- 7) Membantu siswa menghilangkan skeptisisme (keragu-raguan) karena mengarah pada kebenaran yang tuntas dan utuh.

- 8) Siswa akan mengerti konsep dasar dan ide-ide secara lebih baik pada setiap pembelajaran yang diikutinya.
- 9) Membantu dan mengembangkan ingatan dan transfer kepada situasi proses belajar yang baru dengan bekal hasil temuan belajar sebelumnya.
- 10) Mendorong siswa selalu berpikir dan belajar keras atas inisiatif sendiri.
- 11) Mendorong siswa berpikir dengan intuisi dan merumuskan hipotesis sendiri untuk nantinya ditemukan jawabanya oleh dirinya sendiri.
- 12) Memberikan keputusan yang bersifat intrinsik tanpa terpengaruh keterlibatan dari teman-temannya.
- 13) Selama pembelajaran berlangsung situasi proses belajar menjadi lebih dinamis.
- 14) Proses belajar meliputi semua aspek yang dimiliki siswa menuju pada pembentukan manusia seutuhnya dengan kompetensi yang diharapkan.
- 15) Meningkatkan tingkat penghargaan pada siswa agar terus belajar mandiri.
- 16) Kemungkinan siswa belajar dengan memanfaatkan berbagai jenis sumber belajar yang ada di kelas, sekolah, dan sumber belajar lainnya.

17) Dapat mengembangkan bakat dan kecakapan individu sesuai dengan potensi masing-masing.

b. Kelemahan Model *Discovery Learning*

Menurut Dermawan (2018:114) setiap model pembelajaran yang berkembang tidak selamanya memiliki dan menyebabkan keberhasilan yang optimal yang diperoleh guru dan siswa nya. Berikut ini beberapa kelemahan dari model *discovery learning* yaitu:

- 1) Model ini terlalu menuntut kesiapan pikiran untuk belajar pada diri siswa, padahal setiap siswa pasti berbeda kondisi dan kemampuan berpikirnya.
- 2) Model ini cocok untuk jumlah siswa sekita 25 orang dikelas.
- 3) Membutuhkan waktu yang lama dalam setiap pembelajaran untuk membantu siswa hingga mampu menemukan teori atau pemecahan masalah lainnya.
- 4) Harapan-harapan yang dimiliki dalam model ini dapat terlupakan ketika guru yang akan menerapkannya berhadapan dengan siswa yang telah terbiasa dengan cara-cara belajar yang lama.
- 5) Pengajaran *discovery* ini sulit dalam mengembangkan aspek konsep, ketrampilan dan emosi yang secara keseluruhan kurang mendapat perhatian.
- 6) Alur proses berpikir yang harus diikuti siswa terlalu linier, karena siswa telah dipilih terlebih dahulu.

3. Langkah-langkah Model *Discovery Learning*

Menurut Dermawan (2018:114-115) langkah-langkah dalam menerapkan tahapan dari model pembelajaran *discovery learning* yaitu sebagai berikut:

- a. Menentukan tujuan pembelajaran.
- b. Melakukan identifikasi karakteristik siswa (kemampuan awal, minat, gaya belajar, dan sebagainya).
- c. Memilih materi pelajaran.
- d. Menentukan topik-topik yang harus dipelajari siswa secara induktif (dari contoh-contoh generalisasi).
- e. Mengembangkan bahan-bahan belajar yang berupa contoh-contoh, ilustrasi.
- f. Tugas dan sebagainya untuk dipelajari siswa.
- g. Mengatur topik-topik pelajaran dari yang sederhana ke kompleks, dari yang kongkret ke abstrak, atau dari tahap enaktif, ikonik sampai ke simbolik.
- h. Melakukan penilaian proses dan hasil belajar siswa.

C. Media *Flash Card*

1. Pengertian Media *Flash card*

Flash card dalam bahasa Indonesia dapat disebut sebagai kartu bergambar. Kartu yang bermuatan gambar sesuai dengan materi yang akan dipelajari. *Flash card* ini diharapkan menarik perhatian siswa dalam

proses pembelajaran sehingga siswa dapat memahami materi yang diajarkan.

Menurut Said (2015:211) *flash card* (bahsa inggris) adalah kartu pelajaran. Digunakan dalam kegiatan pembelajaran sebagai media melalui aktivitas permainan. Menurut Maghfiroh dalam jurnal JPGSD (2013:2) *Flash card* merupakan media kartu yang berisi gambar, tulisan yang dapat dibuat sebagai permainan kartu sehingga sangat memungkinkan siswa tertarik untuk memahami materi yang disampaikan. Dengan menggunakan media *flash card* peserta didik dapat belajar sambil bermain, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta pembelajaran akan lebih menyenangkan. Menurut Satriana dalam jurnal Prima Edukasia (2014:133) *Flash card* merupakan media visual berupa kartu yang membuat gambar yang berhubungan dengan pokok bahasan, sehingga dapat menyalurkan pesan dari sumber pesan kepada penerima pesan.

Dari pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media *flash card* merupakan media pembelajaran berupa kartu gambar yang telah disesuaikan dengan materi pembelajaran. Kartu tidak hanya monoton penuh dengan gambar melainkan terdapat beberapa tulisan yang digabung dengan gambar.

2. Kelemahan dan Kelebihan Media *Flash Card*

a. Kelemahan Media *Flash Card*

Semua media pasti mempunyai kelemahan dan kelebihan, begitu juga dengan media *flash card*. Berikut ini adalah beberapa kelemahan yang dimiliki oleh media *flash card*.

Adapun kelemahan dari media *flash card* menurut Susilah & Riyana dalam jurnal Prima Edukasia(2014:133) yaitu media *flash card* hanya cocok untuk digunakan dalam kelompok kecil atau siswa yang kurang dari 30 orang. Hal ini mengandung bahwa *flash card* tidak cocok untuk pembelajaran yang jumlah peserta didiknya banyak.

b. Kelebihan Media *Flash Card*

Dari kelemahan diatas terdapat juga kelebihan yang dapat diambil dari penggunaan media *Flash Card* dalam penerapan pembelajaran. Beberapa kelebihan ini akan dapat memberikan pandangan tentang kemudahan dalam penggunaan media *flash card*.

Menurut Susilah & Riyana dalam jurnal Prima Edukasia (2014:133) yaitu pertama media *flash card* mudah dibawa-bawa, dengan ukuran yang kecil *flash card* dapat disimpan di tas bahkan saku sehingga tidak membutuhkan ruang yang luas, dan dapat digunakan di dalam ruangan maupun di luar ruangan. Kedua, praktis dilihat dari cara pembuatan dan penggunaannya, media *flash card* sangat praktis. Dalam penggunaan media *flash card* ini guru tidak perlu memiliki keahlian khusus dan juga media ini tidak perlu menggunakan listrik. Ketiga, gampang diingat karakteristik media *flash card* adalah menyajikan pesan-pesan pendek pada setiap kartu yang disajikan. Kombinasi gambar dan teks akan memudahkan peserta didik dalam mengenali suatu konsep. Keempat, menyenangkan karena dalam penggunaannya dapat melalui permainan.

Dari penjelasn kelebihan di atas dapat disimpulkan bahwa media *flash card* merupakan media yang tergolong praktis baik dalam penggunaannya maupun pembeuatannya. Selain itu, dapat memudahkan siswa dalam memahami serta mengingat materi yang terdapat dalam media *flash card*. Membuat pembelajaran menjadi menarik karena di dalam penerapan media *flash card* dapat membuat proses belajar sambil bermain. Hal ini akan membuat peserta didik menjadi lebih tertarik pada proses pembelajaran.

D. Langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan Model *Discovery Learning* berbantu media *Flash Card*.

1. Guru menyapa siswa dan mengkondisikan kelas agar siap untuk belajar
2. Salah satu siswa diminta untuk memimpin do'a
3. Sebagai pembuka pelajaran guru dapat melakukan "ice breaking" untuk menghidupkan suasana kelas agar semangat (misalnya dengan bernyanyi dan meneriakkan yel-yel penyemangat)
4. Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan dan tujuan kegiatan belajar.
5. Pada awal pembelajaran, memberi stimulus ide, gagasan, dan motivasi siswa dengan kegiatan tanya jawab tentang hubungan manusia dan lingkungan.
6. Sasaran kegiatan tanya jawab adalah menumbuhkan kemampuan analisis dan identifikasi siswa. mengomunikasikan hasil pengamatannya.
7. Guru meminta siswa untuk membaca dan memahami teks berjudul "Hemat Energi Hemat Biaya"
8. Arahkan siswa untuk benar-benar memahami isi bacaan dengan menentukan ide pokok di setiap paragraf.
9. Guru menjadikan bacaan yang berjudul "Hemat Energi Hemat Biaya" sebagai penghubung materi perilaku masyarakat berkaitan dengan hak dan kewajiban sebagai warga masyarakat.
10. Siswa mendiskusikan contoh perilaku hemat energi dan contoh perilaku boros energi.

11. Kegiatan pembelajaran ini dapat dilakukan dengan beberapa alternative.
12. Kegiatan diskusi dapat dilakukan dengan membentuk kelompok-kelompok diskusi kecil untuk kemudian hasil kerja dari kelompok-kelompok diskusi tersebut didiskusikan secara bersama-sama.
13. Siswa membaca bacaan yang berjudul “Manusia dan Lingkungan”.
14. Siswa membaca nyaring secara beramasama dengan waktu 10 menit.
15. Selesai membaca siswa membuat peta konsep berdasarkan isi bacaan.
16. Secara mandiri siswa membuat laporan hasil wawancara tentang akibat yang akan terjadi jika manusia melalaikan kewajibannya terhadap lingkungan.
17. Siswa membuat laporan wawancara sesuai format yang ada pada buku siswa.
18. Siswa menunjuk beberapa siswa secara acak untuk mempresentasikan hasil kerjanya di depan kelas.
19. Guru memberikan kesempatan kepada siswa lain untuk memberikan pendapat dan masukan terhadap hasil kerja temannya yang dipresentasikan.
20. Dengan berkelompok siswa bermain peran sesuai skenario cerita yang ada pada buku siswa tentang hak dan kewajiban sebagai warga masyarakat terhadap lingkungan.
21. Guru mempersilakan kepada masing-masing kelompok untuk melakukan pembagian peran dan berlatih dengan waktu 30 menit.
22. Selesai berlatih, guru menetapkan urutan tampil berdasarkan undian.

23. Kelompok yang belum mendapatkan giliran tampil menonton kelompok lain yang tampil dan memberikan masukan dan pendapat secara tertulis berkaitan dengan penampilan kelompok lain.
24. Pada akhir kegiatan guru mengevaluasi dan memberikan apresiasi terhadap penampilan setiap kelompok.
25. Setiap kelompok diminta menuliskan kesulitan-kesulitan selama bermain peran.
26. Guru memperlihatkan media berupa *flash card* yang telah diberi nomor yang berisi tentang perilaku yang menunjukkan pelaksanaan hak dan kewajiban dalam kehidupan sehari-hari dengan penuh kepedulian.
27. Guru memberikan cara main dan aturan main tentang media *flash card* kepada siswa serta memberikan contoh satu permainan dari media *flash card*.
28. Selanjutnya, salah satu perwakilan dari kelompok maju untuk memilih nomor serta membacakan pernyataan kepada kelompoknya. Masing-masing kelompok diberi waktu 1 menit untuk menjawab.
29. Kelompok yang berhasil menjawab akan mendapat satu bintang pada papan bintang.
30. Kelompok yang memperoleh banyak bintang dialah pemenangnya.
31. Guru menanyakan bagaimana perasaan siswa setelah mengikuti seluruh kegiatan pembelajaran hari ini
32. Siswa bergantian merespon pertanyaan guru

33. Guru memberikan hadiah kepada kelompok yang menjadi pemenang dalam permainan media *flash card*.
34. Guru menutup kelas dengan berdoa bersama-sama

E. Tema 9 kelas IV Kayanya Negeriku

Di kelas IV terdapat 9 tema dalam satu tahun pembelajaran. Dari 9 tema dibagi menjadi dua semester dimana semester ganjil terdiri dari tema 1 sampai tema 5, sedangkan untuk semester genap terdiri dari tema 6 sampai tema 9. Dalam 1 tema pembelajaran akan diajarkan selama 1 sampai 2 bulan. Dalam setiap tema terdiri dari beberapa sub tema yang akan dipelajari. Satu sub tema terdiri dari 6 pembelajaran yang akan diajarkan setiap harinya.

Penelitian ini mengambil pada tema 9 yaitu dengan judul kayanya negeriku, dimana dalam tema kayanya negeriku terdapat lima mapel yang terdiri dari mapel SBdP, IPA, PKn, Bahasa Indonesia, dan IPS. Pada masing-masing mata pelajaran memiliki kompetensi dasar yang berbeda-beda serta terbagi menjadi enam pembelajaran. Peneliti memfokuskan pada mata pelajaran PKn pada tema kayanya negeriku. Mata pelajaran PKn terdapat pada pembelajaran ke empat dan enam dimana terdiri dari mata pelajaran PKn, dan Bahasa Indonesia

Kompetensi Dasar pada mata pelajaran PKn:

- 1.2 Menghargai kewajiban dan hak warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari dalam menjalankan agama.
- 2.2 Menunjukkan sikap disiplin dalam memenuhi kewajiban dan hak sebagai warga masyarakat sebagai wujud cinta tanah air.

3.2 Mengidentifikasi pelaksanaan kewajiban dan hak sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari.

4.2 Menyajikan hasil identifikasi pelaksanaan kewajiban dan hak sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari.

Indikator:

1. Mengidentifikasi kewajiban dan hak warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari dalam menjalankan agama.
2. Mempraktekan sikap disiplin dalam memenuhi kewajiban dan hak sebagai warga masyarakat sebagai wujud cinta tanah air.
3. Mengetahui pelaksanaan kewajiban dan hak sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari
4. Menjelaskan hasil identifikasi pelaksanaan kewajiban dan hak sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari.

F. Hasil Penelitian yang Relevan

Hasil penelitian mengenai peningkatan hasil belajar dengan menggunakan model Discovery Learning di Sekolah Dasar sebagai berikut:

1. Penelitian yang pertama dilakukan oleh Firosalin Kristin dengan judul Analisis Model pembelajaran *Discovery Learning* dalam Meningkatkan Hasil Belajar siswa SD. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kembali penggunaan model pembelajaran *discovery learning* dalam meningkatkan hasil belajar siswa SD. Penelitian ini menggunakan metode meta analisis. Penelitian diawali dengan cara merumuskan masalah penelitian, kemudian dilanjutkan dengan menelusur hasil penelitian yang

relevan untuk dianalisis. Pengumpulan data dilakukan dengan menelusuri jurnal elektronik melalui google Cendikia dan studi dokumentasi di perpustakaan. Dari penelusuran itu diperoleh sumber data penelitian dari tiga skripsi mahasiswa dan dua jurnal. Analisis data dilakukan dengan cara deskriptif kualitatif. Berdasarkan hasil analisis ternyata model pembelajaran *discovery learning* mampu meningkatkan hasil belajar siswa mulai dari yang terendah 9% sampai yang tertinggi 27% dengan rata-rata 17,8%. persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan adalah mengenai metode yang digunakan yaitu meta analisis. perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan

2. Penelitian yang kedua dilakukan oleh Made Putrayasa, H. Syahrudin, dan Gede Margunayasa dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* dan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar IPA Siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar IPA antara kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model *discovery learning* dengan model konvensional, dengan melibatkan minat belajar pada siswa kelas V Sekolah Dasar di Desa Bontihing, Kecamatan Kubutambahan pada tahun pelajaran 2013/2014. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu. Data dikumpulkan dengan menggunakan metode kuisioner untuk mengukur minat belajar dan tes untuk mengukur hasil belajar. Selanjutnya data tersebut dianalisis dianalisis menggunakan ANAVA dua jalur. Berdasarkan hasil analisis data diperoleh: 1) Terdapat perbedaan hasil belajar IPA antara kelompok

siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model *discovery learning* dan kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran dengan pembelajaran konvensional. 2) Terdapat interaksi antara model pembelajaran dan minat terhadap hasil belajar IPA siswa. 3) Pada kelompok siswa yang memiliki minat tinggi, terdapat perbedaan hasil belajar IPA antara kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model *discovery learning* dengan kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran dengan pembelajaran konvensional. 4) Pada kelompok siswa yang memiliki minat rendah, tidak terdapat perbedaan hasil belajar IPA antara kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model *discovery learning* dan kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran dengan pembelajaran konvensional. Sehingga disimpulkan bahwa model pembelajaran *discovery learning* dan minat belajar berpengaruh terhadap hasil belajar. Penelitian yang akan dilakukan adalah mengenai pemahaman konsep tentang penerapan model *discovery learning* dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. Perbedaan dengan penelitian yang dilakukan yaitu terletak pada analisis. Analisis yang dilakukan yaitu mengenai meningkatkan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran bertema, sedangkan dalam jurnal ini mengenai peningkatan hasil belajar siswa secara luas.

3. Penelitian dilakukan oleh Tato Martaida, Nurdin Bukit dan Eva Marlina Ginting (2017) dengan judul *The Effect of Discovery Learning Model on Student's Critical Thinking and Cognitive Ability in Junior High School*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model

discovery learning terhadap berpikir kritis dan kemampuan kognitif siswa. Penelitian ini adalah penelitian eksperimental semu dengan PT dua kelompok pretes posttest desing. Populasi penelitian ini adalah semua siswa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah ketrampilan berpikir kritis dan berpikir kognitif dalam bentuk esai masing-masing 5 pertanyaan yang dinyatakan valid oleh tim ahli. Hasilnya disimpulkan bahwa uji hipotesis pertama diperoleh $t = 2,10$ dengan $\alpha = 0,05$ diperoleh tabel = 2,00. Dengan membandingkan dengan tabel ternyata t hitung > tabel, ini berarti kemampuan berpikir kritis siswa menerapkan pembelajaran penemuan model lebih baik dari pada kemampuan berpikir kritis siswa dengan pembelajaran konvensional. Tes hipotesis kedua diperoleh t hitung = 2,21 dengan $\alpha = 0,05$ diperoleh t tabel = 2,00. Dengan membandingkannya dengan t tabel ternyata t hitung > t tabel, ini berarti kemampuan kognitif siswa menerapkan model *discovery learning* lebih baik daripada kemampuan kognitif peserta didik dengan pembelajaran konvensional. Persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu konsep dalam penerapan model *discovery learning* pada pembelajaran. Perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan adalah mengenai instrument yang digunakan oleh peneliti adalah menggunakan lembar aktivitas guru dan siswa, dan lembar evaluasi siswa, sedangkan pada jurnal ini instrument penelitiannya mengacu pada ketrampilan berpikir kritis dan berpikir kognitif dalam bentuk esai masing-masing 5 pertanyaan yang dinyatakan valid oleh tim ahli.

4. Penelitian dilakukan oleh Dwi Rahayu dengan judul Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning* terhadap Hasil Belajar IPS pada siswa kelas 4 SD. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model *discovery learning* terhadap hasil belajar IPS kelas 4 SD Negeri Koripan 01. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu (Quasi Experimental Design) Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri Koripan 01 sebagai kelas eksperimen dan siswa kelas 4 SD Negeri Koripan 04 sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data melalui observasi dan tes untuk mengukur hasil belajar IPS. Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, disimpulkan bahwa penggunaan model *discovery learning* berpengaruh + terhadap hasil belajar IPS siswa kelas 4 SD Negeri Koripan 01. Hal ini ditunjukkan dengan hasil t hitung pada independent sample t test yang telah dilakukan setelah treatment diperoleh signifikansi 0,000 lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$), karena signifikansi 2-tailed pada independent sample t test lebih kecil dari 0,05 maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu mengenai data penelitian yang dicari yaitu mengenai data hasil belajar siswa dan data proses, yang diolah secara sederhana oleh peneliti. Perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu mengenai pengolahan data yang dilakukan menggunakan rumus sederhana, sedangkan pada jurnal ini pengolahan data dilakukan secara statistik.

G. Kerangka Pikir

Penerapan model *discovery learning* dengan berbantu media *flash card* merupakan model yang inovatif. Dalam proses pembelajaran siswa lebih aktif dan kreatif. Siswa dapat terlibat langsung dalam proses pembelajaran sehingga dapat mengembangkan ide-ide yang lebih baru.

Pada kondisi awal observasi di kelas masih rendahnya motivasi belajar siswa yang dapat di lihat dari aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran masih banyak yang becanda dengan temannya, sibuk mencorat-carec buku pelajaran tanpa meperhatikan penjelasan dari guru. Rendahnya prestasi belajar siswa juga menjadi masalah pada observasi di kelas, hal ini dapat di lihat dari hasil belajar siswa pada saat observasi awal. Melihat hal tersebut dilakukan tindakan pada siklus I dengan melakukan perencanaan penelitian dengan berdiskusi antara guru kelas dan peneliti, membuat RPP, media *Flash card*, lembar observasi guru, lembar observasi siswa, lembar angket motivasi siswa, kisi-kisi soal evaluasi dan soal evaluasi pembelajaran. Hal tersebut di lakukan untuk mengamati aktivitas guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Kemudian dilaksanakan refleksi untuk tindakan yang telah dilakukan pada siklus I yang kemudian di lanjutkan untuk tindakan siklus II untuk memperbaiki kekurangan yang ada pada siklus I.

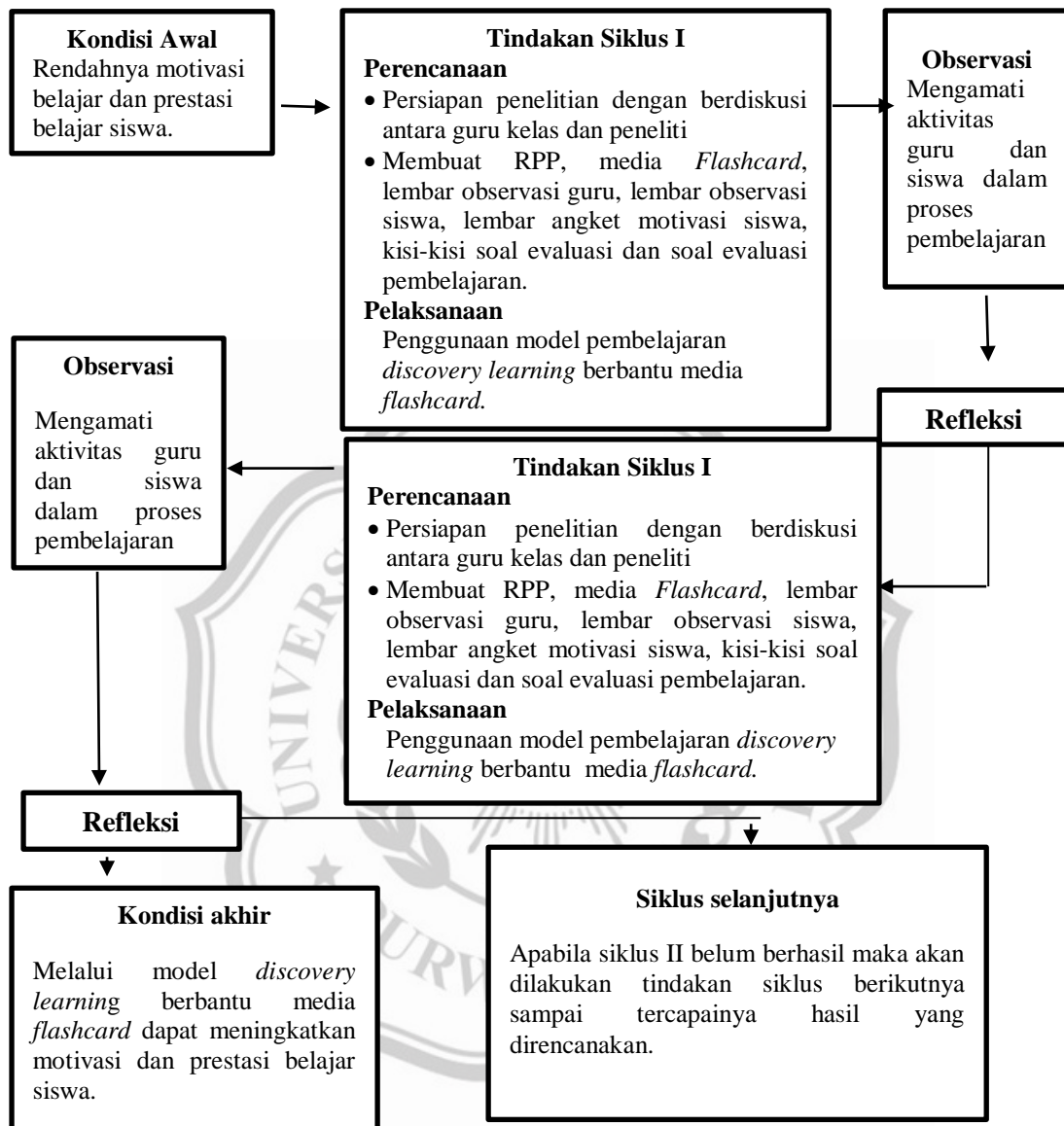
Pada tindakan siklus II dilakukannya perencanaan penelitian dengan berdiskusi antara guru kelas dan peneliti, membuat RPP, media *Flashcard*, lembar observasi guru, lembar observasi siswa, lembar angket motivasi siswa, kisi-kisi soal evaluasi dan soal evaluasi pembelajaran. Hal tersebut di lakukan

untuk mengamati aktivitas guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Kemudian dilaksanakan refleksi pada siklus II. Kondisi akhir pada pembelajaran melalui model *discovery learning* berbantu media *flash card* dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. Apabila pada siklus II belum berhasil maka akan dilakukan tindakan siklus berikutnya sampai tercapainya hasil yang direncanakan.

Dengan model pembelajaran ini siswa diharapkan dapat memotivasi serta dapat mengembangkan potensi siswa secara optimal. Termotivasinya siswa serta berkembangnya potensi yang dimiliki akan berdampak positif bagi kemajuan prestasi belajarnya, melalui model *discovery learning* siswa dapat mengembangkan potensi dirinya dari berbagai kegiatan dalam proses pembelajaran yaitu:

1. Siswa di latih untuk dapat mengembangkan ide atau gagasan barunya melalui model *discovery learning* berbantu media *flash card*.
2. Siswa diharapkan dapat berperan aktif serta ikut berpartisipasi mengeluarkan pendapatnya sendiri.
3. Siswa diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajarnya khususnya pada mata pelajaran IPS pada masing-masing tema.
4. Guru hanya sebagai fasilitator dalam pembelajaran dan siswa menjadi subjek dalam proses pembelajaran.

Penggunaan model pembelajaran ini dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa, seperti yang tergambar pada skema dibawah ini:



Gambar 2.1 Kerangka Pikir

H. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat dirumuskan dalam penelitian tindakan kelas, sebagai berikut:

1. Melalui model *Discovery learning* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa berbantu media *flash card* pada tema kayanya negeriku di kelas IV SD Negeri 1 Kracak, Kecamatan Ajibarang.
2. Melalui model *Discovery learning* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa berbantu media *flash card* pada tema kayanya negeriku di kelas IV SD Negeri 1 Kracak, Kecamatan Ajibarang.

