

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan kegiatan yang bersifat kemanusiaan yaitu upaya menggali, merangsang, mengarahkan serta membimbing potensi dasar manusia untuk meningkatkan taraf hidup manusia baik sebagai pribadi maupun sebagai makhluk sosial dan religious. Hal ini terjadi karena dalam pelaksanaan proses pembelajaran, kebiasaan model dan metode pembelajaran yang diterapkan, selalu mengarahkan kemampuan anak untuk menghafal informasi, sehingga anak dipaksa untuk mengingat informasi tanpa dituntut untuk memahami informasi yang diingatnya dalam menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari.

Aktivitas kegiatan pembelajaran tidak lepas dari kegiatan yang dilakukan antara guru dan siswa yang menjadikan guru sebagai fasilitator bagi siswanya. Pembelajaran dilakukan dengan berbagai macam metode penyampaian yang bervariasi. Proses siswa dengan cara seperti itu diharapkan saat proses pembelajaran siswa tidak merasa bosan atau jenuh. Sehingga proses kegiatan pembelajaran menjadi lebih aktif dan menyenangkan.

Guru merupakan salah satu komponen utama dalam kegiatan proses pembelajaran yang sangat berpengaruh terhadap tercapaian tujuan dalam suatu pembelajaran. Guru harus mampu membuat kegiatan pembelajaran menjadi efektif dan menyenangkan, dengan memanfaatkan media, metode, dan juga model pembelajaran yang optimal. Terutama pembelajaran tematik terpadu yang memiliki pembelajaran yang lebih luas yang terdiri dari beberapa mata pelajaran yang digabungkan dalam bentuk tema. Guru harus kreatif dalam menggunakan media, metode, dan model pembelajaran, agar pembelajaran tersebut tidak merasa membosankan.

Menurut Hadi Subroto (2000:9), pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang diawali dengan suatu tema tertentu yang mengaitkan dengan pokok bahasan lain, konsep tertentu dikaitkan dengan konsep lain yang dilakukan secara spontan atau direncanakan baik dalam satu bidang studi atau lebih dan dengan beragam pengalaman belajar sehingga pembelajaran menjadi semakin bermakna. Prabowo (2000:2) menyatakan bahwa pembelajaran tematik atau terpadu adalah suatu proses

pembelajaran dengan melibatkan atau mengkaitkan berbagai bidang studi. Pembelajaran terpadu, merupakan pendekatan belajar mengajar yang memperhatikan dan menyesuaikan dengan tingkat perkembangan anak didik.

Berbicara tentang proses pendidikan tentu tidak dapat dipisahkan dengan upaya yang harus dilakukan untuk mengembangkan sumber daya manusia yang berkualitas, sedangkan manusia yang berkualitas itu, dilihat dari segi pendidikan yang telah terkandung secara jelas dalam tujuan pendidikan nasional. Tujuan pendidikan nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Undang–Undang No 20 Tahun 2003). Dalam rangka mencapai tujuan tersebut, Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 menetapkan 8 standart yang harus dipenuhi dalam melaksanakan pendidikan. Kedelapan standart tersebut meliputi standar isi, standar proses, standar kompetensi lulusan, standar pendidikan dan

tenaga kependidikan, standar sarana dan prasarana, standar pengelolaan, standar penilaian pendidikan.

Guna mencapai tujuan tersebut pemerintah selalu berupaya memperbaiki proses pembelajaran, salah satunya melalui perbaikan kurikulum. Kurikulum yang digunakan saat ini ialah kurikulum 2013. Dalam pelaksanaan kurikulum 2013 mengajarkan beberapa model pembelajaran yang bisa diterapkan oleh guru–guru sebagai tenaga pendidik disekolah yaitu model *Pendekatan Scientific*, model *Discovery Learning*, *Project Based Learning*, dan *Problem Based Learning*.

Hosnan (2014:282) menjelaskan model *discovery learning* merupakan suatu model pembelajaran untuk mengembangkan cara belajar siswa aktif dengan menemukan sendiri, menyelidiki sendiri, maka hasil yang diperoleh akan setia dan tahan lama dalam ingatan tidak akan mudah dilupakan oleh siswa. Model ini merupakan pembelajaran yang berbasis penemuan yang mampu membuat siswa berperan aktif menemukan sendiri jawaban yang sesuai dengan permasalahan yang mereka temukan. Dengan diterapkannya model *discovery learning*

diharapkan siswa dapat memperoleh hasil belajar yang lebih baik.

Dengan penerapan model *Discovery Learning*, akan menciptakan suasana yang menyenangkan dalam proses belajar mengajar dan akan membuat peserta didik akan lebih aktif, kreatif serta akan menumbuhkan pengetahuan pada peserta didik kelas II dalam menemukan sebuah konsep. Dalam pembelajaran model akan dibantu dengan bantuan sebuah media pembelajaran papan penjumlahan dan pengurangan pintar (PAPENTAR). Media PAPENTAR adalah suatu alat atau benda konkrit yang sengaja dibuat untuk merangsang peserta didik berpikir, menarik perhatian, dan kemauan peserta didik untuk mempelajari cara menghitung penjumlahan dan pengurangan.

Salah satu tema dan subtema di kelas II sekolah dasar yaitu tema Tugasku Sehari-hari dan subtema Tugasku Sehari-hari di Sekolah memiliki relevansi apabila diterapkan dengan menggunakan model *Discovery Learning* berbantuan Papan Penjumlahan dan Pengurangan Pintar (PAPENTAR). Hal tersebut dikarenakan dengan penerapan model pembelajaran *Discovery Learning*

menggunakan media papan penjumlahan dan pengurangan pintar bisa membuat peserta didik aktif dalam pembelajaran yang berlangsung karena media yang digunakan dapat mengondisikan peserta didik untuk menemukan konsep sendiri.

Media pembelajaran sangat beragam, seperti media gambar, media konkret, media kartu, dan lain-lain. Dari sekian banyak media, salah satu yang dianggap cocok untuk diterapkan dengan model pembelajaran *discovery learning* menggunakan media papan penjumlahan dan pengurangan pintar (PAPENTAR). Media papentar dapat digunakan untuk kelas rendah.

Oleh karena itu peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul: Pengaruh Penerapan Model *Discovery Learning* Berbantuan Papan Penjumlahan dan Pengurangan Pintar (PAPENTAR) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas II Tema 3 Subtema 2 Pembelajaran 1 di SDN Keboan Anom Gedangan Sidoarjo.

B. Ruang Lingkup dan Pembatasan Masalah

Agar permasalahan yang dibahas oleh peneliti tidak mengalami pembahasan yang meluas, maka perlu dilaksanakan ruang lingkup dan batasan masalah:

1. Ruang Lingkup

Ruang lingkup merupakan variabel–variabel yang diteliti dan subvariabel beserta indikator – indikatornya.

Ruang lingkup dalam penelitian ini meliputi :

- a. Penelitian ini menggunakan Model *Discovery Learning* dengan berbantuan media *papentar* yang meliputi : langkah–langkah penerapan model *discovery learning* pada pembelajaran. Adapun langkah–langkah dari model *discovery learning* adalah:
 - 1) Stimulasi (pemberian rangsangan)
 - 2) Identifikasi masalah
 - 3) Pengumpulan data
 - 4) Pengolahan data
 - 5) Pembuktian
 - 6) Menarik kesimpulan
- b. Penelitian ini digunakan untuk meneliti pengaruh model *discovery learning* dengan berbantuan media *papentar*

yang meliputi : langkah-langkah membuat pembelajaran berbantuan media *papentar* pada pembelajaran, adalah:

- 1) Persiapan
 - 2) Kegiatan inti
 - 3) Tindak lanjut
- c. Tema yang digunakan pada kelas II peserta didik sekolah dasar yaitu :

- 1) Tema 3 Tugasku Sehari-hari

2. Pembatasan Masalah

- a. Penggunaan model *discovery learning* dengan berbantuan media Papan Penjumlahan dan Pengurangan Pintar (*papentar*) pada tema 3 Tugasku Sehari – hari, subtema 2 Tugasku Sehari – hari di Sekolah, pembelajaran 1 (menekankan pada mata pelajaran matematika).
- b. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan dua kelas, pertama kelas eksperimen dengan model *discovery learning* berbantuan media *papentar* sedangkan kelas kontrol dengan menggunakan model *discovery learning* tanpa menggunakan media.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan analisa masalah dan latar belakang permasalahan di atas serta diskusi dengan teman sejawat maka permasalahan dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Adakah pengaruh penerapan model *discovery learning* berbantuan media papan penjumlahan dan pengurangan pintar (papentar) terhadap hasil belajar siswa kelas II tema 3 subtema 2 pembelajaran 1 di SDN Keboan Anom Gedangan Sidoarjo?
2. Bagaimanakah aktivitas pendidik dalam proses penerapan model *discovery learning* berbantuan papan penjumlahan dan pengurangan pintar (papentar) terhadap hasil belajar siswa kelas II tema 3 subtema 2 pembelajaran 1 di SDN Keboan Anom Gedangan Sidoarjo?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada perumusan masalah yang telah disampaikan pada bagian sebelumnya, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh model *discovery learning* berbantuan papan penjumlahan dan pengurangan pintar

(papentar) terhadap hasil belajar tema 3 subtema 2 pembelajaran 1 peserta didik kelas II SDN Keboan Anom Gedangan Sidoarjo.

2. Untuk mengetahui aktivitas pendidik dalam proses model *discovery learning* berbantuan papan penjumlahan dan pengurangan pintar (papentar) pada tema 3 subtema 2 pembelajaran 1 peserta didik kelas II SDN Keboan Anom Gedangan Sidoarjo.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak di antaranya:

1. Manfaat secara teoritis

Manfaat teoritis merupakan manfaat penelitian yang bertujuan memberikan kemasalahan dan kontrbusi bagi bidang keilmuan pendidikan. Adapun manfaat teoritisnya sebagai berikut:

- a. Memberikan sajian informasi berupa proses penarian jawaban terhadap pertanyaan–pertanyaan secara ilmiah mengenai pembelajaran *discovery learning*.
- b. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai informasi dan khazanah keilmuan yang berhubungan dengan model

pembelajaran *discovery learning* dengan menggunakan media papan penjumlahan dan pengurangan pintar (PAPENTAR)

2. Manfaat secara praktis

a. Bagi Peneliti

Bagi peneliti akan menambah wawasan dalam menerapkan model *discovery learning* dengan berbantuan media papentar kepada siswa serta dapat mengetahui tingkat keberhasilan penerapan model *discovery learning* dengan berbantuan media papentar dalam pembelajaran pada penelitian ini. Penelitian ini juga sangat bermanfaat terutama bekal saat sudah terjun dalam dunia pendidikan sebagai seorang guru.

b. Bagi Guru

Dengan menggunakan model *discovery learning* dengan berbantuan media papentar, guru dapat melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media yang bervariasi dalam menyampaikan materi pembelajaran. Sehingga hal tersebut dapat mengaktifkan siswa secara maksimal.

c. Bagi Sekolah

Dapat memberikan alternatif penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar yang efektif dan menyenangkan untuk kemajuan peserta didik.