

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan hal penting di Negara Indonesia. Kini era pendidikan di Indonesia telah memasuki era dimana teknologi semakin canggih. Peran guru pun sangat terbantu dengan adanya kemajuan teknologi yang berkembang pesat. Kini para anak bisa mengakses internet dengan bebas. Anak-anak bisa mencari tahu apa yang tidak mereka tahu dari internet. Salah satunya ialah melalui video.

Kegiatan belajar-mengajar hendaknya tidak hanya berfokus pada guru, tetapi juga harus melibatkan siswa. Artinya pembelajaran harus melibatkan kemampuan siswa secara maksimal untuk menggali dan mengidentifikasi sehingga mereka dapat menemukan pengetahuan sendiri.

Tujuan pendidikan itu sendiri adalah untuk menciptakan seseorang yang memiliki karakter lebih baik dimana pendidikan itu akan menjadi bekal untuk setiap anak di masa yang akan datang. Menjadikan pelajaran untuk anak memiliki pandangan yang luas mengenai kehidupan dan untuk mencapai cita-citanya kelak. Dalam proses belajar mengajar, seorang guru harus mempunyai inovasi yang baru dalam setiap proses belajar mengajar. Sehingga membuat siswa tidak mudah merasa bosan saat proses belajar mengajar. Guru pun juga harus mampu menguasai materi, model pembelajaran serta media yang tepat dalam pembelajaran agar siswa dapat memahami proses pembelajaran dengan baik.

Salah satu model pembelajaran yang terdapat pada kurikulum 2013 adalah model *discovery learning*. Menurut Fanani (2015:112) bahwa, *discovery learning* adalah teori belajar yang diidentifikasi sebagai proses pembelajaran yang terjadi bila peserta didik tidak disajikan dengan pelajaran dalam bentuk akhirnya tetapi peserta didik mengorganisasi sendiri pelajaran tersebut.

Model pembelajaran *discovery learning* membawa manfaat yang cukup besar saat proses pembelajaran karena model tersebut mampu membantu siswa untuk memperbaiki dan meningkatkan keterampilan, menimbulkan rasa senang dan bersemangat pada siswa karena rasa keingintahuan sehingga membuat siswa ingin menyelidiki

apa yang sedang di pelajari. Hal ini membuat siswa lebih aktif serta berinisiatif untuk belajar atas keinginan sendiri.

Setelah guru menentukan model pembelajaran yang tepat, guru harus mampu menciptakan media pembelajaran yang inovatif, serta membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran. Pengertian media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran (Azhar, 2011:4).

Sekian banyak media pembelajaran, salah satu yang cukup baik untuk diterapkan dengan model pembelajaran *discovery* ialah menggunakan media video *video* sebagai perantara penyampaian materi yang dapat digunakan pada kelas tinggi. Media *video* ini sangat mendukung pada proses pembelajaran, karena pada video sudah tertera gambar dan penjelasan yang kebanyakan sudah sangat jelas dan sangat mudah di mengerti oleh seluruh kalangan peserta didik.

Menurut Burke (2009) *Video* bisa menjadi sumber belajar dan media pembelajaran yang bisa memenuhi tuntutan kebutuhan generasi digital. *Video* juga bisa meningkatkan minat dan mendukung gaya belajar generasi digital. *Video* juga menawarkan pengalaman pembelajaran dengan teknologi yang baru yang akan berguna saat mereka lulus. Selain itu *video* juga menyediakan ratusan ribu video dengan berbagai ragam topik yang bisa di integrasikan dalam pembelajaran di kelas. *Video* juga akan menjadi perpustakaan video gratis yang sangat luas bagi pembelajar yang akan mendorong mereka menjadi pembelajar yang mandiri. *Video* adalah salah satu situs web yang kini banyak digemari oleh masyarakat di dunia. Karena dalam *video* masyarakat bisa memahami apa yang tidak mereka pahami hanya dengan membaca atau mendengar saja. Dalam *video* ada berbagai macam video yang dapat kita tonton yakni pada materi-materi pembelajaran, cara memasak, cara merakit sebuah alat, dan apapun yang kita ingin tahu lainnya sehingga membuat kita lebih mudah untuk memahami melalui video *video*. Ketika kita mencari tau apa yang membuat kita bingung pada *video* maka ada video yang menjelaskan dasar dari kebingungan kita dan kebanyakan mampu membuat seseorang yang awalnya tidak tahu menjadi tahu. Video *video* mempermudah proses belajar mengajar karena siswa dapat melihat gambar nyata dan berimajinasi dengan apa yang mereka lihat.

Dalam beberapa uraian di atas peneliti ingin melakukan penelitian pada materi ekosistem kelas V SD dengan menggunakan

model pembelajaran *discovery learning* berbantuan *video* yang di harapkan dapat membantu siswa untuk meningkatkan motivasi belajar sehingga peneliti mengangkat judul “*Pengaruh Model Discovery Learning Berbantuan video Terhadap Motivasi Belajar Siswa Materi Ekosistem Kelas V SD*”.

B. Ruang Lingkup dan Pembatasan Masalah Penelitian

1. Ruang Lingkup

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah diuraikan pada bagian sebelumnya, maka ruang lingkup dalam penelitian ini yaitu:

- a. Penelitian dilakukan di SD HangTuah 10 Juanda Sidoarjo tahun ajaran 2021-2022 pada siswa kelas V.
- b. Kurikulum 2013 yang menggunakan pembelajaran tematik terpadu dengan pendekatan saintifik yang menekankan tiga model pembelajaran yaitu *Discovery Learning*, *Problem Based Learning*, dan *project Based Learning*.
- c. Penelitian dilakukan pada siswa kelas V dengan materi ekosistem.
- d. Media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran ini yaitu media *video*
- e. Keberhasilan pembelajaran dilihat dari proses penerapan model pembelajaran dan hasil belajar.

2. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini tidak melebar dari lingkup permasalahan yang dimaksud, maka peneliti memberikan batasan penelitian sebagai berikut:

- a. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD.
- b. Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah model *discovery learning*
- c. Materi yang digunakan dalam penelitian ini ialah *Ekosistem*

C. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana penerapan guru dalam melaksanakan model *Discovery Learning* berbantuan video pada materi Ekosistem siswa kelas V SD Hangtuh 10 Juanda?

2. Adakah pengaruh model *Discovery Learning* berbantuan video terhadap motivasi belajar siswa pada materi Ekosistem siswa kelas V SD?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka dapat diketahui tujuan penelitian sebagai berikut :

1. Mengetahui penerapan guru dalam melaksanakan model *Discovery Learning* berbantuan video pada materi Ekosistem siswa kelas V SD Hangtuh 10 Juanda
2. Mengetahui pengaruh model pembelajaran *Discovery Learning* terhadap motivasi belajar siswa pada materi ekosistem kelas V SD HangTuh 10 Juanda.

E. Variabel Penelitian

Variabel penelitian menurut Sugiyono (2015:60) menyatakan bahwa variabel penelitian pada dasarnya merupakan segala suatu apapun yang ditetapkan oleh peneliti agar bisa dipelajari lebih lanjut sehingga akan didapatkan informasi tentang suatu yang sudah ditetapkan tersebut dan dapat ditarik kesimpulannya. Variabel penelitian terdiri dari:

1. Variabel Bebas

Adalah variable yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variable terikat. Variable bebas dalam penelitian ini adalah Model *Discovery Learning*

2. Variabel Terikat

Adalah variable yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variable bebas. Variable terikat dalam penelitian ini adalah Motivasi Belajar Siswa

F. Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti ini diharapkan dapat memberi manfaat bagi berbagai pihak. Berikut adalah manfaatnya :

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan untuk mengembangkan motivasi belajar dan sikap keingin tahuan yang lebih terhadap anak dalam hal model dan media. Yang ditampilkan dalam bentuk video.

2. Manfaat praktis

a. Bagi Guru

Penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan bagi guru dalam menentukan model dan media yang tepat dalam pembelajaran pada materi Ekosistem di kelas V Sekolah Dasar.

b. Bagi Anak

Penelitian ini dapat digunakan sebagai salah satu cara dalam mengembangkan motivasi belajar dalam proses pembelajaran.

c. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan rujukan pada penelitian berikutnya dalam mengembangkan motivasi belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran.

