

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan bagian terpenting dalam kehidupan manusia yang selalu mendapat perhatian oleh seluruh bangsa dan negara. Pendidikan berlangsung sepanjang hayat, dimulai sejak lahir. Proses perkembangannya, manusia memerlukan pendidikan yang membuat proses ini manusia berkembang dengan pesat karena lingkungan memberikan bantuan dalam perkembangan manusia.

Menurut Purwanto (2014: 19), pendidikan adalah usaha manusia untuk membina kepribadiannya sesuai dengan nilai-nilai dalam masyarakat dan kebudayaan. Bila anak berperilaku sesuai dengan tuntutan kultural masyarakatnya maka dia dikatakan sebagai manusia terdidik. Dalam perkembangannya pendidikan tidak lagi bersifat natural-instinkif, prosesnya dapat dimanipulasikan untuk mengoptimalkan hasil belajar. Usaha-usaha itu mendorong berkembangnya pendidikan sebagai ilmu yang sistematis.

Indonesia saat ini merupakan negara berkembang dari segi ekonomi, politik, hukum, sosial, maupun pendidikan. Kondisi pendidikan saat ini cukup memprihatinkan melihat adanya anak-anak bangsa yang tidak bisa melanjutkan pendidikan karena alasan ekonomi orang tuanya yang kurang mampu, mahalnya biaya pendidikan, fasilitas sekolah yang biasanya hanya ada di desa-desa yang cukup maju, kurangnya tenaga pendidik, kondisi lingkungan anak yang kurang

mendukung, fasilitas sekolah yang belum memadai sehingga anak enggan datang ke sekolah untuk menuntut ilmu.

Kurikulum 2013 merupakan kurikulum terbaru yang memberikan penekanan pada tiga aspek penilaian dari aspek kognitif, aspek afektif. Kurikulum 2013 dikembangkan atas dasar kesadaran dan perkembangan teknologi secara dinamis. Kurikulum 2013 dikembangkan dengan memperhatikan kebutuhan peserta didik dan kondisi saat ini. Dalam perkembangannya pendidikan sekarang dituntut untuk tidak hanya menitikberatkan pada aspek kognitif saja tetapi harus mencakup 3 aspek yaitu kognitif, afektif dan psikomotor.

Guna memenuhi tiga aspek tersebut, ada banyak hal yang dapat dilakukan oleh guru, mulai bagaimana guru merencanakan pembelajaran, melaksanakan pembelajaran, dan mengevaluasi pembelajaran, menggunakan berbagai pendekatan yang muaranya bagaimana peserta didik belajar, bukan bagaimana guru mengajar.

Harapan yang muncul melalui pendidikan dapat meningkatkan kualitas kehidupan pribadi maupun masyarakat, serta mampu menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas dan profesional. Untuk tercapainya tujuan pendidikan nasional tersebut, telah ditempuh berbagai upaya oleh pemerintah. Upaya-upaya tersebut hampir mencakup seluruh komponen pendidikan seperti pengadaan buku-buku pelajaran, peningkatan kualitas guru, proses pembelajaran, pembaharuan kurikulum, serta usaha lainnya yang berkaitan dengan kualitas pendidikan.

Peneliti melakukan observasi di sekolah terkait dengan hasil belajar siswa, berdasarkan hasil observasi di kelas II dan wawancara dengan Ibu Agustina Nugrahini, S.Pd. SD selaku wali kelas II, beliau mengatakan bahwa antusiasme belajar peserta didik masih kurang hal ini dibuktikan dengan perilaku peserta didik yang tidak mencerminkan rasa ingin tahu dalam kegiatan pembelajaran. Perilaku tersebut ditunjukkan seperti halnya saat guru memberikan tugas pekerjaan rumah, tugas mandiri, masih banyak peserta didik yang tidak mengerjakan tugas tersebut. Selama pembelajaran siswa juga tidak menaruh perhatian yang maksimal sehingga hasil belajar yang didapatkan siswa rendah.

Berdasarkan hasil pengamatan nilai UAS semester 1, permasalahan di SD N Prampelan 1 adalah 65 % peserta didik belum mencapai ketuntasan hasil belajar, sedangkan sisanya 35 % peserta didik yang sudah mencapai ketuntasan hasil belajar. Peserta didik kelas II SD N Prampelan 1 terdiri dari kelas paralel, yaitu kelas II A, Kelas II B. Kelas II A berjumlah 29 peserta didik 15 peserta didik laki-laki 14 peserta didik perempuan. Sedangkan kelas II B berjumlah 29 juga dengan perbandingan jumlah siswa laki-laki 10 dan jumlah siswa perempuan 19.

Berbagai permasalahan dalam pembelajaran Kurikulum 2013 adalah keterbatasan guru dalam membuat pembelajaran yang inovatif. Guru hanya mengikuti pembelajaran sesuai dengan buku ajar tanpa ada inovasi dari segi materi, model dan media pembelajaran. Guru belum maksimal menggunakan model atau media yang menarik untuk menunjang metode ceramah. Permasalahan mendasar adalah pembelajaran belum berorientasi pada kenyataan dan tidak terkait masalah yang dihadapi siswa dalam kehidupan sehari-hari. Siswa yang

kurang tertarik terhadap pembelajaran akan berpengaruh pada hasil belajar yang dicapai. Siswa yang merasa jenuh dalam pembelajaran tidak akan mampu menyerap materi yang diajarkan dengan baik sehingga hasil tes siswa akan menunjukkan hasil belajar rendah. Prestasi belajar siswa baik secara nasional maupun internasional belum menggembirakan.

Dalam implementasi kurikulum 2013, pembelajaran memerlukan model pembelajaran yang tepat agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Ada beberapa model pembelajaran yang dapat digunakan guru dalam mengajar di kelas. Salah satunya adalah model pembelajaran *discovery learning* dengan berbantuan media pembelajaran *fishbone diagram* yang dapat membantu peserta didik meningkatkan hasil belajarnya.

Penelitian ini menerapkan model *discovery learning* dengan berbantu media *fishbone diagram* (Sari, 2013: 15). Alasan penerapan model *discovery learning*, karena menekankan pengembangan diri siswa selain itu dapat membangun keaktifan siswa serta menjadikan siswa belajar untuk mengeluarkan pendapat, menghimpun informasi, membandingkan, mengkategorikan, menganalisis, serta dapat membuat kesimpulan–kesimpulan dan menghargai pendapat orang lain. Media *fishbone diagram* membantu model *discovery learning* untuk menarik antusiasme peserta didik dalam mengembangkan kreatifitas, kekompakan dalam menentukan cerita ke dalam tabel *fishbone diagram*.

Model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media *fishbone diagram* membuat peserta didik untuk lebih berperan aktif dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik dapat menemukan sendiri permasalahan yang diberikan

oleh guru. Melalui basis penemuan peserta didik dapat mengaktualisasikannya kedalam *fishbone diagram* yang telah disiapkan, sehingga secara tidak langsung peserta didik dalam mencari informasi dan dapat menyampaikannya kedalam *fishbone diagram*.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian mengenai materi tema Hidup Bersih dan Sehat dengan judul "Pengaruh Model *Discovery Learning* Berbantuan Media *Fishbone Diagram* Terhadap Hasil Belajar Kognitif Pada Siswa Kelas II SD Prampelan" yang lebih menekankan pada penggunaan model *Discovery learning* berbantuan media pembelajaran *Fishbone diagram*.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, identifikasi masalah di SD N Prampelan 1 dalam penelitian kuantitatif ini adalah sebagai berikut:

- 1.2.1 Penggunaan model pembelajaran tematik kurang bervariasi. Hal ini ditunjukkan dengan penggunaan model pembelajaran ceramah dalam setiap pembelajaran.
- 1.2.2 Penggunaan media pembelajaran tematik kurang efektif dan menarik peserta didik. Guru jarang menggunakan media pembelajaran.
- 1.2.3 Hasil belajar siswa menunjukkan 65 % peserta didik belum mencapai ketuntasan hasil belajar, sedangkan sisanya 35 % peserta didik yang sudah mencapai ketuntasan hasil belajar.
- 1.2.4 Pemanfaatan sumber belajar dan fasilitas belajar di sekolah masih kurang.

1.2.5 Antusiasme belajar peserta didik masih rendah, hal ini terbukti dengan siswa tidak mendengarkan guru ketika guru menjelaskan materi, siswa tidak belajar lagi di rumah jika disuruh orang tuanya, siswa tidak belajar lagi ketika ada PR dan melihat jawaban teman ketika sedang mengerjakan tugas atau ulangan.

1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang telah disebutkan di atas, maka peneliti memberi batasan masalah yang akan dikaji sebagai berikut:

1.3.1 Penelitian ini menggunakan model *discovery learning* berbantuan media *fishbone diagram* pada tema hewan dan tumbuhan adapun muatan pembelajarannya yaitu: Bahasa Indonesia, Matematika dan SBdP.

1.3.2 Penilaian yang digunakan pada penelitian adalah aspek kognitif.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah penelitian kuantitatif ini maka diambil rumusan masalah sebagai berikut:

Apakah model *discovery learning* berbantuan media *fishbone diagram* berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif siswa pada tema hewan dan tumbuhan kelas II SD N Prampelan Kecamatan Sayung Kabupaten Demak semester genap tahun pelajaran 2019/2020?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, pembatasan masalah dan rumusan masalah penelitian kuantitatif ini bertujuan sebagai berikut:

Mengetahui pengaruh model *discovery learning* berbantuan media *fishbone diagram* terhadap hasil belajar kognitif siswa pada tema hewan dan tumbuhan kelas II SD N Prampelan Kecamatan Sayung Kabupaten Demak semester genap tahun pelajaran 2019/2020.

1.6. Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini bermanfaat untuk menambah wawasan, menjadi landasan teori untuk kegiatan pembelajaran, sebagai pendekatan antara materi dan peserta didik, membangun keterkaitan antara informasi dengan pengalaman setelah mempelajari konsep, serta ilmu pengetahuan tentang model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media *fishbone diagram* yang dapat mempengaruhi hasil belajar pada tema Hidup Bersih dan Sehat.

1.6.2 Manfaat Praktis

1.6.2.1 Bagi Peserta didik

Manfaat praktis bagi peserta didik adalah dapat meningkatkan nilai hasil belajar dan semangat serta aktif dalam pembelajaran, dapat meningkatkan keberanian peserta didik dalam mengajukan pertanyaan dan mengemukakan pendapat, dapat meningkatkan daya serap peserta didik dalam menerima materi pelajaran, dapat meningkatkan kreativitas peserta didik dalam pembelajaran, dapat

menambah wawasan peserta didik dalam pembelajaran, dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik secara maksimal, dapat dengan mudah diterima peserta didik karena pengajaran yang diberikan terstruktur.

1.6.2.2 Bagi Guru

Manfaat praktis bagi guru adalah dapat meningkatkan keterampilan guru dalam menciptakan suasana pembelajaran yang kreatif, inovatif dan menyenangkan, dapat meningkatkan kinerja guru dalam menggunakan model pembelajaran dan media pembelajaran yang tepat sesuai kondisi peserta didik, dapat meningkatkan kemampuan guru dalam memahami kemampuan peserta didik dalam pembelajaran, guru dapat memanfaatkan untuk memotivasi peserta didik dalam belajar.

1.6.2.3 Bagi Sekolah

Manfaat praktis bagi sekolah adalah memudahkan pihak sekolah dalam menentukan program pembelajaran yang tepat bagi peserta didik, menambah wawasan untuk pihak sekolah dalam melaksanakan pembelajaran di sekolah.