

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Hasil belajar merupakan suatu kegiatan atau aktivitas yang dilakukan oleh seseorang sehingga mengakibatkan suatu perubahan secara fungsional. Belajar yaitu sebuah perubahan yang lebih baik dalam diri siswa setelah mendapatkan pembelajaran yang di dapatkan. Hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang ada pada siswa setelah melalui proses pembelajaran dimana hasil belajar tersebut dapat diketahui dengan melaksanakan penelitian baik dengan pengamatan langsung maupun dengan menggunakan tes Bwarnirun & Santoso (2021). Hasil belajar merupakan pencapaian yang diperoleh dari siswa yang meliputi perubahan pada pengetahuan, sikap dan nilai-nilai yang dimiliki siswa setelah pembelajaran Hamalik (2008). Hasil belajar adalah tingkat penguasaan yang dicapai oleh peserta didik dalam mengikuti kegiatan belajar - pembelajaran sesuai dengan tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Hasil belajar dalam kerangka ini meliputi ranah kognitif, afektif dan psikomotorik Chalijah (2004). Hasil belajar menurut Sudjana adalah kemampuan-kemampuan yang telah dimiliki oleh peserta didik setelah dia menerima pengalaman belajarnya (Sudjana, 2005). Soedijarto menyebutkan bahwa hasil belajar adalah tingkat penguasaan yang dicapai oleh peserta didik dalam mengikuti program belajar-pembelajaran sesuai dengan tujuan pendidikan yang ditetapkan. Soedijarto juga menyebutkan bahwa hasil belajar meliputi

kawasan kognitif, afektif dan kemampuan kecepatan belajar seseorang peserta didik (Soedijarto, 2006). Pada buku lain Sudjana menyatakan, bahwa terbentuknya tingkah laku sebagai hasil belajar mempunyai tiga ciri pokok, yaitu (1) berupa kemampuan aktual dan potensial, (2) kemampuan itu berlaku dalam waktu yang relatif lama, dan (3) merupakan hasil dari pengalaman dan latihan. Ketiga hal yang dikemukakan tersebut di atas disebut sebagai hasil belajar (Sudjana, 2004). Setelah memahami pengertian dari hasil belajar yang telah diuraikan diatas penelitian ini di temukan beberapa indikator permasalahan khususnya di kelas III pada materi perkalian yaitu kesulitan dalam memahami konsep perkalian yang melibatkan bilangan cacah.

Perkalian merupakan materi yang wajib dikuasai siswa. Materi tersebut materi esensial yang cukup lama proses penanamannya. Bahkan, kalau sudah disajikan dalam soal cerita seringkali siswa mengalami kesulitan. Oleh karena itu, berbagai upaya untuk meningkatkan mutu pelajaran khususnya mata pelajaran matematika terus dilakukan. Upaya itu antara lain dengan penggunaan media yang tepat. Disamping itu, faktor lain yang mempengaruhi hasil belajar adalah dari dalam diri siswa maupun dari luar siswa. Siswa pada umumnya hanya menghafal perkalian, sehingga konsep yang tertanam kurang begitu kuat. Selain itu, banyak siswa yang hasil belajarnya rendah bahkan ada yang sangat rendah, terutama pada pelajaran matematika dalam hal hitung-menghitung. Di sini siswa kurang mampu, bahkan ada juga yang tidak mampu dalam memahami cara Perkalian dengan benar. Ini semua disebabkan karena tidak adanya media pembelajaran yang relevan untuk digunakan dalam

menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa dan keterbatasan guru dalam menyampaikan materi pelajaran Ika Ratih (2016). Jadi siswa kurang memahami perkalian itu karena kurangnya ketersediaan guru dalam memberikan media pembelajaran konkret menjadikan siswa itu malas dan sulit dalam memahami perkalian. Maka dari itu siswa lebih tertuju untuk menghafal bukan memahami perkalian. Alasannya karena siswa sendiri sulit memahami karena kurangnya pengetahuan yang relevan seperti tidak tersedianya media pembelajaran konkret.

Model pembelajaran dari penelitian sebelumnya menggunakan metode *quasy experimental* dengan bentuk *nonequivalent pretest-posttest control group design* dengan populasi dan sampel. Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian adalah tes tertulis. Pengolahan data meliputi uji normalitas, uji t, dan uji proporsi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar matematika siswa yang mendapat pembelajaran dengan menggunakan media gelas perkalian lebih baik daripada tanpa menggunakan media gelas perkalian. Maka dari itu peneliti mencoba menggunakan model *discovery learning*.

Berdasarkan hasil penelitian Muhammad (2021), penggunaan model *Discovery Learning* dalam mata pelajaran Matematika diperoleh pembelajaran matematika dengan menggunakan model *discovery learning* dapat meningkatkan prestasi belajar pada materi operasi hitung. Tugas utama seorang guru bukan hanya mendidik, mengajar, dan melatih siswa. Akan tetapi yang lebih penting bagi guru dapat menumbuhkan minat belajar siswa yang

menyenangkan melalui kegiatan diskusi kelas, sehingga dapat melatih keberanian. Maka dari itu pembelajaran berlangsung sangat efektif karena adanya pendekatan anatar guru kepada siswa. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan (Muhammad, 2021) bahwa pembelajaran dengan model discovery media pembelajaran konkret berpengaruh positif terhadap hasil belajar Tematik siswa kelas III.

Model Discovery learning adalah teori belajar yang didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang terjadi bila pelajar tidak disajikan dengan pelajaran dalam bentuk finalnya, tetapi diharapkan mengorganisasi sendiri (Durajat,2008). Discovery learning merupakan suatu pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam pemecahan masalah untuk pengembangan pengetahuan dan ketrampilan (Effendi,2012). Dari teori di atas peneliti menyimpulkan bahwa discovery learning merupakan proses pembelajaran yang tidak diberikan keseluruhan melainkan melibatkan siswa untuk mengorganisasi, mengembangkan pengetahuan dan keterampilan untuk pemecahan masalah. Sehingga dengan penerapan model discovery learning dapat meningkatkan kemampuan penemuan individu selain itu agar kondisi belajar yang awalnya pasif menjadi lebih aktif dan kreatif. Sehingga guru dapat mengubah pembelajaran yang awalnya teacher oriented menjadi student oriented. Adapun media yang digunakan adalah Laskama atau bisa disebut gelas perkalian. Gelas perkalian adalah suatu alat yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran pada materi perkalian atau bahkan bisa digunakan pada materi operasi hitung lainnya. media gelas perkalian

merupakan salah satu alat yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran pada materi perkalian atau bahkan bisa digunakan pada materi operasi hitung lainnya. Media gelas perkalian pun dapat dibuat dengan mudah oleh guru dan disesuaikan dengan tujuan dan materi pembelajaran yang akan dilakukan. Keunggulan media gelas perkalian ini yaitu dapat mengaktifkan seluruh peserta didik, meningkatkan proses belajar, interaksi antar siswa lebih menonjol, meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memahami materi ajar dan menuntut siswa untuk berfikir, mengingat, memprediksi, dan menghitung.

Berdasarkan Latar Belakang yang telah dipaparkan peneliti ini memiliki tujuan untuk mengetahui dengan penerapan model Discovery dengan media Laskama apakah berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas III. Adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumber inspirasi dalam implementasi proses pembelajaran siswa sekolah dasar. Selain itu, dapat dijadikan sebagai inovasi penggunaan model pembelajaran dan media pembelajaran yang tepat dan sesuai dalam pembelajaran Tematik, serta meningkatkan kemampuan pemahaman konsep dalam pembelajaran tematik sehingga tercapainya hasil belajar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

B. Batasan Masalah

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

1. Pembatasan masalah dalam penelitian digunakan untuk menghindari munculnya penyimpangan maupun pelebaran pokok masalah sehingga

penelitian yang dilakukan dapat terarah. Berikut beberapa batasan masalah dalam penelitian ini : Model Discovery yang dimaksud adalah pembelajaran yang terdiri pemberian rangsangan (stimulation), Perumusan Masalah (problem statement), Pengumpulan Data (Data collection), Tahap Pengolahan Data (Data Processing), Tahap Ferifikasi Data (Data Verivication), Tahap penarikan kesimpulan (Generalization).

2. Pembelajaran Tematik befokuskan pada materi perkalian dengan indikator permasalahan (siswa kesulitan dalam masalah perkalian yang melibatkan bilangan cacah).
3. Media Laskama berupa materi Perkalian
4. Hasil belajar yang dimaksud adalah hasil belajar yang difokuskan pada hasil post test. Kemampuan yang diperoleh siswa setelah kegiatan belajar yang berupa hasil tes yang disediakan setelah penerapan model Discovery dan media Laskama.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah di uraikan, agar penelitian ini lebih terarah maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

Apakah model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media Laskama berpengaruh terhadap hasil belajar siswa?

D. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan latar belakang masalah dan rumusan masalah di atas maka, tujuan penelitian ini ialah untuk mengetahui Model *Discovery Learning* Laskama apakah berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas III.

E. Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada beberapa pihak, diantaranya:

1. Manfaat Teoritis

Memberikan masukan berupa konsep-konsep sebagai upaya meningkatkan dan mengembangkan ilmu dalam bidang Pendidikan dan menjadi bahan untuk penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru. Dapat menjadi tolak ukur dan dapat digunakan sebagai referensi untuk mengembangkan media pembelajaran Tematik yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
- b. Bagi siswa, dapat meningkatkan motivasi belajar belajar sehingga hasil belajar menjadi semakin baik.
- c. Bagi sekolah, dapat bermanfaat dalam meningkatkan kualitas dan mutu pembelajaran Tematik.
- d. Bagi peneliti, dapat menambah pengetahuan dan pengalaman tentang model dan media tersebut.

F. Definisi Operasional

1. Hasil belajar Tematik

Sebuah kemampuan yang di dapatkan oleh siswa setelah proses pembelajaran tematik baik dilakukan dengan cara pengamatan maupun tes, sehingga terbentuknya hasil belajar.

2. Model Discovery Learning

Model inkuiri terbimbing adalah proses pembelajaran yang tidak diberikan keseluruhan melainkan melibatkan siswa untuk mengorganisasi, mengembangkan pengetahuan dan keterampilan untuk pemecahan masalah.

3. Media Laskama

Laskama adalah sebuah media yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran untuk membantu siswa memahami suatu konsep matematika dalam materi perkalian.