

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan diperlukan tidak hanya pada lingkungan sekolah tetapi juga di masyarakat. Melalui pendidikan, kita dapat menjadi pribadi yang cerdas, kreatif, berkemampuan, bertalenta, berkepribadian kuat dan bertanggung jawab. Di sekolah, guru memastikan materi pembelajaran tersampaikan kepada siswa dengan menggunakan berbagai metode pembelajaran bisa digunakan ketika melakukan proses pembelajaran. Guru melaksanakan tugasnya, perlu menerapkan metode yang memungkinkan siswa untuk memahami materi yang disampaikan guru. Bunyamin (2021:78) menyatakan pembelajaran merupakan bagian penting dari interaksi guru dan siswa dengan interaksi langsung, seperti komunikasi tatap muka, dan komunikasi tidak langsung.

Pembelajaran menurut Syaiful Sagala dalam kutipan Bunyamin (2021:79) merupakan mengajarkan peserta didik menggunakan model pembelajaran dan teori belajar merupakan faktor utama keberhasilan pendidikan. Sedangkan menurut Setiawan, M.Andi. (2017:21) menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses perubahan secara sadar dan disengaja serta mengacu pada aktivitas yang ada untuk menciptakan perubahan pada manusia. Lalu dikutip dari Setiawan, M.Andi. (2017: 20) Susanto, Ahmad

berpendapat pembelajaran merupakan perpaduan antara belajar dan mengajar. Pembelajaran dapat terjadi melalui interaksi antara siswa, guru dan kurikulum.

Guru merupakan fasilitator, seorang guru yang profesional harus mampu menunjukkan pengetahuannya di depan kelas. Pengembangan kemampuan belajar hendaknya tidak hanya mendukung keinginan siswa untuk mencapai keberhasilan, tetapi juga mendukung guru di kelas yang mempengaruhi keberhasilan siswa. Untuk dapat melaksanakan pembelajaran secara efektif dan efisien, guru perlu memakai metode pembelajaran. Guru menggunakan metode pembelajaran yang beragam serta bisa disesuaikan dengan kebutuhan guru. Metode pembelajaran adalah metode guru saat memberi pelajaran. Diharapkan dengan menggunakan metode pembelajaran yang tepat, mahasiswa akan lebih memahami informasi yang diberikan oleh dosen.

Salah satu metodenya yaitu metode pembelajaran *Discovery Learning*. Menurut Rutonga yang dikutip oleh Sunarto, M.Fikri dan Amalia, Nur (2022:95) *Discovery Learning* merupakan proses pembelajaran yang lebih ampuh karena banyak proses mental yang dilakukan siswa. Sedangkan menurut Juhri yang dikutip oleh Sunarto, M.Fikri dan Amalia, Nur (2022:96) berpendapat bahwa *Discovery Learning* adalah model pembelajaran yang bisa memecahkan masalah-masalah yang berguna bagi siswa dalam kehidupannya di masa depan.

Discovery Learning menurut Neno, Antonius Jhonwilson. dkk (2023:3) adalah suatu konsep pendidikan yang isinya tidak disajikan pada bentuk akhir, tetapi menuntut siswa untuk mengorganisasikan pembelajarannya dalam proses menemukan isi tersebut. Namun menurut Sunarto, M.Fikri dan Amalia, Nur (2022:98) penerapan model pembelajaran ini bisa meningkatkan kemampuan siswa dalam berpikir, memungkinkan siswa belajar mandiri dan meningkatkan kesadarannya.

Tentunya setiap kegiatan pembelajaran harus mendatangkan efisiensi dalam pembelajaran. Faktor keberhasilan belajar yang paling utama adalah kepuasan belajar. Karena kepuasan belajar memotivasi dan mendorong pembelajaran secara terus menerus, dan segala kegiatan yang diharapkan akan efektif membuahkan hasil yang sukses. Namun pada proses pembelajaran, preferensi belajar setiap siswa terkadang berbeda-beda.

Ketertarikan pada seseorang dapat menimbulkan motivasi sosial, yaitu pengakuan dan kepuasan terhadap lingkungan sekitar. Apresiasi atau pengakuan inilah yang kita bisa sebut dengan *reward*. Contoh dari *reward* dalam dunia pendidikan yaitu ketika guru mengapresiasi hasil usaha siswanya. Dalam kutipan Rohmah, Nur (2019:19) pada konsep pendidikan, *reward* merupakan sarana untuk meningkatkan minat siswa. Sedangkan *reward* menurut Rohmah, Nur (2019:20) adalah imbalan yang diberikan untuk anak terhadap suatu hal yang membuat anak merasa senang dan mengulangnya. Miranda, Rinda. dkk. (2021:34) mengatakan bahwa *reward* merupakan suatu cara untuk menarik minat dan memotivasi siswa untuk

belajar, dan penghargaan yang diterima akan memotivasi siswa untuk belajar lebih lanjut.

Dari observasi yang dilakukan peneliti di SMPN 1 Jiwan Kabupaten Madiun khususnya pada saat mata pelajaran PPKn, peneliti tidak memilih kelas VII dikarenakan siswa kelas VII masih dalam proses penyesuaian dari Sekolah Dasar (SD) ke Sekolah Menengah Pertama (SMP), peneliti tidak memilih kelas IX karena sudah fokus kepada ujian akhir atau ujian kelulusan maka dengan mempertimbangkan alasan tersebut peneliti tidak memilih kelas VII dan kelas IX. Akhirnya peneliti memilih kelas VIII untuk diteliti karena di kelas VIII ditemukan beberapa siswa kurang memperhatikan guru saat memberikan materi pelajaran, mengobrol sendiri dengan teman serta terlihat kurang memiliki minat untuk belajar dan ketika proses pembelajaran ada juga siswa yang mengantuk karena bosan. Ketika peneliti mewawancarai guru PPKn kelas VIII, ternyata pada saat proses pelajaran, nampaknya di kelas terjadi sebagian siswa kurang memperhatikan apa yang guru jelaskan.

Disini peneliti dapat menyimpulkan bahwa minat untuk belajar siswa kelas VIII mata pelajaran PPKn kurang. Minat belajar siswa sangat penting, ketika siswa berminat belajar maka nilai akademiknya juga akan baik. Jika dalam proses pembelajarannya siswa tertarik terhadap materi yang disampaikan guru maka besar kemungkinan tujuan pembelajaran akan tercapai. Dari permasalahan tersebut, nampaknya perlu dipilih metode pembelajaran yang cocok untuk menyelesaikan permasalahan yang ada.

Bertujuan untuk menciptakan siswa yang dapat memahami dengan mudah materi pelajaran dan juga dapat meningkatkan minat belajar pada siswa. Disini peneliti tertarik untuk meneliti lingkungan belajar pada mata pelajaran PPKn menggunakan metode *Discovery Learning* dan pemberian *reward*. Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik mengambil penelitian dengan judul: **“Pengaruh Metode Pembelajaran *Discovery Learning* Dan Pemberian *Reward* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKn Kelas VIII Di SMPN 1 Jiwon Kabupaten Madiun Tahun Ajaran 2023/2024”**

B. Batasan Masalah

Batasan masalah digunakan untuk mencegah terjadinya penyimpangan serta peluasan topik agar peneliti lebih fokus pada tujuannya sehingga dapat tercapai. Berikut ini batasan masalahnya:

1. Tempat penelitian yang diambil berada di SMPN 1 Jiwon Kabupaten Madiun
2. Populasi yang digunakan peneliti yaitu siswa kelas VIII SMPN 1 Jiwon Kabupaten Madiun

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah diatas, maka permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini adalah

1. Bagaimana pengaruh metode pembelajaran *Discovery Learning* terhadap minat belajar pada mata pelajaran PPKn siswa kelas VIII SMPN 1 Jiwan?
2. Bagaimana pengaruh pemberian *reward* terhadap minat belajar pada mata pelajaran PPKn siswa kelas VIII SMPN 1 Jiwan?
3. Bagaimana pengaruh metode pembelajaran *Discovery Learning* dan pemberian *reward* terhadap minat belajar pada mata pelajaran PPKn siswa kelas VIII SMPN 1 Jiwan?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan dengan uraian rumusan masalah diatas, dapat diperoleh tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh dari metode pembelajaran *Discovery Learning* terhadap minat belajar siswa kelas VIII SMPN 1 Jiwan pada mata pelajaran PPKn
2. Supaya mengetahui pengaruh antara pemberian *reward* terhadap minat belajar siswa kelas VIII SMPN 1 Jiwan pada mata pelajaran PPKn
3. Untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran *Discovery Learning* dan pemberian *reward* terhadap minat belajar siswa kelas VIII SMPN 1 Jiwan pada mata pelajaran PPKn.

E. Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan berguna bagi berbagai pihak seperti bagi sekolah, guru , dan siswa antara lain sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah

Diharapkan penelitian ini bisa menjadi informasi bagi sekolah supaya meningkatkan minat belajar siswa untuk mencapai tujuan akademik.

2. Bagi Guru

Diharapkan penelitian ini bisa sebagai informasi mengenai pengaruh metode pembelajaran *Discovery Learning* dan pemberian *reward* terhadap minat belajar siswa. Hal ini bisa digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa.

3. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa melalui metode pembelajaran *Discovery Learning* dan pemberian *reward* yang bermanfaat.

F. Definisi Operasional Variabel

Agar menghindari kesalahan dalam menginterpretasikan istilah yang digunakan, peneliti membahas beberapa istilah atau definisi operasional variabel, sebagai berikut:

1. *Discovery Learning*

Discovery Learning dapat diartikan sebagai suatu strategi pembelajaran yang isinya tidak disajikan dalam bentuk akhir, tetapi mengharuskan siswa mengorganisasikan pembelajarannya dalam proses eksplorasi untuk menemukan konsep pembelajaran

2. Pemberian *Reward*

Reward merupakan pemberian hadiah yang diberikan kepada siswa atas suatu perilaku yang membuat mereka senang dan membuat mereka melakukannya lagi.

3. Minat Belajar

Minat belajar merupakan jenis aktivitas dalam diri seseorang yang mendorongnya melakukan banyak aktivitas mental dan fisik untuk menciptakan perubahan perilaku yang disebabkan oleh pembicaraan relasional orang tersebut di lingkungannya, yaitu intelektual, emosional, dan psikomotorik.