

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan sangat penting dalam mempersiapkan manusia agar mampu memelihara dan meningkatkan kualitas hidup sebagai individu bangsa yang bermartabat. Dapat dikatakan bahwa pendidikan adalah faktor utama dalam kesuksesan suatu negara. Kemajuan sebuah bangsa sangat dipengaruhi oleh perkembangan pendidikannya. Dengan perantara pendidikan, bangsa bisa menjadi mandiri, tangguh, dan memiliki berdaya saing tinggi dengan cara menciptakan generasi muda yang taat kepada Tuhan Yang Maha Esa, berkarakter cerdas, serta memiliki keterampilan yang baik. Pendidikan adalah suatu proses yang dijalankan secara sengaja dan terorganisir yang diciptakan untuk lingkungan belajar dan proses belajar yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk secara aktif mengasah dan mengembangkan potensinya (Rahman dkk, 2022, h. 2). Hal ini supaya peserta didik memiliki keteguhan spiritual dalam beragama, kemampuan mengontrol diri, karakter yang kuat, kecerdasan, serta budi pekerti yang luhur, serta keterampilan yang diperlukan bagi diri mereka sendiri dan masyarakat.

Belajar merupakan suatu aktivitas atau tahapan dalam rangka untuk mendapatkan ilmu pengetahuan, mengasah kemampuan, menyempurnakan tindakan, serta membentuk pola pikir dan mengokohkan karakter atau sifat. Belajar juga dapat diartikan sebagai kegiatan peningkatan potensi pribadi melalui berbagai pengalaman, yang berfokus pada kemampuan individu untuk belajar

dengan bimbingan seorang pendidik. Pada intinya, belajar merupakan aktivitas utama dalam rangkaian proses pendidikan di sekolah. Hal ini dapat dipahami bahwa keberhasilan atau kegagalan suatu pendidikan bergantung pada bagaimana proses belajar mengajar berlangsung dan seberapa serius proses tersebut dilakukan. Belajar merupakan proses perubahan perilaku yang tercermin berupa kemampuan menguasai, penerapan, dan penilaian terhadap sikap serta nilai-nilai, pengetahuan, dan keterampilan dasar yang terdapat dalam berbagai disiplin ilmu atau bahkan lebih luas lagi, dalam berbagai aspek kehidupan atau pengalaman yang terstruktur. Keberhasilan dalam proses belajar tergantung pada adanya seorang guru, karena guru berperan sebagai pembimbing yang memberikan arahan dan memotivasi peserta didik untuk memahami dan menguasai materi dengan baik.

Guru adalah ujung tombak dalam pendidikan yang bertanggung jawab atas kualitas generasi penerus bangsa, dan dapat dikatakan bahwa guru merupakan faktor kunci dalam keberhasilan pendidikan para peserta didik. Guru bertanggungjawab untuk membimbing, mengajar dan, mengarahkan proses pembelajaran kepada peserta didik. Guru tidak hanya menyampaikan pengetahuan, tetapi juga mengembangkan potensi, keterampilan, dan karakter peserta didik. Peran guru sangat penting dalam membentuk individu yang berpendidikan, berakhlak, dan mampu berkontribusi kepada masyarakat. Dalam proses pembelajaran, guru diharapkan mampu mengelola kelas dengan baik sehingga setiap materi yang diajarkan dapat dipahami dan dimengerti oleh siswa. Tentunya, seorang guru akan menghadapi berbagai tantangan dan hambatan dalam menerapkan pembelajaran yang mudah dipahami oleh peserta didik,

terutama dalam menciptakan suasana kelas yang kondusif untuk mendukung kelancaran proses belajar mengajar.

Tantangan dalam dunia pendidikan saat ini sangat pesat. Guru diharapkan untuk terus menghadirkan inovasi baru dalam proses pembelajarannya. Proses pembelajaran yang efektif sangat bergantung pada peran guru sebagai fasilitator utama di kelas. Salah satu elemen penting dalam kualitas pengajaran adalah kemampuan guru dalam merancang pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan perkembangan zaman. Meskipun banyak sekolah telah menyediakan pelatihan dan pengembangan profesional bagi guru, keterampilan mereka dalam merancang pembelajaran yang efektif dan inovatif masih belum optimal. Beberapa faktor yang mempengaruhi keterampilan guru dalam merancang pembelajaran antara lain terbatasnya pemahaman mengenai berbagai metode dan strategi yang sesuai dengan karakteristik siswa, serta kurangnya penguasaan terhadap teknologi pendidikan. Keterbatasan dalam merancang pembelajaran yang kreatif dan disesuaikan dengan kebutuhan individual siswa membuat proses pembelajaran kurang menarik dan efektif. Selain itu, faktor lain yang berperan adalah kurangnya dukungan dan sumber daya yang memadai, seperti perangkat teknologi yang tepat, pelatihan berkelanjutan, dan waktu yang cukup untuk merancang serta mengembangkan rencana pembelajaran. Ketiadaan dukungan ini membuat guru kesulitan dalam meningkatkan keterampilan mereka untuk merancang pembelajaran yang berorientasi pada prinsip pembelajaran aktif, kreatif, dan menyenangkan. Selain itu, tugas guru juga menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas sangat penting bagi perkembangan individu dan masyarakat.

Salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia melalui pendidikan yang berkualitas sangat penting dalam menghadapi persaingan globalisasi. Pendidikan yang baik dapat meningkatkan keterampilan, pengetahuan, dan inovasi, yang semuanya diperlukan untuk beradaptasi dengan perubahan dan tantangan global. Pendidikan yang berkualitas merupakan sistem pendidikan yang mampu memberikan pengalaman belajar yang efektif, relevan, dan menyeluruh kepada siswa. Oleh karena itu, dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan, salah satu bidang pendidikan yang berkontribusi adalah pendidikan Seni Rupa. Hal ini disebabkan karena Pendidikan Seni Rupa tidak hanya terpusat pada pengembangan kreativitas, keterampilan teknik, dan apresiasi terhadap karya seni. Melalui Seni Rupa, peserta didik diajarkan untuk mengungkapkan ide, emosi, dan gagasan mereka melalui berbagai visual, seperti gambar, lukisan, patung, dan seni grafis.

Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya, terutama dalam pendidikan seni rupa di Sekolah Dasar, tidak mengharuskan peserta didik menjadi seniman. Pendidikan seni rupa diberikan di sekolah karena memiliki keunikan dan kemanfaatan terhadap pemberian pengalaman estetik. Pemberian pengalaman estetik dapat diberikan melalui dua pendekatan, yaitu pendekatan pendidikan dalam seni dan pendidikan melalui seni (Aziz dkk, 2022, h. 55). Dengan pendidikan seni rupa, peserta didik juga dilatih untuk menjadi kreatif. Peneliti sendiri lebih memfokuskan pembelajaran Seni Rupa, khususnya pada materi Ragam Hias. Seni rupa dalam materi ragam hias mencakup pemahaman tentang perkembangan dan pentingnya seni rupa dalam kehidupan manusia, khususnya dalam bentuk dekoratif atau hiasan. Ragam hias merujuk pada motif atau pola

yang digunakan untuk menghias benda-benda atau ruang, baik itu untuk tujuan estetika maupun simbolis. Ragam hias ini sering ditemukan pada berbagai jenis karya seni seperti tekstil, keramik, perabotan, hingga arsitektur. Secara historis, seni rupa ragam hias berkembang melalui berbagai peradaban dan budaya, baik di Indonesia maupun dunia. Di Indonesia, ragam hias sangat dipengaruhi oleh kebudayaan lokal yang beragam, seperti yang terlihat dalam seni tradisional dari berbagai daerah. Setiap daerah memiliki ciri khas dalam penggunaan warna, bentuk, dan komposisi yang mencerminkan nilai-nilai budaya serta simbolisme tertentu. Pembelajaran Seni Rupa di sekolah dasar seringkali mengalami tantangan penerapan perangkat ajar yang kurang efektif. Yang mana, model pembelajaran yang digunakan guru masih konvensional yang mengakibatkan kurangnya interaksi antara guru dan peserta didik. Dengan begitu, setiap materi yang diajarkan oleh guru menjadikan siswa kurang berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran yang berlangsung.

Upaya pembelajaran yang efektif dan efisien, seorang guru harus memerlukan model pembelajaran yang inovatif yang sesuai dengan materi yang sedang dipelajari oleh peserta didik. Model pembelajaran adalah struktur atau wadah yang mencakup penerapan suatu pendekatan, prosedur, strategi, metode, dan teknik pembelajaran, mulai dari tahap perencanaan hingga evaluasi setelah pembelajaran berlangsung (Asyafah, 2019, h. 22). Model pembelajaran menjelaskan langkah-langkah sistematis dalam mengatur kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran atau kompetensi yang diinginkan. Sering kali terjadi, guru masih saja menggunakan model pembelajaran yang konvensional. Model konvensional masing sering digunakan oleh para guru di sekolah, karena

dianggap sebagai pembelajaran yang biasa digunakan. Dengan model ini membuat siswa cepat merasa bosan, kurang memberikan respons yang baik terhadap guru dan tidak bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Dengan begitu, dalam proses pembelajaran guru sendiri harus mampu menggunakan model pembelajaran yang bervariasi. Selain itu, guru juga harus mampu membuat media pembelajaran yang dapat memfasilitasi peserta didik untuk mendapatkan pengalaman, membangun pengetahuan yang baru, keaktifan peserta didik, dan memperkuat kemampuannya untuk memecahkan suatu masalah. Dengan menerapkan model pembelajaran yang tepat dan bervariasi, maka hasil belajar siswa di kelas dapat meningkat.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti kepada guru kelas menunjukkan bahwa terdapat permasalahan yang dihadapi peserta didik dalam proses pembelajaran Seni Rupa. Beberapa peserta didik memiliki prestasi akadaemik yang rendah, yang berarti nilai peserta didik tersebut tidak memenuhi kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KTTP). Setelah melakukan wawancara dengan guru kelas VA dan VB, peneliti menyimpulkan bahwa kedua guru kelas V tersebut belum menggunakan model pembelajaran yang bervariasi pada proses pembelajaran Seni Rupa di kelas dan belum menerapkan Model pembelajaran *Discovery Learning*. Di sekolah tersebut juga ditemukan sejumlah hambatan dalam penggunaan media pembelajaran. Beberapa kendala yang sering muncul antara lain terbatasnya akses terhadap teknologi yang memadai, kekurangan sumber daya untuk pengembangan media pembelajaran, serta rendahnya keterampilan guru dalam mengoptimalkan penggunaan teknologi. Perkembangan teknologi juga menimbulkan kebutuhan

akan media pembelajaran yang lebih interaktif, inovatif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik masa kini. Oleh karena itu, pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi digital, seperti video pembelajaran, aplikasi, dan platform pembelajaran online, semakin penting. Namun, masih ada pihak-pihak sekolah yang belum dapat memanfaatkannya secara maksimal, sehingga mengurangi potensi peningkatan kualitas pendidikan.

Selanjutnya, diperoleh data pendukung dari hasil belajar peserta didik di kelas V, dimana dihasilkan sebagai berikut:

Tabel 1.1 Nilai Ujian Sumatif Siswa Kelas V SD Negeri 06 Rantau Utara T.A 2024/2025

Kelas	Jumlah Siswa	Nilai KKTP	Jumlah Ketuntasan	Persentase Ketuntasan	Keterangan
V A	20	75	8	40%	Tuntas
		75	12	60%	Belum tuntas
V B	20	75	7	35%	Tuntas
		75	13	65%	Belum tuntas

Sumber : Data nilai ujian sumatif siswa kelas V dari wali kelas

Adapun nilai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KTTP) mata pelajaran Seni Rupa yaitu 75. Berdasarkan tabel hasil nilai ujian sumatif diatas, dapat kita lihat bahwa peserta didik dikelas V A yang tuntas nilai KKTP sebanyak 8 siswa dengan persentase ketuntasan 40%, dan jumlah peserta didik yang belum tuntas sebanyak 12 peserta didik dengan persentase 60%. Sedangkan pada kelas V B sebanyak 7 orang peserta didik tuntas nilai KKTP dengan persentase 35%, dan jumlah peserta didik yang belum tuntas sebanyak 13 orang peserta didik dengan persentase 65%. Dengan demikian menunjukkan bahwa masih rendahnya hasil ketuntasan belajar peserta didik dalam pembelajaran Seni Rupa, hal ini yang

menjadi permasalahan guru dalam pembelajaran Seni Rupa. Dalam permasalahan yang dihadapi, pembelajaran peserta didik masih berpusat pada guru dan pendidik masih belum menggunakan model pembelajaran yang bervariasi, sehingga peserta didik menjadi mudah bosan. Padahal dengan keterlibatannya peserta didik yang masih terbilang kurang dalam proses pembelajaran akan berpengaruh terhadap hasil belajarnya. Dengan demikian, dibutuhkan suatu model pembelajaran yang lebih efektif untuk menyampaikan materi Seni Rupa.

Mencapai tujuan pembelajaran yang sesuai dengan harapan, harus menerapkan model pembelajaran yang mampu mengajak peserta didik sebagai pusat utama dalam proses pembelajaran, sementara guru berperan sebagai fasilitator. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran *Discovery Learning*. Model *Discovery Learning* merupakan model pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk belajar secara aktif dengan menemukan konsep secara mandiri, sehingga hasil pembelajaran menjadi lebih mudah diingat. Selain itu, model ini juga melatih siswa untuk berpikir secara analitis dan menyelesaikan masalah secara mandiri, yang kemudian dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Belajar melalui Model pembelajaran *Discovery Learning* memudahkan peserta didik dalam memahami konsep, makna, dan hubungan melalui proses intuitif yang mengarah pada kesimpulan. *Discovery Learning* dilaksanakan melalui berbagai kegiatan, seperti observasi, klasifikasi, pengukuran, prediksi, penentuan, dan inferensi. Dengan demikian, diharapkan melalui penerapan *Discovery Learning* akan dapat mempengaruhi hasil belajar siswa dengan lebih baik.

Sehingga peneliti mencoba untuk membuat sebuah penelitian berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Ragam Hias di Kelas V SDN 06 Rantau Utara”

1.2 Identifikasi Masalah

1. Hasil belajar siswa berdasarkan kriteria ketuntasan pada pembelajaran Seni Rupa tergolong masih rendah.
2. Siswa kurang tertarik dalam proses pembelajaran disebabkan penerapan model pembelajaran yang digunakan guru masih konvensional.
3. Minimnya penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran, sehingga siswa kurang memahami materi yang diajarkan.
4. Keterampilan guru dalam merancang pembelajaran yang belum maksimal

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah dan maksimal, maka perlu batasan masalah dalam penelitian, adapun batasan masalah pada penelitian ini yaitu pengaruh model pembelajaran *Discovery Learning* terhadap hasil belajar siswa pada materi ragam hias di kelas V SD Negeri 06 Rantau Utara. Fokusnya adalah pada Pelajaran seni rupa. Penelitian ini dibatasi pada model *Discovery Learning* yang di implementasikan pada model penelitian Juhri.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, rumusan masalah pada penelitian ini yaitu apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Discovery Learning* terhadap hasil belajar siswa pada materi ragam hias di kelas V SD Negeri 06 Rantau Utara?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Discovery Learning* terhadap hasil belajar siswa pada materi ragam hias di kelas V SD Negeri 06 Rantau Utara.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan peneliti dari penelitian ini yaitu manfaat secara teoritis dan manfaat praktis:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi sumbangan ilmu pengetahuan, selain itu diharapkan dapat menjadi acuan bagi pengembangan inovasi peningkatan pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan hasil pembelajaran yang berkualitas.

1.6.2 Manfaat Praktis

- a. Bagi peserta didik, agar meningkatkan ketertarikan siswa serta mewujudkan lingkungan belajar yang menyenangkan melalui penerapan model pembelajaran *Discovery learning* sehingga dapat meningkatkan hasil belajar Seni Rupa pada peserta didik kelas V SD Negeri 06 Rantau Utara.

- b. Bagi pendidik, guna memahami strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan proses belajar di kelas, sehingga permasalahan yang berkaitan dengan pembelajaran Seni Rupa dapat melalui penerapan model pembelajaran *Discovery Learning*.
- c. Bagi Sekolah, dapat menjadikan bahan masukan atau sebagai referensi untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
- d. Bagi Peneliti, bagi peneliti lain, sebagai acuan informasi dan referensi tambahan bagi peneliti lain yang ingin menggali lebih dalam tentang model pembelajaran *Discovery Learning*.

