

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan sejatinya merupakan suatu proses dimana siswa berpartisipasi aktif dalam menerima pelajaran yang disampaikan oleh pengajar seperti guru, mentor, orang tua, tokoh adat dan lain sebagainya. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 1 yang menyatakan bahwa “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”. Dengan demikian pendidikan menitikberatkan pada proses bagaimana seorang peserta didik menerima pelajaran dengan tujuan untuk membentuk karakter dan keterampilan siswa. Demi mencapai pendidikan yang ideal, maka dibutuhkan semacam sistem dimana beberapa komponen pendidikan tersusun dan saling mempengaruhi satu dengan yang lainnya.

Salah satu komponen dari sistem pendidikan yang diimplementasikan dan merupakan pedoman penyelenggaraan serangkaian aktivitas pendidikan ialah kurikulum. Crow dan Crow menyatakan kurikulum sebagai salah satu pedoman dalam pembelajaran yang disusun secara sistematis untuk menuntaskan program bagi upaya mendapatkan ijazah (Ramadhan, 2019: 122). Sedangkan bagi Nana Sudjana dalam (Rohman, 2015: 6) mengemukakan dengan cermat mengenai

kurikulum yang dianggap sebagai niat atau harapan yang dijabarkan dalam tampilan rencana ataupun program pendidikan yang terlaksana bagi para pengaja di jenjang sekolah. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa kurikulum mengandung seperangkat acuan pendidikan secara umum dan pembelajaran secara khusus sehingga penyelenggara pendidikan harus berpedoman pada kurikulum yang dibuat dan disepakati bersama antara pihak sekolah dan pemerintah terkait. Di dalam kurikulum tingkat Sekolah Menengah Atas dan sederajat termuat mata pelajaran sejarah yang merupakan salah satu cabang ilmu sosial yang berusaha menelaah peristiwa masa lalu manusia secara ruang dan waktu.

Berkaitan dengan pembelajaran sejarah memang sejatinya didesain untuk memberikan kesempatan dalam mengembangkan gagasan, ide, dan inovasi sebagai upaya menumbuhkan jiwa nasionalisme dan patriotisme dalam diri siswa. Sebagai sebuah mata pelajaran yang diimplementasikan dalam pendidikan di sekolah, sekurang-kurangnya pembelajaran sejarah memuat metode keilmuan, bahan dan struktur pengetahuan, dan teknik evaluasinya. Di dalam aplikasinya, guru harus mengarahkan siswa untuk belajar terkait materi dan konsep pembelajaran dengan menitikberatkan pada masalah. Sebagaimana dikutip Fenton (1967) dan Brooks & Brooks (1999) dalam Sukarti (2011: 2), guru dalam upaya meningkatkan kemampuan siswa mesti melihat strategi pembelajaran yang dipergunakan sehingga siswa mampu untuk memperoleh 3 kemampuan yakni pemahaman terhadap materi ajar, mempunyai keterampilan inkuiri dalam mencari solusi atas permasalahan aktual, dan memiliki sikap dan nilai-nilai yang diharapkan.

Dengan perkembangan keadaan nasional dan semakin massifnya penyebaran varian Virus Covid-19 di Indonesia diiringi oleh pembatasan aktivitas fisik dan

sosial yang diterapkan oleh pemerintah melalui Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM) terhadap wilayah Jawa dan Bali menimbulkan perubahan kebijakan di beberapa bidang. Di bidang pendidikan pada semester ganjil tahun ajaran 2021/2022 Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan melalui Dinas Pendidikan pada daerah provinsi, kabupaten/kota, dan kecamatan serempak memberlakukan pembelajaran daring sebagaimana yang diterapkan pada masa-masa sebelumnya. Kebijakan ini dapat dipahami sebagai bentuk keterlaksanaan pendidikan dan pembelajaran di tengah masa pandemi sehingga siswa baik tingkat dasar, menengah, dan tinggi tetap bisa melaksanakan proses belajar mengajar. Namun kemudian kebijakan ini berubah menjelang pertengahan semester ganjil tepatnya 04 Oktober 2021 yang mana Dinas Pendidikan Buleleng secara resmi melonggarkan kebijakan pembelajaran daring menjadi Pembelajaran Tatap Muka (PTM) Terbatas. Meskipun demikian, permasalahan dalam dunia pendidikan belum mampu untuk diminimalisir sehingga kemudian perlu pendekatan yang sesuai. Permasalahan yang kerap dialami oleh guru sejarah dan peserta didik ialah: pembelajaran secara monoton, masih berpusat pada guru, stigma kebanyakan siswa yang menganggap pelajaran sejarah bersifat hafalan, terlalu membosankan, minimnya peran siswa dalam mengikuti pembelajaran, dan guru kurang memanfaatkan media pembelajaran.

Hal serupa terjadi pula pada SMKS Puri Wisata Pancasari, Buleleng terkhusus di kelas X Akomodasi Perhotelan A atau disingkat X AP A. Pemilihan sekolah ini didasarkan pada pertimbangan bahwa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) memiliki kesempatan untuk mengembangkan pembelajaran secara langsung selama masa Pembelajaran Tatap Muka (PTM) terbatas. Berkenaan

dengan itu penilaian atau sebagian besar pembelajaran bisa dilakukan secara langsung dengan catatan menerapkan protokol kesehatan, pembatasan jumlah siswa, waktu belajar dan lain sebagainya. Pada tanggal 13 Agustus 2021 dilaksanakan pengamatan awal dan wawancara terhadap guru mata pelajaran sejarah yakni Bapak I Ketut Satria, S.E, M.Pd, didapatkan hasil bahwa proses belajar dilaksanakan menerapkan sistem pembelajaran daring dengan memanfaatkan aplikasi *Google Classroom* sebagai media utama untuk melangsungkan pembelajaran. Selain itu, guru juga menggunakan *Google Form* sebagai absensi dan media Youtube sebagai aplikasi penyedia video berbasis penjelasan materi-materi pelajaran. Berkat adanya perubahan sistem pembelajaran dari daring menjadi PTM terbatas, desain pembelajaran guru kembali mengalami perubahan menuju kepada proses belajar mengajar konvensional sebagaimana sebelum pandemi melanda Indonesia. Pemilihan kelas X AP A dalam penelitian ini didasarkan dari hasil temuan awal melalui ulangan dan wawancara kepada guru mata pelajaran sejarah yang mengungkapkan bahwa kelas tersebut dari segi pembelajaran mengalami penurunan partisipasi belajar dan oleh karenanya perlu dilakukan perbaikan.

Hal itu dapat dianalisa dari penyebab menurunnya motivasi atau semangat belajar siswa yang disebabkan oleh: 1) minimnya guru dalam menggunakan media dan model sehingga pembelajaran cenderung monoton, 2) pembelajaran masih didominasi oleh peran besar guru, 3) siswa menganggap pembelajaran sejarah membosankan dan bersifat hafalan, 4) penjelasan guru lebih menekankan materi saat pelajaran, namun jarang mengkorelasikan dengan kehidupan saat ini atau dengan materi sebelumnya, 5) tidak ada pengukuran secara jelas terhadap

pemahaman siswa akan materi yang dipelajari saat berlangsungnya pembelajaran dan 6) siswa kurang mempunyai kesempatan untuk terlibat dalam proses belajar baik berdiskusi maupun kerja kelompok antar siswa.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, tampaknya motivasi belajar siswa cenderung menurun disebabkan memang metode pembelajaran dan media yang digunakan guru dari pertemuan satu dengan yang lainnya sama sehingga memunculkan sikap bosan pada siswa. Indikator motivasi siswa rendah misalnya minimnya partisipasi siswa untuk bertanya dan menjawab, siswa seringkali terlambat mengumpulkan tugas, dan hanya sedikit siswa yang mencatat materi-materi pelajaran yang dianggap penting dalam buku tulis. Jika motivasi belajar tidak dimiliki oleh siswa, akan berdampak pada keurangaktifan saat mengikuti kegiatan belajar mengajar dan mengarah pada penurunan hasil belajar siswa dilihat dari nilai ulangan harian yang memperoleh rata-rata 54,80. Dengan demikian, hasil belajar siswa berada dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran sejarah yaitu 75.

Berfokus pada permasalahan yang menjadi penyebab rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa tersebut perlu adanya upaya pembaharuan terhadap desain pembelajaran yang dipergunakan guru. Disamping itu, karena sistem pembelajaran adaptif yang berlaku guru mesti menyesuaikan media dan model pembelajaran yang tepat ketika PTM terbatas. Berdasarkan permasalahan itu, perlu upaya perbaikan di dalam proses belajar mengajar sejarah terutama pada media dan model pembelajaran yang tepat sehingga mampu membangkitkan antusiasme dan keterlibatan siswa yang besar dalam kegiatan belajar. Dengan begitu dapat

memperbaiki semangat belajar secara berkelanjutan. Salah satu pendekatan yang dapat memunculkan sikap aktif adalah model pembelajaran *Discovery Learning*.

Untuk memperbaiki pembelajaran sejarah itu maka diperlukan model pembelajaran berbasis *Discovery Learning* guna memperoleh capaian pembelajaran yang telah direncanakan. Pembelajaran berbasis penemuan siswa dituntut belajar aktif dengan keikutsertaannya melalui penemuan prinsip-prinsip, konsep-konsep, dan guru dalam hal ini memacu siswa agar mempunyai pengalaman belajar serta percobaan yang memungkinkan siswa mendapatkan prinsip atau konsep untuk dirinya sendiri (Wilcox dalam Suprihatiningrum, 2016: 241-242). *Discovery Learning* umumnya melibatkan peserta didik dalam melangsungkan eksperimen, observasi, atau kegiatan ilmiah lainnya sehingga memperoleh simpulan dari hasil pencarian tersebut (Saifuddin dalam Fajri, 2019: 67). Model pembelajaran ini bersifat konstruktivistik dalam artian bahwa siswa menelusuri berbagai informasi yang didapatkan dari tindakan ilmiah di atas dan pada akhirnya mampu menyusun suatu gambaran mengenai permasalahan yang diberikan oleh guru.

Dalam salinan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 103 Tahun 2014 tentang pembelajaran pada pendidikan dasar dan menengah tersirat bahwa pada Kurikulum 2013 yang mengedepankan partisipasi siswa secara penuh dalam pembelajaran sangat direkomendasikan memakai pendekatan saintifik dengan model-model pembelajaran seperti: *discovery learning*, *inquiry based learning*, *problem based learning*, dan *project based learning* (Kemendikbud, 2014). Dengan begitu jelaslah bahwa *Discovery Learning* mengutamakan penyelidikan siswa untuk mendapatkan pengetahuan berupa

informasi mengenai materi pelajaran secara ilmiah dan otentik. Menurut Arika dkk dalam (Fajri, 2019: 67-68), ciri-ciri *Discovery Learning* dapat dibagi menjadi 3 yaitu: memecahkan dan mengeksplorasi masalah untuk mengkonstruksi pengetahuan, berpusat pada peserta didik, dan kegiatan penggabungan antara pengetahuan yang sudah didapat siswa dengan pengalaman baru. Melalui pemakaian model belajar *Discovery Learning* peserta didik akan mampu meningkatkan motivasi karena keterlibatan secara mandiri dalam memperoleh dan mengolah materi pelajaran melalui berbagai sumber belajar. Penggunaan model ini karena banyak peran siswa dalam belajar yang memungkinkan mendapatkan, menganalisis, dan menyajikan materi.

Untuk mengatasi rendahnya motivasi dipergunakan dengan penerapan model *Discovery Learning* memperhatikan beberapa sisi kelebihan sehingga pembelajaran yang diberikan dapat efektif dan efisien. Kelebihan *Discovery Learning* seperti yang disebutkan Salmi (2019: 3) antara lain: 1) Dapat membantu siswa dalam upaya memperbaiki atau keterampilan melalui proses kognitif, 2) Pengetahuan yang didapat oleh siswa sangat penting untuk meningkatkan ingatan, pengertian, dan transfer ilmu, 3) Siswa menjadi terbiasa memecahkan masalah, 4) Dapat memperkuat diri pribadi siswa, disebabkan mendapatkan kerjasama dengan siswa lainnya, 5) Melibatkan keaktifan siswa dalam belajar, 6) Mendukung siswa dalam berfikir intuitif dan merangkai hipotesis.

Pembelajaran dengan model penyelidikan bakal efektif apabila dipadukan terhadap media pembelajaran berbasis video. Salah satu media pembelajaran itu, adalah penayangan video dengan bantuan aplikasi. Video berbantu Aplikasi *Powtoon* merupakan sebuah platform digital yang bertujuan mempermudah

pemahaman seseorang melalui produk utama yaitu desain video presentasi. Dengan Aplikasi *Powtoon* ini siswa dalam meningkatkan literasi dan mampu meningkatkan daya analisa terhadap media yang diberikan oleh guru. Pemakaian aplikasi ini adalah untuk menyederhanakan siswa terhadap pemahaman konsep materi yang dialokasikan oleh guru, dan bagi siswa yang mengalami kelemahan dalam penerimaan materi sehingga bahan ajar berbentuk video dapat diputar beberapa kali untuk menghasilkan pemahaman siswa secara holistik tentang materi yang dibelajarkan. Aplikasi ini pertama kali muncul di tahun 2012, dan setahun kemudian semakin berkembang hingga sekarang ini (Deliviana, 2017). *Powtoon* juga menyediakan berbagai fitur dan animasi yang memungkinkan tampilan video lebih menarik dan interaktif.

Dari kelebihan model pembelajaran berbasis *Discovery Learning* melalui Aplikasi *Powtoon* kemudian peneliti berfikir bahwa motivasi dan hasil belajar siswa dalam pelajaran sejarah akan meningkat melalui pemberlakuan model pembelajaran ini karena siswa dapat menemukan konsep materi, prinsip-prinsip, dan nilai pada ringkasan video presentasi.

Penelitian sejenis tentang model *Discovery Learning* berbasis pembelajaran daring sudah banyak ditulis, antara lain penelitian yang dilakukan oleh Siti Maghfiroh, Widya Kusumaningsih, dan Fransiska Suciana (2021) dengan judul “Penerapan Model *Discovery Learning* Berbantuan Media Audiovisual Berbasis Pembelajaran Daring untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD 3 Cranggang Kabupaten Kudus”, yang dilaksanakan dalam 3 siklus dari 13 orang siswa. Hasilnya yakni mendapatkan data bahwa terdapat peningkatan hasil belajar

siswa kelas V SD 3 Cranggang dimana rata-rata siklus I (68,1) meningkat pada siklus II (73,1) begitu pula ketika siklus III (82,3).

Sedangkan penelitian yang berbantuan media pembelajaran video juga sudah banyak dilakukan oleh peneliti, salah satu adalah Bina Mitriani (2020) berjudul “Efektivitas Media Video sebagai Media Bantu pada Model *Discovery Learning* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dan Aktivitas Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Simeulue Cut”. Dari hasil penelitian tersebut memperlihatkan terdapat peningkatan aktivitas siswa sebesar 15% yang pada siklus I (57,5%) dan siklus II memperoleh 72,5%. Dilihat dari hasil belajar yang didapatkan oleh siswa pada siklus I mencapai 66,66%, sementara siklus II mencapai 71,42% sehingga mengalami peningkatan sebanyak 4,76%.

Penelitian menggunakan pendekatan *Discovery Learning* yang berimbang terhadap motivasi dan hasil belajar siswa dilakukan oleh Ilmiawan dan Wiwik Evi Angraeni (2018) dengan judul penelitian “Peningkatan Hasil dan Motivasi Belajar Sejarah Siswa Kelas XI IPS 2 SMAN 1 Kuripan dengan Menggunakan Model *Discovery Learning* pada Pokok Bahasan Dampak Perkembangan Kolonialisme dan Imperialisme di Indonesia Tahun Ajaran 2018/2019”. Hasil dari penelitian ini memperlihatkan kenaikan hasil belajar rata-rata siklus I (68,32) dengan siklus II (88,23). Sementara motivasi belajar nilai siklus I (75) dan siklus II (90,57). Oleh karena itu, penelitian ini mampu meningkatkan hasil dan motivasi belajar peserta didik di kelas XI IPS 2 SMAN 1 Kuripan.

Berdasarkan kajian di atas, penelitian menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* dengan berbantuan Aplikasi *Powtoon* belum pernah dilakukan sehingga hal ini peneliti anggap penting untuk dilakukan penelitian

dengan judul “Penerapan Pembelajaran Berbasis *Discovery Learning* melalui Aplikasi *Powtoon* pada Materi Pokok Proklamasi Kemerdekaan Indonesia untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Sejarah Siswa Kelas X AP A SMKS Puri Wisata Pancasari Tahun Pelajaran 2021/2022”.

1.2. Rumusan Masalah

Dari uraian masalah latar belakang diatas, didapatkan beberapa rumusan masalah yang dapat dianalisis melalui penelitian ini sebagai berikut:

- 1.2.1. Apakah terdapat peningkatan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran sejarah setelah penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* melalui Aplikasi *Powtoon* pada siswa kelas X AP A SMKS Puri Wisata Pancasari ?
- 1.2.2. Apakah terdapat peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah setelah penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* melalui Aplikasi *Powtoon* pada siswa kelas X AP A SMKS Puri Wisata Pancasari ?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah yang dipaparkan di atas, penelitian ini mempunyai beberapa tujuan yang hendak dicapai yaitu sebagai berikut :

- 1.3.1. Untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran sejarah setelah penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* melalui Aplikasi *Powtoon* pada siswa kelas X AP A SMKS Puri Wisata Pancasari.
- 1.3.2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa kelas X AP A SMKS Puri Wisata Pancasari terhadap model pembelajaran *Discovery Learning* melalui Aplikasi *Powtoon*.

1.4. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memiliki manfaat, baik manfaat teoretis maupun manfaat praktis.

1.4.1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadikan manfaat yang positif dan menambah khazanah keilmuan serta bermanfaat bagi pengembangan ilmu pendidikan terkhusus implementasinya dalam strategi pembelajaran sejarah.

1.4.2. Manfaat Praktis

Hasil dalam penelitian ini diharapkan memberikan manfaat praktis, bagi :

- 1.4.2.1. Peneliti lain agar dapat menambah wawasan, menarik minat dan semangat untuk menghasilkan penelitian sejenis, namun terlebih supaya dapat dipergunakan sebagai rujukan untuk melakukan penelitian yang berkaitan dengan penelitian pendidikan melalui penerapan ataupun pengaplikasian model pembelajaran *Discovery Learning* yang dikombinasikan dengan media-media interaktif dan inovatif.
- 1.4.2.2. Pendidik Sejarah, penelitian ini mampu untuk dijadikan sebagai acuan strategi belajar mengajar yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan keterlibatannya secara aktif untuk pembelajaran yang lebih baik.
- 1.4.2.3. Siswa, penelitian ini dapat membangun semangat, partisipasi dan motivasi serta hasil belajar siswa saat mengikuti proses pembelajaran sejarah dalam kelas, selain itu dapat mengembangkan cara berfikir kritis dan kreativitas siswa dalam memecahkan suatu masalah dengan menelaah berbagai sumber belajar yang relevan.

- 1.4.2.4. Sekolah, diharapkan penelitian ini dapat dijadikan bahan dalam mengambil kebijakan sekolah tentang penggunaan alat dan media pembelajaran yang tepat dan terukur di kelas X AP A SMKS Puri Wisata Pancasari.
- 1.4.2.5. Jurusan, supaya dapat menambah wawasan dan literatur mengenai model pembelajaran *Discovery Learning* sehingga kemudian dapat dijadikan pedoman oleh mahasiswa untuk mempelajari suatu model pembelajaran dan dapat mengimplementasikan dalam pelaksanaan pembelajaran atau penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

