

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan memberikan kita pengetahuan tentang kehidupan. Sebagai dasar dalam segala bidang, pendidikan merupakan hal vital dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan dapat mengarahkan manusia untuk memilah mana yang baik dan mana yang buruk. Pendidikan dapat menciptakan suatu karakter. Pendidikan dapat membentuk bangsa yang kuat, dimana bangsa yang kuat akan mampu bertahan dalam menghadapi segala gencatan maupun arus yang menerpa. Seperti apa yang dikatakan Nelson Mandela, “pendidikan adalah senjata paling mematikan, karena dengan itu anda dapat mengubah dunia”. Hal itulah yang menggambarkan keadaan dunia saat ini.

Indonesia merupakan salah satu dari begitu banyak negara berkembang di dunia. Sebagai negara berkembang, pendidikan yang adapun masih dalam tahap perkembangan. Namun mengingat betapa pentingnya pendidikan dalam sektor kehidupan, telah dilakukan berbagai upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia.

Salah satu upaya dalam meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia adalah dengan merancang dan mengelola proses pembelajaran aktif, yang sesuai dengan perubahan zaman. Guru wajib merancang dan mengelola proses pembelajaran aktif yang menyenangkan, dimana proses pembelajaran merupakan inti dari proses pendidikan secara keseluruhan.

Satu dari sekian banyak faktor yang mempengaruhi berhasil tidaknya proses pendidikan adalah pembelajaran yang berlangsung. Pembelajaran tersebut, baik secara langsung maupun tidak telah mempengaruhi motivasi belajar dalam diri siswa yang akan berdampak pada hasil belajarnya.

Kenyataan di lapangan masih banyak guru yang belum adaptif dengan perubahan. Mereka masih terbiasa dengan kebiasaan mengajar secara konvensional. Guru menerangkan siswa mendengarkan, guru

mendiktekan siswa mencatat, guru bertanya siswa menjawab. Itulah mayoritas kenyataan pendidikan di Indonesia. Seperti pengamatan yang telah dilakukan di kelas II SD Negeri Jatibatur 3. Berdasarkan data yang diperoleh baru 50,00% dari 22 orang siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi, sedangkan 50,00% lainnya memiliki motivasi belajar rendah. Siswa yang telah belajar tuntas sebesar 59,09% dan 40,91% siswa lainnya belum tuntas. Masih separuh siswa yang belum memiliki motivasi belajar di kelas. Salah satu penyebab hal tersebut adalah pembelajaran yang berlangsung di kelas kurang menyenangkan karena guru kurang kreatif dalam proses pembelajaran.

Padahal dalam Kurikulum 2013 guru dituntut untuk lebih kreatif dalam melaksanakan proses pembelajaran karena harus dapat mengarahkan siswa agar dapat mengembangkan potensinya dalam 3 aspek yaitu aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotorik.

Salah satu model pembelajaran yang digunakan dalam penerapan Kurikulum 2013 adalah *discovery learning*. *Discovery learning* atau pembelajaran penemuan merupakan pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk menemukan sendiri konsep dan prinsip belajar. Pembelajaran penemuan mempunyai beberapa keunggulan diantaranya adalah membangkitkan keingintahuan siswa, dengan memotivasi mereka terus bekerja hingga menemukan sendiri jawaban yang dicari. Proses penemuan sendiri konsep dan prinsip ini dapat dilakukan siswa salah satunya dengan melalui pengalaman strategi pembelajaran *example non example*.

Strategi pembelajaran *example non example* merupakan salah satu strategi belajar yang menggunakan gambar atau ilustrasi sebagai media pembelajaran yang membantu siswa menemukan konsep belajar. Penggunaan strategi ini cocok untuk anak kelas rendah dimana pada usia perkembangan ini mereka lebih mudah dalam menyelesaikan persoalan yang disajikan dengan bantuan benda kongkrit yang dapat digambarkan atau dialami.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti terdorong untuk melakukan penelitian dengan judul “Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar melalui Strategi Pembelajaran *Example Non Example* pada Tema Hidup Bersih dan Sehat Siswa Kelas II di SD Negeri Jatibatur 3, Gemolong, Sragen, Tahun Ajaran 2014/ 2015”.

## **B. Pembatasan Masalah**

Masalah-masalah dalam penelitian ini dibataskan pada:

1. Subjek pemberi tindakan dalam penelitian ini adalah guru (peneliti).
2. Subjek penerima tindakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas II SD Negeri Jatibatur 3, Kecamatan Gemolong, Kabupaten Sragen tahun ajaran 2014/ 2015.
3. Objek tindakan dalam penelitian ini adalah penerapan strategi pembelajaran *example non example*.
4. Objek hasil tindakan dalam penelitian ini adalah peningkatan motivasi dan hasil belajar pada tema Hidup Bersih dan Sehat, subtema Hidup Bersih dan Sehat di Sekolah.

## **C. Perumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Apakah penerapan strategi pembelajaran *example non example* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada tema Hidup Bersih dan Sehat siswa kelas II di SD Negeri Jatibatur 3, Gemolong, Sragen tahun ajaran 2014/ 2015?
2. Apakah strategi pembelajaran *example non example* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada tema Hidup Bersih dan Sehat siswa kelas II di SD Negeri Jatibatur 3, Gemolong, Sragen tahun ajaran 2014/ 2015?

## **D. Tujuan**

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka dapat ditarik tujuan penelitian yang ingin dicapai yaitu untuk:

1. Tujuan Umum
  - a. Meningkatkan kualitas pembelajaran di dalam kelas.
  - b. Menambah keterampilan guru mengenai strategi pembelajaran *example non example*.
2. Tujuan Khusus
  - a. Meningkatkan motivasi belajar siswa melalui strategi pembelajaran *example non example* pada tema Hidup Bersih dan Sehat siswa kelas II di SD Negeri Jatibatur 3, Gemolong, Sragen tahun ajaran 2014/ 2015.
  - b. Meningkatkan hasil belajar siswa melalui strategi pembelajaran *example non example* pada tema Hidup Bersih dan Sehat siswa kelas II di SD Negeri Jatibatur 3, Gemolong, Sragen tahun ajaran 2014/ 2015.

#### **E. Manfaat**

Berdasarkan tujuan yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat atau kegunaan dalam pendidikan anak usia sekolah dasar. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat teoritis
  - a. Sebagai sarana untuk menambah referensi dan bahan kajian dalam khasanah ilmu pengetahuan tentang strategi pembelajaran *example non example*.
  - b. Sebagai pedoman penelitian selanjutnya dalam upaya meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.
2. Manfaat praktis
  - a. Bagi Siswa  
Proses pembelajaran ini dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa di kelas.

b. Bagi Guru

Sebagai bahan masukan bahwa strategi pembelajaran *example non example* dapat digunakan untuk melaksanakan pembelajaran yang menyenangkan dan kreatif.

c. Bagi Sekolah

Memberi sumbangan bagi sekolah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.