

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran (Presiden RI, 2003) . Pendidik atau guru harus memiliki dasar empiris yang kuat untuk mendukung profesi mereka sebagai pengajar(Nurhadi, 2020). Kegiatan dalam pembelajaran terjadi suatu interaksi belajar mengajar antara seorang guru dengan peserta didiknya secara aktif yang semua itu merupakan suatu proses pembelajaran. Pengalaman belajar yang disertai dengan mengaitkan antara materi pelajaran dengan kehidupan nyata peserta didik ini sangat penting dalam kegiatan belajar peserta didik, sebab pengalaman belajar tersebut dijadikan sumber pengetahuan dan keterampilan yang akan mendorong ketercapaiannya suatu hasil belajar.

Guru merupakan unsur penting dalam proses pembelajaran yang harus berkompeten dalam semua aspek penyampaian pembelajaran di kelas. Guru berperan penting sebagai pembimbing, membimbing peserta didik menemukan berbagai potensi yang dimilikinya sebagai bekal hidup mereka, mengarahkan peserta didik untuk melaksanakan tugas perkembangan sehingga menjadi manusia ideal yang menjadi harapan setiap orang tua dan masyarakat (Fatmawati, 2021).

Peran guru juga memotivasi, guru harus kreatif agar dapat memotivasi peserta didik untuk belajar yaitu: (a) membangkitkan minat peserta didik; (b) menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan; (c) Berilah pujian yangsesuai untuk setiap keberhasilan peserta didik; (d) Berilah komentar terhadap hasilpekerjaan peserta didik. Guru juga sebagai evaluator. Artinya, mengumpulkan data atau informasi tentang keberhasilan pembelajaran yang telah berlangsung(Nurzannah, 2022).

Seorang guru ideal akan mampu bertindak dan berpikir kritis dalam menjalankan tugasnya secara profesional dan dapat menentukan alternatif yang harus diambil dalam prses belajar mengajar guna tercapainya tujuan pembelajaran itu sendiri. Pembelajaran yang ideal adalah pembelajaran yang mampu mendorong kreativitas anak secara keseluruhan, membuat peserta didik aktif,

mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan berlangsung dalam kondisi yang menyenangkan (Tobing, 2016).

Upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan tidak semua bergantung pada faktor guru saja, meskipun pada hakikatnya guru adalah salah satu unsur utama dalam sistem pendidikan yang sangat mempengaruhi pendidikan. Pendidikan juga merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Keberhasilan suatu pendidikan sangat terkait dengan hasil belajar peserta didik.

Hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar yang dilihat dari sisi peserta didik. Tingkat perkembangan mental tersebut terkait dengan bahan-bahan pelajaran. Secara menyeluruh hasil belajar tersebut merupakan kumpulan hasil atau penggal-penggal tahap belajar (Audie, 2019).

Hasil belajar merupakan saat terselesaikannya bahan pelajaran. Bukti bahwa seseorang telah belajar ialah terjadinya perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu dan dari tidak mengerti menjadi mengerti. Hasil belajar itu pun ada dalam perubahan aspek-aspek yaitu: pengetahuan, keterampilan, apresiasi, emosional, serta hubungan sosial. Menunjang hasil belajar yang baik maka dibutuhkan aktivitas belajar, karena tanpa adanya aktivitas belajar maka pengalaman belajar tidak akan terjadi. Berpengalaman langsung dalam proses belajar adalah aktivitas belajar, tidak ada belajar tanpa adanya aktivitas belajar.

Hasil belajar peserta didik pada dasarnya adalah penilaian yang dilakukan guru untuk melihat seberapa baik peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Semakin peserta didik menunjukkan aktivitas belajar yang *intens*, maka sudah dapat dipastikan bahwa pemahamannya dalam menyerap materi pelajaran akan semakin baik pula. Oleh karena itu, guru sebagai fasilitator perlu menyediakan ruang yang cukup luas bagi peserta didik untuk beraktivitas, berkembang serta menunjukkan bakat dan minat yang dimilikinya sehingga pada akhirnya peserta didik dapat menunjukkan penalaran dan kreativitasnya dalam mengatasi permasalahan belajar yang dimilikinya (Haryadi and Pratiwi, 2021).

Berdasarkan hasil nilai UTS, rata-rata nilai peserta didik adalah 72,5. Nilai tersebut kurang dari standar KKM sekolah yaitu 75. Hasil ini didapat karena peserta didik kurang aktif saat proses pembelajaran, hal ini terjadi karena banyak hal yang mempengaruhi kondisi peserta didik dalam belajar di kelas dan diperoleh keterangan bahwa secara umum hasil pembelajaran peserta didik masih belum memuaskan. Peneliti memerlukan sebuah model pembelajaran yang tepat serta mendorong partisipasi peserta didik secara penuh, aktif, dan antusias dimana model diskusi ini merupakan suatu model yang dapat digunakan untuk membuat peserta didik menjadi lebih aktif dalam belajar serta tidak malu-malu ataupun takut untuk bertanya kepada guru apabila ada suatu hal yang belum jelas.

Memahami berbagai masalah yang muncul di atas, maka peneliti menerapkan solusi pembelajaran yang mana diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik menjadi lebih baik dari sebelumnya. Peneliti memilih model *discovery learning* ini dikarenakan peserta didik didorong untuk aktif terlibat dalam proses pencarian, penemuan, dan pemahaman konsep-konsep baru. Pendekatan ini menekankan pada peran aktif peserta didik dalam mengkonstruksi pengetahuan mereka sendiri melalui eksplorasi dan eksperimen. *Discovery learning* didasarkan pada teori konstruktivisme, yang berpendapat bahwa peserta didik tidak hanya menerima pengetahuan dari guru secara pasif, tetapi aktif mengkonstruksinya berdasarkan pengalaman dan pemahaman yang sudah ada. Pendekatan ini memberikan pemahaman mendalam dan pemecahan masalah kreatif, karena peserta didik dihadapkan pada situasi di mana mereka harus menemukan jawaban atau solusi secara mandiri (Sugrah, 2020).

Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut dengan judul **“Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Implementasi Model *Discovery Learning* pada Mata Pelajaran Dasar Desain Busana”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka masalah – masalah yang dapat diidentifikasi antara lain :

1. Proses pembelajaran masih berpusat pada guru.

2. Aktivitas dan keaktifan proses belajar peserta didik masih pasif.
3. Hasil belajar peserta didik belum sepenuhnya memuaskan.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas :

1. Model pembelajaran yang digunakan adalah *discovery learning*.
2. Materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah materi dasar desain busana.
3. Peningkatan hasil belajar peserta didik yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil belajar pada aspek kognitif dan aspek afektif.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana peningkatan pengetahuan hasil belajar peserta didik pada Mata pelajaran Dasar Desain Busana melalui Implementasi Model *Discovery Learning*?

1.5 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan perumusan masalah yang telah peneliti paparkan di atas maka dapat disusun tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini. Tujuan dalam penelitian ini adalah

1. Mengetahui model *Discovery learning* dapat meningkatkan hasil belajar.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dan memberikan pengetahuan serta wawasan bagi dunia pendidikan terkait dengan penggunaan model pembelajaran *Discovery learning* pada mata pelajaran Dasar Desain Busana.

2. Manfaat Praktis

- I. Bagi Peserta didik

Untuk lebih meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan perbaikan dan peningkatan mutu proses pembelajaran.

II. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi guru tata busana Mata pelajaran Dasar Desain Busana dalam upaya peningkatan mutu pembelajaran dan dapat digunakan sebagai alternatif model dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.

