

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah proses perubahan tingkah laku atau penambahan ilmu pengetahuan dan pengalaman hidup sehingga siswa menjadi lebih dewasa dalam pemikiran dan sikap pada dirinya apalagi Pendidikan di era digital saat ini mengalami sangat pesat, karena kemajuan dalam bidang teknologi tidak dialami oleh orang dewasa saja tetapi dialami oleh anak-anak usia sekolah dasar yang sudah bisa mengikuti di era sekarang pada perkembangan teknologi saat ini. Teknologi banyak dimanfaatkan dalam dunia pendidikan, antara lain sebagai sarana dan prasarana internet, interaksi antara pendidik dan siswa. Penekanan Pendidikan dibandingkan pembelajaran terletak pada pembentukan kesadaran dan kepribadian seorang siswa secara mandiri guna untuk mewariskan nilai-nilai keagamaan, kebudayaan, kepribadian dan keahlian tersendiri untuk generasi berikutnya (Nurkholis, 2013).

Perkembangan zaman saat ini supaya kualitas suatu Pendidikan dapat meningkat secara terus menerus pada keahlian yang dimilikinya. Perubahan Pendidikan dapat dilakukan melalui beberapa aspek salah satunya adalah perubahan kurikulum, pembaruan kurikulum pembelajaran yang digunakan guru untuk diterapkan pada siswa yaitu pembaruan kurikulum merdeka. Kurikulum merupakan pedoman dalam pelaksanaan kegiatan Pendidikan di sekolah bagi pihak-pihak yang terkait, baik secara langsung maupun tidak langsung, seperti pihak guru, kepala sekolah, pengawas, orangtua, masyarakat, dan pihak siswa itu sendiri. Seiring berjalannya waktu telah terjadi berbagai perubahan dalam kebijakan kurikulum. Perubahan ini diadakan untuk mewujudkan kualitas Pendidikan menjadi lebih baik. Kementerian Pendidikan, kebudayaan dan teknologi mengeluarkan kebijakan baru dalam pengembangan kurikulum sebagai sarana pemulihan pembelajaran selama 2024 dan juga sebagai peningkatan mutu Pendidikan yaitu kurikulum merdeka.

Menurut Zahir dkk, (2022) mengemukakan bahwa kurikulum merdeka menekankan pada proses belajar mengajar yang memberikan kebebasan kepada siswa untuk mengembangkan potensi, minat, dan bakat dalam dirinya, sehingga akan sesuai karakteristik dan kebutuhan setiap siswa. Akan tetapi guru juga diberi kebebasan untuk memilih bahan ajar yang cocok dan sesuai pada tingkatan kompetensi siswa, minat serta kebutuhan belajar siswa yang akan di ajar. Dalam hal pergantian kurikulum ini guru dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam melaksanakan pembelajaran, menempatkan siswa sebagai objek sekaligus subjek belajar, sehingga guru tidak akan menjadi sumber satu-satunya pada pembelajaran. Maka dari itu akan menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan, bermakna, dan dapat dinikmati. Mengimplementasikan kurikulum merdeka sangat berbeda pada kurikulum sebelumnya, masih banyak kendala yang diketahui dan sangat mempengaruhi hasil belajar siswa, baik secara media yang digunakan, model yang digunakan hingga penilaian pada kurikulum merdeka, dikarenakan kurikulum ini lebih rumit dibandingkan oleh kurikulum sebelumnya. Kurikulum juga terpengaruh pada pembelajaran disekolah, salah satunya yaitu pembelajaran matematika, karena pembelajaran matematika menurut siswa pembelajaran yang sulit dan bermasalah pada nilai.

Matematika merupakan salah satu ilmu pengetahuan dan teknologi yang telah banyak memberikan kontribusi bagi kemajuan diberbagai bidang kehidupan salah satunya adalah berhitung. Matematika salah satu mata pelajaran yang ada dijenjang Pendidikan sekolah dasar, sekolah menengah pertama dan sekolah menengah atas, Matematika merupakan ilmu yang erat pada kehidupan sehari-hari manusia yang mengharuskan menggunakan konsep matematika, misalnya saat menghitung jumlah uang, uang kembalian. Oleh karena itu harus diperlukan pemahaman dan penguasaan yang baik pada ilmu matematika. Tetapi sering kali matematika dianggap sulit, pada saat pembelajaran matematika sendiri terdapat suatu kerangka atau logika dalam berpikir yang beristilah kecerdasan logika matematika, kecerdasan logika matematika merupakan suatu proses kemampuan seseorang dalam menghitung, menyelesaikan operasi-operasi secara matematis (Nabila, 2021). Kesulitan matematika juga ketertarikan siswa terhadap segala hal yang

berhubungan pada matematika bisa menurun dan akan berdampak pada hasil belajar siswa yang nantinya tidak maksimal. Matematika hanya dianggap sebagai ilmu yang abstrak yang berisi angka, teori-teori dan rumus yang rumit dan disajikan penghafalan atau pengingatan rumus, maka dari itu pandangan seperti ini harus dihilangkan sejak SD/MI agar tidak terbawa hingga ke jenjang berikutnya. Oleh karena itu harus diperlukan penyajian matematika yang menarik untuk anak sekolah dasar dan harus disesuaikan tahapan berpikir anak SD/MI. Penerapan metode pembelajaran yang kurang tepat dapat menyebabkan pembelajaran kurang efektif dan menjadikan siswa pasif karena hanya mendengarkan apa yang disajikan guru. Hal tersebut dapat dilihat dari motivasi belajar anak yang menjadikan siswa merasa bosan dan males melakukan aktifitas atau bertemu pelajaran matematika yang membuat siswa sulit untuk dikerjakan. Oleh karena itu guru harus mempunyai cara untuk meningkatkan motivasi belajar siswa secara baik.

Motivasi dapat dikatakan sebagai dorongan seseorang untuk melakukan sesuatu yang dapat menggerakkan diri dalam siswa untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu guna untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Motivasi juga dapat menjadi aktif pada saat-saat tertentu, terutama bila kebutuhan untuk mencapai tujuan sangat mendesak. Motivasi belajar menurut Uno (2017) mengatakan bahwa motivasi belajar adalah dorongan motivasi intrinsik dan ekstrinsik pada siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku. Adapun motivasi intrinsik: (a) Adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil, (b) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, (c) Adanya harapan dan cita-cita. Sedangkan untuk motivasi ekstrinsik: (a) Adanya penghargaan dalam belajar, (b) Adanya keinginan yang menarik dalam belajar, dan (f) Adanya lingkungan belajar yang kondusif.

Motivasi yaitu istilah yang paling sering dipakai untuk menjelaskan keberhasilan atau kegagalan yang hampir semua tugas beranggapan rumit. Hampir semua pakar bersetuju bahwa suatu teori tentang motivasi berkenaan pada faktor-faktor yang mendorong tingkah laku siswa dan akan memberikan pengarahan kepada tingkah laku tersebut, juga pada umumnya diterima bahwa motif seseorang untuk terlihat dalam satu kegiatan tertentu atas didasarkan pada kebutuhan yang mendasarinya (Kholid, 2017). Motivasi belajar bisa timbul disebabkan faktor

intrinsik dan faktor eksternal yang dimana akan timbul keinginan berhasil untuk mencapai pembelajaran dan adanya penghargaan dari lingkungan sekitar yang membuat semangat untuk mencapai tujuan.

Berdasarkan pengamatan pada tanggal 6 Desember 2023 di kelas V SDN 1 Panjang, penulis memperoleh berbagai informasi yang dihadapi siswa ketika kegiatan pembelajaran berlangsung. Salah satunya yaitu kurangnya motivasi belajar Matematika dalam berhitung masih rendah. Hal ini terlihat saat proses pembelajaran berlangsung banyak siswa yang kurang bersemangat, kurang antusias, dan tidak mengikuti pembelajaran secara baik. Banyak sekali dari mereka yang tidak memperhatikan penjelasan dari guru, asyik bermain bersama teman sebangkunya, berbicara bersama temannya dan ada juga yang melamun. Sebagian besar siswa di kelas V SDN 1 Panjang tidak mengikuti proses pembelajaran berlangsung secara baik, sehingga siswa tidak bisa menyerap materi yang telah disampaikan oleh guru secara baik. Kebanyakan siswa kurangnya antusias dan kurang bersemangat saat mengikuti pembelajaran Matematika,

Berdasarkan hasil wawancara terhadap guru kelas dan siswa kelas V SDN 1 Panjang, dari kegiatan observasi dan wawancara dapat dikatakan masih ada keinginan belajar namun untuk motivasi siswa belajar Matematika masih rendah pada saat proses pembelajaran berlangsung di kelas, terdapat siswa kurang aktif, kurang bersemangat, dan, hingga rasa beneraniannya kurang saat ditanya dan menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Kesulitan yang dialami siswa pada mata pelajaran Matematika yaitu terdapat kesulitan pemahaman konsep dan menalar soal yang berbentuk cerita karena hanya memuat gambar abstrak dan teks. Selain itu kesulitan yang dihadapi siswa yaitu terkait pemahaman konsep dan penguasaan konsep dasar (x dan $:$) masih rendah akan tetapi sebagian siswa cukup antusias mengikuti pembelajaran karena kepuasan siswa memecahkan permasalahan pada pembelajaran, dan masih banyak siswa yang kurang antusias karena menganggap matematika itu sangat sulit. Hasil wawancara beberapa anak yang berinisial NAR, IS, dan FCP siswa kelas V SDN 1 Panjang, menceritakan tentang pembelajaran Matematika didalam kelas yang telah dialami. Mereka beranggapan merasa kurang bersemangat saat mengikuti pembelajaran

Matematika, karena metode pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah, dan jarang menggunakan media yang dapat menarik rasa ingin tahu siswa, sehingga siswa merasa bosan. Metode ceramah kurang menarik perhatian siswa karena tidak ada hal-hal yang baru yang dapat menarik perhatian dan membuat siswa ingin tahu, sehingga siswa kurang termotivasi pada pembelajaran Matematika. Mereka juga beranggapan pembelajaran Matematika sulit dipahami, sulit berhitung, membosankan, sulit menghafal rumus Matematika, materi sangat banyak, banyak mencatat. Hal tersebut mengakibatkan baik nilai ulangan harian, ujian tengah semester, dan ujian semester kebanyakan siswa mendapatkan nilai dibawah KKM (Kriteria ketuntasan minimal) yang telah ditentukan oleh sekolah yaitu 75 nilai mata pelajaran dibawah KKM yang banyak diperoleh siswa salah satunya adalah mata pelajaran Matematika. Mereka berharap adanya media pembelajaran yang menarik, membuat penasaran dan menggunakan metode yang bisa diaplikasikan pada games.

Melihat realita di atas, hal ini harus ditindak lanjuti adanya mencari solusi yaitu untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa, penulis akan menerapkan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media ular tangga, karena model *Discovery Learning* dapat mendorong siswa untuk menemukan sesuatu yang ada pada materinya dan membuat siswa lebih mandiri dan aktif. Penulis juga menggunakan media permainan ular tangga yang merupakan media yang dijadikan sebagai perantara siswa untuk dijadikan sebagai bahan pembelajaran serta permainan yang bisa meningkatkan motivasi belajar siswa. siswa harus memiliki kesadaran terdapat dukungan dari orang tua yang membuat bersemangat dala belajar, siswa juga harus dinasehati dan dimotivasi oleh orang tua dan guru agar mereka mau belajar sungguh-sungguh baik di rumah maupun disekolah. Guru juga harus bisa menciptakan proses pembelajaran berlangsung yang menarik dan bervariasi supaya siswa lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran Matematika. Motivasi belajar siswa yang tinggi akan meningkatkan dan memaksimalkan kemampuan pada siswa. Salah satunya langkah yang tepat adalah menggunakan berbagai media pembelajaran yang menarik yang membuat siswa penasaran, meningkatkan kaingin tahuan dan lebih utamanya adalah memotivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran Matematika. Oleh karena itu, untuk mengatasi

permasalahan tersebut guru haruslah merancang sebuah proses pembelajaran yang mengacu pada kemampuan pemahaman konsep matematika dan motivasi belajar siswa sehingga dapat meningkatkan kemampuan pemahaman konsep tentang matematika dan menjadikan siswa termotivasi untuk belajar matematika secara giat. Bentuk rancangan perangkat pembelajaran haruslah mampu menentukan untuk menuntut siswa terlibat aktif saat pembelajaran dan memberikan kesempatan untuk menerapkan sendiri pemahaman materi serta konsep-konsep matematika yang dipelajari menggunakan penerapan model pembelajaran yang bersifat aktif untuk perkembangannya model pembelajaran mempunyai banyak variasi, banyak model pembelajaran kreatif yang berpotensi meningkatkan kemampuan siswa dalam pembelajaran matematika. Salah satunya model pembelajaran *Discovery Learning*, model ini digunakan untuk megembangkan cara belajar yang aktif mendorong siswa untuk menentukan sendiri, menyelediki sendiri permasalahan yang telah diambil dalam soal matematika. Penelitian ini akan membahas bagaimana penerapan model *Discovery Learning* berbantuan ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V SD Negeri 1 Panjang Kudus. Penelitian ini bertujuan untuk mendiskripsikan langkah-langkah model pembelajaran *Discovery Learning* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa serta hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 1 Panjang Kudus melalui penerapan model pembelajaran *discovery learning*.

Discovery learning merupakan model pembelajaran yang dapat digunakan guru dalam melakukan proses pengajaran. *Discovery Learning* merupakan proses pembelajaran yang menekankan pengembangan diri yang menuntut para anak didik agar bisa mengolah fikiran dan mengoptimalkan potensi yang terpadu sedangkan Menurut (Susana, 2019) model pembelajaran *Discovery Learning* merupakan suatu model pembelajaran yang mengatur proses belajar mengajar yang dirancang sedemikian mungkin sehingga anak memperoleh pengetahuan yang sebelumnya belum diketahui tanpa pemberitahuan dari guru sehingga penegtahuan tersebut sebagian atau seluruhnya ditemukan oleh dirinya sendiri.

Berdasarkan penulis menerapkan model *Discovery Learning* ini bahwa proses pembelajaran model *dicoverly learning* mendorong siswa untuk menemukan

hasil pembelajarannya sendiri atau menyelesaikan permasalahan sendiri sehingga membuat siswa mampu melatih dalam mengoptimalkan kemampuan belajar siswa. Penggunaan model pembelajaran *Discovery Learning* juga harus disesuaikan pada materi yang disampaikan. Kondisi kelas hingga keadaan siswa, maka dari itu guru dituntut untuk memahami keadaan siswa dikelas. pembelajaran pada siswa sekolah dasar guru harus mampu melaksanakan kegiatan pembelajaran secara mendekati siswa menggunakan sesuatu atau benda yang kongkrit dan berorientasi bermain untuk meningkatkan motivasi belajar. Media pembelajaran merupakan sebagai pengganti penyampaian informasi apabila guru belum bisa menghadapkan sesuatu yang nyata. Permainan ular tangga merupakan permainan tradisional yang biasanya dimainkan oleh anak-anak, permainan ular tangga ini tidak ada sumber yang jelas sejak kapan permainan ular tangga ditemukan, karena konsep ular tangga yaitu dapat dimainkan 2 anak atau bisa juga dimainkan secara tim (kelompok), permainan ular tangga ini terdiri dari beberapa kotak dan didalamnya terdapat gambar tangga, ular, disertai juga dadu dan pion untuk menjalankan permainan ular tangga. Media pembelajaran permainan ular tangga merupakan media pembelajaran yang dikembangkan secara permainan tradisional, permainan ular tangga ini dapat disesuaikan pada karakter siswa yang bertujuan untuk mencapai pembelajaran sebagai mengantar informasi untuk materi pembelajaran (Afandi, 2015)

Berdasarkan bukti penggunaan model pembelajaran *Discovery Learning* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa yang dikuat dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Asriningsih, dkk (2021). Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan terdapat peningkatan motivasi belajar dari siklus I yang 54,55% dengan kriteria rendah, 68,18% dengan kriteria cukup. Dan pada siklus II terdapat 81,80% dengan kriteria tinggi. Berdasarkan kesimpulan diatas bahwa penerapan model *Discovery Learning* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas V dengan mata pelajaran Matematika, hal ini dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar mandiri, mandiri, bermakna dan tidak mudah di lupakan siswa.

Bukti penggunaan model *Discovery Learning* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa yang telah diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh Hasibuan, dkk (2021). Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan terdapat

peningkatan motivasi belajar yang terdapat siswa berjumlah 34 siswa, dari siklus I motivasi belajar siswa yaitu 53,1% dan pada siklus II motivasi siswa meningkat menjadi 58,4%. Dari hasil penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Bukti penggunaan model *Discovery Learning* dalam meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa yang telah diperkuat dalam penelitian yang dilakukan oleh Saputri dkk., (2023). Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan terdapat peningkatan motivasi belajar dan peningkatan hasil belajar matematika siswa yang terdapat siswa berjumlah 18 siswa. Metode pengumpulan data peneliti ini menggunakan observasi, angket, tes dan dokumentasi. Dalam peneliti ini sebelum dikenai tindakan rata-rata motivasi siswa mendapat nilai di bawah kriteria ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan sekolah yaitu lebih dari 75 atau dengan kata lain tidak tuntas. Pada siklus I rata-rata motivasi belajar siswa meningkat menjadi sekurang-kurangnya 80% dari jumlah siswa memiliki motivasi belajar matematika berkategori Tinggi (≥ 75). Sekurang-kurangnya 80% dari seluruh jumlah siswa mencapai kriteria ketuntasan Minimal (KKM) yang telah diterapkan oleh pihak sekolah yaitu 80. Dari hasil penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Discovery Learning* dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar matematika siswa yang dimulai dari perencanaan, tindakan ulang, pengamatan/pengumpulan data sehingga permasalahan yang ada dapat terselesaikan secara cepat.

Berdasarkan dari permasalahan diatas, maka penulis tertarik untuk menggunakan model *Discovery Learning*, karena model *Discovery Learning* dapat meningkatkan motivasi belajar pada siswa. Selain itu *Discovery Learning* juga memberikan pembelajaran secara aktif kepada siswa untuk memecahkan permasalahan secara sendiri, berusaha sendiri. Hal ini dapat memberikan penghasilan pengetahuan yang benar-benar bermakna serta siswa memperoleh akan lama diingat dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning*.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti terkait melakukan penelitian yang berjudul **“Penerapan Model *Discovery Learning* Berbantuan Media Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang berkaitan pada penelitian ini. Masalah-masalah yang dapat dianalisis dapat diuraikan

1. Bagaimana keterampilan guru dalam menerapkan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media ular tangga pada pembelajaran Matematika siswa kelas V SDN 1 Panjang?
2. Bagaimana penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media ular tangga untuk meningkatkan motivasi siswa kelas V SDN 1 Panjang?
3. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa kelas V SDN 1 Panjang melalui penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media ular tangga pada mata pelajaran Matematika?

1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai rumusan masalah yang telah ditentukan oleh peneliti, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Menganalisis peningkatan keterampilan guru dalam menerapkan model *Discovery Learning* berbantuan media ular tangga dalam pembelajaran Matematika kelas V SDN 1 Panjang
2. Menganalisis model pembelajaran *Discovery Learning* terhadap motivasi belajar berbantuan media ular tangga siswa kelas V SDN 1 Panjang.
3. Menganalisis hasil belajar siswa kelas V SDN 1 Panjang melalui penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media ular tangga pada mata pelajaran Matematika.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai maka manfaat pada penelitian ini terdiri dari 2 manfaat sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi dunia Pendidikan khususnya dalam pembelajaran Matematika dan memberikan masukan kepada guru disekolah tempat penelitian ini yang dapat digunakan sebagai peningkatan proses pembelajaran, selain itu memberikan sumbangan penelitian dalam bidang Pendidikan yang berkaitan terhadap peningkatan proses pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini juga bermanfaat dari segi praktis yaitu:

1) Bagi siswa

Manfaat praktis bagi siswa dalam penelitian ini adalah dapat memperoleh pengalaman belajar sambil bermain pada proses belajar Matematika, sehingga tidak membuat jenuh siswa dan memberi kemudahan dalam proses pembelajaran Matematika, dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

2) Bagi Guru

Manfaat praktis bagi guru dalam penelitian ini dapat menumbuhkan wawasan guru dan dapat menumbuhkan semangat dalam menyampaikan materi pembelajaran, sehingga suasana kreatif siswa dalam pelajaran Matematika, dapat memberikan pengalaman bagi guru, serta memberikan dorongan bagi guru untuk meningkatkan keterampilan guru dalam pembelajaran yang menerapkan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media ular tangga sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar Matematika secara baik, mudah dan menyenangkan.

3) Bagi sekolah

Manfaat praktis bagi sekolah dalam penelitian ini dapat memberikan pengetahuan secara baik dalam mengambil model *Discovery Learning* yang cocok untuk materi serta media pembelajaran yang digunakan

sehingga dapat meningkatkan mutu Pendidikan pembelajaran di SD Negeri 1 Panjang.

4) Bagi peneliti

Manfaat praktis bagi peneliti ini dapat memberikan pengetahuan serta menambahkan pengalaman baru bagi peneliti guna untuk menjadikan pembelajaran sebagai pengalaman, keterampilan dan memberikan motivasi dalam menerapkan pembelajaran *Discovery Learning* yang efektif bagi peneliti.

1.5 Ruang Lingkup

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang berjudul “Penerapan Model *Discovery Learning* Berbantuan Media Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar”, dalam penelitian ini berfokus pada:

1. Permasalahan dalam penelitian tindakan kelas ini kurangnya media pembelajaran dan kurangnya motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran matematika dalam berhitung dan menentukan penjumlahan, pengurangan, perkalian, pembagian pecahan
2. Penelitian dilakukan pada kelas V semester II tahun ajaran 2023/2024.
3. Penelitian ini hanya berlaku pada siswa kelas V SDN 1 Panjang yang jumlah keseluruhan 24 siswa
4. Lokasi penelitian ini hanya berlaku pada siswa kelas V SDN 1 Panjang Kecamatan Bae, Kabupaten Kudus.
5. Sumber dan subjek penelitian ini yakni guru kelas dan siswa kelas V SDN 1 Panjang.

1.6 Definisi Operasional

Beberapa istilah penting yang berkaitan pada penelitian ini perlu diberi batasan, pendefinisian ini diharapkan dapat digunakan untuk menjelaskan masalah sebenarnya yang peneliti akan bahas melalui penelitian ini. Adapun istilah-istilah dalam penelitian ini yang akan di defisinikan sebagai berikut.

1. Model *Discovery Learning*

Pendidikan sekolah dasar memerlukan metode pembelajaran yang menarik, guna untuk memaksimalkan jalanya pembelajaran yang efektif untuk siswa. penulis melakukan penelitian ini menggunakan metode pembelajaran yang memaksimalkan seluruh potensi dan kemampuan siswa untuk belajar dan menemukan sendiri secara sistematis yakni *discovery learning* yang merupakan model pembelajaran untuk menekankan pada konsep ataupun prinsip yang sebelumnya tidak pernah diketahui dan fokus terhadap masalah yang direkayasa oleh guru. Siswa perlu aktif dan terlibat dalam pembelajaran agar para siswa mampu menerapkan ilmu pengetahuan yang sudah dipelajari kedalam kehidupan sehari-hari. Untuk menunjukkan pembelajaran yang menarik dan efektif, siswa juga membutuhkan lingkungan yang dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa dan eksplorasi sehingga siswa dapat mengeksplorasi segala penemuan cara pembelajaran yang belum diketahui. Adanya lingkungan ini siswa dapat melakukan belajar secara baik dan lebih kreatif.

2. Media Ular Tangga

Penulis menggunakan Media yang berkaitan pada permainan tradisional, permainan tradisional ini nantinya akan dimainkan secara kelompok yang melibatkan beberapa orang untuk bermain dan tidak dapat dimainkan secara individu. Menurut (Ermawati & Riswari) media pembelajaran merupakan seluruh alat dan bahan yang dipakai untuk mencapai tujuan Pendidikan. Media permainan ular tangga menggunakan pion dan dadu untuk melakukan permainan ular tangga. Media ular tangga merupakan media permainan yang dilakukan oleh penulis untuk melakukan permainan dalam proses pembelajaran berlangsung. Media ini berisi soal yang berlambang bintang yang akan dikerjakan oleh siswa sebagai motivasi belajar dan untuk mengetahui hasil belajar siswa.

3. Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan dorongan bagi seseorang yang menjalankan kehidupan nyata, baik dalam motivasi membangun usaha, motivasi kehidupan hingga, motivasi belajar siswa untuk mencapai tujuan belajar penuh semangat. Motivasi belajar sendiri memiliki pengertian tersendiri untuk semua orang munculnya dorongan dasar yang akan meningkatkan seseorang yang bertingkah laku. dalam motivasi belajar terdapat hal yang dapat timbul karena faktor intrinsik yang berupa hasrat dan keinginan untuk berhasil untuk memperoleh keberhasilan dalam pembelajaran, selain itu dapat mendorong kebutuhan belajar dan harapan untuk mencapai cita-cita yang mereka inginkan. Sedangkan faktor ekstrinsik merupakan penghargaan lingkungan belajar yang kondusif dan kegiatan pembelajaran yang menarik. Dari adanya faktor intrinsik dan ekstrinsik dapat dikatakan bahwa dapat disebabkan oleh rangsangan tertentu, sehingga dapat memberikan keinginan pada seseorang untuk melakukan aktivitas belajar yang lebih giat dan semangat. Motivasi juga dapat dikatakan sebagai kekuatan dari dalam seseorang maupun luar seseorang yang mendorong untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya. Guna untuk

meningkatkan kemampuan pada diri seseorang indikator motivasi belajar yang peneliti terapkan yaitu 1) Adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil; 2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar; 3) Adanya keinginan yang menarik; 4) Adanya lingkungan belajar yang kondusif.

