

# **BAB I**

## **PENDULUHUAN**

### **A. LATAR BELAKANG MASALAH**

Pendidikan merupakan pondasi utama dalam mengelola, mencetak, dan meningkatkan SDM yang berkualitas tinggi. Pendidikan dapat mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki manusia secara optimal, yaitu mengembangkan potensi individu yang setinggi-tingginya dalam aspek fisik, intelektual, emosional, sosial dan spiritual, untuk itu pemerintah selalu berupaya untuk meningkatkan mutu pendidikan baik pada jenjang pendidikan dasar, menengah maupun jenjang pendidikan tinggi guna mempersiapkan sumber daya manusia yang berkualitas (Wayan Juniati & Wayan Widiana, 2017).

Proses belajar mengajar akan berjalan dengan baik apabila seorang guru memiliki kemampuan dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan serta guru harus memiliki kemampuan berkomunikasi dalam menyampaikan bahan ajar secara terencana, sejalan dengan tujuan pembelajaran dalam rentang waktu yang tersedia. Selain itu, proses belajar mengajar yang baik dapat diciptakan melalui penerapan strategi pembelajaran yang sesuai sehingga peserta didik merasa nyaman dan termotivasi dalam belajar

Penerapan suatu model pembelajaran memiliki satu komponen yang perlu diperhatikan agar suatu model pembelajaran dapat berkesinambungan dan memberikan pengaruh dalam pelaksanaannya (Hanum, 2013), Penerapan suatu model pembelajaran memiliki satu komponen yang perlu diperhatikan agar suatu model pembelajaran dapat berkesinambungan dan memberikan pengaruh dalam pelaksanaannya (Hanum, 2013)

Discovery Learning merupakan model yang mengarahkan peserta didik menemukan konsep melalui berbagai informasi atau data yang diperoleh melalui pengamatan atau percobaan. (Sugiyanto & Wicaksono, 2020). Lebih lanjut bisa dijelaskan bahwa model pembelajaran ini adalah bagaimana peserta didik memahami konsep, arti, dan hubungan melalui proses intuitif untuk akhirnya sampai kepada suatu kesimpulan. Discovery terjadi bila peserta didik terlibat terutama dalam penggunaan proses mentalnya untuk menemukan beberapa konsep

dan prinsip. Discovery dilakukan melalui kegiatan observasi, klasifikasi, pengukuran, prediksi, penentuan, dan inferensi. Proses di atas *disebut cognitive process atau the mental process of assimilating concepts and principles in the mind* (Pendidikan Dasar Dikdas, 2020).

Salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk mendukung penerapan model pembelajaran discovery learning adalah Quizizz. Aplikasi ini dapat digunakan untuk membuat kuis interaktif yang memungkinkan peserta didik untuk mempelajari materi dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Aplikasi Quizizz adalah aplikasi online yang dapat digunakan untuk membuat kuis atau pertanyaan interaktif yang dapat diakses oleh siswa melalui perangkat mobile atau komputer. Aplikasi ini memungkinkan pengajar untuk membuat kuis, latihan, dan game yang menyenangkan dan dapat membantu peserta didik untuk memperkuat pemahaman mereka tentang materi pembelajaran (Yulianti, I. 2020). Aplikasi ini dapat membantu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajar dan memberikan umpan balik secara langsung.

Hasil belajar dapat dikatakan berhasil apabila telah mencapai tujuan pendidikan. Di mana tujuan pendidikan berdasarkan hasil belajar peserta didik secara umum dapat diklasifikasikan menjadi tiga yakni: aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotorik. setiap peserta didik dikatakan tuntas dalam proses belajar bisa disebut juga ketuntasan individu, apabila memiliki proporsi jawaban benar peserta didik diatas maupun sama dengan 65%. Dikatakan suatu kelas memiliki ketuntasan klasikal / tuntas dalam belajarnya apabila kelas tersebut memiliki lebih dari atau sama dengan 85% peserta didik tuntas dalam belajarnya (Trianto, 2010, hlm. 241)

Dalam melaksanakan pembelajaran agar peserta didik termotivasi belajar, guru perlu mengemas materi belajar dalam semua mata pelajaran menjadi lebih menarik bagi peserta didik. Begitupun mata dengan mata pelajaran IPS perlu dikemas lebih menarik agar memudahkan dan meningkatkan minat peserta didik dalam mempelajarinya. Sekolah adalah tempat bernaungnya para peserta didik dan guru untuk meningkatkan kompetensi dari kedua belah pihak, termasuk di sekolah SDN 1 Langensari mempunyai tujuan yang mulai yaitu menciptakan peserta didik yang bertakwa, berprestasi dibidang akademik maupun non akademik, berakhlak

mulia, cerdas, dan mempunyai keterampilan sosial yang baik, tetapi untuk mencapai hal tersebut tidak sertamerta bisa dicapai dengan mudah tetapi banyak kendala yang menjadi penghambat, apakah berasal dari peserta didik, guru maupun dari lingkungan lainnya dan terdapat dari penelitian terdahulu yang dalam

Dari hasil wawancara dengan guru kelas V SD Negeri 1 Langensari, peserta didik cenderung pasif dalam pembelajaran. Hanya 10 peserta didik yang aktif bertanya dan menjawab pertanyaan yang disampaikan oleh guru. Guru sudah menggunakan metode pembelajaran ceramah dan diskusi, namun hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran belum optimal. Selain itu, keterbatasan media pembelajaran yang digunakan oleh guru dan hasil survei pada saat pelaksanaan observasi salah satu mata kuliah peneliti rasakan dalam pembelajaran IPS yang belum mencapai KKM.

Dari hasil data yang di dapatkan peserta didik kelas V SD Negeri 1 Langensari guru sudah menggunakan model pembelajaran ceramah dan diskusi tanpa menggunakan media yang bervariasi, dapat di lihat bahwa hasil perolehan nilai peserta didik kelas V hanya  $<75$  (dibawah kriteria ketuntasan minimum) 20 peserta didik, sedangkan jumlah perolehan nilai  $>75$  (diatas kriteria ketuntasan minimum) 12 peserta didik dari total keseluruhan peserta didik 32 peserta didik, Maka, dari data tersebut menunjukkan bahwa total ketidak tuntasan peserta didik kelas V hanya .20 dan yang tuntas hanya sebesar 21 peserta didik

Hal tersebut dapat disebabkan oleh beberapa faktor. Penulis menemukan bahwa faktor-faktor yang menyebabkan terjadinya masalah tersebut diantaranya adalah Penerapan strategi pembelajaran yang kurang tepat terlalu *teacher center*, kurangnya konsentrasi peserta didik dalam belajar, penggunaan media yang kurang maksimal dalam penyampaian materi pembelajaran, tidak semua peserta didik memperhatikan penjelasan guru karena kurangnya menerapkan metode bervariasi dalam pembelajaran sebagai alat untuk menghindari kebosanan peserta didik dan bisa menarik minat peserta didik belajar, kurangnya motivasi dan pendekatan bermain karena bermain adalah dunia anak.

Terdapat penelitian terdahulu yang di lakukan oleh Aulia Nur Jannah, Dipta Afrilia Putri Dan Sekar Ayu Cahyani yang berjudul “Penerapan Strategi Pembelajaran *Discovery Learning* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik

Sekolah Dasar” terbit di e-jurnal stkip persada. Berdasarkan hasil penelitian ini, penerapan strategi pembelajaran *discovery learning* ini mampu membantu dalam meningkatkan belajar peserta didik sekolah dasar sebanyak 8 peserta didik (38%) dalam kategori aktif dan hasil belajar kognitif sebanyak 9 peserta didik (43%) tuntas dengan rata-rata kelas 61,19, pada siklus I meningkat menjadi 19 peserta didik (86%) kategori aktif dan hasil belajar kognitif 15 peserta didik (68%) tuntas dengan rata-rata kelas 68,40, pada siklus II semakin meningkat menjadi 21 peserta didik (95%) kategori aktif dan hasil belajar kognitif peserta didik menjadi 19 peserta didik (86%) tuntas dengan rata-rata kelas 79,09. Selain itu, peserta didik juga dapat lebih aktif dan secara tidak langsung dapat meningkatkan hasil belajar kognitif pada peserta didik dalam belajar.

Metode *Discovery Learning* ini, dapat meningkatkan aktifitas belajar peserta didik seperti bertanya dan menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru agar lebih berani tampil percaya diri berbicara, aktif dalam berdiskusi kelompok dalam pemecahan masalah dapat dipahami oleh peserta didik, serta peserta didik lebih memahami materi yang diajarkan melalui penemuan dan pencarian informasi dengan berkelompok

Berdasarkan pertimbangan dan penjelasan fenomena di atas terdapat persamaan dengan penelitian terdahulu, yang sudah dirujuk dari beberapa pengamatan dan dukungan oleh fakta dilapangan, maka penulis tertarik untuk melakukan suatu penelitian dengan judul Penerapan Model *Discovery Learning* Berbantuan Aplikasi *Quizizz* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Peserta didik Kelas V SDN 1 Langensari

## **B. IDENTIFIKASI MASALAH**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka peneliti dapat mengidentifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penerapan strategi pembelajaran yang kurang tepat terlalu *teacher center*.
2. kurangnya konsentrasi peserta didik dalam belajar.
3. penggunaan media yang kurang maksimal dalam penyampaian materi pembelajaran.

4. kurangnya menerapkan metode bervariasi dalam pembelajaran sebagai alat untuk menghindari kebosanan peserta didik dan bisa menarik minat peserta didik belajar.
5. Kurangnya motivasi dan pendekatan bermain karena bermain adalah dunia anak.
6. Hasil belajar peserta didik masih rendah dan kurang dari standar yang telah di terapkan oleh sekolah
7. Guru masih menggunakan metode pembelajaran ceramah dan diskusi

### C. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana proses gambaran model *Discovery Learning* berbantuan aplikasi *quizizz* untuk meningkatkan hasil Kelas V SDN 1 Langensari?
2. Apakah terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar dengan menggunakan pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan aplikasi *quizizz* dengan yang menggunakan model pembelajaran konvensional?
3. Seberapa besar pengaruh peningkatan hasil belajar dengan menggunakan pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan aplikasi *quizizz* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada peserta didik Kelas V SDN 1 Langensari terhadap rata-rata hasil belajar peserta didik?

### D. TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka tujuan dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Mengetahui proses gambaran model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan aplikasi *quizizz* untuk meningkatkan hasil Kelas V SDN 1 Langensari.
2. Mengetahui terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar dengan menggunakan pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan aplikasi *quizizz* dengan menggunakan model pembelajaran konvensional.
3. Mengetahui Seberapa besar pengaruh peningkatan hasil belajar dengan menggunakan pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan aplikasi

*quizz* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada peserta didik Kelas V SDN 1 Langensari terhadap rata-rata hasil belajar peserta didik.

#### **E. BATASAN MASALAH**

Untuk menghindari meluasnya permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini, maka masalah penelitian ini di batasi sebagai berikut .:

1. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas V SDN 1 Langensari 2022/2023.
2. Poko bahasan yang dipilih adalah Peristiwa Kedatangan Bangsa Barat.
3. Sasaran penelitian terbatas pada hasil aspek kognitif.

#### **F. MANFAAT PENELITIAN**

Penelitian di harapkan dapat memberikan manfaat, di antaranya :

##### a. Manfaat Teoritis

Mampu mengetahui proses Model Pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan aplikasi *quizz* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam materi peristiwa kedatangan bangsa barat pada peserta didik Kelas V SDN 1 Langensari, menambah wawasan sebagai landasan teori untuk dijadikan referensi agar mendukung penelitian selanjutnya.

##### b. Manfaat Praktis

###### 1. Manfaat bagi guru

Sebagai seorang tenaga pendidik menguprade kemampuan nya untuk mengajar sudah lah lumrah karena setiap berkembang nya teknologi seorang guru harus sudah bisa karena peserta didik akan suka atau senang dengan model model pembelajaran yang belum pernah di praktekan.

###### 2. Manfaat bagi peserta didik

Peserta didik dapat merasakan semangat dalam menjalani pembelajaran menggunakan media ajar yang berbasis teknologi

###### 3. Manfaat bagi sekolah

Menjadi alternatif guru dalam peningkatan hasil belajar peserta didik, meningkatkan rasa profesionalisme pada guru khususnya dalam

memberikan pembelajaran yang menarik serta bermakna kepada peserta didik.

### **G. DEFINISI OPRASIONAL**

1. menjelaskan bahwa quizizz adalah aplikasi pendidikan berbasis game yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan menjadikan pembelajaran dalam kelas lebih menyenangkan dan lebih interaktif Citra dan Rosy (2020:263).
2. Discovery learning adalah strategi pembelajaran yang cenderung meminta peserta didik untuk melakukan observasi, eksperimen, atau tindakan ilmiah hingga mendapatkan kesimpulan dari hasil tindakan ilmiah tersebut (Saifuddin, 2014:108)
3. Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik setelah menerima pengalaman pembelajaran. Sejumlah pengalaman yang diperoleh peserta didik mencakup ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran karena akan memberikan sebuah informasi kepada guru tentang kemajuan peserta didik dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui proses kegiatan belajar mengajar selanjutnya (Nabillah & Abadi, 2019).

### **H. SISTEMATIKA PENULISAN**

Skripsi ini disusun dari lima bab yang masing-masing babnya mencakup komponen-komponen penelitian. Berdasarkan panduan penulisan Karya Tulis Ilmiah (KTI) yang dijelaskan oleh Tim FKIP Unpas (2022, hlm.35-47) sistematika yang ada dalam skripsi yaitu:

#### **Bab I Pendahuluan**

Pada bagian ini berisi mengenai situasi dan kondisi permasalahan yang relevan dan terjadi saat ini dan peneliti tertarik untuk mengangkat permasalahan tersebut. Pada bagian ini memuat bagaimana permasalahan dijelaskan yang dimuat dalam latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitis, definisi operasional, dan sistematika penulisan skripsi.

## **Bab II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran**

Bab II memuat hasil kajian yang membahas mengenai teori dalam penelitian. Kajian teori dalam penelitian ini mengenai definisi operasional yang berisi subjek dan objek variabel dalam judul. Bab ini terdapat penjelasan mengenai pengertian model *Discovery Learning*, langkah-langkah model *Discovery Learning*, keunggulan dan kelemahan model *Discovery Learning*. Pun didalamnya menjelaskan mengenai hasil belajar.

## **Bab III Metode Penelitian**

Pada bagian ini berisikan rancangan penelitian yang sedang dilakukan hingga memperoleh suatu jawaban terkait permasalahan yang diangkat. Pada bagian ini memuat metode penelitian, desain penelitian, subjek dan objek penelitian, teknik pengumpulan data beserta instrumen penelitian, teknik analisis data, dan prosedur penelitian.

## **Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Bagian ini berisi penjelasan dari hasil yang didapat ketika penelitian sesuai dengan situasi dan kondisi yang nyata. Mulai dari pengumpulan data hingga hasil yang didapatkan dalam penelitian serta mengkaji dan menjelaskan apa yang sudah didapatkan saat penelitian di lapangan.

## **Bab V Simpulan dan Saran**

Bagian ini memuat mengenai kesimpulan dan saran. Kesimpulan berisikan hasil yang didapatkan berdasarkan rumusan masalah yang telah dirancang dan, saran berisikan solusi atau rekomendasi bagi para pembaca.