

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Salah satu hak rakyat Indonesia adalah hak atas pendidikan sebagaimana tercantum dalam Pasal 30 UUD 1945, “Pendidikan merupakan kebutuhan dasar manusia karena berkaitan dengan kehidupannya di masa depan dan generasi penerus bangsa.” Tujuan pendidikan merupakan dengan sengaja dan sistematis menciptakan lingkungan belajar dan proses belajar yang memungkinkan siswa mewujudkan potensi terbesarnya. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 yang mengatur tentang Sistem Pendidikan Nasional berbunyi pada Pasal 1 “Keterampilan yang diperlukan bagi diri sendiri, warga negara, bangsa, dan negara meliputi pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, dan akhlak mulia”.

Pembelajar merupakan komponen yang terdiri dari sistem jaringan. Komponen tersebut meliputi penilaian pembelajaran, tujuan, model, dan sumber pengajaran. Pada hakikatnya pembelajaran merupakan suatu proses kolaboratif antara guru dan siswa. Latihan belajar bisadilaksanakan dengan memanfaatkan berbagai model pembelajaran, baik secara langsung melalui interaksi seperti kegiatan pembelajaran tatap muka, maupun secara tidak langsung tergantung pada variasi interaksi tersebut (Rusman, 2012, hlm. 93). Belajar pada dasarnya adalah proses sebab akibat yang mana pengajar menjadi alasan utama untuk belajar. Agar peningkatan hasil belajar siswa berhasil dan efisien, agar dapat berhasil dan efisien meningkatkan hasil belajar siswa, guru harus mampu mengenali jenis pembelajaran yang sesuai (Wijayanti, 2013, hlm. 9).

Berdasarkan observasi dan wawancara peneliti dengan guru kelas 2 SDN 260 GRIYA BUMI ANTAPANI BANDUNG adalah: (a) Ketika pembelajaran terjadi di ruang kelas, pembelajaran hanya berorientasi pada guru, serta peserta didik hanya menerima pembelajaran pasif; (b) Kurangnya variasi dalam pemanfaatan gaya belajar dalam proses pembelajaran. Pada saat pembelajaran hanya menggunakan pendekatan ceramah dan diulang-ulang hingga siswa merasa bosan; (c) Sumber daya pendidikan yang tersedia relatif sedikit. Hanya buku teks yang digunakan di kelas; (d) Dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 70, siswa kelas 2 masih memiliki tingkat kematangan belajar yang tergolong rendah. Perlunya gaya belajar yang sesuai untuk memberikan pendidikan

yang efektif dan menarik agar hasil belajar siswa meningkat merupakan salah satu strategi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Salah satunya memanfaatkan aplikasi Kahoot dan pendekatan model *Discovery Learning*.

Penelitian yang dilakukan bertujuan untuk mengatasi masalah yang terjadi di SD Negeri 260 GRIYA BUMI ANTAPANI BANDUNG pada kelas II perlu dipikirkan cara dan strategi yang tepat untuk mengatasi permasalahan yang ada. Salah satu model yang tepat diterapkan adalah model pembelajaran *Discovery Learning*. Menurut Hosnan (Susana, 2012, hlm.6) Menemukan sesuatu sendiri merupakan strategi pembelajaran aktif yang disebut *discovery learning*, menyelidiki sendiri dalam penemuan yang siswa amati atau yang siswa temukan maka hasilnya akan lekat serta tidak akan terlupakan dalam ingatan siswa. Sedangkan model *discovery learning* berdasarkan Cahyo (2013, hlm. 100), “metode pembelajaran *discovery learning* atau Strategi pembelajaran yang disebut “*discovery learning*” mengendalikan pengajaran dengan cara ini sebagai akibatnya peserta didik dapat memperoleh pengetahuan yang sebelumnya belum diketahuinya tidak melalui pemberitahuan, akan tetapi menemukannya sendiri”. dalam *Discovery learning*, aktivitas atau pembelajaran dirancang sedemikian rupa sehingga peserta didik melakukan pengamatan, mengklasifikasikan, menghasilkan dugaan, menjelaskan, menarik kesimpulan dan sebagainya untuk menemukan beberapa konsep atau prinsip.

Siswa juga dapat belajar berpikir analitis dan mencoba memecahkan masalah mereka sendiri. Kegiatan dalam model *Discovery Learning* adalah *Stimulation, problem statement*, pengumpulan data, pengolahan data, verifikasi, generalisasi, Hosnan (Ihdi Shabrina Putri, Rita Juliani, dan Ilan Nia Lestari, 2017, hlm. 92).

puncak suatu proses pembelajaran dapat dinyatakan sebagai hasil belajar. Dalam proses pembelajarannya dapat menggunakan proses penemuan untuk memecahkan masalah di lingkungan sekitar sehingga akan berpengaruh pada hasil belajar peserta didik. Karena hasil akhir suatu proses pembelajaran adalah seperangkat hasil belajar. Setelah mendapatkan pengalaman belajar, siswa harus memiliki keterampilan tertentu. “Apa pun yang diperoleh atau diraih siswa melalui usaha atau pemikirannya dituangkan dalam bentuk penguasaan mendasar, pengetahuan, dan keterampilan yang terkandung dalam berbagai aspek kehidupan, cara manusia mengalami perubahan perilaku,” menurut Karwati (2015, hlm.216). Mereka yang belum mengetahuinya mendapat informasi

sebagai hasil dari transformasi ini, yang dapat dilihat sebagai perbaikan dan perkembangan yang lebih baik dari sebelumnya.

Bloom (Surya, 2015, hlm. 119) mengartikan pola ini sebagai “perubahan sikap terdiri dari tiga ranah: yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik”.Ranah kognitif mencakup perilaku siswa yang berorientasi, kognitif seperti pengetahuan, penalaran, dan kemampuan berpikir.Ranah afektif yang menitikberatkan pada sentiment atau perasaan dan emosi siswa terhadap proses pembelajaran, meliputi hal-hal seperti sikap,minat, penghayatan, dan bagaimana cara menyesuaikan. Sedangkan ranah psikomotorik berfokus pada kemampuan motorik halus seperti menulis tangan, mengetik, berenang, dan mekanisasi dalam hal ini guru yang melaksanakan proses pembelajaran. Oleh karena itu, untuk memeriksa hasil belajar siswa. Peneliti kemudian menggunakan aplikasi kahoot untuk membuat *pretest* dan *posttest* untuk peserta didik.

Aplikasi Kahoot merupakan suatu perangkat lunak yang disajikan dalam bentuk permainan yang bertujuan untuk melibatkan siswa dalam kuis, diskusi dan informasi. Dapat diakses langsung melalui web browser www.kahoot.it dan aplikasi dapat diunduh di *Playstore* yang tersedia di *smartphone* (Dellos, 2015, hlm. .49). Karena game ini merekam respon siswa secara *realtime* saat menjawab soal yang ditentukan. Ketika siswa menjawab pertanyaan dengan cepat dan benar Mereka akan mendapatkan skor tertinggi dalam aplikasi *games kahoot* ini agar dapat mempengaruhi hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan penelitian terdahulu observasi peneliti dengan guru IPA di SMA Negeri 3 Rumbah pada tanggal 3 Agustus 2015 di kelas XI, yaitu: (a) pembelajaran IPA biasanya hanya menggunakan konsep pembelajaran yang berpusat pada guru(*teacher centered*), sedangkan siswa hanya menerima pembelajaran pasif. (b) Gaya belajar yang digunakan saat proses pembelajaran kurang bervariasi yaitu hanya menggunakan metode ceramah, pembelajaran IPA berlangsung secara monoton sehingga membuat peserta didik merasa bosan. (c) Bahan ajar masih terbatas. Guru hanya menggunakan buku paket yang disediakan oleh sekolah saja dan materi didalamnya beberapa tidak kumplit. (d) Siswa kelas XI yang lulus hanya 49%, artinya 10 dari 20 siswa memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yaitu 70 siswa. Hal ini menunjukkan betapa belum tuntasnya pembelajaran IPA siswa kelas XI.Memiliki gaya belajar yang tepat merupakan salah satu

strategi untuk mengatasi permasalahan tersebut dan meningkatkan hasil belajar siswa dengan menumbuhkan pembelajaran yang efektif dan bermakna. Penggunaan konsep *Discovery Learning* dan aplikasi Kahoot merupakan salah satu pendekatannya.

Berdasarkan latar belakang diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Model Discovery Learning Berbantuan Aplikasi Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa SDN 260 GRIYA BUMI ANTAPANI Bandung”**

B. Identifikasi Masalah

Dari uraian di atas, permasalahan yang ada dalam penelitian ini dapat diidentifikasi:

1. Model pendidikan masih belum efektif.
2. Karena media yang digunakan pada saat pembelajaran adalah mengerjakan soal-soal yang ditentukan dalam buku teks, maka penggunaannya oleh guru kurang menarik bagi siswa.
3. Masih banyaknya hasil belajar siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).
4. Kurangnya model pembelajaran hanya pendekatan ceramah yang digunakan selama proses pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Peneliti mencirikan permasalahan hasil belajar kategori kognitif sebagai berikut untuk memfokuskan permasalahan dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa ranah kognitif menjadi fokus penelitian pada level C3 sampai C4 menggunakan model *Discovery Learning* berbantuan aplikasi Kahoot.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan yang dapat ditemukan dalam penelitian ini tercantum di bawah ini:

1. Bagaimana gambaran proses pembelajaran siswa yang menggunakan model pembelajaran *discovery learning* dan siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional di kelas II SDN 260 GRIYA BUMI ANTAPANIBandung ?

2. Bagaimana hasil belajar siswa dengan menggunakan model *discovery learning* berbantuan dengan aplikasi kahoot di kelas IISDN 260 GRIYA BUMI ANTAPANI Bandung ?
3. Apakah terdapat pengaruh model pembelajarandiscovery learning terhadap hasil belajar siswakelas II SDN 260 GRIYA BUMI ANTAPANIBandung ?

E. Tujuan penelitian

Penelitian ini didasarkan pada permasalahan pada rumusan masalah di atas.

1. Mengetahui gambaran proses pembelajaran siswa yang menggunakan model pembelajaran *discovery learning* dan siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional di kelas II SDN 260 GRIYA BUMI ANTAPANIBandung
2. Mengetahui hasilbelajar siswa dengan menggunakan model *discovery learning*berbantuan aplikasi kahoot di kelas IISDN 260 GRIYA BUMI ANTAPANI Bandung
3. Mengetahui terdapat pengaruh model pembelajarandiscovery learning terhadap hasil belajar siswakelas II SDN 260 GRIYA BUMI ANTAPANIBandung

F. Manfaat penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini semoga bermanfaat untuk memperoleh wawasan ilmiah ilmiah. mengenai pengaruh model *Discovery Learning* berbantuan aplikasi kahoot terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi Siswa

Siswa diharapkan memperoleh pengalaman-pengalaman baru selama proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan semangat mereka untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan kelas dan memacu mereka untuk terus memacu diri untuk mencapai prestasi lebih.

b) Bagi Pengajar atau Peneliti

Temuan penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber lebih lanjut untuk menerapkan paradigma pembelajaran dan menumbuhkan pembelajaran inventif dan kreatif. Dengan Penelitian ini diharapkan dapat lebih dipahami oleh penulis dan pihak-pihak lain yang berkepentingan.

c) Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk memperkuat komitmen sekolah dalam meningkatkan kualitas siswanya.

G. Definisi Oprasional

Kata tersebut didefinisikan sebagai berikut untuk mencegah kebingungan tentang kata-kata yang digunakan dalam variabel penelitian:

1. Model Discovery Learning

Discovery learning adalah pembelajaran yang mendorong siswa untuk menyelidiki sendiri, menemukan dan membangun pengalaman dan pengetahuan masa lalu, menggunakan intuisi, imajinasi, dan kreativitas, dan mencari informasi baru untuk menemukan fakta, korelasi, dan kebenaran baru. Belajar tidak sama dengan menyerap apa yang dikatakan atau dibaca, tetapi secara aktif dalam belajar mencari jawaban dan solusi sendiri. Langkah-langkah model pembelajaran *discovery learning* yang umum digunakan guru berupa stimulus, identifikasi masalah, pengumpulan dan pengolahan data, pembuktian, dan penarikan kesimpulan dengan memperhatikan hasil verifikasi.

2. Hasil Belajar

Hasil Belajar merupakan nilai yang dihasilkan siswa melalui tes awal (*Pretest*) dan tes akhir (*Posstes*), hasil belajar membagi kemampuan siswa yang dihadapkan pada proses transfer ilmu dari orang dewasa.

Oleh karena itu, Apa yang dicapai atau diperoleh pembelajar melalui usaha atau pemikiran digambarkan dalam bentuk keterampilan, pengetahuan, dan pengetahuan mendasar yang terjadi di berbagai bidang. sehingga orang tersebut dapat dengan mudah melihat perubahan perilakunya. Transformasi ini dapat dilihat sebagai

perkembangan dan perbaikan dari keadaan sebelumnya yang pada hakikatnya adalah ketidaktahuan akan ilmu pengetahuan menjadi tahu. (Karwati, 2015, hlm.216).

Peneliti menggunakan Hasil belajar tipe kognitif karena pencapaian tujuan pembelajaran yang berada pada domain pengetahuan (kognitif) meliputi kemampuan memahami, mengetahui, menghafal, menafsirkan, menterjemahkan, membedakan, menyusun serta memberi penilaian (evaluasi).

3. Aplikasi Kahoot

Aplikasi Kahoot merupakan perangkat lunak yang disajikan dalam bentuk permainan yang bertujuan untuk mengikutsertakan dan mempermudah peserta didik dalam menjawab kuisberbentuk soal pilihan ganda yang dapat melibatkan siswa untuk saling berkompetisi didalam kelas. Karena, game ini mencatat respon siswa secara *real-time* ketika menjawab soal – soal yang tertera. Menurut (Harlina, 2017, hlm. 627) Kahoot adalah pengganti banyak media pendidikan interaktif. Bagi peserta didik dan guru, hal ini dapat membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan.

H. Sistematika Skripsi

Peneliti menyusun kerangka penelitian ini kedalam Pembukaab, BAB I – BAB V, serta penutup yang akan diurutkan berdasarkan sistematika, berikut ini adalah:

Bagian Pembuka Skripsi

Satu dokumen memuat halamanpernyataan keasliandi dalamnya terdapat pernyataan kebenaran skripsi,Kata Pengantar, Ucapan Terima Kasih, Abstrak, Daftar Isi , Daftar Tabel , Daftar Foto dan Lampiran, Halaman Motto dan Pengabdian, Halaman Pengesahan, Halaman Sampul, dan Halaman Validasi.Adalah menjadi kesatuan awal skripsi. Awal mula skripsi dibahas pada Bab V yang meliputi Ketentuan Teknis Penulisan Karya Ilmiah.

BAB I Pendahuluan

Suatu masalah dimaksudkan untuk dibahas dalam pendahuluan. Penjelasan mengenai masalah penelitian menjadi inti pendahuluan. Kajian dilakukan apabila terdapat permasalahan yang memerlukan penyelidikan lebih lanjut. Kesenjangan antara harapan

dan kenyataan menimbulkan tantangan penelitian. Dengan membaca pendahuluan, pembaca dapat mengetahui permasalahan dan fokus pembicaraan. Pemahaman pembaca terhadap gagasan ilmiah utama skripsi harus dipermudah dengan pendahuluan. Pendahuluan berisi tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, keunggulan penelitian, definisi operasional, serta sistematika tesis atau skripsi.

BAB II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran

Uraian teoritis atas temuan penyelidikan membentuk penelitian teoritis dari konsepsi dan ide, peraturan perundang-undangan yang didukung oleh hasil penelitian terdahulu berkaitan dengan topik atau subjek penelitian tersebut. Definisi konsep dikembangkan oleh akademisi melalui kajian teoritis. Penciptaan kerangka kerja yang menggambarkan hubungan antara berbagai elemen penelitian akan memajukan penyelidikan teoritis. Karena teori, konsep, aturan, dan regulasi yang ada didukung atau dibangun dalam penyelidikan teoretis, teori-teori tersebut juga mengungkapkan sudut pandang peneliti terhadap masalah yang diselidiki dan dipecahkan.

BAB III Metode Penelitian

Teknik dan proses yang digunakan dalam memecahkan masalah dan mengambil kesimpulan dapat dijelaskan secara metodis serta rinci pada bab ini. Yaitu, terdapat dalam bab ini. Populasi serta sampel penelitian, teknik penelitian meliputi pengumpulan data serta desain instrumen penelitian, asumsi dan hipotesis, metode analisis data, dan prosedur penelitian.

BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Masalah penelitian disajikan dalam urutan yang benar dalam bab ini dan menyampaikan dua gagasan pokok: (1) Hasil pengolahan dan analisis data dalam berbagai bentuk yang dapat dibayangkan menjadi dasar kesimpulan penelitian; dan (2) Untuk menjawab pertanyaan penelitian yang diajukan, diskusikan temuan penelitian.

BAB V Simpulan dan Saran

Analisis temuan penelitian dan interpretasi serta makna peneliti disajikan dalam kesimpulan yang bersifat uraian. Kesimpulan harus menjawab bagaimana masalah atau pertanyaan penelitian dirumuskan. Hasilnya, peneliti menyajikan interpretasinya atas semua temuan dan hasil di bagian kesimpulan. Penulisan kesimpulan dapat dilakukan

dengan salah satu dari dua cara berikut: menggunakan metode deskriptif yang solid atau memberikan kesimpulan poin demi poin. Peneliti mungkin akan membuat poin-poin kesulitan atau pertanyaan penelitian sebanyak-banyaknya untuk memudahkan penulisan kesimpulan. Saran adalah rekomendasi yang diberikan kepada pengambil keputusan, pengguna, atau peneliti lain yang tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut, serta kepada para ahli di bidangnya atau mereka yang akan menggunakan temuan penelitian selanjutnya untuk memecahkan masalah.

Bagian Akhir Skripsi

Bagian akhir disusun dengan urutan sebagai berikut :

- 1) **Daftar Pustaka** merupakan daftar buku, jurnal ilmiah, terbitan berkala, artikel dalam majalah atau surat liputan, esai dalam kumpulan (antologi), potongan situs web, atau sumber lain yang digunakan untuk mengumpulkan data, menganalisis, mendiskusikan, atau menyusun skripsi. Daftar pustaka harus disertakan dalam skripsi. Ketentuan penulisan skripsi memuat syarat-syarat penulisan Dapus.
- 2) **Lampiran** digambarkan sebagai berita atau bahan pelengkap yang dianggap penting untuk mendukung kelengkapan skripsi. Berita dapat ditambahkan, tergantung pada jenis, sifat, dan tujuan penelitian. Contoh dokumentasi penting yang tidak dapat dicantumkan dalam uraian karena akan mengganggu penyajian antara lain data korpus, hasil angket, tabel, bagan, dan gambar.