

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Salah satu yang menjadi faktor kemajuan dari suatu bangsa tersebut dapat ditentukan dengan kualitas SDM-nya. Kualitas sumber daya manusia yang baik dapat dilihat dari mutu dan kualitas pendidikan yang ada di dalam negara tersebut. Pendidikan menjadi hal yang sangat berperan untuk meningkatkan mutu dan kualitas sumber daya manusia sebagaimana yang tercantum dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003, pasal 1 ayat 4 mengatakan bahwa “siswa adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran yang tersedia pada jalur, jenjang, dan jenis pendidikan tertentu”.

Pendidikan nasional sebaiknya berjalan sesuai dengan tujuan dan harapan yang ingin dicapai. Oleh karena itu, pendidikan akan memungkinkan orang untuk tumbuh dan berkembang menjadi orang yang berilmu untuk melangsungkan kehidupannya. Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mengembangkan potensi diri manusia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Siswoyo, 2007 hlm. 19). Sistem Pendidikan di Indonesia berupaya untuk memperbaiki guna meningkatkan kualitas pendidikan salah satunya dengan penyempurnaan atau pergantian kurikulum. Saat ini, salah satu kurikulum yang masih berlaku di sebagian sekolah yaitu kurikulum 2013.

Pembelajaran dalam kurikulum 2013 menekankan siswa untuk berperan aktif untuk mengembangkan pengetahuannya. Didalam pembelajaran juga seharusnya tidak lagi berpusat pada pemaparan materi dari guru. Pembelajaran dalam kurikulum 2013 ini sebaiknya menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan kriteria dan perkembangan anak sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Salah satu permasalahan yang sering muncul dalam dunia pendidikan yaitu rendahnya hasil belajar. Hasil belajar sebagai indikator dari salah satu kualitas dari proses pembelajaran yang baik. Hasil belajar sangat penting karena dijadikan sebagai indikator keberhasilan baik bagi seorang guru maupun siswa.

Bagi seorang guru, hasil belajar siswa dapat dijadikan sebagai cerminan penilaian terhadap keberhasilan dalam kegiatan membelajarkan siswa. Oleh karena itu jika proses pembelajaran dilaksanakan dengan baik maka hasil belajar yang di peroleh juga baik. Hasil belajar menggunakan alat sebagai Pengukuran berupa test yang disusun secara terencana baik tertulis, lisan maupun perbuatan. Adapun indikator hasil belajar menurut Straus, Tetroe, & Graham (dalam Ricardo & Meilani, 2017, hlm. 188-209) yaitu ranah kognitif (pengetahuan), Afektif (sikap) dan Psikomotor (keterampilan).

Fokus dalam penelitian itu yaitu Ranah Kognitif (Pengetahuan). Hasil belajar tipe kognitif adalah pencapaian tujuan pembelajaran meliputi kemampuan memahami, mengetahui, menghafal, menafsirkan, menterjemahkan, membedakan, menyusun serta memberi penilaian (evaluasi). Salah satu faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa yang optimal dengan proses belajar mengajar yang baik, peningkatan sistem pembelajaran seperti yg tercantum dalam tujuan pendidikan. Peningkatan kualitas dan mutu pendidikan dapat diciptakan dengan penerapan sistem pembelajaran yang sesuai, hal ini akan berdampak pada hasil belajar siswa. Oleh karena itu dengan penerapan pembelajaran yang inovatif diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa untuk pencapaian tujuan pendidikan di Indonesia.

Kondisi hasil belajar di Indonesia setelah pandemi covid-19 adanya indikasi penurunan hasil belajar. Sejak maret 2020, sekolah menerapkan sistem pembelajaran baru yaitu dengan online yang mengakibatkan pembelajaran tidak efektif sehingga berdampak pada hasil belajar siswa (Trisna Wulandari dalam artikel detikedu). Selain karena sitem pembelajaran yang baru dan kurang efektif tersebut, rendahnya hasil belajar di Indonesia juga disebabkan karena kurangnya kualitas pembelajaran yang belum memenuhi kualifikasi akademik serta sarana dan prasarana yang kurang memadai.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di kelas V di SDN Dayeuhkolot 02, pembelajaran IPA tidak berlangsung sesuai yang diharapkan. Dari data yang saya temukan bahwa hasil belajar IPA dilihat dari nilai UTS semester ganjil, dari 20 orang siswa hanya 9 orang yang memenuhi nilai di atas KKM dan 11 orang lainnya mendapat nilai di bawah KKM, sedangkan nilai untuk

mata pelajaran IPA yaitu 70. Selain dari hal diatas peneliti juga mendapatkan bahwa perolehan nilai semester sebelumnya, pada saat siswa masih di kelas IV mendapatkan Penilaian Akhir Semester dengan pencapaian 60% sudah mencapai KKM. Kemudian jika direkapitulasi dengan Penilaian Akhir Tahun pada saat kelas IV, 65% sudah mencapai KKM. Sehingga dapat disimpulkan bahwa rata-rata nilai IPA siswa dari kelas IV hingga kelas V telah mengalami penurunan.

Rendahnya hasil belajar tersebut disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya, bersumber dari media, model dan cara penyampaian materi yang kurang cocok dengan pembelajaran yang sedang diajarkan. Kenyataannya berdasarkan observasi yang telah saya lakukan, pada saat pembelajaran guru masih memakai metode ceramah saja, hal tersebut membuat siswa jenuh dan bosan. Dengan metode pembelajaran yang kurang inovatif tersebut menjadikan kurangnya keinginan siswa untuk bertanya kepada guru mengenai materi yang belum dipahami. Model yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran tersebut yang juga masih bersifat konvensional, dengan proses pembelajaran berlangsung satu arah yaitu dari guru ke siswa sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar IPA siswa. Oleh sebab itu, diperlukan sebuah cara atau metode untuk mengatasi permasalahan tersebut, Salah satu solusi yang dapat dilakukan untuk mengatasi masalah tersebut yaitu dengan menerapkan model pembelajaran yang inovatif.

Guru dapat memilih jenis model pembelajaran yang sesuai demi tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan. Alternatif model pembelajaran yang dapat di terapkan untuk meningkatkan hasil belajar IPA materi “siklus Air” seperti model pembelajaran Kooperatif tipe Mind mapping yang dimana proses pembelajaran dibentuk dalam beberapa kelompok, kemudian membuat sebuah peta pikiran tentang materi atau topik yang sedang dibahas, selanjutnya memaparkan hasil pekerjaan kelompok dan model *Problem Based Learning* (PBL) yang memfokuskan pada pemecahan masalah yang dikaitkan dengan kehidupan nyata. Selain model pembelajaran tersebut ada juga model pembelajaran yang dapat diterapkan, dengan menemukan sendiri konsep pembelajaran yaitu model *Discovery Learning*. Selain untuk meningkatkan hasil belajar juga dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam belajar.

Berdasarkan model-model pembelajaran tersebut, salah satu model pembelajaran yang cocok diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar serta dari permasalahan bahwa anak kurang aktif dalam proses pembelajaran maka peneliti mengambil alternatif solusi yaitu model *Discovery Learning*. Bruner (dalam Suherman, 2002, hlm. 92) mengemukakan bahwa Anak harus berperan aktif di dalam belajar. Aktivitas itu perlu dilaksanakan melalui suatu cara yang disebut *discovery*". *Discovery Learning* adalah suatu model untuk mengembangkan cara belajar aktif dengan menemukan sendiri, menyelidiki sendiri, maka hasil yang diperoleh akan mudah dipahami dan tahan lama dalam ingatan.

Penggunaan *Discovery Learning* sebagai model pembelajaran memiliki potensi untuk dapat meningkatkan partisipasi siswa saat proses pembelajaran, membuat kegiatan belajar lebih menarik, serta mendorong siswa untuk aktif dalam mengajukan pertanyaan. Dalam pendekatan ini, siswa akan lebih bersemangat saat mendengarkan penjelasan dari guru dan memiliki kesempatan untuk menggali konsep-konsep dari materi yang diajarkan oleh guru. Melalui belajar penemuan, siswa juga bisa belajar berpikir analisis dan mencoba memecahkan sendiri masalah yang dihadapi. Wilcox (dalam Hosnan, 2012, hlm. 281) menyatakan bahwa dalam pembelajaran dengan penemuan, siswa didorong untuk belajar sebagian besar melalui keterlibatan aktif mereka sendiri dengan konsep-konsep dan prinsip-prinsip dan guru mendorong siswa untuk memiliki pengalaman dan melakukan percobaan yang memungkinkan mereka menemukan prinsip-prinsip dari pengalaman mereka sendiri.

Penerapan model pembelajaran ini juga dapat dibantu dengan penggunaan media pembelajaran agar dapat lebih menarik minat siswa dalam belajar, maka penggunaan model pembelajaran *Discovery Learning* ini dikolaborasikan dengan penggunaan media pembelajaran berbasis TIK. Menurut Sudjana dan Rifai (2010, hlm. 1) media pembelajaran merupakan salah satu aspek yang penting dalam pembelajaran dan berfungsi sebagai alat bantu mengajar yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu media pembelajaran berbasis TIK yaitu *Quizizz* yang merupakan salah satu alat evaluasi berbasis elearning yang sangat cocok dipakai untuk mengevaluasi dengan cepat dan langsung memberi hasil kepada guru. Guru nantinya dapat mengetahui hasil pekerjaan siswa

sehingga dapat melakukan tindak lanjut berupa pengayaan ataupun remedial. Selain itu aplikasi ini juga dilengkapi dengan fitur penjelasan materi berupa anime atau gambar-gambar menarik lainnya, sehingga anak lebih tertarik untuk memahami materi yang sedang dipelajari.

Hasil peneliti terdahulu yang dilakukan Inda Alfina (2023, hlm. 54) mengemukakan bahwa adanya pengaruh model *Discovery Learning* terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas III di SDN Meruya Utara 05 Jakarta Barat. Hal ini terlihat dari capaian hasil belajar matematika siswa dengan menggunakan model *Discovery Learning* lebih unggul dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional.

Penelitian yang dilakukan oleh Nur Raudha Hasana (2018, hlm. 70) dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery* Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V Min Sei Agul Kota Medan. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa hasil dari tes akhir thitung > ttabel yaitu $3,111 > 1,994$ ($n = 35$) dengan taraf signifikansi 0,05 atau 5% yang menyatakan terima H_a dan tolak H_0 .

Kemudian penelitian yang dilakukan oleh M. Aris Fadillah (2023, hlm. 69) mengemukakan bahwa hasil belajar siswa akan meningkat dengan pemanfaatan media yang tepat dan efektif. Semakin efektif dan kreatif media yang digunakan maka pembelajaran juga akan semakin aktif dan kondusif. Peneliti tersebut mencoba menerapkan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Quizizz* dengan kesimpulan bahwa bahwa Hasil belajar pada kelas eksperimen dengan menggunakan *Quizizz*, siswa terlihat lebih aktif dan fokus saat pembelajaran berlangsung, dan diperoleh rata-rata *posttest* 77,86, dengan nilai minimum 45 dan nilai maksimum 95. Berdasarkan hasil rata-rata *posttest* bahwa pembelajaran menggunakan media *Quizizz* dalam proses pembelajarannya, memiliki hasil yang lebih baik.

Berdasarkan pertimbangan dan penjelasan fenomena di atas, yang sudah dirujuk dari beberapa pengamatan dan dukungan oleh fakta di lapangan, maka penulis tertarik untuk melakukan suatu penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Model *Discovery Learning* berbantuan Aplikasi *Quizizz* terhadap hasil belajar IPA di kelas V SD N Dayeuhkolot 02”. Peneliti melihat bahwa di SD tersebut masih membutuhkan penanganan dalam meningkatkan hasil belajar siswa

yang masih rendah. Diharapkan penelitian yang dilakukan di kelas V SD N Dayeuhkolot 02 dengan menggunakan model pembelajaran dan bantuan dari media pembelajaran berbasis teknologi, dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA kelas V Sekolah Dasar.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pencapaian hasil belajar IPA siswa masih banyak di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal(KKM)
2. Sebagian guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional atau proses pembelajaran yang berpusat pada guru sehingga siswa kurang terlibat pada saat pembelajaran.
3. Media pembelajaran yang inovatif diperlukan sehingga anak lebih tertarik dalam proses pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Dikarenakan hasil belajar memuat 3 ranah yaitu Kognitif, Afektif dan psikomotor yang terlalu luas maka peneliti hanya mengambil ranah kognitif (Pengetahuan).

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran penerapan Model *Discovery Learning* berbantuan aplikasi *Quizizz* di kelas V SDN Dayeuhkolot 02?.
2. Bagaimana pengaruh model *Discovery Learning* berbantuan aplikasi *Quizizz* terhadap hasil belajar IPA di kelas V SDN Dayeuhkolot 02?.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian yang akan dicapai dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bagaimana penerapan Model *Discovery Learning* berbantuan aplikasi *Quizizz* di kelas V SDN Dayeuhkolot 02.

2. Untuk mengetahui pengaruh model *Discovery Learning* berbantuan aplikasi *Quizizz* terhadap hasil belajar IPA di kelas V SDN Dayeuhkolot 02.

F. Manfaat Penelitian

Setiap penelitian yang dilakukan pasti memiliki manfaat. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk berbagai pihak, sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan serta wawasan penulis, dapat mendukung atau mempertegas penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, dan juga dapat memberikan gambaran kepada pembaca mengenai penggunaan model *Discovery Learning* berbantuan aplikasi *Quizizz* terhadap hasil belajar IPA di kelas V SDN Dayeuhkolot 02.

2. Manfaat Praktis.

a. Bagi Guru

Memberikan referensi model dan media pembelajaran yang inovatif dalam proses pembelajaran sehingga dapat membantu dalam proses peningkatan hasil belajar siswa Sekolah Dasar.

b. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat memberi manfaat untuk terciptanya pendidik yang inovatif dalam pemanfaatan media pembelajaran berbasis model dan teknologi.

c. Bagi Peneliti lain

Memberikan wawasan dan pengalaman secara langsung sebagai calon guru dalam peningkatan hasil belajar siswa Sekolah Dasar.

G. Defenisi Operasional

1. Model *Discovery Learning*

Pembelajaran dengan penemuan, siswa akan didorong untuk belajar melalui keterlibatan aktif dalam belajar serta guru mengajak siswa untuk memiliki pengalaman dan melakukan percobaan yang memungkinkan mereka menemukan konsep pembelajaran diri mereka sendiri. Menurut Cahyo (2013, hlm. 23) "*Discovery Learning* adalah metode mengajar yang mengatur pengajaran sedemikian rupa sehingga anak memperoleh pengetahuan yang

sebelumnya belum diketahuinya tidak melalui pemberitahuan, namun ditemukan sendiri”. Hal ini sesuai dengan pendapat Hosnan (dalam Putri, 2014, hlm. 92) bahwa *Discovery Learning* adalah salah satu model untuk mengembangkan cara belajar siswa aktif menemukan sendiri, menyelidiki sendiri, maka hasil yang diperoleh akan setia dan tahan lama dalam ingatan, tidak akan mudah dilupakan oleh siswa. Selanjutnya oleh Mulyatiningsih (2014, hlm. 235) “*Discovery Learning* merupakan metode pembelajaran yang menuntut guru lebih kreatif menciptakan situasi yang dapat membuat siswa belajar aktif menemukan pengetahuan sendiri”.

Model *Discovery Learning* dimulai dengan siswa mendapatkan stimulus dari guru, selanjutnya mereka mampu mengidentifikasi permasalahan yang relevan serta merumuskan masalah dan menentukan jawaban sementara (hipotesis), kemudian siswa melanjutkan kegiatan pengumpulan dan mengolahnya untuk membuktikan hipotesis yang telah di buat. Siswa menarik sebuah kesimpulan dari hasil pengamatan serta mengkomunikasikan hasil temuannya.

Dari pendapat di atas, peneliti menyimpulkan bahwa Model *Discovery Learning* yaitu model pembelajaran dengan belajar aktif untuk memahami konsep, arti, hubungan melalui penemuan dan menyelidiki sendiri hingga akhirnya sampai kepada suatu simpulan.

2. Quizizz

Amornchewin (dalam Pujawan, 2018, hlm. 36) memaparkan bahwa *Quizizz* adalah alat atau media pembelajaran yang dipercaya dapat memberikan motivasi kepada siswa dalam pembelajaran dengan fitur-fitur menarik. Selanjutnya oleh Dewi (dalam Azizah, 2019, hlm. 2), menjelaskan bahwa *Quizizz* dapat sebagai suatu media untuk mempermudah guru dalam menemukan kesulitan belajar siswa yang belum di pahami oleh siswa. Penggunaan *Quizizz* juga akan memberikan kemudahan kepada guru untuk memberikan layanan pengajaran remedialnya. Karena setiap item benar dan salah yang dikerjakan siswa terekam dalam data akhir perolehan skor.

Dari pendapat ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa *Quizizz* merupakan Media pembelajaran yang fleksibel dan menyenangkan yang

digunakan sebagai sarana untuk menjelaskan materi dan sebagai alat evaluasi pembelajaran.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar sebagai suatu transformasi yang timbul pada siswa yang mencakup pengetahuan, sikap maupun keterampilan yang diperolehnya sebagai hasil dari mengikuti kegiatan belajar (Susanto, 2013, hlm. 5). Fokus dalam penelitian ini yaitu ranah kognitif. Hasil belajar kognitif (pengetahuan) adalah kemampuan siswa dalam mempelajari suatu konsep di sekolah dan dinyatakan dalam skor melalui hasil tes untuk mengetahui tingkat keberhasilan dalam pencapaian pembelajaran (Susanto, 2013, hlm.77).

Dari hal di atas bahwa indikator hasil belajar pada ranah kognitif kaitanya dengan mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, evaluasi dan mencipta pada materi siklus air di kelas V Sekolah Dasar.

H. Sistematika Skripsi

Sistematika penulisan karya tulis ini dirujuk berdasarkan buku (Tim Penyusun, 2024, hlm. 27-38) yang berjudul “Panduan Penulisan Proposal dan Skripsi Mahasiswa”. Berdasarkan buku rujukan, Skripsi tersusun dari lima bab yang setiap bab mencakup komponen-komponen penelitian.

BAB I Bagian pendahuluan menjelaskan mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, defenisi operasional, dan sistematika skripsi.

BAB II Kajian teori dan kerangka pemikiran. BAB II terdiri dari empat pokok bahasan diantaranya: kajian teori dan kaitanya dengan yang akan diteliti, hasil-hasil peneliti terdahulu yang sesuai dengan variable penelitian yang akan diteliti, kerangka pemikiran dan diagram/ skema paradigm penelitian dan yang terakhir Asumsi dan hipotesis penelitian atau pertanyaan penelitian.

BAB III Metode penelitian yang berisikan pendekatan penelitian, desain penelitian, subjek dan objek penelitian, pengumpulan data dan instrument penelitian, teknik analisis data dan prosedur penelitian .

BAB IV Hasil penelitian dan pembahasan menjelaskan temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan data dan analisis data dengan berbagai kemungkinan bentuknya sesuai dengan urutan rumusan masalah penelitian, dan pembahasan

mengenai temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan.

BAB V Simpulan dan saran dimana simpulan merupakan uraian yang menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap analisis temuan hasil penelitian sedangkan saran merupakan rekomendasi yang ditujukan kepada para pembuat kebijakan, pengguna, atau sebagai peneliti berikutnya, yang berminat untuk melakukan penelitian selanjutnya, dan kepada pemecahan masalah dilapangan atau *follow up* dari hasil penelitian.