

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada hakikatnya awal manusia diciptakan diciptakan tuhan seperti kertas putih kosong tanpa sedikitpun coretan di dalamnya lalu kemudian kertas putih tersebut akan diisi oleh ilmu pengetahuan dan pengalaman selama manusia hidup di muka bumi allah ini, ayat al-quran yang pertama turun ke muka bumi mengandung perintah untuk mencari ilmu, ayat tersebut berbunyi *“Bacalah dengan (menyebut) nama tuhanmu yang menciptakan. Dia telah menciptakan manusia dari segumpah darah. Bacalah, dan tuhanmulah yang maha pemurah, yang mengajar (manusia) dengan perantaraan Qalam. Dia mengajarkan kepada manusia apa yang tidak diketahuinya.”* (Q.S Al-Alaq 1-5).

Sekolah dasar merupakan tahap awal dalam Pendidikan bagi individu yang ingin meneruskan ke jenjang yang lebih tinggi. Oleh karena itu penting untuk memiliki guru-guru yang profesional dan kreatif dalam memberikan pendidikan di tingkat tersebut, agar dapat menghasilkan siswa yang berkualitas dan kompeten. Dalam konteks pendidikan, kita sering mendengar istilah pembelajaran menurut UUD No.2 Tahun 1989. pembelajaran didefinisikan sebagai suatu cara untuk mempersiapkan peserta didik melalui bimbingan, proses belajar agar siap mengemban peran di masa depan. Oleh karena itu, pembelajaran merupakan elmen penting dalam proses pendidikan. (Harefa,dkk, 2020, hlm. 9)

Tujuan pendidikan nasional berdasarkan UUD 1945 pasal 4 adalah mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia seutuhnya, yakni manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha serta memiliki ahklak yang mulia dan budi pekerti luhur, dan untuk mewujudkan tujuan tersebut menjadi seorang guru profesional adalah cara untuk meningkatkan kualitas bangsa dan negara. Seperti pepatah sunda mengatakan *“Kudu nyanghulu ka hukum, nunjang ka nagara, mupakat ka balarea”* yang

artinya Harus mengacu ke hukum, menjunjung negara dan mufakat untuk kebaikan bersama.

Sistem pembelajaran yang digunakan di sekolah selalu mengalami perubahan dengan tujuan untuk kemajuan pendidikan di Indonesia, KTSP kemudian diganti dengan kurikulum 2013 dan yang terbaru yang diterapkan di Indonesia adalah kurikulum Merdeka. Proses pembelajaran yang semakin kini semakin interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang bagi siswa terhadap kreativitas dan kemandirian. Hal tersebut merupakan usaha dan strategi pemerintah untuk dapat meningkatkan efektifitas dan lebih mudah tercapainya tujuan pembelajaran, maka dari itu penulis berencana untuk ikut sedikitnya membantu memberikan inovasi terhadap perkembangan sistem pendidikan di Indonesia

Salah satu model pembelajaran yang saat ini masih banyak dipraktikkan yaitu model konvensional. Proses belajar konvensional cenderung berlangsung secara satu arah, dimana guru menjadi pusat dan siswa lebih banyak dalam posisi mendengarkan. Namun, menurut Helmiati (2019, hlm. 61), meskipun model ini umum digunakan oleh sebagian besar pendidik, memiliki beberapa kelemahan. Antara lain, pembelajaran menjadi monoton dan membosankan, aliran informasi hanya dari guru ke siswa, siswa menjadi pasif karena dominasi peran guru, kurangnya pengembangan kreativitas siswa, serta potensi menurunnya aktivitas dan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SDN Karang Pawulang proses pembelajaran IPA cukup baik, yakni guru sudah bisa mengaitkan materi pembelajaran dengan hal-hal yang cukup rasional untuk siswa sehari-hari, akan tetapi metode pembelajaran yang digunakan masih menggunakan metode ceramah sehingga peserta didik tidak bisa mengembangkan pemikiran kritisnya, peneliti juga melakukan wawancara dengan salah satu pengajar di sekolah tersebut, walaupun pembelajaran cukup baik akan tetapi kondisi siswa tetap saja pasif, dari 25 siswa terdapat ada sekitar 10 siswa yang masih pasif dalam keaktifan pada proses

pembelajaran. Guru berfungsi sebagai sumber pembelajaran utama yang memberikan pengetahuan kepada peserta didik. Proses kegiatan pembelajaran dirasa masih perlu dikembangkan dalam interaksi antara peserta didik dengan peserta didik, peserta didik dengan guru ataupun dengan sumber pembelajaran.

Berdasarkan fenomena yang ada, beberapa pembelajaran di sekolah dasar belum mencapai pembelajaran yang inovatif dikarenakan kondisi sistem pembelajaran yang kurang interaktif sehingga berpusat pada pendidik atau guru kemudian kurangnya motivasi dan juga seringkali siswa mengalami kejenuhan saat mengikuti pembelajaran sehingga tidak tercapainya prestasi belajar yang sangat baik. Dan juga berdasarkan data sekolah di Indonesia, masih banyak sekolah dasar di Indonesia yang belum bisa mencapai pembelajaran yang maksimal, dikarenakan model yang dipakai masih menggunakan metode lama sehingga membuat siswa mengalami kejenuhan saat belajar di sekolah, sehingga menyebabkan kurang efektifnya pembelajaran di SD.

Peneliti menggunakan, model pembelajaran penemuan sebagai strategi untuk meningkatkan mutu dan keterampilan pembelajaran. Dalam model ini, fokus diberikan pada partisipasi aktif siswa dalam proses belajar, sementara peran guru, lebih sebagai fasilitator, yang membantu siswa, dalam membangun pengetahuan mereka sendiri.

Menurut Octavia (2020, hlm. 13) Model pembelajaran, adalah suatu rencana yang digunakan, sebagai panduan dalam menyusun pembelajaran di kelas. Model ini memiliki efektivitas tinggi dalam meningkatkan mutu proses belajar mengajar karena mendorong partisipasi aktif siswa. Berdasarkan pengalaman, penggunaan model, pembelajaran yang sesuai, dapat membuat siswa lebih aktif, bersemangat, dan tidak, merasa jenuh selama pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang efektif adalah model pembelajaran penemuan.

Discovery learning adalah suatu proses kognitif di mana peserta didik dapat menyerap konsep atau prinsip tertentu. Proses kognitif ini mencakup

aktivitas seperti observasi, pemahaman, klasifikasi, membuat hipotesis, eksplanasi, pengukuran, penarikan kesimpulan, dan sebagainya. (Sund et al, 2020).

Discovery learning menjadi salah satu pendekatan yang sangat mendukung aktifitas belajar peserta didik. Ketika peserta didik diberi kesempatan untuk mengeksplorasi dan menemukan pengetahuan sendiri, mereka cenderung lebih terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Metode ini tidak hanya membangun pengetahuan, tetapi juga keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah.

Penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran adalah pendekatan yang menarik. Dengan memanfaatkan elemen-elemen permainan dalam konteks pendidikan, seperti poin, level, dan tantangan, metode ini dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik. Aplikasi *Kahoot* menjadi salah satu contoh yang sangat populer dalam menerapkan konsep gamifikasi dalam pembelajaran.

Penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran adalah pendekatan yang menarik. Dengan memanfaatkan elemen-elemen permainan dalam konteks pendidikan, seperti poin, level, dan tantangan, metode ini dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik. Aplikasi *Kahoot* menjadi salah satu contoh yang sangat populer dalam menerapkan konsep gamifikasi dalam pembelajaran.

Dengan menggabungkan *Discovery Learning* dan gamifikasi, pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna bagi siswa. Mereka tidak hanya belajar untuk mendapatkan nilai, tetapi juga untuk memahami dan menguasai materi secara mendalam (Ramadhan, dkk., 2020 hlm 7). Hal ini memungkinkan pembelajaran yang berkelanjutan dan memberikan dampak positif dalam perkembangan akademik dan pribadi peserta didik.

Aplikasi *kahoot* adalah salah satu opsi yang menarik dari berbagai macam media pembelajaran yang interaktif dapat menjadikan proses belajar lebih menyenangkan dan dinamis untuk siswa dan guru. Keunggulan *Kahoot* terletak pada fokusnya pada gaya belajar siswa yang mengedepankan

interaksi dan keaktifan, terutama melalui kompetisi yang bersifat ramah dan mendukung pembelajaran yang sedang atau telah dipelajari (Prieto, dkk., 2019 hlm. 4).

Kahoot adalah sebuah platform permainan kuis online berbasis website yang dirancang khusus untuk pembelajaran (Tumurang dan Chandra, 2022). Dalam konteks pembelajaran, penggunaan *Kahoot* dapat meningkatkan partisipasi aktif peserta didik serta mengubah pengalaman kuis menjadi sesuatu yang menyenangkan daripada menegangkan. Selain itu, *Kahoot* mampu menciptakan suasana yang hidup dan bersemangat di dalam kelas. Keunggulan utama *Kahoot* adalah kemudahan aksesnya, karena peserta didik dapat menggunakannya melalui berbagai perangkat seperti handphone, laptop, dan tablet (Christiani et al., 2019, hlm. 5).

Dalam perspektif penilaian, menurut Darmawan (2020, hlm. 92), *Kahoot* merupakan alat yang efektif untuk mengevaluasi pemahaman peserta didik melalui pertanyaan-pertanyaan pilihan ganda yang disajikan dalam format yang kompetitif. Selain mudah digunakan oleh peserta didik, *Kahoot* juga memudahkan guru dalam proses pembuatan konten kuis.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka dilakukan penelitian berjudul: “Pengaruh Model *Discovery Learning* Dengan Bantuan Aplikasi *Kahoot* terhadap Pemahaman Siswa dalam Pembelajaran IPA”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang penulis buat, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dirasa perlu dikembangkan untuk menjadikan suasana belajar menjadi lebih kreatif dan inovatif.
2. Kurangnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, sehingga memerlukan metode baru yang menyenangkan.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas maka ada tiga yang dibatasi dalam penelitian ini yakni:

1. Hasil belajar mata pelajaran IPA kelas 4 SDN Cicayur 002 Kabupaten Bandung
2. Penelitian dilakukan di SDN Cicayur 002 Kabupaten Bandung.
3. Mata pelajaran yang diberikan kepada siswa yaitu pelajaran IPA.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan konteks yang telah dijelaskan, permasalahan penelitian yang dapat diidentifikasi adalah :

1. Bagaimana proses pembelajaran siswa dalam pembelajaran IPA dengan menggunakan model *Discovery Learning* dengan bantuan aplikasi *Kahoot*?
2. Apakah terdapat perbedaan pemahaman belajar peserta didik yang menggunakan model *Discovery Learning* dengan bantuan aplikasi *Kahoot* jika dibandingkan dengan pembelajaran konvensional?
3. Bagaimana respon siswa belajar dengan model *discovery learning* dengan bantuan aplikasi *Kahoot* terhadap pembelajaran yang dilaksanakan?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui, menganalisis, dan mendeskripsikan pengaruh model *Discovery Learning* dengan bantuan aplikasi *Kahoot* terhadap pemahaman siswa dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar.

F. Manfaat Penelitian

Sesuai dengan latar belakang dan tercapainya tujuan penelitian diatas, maka manfaat yang diharapkan dalam penelitian yaitu sebagai berikut :

1. Manfaat Bagi Siswa

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menyajikan pengalaman belajar baru bagi siswa dengan memanfaatkan model pembelajaran *Discovery Learning* dan media pembelajaran berbasis teknologi seperti

Kahoot. Diharapkan bahwa pengalaman belajar tersebut akan menjadi lebih menyenangkan, interaktif, dan kompetitif, serta mampu menciptakan suasana pembelajaran yang tidak menegangkan. Dengan demikian, diharapkan siswa akan lebih memahami materi pembelajaran mengenai sistem peredaran darah dan tidak merasa bosan saat mengikuti pembelajaran daring. Selain itu, melalui pembelajaran *Kahoot* ini, diharapkan motivasi belajar siswa dapat ditingkatkan, yang pada akhirnya akan berdampak positif pada hasil belajar mereka.

2. Manfaat Bagi Guru

Temuan dari penelitian ini diharapkan dapat memperluas pengetahuan dan wawasan para guru, memberikan mereka alternatif model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa, dan menyediakan pilihan alternatif bagi guru dalam menciptakan pengalaman pembelajaran yang menarik melalui penggunaan media *Kahoot*, terutama dalam konteks pembelajaran mata pelajaran IPA.

3. Manfaat Bagi Sekolah

Dapat menjadi sumbangan bagi sekolah dalam rangka memperbarui sistem pembelajaran IPA dan segala bentuk inovasi pembelajaran yang dapat diterapkan di mata pembelajaran lainnya.

G. Definisi Operasional

Untuk memperjelas maksud dan tujuan penelitian ini definisi operasional dimaksudkan untuk menghindari kesahan penafsiran yang berkaitan dengan judul "Pengaruh Model *Discovery Learning* Dengan Bantuan Aplikasi *Kahoot* Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Dalam Pembelajaran IPA"

1. Pemahaman Siswa

Pemahaman siswa merupakan bagian yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Pemahaman merupakan salah satu ranah kognitif, karena pemahaman merupakan tingkat kemampuan yang menuntut siswa mampu memahami tentang arti atau konsep, situasi serta fakta yang

diketahuinya. Dalam hal ini siswa tidak hanya hafal secara verbalistis, tetapi mengerti atau paham terhadap konsep atau fakta yang ditanyakannya. Menurut Ngalim Purwanto (2017, hlm 45) dalam jurnal ilmu pendidikan teoritis.

Menurut Nana Sudjana (2016, hlm 24) pemahaman siswa dapat dilihat ketika siswa bisa menjelaskan dengan susunan kalimatnya sendiri sesuatu yang dibaca atau didengarnya, memberi contoh lain dari yang telah dicontohkan, atau menggunakan petunjuk penerapan pada kasus lain.

2. Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Model pembelajaran *Discovery Learning* adalah pendekatan pembelajaran yang terkait dengan konstruktivisme, yang menekankan pada peran aktif siswa dalam memahami materi pelajaran dengan cara melakukan eksplorasi dan penemuan sendiri. Melalui partisipasi aktif ini, siswa diharapkan dapat mengembangkan pemahaman yang mendalam tentang konsep-konsep dalam mata pelajaran, serta mampu mengajukan pertanyaan dan menemukan jawaban atas pertanyaan-pertanyaan tersebut secara aktif selama proses pembelajaran. Pendekatan ini memungkinkan siswa untuk memahami materi, makna, dan interaksi secara intuitif, serta menghasilkan gagasan-gagasan yang relevan dengan materi yang dipelajari (Budiningsih, 2015, hlm 98 dalam jurnal lailatul et al 2020).

3. Aplikasi *Kahoot*

Kahoot adalah platform permainan kuis *online* yang dirancang untuk pembelajaran, berbasis *website*. Penggunaan *Kahoot* dalam pembelajaran dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dan mengubah suasana kelas menjadi menyenangkan, menghindari ketegangan yang mungkin muncul dalam kuis. Aplikasi ini juga memungkinkan akses yang mudah bagi peserta didik melalui berbagai perangkat seperti *handphone*, laptop, dan tablet (Christiani et al, 2019, hal. 5).