

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan sekolah dasar adalah jenjang dasar untuk peserta didik dalam menempuh pendidikannya. Pendidikan di sekolah dasar mempunyai peran dalam membangun dasar pengetahuan peserta didik, maka dari itu pelaksanaan dalam pembelajaran di sekolah dasar harus berjalan dengan optimal. Sumantri (dalam Aini, 2022, hlm. 1) mengemukakan bahwa pendidikan dasar ini diselenggarakan untuk mengembangkan sikap, kemampuan, dan keterampilan dasar yang diperlukan untuk mempersiapkan peserta didik memenuhi persyaratan ke pendidikan menengah. Oleh karena itu, kegiatan yang dilakukan guru harus tersusun dan dapat tersampaikan dengan baik kepada peserta didik.

Sebagai seorang guru baik di tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi tidak lepas dari adanya saling interaksi dengan peserta didik. Seorang guru dalam menjalankan tugasnya berupaya untuk memfasilitasi peserta didik agar dapat mencapai tujuan pembelajaran secara optimal baik melalui pembimbingan, pendidikan, pengajaran, maupun latihan (Agustyaningrum, *et al.*, 2022, hlm. 569). Selama proses interaksi, guru memberikan pengetahuan dan kegiatan yang melibatkan peserta didik, sehingga dapat membantu peserta didik dalam memahami pengetahuan yang dipelajari. Ketika peserta didik mendapatkan pengetahuan baru maka peserta didik mengalami kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan bukan hanya terpusat pada guru, tetapi peserta didik terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Kegiatan pembelajaran di kelas yang melibatkan peserta didik aktif salah satunya yaitu peran guru. Guru dituntut untuk menggunakan alat bantu atau media pembelajaran dalam menyampaikan materi kepada peserta didik, sehingga dalam praktiknya guru harus mampu membantu peserta didik untuk memahami materi yang diajarkan melalui model pembelajaran, media, dan alat peraga tertentu (Wardani, *et al.*, 2019, hlm. 208). Pembelajaran saat ini merupakan pembelajaran yang bersifat *student centered*, peran guru dalam pembelajaran hanya menjadi fasilitator dan peran peserta didik dituntut aktif dan berpikir kritis dalam

proses pembelajaran. Pembelajaran saat ini juga merupakan pembelajaran abad 21 yang merupakan pembelajaran berbasis teknologi agar peserta didik mampu memahami materi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dengan baik. Dalam buku IPAS Kemendikbudristek (2022) dijelaskan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji aktivitas manusia sebagai makhluk individu dan sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti, pencapaian hasil belajar IPAS peserta didik masih banyak di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Hal tersebut terlihat dari data yang diperoleh dari hasil nilai ulangan harian peserta didik kelas IV B yaitu 17 peserta didik memperoleh nilai di atas KKTP dan 10 peserta didik di bawah KKTP. Hal ini menunjukkan bahwa masih banyak pencapaian hasil belajar IPAS di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Hal ini disebabkan karena rendahnya semangat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Masalah lain yaitu peserta didik cepat merasa bosan saat pembelajaran berlangsung karena guru belum menggunakan media pembelajaran yang interaktif dan dalam penyampaian materi menggunakan model pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher centered learning*). Maka diperlukan model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student centered learning*) untuk menghasilkan pembelajaran yang positif dan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hasil belajar merupakan perubahan kemampuan peserta didik setelah selesai pembelajaran, baik secara tertulis maupun lisan. Guru harus mengamati perubahan perilaku setiap peserta didik untuk membuat penilaian yang meliputi penilaian kognitif, afektif dan psikomotorik. Model pembelajaran menurut Joyce, *et al.* (dalam Eskris, 2021, hlm. 44) adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran dan membimbing pembelajaran di kelas.

Pembelajaran di kelas harus dapat memunculkan semangat peserta didik agar materi yang disampaikan guru dapat diterima sepenuhnya oleh peserta didik. Berdasarkan permasalahan yang ditemukan tentang semangat peserta didik yang

rendah dalam mata pelajaran IPAS sehingga sebagian peserta didik mendapatkan nilai di bawah KKTP. Solusi dari permasalahan ini yaitu dengan menggunakan model dan media pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara aktif. Dengan menggunakan model dan media pembelajaran, peserta didik dapat lebih mudah memahami dan mengerti materi yang disampaikan oleh guru. Salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPAS adalah model *discovery learning*. *Discovery learning* merupakan model pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik dimana peserta didik menemukan dan menyelesaikan sendiri masalah-masalah pembelajaran dan guru sebagai fasilitator (Eskris, 2021, hlm. 44).

Hosnan (dalam Amelia, *et al.*, 2021, hlm. 4163) mengemukakan kelebihan model *discovery learning* adalah peserta didik mampu meningkatkan keterampilan dan pengetahuannya, peserta didik juga mampu memecahkan masalah, pelajaran lebih mudah diingat peserta didik karena melibatkan akal dan motivasi peserta didik itu sendiri, pembelajaran berpusat pada peserta didik dan menghilangkan rasa ragu yang dialami peserta didik. Hal ini diperkuat dengan penelitian sebelumnya bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dari model *discovery learning* terhadap hasil belajar IPA peserta didik (Artawan, *et al.*, 2020, hlm. 457). Pembelajaran dapat berjalan dengan optimal ketika guru menggunakan model dan media pembelajaran yang tepat. Media pembelajaran yang dapat digunakan guru dalam proses pembelajaran di kelas yaitu *quizizz*, karena aplikasi ini dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran, sehingga pembelajaran dapat berjalan sebagaimana mestinya. Hal ini diperkuat dengan penelitian sebelumnya bahwa pembelajaran menggunakan aplikasi *quizizz* dapat meningkatkan minat belajar peserta didik (Yolanda, *et al.*, 2021, hlm. 920).

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa kegiatan belajar harus menyenangkan dan kondusif. Seorang guru harus mampu memberikan rasa nyaman pada saat pembelajaran berlangsung dengan proses mentransfer ilmu dari guru kepada peserta didik agar ilmu yang disampaikan benar-benar tersampaikan dengan baik. Salah satu cara yang harus dilakukan oleh guru saat proses belajar mengajar yaitu dengan menggunakan model pembelajaran dan media yang dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik. Berdasarkan

uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model *Discovery Learning* Berbantuan *Quizizz* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPAS di Kelas IV SD”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi, sebagai berikut:

1. Rendahnya semangat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.
2. Guru belum menggunakan media pembelajaran yang interaktif sehingga peserta didik cepat merasa bosan.

## **C. Batasan Masalah**

Batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Subjek penelitian kelas IV SDN 130 Batununggal Sekelimus. Kelas IV A sebagai kelas kontrol dan kelas IV B sebagai kelas eksperimen.
2. Materi Bab 1 Tumbuhan Sumber Kehidupan di Bumi (Topik A dan B)
3. Hasil belajar IPAS yaitu pemahaman (C2), penerapan (C3), analisis (C4), dan sintesis (C5).

## **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini dirumuskan, sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pelaksanaan pembelajaran yang menggunakan model *discovery learning* berbantuan *quizizz* pada pembelajaran IPAS di kelas IV Sekolah Dasar?
2. Apakah terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan model *discovery learning* berbantuan *quizizz* kelas IV Sekolah Dasar?
3. Apakah terdapat pengaruh model *discovery learning* berbantuan *quizizz* terhadap hasil belajar IPAS di kelas IV Sekolah Dasar?
4. Seberapa besar pengaruh model *discovery learning* berbantuan *quizizz* terhadap hasil belajar IPAS di kelas IV Sekolah?

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ada, maka tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan proses pelaksanaan pembelajaran yang menggunakan model *discovery learning* berbantuan *quizizz* pada pembelajaran IPAS di kelas IV Sekolah Dasar.
2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan model *discovery learning* berbantuan *quizizz* kelas IV Sekolah Dasar.
3. Untuk mengetahui pengaruh model *discovery learning* berbantuan *quizizz* terhadap hasil belajar IPAS kelas IV Sekolah Dasar.
4. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh model *discovery learning* berbantuan *quizizz* terhadap hasil belajar IPAS kelas IV Sekolah Dasar.

### **F. Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian ini, sebagai berikut:

#### **1. Manfaat Teoritis**

Secara umum, hasil penelitian ini dapat bermanfaat untuk menambah wawasan keilmuan tentang pengaruh model *discovery learning* berbantuan *quizizz* terhadap hasil belajar peserta didik pada muatan IPAS di SD.

#### **2. Manfaat Praktis**

##### **a. Bagi Peserta Didik**

- 1) Meningkatkan penguasaan materi IPAS dan menambah pengetahuan baru serta pengalaman belajar bagi peserta didik.
- 2) Meningkatkan semangat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran IPAS.

##### **b. Bagi Guru**

- 1) Meningkatkan kinerja guru melalui perbaikan kualitas pembelajaran dengan menerapkan model *discovery learning*.
- 2) Menambah pemahaman dan informasi dalam menerapkan model *discovery learning* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata Pelajaran IPAS.

c. Bagi Peneliti

- 1) Untuk menambah pengetahuan tentang model pembelajaran inovatif yang dapat diimplementasikan di Sekolah Dasar.

## G. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahpahaman mengenai pengertian istilah-istilah yang digunakan pada variabel penelitian, maka istilah tersebut didefinisikan sebagai berikut:

### 1. Hasil Belajar

Setianingrum, *et al.* (dalam Safitri, *et al.*, 2021, hlm. 1322) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah proses pengumpulan informasi data mengenai capaian pembelajaran siswa yang dilakukan secara terencana dan sistematis guna memantau proses, peningkatan belajar, serta perbaikan hasil belajar melalui penugasan maupun evaluasi hasil belajar. Hasil belajar merupakan sebuah kemampuan dari peserta didik yang didapatkan setelah mendapatkan pelajaran (Lestari, *et al.*, 2021, hlm. 5090). Gultom, *et al.* (2022, hlm. 1054) mengemukakan hasil belajar peserta didik merupakan sesuatu yang diperoleh, dikuasai atau hasil dari adanya proses belajar dan mengajar. Hasil belajar dapat berupa keterampilan, nilai dan sikap setelah peserta didik mengalami proses belajar. Irawati (dalam Sukma, *et al.*, 2022, hlm. 1021) juga mengemukakan bahwa hasil belajar adalah sebuah perubahan tingkah laku seseorang sebagai hasil dari proses belajar mereka yang nantinya dapat memberikan informasi mengenai sejauhmana peserta didik memahami materi pembelajaran yang telah disampaikan.

Sopiatin, *et al.* (dalam Thabroni, 2022) mengemukakan bahwa hasil belajar dapat diklasifikasikan menjadi tiga ranah utama sebagai berikut:

#### a. Ranah Kognitif

Ranah kognitif berkaitan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yaitu pengetahuan atau ingatan (C1), pemahaman (C2), penerapan (C3), analisis (C4), sintesis (C5), evaluasi (C6).

#### b. Ranah Afektif

Ranah afektif berkaitan dengan sikap, yang terdiri dari lima aspek, antara lain menerima, menanggapi, penilaian, organisasi, karakteristik dengan suatu nilai atau kompleks nilai.

c. Ranah Psikomotor

Ranah psikomotor berkaitan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak yang di dalamnya terdiri dari tiga aspek, antara lain keterampilan motorik, manipulasi benda-benda, koordinasi *neuromuscular*.

Dari pemaparan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kegiatan belajar mengajar antara peserta didik dan guru, sehingga peserta didik memiliki keterampilan dan pengetahuan baru yang mencakup tiga aspek yaitu kognitif, psikomotor, dan afektif. Ketiga aspek tersebut saling berkaitan.

## 2. Model *Discovery Learning*

Marisyah, *et al.* (2020, hlm. 2191) mengemukakan model *discovery learning* merupakan model pembelajaran yang menempatkan dan memerankan serta mengembangkan cara belajar peserta didik secara aktif dengan menemukan konsep dan menyelidiki sendiri sehingga peserta didik lebih mampu menyelesaikan permasalahan yang ada sesuai dengan materi yang dipelajarinya serta sesuai dengan kerangka pembelajaran yang disuguhkan guru, maka hasil yang diperoleh siswa akan tahan lama dalam ingatan. Anna (dalam Safitri, *et al.*, 2021, hlm. 1322) mengemukakan bahwa model *discovery learning* merupakan pembelajaran yang tidak diberikan secara keseluruhan, namun siswa mengorganisasi, mengembangkan pengetahuan dan keterampilan untuk pemecahan masalah, sehingga dapat meningkatkan kemampuan penemuan individu dan pembelajaran menjadi berorientasi pada siswa. Mustofa (dalam Afidati, *et al.*, 2022, hlm. 34) menyebutkan bahwa model *discovery learning* merupakan suatu model pembelajaran yang dibuat sedemikian rupa agar siswa bisa dengan sendirinya mendapatkan pengetahuan atau berpikir dengan mandiri.

Darwis (dalam Eriansyah, *et al.*, 2023, hlm. 152) mengemukakan *discovery learning* adalah model pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk menemukan pengetahuan baru dari informasi yang telah dimilikinya. *Discovery learning* merupakan model yang mengajarkan siswa untuk aktif menemukan sendiri materi atau konsep pembelajaran tanpa harus menunggu materi yang disuguhkan oleh guru, sehingga konsep pembelajaran tersebut lebih tahan lama diingatan siswa (Kusuma, *et al.*, 2023, hlm. 47). Ermawati, *et al.* (2023, hlm. 85) juga

mengemukakan bahwa model *discovery learning* adalah model pembelajaran yang melibatkan siswa untuk mampu mengembangkan pengetahuannya sendiri.

Dari pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa model *discovery learning* merupakan model pembelajaran yang menciptakan suasana belajar yang aktif dengan menemukan menemukan konsep dan menyelidiki sendiri sehingga peserta didik mampu untuk berpikir kritis dan materi yang dipelajari tahan lama dalam ingatan peserta didik.

### 3. *Quizizz*

*Quizizz* merupakan suatu aplikasi pembelajaran berdasar permainan edukasi yang berisi berbagai jenis kuis yang inovatif dan interaktif. *Quizizz* biasanya dipakai pada proses belajar mengajar seperti halnya dalam mengadakan *pretest posttest*, soal-soal hingga permainan edukasi. Materi yang termuat mampu mengetahui tingkat pemahaman peserta didik, perbaikan, serta PR dan lain-lain, serta lebih unik lagi karena terdapat banyak macam jenis soal tanya dan jawaban yang memuat varian gambar berwarna (Citra, 2020 hlm. 265). *Quizizz* merupakan media pembelajaran berbasis online dan menyenangkan yang dapat digunakan untuk latihan soal peserta didik (Kurnianingsih, 2021, hlm. 92).

Putri (2021, hlm. 11) menyebutkan bahwa aplikasi *quizizz* merupakan media pembelajaran yang menyenangkan yang dapat diakses oleh peserta didik dan guru secara mudah. Media *quizizz* ini merupakan sebuah media pembelajaran berbasis permainan edukasi yang terdiri dari kuis-kuis interaktif, sarana menyampaikan materi pelajaran, dan sebagai media evaluasi yang menyenangkan (Manzilah, *et al.*, 2023, hlm. 2337). Rahmatika (dalam Candrasari, *et al.*, 2023, hlm. 3) juga menyebutkan bahwa *quizizz* merupakan platform *quiz* berbasis *game* yang didalamnya terdapat edukasi, hiburan dan juga kompetisi yang dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai penilaian sumatif peserta didik saat proses pembelajaran berlangsung.

Dari pemaparan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi *quizizz* merupakan aplikasi belajar berbentuk kuis inovatif dan interaktif yang bisa digunakan guru dan peserta didik dalam proses belajar mengajar. Aplikasi ini dapat meningkatkan semangat peserta didik sehingga peserta didik tidak jenuh ketika



mengikuti proses pembelajaran di kelas. *Quizizz* juga dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai media evaluasi yang menyenangkan.

#### **4. IPAS**

Anggrayni, *et al.* (2023, hlm. 14506) IPAS merupakan gabungan dari mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan ilmu yang mengkaji tentang makhluk hidup juga benda mati serta mengkaji kehidupan manusia sebagai makhluk individu maupun sosial. IPAS merupakan mata pelajaran baru di Kurikulum Merdeka karena menggabungkan 2 mata pelajaran dalam 1 buku (Allutfia, *et al.*, 2023, hlm. 328).

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan ilmu yang memfokuskan pada pemahaman mengenai makhluk hidup dan benda yang mati di alam semesta ini, dan juga interaksi di antara mereka dan melibatkan studi tentang kehidupan individu manusia sebagai makhluk sosial, dengan menggabungkan berbagai pengetahuan lain yang disusun secara logis dan terstruktur, termasuk analisa sebab dan akibat (Alfatonah, *et al.*, 2023, hlm. 3398). Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan mata pelajaran yang menuntut peserta didik untuk menghafal dan memahami materi (Hastiwi, *et al.*, 2023, hlm. 252). IPAS merupakan mata pelajaran yang ditujukan untuk membangun literasi sains peserta didik (Hasanah, *et al.*, 2023, hlm. 34).

Dari pemaparan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan ilmu yang mempelajari tentang makhluk hidup, benda mati, kehidupan manusia sebagai makhluk individu dan sosial dengan menggabungkan pengetahuan lain yang bertujuan untuk membangun literasi sains peserta didik.

#### **H. Sistematika Skripsi**

Penulisan skripsi ini mengacu pada buku panduan penulisan Karya Tulis Ilmiah (KTI) yang diterbitkan oleh FKIP Universitas Pasundan (Tim penyusun, 2024, hlm. 27), maka sistematika penulisan dalam skripsi ini sebagai berikut:

## **Bab I Pendahuluan**

Pendahuluan dibuat untuk membantu pembaca memahami topik dan permasalahan yang akan dibahas dari penelitian ini. Bagian inti dari bab ini mengenai masalah penelitian yang menjadi alasan utama dilakukannya penelitian. Masalah muncul karena adanya ketidaksesuaian antara apa yang diharapkan dengan kenyataan yang terjadi di lapangan, sehingga perlu dikaji lebih lanjut. Melalui pendahuluan, pembaca dapat mengetahui arah dari pembahasan yang akan disampaikan. Bab ini terdiri dari beberapa bagian, yaitu latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, dan sistematika penulisan skripsi.

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

Bab ini membahas terkait penjelasan secara teoritis berdasarkan hasil kajian terhadap berbagai teori yang relevan dengan topik penelitian. Teori-teori ini diperoleh dari penelitian-penelitian sebelumnya yang mendukung serta berkaitan dengan permasalahan. Selain itu, bab ini juga terdiri dari kerangka pemikiran, yang menggambarkan hubungan antara variabel-variabel yang akan diteliti. Pada bab ini juga terdapat asumsi dan hipotesis penelitian.

## **Bab III Metode Penelitian**

Bab ini membahas penjelasan secara sistematis mengenai metode yang akan digunakan peneliti untuk menyelesaikan permasalahan, menjawab rumusan masalah, serta menarik simpulan dari penelitian. Bab ini menguraikan rancangan penelitian yang mencakup pendekatan yang digunakan, desain penelitian, subjek dan objek penelitian, pengumpulan data dan instrumen penelitian, teknik analisis data, serta prosedur penelitian.

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

Bab ini membahas hasil temuan yang diperoleh dari proses pengolahan dan analisis data yang telah dilakukan secara sistematis dan mengacu pada rumusan masalah penelitian. Inti dari bab ini adalah penjelasan data dikumpulkan dan penjelasan mengenai subjek dan objek penelitian.

## **Bab V Simpulan dan Saran**

Pada ini menyajikan tentang simpulan dan saran. Simpulan yang berisi penafsiran analisis temuan hasil penelitian yang ditujukan untuk menjawab

rumusan masalah. Peneliti menuliskannya sesuai dengan jumlah rumusan masalah yang ada. Sedangkan saran berisi rekomendasi-rekomendasi yang buat kepada peneliti selanjutnya yang tertarik untuk melakukan penelitian yang serupa, kepada pemecah masalah di lapangan serta tindak lanjut dari hasil penelitian.