

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dapat dilihat dari perubahan yang dialami oleh seseorang yang awalnya tidak tau menjadi tau. Perubahan itu didasarkan atas berbagai temuan dan perubahan di lapangan yang berkaitan dengan semakin bertambahnya ilmu pengetahuan yang ada. Perkembangan ilmu pengetahuan tersebut dapat diwujudkan dalam bidang pendidikan. Tanyid (2014) menyatakan bahwa; Pendidikan merupakan sebuah proses yang dapat terjadi secara terus-menerus dalam kehidupan seseorang melalui pengajaran sehingga kemampuan, bakat, kecakapan dan minatnya dapat dikembangkan. Pendidikan sebagai usaha manusia untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi-potensi pembawaan baik jasmani maupun rohani sesuai dengan nilai-nilai yang ada di dalam masyarakat dan kebudayaan. Pendidikan dan budaya ada bersama dan saling memajukan.

Pendidikan selalu mengalami perkembangan, menyesuaikan perubahan-perubahan yang terjadi dan berlaku sebagai acuan dalam kegiatan pembelajaran yang dimaksudkan untuk menuju ke arah perkembangan yang semakin hari semakin baik. Untuk mewujudkan pendidikan yang bersinergi dibutuhkan komponen-komponen pendukung, salah satunya yakni Kurikulum. Kurikulum sebagai salah satu komponen yang sangat penting dalam rangka mempersiapkan peserta didik supaya memiliki kemampuan dalam mengimplementasikan

pengetahuan yang didapatkan sesuai dengan kondisi kehidupan yang dijalani dan kehidupan yang akan datang, dan dapat mengatasi permasalahan yang akan dilalui dalam kehidupan ini. Kurikulum merupakan rangkuman tujuan pendidikan yang ingin dicapai dengan tujuan, isi serta bahan ajar dan cara yang digunakan dalam proses pembelajaran (UU No. 20 Tahun 2003). Kurikulum memiliki peran penting dalam setiap proses pembelajaran sehingga sering kali mengalami perubahan dan kurikulum yang diterapkan saat ini yaitu kurikulum 2013. Penerapan Kurikulum 2013 merupakan kurikulum baru pada sistem pendidikan di Indonesia dan memberikan banyak perubahan pada kegiatan belajar baik konsep, buku, dan proses pembelajaran itu sendiri sampai pada penelitiannya. Pada kurikulum 2013 ada 4 aspek yang meliputi aspek sosial, spiritual, pengetahuan dan keterampilan. Pengembangan materi dalam kurikulum 2013 yang pada kurikulum sebelumnya masih tercantum satu muatan pelajaran yang menjadi pokok pembahasan dalam setiap pertemuan namun pada kurikulum saat ini, materi-materi yang ada sudah diintegrasikan dan dipadukan dalam suatu tema yang disebut tematik terpadu. Berbagai muatan pembelajaran yang digabungkan dalam kurikulum tersebut yaitu muatan pelajaran IPA.

Muatan pelajaran IPA merupakan salah satu muatan yang dibelajarkan di sekolah dasar dan dalam materinya lebih sering berhubungan dengan makhluk hidup dan lingkungan hidup. IPA atau Ilmu Pengetahuan Alam merupakan sebuah mata pelajaran yang terdapat pada jenjang sekolah dasar. Samatowa (2016:3) menyatakan bahwa, Ilmu pengetahuan alam merupakan terjemahan kata-kata dalam bahasa Inggris yaitu *natural science*, artinya ilmu pengetahuan alam (IPA).

Berhubungan dengan alam atau bersangkut paut dengan alam, *science* artinya ilmu pengetahuan. Jadi ilmu pengetahuan alam (IPA) atau *science* itu pengertiannya dapat disebut sebagai ilmu tentang alam. Ilmu yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam ini. Muatan materi IPA tidak hanya untuk menyiapkan siswa dalam melanjutkan ke jenjang selanjutnya, melainkan guna memberikan kesempatan pada siswa untuk mengembangkan rasa ingin tau terhadap hal-hal alamiah guna membentuk kepribadian siswa dalam mengembangkan kompetensi pengetahuan mereka. Pembelajaran di kelas juga merupakan faktor utama penunjang dari berjalannya muatan materi IPA.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan kepada guru kelas V di SDN Gugus II Kuta bahwa guru belum menggunakan model-model pembelajaran yang inovatif dan pembelajaran tergolong masih terfokus kepada guru. Pembelajaran yang diberikan oleh guru sebelumnya hanya dari perumpamaan saja yang menjadikan siswa kurang memahami materi yang diberikan oleh guru. Terlihat sebelumnya beberapa siswa masih belum bisa mengatur bagaimana kegiatan belajarnya dengan baik dan tidak mampu mengendalikan dirinya dalam proses pembelajaran. Peserta didik juga cenderung menelan mentah-mentah informasi yang didapatnya tanpa menyaring dan membuktikan terlebih dahulu informasi tersebut apakah sudah dapat diakui kebenarannya. Hasil belajar IPA relatif rendah dilihat dari nilai yang diperoleh sebelum-sebelumnya karena siswa kurang mampu mengontrol strategi pembelajaran yang baik dan menemukan cara pemecahan masalah yang dapat digunakan di kehidupan di masa depan. Oleh karena itu, perlu adanya berbagai inovasi dalam menyajikan materi pembelajaran agar

berpusat kepada siswa dan juga dapat sebagai penarik perhatian siswa sehingga siswa lebih semangat dalam membangun pengetahuannya. Inovasi yang dapat digunakan oleh guru dalam meningkatkan hasil belajar IPA yaitu menerapkan model pembelajaran.

Model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan pengetahuan siswa yaitu model *discovery learning*. Menurut Putri (2017) memaparkan 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. Anak juga bisa belajar berpikir analisis dan mencoba memecahkan sendiri masalah yang dihadapi. Sehingga dengan penerapan model *discovery learning* dapat meningkatkan kemampuan penemuan individu selain itu agar kondisi belajar yang awalnya pasif menjadi lebih aktif dan kreatif. Sehingga guru dapat mengubah pembelajaran yang awalnya *teacher oriented* menjadi *student oriented*. Penggunaan model *discovery learning* dapat dikaitkan dengan berbasis masalah kontekstual. Pembelajaran berbasis masalah kontekstual adalah konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari (Kadir, 2013).

Membangun pengetahuan yang dimiliki oleh siswa yang melewati tiga ranah yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Penerapan ketiga ranah tersebut seseorang harus melaluinya secara bertahap, mulai dari tingkat yang paling

sederhana sampai ke tingkat yang paling kompleks. Kemampuan kognitif yang amat penting kaitannya dengan proses pembelajaran adalah strategi belajar memahami isi materi pelajaran, strategi meyakini arti penting isi materi pelajaran, dan aplikasinya serta menyerap nilai-nilai yang terkandung dalam materi pelajaran tersebut. Pembelajaran berbasis masalah kontekstual sangat bagus diterapkan dalam proses pembelajaran. Mengaitkan dan memberikan masalah-masalah pembelajaran dengan fakta-fakta dan gejala alam yang pernah dialami sendiri menyebabkan siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran yang disajikan. Masalah kontekstual dapat membantu guru mengaitkan materi pembelajaran dengan situasi dunia nyata siswa, dan mendorong siswa dalam membuat hubungan antara pengetahuan yang dimiliki dengan penerapan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan mengaitkan materi dengan kehidupan nyata, siswa dapat melihat makna didalam tugas sekolah. Pembelajaran berdasarkan masalah membantu guru untuk menunjukkan dan memperjelas cara berpikir serta kekayaan dari struktur dan proses kognitif yang terlibat didalamnya (Amir, 2018). Pembelajaran ini mengoptimalkan tujuan, kebutuhan, motivasi yang mengarahkan suatu proses belajar yang mengakomodir kognisi pemecahan masalah. Masalah yang diberikan harus bermakna, relevan, dan kontekstual. Penerapan masalah kontekstual cocok dipadukan model *discovery learning*. Melalui penerapan model *discovery learning* berbasis masalah kontekstual merupakan hal yang sangat penting agar pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan efisien. Pembelajaran yang menerapkan masalah kontekstual dan pembelajaran langsung mempunyai perbedaan peningkatan kemampuan penyelesaian masalah. Selain itu, siswa

pembelajaran yang menggunakan masalah kontekstual memiliki tingkat motivasi belajar yang tinggi, dengan terbiasanya siswa dengan masalah kontekstual, maka kemampuan metakognisi siswa akan mengalami proses penyempurnaan (Zulqarnain, 2022). Penerapan model *discovery learning* berbasis masalah kontekstual merupakan model pembelajaran yang akan membangun pengetahuan siswa untuk menemukan pengetahuannya sendiri melalui masalah-masalah yang diberikan oleh guru dan sebelumnya sudah diakitkan dengan lingkungan maupun pengalamannya sendiri sehingga pembelajaran tersebut menjadi lebih bermakna. Dalam menentukan strategi yang baik yaitu dengan kegiatan di mana individu yang belajar secara aktif, menyusun, menentukan tujuan belajar, merencanakan dan memonitor, mengatur dan mengontrol kognisi, motivasi perilaku serta lingkungannya untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan dapat disebut dengan *self regulated learning* (Tarumasely, 2020).

Menurut Azmi (2016) memaparkan bahwa *self regulated learning* adalah proses aktifdankonstruktif siswa dalam menetapkan tujuan untuk proses belajarnya dan berusaha untuk memonitor, meregulasi, dan mengontrol kognisi, motivasi, dan perilaku, yang kemudian semuanya diarahkan dan didorong oleh tujuan dan mengutamakan konteks lingkungan. *Self-regulated learning* berperan penting dalam pembelajaran karena membantu mengarahkan siswa pada kemandirian belajar, yakni mengatur jadwal belajar, menetapkan target belajar dan mencari informasi yang dibutuhkan secara mandiri. Siswa dengan *self-regulated learning* mampu mengatur waktu belajar mereka sendiri, mencari informasi tentang pengetahuan dan materi pembelajaran dari berbagai sumber, seperti memanfaatkan

teknologi yang ada, dan apabila mereka tidak menemukan apa yang mereka cari, guru di sekolah atau guru les dapat menjadi rujukan mereka. Menurut Rahmiyanti (2017) *Self regulated learning* merupakan pemikiran, perasaan dan tindakan yang dimunculkan sendiri yang direncanakan dan disesuaikan secara siklis belajar, yang tidak hanya terkait pengetahuan saja yang harus dikuasai siswa, Namun juga bagaimana mereka dapat mengatur diri dalam belajar. *Self regulated learning* adalah upaya individu mengatur diri dalam suatu aktivitas dengan mengikut sertakan kemampuan metakognisi, motivasi, dan perilaku aktif. Adanya tiga aspek tersebut dijalankan dalam aktivitas siswa, membuat siswa dapat mengatur diri agar pencapaian belajar cepat terpenuhi. Siswa yang dapat memonitor, meregulasi mengontrol, dan adanya motivasi dalam belajar akan lebih mudah mencapai hasil belajar yang maksimal. Hal ini juga dibuktikan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sabina (2019) tentang Penerapan *Discovery Learning* Dengan Pendekatan Scientific Dalam Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep dan Kemampuan Penalaran Matematis serta Dampaknya Terhadap *Self Regulated Learning* Siswa SMP. Hasil penelitian menunjukkan terdapat peningkatan kemampuan pemahaman konsep dan penalaran matematis siswa yang diajarkan model pembelajaran *discovery learning* dengan pendekatan saintifik, terdapat hubungan peningkatan kemampuan pemahamn konsep dan penalaran matematis siswa pada kelas yang diajarkan model pembelajaran *discovery learning* dengan pendekatan saintifik, serta memberikan pengaruh peningkatan *self regulated learning* siswa.

Selain *self regulated learning*, penerapan model *discovery learning* berbasis masalah kontekstual dapat mempengaruhi hasil belajar IPA yang diterima oleh siswa dalam proses pembelajaran di kelas. Hal ini juga didukung dengan adanya penelitian yang dilakukan oleh Prilliza (2020) tentang Efektivitas Penerapan Model Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar IPA yang menyatakan bahwa Terdapat peningkatan hasil belajar yang lebih baik pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *discovery learning* dibandingkan dengan kelas yang menggunakan metode konvensional. Kesimpulan hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *discovery learning* efektif terhadap hasil belajar IPA peserta didik di kelas VII SMP Negeri 14 Mataram semester genap tahun ajaran 2018/2019.

Berdasarkan uraian pada latar belakang dan permasalahan yang ditemukan, maka dirancanglah sebuah penelitian untuk mengetahui seberapa besar pengaruh model *discovery learning* berbasis masalah kontekstual terhadap hasil belajar IPA dan *self regulated learning*. Oleh sebab itu, dilakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Model *Discovery Learning* Berbasis Masalah Kontekstual Terhadap Hasil Belajar IPA Dan *Self Regulated Learning* Pada Siswa Kelas V SDN Gugus II Kuta Tahun Pelajaran 2022/2023”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya terkait dengan penelitian ini, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut.

- 1) Sebagian besar guru belum mampu menguasai model-model pembelajaran inovatif yang dapat digunakan dalam pembelajaran sehari-hari.
- 2) Peserta didik masih pasif di dalam kelas dikarenakan pembelajaran berlangsung dengan *teacher centered*, yaitu pembelajaran berpusat pada guru.
- 3) Pembelajaran yang berlangsung tidak diarahkan sesuai dengan lingkungannya yang dapat membangkitkan pengetahuan siswa
- 4) Siswa belum mampu mengatur strategi belajarnya sendiri agar mampu meningkatkan hasil belajarnya.
- 5) Hasil belajar khususnya pada muatan pelajaran IPA masih rendah.
- 6) *Self regulated learning* siswa masih belum optimal yang mengakibatkan hasil belajar juga belum optimal.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya terkait dengan penelitian ini, pembatasan masalah diperlukan untuk memfokuskan penelitian yang dilaksanakan dengan cakupan masalah-masalah utama agar memperoleh hasil yang optimal. Penelitian ini menitik beratkan pada hal-hal berikut.

- 1) Pengaruh model *discovery learning* berbasis masalah kontekstual terhadap hasil belajar IPA dan *self regulated learning* secara simultan pada siswa kelas V SDN Gugus II Kuta tahun pelajaran 2022/2023.
- 2) Pengaruh model *discovery learning* berbasis masalah kontekstual terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SDN Gugus II Kuta tahun pelajaran 2022/2023.
- 3) Pengaruh model *discovery learning* berbasis masalah kontekstual terhadap *self regulated learning* siswa kelas V SDN Gugus II Kuta tahun pelajaran 2022/2023.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan sebelumnya terkait penelitian ini, maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan adalah sebagai berikut.

- 1) Apakah terdapat pengaruh model *discovery learning* berbasis masalah kontekstual terhadap hasil belajar IPA dan *self regulated learning* secara simultan pada siswa kelas V SDN Gugus II Kuta Tahun Pelajaran 2022/2023?
- 2) Apakah terdapat pengaruh model *discovery learning* berbasis masalah kontekstual terhadap hasil belajar IPA pada siswa kelas V SDN Gugus II Kuta Tahun Pelajaran 2022/2023?
- 3) Apakah terdapat pengaruh model *discovery learning* berbasis masalah kontekstual terhadap *self regulated learning* pada siswa kelas V SDN Gugus II Kuta Tahun Pelajaran 2022/2023?

1.5 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Untuk menganalisis dan mendeskripsikan pengaruh model *discovery learning* berbasis masalah kontekstual terhadap hasil belajar IPA dan *self regulated learning* secara simultan pada siswa kelas V SDN Gugus II Kuta Tahun Pelajaran 2022/2023.
- 2) Untuk menganalisis dan mendeskripsikan pengaruh model *discovery learning* berbasis masalah kontekstual terhadap hasil belajar IPA pada siswa kelas V SDN Gugus II Kuta Tahun Pelajaran 2022/2023.
- 3) Untuk menganalisis dan mendeskripsikan pengaruh model *discovery learning* berbasis masalah kontekstual terhadap *self regulated learning* pada siswa kelas V SDN Gugus II Kuta Tahun Pelajaran 2022/2023.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat dalam penelitian ini dapat dibedakan menjadi 2 yaitu :

- 1) Manfaat Teoretis

Secara teoretis penggunaan model *discovery learning* berbasis masalah kontekstual terhadap hasil belajar IPA dan *self regulated learning* pada siswa kelas V bermanfaat bagi pembelajaran dan perkembangan ilmu pendidikan. Hasil penelitian ini juga dapat digunakan sebagai sumber rujukan bagi penelitian lain yang relevan dengan aspek yang berbeda.

2) Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membuat siswa lebih tertarik dan termotivasi dalam belajar khususnya pada materi IPA.

b. Bagi Guru

Guru memperoleh pengalaman baru, sehingga hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai alternatif model pembelajaran dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas, membantu guru dalam membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, serta dapat memotivasi siswa untuk belajar, dan menambah variasi dalam pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangan yang bermanfaat bagi sekolah sehingga dapat dijadikan bahan kajian untuk meningkatkan proses pembelajaran.

d. Bagi Peneliti

Meningkatkan pengetahuan tentang model pembelajaran, guna menerapkan pemahaman yang telah didapat selama menempuh perkuliahan di Universitas Pendidikan Ganesha, serta menambah wawasan sebagai bekal untuk terjun pada dunia pendidikan.

e. Bagi Peneliti Lain

Guna menambah referensi baru bagi penelitian lain yang relevan dan meningkatkan kualitas dalam model pembelajaran yang baik digunakan dalam pembelajaran.