

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam mencetak sumber daya manusia yang bermutu diperlukannya suatu pendidikan. Pendidikan ialah suatu hal yang paling berdampak dalam mengembangkan kepribadian, karakter, dan sikap dalam diri manusia. Pendidikan ialah suatu prosedur yang sistematis dan memiliki tugas yang cukup komprehensif yakni semua hal yang berkenaan dengan kemajuan keterampilan, pikiran, fisik, kesehatan, keinginan, sosial, perasaan hingga pada masalah keimanan atau kepercayaan (Sari, 2021).

Pendidikan yang merujuk pada Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional ialah langkah yang disadari dan direncanakan guna merealisasikan situasi belajar dan proses pengajaran supaya peserta didik dengan aktif memajukan kemampuannya untuk mempunyai ketahanan batiniah keagamaan, kecerdasan akhlak mulia, karakter, penguasaan diri, dan kecakapan yang diperlukan untuk bangsa, negara, masyarakat, dan dirinya sendiri. Hal itu menerangkan bahwa suatu lembaga pendidikan formal seperti sekolah mengemban suatu muatan beban yang cukup signifikan dalam menjalankan tugas pendidikan tersebut (Sahroni, 2017). Pendidikan memegang peran yang sungguh krusial dalam menciptakan individu sebagai sumber daya manusia yang bermutu dan prima

agar bisa bersikap dan berpikir secara kritis, logis, kreatif, analisis, serta sistematis dalam menangani permasalahan yang ada dengan disediakan kemampuan berpikir yang berkaitan dengan aktivitas belajar siswa, serta sanggup mengimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Belajar ialah suatu modifikasi sikap yang berkesinambungan dan diperoleh melalui pengalaman lampau maupun dari pengajaran yang direncanakan. Pada hakikatnya pembelajaran ialah tahap komunikasi antara peserta didik dengan lingkungan, hingga adanya peralihan tingkah laku ke arah positif (Tariyanti *et al.*, 2023). Sekolah merupakan sebuah lembaga yang dibuat untuk mendidik peserta didik, yang mana peran pendidik adalah sebagai fasilitator bagi peserta didik untuk memperoleh pengetahuan.

Di sekolah tentunya ada beragam jenis muatan pelajaran, yang mana diantaranya ialah muatan pengajaran IPA. Pelajaran IPA ialah salah satu bagian muatan materi yang ada di setiap lembaga pendidikan. Salah satunya adalah pada jenjang Sekolah Dasar. IPA merupakan ilmu sains, yang mana pembelajaran IPA harus seimbang antara teori dan eksperimen. Pembelajaran IPA bertujuan untuk mendukung peserta didik dalam menyadari konsep IPA yang berkenaan dengan peristiwa alam yang bisa diterapkan pada kehidupan sehari-hari serta bisa membangun keterampilan dan mengasah proses ilmiah, produk ilmiah, dan sikap ilmiah pada diri siswa (Safira *et al.*, 2020). Seharusnya pembelajaran dalam muatan IPA mengulas terkait kejadian-kejadian alam yang dirancang secara metadis berlandaskan hasil pengamatan dan percobaan yang dilaksanakan oleh individu. Muatan pelajaran IPA ialah mata pelajaran yang berkenaan erat dengan penyelidikan terkait kejadian-kejadian alam secara metadis hingga membuat siswa

lebih analitis dan logis. Oleh karena itu, pembelajaran IPA mempersiapkan siswa memiliki kemampuan logika, kemampuan menggunakan alat ukur dalam proses belajar, dan kemampuan terhadap konsep-konsep alam.

Tentunya setelah mendapatkan pembelajaran di lembaga pendidikan kita mendapatkan hasil belajar. Sesuatu hasil yang diberikan oleh pendidik sesudah peserta didik selesai melakukan proses pengajaran dan penilaian terhadap keterampilan, pengetahuan, dan sikap siswa yang disertai juga dengan modifikasi tingkah laku peserta didik dimaknai sebagai hasil belajar. Hasil belajar tersebut, merupakan bagian dari faktor penentu ketercapaian proses belajar siswa yang bisa diperhatikan dari penguasaan materi oleh siswa. Keberhasilan dari proses belajar bisa diperhatikan dari perubahan peningkatan keterampilan, pengetahuan, dan sikap pada siswa. Hasil belajar domain kognitif (pengetahuan) ialah salah satu jenis dari hasil belajar. Penilaian domain kognitif ialah proses pengumpulan informasi terkait kemampuan berpikir siswa, yang terintegrasi dengan penguasaan pengetahuannya. Berdasarkan hal tersebut, untuk mencapai keberhasilan belajar guru memegang peranan penting di dalamnya, salah satunya yaitu dalam memilih model, metode, dan strategi pengajaran untuk memajukan hasil belajar siswa (Abdjul, 2019).

Paradigma Pendidikan sekarang ini ialah peserta didik menjadi inti dalam proses pengajaran (*student center*). Melalui terwujudnya *student center*, mengharuskan siswa untuk belajar dengan aktif, memfokuskan belajar secara mendalam, dan dapat mengembangkan pemahaman dan kemandirian peserta didik hingga bisa memajukan hasil belajar peserta didik (Juniantari *et al.*, 2023). Peserta didik diharuskan secara mandiri dan aktif membentuk dan mengembangkan keterampilan 4C, yakni *communication, creativity, collaboration, and critical*

thinking (Indarta *et al.*, 2022). Selain itu, pada pembelajaran abad 21 juga lebih menekankan pada pengendalian penggunaan teknologi dalam menunjang proses pembelajaran. Sesuai dengan peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Mendiknas) Nomor 16 tahun 2007 tentang standar kualifikasi akademik dan kompetensi guru, mengemukakan satu diantara keahlian inti yang harus dimiliki pendidik yaitu memanfaatkan dan mengimplementasikan teknologi komunikasi dan informasi untuk kepentingan pengajaran di dalam kelas.

Namun, pada kenyataannya muatan IPA ialah satu diantara muatan pengajaran yang kurang disenangi oleh peserta didik lantaran muatan pelajaran IPA terkesan cukup sulit dimata siswa Sekolah Dasar. Muatan pelajaran IPA dianggap tidak mudah oleh peserta didik karena proses pembelajarannya yang berlangsung, pendidik hanya meminta siswa mengerjakan soal-soal dengan cara yang monoton dan fokus dalam menghafal teori saja (Sulhan, 2020). Pelajaran IPA beberapa materinya hanya disajikan dalam teori saja tanpa adanya praktik dan contoh konkrit/nyata bagi siswa. Oleh sebab itu, banyak siswa menjadi kurang menyukai pelajaran IPA, terlebih para pendidik di sekolah dominan fokus memaparkan materi yang terdapat di buku paket secara singkat dan kurang melibatkan langsung siswa dalam proses belajar. Pengajaran IPA pada saat ini lebih fokus pada menghafal daripada memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengamati dan meneliti fenomena alam. Hal ini bisa berdampak pada minimnya peluang peserta didik untuk meningkatkan pemahaman yang menyeluruh terkait konsep-konsep IPA, yang nantinya akan menjadi dasar prinsip, hukum, dan produk atau hasil pembelajaran IPA (Sulthon, 2017). Hal tersebut berimplikasi dan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa yang mana hasil belajar muatan IPA siswa menjadi menurun karena

kurangnya minat dan motivasi siswa jika pembelajaran muatan IPA hanya fokus kepada teori tanpa adanya praktik secara langsung. Kebanyakan pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas hanya dilakukan satu arah yang artinya masih didominasi dan berpusat pada guru.

Penggunaan metode ceramah (pembelajaran konvensional) dalam kegiatan pembelajaran dapat menyebabkan rendahnya partisipasi siswa dalam proses pengajaran. Peserta didik sekedar menerima sesuatu hal yang disampaikan oleh pendidik sehingga siswa bersifat pasif (Mutiasih, 2022). Peserta didik cuma mengikuti suatu tahapan yang diberikan pendidik, siswa hanya menjawab dan tidak memahami permasalahan secara utuh sehingga keterampilan pemahaman siswa terhadap materi yang dipaparkan menjadi rendah. Saat diberi permasalahan yang berhubungan terkait IPA, dominan peserta didik hanya sekedar memberikan jawaban namun tanpa didukung dengan alasan jawaban yang bersinggungan dengan materi IPA yang dipelajari. Selain itu, pada proses pengajaran guru juga terkadang mengesampingkan penggunaan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi, yang mana hanya dominan memanfaatkan buku cetak saja sebagai media pembelajarannya. Hal tersebut dapat menyebabkan pengajaran di dalam kelas bersifat monoton, siswa menjadi pasif, siswa cepat jenuh, dan dalam belajar kurang termotivasi hingga sangat memengaruhi hasil belajar peserta didik. Kalau minat dan motivasi belajar peserta didik kurang maka hasil belajar ikut menurun (Meyanti *et al.*, 2019).

Sesuai hasil penelitian PISA (*Program for International Student Assessment*) pada tahun 2022 menerangkan di bidang sains, pelajar Indonesia memperoleh skor kemampuan sains 383 poin yang mana poin tersebut turun dibandingkan dengan

hasil sains penilaian PISA tahun 2018 yang memperoleh 396 poin. Hasil PISA memuat beberapa penyebab rendahnya literasi sains siswa di Indonesia, yakni: 1) kurangnya pemahaman konsep dasar sains yang diajarkan guru dan kurangnya inisiatif siswa dalam bertanya kepada guru ketika belum memahami materi pembelajaran, 2) guru dominan menggunakan metode konvensional dalam membelajarkan IPA di sekolah, 3) kurangnya minat membaca dan mengulang materi pembelajaran, 4) Guru hanya fokus pada penguasaan materi yang tidak mengembangkan konsep secara mendalam (Yusmar & Fadilah, 2023).

Berdasarkan pemaparan tersebut, hal itu pula sesuai dan selaras dengan pengamatan/observasi awal dan wawancara yang dilaksanakan pada kelas IV SD Gugus VII Kecamatan Buleleng yang mana didapati fakta yakni: 1) pengajaran di dalam kelas masih banyak memanfaatkan metode tradisional (konvensional) seperti metode diskusi, penugasan, tanya jawab, dan ceramah, 2) dominan peserta didik tidak serius dalam menjalankan pengajaran di dalam kelas, 3) pendidik kebanyakan memanfaatkan buku teks saja sebagai media pembelajaran dan belum memanfaatkan media pembelajaran inovatif, 4) pendidik masih kurang mahir dalam memanfaatkan model dan metode pengajaran yang inovatif hingga peserta didik mudah jenuh, 5) motivasi, keberanian, dan minat terhadap potensi yang dimiliki peserta didik masih rendah, hingga membuat peserta didik menjadi pasif dalam pengajaran, 6) nilai peserta didik muatan IPA khususnya materi wujud zat dan perubahannya masih di bawah KKTP. Minimnya hasil belajar kognitif IPA siswa kelas IV di SD Gugus VII di Kecamatan Buleleng bisa diperhatikan dari nilai kognitif rata-rata Ulangan (IPAS) muatan IPA materi wujud benda dan perubahannya yang masih di bawah KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan

Pembelajaran). KKTP yang digunakan di kelas IV SD Gugus VII Kecamatan Buleleng ialah 70. Hal itu menerangkan bahwa peserta didik belum cukup mengerti materi muatan IPA khususnya materi wujud zat dan perubahannya sehingga dapat berdampak terhadap hasil belajar peserta didik. Sesuai dengan hasil observasi dan wawancara, nilai rata-rata ulangan IPAS muatan IPA materi wujud zat dan perubahannya kelas IV SD di Gugus VII Kecamatan Buleleng, dapat disajikan pada berikut ini.

Tabel 1.1
Data Hasil Belajar Kognitif Muatan IPA Materi Wujud zat dan Perubahannya
Siswa Kelas IV SD Gugus VII Kecamatan Buleleng

No.	Nama Sekolah	Kelas	Rata-Rata Nilai Siswa
1.	SD Negeri 1 Banyuning	IV	69.39
2.	SD Negeri 2 Banyuning	IV A	66.96
		IV B	68.66
3.	SD Negeri 3 Banyuning	IV	67.05
4.	SD Negeri 4 Banyuning	IV	68.21
5.	SD Negeri 5 Banyuning	IV	65.58
6.	SD Negeri 6 Banyuning	IV	69.26
7.	SD Negeri 1 Petandakan	IV	67.5
8.	SD Negeri 2 Petandakan	IV	66.05
9.	SD Dana Punia Singaraja	IVA	66.57
		IV B	68.8

Berdasarkan Tabel 1.1, menerangkan hasil belajar IPA pada ranah kognitif khususnya materi wujud zat dan perubahannya di kelas IV SD Gugus VII Kecamatan Buleleng masih rendah. Berdasarkan fakta tersebut, terlihat bahwa hasil belajar pada muatan IPA materi wujud zat dan perubahannya tergolong kecil, yang mana berarti pemahaman konsep siswa terhadap muatan IPA materi wujud zat dan perubahannya masih kurang. Tentu menurunnya hasil belajar peserta didik disebabkan oleh suatu faktor yang bisa memengaruhi hasil belajar siswa.

Meningkat dan menurunnya hasil belajar siswa bisa disebabkan oleh beberapa faktor. Beberapa faktor yang bisa memengaruhi hasil belajar siswa diantaranya ialah: 1) faktor psikologis siswa yang terdiri atas motivasi dan minat belajar siswa, 2) faktor keluarga yang mencakup perlakuan dan bimbingan dari orang tua siswa, 3) faktor sekolah yang mencakup sarana dan prasarana yang layak di sekolah dan metode mengajar guru yang terdiri dari penggunaan metode, media, model, dan pendekatan pengajaran yang dipakai guru dalam membelajarkan siswanya (Jufrida *et al.*, 2019). Faktor yang membuat minimnya hasil belajar peserta didik yaitu salah satunya faktor metode mengajar guru (Meliana *et al.*, 2023). Dengan penggunaan metode pengajaran yang guru sebagai pusatnya bisa menyebabkan kurangnya peran peserta didik dalam proses pengajaran di kelas dan media yang dipakai pendidik kurang sesuai yang mana pendidik masih kurang menggunakan teknologi yang ada dalam membelajarkan siswanya dan aktivitas pengajaran yang kurang inovatif dan bermakna bagi peserta didik. Diantara pilihan yang bisa diimplementasikan untuk mengembangkan mutu pendidikan di Indonesia ialah dengan menerapkan pengajaran yang efektif, inovatif, dan bermakna hingga bisa meningkatkan hasil belajar. Pilihan solusi efektif yang bisa menghadapi masalah tersebut yaitu dengan mengimplementasikan pengajaran inovatif dan media yang efektif dan menarik untuk peserta didik.

Aktivitas pembelajaran yang dipakai oleh pendidik dalam pengajaran harus sesuai dengan tuntutan zaman seperti sekarang ini yang mana kegiatan pembelajaran harus inovatif dan bermakna bagi siswa. Salah satu pembelajaran inovatif dan bermakna yang cocok diterapkan di Sekolah Dasar berdasarkan tuntutan zaman dan perkembangan teknologi seperti sekarang ini ialah *Discovery*

Learning. Discovery Learning (pembelajaran penemuan) ialah pengajaran yang berpusat pada siswa yang mana siswa dalam proses menangkap suatu konsep dilakukan secara mandiri dan aktif dari sekumpulan informasi untuk menarik suatu kesimpulan. Ciri utama dari *Discovery Learning* ialah pembelajarannya berpusat pada siswa atau *student center* untuk mengeksplorasi, memecahkan suatu masalah, menghubungkan, dan menggeneralisasikan pengetahuan yang sesuai dengan tuntunan pembelajaran pada era ini (Puspitasari, 2022).

Discovery Learning menunjukkan bahwa kemampuan siswa untuk menemukan sendiri konsep, makna, dan keterkaitannya melalui proses imajinasi agar pembelajaran menjadi lebih bermakna. Alasan *Discovery Learning* ini dapat diterapkan karena ketika digunakan di kelas, *Discovery Learning* menawarkan sejumlah manfaat seperti mendorong peserta didik dalam mengembangkan pengetahuan, kemampuan, dan proses belajar mandiri serta membantu mereka dalam memahami ide-ide mendasar. *Discovery Learning* memiliki beberapa keunggulan sehingga sesuai diimplementasikan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, diantaranya: 1) siswa berpartisipasi dalam proses pengajaran secara mandiri dan aktif serta topik pengajaran bisa mencuri perhatian dan membangkitkan motivasi siswa, 2) kegiatan pada *Discovery Learning* lebih mendalam dibandingkan dengan belajar dari buku teks dan latihan soal, 3) aktivitas pembelajaran dapat membangkitkan optimisme sebab temuan dan hasil belajar mengarah pada kebenaran yang mutlak, 4) membangun dan membangkitkan rasa ingin tahu peserta didik (Khasinah, 2021). Penelitian terdahulu menerangkan bahwa dengan menggunakan *Discovery Learning*, pengajaran dijalankan dengan lebih

nyata/kontekstual dan berbagai penemuan dari peserta didik sehingga hasil belajar menjadi meningkat (Rahmi & Fitria, 2020).

Selain kegiatan pembelajaran yang inovatif, hal yang menunjang proses pembelajaran yaitu penggunaan media pembelajaran untuk mendukung peserta didik dalam pemahaman konsep dan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Diantara media pengajaran yang berorientasi pada teknologi atau digital inovatif yang bisa dimanfaatkan oleh guru adalah *Power Point* Interaktif. Pemanfaatan teknologi dalam pengajaran SD di era Revolusi Industri 4.0 dapat merangsang minat belajar siswa, mendorong berpikir kritis, kreatif, berinovasi, dan meningkatkan kemandirian siswa (Tarigan, 2019). *Power Point* Interaktif ialah alat yang dibuat dan dirancang dengan memanfaatkan fitur *hyperlink* dan *action* pada media *Microsoft Power Point* yang bisa membuat presentasi media interaktif untuk menaikkan hasil belajar peserta didik (Rohmanurmeta, 2022). Alasan media ini dapat digunakan dalam pembelajaran *Discovery Learning* karena *Power Point* Interaktif sebagai fitur yang bisa memberi pengalaman visual kepada peserta didik untuk merangsang semangat dan minat siswa dalam belajar dan menjelaskan serta menyederhanakan konsep pengajaran hingga diharapkan bisa menumbuhkan hasil belajar peserta didik. Keunggulan dari media ini ialah mampu membangkitkan dan meningkatkan motivasi, semangat, dan minat belajar siswa (Syah *et al.*, 2023). Penelitian terdahulu mengemukakan bahwa pembelajaran dengan memanfaatkan media pengajaran *Power Point* Interaktif mencapai beberapa manfaat yakni menumbuhkan motivasi, fokus, minat, dan keaktifan peserta didik ketika pengajaran hingga siswa tidak gampang jenuh serta siswa mempunyai potensi untuk meningkatkan hasil belajar (Putri & Nurafni, 2021).

Media pengajaran *Power Point* Interaktif dalam konteks pembelajaran *Discovery Learning* berfungsi sebagai media atau alat yang mendukung siswa dalam proses penemuan dan eksplorasi secara mandiri melalui media audiovisual. Melalui penggunaan fitur-fitur interaktif yang ada pada *Power Point* Interaktif dapat mendorong keterlibatan siswa dengan cara yang dinamis, menarik, dan menyenangkan. Elemen-elemen yang ada dalam *Power Point* Interaktif seperti gambar, animasi, *hyperlink*, dan tombol navigasi dapat digunakan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyeluruh. Media *Power Point* Interaktif pada penelitian ini dirancang sedemikian rupa yang mana di dalamnya berperan dalam menampilkan masalah, percobaan/simulasi yang akan dilakukan siswa, susun kata, dan pertanyaan-pertanyaan yang kritis. Di dalam *Power Point* interaktif ini disajikan masalah-masalah yang memerlukan pemikiran analitis dan pemecahan masalah yang mana mendorong siswa untuk menemukan solusi melalui eksplorasi dan penelitian nantinya yang sesuai dengan pembelajaran *Discovery Learning*. di dalam *Power Point* Interaktif ini juga berisikan kegiatan yang akan dilakukan siswa seperti simulasi atau demonstrasi interaktif yang memungkinkan siswa untuk bereksperimen atau melihat konsep-konsep tertentu secara langsung dan mendukung proses penemuan mereka. Selain itu, *Power Point* Interaktif ini berisikan pertanyaan-pertanyaan atau tantangan interaktif yang dapat merangsang pemikiran kritis siswa terkait materi pembelajaran yang sudah mereka dapatkan secara mandiri melalui aktivitas pengajaran.

Melalui memanfaatkan pengajaran inovatif dan bermakna serta penggunaan media pembelajaran inovatif, diharapkan dapat mengoptimalkan hasil belajar peserta didik karena satu diantara faktor yang mendorong meningkatnya hasil

belajar yakni dengan penggunaan pengajaran inovatif dan media yang selaras dengan keperluan peserta didik. Penerapan pengajaran yang selaras dengan keperluan peserta didik menjadi kunci dalam menciptakan lingkungan belajar yang mendukung pertumbuhan akademis mereka. Salah satu pembelajaran inovatif dan media pembelajaran yang bisa dipakai oleh guru dalam menumbuhkan hasil belajar siswa yaitu dengan pengajaran *Discovery Learning* berbantuan media pembelajaran *Power Point* Interaktif.

Sejalan dengan pemaparan di atas menunjukan pembelajaran IPA ialah satu diantara muatan pebgajaran yang masih kerap dipandang sukar oleh dominan peserta didik Sekolah Dasar dan pemanfaatan model serta media yang kurang sesuai membuat hasil belajar IPA siswa menjadi rendah. Oleh sebab itu, diperlukan media dan metode pengajaran yang tepat dalam meningkatkan pemahaman prinsip peserta didik pada pelajaran IPA khususnya materi wujud zat dan perubahannya agar membuah hasil belajar yang memuaskan. Alternatif pengajaran yang dapat diterapkan untuk mengajarkan IPA khususnya materi wujud zat dan perubahannya di SD ialah menggunakan *Discovery Learning* berbantuan media pembelajaran *Power Point* Interaktif. Berdasarkan hal tersebut, adanya ketertarikan untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh *Discovery Learning* Berbantuan Media Pembelajaran *Power Point* Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Materi Wujud zat dan perubahannya” untuk mengetahui pengaruh *Discovery Learning* berbantuan Media Pembelajaran *Power Point* Interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas IV Gugus VII Kecamatan Buleleng materi IPA yakni wujud zat dan perubahannya.

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Sesuai dengan latar belakang di atas, maka bisa diidentifikasi permasalahan-permasalahan yang akan dijadikan bahan penelitian ialah sebagai berikut.

1. Siswa kesulitan dalam belajar muatan IPA karena pembelajarannya dominan teori dan menghafal tanpa dimbangi dengan contoh/media yang memadai dalam pemahaman konsep IPA.
2. Kegiatan pembelajaran kurang inovatif yang mana guru masih menerapkan pembelajaran konvensional.
3. Pembelajaran masih bersifat satu arah yang mana didominasi oleh guru tanpa menarik keaktifan siswa.
4. Guru belum menggunakan media pembelajaran yang inovatif.
5. Motivasi, minat, dan optimisme terhadap kompetensi yang dipunyai peserta didik masih minim, hingga peserta didik menjadi tidak aktif dalam pengajaran.
6. Kurangnya partisipasi/keaktifan peserta didik dalam pelaksanaan pembelajaran sehingga belum dapat membangun ide kreatif, kemandirian, dan inovatif siswa.
7. Hasil belajar IPAS muatan IPA materi wujud zat dan perubahannya masih tergolong rendah (di bawah KKTP).

1.3 Pembatasan Masalah

Sejalan dengan penjelasan latar belakang dan identifikasi masalah penelitian di atas, permasalahan yang ada bisa terbilang luas hingga diperlukan pembatasan masalah terkait penelitian. Persoalan yang hendak diselidiki pada penelitian ini

dibatasi pada pengajaran yang dilaksanakan condong satu arah (berpusat pada guru) dan minim memanfaatkan media pengajaran inovatif. Dengan demikian, perlu menerapkan salah satu pembelajaran dan media pembelajaran inovatif yakni *Discovery Learning* berbantuan media pembelajaran *Power Point* Interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas IV sekolah dasar materi wujud zat dan perubahannya.

1.4 Rumusan Masalah Penelitian

Sejalan dengan latar belakang yang sudah dijelaskan, rumusan masalah yang bisa dikemukakan pada penelitian ini yakni apakah terdapat pengaruh *Discovery Learning* berbantuan Media Pembelajaran *Power Point* Interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas IV Gugus VII Kecamatan Buleleng materi wujud zat dan perubahannya?

1.5 Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah yang sudah dipaparkan, tujuan penelitian ini ialah untuk menguji pengaruh *Discovery Learning* berbantuan Media Pembelajaran *Power Point* Interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas IV Gugus VII Kecamatan Buleleng materi wujud zat dan perubahannya.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian digolongkan menjadi dua, yakni manfaat secara teoritis dan secara praktis.

1.6.1 Manfaat Teoritis

Adapun manfaat teoritis yang diinginkan dari dilakukannya penelitian ini ialah sebagai berikut.

1. Penerapan dalam penelitian ini, bisa menghadirkan ide-ide baru terkait media pengajaran yang bisa dimanfaatkan dalam proses pengajaran IPA khususnya materi wujud zat dan perubahannya.
2. Penerapan penelitian ini, diharapkan bisa menambah wawasan dan informasi tentang *Discovery Learning* berbantuan media pembelajaran *Power Point* Interaktif dalam meningkatkan hasil belajar IPA peserta didik.
3. Penerapan penelitian ini diharapkan bisa dijadikan sumber informasi dari sebuah penelitian serupa yang akan dilaksanakan di masa mendatang hingga pengembangan dan perbaikan dari penelitian serupa akan bisa terus berlanjut.

1.6.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis yang diinginkan dari pelaksanaan penelitian ini ialah sebagai berikut.

1. Bagi sekolah, penelitian ini bisa dijadikan sebuah kajian dan bahan evaluasi dalam memilih kegiatan pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik terutama dalam pengajaran khususnya pada muatan pelajaran IPA kelas IV materi wujud zat dan perubahannya.

2. Bagi guru, penelitian ini bisa dijadikan acuan atau pedoman dalam pengajaran yang bisa mempermudah pendidik untuk meningkatkan pemahaman konsep IPA peserta didik.
3. Bagi siswa, hasil penelitian ini bisa dipakai untuk mengembangkan pemahaman konsep IPA.
4. Bagi peneliti, penelitian ini mampu mengembangkan pengalaman langsung dan menambah wawasan kepada peneliti untuk menerapkan dan merancang *Discovery Learning* berbantuan *Power Point* Interaktif dalam pembelajaran IPA untuk menaikkan hasil belajar siswa.

