

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan di Indonesia saat ini telah mengimplementasikan Kurikulum Merdeka. Kurikulum ini terbentuk melalui gagasan Nadiem Makarim sebagai upaya mengejar ketertinggalan pengetahuan selama pandemi pada tahun 2019 hingga 2021. Hal ini diterapkan di seluruh jenjang pendidikan termasuk pendidikan sekolah dasar. Kurikulum Merdeka di tingkat Sekolah Dasar (SD) di Indonesia dirancang untuk memberikan kebebasan dan fleksibilitas dalam proses pembelajaran dengan tujuan utama menciptakan pengalaman belajar yang lebih relevan dan bermakna bagi siswa (Putri & Aliyyah, 2024; Sucipto et al., 2024). Kurikulum ini mengedepankan pendekatan yang lebih berbasis pada kebutuhan dan karakteristik siswa serta konteks lokal, sehingga memungkinkan adaptasi yang lebih baik terhadap perkembangan dan minat siswa. Pelaksanaan kurikulum merdeka menuntut guru untuk kreatif inovatif dalam metode, media, dan teknik pembelajaran serta pola pikir guru berubah dalam melaksanakan pembelajaran (Iskandar et al., 2023).

Penerapan kurikulum merdeka idealnya perlu didukung oleh berbagai peranan seperti guru, siswa, serta sarana prasarana yang mendukung (Iskandar et al., 2023). Peranan guru dalam Kurikulum Merdeka sangat krusial. Guru berfungsi sebagai fasilitator yang mendukung dan membimbing siswa dalam proses belajar mereka (Alimuddin, 2023). Mereka diberi kebebasan untuk merancang dan menyesuaikan kegiatan pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan minat siswa. Guru diharapkan untuk berinovasi dalam metode pengajaran, menggunakan

pendekatan yang lebih kontekstual dan berbasis pada pengalaman nyata, serta memanfaatkan berbagai sumber belajar yang ada di lingkungan sekitar (Sucipto et al., 2024). Pendekatan ini mendorong guru untuk lebih kreatif dan responsif terhadap dinamika kelas, serta untuk terus menerus mengembangkan kompetensi mereka.

Sementara itu, siswa dalam Kurikulum Merdeka lebih diberdayakan untuk mengambil peran aktif dalam pembelajaran mereka. Kurikulum ini memberikan siswa kesempatan untuk mengeksplorasi minat dan bakat mereka melalui berbagai kegiatan yang relevan dan menarik (Alimuddin, 2023; Iskandar et al., 2023; Sucipto et al., 2024; Warsihna et al., 2023). Dengan fokus pada pembelajaran berbasis proyek dan pengalaman langsung, siswa dapat mengembangkan keterampilan kritis, kreativitas, dan pemecahan masalah. Partisipasi aktif siswa dalam menentukan arah dan jenis kegiatan pembelajaran sesuai dengan minat mereka membantu meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka dalam proses belajar.

Kedua aspek tersebut dapat mencapai keberhasilan belajar apabila dilengkapi dengan sarana prasarana memadai (Sucipto et al., 2024). Sekolah dituntut untuk menyediakan fasilitas yang mendukung pembelajaran yang kontekstual dan interaktif. Hal ini termasuk ruang kelas yang fleksibel, laboratorium sains, perpustakaan dengan berbagai sumber bacaan, serta akses ke teknologi informasi. Fasilitas yang baik memungkinkan kegiatan pembelajaran yang lebih variatif dan mendukung pelaksanaan proyek atau eksperimen yang melibatkan siswa secara langsung (Alimuddin, 2023). Penyediaan fasilitas yang memadai juga penting untuk menciptakan lingkungan belajar yang inspiratif dan mendukung pengembangan kreatifitas serta keterampilan praktis siswa.

Namun pada kenyataannya, proses pembelajaran sesuai kurikulum yang diterapkan masih belum maksimal. Salah satunya dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPAS). Pembelajaran IPAS adalah bagian integral dari kurikulum pendidikan di banyak negara. IPAS adalah mata pelajaran yang mempelajari alam semesta, alam, fenomena alam, dan interaksi manusia dengan lingkungannya (Suhelayanti et al., 2023). Pembelajaran IPAS memiliki beberapa komponen kunci yang penting untuk memastikan pemahaman siswa yang mendalam dan berkelanjutan tentang konsep ilmiah (Nuryani et al., 2023). Pembelajaran IPAS harus dimulai dengan pemaparan konsep ilmiah yang sesuai dengan tingkat usia siswa. Pembelajaran dimulai dengan membangun dasar yang kuat dalam pemahaman konsep-konsep ini. Pembelajaran harus mendukung eksplorasi dan penemuan. Siswa harus diberi kesempatan untuk melakukan eksperimen, observasi, dan penyelidikan sendiri (Pramesti et al., 2023). Ini dapat melibatkan penggunaan laboratorium, alat-alat ilmiah, atau bahkan studi lapangan. Penting bahwa siswa memiliki pengalaman langsung dengan konsep-konsep ilmiah, yang membantu mereka memahaminya dengan lebih baik.

Penyelenggaraan kurikulum terutama pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPAS) di sekolah dasar masih dihadapkan dengan sejumlah permasalahan yang perlu diperhatikan (Imanuel, 2015; Ramadhanty & Setiyawati, 2024). Salah satu permasalahan yang sering muncul adalah kurangnya sumber daya manusia (peranan guru) dan fasilitas yang memadai (Warsihna et al., 2023). Hal ini dapat menghambat guru dalam memberikan pengalaman praktis dan eksperimen kepada siswa. Tantangan lainnya terletak pada kualifikasi guru IPAS yang cenderung kurang memiliki latar belakang ilmiah atau pelatihan yang memadai dalam pengajaran IPAS. Sebagai hasilnya, ada ketidakpastian dalam cara materi IPAS

diajarkan, dan kurangnya pemahaman mendalam tentang konsep-konsep ilmiah yang diperlukan untuk mengajar dengan efektif. Kualifikasi guru menjadi perhatian penting dalam mengatasi permasalahan pembelajaran IPAS.

Sebuah penelitian menyatakan bahwa tingkat literasi sains peserta didik di Indonesia masih cenderung rendah dibandingkan negara lainnya berdasarkan hasil PISA (*Programme for International Student Assessment*) dari tahun ke tahun (2000-2018) menjadi salah satu permasalahan pendidikan di Indonesia (Yuzmar & Fadillah, 2023). Kemudian penurunan hasil belajar terjadi pada hasil PISA 2022 yang diakibatkan pandemi Covid (Kemendikbudristek, 2023). Literasi sains yang rendah menyebabkan kurangnya kecakapan peserta didik mengembangkan dan meningkatkan kemampuan kreatif dalam pemanfaatan ilmu pengetahuan di kehidupan sehari-hari, kesulitan dalam pemecahan masalah, dan lambat menentukan serta mengambil keputusan. Dampak lain dari rendahnya literasi sains yaitu peserta didik kurang tanggap terhadap permasalahan dan perkembangan yang berkaitan dengan lingkungan sekitar, seperti fenomena alam dan karakteristik lokal daerah.

Hal serupa ditemukan di SD Negeri 1 Penarukan Buleleng pada Bulan Februari 2024. Berdasarkan studi pendahuluan, di salah satu SD ditemukan bahwa pembelajaran IPAS masih menjadi problematika yang krusial untuk ditanggulangi. Temuan observasi dan wawancara singkat dengan guru pengajar di sekolah dasar tersebut, dapat ditemukan beberapa permasalahan di antaranya (a) pembelajaran IPAS masih bersifat satu arah yaitu menggunakan metode ceramah sehingga mengakibatkan rendahnya konsentrasi siswa dan minat untuk berpartisipasi dalam pembelajaran; (b) hasil belajar IPAS siswa khususnya di kelas V diperoleh masih belum mencapai kriteria ketercapaian tujuan

pembelajaran, yaitu kurang dari 50% peserta didik dapat mencapai nilai KTTP yang ditentukan oleh sekolah; (c) hubungan komunikasi antara siswa dan guru masih kurang berjalan dengan maksimal karena siswa hanya berperan menjadi pendengar dan lebih pasif pada proses pembelajaran. Hal ini mengakibatkan peserta didik kesulitan mengungkapkan pendapatnya sendiri. (d) guru hanya terpaku pada buku paket IPAS kelas V yang tersedia dalam proses pembelajaran; (e) media pembelajaran yang digunakan bersifat monoton karena guru lebih banyak merujuk pada contoh yang tersedia di buku sehingga kurang mengasah keterampilan ilmiah siswa; (f) minat belajar siswa kurang berkembang terutama pada konsentrasi, ketertarikan dan keterlibatan peserta didik yang dikarenakan model pembelajaran konvensional. Selain itu, proses pembelajaran lebih banyak dibebankan melalui tugas peserta didik sesuai buku paket IPAS dibandingkan pemahaman konsep secara langsung melalui penemuan atau eksperimen. Hal ini dilandasi oleh minimnya fasilitas sehingga mengakibatkan siswa kurang berpartisipasi dalam pembelajaran dan pemahaman materinya tidak maksimal.

Permasalahan rendahnya hasil belajar IPAS di jenjang sekolah dasar tidak hanya ditemukan di salah satu sekolah di Kabupaten Buleleng saja. Namun, beberapa penelitian sebelumnya juga mendeskripsikan bahwa hasil belajar IPAS pada tingkat sekolah dasar masih relatif rendah (Firdaus & Aini, 2024; D. Rahayu et al., 2023; Sudirama et al., 2021). Hal ini dikontribusikan sejumlah faktor seperti kurangnya media pendukung dalam pembelajaran IPAS, model pembelajaran yang kurang melatih keterampilan ilmiah, serta peranan guru yang tidak maksimal sebagai fasilitator untuk memberikan pengalaman bermakna pada siswa. Di samping itu, hasil riset juga mengindikasikan bahwa minat belajar IPAS siswa masih cenderung rendah karena pembelajaran IPAS memerlukan pemahaman

konsep yang sangat kompleks (Mustajab dkk., 2023; Pratama dkk., 2021). Meneliti minat belajar dalam konteks ini penting karena minat dapat mempengaruhi motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan memahami minat siswa, pendidik dapat menyesuaikan model *Discovery learning* agar lebih relevan dan menarik, sehingga memaksimalkan potensi pembelajaran dan mencapai hasil belajar IPAS yang lebih baik. Untuk mengatasi masalah tersebut, perlu adanya model pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran yang dilaksanakan. Hal ini sesuai dengan pernyataan bahwa keberhasilan proses pembelajaran didalam kelas di pengaruhi oleh beberapa faktor, yakni kemampuan mengajar guru, kompetensi mengajar guru dan model pembelajaran yang di implementasikan (Damayanti & Setyaningsih, 2022). Bahkan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik, guru juga harus menyesuaikan model pembelajaran yang di implementasikan agar sesuai dengan karakteristik peserta didik. Oleh karena itu, solusi yang diberikan terhadap permasalahan di atas adalah penerapan model *Discovery learning*.

Model *Discovery learning* merupakan pembelajaran yang mendorong siswa untuk mengeksplorasi dan menemukan konsep-konsep baru secara mandiri atau dalam kelompok, yang dapat meningkatkan pemahaman dan retensi informasi (Dewi et al., 2023; D. Rahayu et al., 2023). Metode ini sangat efektif karena melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar, memfasilitasi keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah (Sunarto & Amalia, 2022). Oleh karena itu, model *Discovery learning* sesuai dengan pembelajaran IPAS. Penerapan model *Discovery learning* dianggap ideal dan tepat pada pembelajaran IPAS di SD karena model *Discovery learning* berguna menambah pengalaman belajar siswa, memberi peluang lebih dekat untuk belajar melalui berbagai sumber

referensi, menggali kreatifitas siswa, membangkitkan rasa percaya diri, serta membangun kerjasama antara siswa (Agustina, 2018; Bektiningsih, 2020).

Penentuan model *Discovery Learning* dalam pembelajaran IPAS dilandasi oleh beberapa faktor. Pertama, pendekatan ini memungkinkan siswa memahami konsep sains secara mendalam melalui pengalaman langsung dan eksplorasi mandiri. Kedua, model *Discovery Learning* meningkatkan keterampilan praktis dan berpikir kritis siswa melalui kegiatan eksperimen dan analisis data. Ketiga, metode ini meningkatkan motivasi dan minat siswa dengan membuat pembelajaran lebih menarik dan relevan. Terakhir, model *Discovery Learning* mendorong keterampilan kolaboratif dan komunikasi melalui kerja kelompok dan diskusi, yang juga penting dalam konteks ilmiah. Selain itu, dampak instruksional dan dampak pengiring yang dikontribusikan dari penerapan model *Discovery learning* turut menjadi pertimbangan penggunaan model ini pada pembelajaran IPAS. Dampak instruksional dari model *Discovery learning* yang diberikan terhadap peserta didik yaitu (a) mengembangkan keterlibatan peserta didik secara intelektual dan emosional; (b) membantu peserta didik menemukan atau mengkonstruksi sendiri konsep yang dikaji; (c) mengembangkan keterampilan berpikir kritis peserta didik; (d) mengoptimalkan penguasaan konsep IPAS secara menyeluruh; (e) mengembangkan sikap religius; serta melatih kepekaan terhadap lingkungan sekitarnya (Salamun dkk., 2018). Dampak pengiring yang diberikan secara langsung melalui kegiatan model *Discovery learning* yaitu pengembangan sikap mandiri, proses ilmiah dan membangun sikap mengemukakan pendapat serta kerjasama.

Model *Discovery learning*, atau pembelajaran penemuan adalah model pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk aktif dalam menemukan konsep

dan prinsip ilmiah melalui eksplorasi, penyelidikan, dan pengalaman langsung (Munawarah, 2021; Wati et al., 2023). Model ini telah menjadi pusat perhatian dalam pembelajaran di sekolah dasar karena membantu siswa mengembangkan pemahaman yang mendalam tentang materi pelajaran dan meningkatkan motivasi mereka untuk belajar. Model *Discovery learning* mengacu pada ide bahwa siswa seharusnya tidak hanya menjadi penerima pasif informasi, tetapi sebagai agen aktif dalam pembelajaran mereka (I. P. Rahayu et al., 2019a). Guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan panduan dan dukungan, tetapi siswa memiliki peran yang aktif dalam mengeksplorasi, mengajukan pertanyaan, mencari solusi, dan menyusun penemuan mereka sendiri. *Model Discovery learning* memungkinkan siswa untuk mengembangkan berbagai keterampilan, termasuk keterampilan pemahaman konsep, berpikir kreatif, dan berpikir analitis (I. P. Rahayu et al., 2019b).

Model *Discovery Learning* memiliki berbagai keunggulan, tetapi juga menghadirkan sejumlah tantangan yang perlu diperhatikan dalam implementasinya. Salah satu kendala utama adalah keterbatasan dalam pengarahan, di mana model ini menuntut siswa untuk menemukan konsep secara mandiri. Tanpa pemahaman yang cukup terhadap materi, siswa berisiko mengalami kebingungan dan kehilangan arah jika tidak mendapatkan bimbingan yang memadai. Selain itu, metode ini memerlukan waktu yang relatif lebih lama dibandingkan dengan pendekatan pembelajaran tradisional. Proses eksplorasi dan penemuan konsep yang menjadi ciri khas *Discovery Learning* dapat menyebabkan keterlambatan dalam pencapaian tujuan pembelajaran, terutama dalam konteks materi yang membutuhkan pemahaman sistematis dalam waktu terbatas. Variasi dalam partisipasi siswa juga menjadi tantangan tersendiri, mengingat tidak semua

siswa memiliki tingkat motivasi dan kepercayaan diri yang sama dalam belajar secara mandiri. Beberapa siswa mungkin lebih aktif dalam mengeksplorasi materi, sementara yang lain cenderung pasif dan kurang berkontribusi dalam proses pembelajaran.

Untuk mengatasi berbagai tantangan tersebut, integrasi aplikasi *Kahoot* dalam model *Discovery Learning* menjadi solusi yang efektif. Kahoot menawarkan platform interaktif yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Dengan format kuis yang menarik dan berbasis permainan, siswa lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif, sehingga meningkatkan minat dan keterlibatan mereka dalam proses belajar. Selain itu, *Kahoot* menyediakan umpan balik instan terhadap jawaban siswa, memungkinkan mereka untuk memahami materi dengan lebih baik serta memperbaiki kesalahan secara cepat. Fitur ini memperkaya proses penemuan dalam *Discovery Learning* dengan memberikan klarifikasi yang lebih jelas terhadap konsep-konsep yang sedang dipelajari. Lebih lanjut, unsur gamifikasi dalam *Kahoot* membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, sehingga dapat mendorong siswa untuk lebih aktif dan kompetitif dalam memahami materi yang disajikan.

Selain memperkuat efektivitas model *Discovery Learning*, penggunaan *Kahoot* juga berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa integrasi Kahoot dalam proses pembelajaran mampu meningkatkan motivasi, minat, serta pemahaman siswa terhadap materi. Dalam konteks pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial), pemanfaatan *Kahoot* terbukti membantu siswa dalam memahami konsep-konsep yang kompleks dengan lebih baik, sehingga berdampak positif pada pencapaian akademik mereka. Dengan demikian, penggabungan *Kahoot* dalam model

Discovery Learning tidak hanya mengatasi keterbatasan yang ada tetapi juga berperan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan.

Dalam penelitian ini, model *Discovery learning* dikombinasikan dengan berbantuan media *Kahoot*. *Kahoot* merupakan salah satu media pembelajaran interaktif berbasis game yang mudah diakses dan *user friendDiscovery learning y*. *Kahoot* menjadi salah satu media pembelajaran diupayakan untuk meningkatkan minat belajar siswa melalui penerapan media gamifikasi digital yang dikemas dengan game online berbasis edukasi (Hidayat et al., 2023). Tujuan penggunaan aplikasi *Kahoot* ini adalah memberikan pengalaman pembelajaran yang mampu meningkatkan keikutsertaan kolaborasi siswa. Hal ini dibuktikan dengan pernyataan bahwa aplikasi *Kahoot* memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPAS siswa (Mujib & Erawati, 2022).

Aplikasi *Kahoot* memiliki keunggulan antara lain soal-soal yang disajikan dalam aplikasi *Kahoot* memiliki alokasi waktu yang terbatas. Karena dengan adanya keterbatasan waktu, siswa dilatih untuk berpikir cepat dan tepat dalam menyelesaikan soal dengan aplikasi ini (Lisnani, 2020). Dengan adanya aplikasi *Kahoot* peserta didik mampu mengikuti dengan sangat aktif didalam menjawab suatu pertanyaan (Merdu et al., 2024). Hal ini karena Quiz yang berada didalam *Kahoot* tidak hanya berbentuk teks saja, tetapi adanya beberapa video dan gambar yang mana dapat menunjang kurikulum yang dicanangkan oleh pemerintah yang diharapkan mampu menciptakan proses belajar yang mengedepankan *High order thinking skills* atau HOTS (Hidayat et al., 2023).

Penggunaan *Kahoot* diaplikasikan menawarkan sejumlah manfaat pembelajaran, termasuk: motivasi dan keterlibatan siswa. *Kahoot* adalah platform kuis interaktif yang dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa (Rahman

et al., 2024). Ketika digunakan dalam pembelajaran penemuan, *Kahoot* membuat proses penemuan menjadi lebih menarik dan menyenangkan, sehingga siswa terdorong untuk berpartisipasi lebih aktif. Penilaian cepat dan umpan balik, *Kahoot* memungkinkan guru menilai pemahaman siswa terhadap materi yang mereka temui secara instan. Selain itu, *Kahoot* dapat digunakan dalam sistem belajar berkelompok, yang mana memungkinkan siswa berdiskusi dan berbagi pengetahuan selama bermain game. Hal ini relevan jika diintegrasikan dalam model *Discovery learning* khususnya mengembangkan sikap kerjasama antar siswa.

Kahoot berbasis game-modifikasi dapat meningkatkan efektifitas dan berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa ranah kognitif aspek memahami (C2), aspek mengaplikasi (C3), aspek menganalisis (C4), dan dan aspek mengevaluasi (C5) (Bramastia & Purnama, 2021). *Kahoot* menawarkan variasi metode pembelajaran, sehingga pembelajaran tidak hanya berfokus pada eksplorasi mandiri tetapi juga melibatkan unsur interaksi dan kompetisi. Penginterasian *Kahoot* dalam model *Discovery learning* membantu mengkombinasikan pembelajaran berbasis teknologi dengan penemuan (Nuur, 2023). Pengintegrasian *Kahoot* dapat digunakan untuk memperkuat dan mempraktikkan pemahaman mereka melalui kuis terkait sumber daya yang sedang diteliti. Dengan kata lain, *Kahoot* digunakan sebagai alat untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran penemuan, menjadikannya lebih dinamis, interaktif, dan mendorong keterlibatan dan pemahaman siswa yang lebih dalam.

Berbagai peneliti telah membuktikan peranan pengaruh model *Discovery learning* dalam meningkatkan minat dan hasil belajar IPAS di sekolah dasar (Siswanti, 2019). Kemudian, model *Discovery learning* berkontribusi

pengaruh lainnya terhadap hasil belajar IPAS (Muthmainnah et al., 2023). Penelitian (Dima et al., 2023) membuktikan bahwa model *Discovery learning* dapat meningkatkan minat dan hasil belajar IPAS siswa. Model *Discovery learning* membangun pengetahuannya melalui berpikir dan percobaan sehingga berhasil meningkatkan hasil belajar IPAS (Artawan et al., 2020; Meliansari et al., 2023; Pujiati et al., 2021; Ramadhanty & Setiyawati, 2024; Sasingan & Wote, 2022). Selain itu, beberapa penelitian menunjukkan bahwa setelah menerapkan model *Discovery learning*, minat belajar siswa juga meningkat (Zannah et al., 2021). Hal ini sesuai dengan pernyataan bahwa Model *Discovery learning* dapat membantu siswa untuk memperbaiki dan meningkatkan keterampilan dan proses kognitif, model ini memungkinkan siswa berkembang dengan cepat dan sesuai dengan kecepatannya sendiri, meningkatkan tingkat penilaian pada siswa, karena unsur berdiskusi, mampu menimbulkan perasaan senang dan bahagia karena siswa berhasil melakukan penelitian, dan membantu siswa menghilangkan skeptisme (Anggita et al., 2023; Muliani et al., 2022; Sasingan & Wote, 2022).

Pengimplementasian model *Discovery learning* berbantuan *Kahoot* belum sepenuhnya diteliti pengaruhnya terhadap minat dan hasil belajar IPAS, terutama di jenjang sekolah dasar. Sebagian penelitian yang ada hanya berfokus pada jenjang SMA sehingga topik ini masih perlu diteliti guna mengetahui pengaruh model *Discovery learning* yang dibantu aplikasi *Kahoot* pada konteks setting yang berbeda yaitu jenjang pendidikan dasar. Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat melengkapi gap penelitian sebelumnya serta memperluas pemahaman terkait pengaruh model *Discovery learning* yang dikombinasikan dengan aplikasi *Kahoot*. Secara khusus, tujuan dari penelitian yang berjudul Pengaruh Model *Discovery learning* berbantuan *Kahoot* terhadap minat dan hasil belajar IPAS

siswa kelas 5 SD di Gugus VIII Kecamatan Buleleng adalah untuk menganalisis pengaruh model model *Discovery learning* berbantuan *Kahoot* terhadap variabel minat belajar dan hasil belajar IPAS. Penelitian ini diharapkan dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk mengembangkan penguasaan konsep IPAS yang mendalam dan menjadi pembelajar yang aktif, kreatif, serta mandiri sehingga menciptakan hasil belajar IPAS yang maksimal. Melalui model ini, siswa diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar IPAS, merangsang minat dan motivasi belajar, mengaitkan teori dengan praktik, serta mengembangkan keterampilan pemahaman konsep.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Hasil belajar IPAS Kelas 5 SD masih belum maksimal dengan data ketuntasan kurang dari 50% karena siswa kelas 5 SD seringkali kesulitan dalam mengaitkan konsep-konsep ilmiah dengan dunia nyata.
2. Komunikasi antara siswa dan guru masih mengalami kendala karena siswa hanya berperan menjadi pendengar dan lebih pasif pada proses pembelajaran.
3. Guru hanya terpaku pada buku teks dalam proses pembelajaran.
4. Media pembelajaran yang digunakan hanya berupa contoh gambar yang tersedia dalam buku sehingga kurang memberikan pengalaman bermakna pada peserta didik.
5. Evaluasi hasil pembelajaran yang digunakan masih belum sesuai sehingga tidak mampu mengukur pertumbuhan siswa dalam aspek minat dan hasil belajar IPAS.

6. Minat belajar siswa masih kurang berkembang karena model pembelajaran yang digunakan bersifat konvensional yaitu pendekatan pembelajaran yang masih bersifat pengajaran satu arah.
7. Kurang efektif model pembelajaran yang digunakan, terlalu banyak tugas.

1.3 Pembatasan Masalah

Suatu penelitian memerlukan batasan masalah sehingga topik dan pembahasan yang dikaji tidak meluas dan sesuai dengan tujuannya. Berdasarkan latar belakang dan hasil identifikasi masalah di atas, maka penelitian ini terbatas pada permasalahan yang berkaitan dengan kurang efektifnya model pembelajaran yang digunakan guru dalam pembelajaran IPAS kelas V, rendahnya hasil belajar IPAS serta kurang maksimalnya minat belajar siswa karena pengajaran yang bersifat satu arah. Adapun permasalahan yang tidak diteliti yaitu masalah pada evaluasi hasil pembelajaran. Penelitian ini dilakukan pada kelas 5 di gugus VIII dengan topik Magnet, Listrik dan Teknologi untuk Kehidupan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah, penelitian ini memiliki rumusan masalah sebagai berikut.

1. Apakah terdapat pengaruh model *Discovery learning* berbantuan *Kahoot* secara simultan terhadap minat belajar dan hasil belajar IPAS siswa kelas V SD di Gugus VIII Kecamatan Buleleng?
2. Apakah terdapat pengaruh model *Discovery learning* berbantuan *Kahoot* terhadap minat belajar siswa kelas V SD di Gugus VIII Kecamatan Buleleng?

3. Apakah terdapat pengaruh model *Discovery learning* berbantuan *Kahoot* terhadap hasil belajar IPAS Siswa kelas V SD di Gugus VIII Kecamatan Buleleng?

1.5 Tujuan Penelitian

Berkaitan dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini dapat dideskripsikan sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui pengaruh model *Discovery learning* berbantuan *Kahoot* secara simultan terhadap minat dan hasil belajar IPAS siswa kelas V SD di Gugus VIII Kecamatan Buleleng.
2. Untuk mengetahui pengaruh model *Discovery learning* berbantuan *Kahoot* terhadap minat belajar siswa kelas V SD di Gugus VIII Kecamatan Buleleng.
3. Untuk mengetahui pengaruh model *Discovery learning* berbantuan *Kahoot* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SD di Gugus VIII Kecamatan Buleleng.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diperoleh melalui hasil penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan keilmuan yang termasuk pada wawasan mendalam dan teori yang relevan terkait dengan literatur model *Discovery learning* berbantuan *Kahoot* dalam pembelajaran di tingkat sekolah dasar. Selain itu, temuan

dalam penelitian ini diharapkan dapat menambah perkembangan teori tentang pengaruh pembelajaran dengan model *Discovery learning* terhadap minat dan hasil belajar IPAS siswa di jenjang sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Kepala Sekolah

Untuk kepala sekolah, temuan dalam penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber rujukan atau data yang bermanfaat dalam menyediakan ide lebih inovatif untuk pengembangan kompetensi guru khususnya pada konteks mengajar menggunakan model *Discovery learning* berbantuan *Kahoot* sehingga berdampak terhadap perkembangan pengetahuan peserta didik.

b. Bagi Guru

Dengan hasil penelitian ini, beberapa signifikansi diperoleh guru secara praktikal yaitu (1) guru mempunyai contoh modul ajar praktis untuk mengembangkan kegiatan pembelajaran melalui model *Discovery learning* yang diintegrasikan dengan *Kahoot*; (2) guru dapat memperoleh pemahaman terkait prosedur pelaksanaan dengan model *Discovery learning*; dan (3) guru memiliki pengalaman mengajar untuk mengimplementasikan model *Discovery learning* berbantuan *Kahoot* sehingga minat belajar dan hasil belajar IPAS siswa lebih maksimal.

c. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi pengalaman ilmiah pada siswa terkait kegiatan belajar yang perlu dilakukan melalui model *Discovery learning*. Selain itu, penggunaan aplikasi *Kahoot* harapannya mampu melatih dan membantu mengarahkan siswa belajar IT dengan

maksimal. Dengan penelitian ini, kontribusi terhadap perkembangan hasil belajar IPAS siswa sekaligus minat belajar, khususnya SD yang menjadi subjek penelitian akan lebih. Dengan penerapan model *Discovery learning* berbantuan *Kahoot*, siswa secara langsung diasah kemampuannya dan diberikan kesempatan luas untuk belajar secara menyenangkan melalui media inovatif.

d. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam memberikan pengetahuan empiris terkait pelaksanaan model *Discovery learning* terhadap peningkatan minat dan hasil belajar IPAS siswa di jenjang sekolah dasar. Selain itu, peneliti selanjutnya dapat menggunakan hasil temuan penelitian ini sebagai sumber referensi tambahan untuk penelitian yang lebih luas dengan melibatkan variabel dan sampel yang lebih banyak atau luas.

