

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 3, menyatakan bahwa tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Presiden Republik Indonesia, 2003). Penekanan tujuan pendidikan lebih pada aspek spiritual, etika, mental, jiwa dan psikologi (Triyono, 2019). Pendidikan yang merata diseluruh negeri diharapkan mampu menciptakan kemajuan yang merata pula. Bagi suatu bangsa yang ingin maju, pendidik harus dipandang sebagai sebuah kebutuhan sama halnya dengan kebutuhan-kebutuhan lainnya. Maka tentunya peningkatan mutu pendidikan juga berpengaruh terhadap perkembangan suatu bangsa. Salah satu cara meningkatkan kualitas pendidikan agar menghasilkan generasi yang siap dalam pasar internasional adalah dengan mengubah kurikulum (Pratiwi, 2019).

Implementasi kurikulum merupakan bagian dari persiapan untuk menghadapi segala tantangan di masa mendatang, sehingga dapat dikatakan bahwa kurikulum berkontribusi penuh terhadap masa depan bangsa (Marisa, 2021). Kurikulum yang berlaku saat ini adalah kurikulum 2013 dan kurikulum Merdeka. Kedua kurikulum ini sama-sama mengacu pada perkembangan zaman. Membentuk manusia Indonesia yang produktif, kreatif dan inovatif tentu

memerlukan strategi belajar yang tepat yang dapat dilakukan dengan menerapkan pembelajaran aktif, inovatif,



kreatif dan kolaboratif. Dinamisnya kehidupan manusia memperlihatkan tidak adanya batasan-batasan dalam menciptakan kemajuan. Tujuannya dari dikembangkannya mutu pendidikan adalah agar Indonesia mampu mengejar ketertinggalan yang salah satunya dibuktikan melalui asesmen PISA. Selain PISA dan TIMSS, perkembangan zaman menjadi pertimbangan yang kuat dalam rangka meningkatkan hasil belajar siswa melalui pengembangan kurikulum dalam menyediakan proses pembelajaran yang efektif.

Pemerintahan Indonesia telah menjalankan tugas yang sangat besar dalam merombak kualitas Pendidikan di Indonesia terutama di semua tingkatan. Pemerintah Indonesia yaitu kemendikbudristek telah bekerjasama dengan presiden sebagaimana upaya meningkatkan mutu Pendidikan di Indonesia antara lain pemberdayaan guru dan dosen yang berkualitas (Wahyudi, 2022). Konsep belajar yang aktif, inovatif, kreatif dan kolaboratif harus mampu mewujudkan siswa sesuai dengan kebutuhan zaman terutama di era sekarang ini (Dewi et al., 2023). Hal tersebut dikarenakan adanya prediksi mengenai kondisi teknologi masa depan, yang mengedepankan konsep hidup secara digital (*disruption*) yang disebut era super yaitu *smart society 5.0* (Nugraha, 2022). Dampak gelombang disrupsi dalam pendidikan yakni salah satunya adanya aplikasi-aplikasi pendidikan yang mobile dan responsif (Nugraha, 2022). Kehadiran teknologi informasi bisa dimanfaatkan sebagai strategi pembelajaran era digital, dengan strategi pembelajaran era digital memiliki tujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran era digital (Azis, 2019). Kualitas pembelajaran yang meningkat dinilai dari prestasi belajar siswa. Sehingga, dalam kondisi seperti ini, guru dapat

mengembangkan proses pembelajaran sebaik mungkin dengan integrasi pengetahuan dan teknologi yang tepat.

Banyak hal yang telah diusahakan oleh pemerintah Indonesia dalam menciptakan pembelajaran yang efektif untuk menghasilkan SDM yang berkualitas. Namun, merujuk pada hasil PISA, selama 20 tahun lebih Indonesia terdaftar sebagai anggota OECD namun tidak ada perubahan kualitas pendidikan Indonesia yang signifikan. Selama ini, Indonesia terus berada peringkat bawah dalam ajang PISA dan juga TIMSS (Pratiwi, 2019). Permasalahan ini menunjukkan bahwa kualitas pendidikan di Indonesia masih kalah jauh dengan Negara-negara lain. Kualitas pendidikan yang rendah adalah tanda tanya besar bagi bangsa Indonesia sekaligus tantangan besar. Kualitas pendidikan berhubungan erat dengan hasil belajar atau prestasi belajar siswa. Untuk di sekolah dasar, banyak siswa yang masih memiliki prestasi belajar yang rendah di mata pelajaran IPAS (Alfatonah et al., 2023; Imanuel, 2020). Secara umum, berdasarkan hasil beberapa penelitian yang telah dilakukan, rendahnya prestasi belajar siswa sekolah dasar di mata pelajaran IPAS dikeranakan beberapa faktor, salah satu faktir utamanya yakni siswa menganggap bahwa pelajaran IPAS tersebut sulit karena banyak yang harus dihafal dan bersifat abstrak (Ndruru, 2023). Kebanyakan siswa tidak memiliki kepercayaan diri bahwa mereka dapat memahami materi IPAS dengan mudah (Adelia et al., 2024; Prabowo et al., 2022).

Berdasarkan data PISA, TIMSS dan OECD yang menemukan bahwa prestasi siswa pada kualitas Pendidikan Indonesia rendah, sehingga peranan guru

yang berkompeten masih sangat dibutuhkan dan masih perlu ditingkatkan sebagaimana riset UNESCO *Global Education Monitoring* (GEM) kualitas Indonesia berada di urutan kelima dari bawah dari 14 negara berkembang lainnya walaupun memang kualitas Pendidikan di seluruh dunia mengalami pemerosotan (Wahyudi, 2022). Lemahnya kualitas pendidikan di Indonesia diakibatkan oleh faktor kelemahan dalam sektor manajemen pendidikan, terjadi kesenjangan sarana dan prasarana pendidikan di daerah kota dan desa, dukungan dari pemerintah yang masih lemah, adanya pola pikir kuno dalam masyarakat, rendahnya kualitas sumber daya pengajar, dan lemahnya standar evaluasi pembelajaran (Fitri, 2021). Lemahnya kualitas pendidikan merupakan pertanda bahwa kualitas SDM tergolong rendah dan sulitnya sebuah Negara dikatakan maju.

Selanjutnya, pemerintah mulai rutin mengadakan asesmen secara nasional dan daring yaitu Asesmen Nasional Berbasis Komputer (ANBK) yang telah terlaksana sejak tahun 2021. Asesmen Nasional dilaksanakan dengan 3 Instrumen yaitu Asesmen Kompetensi Minimum (AKM), Survei Karakter, dan Survei Lingkungan Belajar (Novita et al., 2021). Asesmen Kompetensi Minimum (AKM) yaitu mengukur literasi membaca dan literasi matematika (numerasi) siswa. Survei Karakter yaitu mengukur sikap, nilai, keyakinan, dan kebiasaan yang mencerminkan karakter murid. Survei Lingkungan Belajar yaitu mengukur kualitas berbagai aspek input dan proses belajar-mengajar di kelas maupun di tingkat satuan pendidikan (Novita et al., 2021).

Selain itu, pemerintah telah bekerja keras untuk mengembangkan profesionalisme juga berusaha memajukan profesionalisme guru. Bersama dengan

sertifikasi, Indonesia juga sudah mengambil langkah lain untuk memajukan profesionalitas guru, seperti dengan menjalankan PKG (Pusat Kegiatan Guru), MGMP (Musyawarah Guru Mata Pelajaran) dan KKG (Kelompok Kerja Guru), sehingga guru dapat berbagi keahlian dalam menyelesaikan persoalan dalam kegiatan mengajar. Profesionalisasi mesti ditilik menjadi sistem yang berkelanjutan; didalam sistem ini, pendidikan prakerja, termuat peningkatan pendidikan, organisasi profesi serta bimbingan area kerja, apresiasi masyarakat atas profesi guru, penerapan tata cara profesi, sertifikat, pengembangan kualitas calon guru dan kesejahteraan bersama-sama meyakinkan pengembangan profesionalitas (Risdiyany, 2021).

Berdasarkan observasi, sebagai sampel observasi siswa SDN Gugus 7 Kecamatan Buleleng memiliki prestasi belajar dan efikasi diri yang rendah. Hal ini diakibatkan oleh beberapa hal termasuk dampak era *super smart* yang dimulai dengan pesatnya perkembangan teknologi. Siswa cenderung malas belajar karena kecanduan dengan HP.

Selain itu, proses pembelajaran yang kurang aktif, inovatif dan kreatif dari guru serta ketidakperhatian guru dengan perkembangan siswa saat ini. Di sekolah, guru tidak hanya memerhatikan aspek pengetahuan saja, namun harus menyeluruh terhadap afektif dan psikomotor siswa. Menurut Ula (2021), keberadaan *smartphone* menyebabkan prestasi belajar siswa rendah karena siswa kecanduan untuk bermain. Kemudian, guru juga cenderung menggunakan strategi-strategi tertentu yang dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran. Efikasi diri siswa cenderung rendah karena kebiasaan mencontek dan mencari jawaban

melalui HP (Meydiansyah, 2021). Kebiasaan mencontek disebabkan karena keputus-asaan siswa yang memiliki prestasi belajar rendah.

Mengatasi rendahnya efikasi diri dan hasil belajar IPAS siswa sebagai salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan di Indonesia mendapat perhatian dari pemerintah. Salah satu solusi yang diaplikasikan adalah dengan menerapkan kurikulum yang saat ini diterapkan adalah kurikulum 2013 dan kurikulum baru yaitu kurikulum merdeka. Kurikulum yang berlaku cenderung mengarahkan guru untuk mengaplikasikan pendekatan dengan berpusat pada siswa seperti pendekatan saintifik. Ditinjau dari prosesnya, pendekatan saintifik berorientasi pada langkah-langkah kerja ilmiah yang sistematis dan prosedural (Rostika & Prihantini, 2019). Pendekatan ini dapat digunakan pada seluruh muatan pembelajaran termasuk IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial). Salah satu muatan pembelajaran dalam IPAS adalah IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam atau Sains).

Guru sudah memberi solusi dengan mengimplementasikan model pembelajaran yang ada seperti PBL, PjBL, Inkuiri dan lain-lain. Namun, dari solusi yang ada belum menunjukkan adanya integrasi antara pembelajaran masa kini dengan strategi khusus yang berupa multidisipliner dan strategi yang menyiapkan siswa untuk memiliki keterampilan dimasa depan. Strategi pembelajaran sangat penting dilaksanakan sebagai pelengkap untuk menyempurnakan model atau metode mengajar yang dilakukan. Strategi yang seharusnya digunakan adalah strategi yang mampu meningkatkan efikasi diri dan prestasi belajar siswa serta membantu menumbuhkan keterampilan yang

diperlukan dunia masa kini. Solusi yang dapat ditawarkan adalah dengan melaksanakan pembelajaran dengan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan STEAM. Pembelajaran dengan model *discovery learning* sangat mendukung pendekatan saintifik. Menurut Hosnan (2016) pengertian *discovery learning* ialah model pengembangan cara belajar aktif dengan mendapatkan dan mengkaji sendiri, maka hasil yang didapatkan bisa terus di ingat. Dengan menggunakan metode belajar ini, siswa juga dapat belajar berpikir menganalisa dan memecahkan masalahnya. Selanjutnya menurut Hamalik (2015) *discovery learning* merupakan suatu model untuk mengembangkan cara belajar siswa aktif dengan menemukan dan menyelidiki maka hasil yang diperoleh akan tahan lama dalam ingatan tidak akan mudah dilupakan siswa. Model *discovery learning* merupakan penemuan konsep dengan serangkaian data atau informasi yang didapatkan lewat pengamatan maupun percobaan (Cahyo, 2013).

Dari berbagai pendapat ahli dapat disimpulkan bahwa *discovery learning* adalah model pembelajaran aktif melalui proses penemuan dan penyelidikan terhadap masalah yang ada. Selanjutnya model ini diintegrasikan dengan strategi STEAM. Pada dasarnya, strategi STEAM (*Science, technology, Engineering, Art and Math*) ini menjadi hal penting dalam menciptakan generasi yang siap hidup di era modern. STEAM mengintegrasikan berbagai disiplin ilmu yang memberi kesempatan siswa untuk memperdalam pengetahuannya dan mengembangkan keterampilan-nya melalui penyelidikan yang dibutuhkan demi kemajuan abad ke-21 ini meliputi keterampilan komunikasi, kemampuan berpikir kritis, kepemimpinan, kerja tim, kreativitas, ketahanan dan keterampilan lainnya

(Zubaidah, 2019). Kelebihan STEAM adalah dapat merespons tantangan tidak hanya saat ini, tapi juga diwaktu mendatang secara memadai dan efektif (Shatunova et al., 2019).

Berdasarkan uraian pada latar belakang dan permasalahan yang ditemukan, maka dirancanglah sebuah penelitian untuk mengetahui seberapa besar pengaruh model *Discovery learning* Terhadap Prestasi Belajar IPASS ditinjau dari sikap ilmiah Siswa. Oleh sebab itu, dilakukan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbantuan STEAM melalui Efikasi Diri Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Gugus 7 Kecamatan Buleleng Tahun Pelajaran 2024/2025”**

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 IPAS masih rendah dibawah kriteria ketuntasan minimal atau KKM.

1.3 Batasan Masalah

Terdapat beberapa permasalahan yang berhasil diidentifikasi dalam penelitian ini. Namun, mempertimbangkan keterbatasan anggaran, waktu, dan keterampilan peneliti, ruang lingkup masalah dalam penelitian ini dibatasi pada memberlakukan model pembelajaran *Discovery learning* berbantuan STEAM melalui efikasi diri terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SDN gugus 7 kecamatan Buleleng tahun pelajaran 2024/2025.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan dan batasan masalah yang telah ditentukan diatas, maka permasalahan yang dapat dirumuskan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Apakah terdapat perbedaan hasil belajar IPAS antara kelompok siswa yang mengikuti model pembelajaran *discovery learning* berbantuan STEAM dan kelompok siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional?
- 2) Apakah terdapat pengaruh interaksi antara model pembelajaran *discovery learning* berbantuan STEAM melalui efikasi diri terhadap hasil belajar IPAS?
- 3) Pada siswa yang memiliki efikasi diri tinggi, apakah terdapat perbedaan hasil belajar IPAS antara kelompok siswa yang mengikuti model pembelajaran

discovery learning berbantuan STEAM dengan kelompok siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional?

- 4) Pada siswa yang memiliki efikasi diri rendah, apakah terdapat perbedaan hasil belajar IPAS antara kelompok siswa yang mengikuti model pembelajaran *discovery learning* berbantuan STEAM dengan kelompok siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional?

1.5 Tujuan Penelitian

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

- 1) Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar IPAS antara kelompok siswa yang mengikuti model pembelajaran *discovery learning* berbantuan STEAM dan kelompok siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional.
- 2) Untuk mengetahui pengaruh interaksi antara model pembelajaran *discovery learning* berbantuan STEAM dan efikasi diri terhadap hasil belajar IPAS.
- 3) Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar IPAS antara kelompok siswa yang mengikuti model pembelajaran *discovery learning* berbantuan STEAM dengan kelompok siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional pada siswa yang memiliki efikasi diri tinggi.
- 4) Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar IPAS antara kelompok siswa yang mengikuti model pembelajaran *discovery learning* berbantuan STEAM dengan kelompok siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional pada siswa yang memiliki efikasi diri rendah.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dalam penelitian ini dapat dibedakan menjadi 2 yaitu secara teoretis dan secara praktis.

1) Manfaat Teoretis

Penelitian ini akan memberikan dampak teoritis dalam bentuk teori mengenai bagaimana dampak *discovery learning* berbantuan STEAM terhadap prestasi belajar dan efikasi diri peserta didik dalam mata pelajaran IPAS. Nantinya teori ini dapat dipergunakan sebagai teori untuk memperkaya teori-teori mengenai implementasi *discovery learning* dalam upaya peningkatan prestasi belajar siswa. Sehingga, penelitian ini akan berguna bagi perkembangan ilmu pendidikan utamanya dalam hal pelaksanaan pembelajaran mata pelajaran IPAS di tingkat sekolah dasar

2) Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Model pembelajaran *discovery learning* berbantuan STEAM dalam IPAS memberikan kesempatan langsung pada siswa untuk terlibat dalam aktivitas ilmiah. Pengalaman belajar yang diperoleh melalui *discovery* dapat mengkonstruksi pengetahuan siswa dan menempatkan pengetahuan tersebut pada *long term memory*. Model pembelajaran inovatif dapat memberi suasana segar pada pembelajaran yang awalnya monoton, terlebih dengan adanya kolaborasi antar disiplin ilmu yaitu STEAM yang menyediakan ruang bagi siswa untuk mengembangkan berbagai ilmu pengetahuan dalam satu pembelajaran. Dalam

pembelajaran ini, siswa akan terlibat secara aktif sehingga melalui proses belajar tersebut akan mempengaruhi efikasi diri dan prestasi belajar siswa. Penelitian ini dapat memberi dampak peningkatan efikasi diri dan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran IPAS.

b. Bagi Guru

Pembelajaran dengan penerapan model *discovery learning* berbantuan STEAM bisa menjadi inovasi pembelajaran untuk memudahkan guru dalam menyam-paikan pengetahuan kepada siswa melalui pembelajaran aktif, kreatif, inovatif dan kolaboratif sehingga dapat mempermudah guru dalam meningkatkan efikasi diri dan prestasi belajar siswa. Melalui penelitian ini juga, guru mendapatkan contoh RPP yang multidisipliner, inter-disipliner dan intradisipliner yang dapat menjadi contoh pengembangan RPP dan pembelajaran selanjutnya.

c. Bagi Kepala Sekolah

Bagi Kepala Sekolah, penelitian ini bermanfaat dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran khususnya di SDN Gugus 7 Kecamatan Buleleng sehingga dapat menciptakan *output* yang lebih berkualitas dengan memiliki efikasi diri dan prestasi belajar yang tinggi melalui model pembelajaran *discovery learning* berbantuan STEAM.

d. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini beserta hasilnya diharapkan bermanfaat sebagai referensi dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran maupun meneliti dan sebagai penambah wawasan mengenai model *discovery learning* berbantuan STEAM terhadap efikasi diri dan prestasi belajar. Dengan demikian, penelitian ini dapat

dimanfaatkan sebagai acuan apabila merencanakan atau melaksanakan penelitian lebih lanjut untuk mampu memperoleh hasil yang lebih baik, menyempurnai dan maksimal

