

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peranan penting untuk meningkatkan kualitas dan kuantitas sumber daya manusia. Adanya Pendidikan menjadi salah satu usaha yang dilakukan untuk mencapai suatu tujuan tertentu. dengan melalui usaha yang dilakukan tersebut di harapkan dapat meningkatkan pengetahuan dan menggali potensi-potensi yang dimiliki oleh peserta didik sehingga dapat berguna untuk diri sendiri maupun untuk orang lain. Pendidikan sangat dibutuhkan dalam semua aspek kehidupan setiap individu dan masyarakat di setiap bangsa atau negara. Pada prinsipnya Pendidikan diselenggarakan secara demokratis, terbuka, pembudayaan dan pemberdayaan, membangun kemajuan, mengembangkan kreativitas, mengembangkan budaya membaca, menulis, berhitung bagi semua komponen Pendidikan. Pendidikan dijadikan sebagai tempat untuk membentuk citra baik dalam diri manusia agar berkembang seluruh potensi diri yang ada pada diri manusia. Oleh karenanya, maka secara umum pendidikan itu tidak terbatas pada materi pelajaran tertentu saja. Melainkan mencakup segala aspek yang berkaitan dengan potensi diri manusia dalam hal pengembangan. Hal ini juga yang membuat berbagai materi pelajaran itu dibelajarkan dalam Pendidikan. Tatkala peserta didik telah belajar. Sehingga secara tidak sengaja membentuk pola pikir, yang pada akhirnya membentuk kemampuan dari potensi yang dimilikinya.

Dalam menempuh Pendidikan perlunya sebuah dukungan dalam belajar agar dapat membangun kecerdasan dan akhlak siswa. Upaya yang dapat dilakukan untuk

menjunjung tujuan pembelajaran yaitu adanya pembaharuan kurikulum, peningkatan kualitas guru, pengadaan buku pelajaran dan sarana prasarana lainnya, serta penyempurnaan sistem Pendidikan dan usaha lain yang berkenaan dengan kualitas Pendidikan yang menyangkut pengelolaan sekolah, pengembangan supervisi, pengembangan tes dan penelitian hasil belajar serta hubungan sekolah dengan lingkungan masyarakat. Untuk mencapai tujuan dari Pendidikan tersebut tidak sedikit hambatan yang ditemui guru khususnya dalam kegiatan pembelajaran. Adapun hambatan tersebut berupa masih kurangnya perhatian guru terhadap pentingnya penggunaan model dan bantuan media belajar yang dapat dibuktikan dari cara mengajar guru dengan kenyataan para guru hanya mengajar berdasarkan panduan dari pelajaran dan buku-buku yang ada, dan hanya mengandalkan metode belajar dengan metode ceramah dan diselingi oleh tanya jawab. Pembelajaran juga masih menggunakan pendekatan pembelajaran berorientasi hanya pada guru, sehingga pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai objek dalam belajar dan kegiatan belajar hanya bersifat klasik. Dalam hal ini guru menempatkan diri sebagai orang yang serba tahu dan sebagai satu-satunya sumber belajar. Keadaan seperti ini perlu diperhatikan oleh guru dan memerlukan perbaikan dan inovasi dalam pembelajaran, sebab dengan memakai media pembelajaran akan membuat siswa lebih mudah menerima pesan, siswa dapat lebih mudah mengerti pelajaran, dan siswa dapat menggunakan indranya sebanyak mungkin dalam belajar. Hal ini sejalan dengan ungkapan yang menyatakan bahwa “bila saya dengar saya lupa, bila saya lihat saya ingat, dan bila saya lakukan saya mengerti”.

Untuk menghadapi hambatan-hambatan dan permasalahan tersebut, pemerintah telah berupaya untuk membuat program dengan berbagai bentuk program pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa yang tidak lepas dari kurikulum. Pemerintah meluncurkan Kurikulum terbaru digunakan dalam Pendidikan di Indonesia adalah Kurikulum Merdeka Belajar. Namun penggunaan Kurikulum terbaru ini baru di uji coba pada siswa kelas I dan Kelas IV di tingkat sekolah dasar. Kurikulum Merdeka atau sering disebut juga dengan Kurikulum Merdeka Belajar adalah kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam, di mana konten yang disajikan kepada siswa akan lebih optimal dengan tujuan agar peserta didik dapat memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep serta menguatkan kompetensi. Dalam penggunaan Kurikulum Merdeka telah diatur oleh SK Mendikbudristek No. 56 Tahun 2022 tentang pedoman penerapan Kurikulum dalam rangka pemulihan pembelajaran. Kurikulum Merdeka membuat guru lebih leluasa memilih perangkat ajar sehingga pembelajaran bisa disesuaikan dengan kebutuhan dan minat peserta didik. Dalam kegiatan pembelajaran intrakurikuler di setiap pelajaran mengacu pada capaian pembelajaran.

Pendidikan dikatakan bermutu apabila proses pembelajarannya berlangsung secara efektif, di mana peserta didik memperoleh makna yang sangat bermakna bagi dirinya sehingga produk Pendidikan merupakan individu-individu yang bermanfaat bagi masyarakat dan pembangunan bangsa nantinya. Upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatnya serta menjunjung tinggi Pendidikan nasional dengan adanya pembaharuan pembelajaran yang lebih inovatif.

Bagi peserta didik agar dapat bersungguh-sungguh untuk mengerti dan memahami serta menerapkan ilmu pengetahuan, maka mereka harus mencoba untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran untuk menggali ide dan gagasan yang mereka dapat dari melihat dan mendengar untuk mendapatkan sesuatu bagi dirinya. Tugas pendidik seharusnya dapat mengaktifkan dirinya dan tidak hanya menuangkan informasi ke peserta didik, tetapi memberikan peserta didik waktu untuk menemukan konsep-konsep penting dalam ilmu pengetahuan yang nantinya akan tertanam kuat dan mampu bertahan lama dalam pikiran mereka.

Seorang pendidik dapat mewujudkan hal tersebut dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat, yaitu pelajaran yang diusahakan untuk memberikan peran peserta lebih banyak dibandingkan oleh pendidik. Karena sebelumnya pembelajaran hanya bersifat transfer ilmu dari guru ke siswa, dalam artian seorang guru menerangkan saja dan siswa hanya menerima dan mengingat apa yang diberikan oleh guru. Di mana guru mentransfer pelajaran sesuai dengan arahan dari isi buku tanpa memperhatikan apa materi yang termuat itu relevan atau berguna bagi siswa atau sebaliknya. Guru sekarang tidak hanya sebagai pemberi informasi namun juga menjadi motivator serta menjadi fasilitator bagi siswa dalam belajar.

Adapun penyebab dari rendahnya hasil belajar siswa, antara lain : (1) Pembelajaran cenderung berpusat pada guru (theacer centered), (2) guru masih menggunakan metode ceramah sehingga kompetensi pengetahuan terhadap IPAS bersifat verbal, (3) kurangnya pemanfaatan sarana dan prasarana penunjang pembelajaran seperti penggunaan proyektor, (4) dalam pembelajaran IPAS hanya berupa hafalan materi, dan (5) saat proses pembelajaran guru jarang

memperlihatkan fenomena nyata atau media yang berhubungan dengan materi yang dibahas. Dari ciri-ciri yang telah dipaparkan di atas, ini merupakan salah satu ciri dari model pembelajaran konvensional adalah *teacher centered* yang menyebabkan siswa hanya membaca buku berdasarkan arahan guru.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dilakukan guru kelas IV di SD N Gugus Peliatan kecamatan Ubud bahwa guru belum menggunakan model model inovasi 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 belajar dengan baik dan tidak mampu mengendalikan dirinya dalam proses pembelajaran. Peserta didik juga cenderung menelan mentah mentah informasi yang di dapatnya tanpa menyaring dan membuktikan terlebih dahulu informasi tersebut apakah sudah dapat di akui kebenarannya. Oleh karena itu, perlu adanya berbagai inovasi dalam menyajikan materi pembelajaran agar berpusat kepada siswa lebih semangat dalam membangun pengetahuan. Inovasi yang dapat digunakan oleh guru dalam meningkatkan hasil belajar IPAS yaitu menerapkan model pembelajaran.

Terkait uraian tersebut, model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media audio visual diharapkan nantinya dapat menjadi langkah awal yang akan di terapkan untuk membelajarkan siswa dan menjadi solusi pemecahan masalah dalam menghadapi permasalahan kompetensi pengetahuan siswa pada mata pelajaran IPAS untuk mencapai standar ketentuan. Karena model *Discovery Learning* berbantuan media audio visual ini mengarahkan siswa untuk dapat menemukan

sesuatu melalui proses pembelajaran. Siswa diajak berlatih untuk menyelidiki dan menemukan sendiri, sehingga hasil yang didapatkan akan lebih tahan lama dalam ingatan.

Model *Discovery Learning* merupakan nama lain dari pembelajaran penemuan. Seperti namanya, model ini mengarahkan siswa untuk menemukan sendiri pengetahuannya sesuai proses pembelajaran yang diikuti. Proses pembelajaran didukung oleh penerapan media bantu pembelajaran, yaitu media audio visual yang disajikan dengan menggunakan bantuan proyektor. Sehingga siswa dapat memahami pembelajaran dengan menggunakan pendekatan holistik, tidak hanya sebagai pengetahuan, tetapi dapat diterapkan ke dalam kegiatan-kegiatan pembelajaran.

Membangun pengetahuan yang dimiliki oleh siswa yang melewati tiga ranah yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Dalam 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 di dalam tugas sekolah.

Menurut Rusman (dalam Amir, 2018) menjelaskan pembelajaran berdasarkan masalah membantu guru untuk menunjukkan dan memperjelas cara berpikir serta kekayaan dari struktur dan proses kognitif yang terlibat di dalamnya. 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* terhadap pemecahan masalah merupakan hal yang sangat penting agar pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan efisien. Penerapan model *Discovery Learning* terhadap pemecahan masalah merupakan model pembelajaran yang akan membangun pengetahuan siswa untuk menemukan pengetahuannya sendiri melalui masalah-masalah yang diberikan oleh guru dan sebelumnya sudah dikaitkan dengan lingkungan maupun pengalamannya sendiri sehingga pembelajaran tersebut menjadi lebih bermakna

Pembelajaran yang dilakukan di sekolah belum sesuai dengan apa yang diharapkan. Model dan metode pembelajaran yang diterapkan masih bersifat konvensional dan cenderung membuat siswa menjadi pasif. Hal ini menyebabkan rendahnya *Self-efficacy* siswa terhadap pembelajaran. *Self-efficacy* atau efikasi diri merupakan keyakinan dalam diri seseorang terhadap kemampuannya untuk mencapai suatu hasil (Bandura, 2006). Dari beberapa penelitian efikasi diri dapat

digunakan untuk mengukur kepercayaan diri individu dan kemandiriannya dalam belajar. Dalam meningkatkan efikasi diri dan minat belajar siswa maka perlu diterapkan model, pendekatan, dan media yang sesuai untuk mendukung kegiatan belajar mengajar agar menjadi lebih efektif. Rendahnya efikasi diri siswa secara tidak langsung membuat minat belajar siswa menjadi berkurang.

Namun penelitian ini berfokus pada topik IPA saja. Kurikulum merdeka saat ini telah diterapkan di Sekolah Dasar. Sebagai mana yang disampaikan oleh Jusuf dan Sobari (2022) bahwa pada tahun 2022/2023 Sekolah Dasar kelas IV telah menerapkan kurikulum merdeka dalam pelaksanaan pembelajaran. Kurikulum merdeka merupakan kurikulum yang membebaskan guru untuk berinovasi dan menuntut kemandirian siswa dan guru dalam pembelajaran. Artinya guru bebas untuk memilih materi pengajaran untuk mendukung kegiatan belajar mengajarnya. Mata pelajaran IPA masuk ke dalam mata pelajaran yang digabungkan dengan mata pelajaran IPS yang disebut dengan IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam Sosial). IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) adalah mata pelajaran yang mengajak siswa untuk mempelajari gejala yang ada di alam sekitar sedangkan IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) adalah pembelajaran yang memiliki hubungan dengan kehidupan sosial merupakan pengertian IPA dan IPS menurut pendapat Kumala (2016) dan Ansori,dkk (2019).

Perlu adanya pembaharuan dalam proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan sosial dijenjang sekolah, baik dari tingkat pendidikan dasar hingga pendidikan menengah, karena masih banyak model pembelajaran yang masih tergolong konvensional, belum terlihat adanya pembaharuan dalam pembelajaran,

sehingga proses pembelajaran masih jauh dari penggunaan model pembelajaran yang baru sesuai dengan perkembangan zaman dan kondisi lingkungan sekolah serta pada lingkungan tempat siswa berada. Proses pembelajaran siswa didasarkan atas temuan gagasan ide yang mereka dapat dalam belajar, bukan hanya sekedar membaca teks bacaan yang panjang.

Berdasarkan pemaparan tersebut, maka akan dilaksanakan penelitian dengan judul “Pengaruh Model *Discovery Learning* Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Efikasi Diri dan Tanggung jawab belajar siswa Mapel IPAS Siswa SD”

1.2 Identifikasi Masalah

- 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 karena pembelajaran berlangsung dengan pendekatan yang berpusat pada guru (teacher centered).
- 3) Siswa belum mampu mengatur strategi belajarnya sendiri untuk meningkatkan hasil belajar.

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* berbantuan Media Audio Visual Terhadap Efikasi Diri dan Tanggung jawab belajar siswa Mapel IPAS Siswa Kelas IV Sekolah dasar.
- 2) Pengaruh model *discovery learning* berbantuan media audio visual terhadap Efikasi Diri Siswa kelas IV Sekolah Dasar.
- 3) Pengaruh model *discovery learning* berbantuan Media Audio Visual Terhadap Tanggung Jawab Belajar siswa Kelas IV sekolah Dasar.

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* berbantuan media audio visual terhadap Efikasi Diri pada siswa kelas IV Sekolah Dasar?
- 2) Apakah terdapat pengaruh model *discovery learning* berbantuan media audio visual terhadap Tanggung jawab belajar siswa Mapel IPAS pada siswa kelas IV Sekolah Dasar?
- 3) Apakah terdapat pengaruh secara simultan model *discovery learning* berbantuan media audio visual terhadap efikasi diri dan tanggung jawab belajar siswa Mapel IPAS pada siswa kelas IV Sekolah Dasar ?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari permasalahan yang telah dirumuskan, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh yang signifikan dalam penerapan

model pembelajaran *Discovery Learning* Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Efikasi Diri dan Tanggung jawab belajar siswa Mapel IPAS Siswa Sekolah Dasar.

1.6 Manfaat Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah dan tujuan penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut.

1) Manfaat Teoritis

Secara teoretis penggunaan model *discovery learning* berbantuan media audio visual terhadap efikasi diri dan tanggung jawab belajar siswa Mapel IPAS pada siswa kelas IV 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 Mahasiswa.

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

b. Bagi Siswa

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.

c. Bagi Guru

Pelaksanaan penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan masukan yang berharga bagi guru, serta dapat menambah wawasan dalam memilih model pembelajaran dan media pembelajaran dalam upaya untuk meningkatkan kompetensi pengetahuan IPAS.

d. Bagi Sekolah

Sebagai masukan dalam rangka mengefektifkan pembinaan serta pengembangan bagi guru agar dapat lebih profesional dalam melaksanakan proses pembelajaran sehingga mutu Pendidikan di sekolah dapat ditingkatkan.

e. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini nantinya dapat digunakan sebagai salah satu referensi dalam melakukan penelitian dan dapat memberikan suatu konsep dan fakta baru yang bisa dijadikan pedoman dalam perancangan perencanaan pembelajaran maupun pedoman dalam perancangan penelitian dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan Media Audio Visual Terhadap Efikasi Diri dan Tanggung jawab belajar siswa Mapel IPAS.



