

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Dengan IPTEK yang menyertai globalisasi, komunikasi dan penyebaran informasi kini dapat terjadi dengan pesat. Agar siswa dapat memenuhi kebutuhan global sistem pendidikan, mereka harus memperoleh pengetahuan khusus di bidang TIK. Pendidikan didefinisikan dalam UU No. 20 Tahun 2003 Pasal Ayat (1) tentang Sistem Pendidikan Nasional (dalam Sudibjo dan Wasis, 2013: 188) sebagai "usaha sadar dan sistematis untuk mewujudkan lingkungan belajar dan proses pembelajaran yang di dalamnya setiap peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kualitas spiritual, keagamaan, kepribadian, intelektual, moral, dan keterampilan yang diharapkan darinya oleh dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara" (Jumaeroh & Zuhaida, 2019: 119). Mengikuti kegiatan akademik di sekolah satu dari sekian cara untuk memperoleh pengetahuan.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) ialah satu dari sekian mata pelajaran wajib di sekolah. Disebabkan pengalaman nyata siswa berkaitan erat dengan konsep-konsep ilmiah, wajar jika mereka dapat mengaplikasikan apa yang dipelajari di kelas guna membangun keterampilan dan pengetahuan mereka sendiri. Penelitian tentang sifat-sifat fisika dan kimia alam semesta, serta penyebab dan akibat dari fenomena alam yang teramati, dikenal sebagai "ilmu pengetahuan alam" (IPA) (Juliana, 2018). IPA ialah satu dari sekian mata pelajaran wajib di sekolah sebab

materi yang dibahas dalam IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) sangat relevan dengan fenomena alam di dunia nyata. Selain itu, agar siswa memperoleh kompetensi, metode pembelajaran menekankan pada pengalaman langsung. Kemampuan menganalisis informasi secara sistematis dibutuhkan siswa ketika mereka berdiskusi tentang berbagai fenomena alam berdasar pada temuan eksperimen serta observasi oleh manusia (Rohmawati, 2020).

Kurikulum 2013 ialah usaha pemerintah dalam mewujudkan perubahan era sesuai dengan UU No. 20 Tahun 2003. Para pakar di bidang pengembangan kurikulum, pendidikan, dosen, dan pengajar kelas telah berkontribusi dalam pengembangan Kurikulum 2013 yang didasarkan pada pendahulunya. Pengetahuan, sikap, dan kemampuan semuanya tercakup dalam Kurikulum 2013. Salah satu sebutannya untuk Kurikulum 2013 ialah “kurikulum berbasis karakter dan kompetensi”. Menurut Supliyadi et al. (2017), Kurikulum 2013 bertujuan guna menanamkan nilai-nilai integritas, kreativitas, inovasi, dan efektivitas kepada masyarakat Indonesia agar mereka dapat memberikan kontribusi positif bagi masyarakat sekaligus menjunjung tinggi norma-norma berbangsa dan bernegara.

Melihat temuan observasi serta wawancara pra-PLPbD (Pengenalan Lapangan Persekolahan berbasis Daring) pada tanggal 10 Agustus 2020 - 15 Agustus 2020 di MTs Negeri 7 Banyuwangi guru masih banyak belum menerapkan *student centered* dan guru cenderung masih menggunakan metode ceramah atau model *direct instruction*. Pernyataan tersebut didukung melalui temuan penelitian (Ratna Endang et al., 2017) yang menyatakan bahwa pembelajaran masih didominasi dengan metode ceramah. Selain itu, sumber

belajar yang tersedia belum bervariasi sehingga hanya berorientasi pada buku siswa IPA beserta buku guru IPA yang diterbitkan oleh pusat kurikulum dan perbukuan. Hal itu berakibat pada batasnya ruang lingkup belajar siswa. Guru IPA mengatakan hasil belajar IPA ranah kognitif peserta didik masih rendah dari data Penilaian Akhir Semester (PAS) IPA banyak siswa memperoleh nilai belum memenuhi KKM, dan belum pernah mempergunakan aplikasi seperti media belajar berbantuan *e-* yaitu sebagai penunjang pembelajaran. Setelah peneliti klarifikasi dengan peserta didik kelas VIII saat pembelajaran *luring*, peserta didik juga mengatakan bahwa proses pembelajaran cenderung ceramah, dan model *direct instruction*. Namun mereka belum pernah dalam pembelajaran menggunakan dan banyak peserta didik kelas VIII yang mengeluh guru IPA meminta mereka untuk mengerjakan buku paket dan sering melakukan metode ceramah saja.

Pendekatan, model, metodologi, serta media pembelajaran ialah bagian dari kegiatan belajar mengajar. Akibatnya, peran mendasar media pendidikan adalah untuk melengkapi pembelajaran di kelas. Fungsi media dalam strategi pembelajaran adalah untuk melengkapi metode pengajaran yang dipilih guru (Arsyad, *et al.*, 2007: 1). Penggunaan media berbasis pembelajaran daring interaktif merupakan salah satu pendekatan untuk memanfaatkan teknologi dalam kegiatan pendidikan. Guru dapat meningkatkan pengetahuan dan daya ingat siswa dengan mengajak mereka berpartisipasi aktif di kelas melalui pemanfaatan berbagai sumber belajar (Maghfiroh & Kirom, 2018).

Satu dari banyaknya media yang bisa dipergunakan oleh guru dan peserta didik ialah . ialah pembelajaran berbasis jejaringan sosial gratis, aman, serta

mudah dikelola kapan saja dimana saja (Rahmawati *et al.*, 2019). Berdasarkan hasil penelitian (Jumaeroh, 2019), memperlihatkan hasil pembelajaran sains meningkat dengan bantuan , menurut uji statistik. Platform ini sangat memudahkan pembelajaran. Pernyataan tersebut searah dengan temuan penelitian Nofela (2019), yang menyebutkan secara signifikan penggunaan mempunyai pengaruh terkait hasil yang diperoleh siswa.

Salah satu pemanfaatan media, yaitu disparitas antara prediksi teoretis dan penerapan praktis, memerlukan pendekatan baru dalam pendidikan, salah satunya adalah pengembangan pendekatan pembelajaran. Penggunaan pendekatan pembelajaran ialah satu dari sekian komponen memengaruhi hasil belajar siswa, menurut penelitian (Ratna *et al.*, 2017). Penelitian ini menggunakan paradigma *discovery* . Hosnan (dalam Jumaeroh, 2019:119) berpendapat bahwa pembelajaran penemuan ialah pendekatan pembelajaran aktif yang mendorong siswa dalam menemukan serta menyelidiki sendiri. Tujuannya adalah agar siswa dapat menyimpan dan menerapkan informasi yang mereka peroleh, sehingga memudahkan mereka untuk meningkatkan dan memperkaya pembelajaran kognitif mereka. Di bawah bimbingan instruktur, siswa dapat belajar untuk berani mengungkapkan pemikiran mereka menggunakan paradigma ini (Putri *et al.*, 2019). Pengaplikasian paradigma *discovery* mampu menaikkan hasil belajar siswa ketika materi usaha dan pesawat sederhana, yang sejalan dengan temuan (Diska Masayu *et al.*, 2020: 131).

Pada penelitian yang dilakukan penulis, KD 3.3 dan KD 4.3 digunakan; namun, hanya materi yang berkaitan dengan usaha dan mesin dasar yang diajarkan. Penyajian materi yang terbaik dipastikan dengan penggunaan materi

yang dipilih berdasarkan proses pembelajaran penemuan (*discovery*). Pendekatan *discovery* ini bisa digunakan dalam pembelajaran IPA karena dalam pembelajaran IPA dengan materi usaha dan pesawat sederhana yang perlu adanya bantuan inovatif saat pembelajaran *daring* yang lebih nyata; tidak membatasi ruang gerak, waktu, dan tenaga, interaksi langsung antara murid dengan guru (Susilana, 2008: 9). Interaksi tersebut dilakukan peserta didik bersama guru berbantuan ketika menaikkan hasil belajar siswa.

Pertimbangan memilih mengaplikasikan paradigma *discovery* dalam menganalisis dampaknya terhadap hasil belajar siswa karena keunggulannya yang jelas. Pertama, pendekatan pembelajaran penemuan dapat membantumampu mendorong siswa mengembangkan kemampuannya. Kedua, model ini dapat menginspirasi mereka untuk belajar dan memberi mereka kepercayaan diri untuk mengajukan konsep-konsep baru. Ketiga, pendekatan tersebut mampu mendorong siswa mengingat yang mereka pelajari sebab mereka dapat mengeksplorasi konsep-konsep yang belum mereka ketahui. Keempat, model ini mendorong siswa mengembangkan keterampilan berpikir kritis beserta kemampuannya guna merumuskan teori mereka sendiri (Putri *et al.*, 2019).

Berdasarkan pemaparan permasalahan maka dilakukan penelitian berjudul “Efektivitas Model *Discovery* Berbasis terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Usaha dan Pesawat Sederhana di MTs Negeri 7 Banyuwangi”.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Mengacu latar belakang masalah tersebut yang telah dilaksanakan, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah yakni.

1. Guru dalam proses pembelajaran seharusnya inovatif dalam menggunakan model pembelajaran atau pendekatan pembelajaran atau metode pembelajaran. Namun, sebagian besar guru masih cenderung mempergunakan pendekatan ceramah dan model *direct instruction*.
2. Sumber belajar masih belum bervariasi hanya berorientasi pada buku siswa IPA dan buku guru IPA yang diterbitkan oleh pusat kurikulum dan perbukuan, Kemdikbud.
3. Hasil belajar IPA masih rendah di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75.
4. Guru Mata pelajaran IPA belum pernah menggunakan *e-* berbasis sebagai penunjang pembelajaran.
5. Pemilihan model pembelajaran yang kurang sesuai dengan karakteristik siswa serta materi, sehingga belum mampu memunculkan hasil belajar secara maksimal dan proses pembelajaran belum optimal.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Peneliti tertarik untuk mengatasi persoalan rendahnya hasil belajar siswa melalui memanfaatkan paradigma *discovery* berbasis , sebagaimana telah dijelaskan pada bagian identifikasi masalah di atas. Penelitian bermaksud mengkaji dampak paradigma *discovery* berbasis terhadap hasil belajar siswa kelas VIII di MTs Negeri 7 Banyuwangi pada materi usaha dan pesawat sederhana, sebagaimana didefinisikan dalam batasan masalah.

#### 1.4 Rumusan Masalah

Mengacu uraian batasan masalah tersebut, rumusan masalah penelitian yang diajukan sebagai berikut.

Bagaimana efektifitas pendekatan *discovery* berbasis terkait hasil belajar siswa pada materi usaha dan pesawat sederhana kelas VIII di MTs Negeri 7 Banyuwangi?

#### 1.5 Tujuan Penelitian

Melihat rumusan masalah yang disebutkan, maka penelitian ini mempunyai tujuan sebagai berikut.

Mengetahui efektifitas model *discovery* berbasis terhadap hasil belajar siswa pada materi usaha dan pesawat sederhana kelas VIII di MTs Negeri 7 Banyuwangi.

#### 1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat sebagai berikut.

##### 1. Manfaat Teoretis

Pemahaman ilmiah, secara teoretis, dapat ditingkatkan melalui penelitian ini dan dimanfaatkan sebagai dasar bagi penelitian lain.

##### 2. Manfaat Praktis

###### a. Bagi Peserta didik

Melalui memanfaatkan paradigma *discovery*, proses pembelajaran dapat lebih mudah bagi siswa. memberikan siswa kebebasan untuk belajar kapan serta di mana saja mereka mau.

b. Bagi Guru

Meningkatkan keakraban pendidik dengan pendekatan *discovery* . memudahkan pengelolaan dan penyimpanan sumber daya pendidikan. Proses pembelajaran dapat dipantau oleh guru kapan saja dan dari mana saja.

c. Bagi Sekolah

Dipergunakan menjadi referensi serta kajian dalam melaksanakan penelitian lanjutan terkait pendekatan *discovery* dalam kegiatan belajar mengajar.

