

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sumber Daya Manusia (SDM) di Indonesia setiap tahun mengalami peningkatan kualitas pendidikan. Pendidikan ditempuh dengan pendidikan formal dan pendidikan nonformal. Pendidikan formal adalah sekolah, sedangkan pendidikan nonformal seperti bimbingan belajar, kursus menari dan taman bermain (Putri, dkk., 2019). Sumber daya manusia tersebut perlu mendapatkan pendidikan yang dapat meningkatkan kualitas diri. Salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan pada sumber daya manusia adalah memberikan pendidikan yang memadai dalam setiap jenjang. Oleh karena itu, manusia perlu menempuh pendidikan agar memperoleh manusia yang berkualitas untuk masa depan.

Pendidikan memberikan dampak perubahan yang sangat besar bagi kehidupan manusia. Susanto (2013) menyatakan pendidikan adalah usaha yang dilakukan secara terus menerus dalam suasana belajar untuk membantu siswa menjadi manusia dewasa dan berbudaya. Berlangsungnya pendidikan diperlukan suatu rancangan untuk mencapai tujuan seperti kurikulum. Kurikulum di Indonesia terus mengalami pengembangan, sehingga kurikulum yang berlaku saat ini adalah kurikulum 2013. Kurikulum dikembangkan dengan tujuan siswa dapat

menjadi manusia yang beriman dan takwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berpikir lebih kreatif, inovatif, cepat dan tanggap.

Kurikulum 2013 pada pengembangan materi-materi yang dulu dirancang 1 mata pelajaran dikembangkan menjadi materi-materi terintegrasi dan terpadu dalam suatu tema yang disebut tematik terpadu (Putri, dkk., 2019). Mata pelajaran yang terintegrasi salah satunya adalah mata pelajaran IPA. Menurut Susanto (2013) IPA merupakan salah satu mata pelajaran pokok yang ada di dalam kurikulum pendidikan yang didapatkan pada jenjang SD. IPA merupakan pelajaran pokok di SD dimaksudkan agar siswa mempunyai pengetahuan, gagasan, dan konsep yang terorganisasi tentang alam sekitar. Trianto (dalam Rediarta, 2014) menyatakan IPA adalah pengetahuan yang sistematis dan dirumuskan yang berhubungan dengan gejala-gejala kebendaan dan didasarkan pengamatan. Dalam hal ini siswa bisa mempelajari gejala-gejala alam sekitar melalui pengamatan langsung yang dilakukan.

Pada hakikatnya pembelajaran IPA didefinisikan sebagai ilmu tentang alam, dapat diklasifikasikan menjadi tiga bagian, yaitu: ilmu pengetahuan alam sebagai produk, proses, dan sikap. Menurut Riastini (2016) ketiga komponen ini diharapkan dapat memahami konsep-konsep IPA yang terkait dalam kehidupan sehari-hari. Pada tingkat SD, pembelajaran IPA diharapkan mampu meningkatkan rasa ingin tahu siswa, kemampuan bertanya dan mampu mencari jawaban sendiri berdasarkan bukti yang diperoleh. Menurut Dewi, dkk. (2016) pembelajaran IPA di SD dapat dilakukan dengan penyelidikan sederhana terhadap kumpulan konsep IPA, melalui penyelidikan sederhana siswa akan mendapatkan pengalaman langsung dalam belajar. Dalam hal ini siswa dapat terlibat langsung dalam proses

pembelajaran. Tujuan IPA secara umum adalah dalam proses pembelajaran guru mampu membuat pembelajaran IPA di kelas menjadi menyenangkan dengan melibatkan siswa secara aktif (Noviyanti, dkk., 2017). Melalui keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran diharapkan nantinya akan mencapai tujuan dan hasil belajar optimal.

Namun, kondisi yang dipaparkan di atas belum sesuai dengan kenyataan di lapangan. Hal ini dibuktikan dari data PISA (*Programme for International Student Assessment*) kemampuan literasi sains siswa di Indonesia masih di bawah rata-rata jika dibandingkan dengan rerata skor internasional. Sebagaimana dikutip dari *The Organization for Economic Co-operation and Development* (OECD) pada tahun 2018 menunjukkan skor rata-rata sains siswa di Indonesia yakni 389, sedangkan skor rata-rata OECD yakni 489 (Indriani, 2019). Hal tersebut menunjukkan bahwa posisi nilai sains siswa di Indonesia masih dibawah skor rata-rata dari negara lain di dunia pada umumnya. Siswa Indonesia kurang mampu menggunakan konsep-konsep yang dipelajari di bangku sekolah untuk menyelesaikan masalah nyata dalam kehidupannya (Mahendra, 2019). Hal ini dilihat dari siswa kurang terpusat dalam proses pembelajaran IPA yang dilakukan oleh guru. Hal ini terlihat siswa kurang berperan aktif sehingga proses pembelajaran membosankan. Siswa hanya belajar melalui hafalan yang membuat kurang memahami konsep IPA itu sendiri. Hal ini diperkuat dari hasil wawancara, observasi, dan pencatatan dokumen di Gugus XIII Kecamatan Buleleng Tahun Pelajaran 2019/2020.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilaksanakan pada tanggal 22-24 Oktober 2019 dengan guru kelas IV di gugus XIII Kecamatan Buleleng diperoleh informasi sebagai berikut. 1) Pemanfaatan media pembelajaran dalam proses

pembelajaran masih kurang. Media pembelajaran IPA yang ada di sekolah jarang digunakan, sehingga banyak media yang rusak dengan sendirinya.

Selanjutnya dari hasil observasi yang dilakukan saat proses pembelajaran didapatkan hasil sebagai berikut. 1) Siswa jarang diberikan kesempatan untuk menemukan sendiri konsep atau prinsip dari materi yang dibelajarkan. Hal ini terlihat dari siswa hanya duduk diam mendengarkan penjelasan materi yang disampaikan. 2) Dalam proses pembelajaran lebih menekankan penguasaan materi dengan cara menghafal. Hal ini terlihat dalam proses pembelajaran tidak melakukan penyelidikan sederhana dalam penguasaan materi, sehingga dalam proses pembelajaran keterlibatan siswa masih kurang. 3) Cara penyampaian materi pun kurang menarik perhatian siswa karena tidak diimbangi dengan model pembelajaran yang inovatif. Hal ini menyebabkan pembelajaran kurang terpusat pada siswa sehingga interaksi antar siswa masih kurang.

Selain hasil wawancara dan observasi, didukung dengan hasil pencatatan dokumen terkait nilai pengetahuan IPA. Ditemukan hasil belajar IPA siswa kelas IV masih rendah atau dibawah KKM. Hal tersebut diperkuat dari hasil Ulangan Tengah Semester (UTS) IPA semester ganjil tahun pelajaran 2019/2020 dapat dilihat pada Tabel 1.1.

Tabel 1.1
Rata-rata UTS IPA Siswa Kelas IV Semester Ganjil
Tahun Pelajaran 2019/2020

No	Nama Sekolah	Kelas	KKM	Jumlah Siswa	Pencapaian KKM	
					Mencapai KKM	Belum Mencapai KKM
1	SDN 1 Baktiseraga	IV A	70	28	12	16
		IV B	70	34	13	21
2	SDN 1 Banjar Tegal	IV	70	28	11	17
3	SDN 2 Banjar Tegal	IV	67	25	11	14
4	SDN 3 Banjar Tegal	IV	70	8	4	4
5	SD Mutiara Singaraja	IV A	75	29	10	19
		IV B	75	27	12	15
Jumlah				179	73	106

(Sumber: Wali Kelas IV di Gugus XIII Kecamatan Buleleng, 2019)

Mengacu pada Tabel 1.1 tampak bahwa dari 179 orang siswa kelas IV di Gugus XIII Kecamatan Buleleng jumlah siswa yang mencapai KKM berjumlah 73 orang dan siswa yang belum mencapai KKM sebanyak 106 orang. Hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa kelas IV di Gugus XIII Kecamatan Buleleng Tahun Pelajaran 2019/2020 hasil belajar IPA pada aspek pengetahuan masih rendah.

Berdasarkan permasalahan di atas, perlu dicarikan solusi baik menyangkut proses pembelajaran maupun media pembelajaran sehingga memperoleh hasil belajar yang baik. Solusi untuk memperbaiki proses pembelajaran dari permasalahan tersebut adalah menerapkan model pembelajaran yang dapat mendorong siswa lebih kreatif, aktif dan mampu menemukan sendiri konsep materi sehingga pembelajaran akan lebih bermakna. Salah satu model

pembelajaran yang diduga dapat menjawab permasalahan yang dihadapi adalah model *discovery learning*. Menurut Kurniasih & Sani (2014) model *discovery learning* merupakan model pembelajaran yang dalam penyampaian materi tidak disampaikan dalam bentuk final dan saat proses pembelajaran guru akan memberikan semacam masalah yang sudah dibuat sebelumnya. Penerapan model *discovery learning* guru memberikan kesempatan siswa untuk belajar aktif dan menggali informasi dari materi yang dibelajarkan yang dibimbing oleh guru sehingga siswa lebih dominan dalam pembelajaran.

Model *discovery learning* dipadukan dengan media visual akan sangat menunjang siswa dalam proses pembelajaran. Pada pembelajaran IPA konsep materi yang disampaikan cenderung abstrak sehingga siswa sulit untuk memahami konsep materi yang disampaikan. Perlu adanya media visual agar siswa dapat belajar lebih konkret. Susilana & Riyana (2016) menyatakan media visual yaitu berupa sarana dan prasarana yang mampu memperjelas konsep yang abstrak sehingga dapat mempertinggi daya serap belajar. Media visual yang digunakan dapat berupa media gambar. Media gambar adalah media visual yang praktis digunakan. Model *discovery learning* yang diterapkan dengan berbantuan media visual dapat memberikan peluang kepada siswa untuk berpartisipasi aktif dan terlibat langsung dalam pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan tersebut, dilaksanakan penelitian eksperimen yang berjudul Pengaruh Model *Discovery Learning* Berbantuan Media Visual Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV di Gugus XIII Kecamatan Buleleng Tahun Pelajaran 2019/2020.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat ditemukan beberapa masalah sebagai berikut.

- 1) Pemanfaatan media pembelajaran dalam proses pembelajaran masih kurang.
- 2) Dalam proses pembelajaran belum mengaitkan pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari siswa.
- 3) Siswa jarang menemukan sendiri konsep atau prinsip materi yang dibelajarkan.
- 4) Siswa cenderung menghafal materi yang dibelajarkan.
- 5) Belum menerapkan model pembelajaran inovatif.
- 6) Hasil belajar IPA rendah.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dalam penelitian ini, permasalahan yang diteliti perlu dibatasi. Penelitian ini dibatasi pada masalah pemanfaatan media pembelajaran, menerapkan model pembelajaran inovatif dan hasil belajar IPA rendah.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka masalah yang dirumuskan yaitu apakah terdapat pengaruh yang signifikan model *discovery learning* berbantuan media visual terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV di Gugus XIII Kecamatan Buleleng Tahun Pelajaran 2019/2020?

1.5 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan yang telah dirumuskan, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh yang signifikan model *discovery learning* berbantuan media visual terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV di Gugus XIII Kecamatan Buleleng Tahun Pelajaran 2019/2020.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan berbagai manfaat, baik secara teoritis maupun secara praktis. Secara rinci manfaat penelitian sebagai berikut.

1) Manfaat Teoretis

Model *discovery learning* berbantuan media visual secara teoretis dapat dimanfaatkan memperluas pengetahuan tentang strategi untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran.

2) Manfaat Praktis

Berbagai manfaat praktis yang diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

a) Bagi Siswa

Penelitian ini bermanfaat bagi siswa untuk memperoleh pengalaman belajar melalui model *discovery learning* berbantuan media visual sehingga siswa lebih aktif mengikuti kegiatan belajar.

b) Bagi guru

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi bagi guru dalam mengajar pelajaran IPA yang lebih inovatif sehingga mampu meningkatkan hasil belajar.

c) Bagi kepala sekolah

Hasil penelitian ini bermanfaat bagi kepala sekolah dalam melaksanakan pembelajaran IPA sebagai upaya meningkatkan strategi pembelajaran yang efektif dan efisien di sekolah.

d) Bagi peneliti lain

Hasil penelitian ini bermanfaat bagi peneliti lain sebagai salah satu referensi bagi penelitian yang sejenis dalam mengembangkan penelitian selanjutnya.

