

BAB I

PENDAHULUAN

Bab I ini membahas mengenai (1) Latar Belakang Masalah, (2) Identifikasi Masalah, (3) Pembatasan Masalah, (4) Rumusan Masalah, (5) Tujuan Penelitian, (6) Manfaat Hasil Penelitian.

1.1 Latar Belakang Masalah

Keberhasilan suatu proses pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar siswa. Untuk mengetahui hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran tentu perlu dilakukan penilaian atau pengukuran pada setiap siswa dalam suatu pembelajaran baik pengukuran pada ranah kognitif/pengetahuan maupun ranah afektif/keterampilan (Agung, 2021). Salah satu mata pelajaran yang dapat diukur yaitu pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan mata pelajaran penting yang berperan dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis, analitis, dan kreatif siswa. Keberhasilan dalam proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh metode dan media pembelajaran yang digunakan. Berkaitan dengan hal tersebut maka kurikulum yang tepat sangat diperlukan di Indonesia sehingga dapat menghasilkan generasi penerus bangsa yang berkualitas. Kurikulum Merdeka merupakan suatu kebijakan pendidikan yang dicanangkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) Indonesia yang bertujuan untuk memberikan fleksibilitas kepada sekolah dan guru dalam menentukan pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Kurikulum ini

memfokuskan pada pengembangan kompetensi dan karakter melalui pembelajaran yang lebih mendalam, personal, dan kontekstual.

Kurikulum dalam bidang pendidikan sangat erat kaitannya dalam mengembangkan kompetensi tiap-tiap siswa. Salah satu kompetensi yang dapat dikembangkan yaitu kompetensi pengetahuan. Kompetensi pengetahuan IPAS merupakan kemampuan yang dimiliki oleh siswa yang digunakan untuk memenuhi capaian pembelajaran setelah siswa memperoleh pembelajaran. Kompetensi dapat diartikan sebagai perpaduan antara pengetahuan, sikap serta keterampilan yang digunakan sebagai panduan pengukuran keaktifan siswa yang meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik dalam proses pembelajaran (Juliarta dkk., 2020). Kompetensi merupakan pernyataan yang menyajikan suatu kemampuan yang bisa diamati dan diukur untuk mencapai keberhasilan pada proses pembelajaran (Sari dkk., 2020). Kompetensi pengetahuan tidak semata-mata hanya berpatokan dengan penjelasan dari guru saja, melainkan pada informasi yang telah diperoleh siswa dan cara siswa mengolah informasi sesuai dengan pemahaman yang dimiliki. Sehingga, guru dan siswa perlu bekerja sama agar tercapainya kompetensi pengetahuan yang diinginkan. Menurut panduan Pembelajaran dan Asesmen Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Menengah oleh Badan Standar Kurikulum, Asesmen, dan Pendidikan (BSKAP) siswa dinyatakan mencapai nilai kriteria ketercapaian dengan kategori ketuntasan tertinggi apabila berada pada rentang 86-100%. Sedangkan, berdasarkan Penilaian Acuan Patokan (PAP) siswa dinyatakan lulus, apabila siswa tersebut memiliki penguasaan 65% (Agung & Jampel, 2022). Dunia pendidikan tentu memerlukan suatu penilaian yang digunakan untuk mengukur

kemampuan siswa baik pengetahuan maupun keterampilan yang dimiliki oleh tiap-tiap individu dengan menggunakan pedoman PAP seperti pada Tabel 1.1 berikut.

Tabel 1.1
Penilaian Acuan Patokan (PAP) dengan Skala 5 (Lima)

Persentase Penguasaan	Nilai Angka	Nilai Huruf	Predikat
90-100	4	A	Sangat Tinggi
80-89	3	B	Tinggi
65-79	2	C	Sedang
40-64	1	D	Rendah
00-39	0	E	Sangat Rendah

(Sumber: Agung 2022)

Kompetensi pengetahuan siswa dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor salah satunya yaitu faktor eksternal yang meliputi lingkungan sosial dan non sosial serta pendekatan belajar, yang di dalamnya meliputi strategi dan metode yang digunakan dalam proses pembelajaran (Putra, 2021). Berdasarkan observasi awal yang telah dilakukan dengan guru wali kelas IV di Gugus III Mengwi pada tanggal 14 Juni 2025, terdapat beberapa masalah yang terjadi pada pembelajaran IPAS. Dari hasil observasi yang dilakukan menunjukkan bahwa kompetensi pengetahuan siswa kelas IV di Gugus III Mengwi pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) belum optimal. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar beberapa siswa yang belum mencapai standar nasional yang ditetapkan, yaitu 86. Nilai yang diperoleh siswa yang belum tuntas umumnya berada pada rentang 73–80, sehingga masih berada di bawah standar yang telah ditetapkan. Berdasarkan data yang diperoleh, dari total 285 siswa kelas IV di Gugus III Mengwi, terdapat 100 siswa yang belum mencapai standar ketuntasan minimal nasional. Dengan demikian, lebih dari sepertiga siswa masih belum memenuhi nilai minimal yang ditetapkan, yaitu 86. Salah satu faktor yang memicu hal tersebut ialah proses pembelajaran

yang kurang optimal dan penggunaan model pembelajaran yang kurang bervariasi. Selain itu, di beberapa sekolah terdapat guru yang menjelaskan materi dengan menggunakan metode ceramah tanpa menggunakan media sehingga menyebabkan minat dan motivasi belajar siswa rendah.

Dari permasalahan tersebut salah satu cara untuk mengatasinya adalah dengan merancang sebuah pembelajaran yang inovatif dan kreatif yang dapat membangun perhatian siswa dengan mengaplikasikan model pembelajaran yang sesuai dengan materi sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar. Dalam proses pembelajaran perlu diterapkannya model pembelajaran guna membantu ketercapaian proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran sehingga membuat siswa lebih mudah memahami materi dan siswa jauh lebih bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat menyelesaikan permasalahan tersebut yaitu model *Discovery Learning*.

Discovery Learning merupakan sebuah model pembelajaran yang mendapatkan berbagai informasi maupun data dari proses percobaan maupun pengamatan. Model *Discovery Learning* merupakan model yang dapat melatih siswa menemukan sendiri informasi dan pengetahuannya berdasarkan hasil yang diperoleh melalui kegiatan observasi, siswa kemudian membandingkan kenyataan di lingkungannya dengan pengetahuan yang telah siswa miliki sebelumnya (Artawan dkk., 2020). Model pembelajaran *Discovery Learning* merupakan model pembelajaran yang mempunyai strategi sebagai cara mendorong siswa melakukan observasi, eksperimen, atau melakukan suatu tindakan ilmiah yang kemudian dari melakukan observasi, eksperimen atau melakukan suatu tindakan ilmiah siswa

mendapatkan kesimpulan dari kegiatan tersebut sehingga siswa memiliki peningkatan pada kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan (Noor dkk., 2022). Model *Discovery Learning* merupakan sebuah pendekatan yang membimbing siswa untuk menemukan pengetahuan melalui interaksi langsung dengan berbagai informasi maupun data sehingga perlu melibatkan kegiatan observasi, eksperimen, atau kegiatan eksplorasi yang mampu mengembangkan pemahaman siswa secara mandiri (Biya dkk., 2023). Model *Discovery Learning* merupakan sebuah model pembelajaran yang dapat meningkatkan cara siswa belajar dengan aktif melalui kegiatan menemukan dan mencari informasi sendiri sehingga sulit untuk dilupakan oleh siswa (Dari & Sudatha, 2022). Sehingga dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Discovery Learning* ini adalah model pembelajaran yang bersifat kritis yang dimana pada proses pembelajaran siswa diajak melakukan sebuah eksperimen atau observasi sehingga dari kegiatan tersebut siswa akan mendapatkan hasil yang relevan dari percobaan yang sudah dilakukan. Dalam model ini, siswa didorong untuk berpikir kritis dan kreatif, mencari solusi dari masalah yang diberikan, serta menarik kesimpulan secara mandiri. Proses ini dapat meningkatkan pemahaman konseptual siswa dan membuat belajar menjadi pengalaman yang lebih menyenangkan dan bermakna.

Selain kegiatan pembelajaran yang inovatif dan kreatif salah satu hal yang menunjang proses pembelajaran yaitu penggunaan media pembelajaran untuk mendukung siswa memahami konsep materi serta untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Diantara banyaknya media pembelajaran yang menggunakan teknologi yang bisa digunakan oleh guru adalah *PowerPoint* interaktif. Di era Revolusi Industri 4.0

ini pemanfaatan teknologi dalam pengajaran di SD dapat meningkatkan minat belajar siswa, mendorong siswa berfikir kritis, kreatif, dan inovatif. *PowerPoint* interaktif merupakan sebuah perangkat *software* yang dirancang menggunakan fitur *hyperlink* dan *action* pada media *Microsoft PowerPoint* yang dapat menarik minat belajar siswa sehingga hasil belajar siswa meningkat.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menguji dan menganalisis pengaruh penerapan model *Discovery Learning* terhadap kompetensi pengetahuan IPAS pada materi perubahan wujud zat pada siswa kelas IV. Dengan memahami pengaruh model *Discovery Learning* terhadap kompetensi pengetahuan siswa, dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif serta dapat diterapkan oleh guru-guru dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan IPAS di sekolah dasar. Berdasarkan penjelasan tersebut, maka dilakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbantuan *PowerPoint* Interaktif Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPAS Siswa Pada Materi Perubahan Wujud Zat Kelas IV Gugus III Mengwi”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yaitu sebagai berikut.

- 1) Kurangnya minat siswa untuk menguasai materi pembelajaran sehingga siswa bosan dan tidak fokus dalam belajar.
- 2) Sumber belajar dari guru hanya mengacu pada buku paket pelajaran di sekolah.
- 3) Kurangnya kompetensi Pengetahuan IPAS siswa kelas IV SD Gugus III Mengwi.

- 4) Kurangnya variasi dalam penggunaan model pembelajaran khususnya dalam pelajaran IPAS sehingga mempengaruhi kompetensi pengetahuan siswa.
- 5) Terbatasnya penggunaan media pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan dengan latar belakang dan identifikasi permasalahan tersebut, menunjukkan bahwa permasalahan yang ada cukup luas, sehingga perlu adanya pembatasan masalah yang diteliti oleh peneliti. Pembatasan masalah dalam penelitian ini yaitu kurangnya variasi atau penggunaan model pembelajaran, media pembelajaran dan kompetensi pengetahuan IPAS.

Berdasarkan hal tersebut, maka penelitian ini dibatasi pada Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbantuan *PowerPoint* Interaktif Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPAS Siswa Pada Materi Perubahan Wujud Zat Kelas IV Gugus III Mengwi.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut:

- 1) Bagaimana kompetensi pengetahuan IPAS siswa yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan *power point* interaktif pada Materi Perubahan Wujud Zat Kelas IV Gugus III Mengwi?
- 2) Bagaimana kompetensi pengetahuan IPAS siswa yang tidak dibelajarkan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan *power point* interaktif pada Materi Perubahan Wujud Zat Kelas IV Gugus III Mengwi?

- 3) Apakah terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan *PowerPoint* Interaktif terhadap kompetensi pengetahuan IPAS siswa pada materi perubahan wujud zat kelas IV Gugus III Mengwi?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Untuk mengetahui kompetensi pengetahuan IPAS siswa yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan *power point* interaktif pada Materi Perubahan Wujud Zat Kelas IV Gugus III Mengwi.
- 2) Untuk mengetahui kompetensi pengetahuan IPAS siswa yang tidak dibelajarkan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan *power point* interaktif pada Materi Perubahan Wujud Zat Kelas IV Gugus III Mengwi.
- 3) Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan *PowerPoint* Interaktif terhadap kompetensi pengetahuan IPAS siswa pada materi perubahan wujud zat kelas IV Gugus III Mengwi.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Dalam penelitian ini hasil belajar yang diperoleh dapat bermanfaat baik secara teoritis maupun praktis. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Manfaat teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini dapat menunjang konsep-konsep pembelajaran baik pada mata pelajaran IPAS maupun mata pelajaran yang lainnya.

2) Manfaat Praktis

Selain bermanfaat secara teoritis, penelitian ini juga bermanfaat secara praktis, yaitu bermanfaat bagi peneliti, guru, bagi siswa serta bermanfaat bagi lembaga pendidikan. Adapun manfaat praktis dari penelitian ini diantaranya oleh:

a) Bagi Guru

Penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi untuk membantu para guru di sekolah dalam pengelolaan kegiatan pembelajaran khususnya pada proses belajar mengajar di kelas. Penerapan model *Discovery Learning* dalam pembelajaran IPAS dapat meningkatkan kompetensi pengetahuan siswa.

b) Bagi Siswa

Dari hasil penelitian ini siswa dapat memperoleh pengalaman belajar yang jauh lebih bermakna dan efektif dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan agar potensi siswa dapat berkembang dan siswa mampu berpartisipasi aktif di dalam kelas saat pembelajaran berlangsung.

c) Bagi Peneliti

Melalui penelitian ini dapat menambah ilmu pengetahuan, pengalaman, serta wawasan baru mengenai model-model pembelajaran khususnya model pembelajaran *Discovery Learning*. Penelitian ini juga dapat dijadikan sebagai salah satu rujukan atau referensi untuk melakukan penelitian yang jauh lebih baik pada penelitian yang memiliki variabel sama ataupun variabel yang berbeda.