

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di abad ke-21 berlangsung dengan cepat. Perkembangan teknologi dan informasi yang semakin maju memberikan dampak positif bagi kualitas pendidikan. Pendidikan sebagai sarana untuk mengembangkan kemampuan, potensi, kecerdasan hingga tingkah laku dalam setiap individu. Pendidikan berdampak pada potensi individu agar menjadi lebih baik. Hal ini tertuang dalam Undang-Undang No. 20 pasal 3 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa tujuan pendidikan adalah untuk berkembangnya potensi siswa 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 (Kemdiknas No. 20 Tahun 2003 pasal 3).

Keberhasilan dalam pembelajaran dapat dilihat dari proses pembelajaran dan hasil belajar yang dicapai siswa dan dapat diukur dari hasil tes yang diberikan oleh guru. Peningkatan hasil belajar dapat dilakukan dengan memperbaiki proses belajar. Belajar menekankan pada siswa serta proses yang menyertai dalam usaha meningkatkan secara kognitif, afektif dan psikomotoriknya, sedangkan istilah pembelajaran mengarah pada proses guru seharusnya melakukan pengorganisasian materi pelajaran siswa dan lingkungan dengan

tujuan agar siswa dapat belajar secara lebih baik dan optimal (Irham, 2019:116).

IPA adalah pengetahuan yang rasional dan objektif tentang alam semesta dan segala isinya. IPA bukan penguasaan kumpulan pengetahuan berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja namun merupakan sebuah proses penemuan serta pembuktian. Pembelajaran IPA diharapkan mengantar peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar serta menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah (Hutauruk, 2018:123-124). IPA juga berperan dalam pembentukan berpikir dalam kaitannya dalam mempelajari alam sehingga manusia menjadi mengerti, beretika, dan lebih dekat dengan Tuhannya (Dessty, 2017:4)

Berdasarkan laporan *Programme International Student Assesment* (PISA) yang dirilis terakhir tahun 2018. Indonesia menempati urutan ke 71 di bidang sains dari 79 negara yang terlibat (Tohir, 2019). Rendahnya hasil belajar IPA dapat dipengaruhi dari berbagai faktor. Rendahnya hasil belajar siswa juga dinyatakan oleh (Ardianti, 2015) pada penelitian di SMPN 1 Sluke bahwa hasil belajar siswa masih jauh dibawah KKM yang telah ditentukan. Hasil belajar adalah terjadinya perubahan pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut yaitu peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dari sebelumnya (Hamalik, 2008).

Fakta empiris lainnya yang menyatakan kualitas pendidikan di Indonesia belum menunjukkan hasil yang memuaskan adalah dalam penelitian yang

dilakukan oleh Refnadi (2018) mengenai hasil pemetaan akses dan mutu pendidikan tahun 2013-2014 oleh *The Learning Curve- Person* dari 40 negara, Indonesia berada pada posisi paling akhir. Hal ini telah menunjukkan rendahnya prestasi belajar yang diperoleh siswa sehingga perlu dikaji faktor yang mempengaruhinya. Rendahnya prestasi belajar menjadi indikator masih rendahnya kualitas pendidikan di Indonesia. Permasalahan umum yang terjadi dalam pembelajaran IPA adalah kurangnya minat belajar siswa, berdasarkan hasil wawancara terbatas dengan siswa menunjukkan sebagian besar siswa menyatakan bahwa mata pelajaran IPA memiliki konsep yang sulit dipahami oleh siswa. Siswa kurang berminat dengan pembelajaran IPA karena pembelajaran IPA dianggap mata pelajaran yang tidak menarik (Sari, 2018).

Berdasarkan penelitian oleh (Jaya, 2013) guru masih menggunakan model pembelajaran ceramah sehingga kurang efektif untuk beberapa materi khususnya materi IPA. Berdasarkan pengamatan di sekolah, proses pembelajaran di sekolah kurang melibatkan siswa. Guru sebagian besar menggunakan model pembelajaran lama dengan menggunakan metode ceramah (Sari, 2018). Hal tersebut memberikan dampak buruk bagi siswa yaitu menjadi siswa pasif dan tidak kreatif karena tidak ada kesempatan untuk mengembangkan kemampuan. Hal ini menyebabkan rendahnya motivasi belajar yang berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa khususnya dalam pembelajaran IPA. Hal tersebut dapat disebabkan karena kurangnya kreatifitas guru dalam mengemas materi sehingga siswa merasa bosan dalam proses pembelajaran. Selain itu, pemilihan model pembelajaran yang kurang tepat sehingga mempengaruhi hasil belajar

siswa. Siswa mengungkapkan bahwa banyak informasi yang diberikan kepada siswa serta diolah oleh siswa (Rizal, 2014). Hal tersebut juga terjadi di SMPK Harapan Denpasar khususnya dalam mata pelajaran IPA.

Siswa seharusnya belajar lebih banyak dari lingkungan sekitarnya, memberikan siswa kemandirian untuk mendapatkan sesuatu hal yang baru dalam proses pembelajaran dari pada siswa hanya berpatokan pada buku panduan yang diberikan oleh guru saja, siswa juga lebih banyak mencoba praktikum dan berhipotesis sehingga dapat meningkatkan keterampilan siswa dan meningkatkan hasil belajar. Hasil belajar adalah terbentuknya perubahan pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur bentuk pengetahuan, sikap serta keterampilan. Perubahan tersebut adalah peningkatan dan pengembangan siswa ke arah yang lebih baik (Hamalik, 2008). Hasil belajar siswa yang rendah bidang sains dipengaruhi oleh proses pembelajaran yang terpusat pada guru sebagai sumber informasi sehingga siswa menjadi pasif (Degeng, 2000). Siswa di SMPK Harapan Denpasar juga mempunyai masalah pada rendahnya *Self-efficacy* siswa.

Berdasarkan *The SEA'S program* dalam kumalasari (2018) menyebutkan gejala siswa yang memiliki *self-efficacy* rendah antara lain: (1) meragukan kemampuannya, (2) menghindari tugas yang dianggap sulit, (3) cepat menganggap sulit, (4) mudah menyerah dan malas, (5) Cepat menyerah, (6) malu menjawab ketika guru memberikan pertanyaan yang mudah, (7) meyakini seakan-akan segalanya akan gagal. Selain itu, *self-efficacy* siswa juga kurang dikarenakan guru yang kurang melibatkan siswa dengan baik selama proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian oleh Sari (2018) yaitu rendahnya

*self-efficacy* siswa di SMPN 1 kamal Bangkalan karena kurang dilibatkannya siswa dalam pembelajaran sehingga siswa pasif dalam pembelajaran.

*Self-efficacy* adalah keyakinan bahwa seseorang siswa. *Self-efficacy* berdampak besar kepada perilaku siswa. Bandura (1997) menjelaskan *Self-efficacy* adalah kepercayaan individu tentang kemampuannya dalam menyelesaikan sesuatu serta hasil yang didapat. *Self-efficacy* yang rendah pada siswa dapat dilihat dari tidak ada usaha belajar untuk ujian karena sudah yakin tidak bisa mengerjakan ujian. *Self-efficacy* akan meningkat seiring dengan perkembangan akademis dan fisik siswa. Perkembangan *self-efficacy* siswa akan meningkat jika dalam proses pembelajaran siswa diberikan kesempatan untuk menumbuhkan kemandirian belajarnya. Model pembelajaran tidak sesuai dengan kebutuhan siswa juga merupakan faktor rendahnya hasil belajar dan *Self-efficacy* siswa. Pembelajaran yang menarik akan meningkatkan rasa percaya diri siswa dalam mengikuti dan menyelesaikan proses pembelajaran. Hal tersebut juga disampaikan oleh (Kesan, 2018) siswa yang melatih keterampilannya dalam proses pembelajaran akan mempengaruhi akademik serta meningkatkan keyakinan diri.

Model *Discovery inquiry* adalah penggabungan dua model yaitu penemuan (*discovery*) dan model pencarian (*inquiry*) (Amien, 1979). *Discovery inquiry* yaitu model yang menuntut siswa menemukan sendiri. Hal ini menyebabkan informasi yang diperoleh bertahan lebih lama. *Discovery inquiry* sesuai dengan langkah-langkah dalam metode ilmiah serta teori kognitif Piaget (Nirwana, 2011). *Discovery inquiry E-learning* mengharuskan siswa mencari pemecahan masalah

sendiri sehingga menghasilkan pengetahuan yang diperoleh benar-benar bermakna (Dahar, 2006). Model pembelajaran *Discovery inquiry E-learning* sangat efektif dipakai untuk pembelajaran. Hal tersebut dikuatkan oleh Ardianti (2015) bahwa berdasarkan hasil uji-t menunjukkan *Discovery inquiry learning E-learning* berpengaruh terhadap hasil belajar (kognitif, psikomotorik, dan efektif) siswa.

*E-learning* adalah pemanfaatan teknologi informasi dalam proses belajar mengajar. Chandrawati (2010) menyatakan *e-learning* adalah pembelajaran yang tidak mengharuskan adanya pertemuan di dalam sekolah dengan bantuan teknologi. *E-learning* adalah pemanfaatan media elektronik membantu kegiatan pembelajaran (Daryonto, 2016). *E-learning* membantu berlangsungnya pembelajaran tanpa siswa dan guru bertemu secara langsung. Hal ini dapat membantu proses pembelajaran karena lebih fleksibel.

Dengan diterapkannya model *Discovery inquiry E-learning* diharapkan peserta didik di SMPK Harapan Denpasar dapat memahami materi pelajaran IPA dengan baik. Dengan demikian pembelajaran akan menjadi lebih bermakna karena tidak hanya berpedoman pada buku tetapi melihat pengembangan proses keterampilan serta berpikir kritis siswa. Penggunaan model *Discovery inquiry* yang diintegrasikan secara *e-learning* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar IPA dan *Self-efficacy* peserta didik.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan dalam latar belakang tersebut dapat mengidentifikasi

beberapa permasalahan diantaranya sebagai berikut:

- 1) Penggunaan metode ceramah membuat peserta didik kehilangan kebebasan untuk hal-hal baru sendiri dalam proses pembelajaran.
- 2) Rendahnya hasil belajar IPA dan *Self-efficacy* peserta didik.
- 3) Model pembelajaran yang diterapkan oleh guru membosankan
- 4) Pembelajaran masih berpusat kepada siswa

### 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan beberapa indentifikasi masalah penelitian, selanjutnya yang difokuskan pada poin tiga yaitu rendahnya hasil belajar IPA dan *Self-efficacy* peserta didik. Oleh sebab itu, penelitian ini akan menggunakan model pembelajaran *Discovery inquiry E-learning* untuk meningkatkan hasil belajar IPA dan *Self-efficacy* peserta didik.

### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang dilakukan maka permasalahan yang terpilih dapat dirumuskan sebagai berikut:

- 1) Bagaimanakah perbedaan pengaruh penggunaan *Discovery inquiry E-learning* dengan *Direct e-learning* terhadap hasil belajar IPA?
- 2) Bagaimanakah perbedaan pengaruh penggunaan *Discovery inquiry E-learning* dengan *Direct e-learning* terhadap *Self-efficacy* siswa?
- 3) Secara simultan bagaimanakah perbedaan pengaruh penggunaan *Discovery-inquiry E-learning* dengan *Direct e-learning* terhadap hasil belajar IPA dan *Self-efficacy* siswa?

### 1.5 Tujuan

- 1) Untuk mengetahui, mendeskripsikan dan menganalisis perbedaan pengaruh penggunaan *Discovery inquiry E-learning* dengan *Direct e-learning* terhadap hasil belajar IPA
- 2) Untuk mengetahui, mendeskripsikan dan menganalisis perbedaan pengaruh penggunaan *Discovery inquiry E-learning* dengan *Direct e-learning* terhadap *Self-efficacy* siswa.
- 3) Untuk mengetahui, mendeskripsikan dan menganalisis secara simultan perbedaan pengaruh penggunaan *Discovery- inquiry E-learning* dengan *Direct e-learning* terhadap hasil belajar IPA dan *Self-efficacy* siswa.

### 1.6 Manfaat Penelitian

- Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangan sekaligus menambah referensi penelitian di bidang pendidikan khususnya bidang IPA dan diharapkan dapat memberikan informasi mengenai model *Discovery inquiry E-learning*.

- Manfaat Praktis

Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi sekolah, yaitu hasil penelitian ini akan memberikan kontribusi dalam meningkatkan hasil belajar IPA dan meningkatkan *Self-*



*efficacy* siswa

