

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Menurut Mutmainah (2022), pendidikan adalah proses pengembangan potensi manusia yang diperlukan untuk mencapai kesuksesan dalam berbagai aspek kehidupan sehari-hari. Ilmu pengetahuan dan teknologi menjadi komponen utama dalam meningkatkan kualitas dan potensi setiap manusia. Perkembangan teknologi informasi telah membawa perubahan signifikan di sektor pendidikan. Menurut Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003, tujuan Pendidikan Nasional adalah untuk mengembangkan keterampilan dan kemampuan bangsa agar dapat meningkatkan kualitas hidup mereka. Tujuan lainnya adalah untuk mengembangkan potensi mereka sehingga mereka dapat menjadi manusia yang cakap dan taat kepada Tuhan Yang Maha Esa, sehat, cerdas, kreatif, dan mandiri, serta warga negara yang demokratis dan berbudi luhur.

Standar pendidikan di suatu negara dipengaruhi oleh berbagai komponen seperti guru bahan ajar fasilitas dan kurikulum yang diterapkan di sekolah. Setiap periode tertentu kurikulum ini mengalami perubahan sesuai dengan kebijakan pemerintah dan perkembangan zaman (Fitriyani, 2023). Kurikulum yang berlaku pada sistem pendidikan di Indonesia saat ini adalah Kurikulum Merdeka. Kurikulum Merdeka yaitu konsep kurikulum yang mengedepankan kemandirian siswa dengan karakteristik pembelajaran berbasis proyek. Pelaksanaan pembelajaran pada Kurikulum Merdeka menerapkan pembelajaran yang berpusat pada siswa dengan guru sebagai fasilitator. Hal ini berarti bahwa peserta didik

diberikan ruang untuk mengembangkan potensinya sesuai minat dan bakat individu dengan didampingi oleh guru

Kurikulum Merdeka mengintegrasikan pendidikan IPA dan IPS ke dalam satu kesatuan yang dikenal dengan Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Anak usia SD cenderung menilai sesuatu secara utuh serta integrasi kedua pelajaran tersebut. Penggabungan mata pelajaran IPA dan IPS diharapkan memungkinkan anak mengembangkan keterampilan sosial dan lingkungan dalam satu lingkungan.

Menurut Powler dalam Samatowa (2016:3) Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan disiplin ilmu yang mengeksplorasi fenomena alam dan objek-objek dengan cara yang sistematis dan saling berhubungan sehingga menjadi salah satu aspek yang sangat vital. Pendidikan IPA dianggap sebagai suatu ekosistem yang berkesinambungan. Setiap guru perlu memahami cara mengajarkan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan metode yang tepat untuk mengajarkannya di kelas. Proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) melibatkan tiga langkah utama. Langkah pertama adalah perencanaan, di mana guru merancang bagaimana pembelajaran akan dilakukan. Langkah kedua adalah pelaksanaan, yaitu saat guru dan siswa menjalankan rencana tersebut. Langkah terakhir adalah analisis, di mana guru mengevaluasi hasil pembelajaran yang telah terjadi (Wisudawati & Sulistyowati, 2014:26).

Menurut Sinar (2018:20-21) menyatakan bahwa hasil belajar yaitu prestasi yang dicapai setelah peserta didik menyelesaikan berbagai materi dalam proses pembelajaran. Hasil belajar merupakan proporsi untuk menilai seberapa berhasil siswa dalam menjalani proses pembelajaran. Keberhasilan siswa dapat diukur ketika mereka memahami materi pelajaran baik dalam aspek pengetahuan maupun

keterampilan yang didapatkan. Oleh karena itu, untuk mencapai hasil belajar yang diharapkan, maka perlu adanya model atau metode pembelajaran yang cenderung efektif sehingga mampu menghasilkan hasil belajar yang diharapkan dengan baik melalui proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV yang dilaksanakan pada tanggal 19 Juli 2025, diketahui bahwa SDN Blega 1 telah menggunakan Kurikulum Merdeka. Guru menggunakan berbagai metode seperti ceramah, + tanya jawab, diskusi kelompok dan terkadang menggunakan model pembelajaran seperti model *talking stick* dan UbD (*Understanding by Design*). Hal tersebut dilakukan guru agar siswa tidak merasa bosan ketika pembelajaran berlangsung. Namun, meskipun demikian masih terdapat sekitar 20% siswa yang pasif dalam proses pembelajaran. Guru mengungkapkan bahwa hal tersebut disebabkan karena karakteristik siswa yang beragam. Terdapat sebagian siswa yang kesulitan memahami materi yang bersifat abstrak, seperti pada mata pelajaran IPA materi gaya gravitasi, gaya magnet, perubahan wujud benda, energi hingga anatomi tubuh manusia. Selain itu, keterbatasan waktu juga menjadi faktor penghambat pembelajaran. Faktor lain juga berasal dari kedisiplinan siswa yang sering terlambat masuk kelas serta kurangnya konsentrasi siswa ketika proses pembelajaran.

Permasalahan pembelajaran tersebut juga ditunjukkan dengan pencapaian hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA yang masih dibawah Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) sekolah yaitu 65 untuk mata pelajaran IPA. Menurut Depdikbud dalam Trianto (2015:241) kriteria ketuntasan belajar individu dan klasikal bahwa: ``Setiap siswa dikatakan tuntas belajarnya (ketuntasan individu) jika proporsi jawaban benar siswa  $\geq 70\%$  dan suatu kelas dikatakan tuntas

belajarnya (ketuntasan klasikal) jika dalam kelas tersebut terdapat  $\geq 85\%$  siswa yang tuntas belajarnya``. Data hasil belajar IPA menunjukkan bahwa siswa kelas IV SDN Blega 1 masih kurang memahami mata pelajaran IPA yang ditunjukkan dengan data, kelas IV A dari 29 siswa terdapat hanya sebanyak 62% yang tuntas pada lingkup materi 4 yaitu pada Bab 4 Berkenalan dengan energi, 62% yang tuntas pada penilaian Sumatif Tengah Semester (STS), dan 55% yang tuntas pada penilaian Sumatif Akhir Semester (SAS). Sedangkan kelas IV B dari 16 siswa terdapat hanya sebanyak 58% yang tuntas pada lingkup materi 4, 63% yang tuntas pada penilaian Sumatif Tengah Semester (STS), dan 63% yang tuntas pada penilaian Sumatif Akhir Semester (SAS).

Hal ini dijelaskan lebih lanjut dengan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 28 Juli 2025, yang menunjukkan bahwa masih terdapat beberapa kendala pada pembelajaran IPA. Terdapat peserta didik yang belum menunjukkan keaktifan secara maksimal. Hanya sebagian kecil siswa aktif yang mengajukan pertanyaan atau menjawab pertanyaan, sementara siswa lainnya lebih pasif. Selain itu, hasil observasi juga menunjukkan bahwa guru masih sangat ketat dalam hal penggunaan sumber belajar yang terutama terbatas pada buku teks. Meskipun media pembelajaran yang digunakan juga melibatkan benda-benda sekitar, variasinya masih terbilang kurang. Sebaliknya, metode pengajaran yang digunakan oleh guru cukup beragam, seperti ceramah, diskusi kelompok, dan tanya jawab. Namun, variasi metode ini cenderung konvensional, yang berarti tidak selalu dapat meningkatkan pembelajaran siswa secara ideal.

Berdasarkan hasil angket yang telah diberikan kepada peserta didik kelas IV SDN Blega 1, diperoleh informasi bahwa sebagian besar siswa merasa

pembelajaran IPA kurang menarik dan membosankan. Sebagian besar siswa menyampaikan bahwa guru cenderung menggunakan metode ceramah dan penugasan. Selain itu, siswa juga merasa kesulitan mempelajari materi IPA yang bersifat abstrak, sehingga diperlukan contoh nyata atau dikaitkan seperti dalam kehidupan sehari-hari. Siswa juga mengaku lebih menyukai pembelajaran yang dilakukan secara langsung dan diskusi kelompok. Hal tersebut dapat membuat siswa dengan mudah mengingat dan mudah paham akan materi jika dilakukan dengan mencoba atau praktik secara langsung.

Berdasarkan hasil wawancara, data hasil belajar, observasi dan angket tersebut maka dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran IPA di kelas IV SDN Blega 1 masih perlu adanya inovasi yaitu pada model pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan, keterlibatan dan pemahaman siswa secara optimal. Salah satu model yang diyakini dapat membantu adalah model *Discovery Learning*. Model *Discovery Learning* yaitu model pembelajaran yang mengharuskan guru untuk kreatif dalam menciptakan kondisi pembelajaran yang mendorong peserta didik berperan aktif dalam menemukan dan membangun pemahaman secara mandiri (Astari, 2018).

Melalui model *Discovery Learning*, peserta didik tidak hanya mendapatkan informasi dari guru, tetapi dilibatkan secara aktif ketika proses pembelajaran melalui kegiatan mengamati fenomena, mengajukan pertanyaan, mengumpulkan informasi, dan menarik kesimpulan secara mandiri. Proses pembelajaran tersebut sejalan dengan karakteristik Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berpusat pada siswa, sehingga penerapan model *Discovery Learning* pada pembelajaran IPAS diharapkan mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih

bermakna, membantu siswa memahami konsep sumber energi dan perubahan bentuknya secara lebih mendalam, serta berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Sejalan dengan pendapat Yuliana (2018:28) yang menyebutkan bahwa model *Discovery Learning* berpotensi membantu siswa dalam mencapai hasil belajar yang lebih baik. Model ini sangat tepat untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran karena pendekatannya yang berbasis penemuan.

Sebagai landasan dalam penelitian ini, digunakan beberapa penelitian terdahulu yang relevan, di antaranya penelitian yang dilakukan oleh Rahmatussakina (2018) dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika di MI Al-‘Adli Palembang Tahun 2017/2018, serta penelitian oleh Zulastri (2017) yang berjudul Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Discovery Learning* terhadap Hasil Belajar Materi Sifat Bangun Datar Siswa Kelas III MI Nurul Islam Semarang Tahun 2016/2017. Selain itu, penelitian lain yang dilakukan oleh Ade Payossi (2020) dengan judul Pengaruh Model *Discovery Learning* terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas IV SDN 14 Kabupaten Kepahiang Tahun 2019/2020 juga dijadikan sebagai rujukan. Hasil dari penelitian-penelitian tersebut menunjukkan bahwa penerapan model *Discovery Learning* mampu meningkatkan hasil belajar siswa, yang ditunjukkan oleh nilai *posttest* yang lebih tinggi dibandingkan dengan nilai *pretest*. Model *Discovery Learning* diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan serta meningkatkan kemampuan siswa dalam menerapkan konsep yang dipelajari untuk menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dijelaskan, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model *Discovery Learning* Terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas IV SDN Blega 1 Kabupaten Bangkalan.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu “Adakah pengaruh yang signifikan dari penerapan model *Discovery Learning* Terhadap Hasil Belajar IPAS Pada Siswa Kelas IV SDN Blega 1 Kabupaten Bangkalan?”.

## **1.3. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan dilakukannya penelitian ini yaitu guna mengetahui “Adakah pengaruh yang signifikan dari penerapan model *Discovery Learning* Terhadap Hasil Belajar IPAS Pada Siswa Kelas IV SDN Blega 1 Kabupaten Bangkalan.

## **1.4. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memiliki manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Praktis
  - a. Bagi sekolah

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi nyata dalam membantu sekolah meningkatkan mutu pendidikan melalui penyajian data dan temuan yang relevan terkait efektivitas model pembelajaran yang digunakan. Selain

itu, hasil penelitian ini juga dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan yang bermakna bagi pihak sekolah, khususnya bagi guru dan kepala sekolah, dalam merancang dan menerapkan strategi pembelajaran yang lebih efektif. Penekanan pada upaya peningkatan kualitas hasil belajar siswa, terutama pada pokok bahasan tertentu, merupakan langkah strategis dalam mewujudkan sistem pembelajaran yang adaptif serta responsif terhadap kebutuhan peserta didik. Dengan demikian, keberhasilan dalam menerapkan pendekatan pembelajaran yang efektif tidak hanya berdampak pada capaian akademik siswa, tetapi juga berkontribusi dalam membangun citra positif sekolah di mata masyarakat dan pemangku kepentingan lainnya.

b. Bagi guru

Diharapkan upaya ini dapat memberikan alternatif strategi atau model pembelajaran yang beragam guna meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. Selain itu, kegiatan ini juga mampu mengembangkan pembelajaran secara lebih bervariasi dan inovatif, sesuai dengan karakteristik peserta didik dan dinamika perkembangan zaman. Dengan demikian, para pendidik tidak hanya terpaku pada metode konvensional, tetapi mampu merancang dan menerapkan pendekatan yang kreatif, interaktif, serta relevan dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21, sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi peserta didik.

c. Bagi siswa

Penelitian ini memiliki tujuan untuk meningkatkan hasil belajar serta menjadikan siswa lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Keaktifan siswa di dalam kelas menjadi salah satu faktor penting yang mempengaruhi pemahaman

terhadap materi yang disampaikan. Melalui penerapan model pembelajaran yang tepat, siswa didorong untuk terlibat secara langsung dalam proses belajar, sehingga tidak hanya pasif mendengarkan penjelasan guru, namun juga aktif bertanya, berdiskusi, dan menyelesaikan tugas pembelajaran. Dengan meningkatnya keaktifan siswa, diharapkan hasil belajar pun turut mengalami peningkatan seiring dengan pemahaman yang lebih menyeluruh terhadap materi yang dipelajari.

d. Bagi Peneliti

Peneliti menyadari bahwa pada proses pembelajaran, guru diharuskan untuk mampu menciptakan kegiatan belajar yang menyenangkan bagi siswa. Proses belajar yang menyenangkan mampu meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam mengikuti pelajaran. Untuk mencapai hal tersebut, diperlukan kreativitas yang tinggi dari guru terutama dalam memilih model pembelajaran yang tepat. Pemilihan model harus disesuaikan dengan pokok bahasan yang akan diajarkan agar materi dapat disampaikan dengan lebih efektif dan mudah dipahami oleh siswa.

### 1.5. Batasan Masalah

Berdasarkan masalah yang telah diidentifikasi, agar peneliti dapat terarah maka peneliti membatasi masalah yang diteliti yaitu:

1. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Blega 1 Kabupaten Bangkalan.
2. Subjek pada penelitian ini adalah kelas IV A dan kelas IV B.
3. Pokok bahasan penelitian ini yaitu hasil belajar kognitif BAB 4 Mengubah Bentuk Energi.
4. Model pembelajaran yang diterapkan dalam penelitian ini yaitu *Discovery Learning*.

## **1.6. Definisi Istilah**

### **1. *Discovery Learning***

*Discovery Learning* yaitu salah satu model yang diterapkan untuk meningkatkan pembelajaran aktif siswa melalui penemuan diri dan penjelasan diri terhadap konsep pembelajaran, sehingga hasil yang diperoleh akan konsisten dengan hasil belajar siswa. Selain itu, mengembangkan konsep atau kategori yang dapat memfasilitasi generalisasi. Melalui pembelajaran penemuan, siswa juga dapat belajar menganalisis dan menghadapi masalah mereka sendiri (Hosnan, 2014).

### **2. Hasil Belajar**

Menurut Dudung (2018) hasil belajar yaitu sesuatu yang dipelajari siswa dari pengalaman pendidikan mereka, yang semuanya berkontribusi pada tujuan pembelajaran yang disajikan dalam dimensi kognitif, praktis, dan psikomotor.

### **3. Energi**

Energi merupakan kemampuan untuk melakukan kerja yang dapat berupa panas, cahaya, mekanika, kimia dan elektromagnetika (UU No. 30 Tahun 2007). Setiap bentuk energi memiliki peran penting dalam kehidupan sehari-hari, baik dalam proses alam maupun aktivitas manusia. Pemahaman tentang berbagai bentuk energi membantu siswa mengenali penerapan energi di lingkungan sekitar dan pentingnya menggunakan secara bijak.