

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan memiliki posisi yang sangat penting dalam memajukan kehidupan masyarakat dan negara. Pentingnya pendidikan dalam usaha memberantas ketidaktahuan, melawan kemiskinan, meningkatkan kualitas hidup seluruh lapisan masyarakat, serta membangun martabat bangsa dan negara, sehingga pemerintah berkomitmen untuk memberikan perhatian serius dalam menangani berbagai permasalahan di bidang peningkatan pendidikan mulai dari tingkat dasar, menengah, hingga perguruan tinggi (Ujud et al., 2023). Mengingat pendidikan mempunyai arti penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia, maka pemerintah secara sadar terus meningkatkan kualitas pendidikan yang diselenggarakan.

Pendidikan mencakup semua aspek kehidupan, dalam memilih dan membangun kehidupan yang baik, yang pantas sesuai dengan martabat manusia. Pendidikan adalah sesuatu yang sangat vital dan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan. Pendidikan, keterampilan, dan pengetahuan adalah salah satu aset yang kita miliki untuk bertahan di era yang penuh tantangan ini. Tentu saja yang kita perlukan adalah pendidikan, keterampilan, pengetahuan, dan wawasan. Di dalam dunia pendidikan, terdapat banyak hal yang dapat kita pelajari (Makkawaru, 2019).

Menteri Pendidikan memperkenalkan kurikulum baru yang sudah mulai diterapkan dalam sistem pendidikan di Indonesia. Kehadiran kurikulum Pembelajaran Mandiri yang saat ini masih dalam fase percobaan memiliki kesamaan dengan gagasan pendidikan yang diungkapkan oleh Paulo, yang berpendapat bahwa pendidikan harus menjunjung tinggi kebebasan, baik dalam berpikir maupun dalam menyampaikan pendapat. Kurikulum pembelajaran mandiri memberikan ruang kepada siswa untuk beraktivitas dalam proses belajar, di mana mereka dapat mengungkapkan pendapat dan berdiskusi baik dengan teman sejawat maupun dengan pengajaran. Kegiatan ini mirip dengan pendekatan yang diambil oleh Paulo Freire dalam pendidikan pembebasan, di mana siswa diberi kesempatan untuk menyampaikan pandangannya (Madhakomala et al., 2022).

IPAS merupakan bidang studi yang mempelajari kehidupan di alam semesta, baik makhluk hidup maupun benda mati, serta menjelajahi interaksi di antara mereka. Di samping itu, ilmu ini juga meneliti kehidupan manusia sebagai individu dan sebagai bagian dari masyarakat yang saling berhubungan dengan lingkungan sekitar. Secara umum, ilmu pengetahuan dipahami sebagai kumpulan pengetahuan yang disusun secara rapi dan sistematis dengan mempertimbangkan hubungan sebab dan akibat. Pengetahuan ini mencakup kedua kategori, yaitu pengetahuan alam dan pengetahuan sosial. Pendidikan IPAS berperan penting dalam mewujudkan Profil Pelajar Pancasila, suatu gambaran ideal dari para peserta didik di Indonesia.

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan bidang studi yang mempelajari tentang organisme dan benda mati dalam alam semesta serta interaksi yang terjadi di antara mereka, serta mengeksplorasi kehidupan manusia sebagai individu dan sebagai makhluk sosial yang berhubungan dengan lingkungan. Dalam proses pembelajaran ini, diharapkan siswa dapat meningkatkan rasa ingin tahunya untuk mengeksplorasi fenomena yang ada di sekitarnya. Selain itu, mereka juga diharapkan untuk berkontribusi secara aktif dalam menjaga, merawat, dan melindungi sumber daya di sekeliling mereka dengan bijaksana (Azzahra et al., 2023).

IPAS mendukung siswa dalam membangkitkan keinginan mereka untuk menjelajahi fenomena-fenomena yang ada di sekitar mereka. Keinginan ini membantu siswa untuk memahami cara kerja alam semesta dan hubungan antara kehidupan manusia di bumi. Pemahaman ini dapat dimanfaatkan untuk mengenali beragam masalah serta mencari jalan keluar untuk mewujudkan Tujuan Pembangunan Berkelanjutan dan membentuk sikap ilmiah yang membawa kebijaksanaan dalam diri siswa: ketertarikan yang besar, kemampuan berpikir kritis dan analitis, serta keterampilan menarik kesimpulan yang akurat.

Pendidikan terjadi melalui proses belajar. Proses belajar yang efektif dan sesuai memiliki dampak yang signifikan terhadap kualitas pendidikan. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan yang tinggi, diharapkan siswa dapat mengerti apa yang telah mereka pelajari dan dapat mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu diperlukan pengetahuan yang inovatif

dari guru agar tidak hanya guru tetapi siswa juga dapat aktif dalam proses pembelajaran. Dengan cara ini tercapai proses pembelajaran yang optimal.

Keberhasilan dalam pendidikan ditentukan oleh berbagai elemen yang terlibat dalam semua aktivitas belajar dan mengajar. Di antara elemen-elemen tersebut terdapat siswa, pengajar, kebijakan pemerintah dalam merancang kurikulum, serta aspek dalam proses belajar seperti metode, fasilitas dan alat (media pembelajaran), model, dan pendekatan yang diterapkan. Dalam praktiknya, latihan yang diberikan tidak sepenuhnya mampu meningkatkan keterampilan siswa dalam menerapkan konsep-konsep yang telah dipelajari. Rendahnya kualitas pembelajaran dapat diartikan sebagai kurang efektifnya proses pendidikan.. Penyebabnya dapat berasal dari siswa, guru maupun sarana dan prasarana yang ada, minat dan motivasi siswa yang rendah, kinerja guru yang rendah, serta sarana dan prasarana yang kurang memadai akan menyebabkan pembelajaran menjadi kurang efektif (Kristin & Rahayu, 2016). Maka dari itu membutuhkan sistem model pembelajaran yang dapat merangsang otak siswa dan suasana yang seru dengan menggunakan model *discovery learning*

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di kelas IV SDN Oro-Oro Ombo ditemukan bahwa proses pembelajaran IPAS, belum berjalan secara optimal. Guru cenderung menggunakan metode cermah dan masih menggunakan media seadanya. Siswa hanya mendengarkan penjelasan dan mencatat tanpa dilibatkan dalam aktivitas belajar yang aktif dan bermakna. Selain itu, guru juga belum memanfaatkan media pembelajaran yang dapat

membantu visualisasi konsep bagi siswa kelas dasar. Model pembelajaran yang digunakan bersifat monoton dan kurang interaktif, sehingga mengakibatkan rendahnya partisipasi dan motivasi belajar siswa. Banyak siswa terlihat pasif selama proses pembelajaran berlangsung. Mereka mengalami kesulitan dalam memahami maupun meng eksplorasi imajinasi mereka.

Kondisi ini berdampak pada rendahnya pemahaman konsep IPAS, Hal ini menunjukkan perlunya inovasi dalam pembelajaran baik dari segi model pembelajaran maupun media bantu yang digunakan guru, guna menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami oleh siswa. Salah satunya model pembelajaran *Discovery Learning*

Manfaat *discovery learning* membuat siswa berada dalam suasana belajar yang menyenangkan tanpa adanya tekanan, sehingga mereka menikmati proses pembelajaran dengan penuh semangat. Ketika siswa belajar dengan perasaan bahagia, kemampuan mereka untuk memahami materi akan meningkat, terutama dalam model pembelajaran ini, di mana siswa menyadari manfaat dari apa yang mereka pelajari, sehingga mereka merasa bahwa pembelajaran tersebut memiliki arti. Apabila siswa merasa bahwa proses belajarnya bermakna, motivasi untuk belajar mereka juga akan bertambah. Peningkatan motivasi ini akan berpengaruh pada peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa (Pratama et al., 2024)

Manfaat dari metode *discovery learning* ini adalah untuk menjadi salah satu alternatif dalam meningkatkan partisipasi, ketertarikan, serta kesadaran

anak dalam proses belajar. Penyampaian materi yang tidak menyeluruh dapat mendorong anak untuk mengeksplorasi dan membangun pemahaman mereka tentang suatu konsep berdasarkan pengalaman belajar.

*Discovery learning* adalah metode pembelajaran yang tidak disajikan secara utuh, tetapi melibatkan siswa dalam mengatur dan mengembangkan pengetahuan serta keterampilan dalam menyelesaikan masalah. Dengan penerapan model *discovery learning*, kemampuan penemuan pribadi dapat ditingkatkan, dan kondisi belajar yang awalnya kurang aktif bisa berubah menjadi lebih dinamis dan kreatif. (Elvadola et al., 2022)

*Discovery learning* atau pembelajaran penemuan merupakan metode pembelajaran yang menekankan peran aktif siswa dalam mengkonstruksi pengetahuan. Model ini menuntut siswa untuk secara mandiri menggali informasi, menganalisis data, dan menarik kesimpulan. Proses pembelajaran ini tidak hanya mencakup aspek kognitif tetapi juga aspek emosional dan psikomotorik. Dengan cara ini, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga keterampilan yang diperlukan untuk mengatasi tantangan dunia nyata.

Oleh karena itu, penerapan model ini tidak hanya berpotensi meningkatkan pemahaman konsep Pelajaran IPAS, tapi juga mendukung terciptanya pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan di dalam kelas, khususnya di jenjang sekolah dasar, agar proses pembelajaran model *discovery learning* lebih optimal, perlu didukung media pembelajaran yang dapat

memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan lebih interaktif. Salah satunya media yang dapat digunakan adalah *educaplay*. Penggunaan media ini menjadi Langkah awal dalam membuat suasana belajar dikelas menjadi menarik, serta hubungan antara unsur mata Pelajaran IPAS yang sering kali abstrak dan membuat siswa menjadi jenuh jika hanya melalui penjelasan verbal atau media seadanya.

*Educaplay* merupakan sebuah platform daring yang menyediakan berbagai macam permainan edukasi interaktif, dirancang untuk membantu guru dan siswa memperdalam pemahaman materi yang telah dipelajari. Platform ini menawarkan beragam alat bagi pendidik untuk menciptakan permainan pendidikan yang menarik dan tentunya bermanfaat bagi siswa dalam proses belajar. Di *Educaplay*, beberapa contoh permainan edukasi yang dapat dibuat mencakup kuis, teka-teki silang, permainan katak melompat, menjawab soal dengan menggunakan gambar, dan masih banyak pilihan lainnya. Selain itu, pemanfaatan media permainan yang berbasis teknologi seperti *educaplay* froggy jumps dapat meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar (Pipit Mulyah, Dyah Aminatun, Sukma Septian Nasution, Tommy Hastomo, Setiana Sri Wahyuni Sitepu, 2020)

*Educaplay* merupakan merupakan platform yang dapat digunakan untuk membuat video presentasi animasi da menyediakan sumber daya pendidikan dan permainan interaktif untuk anak-anak dan guru. Keunikan *Educaplay* terletak pada kemampuannya menjelaskan topik menggunakan gambar dan teks tertulis atau gambar dan permainan-permainan yang seru. *Educaplay*

menwarkan berbagai hal yang menarik, termasuk : Permainan educatif, kuis dan tes, aktivitas pembelajaran, sumber daya pendidikan

Dari uraian fitur-fiturnya, dapat kita simpulkan bahwa *Educaplay* dapat mempermudah proses belajar mengajar di sekolah.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk mengkaji efektivitas model pembelajaran *Discovery Learning* berbantu media *educaplay* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV di SDN Oro-Oro Ombo, penelitian ini penting dilakukan untuk mengetahui apakah model dan media pembelajaran inovatif tersebut dapat memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka dirumuskan masalah sebagai berikut ” Bagaimana Efektivitas Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbantuan *Educaplay* Terhadap Hasil Belajar IPAS Pada siswa kelas IV Di Sekolah Dasar Negeri Oro-Oro Ombo”

## **C. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan permasalahan yang telah dirumuskan, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah Untuk mengetahui Efektivitas Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbantuan *Educaplay* Terhadap Hasil Belajar IPAS Pada siswa kelas IV Di Sekolah Dasar Negeri Oro-Oro Ombo

## **D. Manfaat Penelitian**

### 1. Manfaat teoritis

Penelitian ini dapat bermanfaat bagi pendidikan yang terkait dengan ilmu pengetahuan alam/sosial (IPAS) khususnya penggunaan model pembelajaran *Discovery Learning*. Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai acuan dan bahan pertimbangan dalam penelitian selanjutnya.

### 2. Manfaat praktis

Secara praktis, studi ini bisa menjadi acuan bagi para pendidik dalam memperbaiki proses belajar mengajar di kelas agar lebih beragam.

#### 1. Bagi Siswa

- a. Dapat meningkatkan pemahaman tentang konsep, arti dan hubungan dengan cara proses intuitif untuk mencapai Kesimpulan
- b. Siswa tidak cepat merasa bosan karena didalam pembelajaran terdapat animasi yang berwarna sehingga membuat siswa merasa senang

#### 2. Bagi guru

- a. Sebagai inspirasi dari penggunaan media digital untuk mengembangkan metode pengajaran yang lebih kreatif.
- b. Menjadi acuan bagi media pengajaran agar tidak terlalu mengeluarkan biaya