

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu proses yang direncanakan dengan sengaja untuk menciptakan lingkungan dan aktivitas pembelajaran di mana peserta didik dapat berpartisipasi secara aktif dalam pembangunan spiritual, karakter, kecerdasan, akhlak, pengendalian diri, dan keterampilan yang diperlukan untuk kehidupan pribadi dan social (Marwah et al., 2018). Secara sederhana dan umum pendidikan mempunyai peran strategis, pendidikan berperan dalam meningkatkan kualitas hidup manusia dengan mengembangkan potensi yang dimilikinya. Selain itu, pendidikan juga berfungsi sebagai dasar yang sangat penting untuk kemajuan dan keberlanjutan suatu bangsa, karena pendidikan merupakan wadah utama dalam pengembangan sumber daya manusia. Sebagai elemen kunci dalam proses pendidikan, guru memegang tanggung jawab besar untuk menjalankan tugasnya secara profesional serta menyelesaikan berbagai tantangan yang muncul, demi mendukung tercapainya tujuan pendidikan tersebut. Salah satu masalah utama yang menjadi polemik dalam dunia Pendidikan yaitu pemilihan model pembelajaran yang kurang sesuai dengan kebutuhan siswa yang pada akhirnya dapat mempengaruhi hasil belajar mereka.

Ketika guru menggunakan model pembelajaran yang tepat maka Model pembelajaran untuk mendorong kreativitas siswa dan secara mandiri menemukan konsep dari materi yang diajarkan oleh guru dapat diterapkan

melalui pendekatan yang berbeda, salah satunya adalah *Discovery Learning*. Model *Discovery Learning* adalah pendekatan pembelajaran yang menekankan pada partisipasi aktif siswa dalam proses belajar dalam proses belajar, di mana mereka didorong untuk menemukan, menyelidiki, dan memahami konsep melalui pengalaman langsung serta eksplorasi mandiri cara menyelesaikan masalah (Prasetyo & Kristin, 2020). Ini memastikan bahwa hasil yang mereka peroleh akan tertanam dalam ingatan mereka untuk waktu yang lama. Salah satu kelebihan model pembelajaran *Discovery Learning* adalah kemampuannya untuk membangkitkan rasa senang pada siswa, karena dapat menumbuhkan rasa ingin tahu mereka senang ketika pencariannya selalu berhasil. *Discovery learning* mengarahkan siswa untuk menemukan ide dengan menggunakan berbagai data atau informasi yang mereka peroleh melalui percobaan atau pengamatan (Cintia et al., 2018). Dengan begitu model ini sangat cocok jika dipadukan dengan mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial). Selain itu banyak faktor mempengaruhi keberhasilan tujuan pembelajaran IPAS di sekolah, termasuk peran dalam proses pembelajaran di dalam kelas, guru memegang peran yang sangat penting dalam membimbing, membentuk, dan meningkatkan kemampuan intelektual serta keterampilan belajar siswa secara langsung. Menurut (Setyawan et al., 2019) Pendidikan IPA dapat meningkatkan kualitas hidup karena mengajarkan siswa berpikir kritis, memecahkan masalah, dan membuat keputusan yang dapat meningkatkan kualitas hidup mereka menuju masyarakat yang terpelajar secara keilmuan.

Penggunaan media pembelajaran telah berubah karena kemajuan dalam ilmu pengetahuan dan teknologi. Dengan kemajuan teknologi yang begitu pesat, pendidikan di sekolah juga mengalami perubahan yang semakin besar. Banyak upaya untuk mengubah pendidikan di dunia ini salah satunya yaitu teknologi dan peranannya telah berkembang sedemikian rupa sehingga penggunaan alat bantu mengajar, peraga pendidikan, alat bantu audio, visual, dan audiovisual, serta perlengkapan sekolah lainnya, disesuaikan dengan kemajuan ini untuk memenuhi kebutuhan kurikulum, materi, model, dan kapasitas siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran (Moto, 2019).

Media pembelajaran digital *Articulate Storyline* merupakan media pembelajaran interaktif berbasis digital yang dapat digunakan untuk membuat presentasi, simulasi, kuis, dan pembelajaran video. Dengan menggunakan aplikasi ini, guru dapat merancang konten pembelajaran yang menarik dan mudah diakses tanpa harus memiliki kemampuan pemrograman. *Articulate Storyline* dapat mendukung pembelajaran daring dan luring serta meningkatkan keterlibatan siswa dengan tampilan yang mirip *PowerPoint*.

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar dan aktivitas siswa dapat ditingkatkan melalui model pembelajaran *Discovery Learning* (Putri et al., 2017) . Sementara itu, penelitian yang mengkaji pengaruh model pembelajaran *Discovery Learning* terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar dengan berbantuan media pembelajaran masih terbatas. Oleh karena itu, peneliti bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model

pembelajaran *Discovery Learning* berbasis *Articulate Storyline* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SDN Teguhan 02.

Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan peneliti di SDN Teguhan 02, terdapat permasalahan dalam pembelajaran IPAS di kelas V yang masih menunjukkan hasil belajar yang rendah dipicu karena beberapa faktor. Faktor tersebut mencakup faktor internal dan faktor eksternal diantaranya penurunan semangat belajar siswa yang dipengaruhi oleh penggunaan model pembelajaran yang tidak variatif. Artinya guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional tanpa penggunaan media dan model pembelajaran yang dapat menciptakan antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran di kelas.

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, peneliti berupaya menggunakan Model *Discovery Learning* berbasis *Articulate Storyline* untuk mempermudah siswa mempelajari IPAS. Seberapa besar dampak penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* berbasis *Articulate Storyline* terhadap hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran.

B. Batasan Masalah

Untuk membatasi fokus penelitian ini dengan tetap jelas, ruang lingkup permasalahan dibatasi pada pengaruh penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* berbasis *Articulate Storyline* terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS siswa yang berpartisipasi dalam penelitian yaitu kelas V SDN Teguhan 02 Kecamatan Jiwan, Kabupaten Madiun.

1. Hasil belajar siswa direpresentasikan dengan materi sifat-sifat cahaya.
2. Tahapan pembelajaran yang dilaksanakan menggunakan Model Pembelajaran *Discovery Learning* berbasis *Articulate Storyline*.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan Batasan masalah yang dipaparkan dengan memperhatikan uraian identifikasi masalah. Maka dari itu rumusan masalah yang dirumuskan adalah "Apakah model pembelajaran *Discovery Learning* berbasis *Articulate Storyline* berpengaruh terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SDN Teguhan 02 Kecamatan Jiwan, Kabupaten Madiun?"

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini disusun berdasarkan identifikasi masalah dan rumusan masalah yang telah dijelaskan sebelumnya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* berbasis *Articulate Storyline* berpengaruh terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SDN Teguhan 02 Kecamatan Jiwan, Kabupaten Madiun.

E. Manfaat Penelitian

1. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan mempunyai nilai kegunaan dalam pengembangan penelitian lanjutan dan sebagai sumber utama bagi peneliti sebelum bergabung dengan dunia pendidikan.

2. Bagi Pendidik

Penelitian ini memberikan manfaat bagi para guru dalam proses pembelajaran sebagai kontribusi pemikiran di bidang pendidikan. Hal ini dapat membantu guru lebih memahami pengaruh model pembelajaran *Discovery Learning* berbasis *Articulate Storyline* terhadap hasil belajar, terutama dalam hal meningkatkan aktivitas belajar siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih efisien.

3. Bagi Siswa

Penggunaan model pembelajaran *Discovery Learning* berbasis *Articulate Storyline* diharapkan mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan bagi siswa, sehingga dapat mendorong peningkatan minat belajar mereka dalam proses pembelajaran.

4. Bagi Kepala Sekolah

Diharapkan hasil penelitian ini akan membantu meningkatkan kualitas pendidikan, terutama pembelajaran di SDN Teguhan 02 Kabupaten Madiun.

F. Definisi Operasional Variabel

1. Model pembelajaran *Discovery Learning* merupakan pendekatan dimana Guru membantu siswa menemukan dan menyelesaikan masalah. Model ini mendorong siswa untuk mencari dan mengolah informasi, kemudian mendiskusikannya bersama kelompoknya guna membangun pemahaman secara kolaboratif.

2. Media pembelajaran *Articulate Storyline* adalah perangkat lunak untuk membuat presentasi. Meskipun memiliki fungsi yang sama dengan *Microsoft PowerPoint*, itu memiliki beberapa kelebihan, seperti memungkinkan pengguna membuat presentasi yang lebih interaktif, komprehensif dan kreatif. Platform ini memiliki berbagai fitur yang menunjang minat belajar siswa seperti animasi, foto, karakter dan berbagai fitur menarik lainnya.
3. Hasil belajar IPAS adalah nilai tes siswa dalam mata pelajaran IPAS, lalu mengukur Kepribadian, sikap, dan tindakan setiap siswa. Dengan kata lain, hasil belajar menggambarkan sejauh mana siswa dapat memahami materi yang diberikan, mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari, serta menunjukkan perkembangan dalam pola pikir dan sikapnya.