

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Model Pembelajaran Discovery Learning

a. Pengertian Model Pembelajaran Discovery Learning

Model pembelajaran Discovery Learning atau pembelajaran penemuan adalah pendekatan yang diperkenalkan oleh Jerome Bruner. Ia menekankan bahwa pembelajaran seharusnya mendorong siswa untuk menemukan sendiri pengetahuan melalui proses eksplorasi, observasi, dan pengalaman langsung. Dalam pembelajaran ini, siswa tidak hanya menjadi penerima informasi secara pasif, melainkan juga aktif dalam membangun sendiri pemahamannya. Menurut Bruner, pembelajaran discovery learning adalah suatu pendekatan yang memungkinkan peserta didik menjadi seorang pemecah masalah, ilmuwan, sejarawan, atau matematikawan. Dalam proses ini, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi terlibat secara aktif dalam mengonstruksi pengetahuan melalui eksplorasi dan pengalaman langsung (dalam Winarti & Suyadi, 2020:154).

b. Manfaat Model Pembelajaran Discovery Learning

Manfaat dari model pembelajaran discovery learning mencakup peningkatan kemampuan berpikir kritis, pengembangan kreativitas, dan penguatan daya ingat siswa. Dalam model ini, siswa dilatih untuk

mengaitkan informasi yang diperoleh dengan pengalaman mereka sendiri, sehingga tercipta pemahaman yang lebih mendalam dan bertahan lama. Model ini memungkinkan siswa terlibat aktif, sehingga meningkatkan kemampuan mereka dalam menyusun informasi, menyelesaikan masalah, dan bekerja sama secara efektif. Selain itu, proses penemuan memberikan kepuasan tersendiri pada siswa yang dapat meningkatkan motivasi belajar. Sebagaimana dijelaskan oleh Hafni, Syahputra, & Khairani, siswa dalam pembelajaran discovery learning mampu menemukan sendiri hal-hal yang bermanfaat bagi dirinya melalui proses problem solving dan eksplorasi, sehingga hasil belajar menjadi lebih bermakna (dalam Hafni, Syahputra, & Khairani, 2021:12).

c. Tujuan Model Pembelajaran Discovery Learning

Tujuan utama model discovery learning adalah mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar, serta membantu siswa dalam menemukan konsep atau prinsip yang dipelajari secara mandiri. Hal ini selaras dengan pendekatan konstruktivisme, di mana pembelajaran lebih efektif jika siswa menemukan dan membangun sendiri pengetahuannya. Menurut Hosnan, sebagaimana dikutip dalam Hafni et al., tujuan model ini mencakup: (1) mendorong siswa untuk terlibat aktif, (2) membentuk strategi berpikir yang mandiri dan kritis, (3) mengembangkan kemampuan bertanya dan menjawab secara efektif, serta (4) meningkatkan kemampuan kerja sama dan transfer pengetahuan ke dalam situasi baru (dalam Hafni, Syahputra, & Khairani, 2021:12).

d. Langkah-langkah Model Pembelajaran Discovery Learning

Model Discovery Learning merupakan pendekatan pembelajaran yang menekankan pada keterlibatan aktif siswa dalam menemukan konsep melalui

proses eksplorasi dan investigasi. Menurut Hosnan (dalam Muktabar & Yerizon, 2025:960), terdapat enam langkah strategis dalam penerapan model discovery learning, yaitu:

1) Stimulation (Pemberian Stimulus)

Guru menyajikan fenomena atau permasalahan untuk merangsang rasa ingin tahu siswa.

2) Problem Formulation (Identifikasi Masalah)

Siswa diajak untuk merumuskan masalah yang akan dipecahkan.

3) Data Collection (Pengumpulan Data)

Siswa mencari dan mengumpulkan informasi melalui observasi, eksperimen, atau referensi.

4) Data Processing (Pengolahan Data)

Informasi yang diperoleh dianalisis dan diorganisasikan menjadi dasar pembentukan konsep.

5) Verification (Pembuktian)

Siswa membuktikan hasil temuannya melalui diskusi, eksperimen, atau membandingkan dengan teori.

6) Generalization (Penarikan Kesimpulan)

Siswa menyimpulkan prinsip atau konsep dan mengaitkannya dengan pengalaman belajar lainnya.

Langkah-langkah tersebut memberi ruang bagi siswa untuk berpikir kritis, berkolaborasi, dan belajar secara mandiri, yang sejalan dengan prinsip Kurikulum Merdeka (Muktabar & Yerizon, 2025:960).

e. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Discovery

Learning

Kelebihan model pembelajaran Discovery Learning menurut Mukarama, Zakaria, & Muliadi (dalam Muktabar & Yerizon 2025:96) antara lain:

1) Meningkatkan Keterampilan Kognitif dan Proses Berpikir

Model ini membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan sistematis

2) Pengetahuan Lebih Melekat dan Mudah Diingat

Pengetahuan yang diperoleh melalui proses penemuan cenderung lebih tahan lama karena dipelajari secara aktif

3) Meningkatkan Motivasi dan Rasa Ingin Tahu

Siswa terdorong untuk terus belajar karena rasa ingin tahu mereka terbentuk selama proses belajar

4) Mendorong Kemandirian dan Kepercayaan Diri

Memberikan ruang bagi siswa untuk berkembang secara mandiri meningkatkan rasa percaya diri

Kekurangan model pembelajaran Discovery Learning menurut Hosnan (dalam Muktabar & Yerizon, 2025:96) antara lain:

1) Memerlukan Waktu yang Lebih Lama

Proses pembelajaran ini membutuhkan waktu lebih panjang dibandingkan metode konvensional

2) Tidak Semua Siswa Dapat Mengikuti

Siswa yang kurang memiliki kemampuan berpikir logis akan mengalami kesulitan dalam mengikuti proses ini

3) Kurang Efektif pada Kelas Besar

Guru kesulitan memfasilitasi pembelajaran aktif secara maksimal jika jumlah siswa terlalu banyak

2. Media Pembelajaran Audio Visual

a. Pengertian Media Pembelajaran Audio Visual

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan dalam proses belajar mengajar agar lebih efektif dan efisien. Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang berarti perantara atau pengantar. Dalam konteks pendidikan, media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang perhatian, minat, serta pikiran peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Gerlac dan Ely, media adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi agar peserta didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan (dalam Sujono, 2022:28). Sementara itu, Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (AECT) mendefinisikan media sebagai semua bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi (dalam Sujono, 2022:28). Khusus media audio visual, Arsyad menyebutkan bahwa media ini adalah media instruksional modern yang dapat dilihat dan didengar, seperti video, film, atau televisi (dalam Sujono, 2022:29). Hal ini juga sejalan dengan pendapat Nana Sudjana, yang mengatakan bahwa media audio visual menyampaikan konsep dan pengalaman yang ditangkap oleh indera pandang dan pendengaran (dalam Sujono, 2022:29).

b. Manfaat Media Pembelajaran Audio Visual

Media pembelajaran audio visual memiliki manfaat yang sangat besar dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran. Sadiman menjelaskan bahwa

media ini dapat memperjelas penyampaian informasi agar tidak terlalu bersifat verbalistik, mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, serta meningkatkan aktivitas belajar siswa (dalam Sujono, 2022:33). Media audio visual juga memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri sesuai minat dan kemampuan masing-masing. Selain itu, dengan sifatnya yang menarik perhatian, media ini dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Lebih lanjut, Ahmad Rohani menyatakan bahwa media dapat meningkatkan taraf berpikir siswa karena media mampu menyederhanakan konsep yang kompleks, serta memberikan kesamaan persepsi dan pengalaman yang nyata (dalam Sujono, 2022:35).

c. Tujuan Media Pembelajaran Audio Visual

Tujuan utama penggunaan media pembelajaran, termasuk audio visual, adalah membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Penggunaan media ini bukan hanya untuk membantu guru menyampaikan materi, tetapi juga sebagai sarana untuk menarik minat belajar siswa. Menurut Sujono (2022:33), pemahaman guru terhadap media pembelajaran harus didasari pada kesadaran bahwa tujuan utama media adalah memotivasi siswa dan mempermudah pemahaman materi pelajaran. Guru harus mampu memilih media secara sistematis agar pembelajaran menjadi efektif dan mencapai hasil yang optimal.

d. Langkah-langkah Media Pembelajaran Audio Visual

Langkah-langkah penggunaan media audio visual dalam pembelajaran pada dasarnya merupakan rangkaian kegiatan sistematis yang mengarahkan peserta didik untuk mencapai pemahaman materi secara visual dan auditif. Penggunaan media audio visual memerlukan perencanaan yang matang agar bisa memberikan dampak maksimal terhadap pemahaman siswa. Menurut

Daulae, pengembangan media pembelajaran melibatkan beberapa tahap, yaitu: (1) perencanaan, (2) produksi, (3) implementasi, dan (4) evaluasi. Proses ini mencakup identifikasi kebutuhan, penentuan materi, pemilihan media yang sesuai, pembuatan skenario visual dan audio, serta pelaksanaan dan penilaian terhadap efektivitas media (dalam Pramesti, Perdiansyah, & Wibisana, 2022:55). Langkah-langkah ini sejalan dengan pendapat Sanaky, yang menyatakan bahwa penerapan media audio visual harus dimulai dari perencanaan tujuan pembelajaran, pemilihan konten visual-audio yang sesuai, penggunaan media dalam proses pembelajaran, dan evaluasi terhadap pencapaian hasil belajar siswa (dalam Pramesti, Perdiansyah, & Wibisana, 2022:220).

e. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Audio Visual

Media audio visual memiliki berbagai kelebihan yang menjadikannya efektif dalam mendukung pembelajaran, terutama untuk materi yang bersifat abstrak dan memerlukan pemahaman mendalam. Menurut Sanaky, kelebihan media audio visual antara lain: (1) mampu menyajikan objek belajar secara konkret dan realistis, (2) memiliki daya tarik yang tinggi, (3) efektif dalam pencapaian tujuan belajar psikomotorik, (4) mengurangi kejenuhan siswa, dan (5) memperkuat daya ingat siswa terhadap materi yang dipelajari (dalam Pramesti, Perdiansyah, & Wibisana, 2022:220–221). Namun, penggunaan media ini juga memiliki kelemahan. Ariyani dkk. menyebutkan bahwa kekurangan media audio visual antara lain: (1) membutuhkan waktu lama dalam pembuatan, (2) membutuhkan keterampilan dan ketelitian yang tinggi, dan (3) biaya produksi relatif mahal (dalam Pramesti, Perdiansyah, & Wibisana, 2022:365). Karena itu, guru perlu mempertimbangkan konteks, tujuan, serta

ketersediaan sumber daya sebelum memutuskan menggunakan media audio visual dalam proses pembelajaran.

3. Motivasi Belajar Siswa

a. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan unsur penting yang menentukan keberhasilan siswa dalam proses pendidikan. Secara umum, motivasi belajar dapat diartikan sebagai dorongan dari dalam maupun luar diri seseorang untuk melakukan aktivitas belajar demi mencapai tujuan tertentu. Menurut McDonald dalam Kompri, motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai oleh timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan (dalam Rahman, 2021:292). Sejalan dengan itu, Woodworth dalam Wina Sanjaya menjelaskan bahwa motif adalah seperangkat dorongan yang dapat mengarahkan individu melakukan aktivitas tertentu dalam rangka pencapaian tujuan (dalam Rahman, 2021:250). Wina Sanjaya juga menekankan bahwa motivasi merupakan aspek dinamis dalam proses pembelajaran. Ketidakberhasilan siswa seringkali bukan karena kurangnya kemampuan, melainkan karena tidak adanya motivasi belajar yang kuat (dalam Rahman, 2021:249).

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Motivasi belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Hal ini dijelaskan secara komprehensif dalam penelitian Nur Rizka Magfirah dkk., yang menunjukkan bahwa:

1) Faktor internal meliputi minat belajar, yang menjadi pengaruh utama dalam membentuk motivasi siswa karena melibatkan aspek emosional dan kognitif yang tinggi. Siswa yang memiliki minat cenderung lebih aktif dan semangat

dalam mengikuti pelajaran.

2) Faktor eksternal meliputi, (a) Peran guru, melalui pendekatan dan metode pembelajaran yang menarik serta memberi umpan balik yang positif, (b) Dukungan orang tua, berupa perhatian dan motivasi di rumah, yang berperan besar dalam menguatkan semangat siswa, (c) Lingkungan teman sebaya, menciptakan suasana kompetitif dan dukungan sosial yang memperkuat motivasi belajar. (d) Media pembelajaran, seperti game edukatif dan alat bantu audiovisual, terbukti dapat meningkatkan ketertarikan dan semangat siswa (Magfirah, 2024:927–930).

Dengan kata lain, keberhasilan dalam meningkatkan motivasi belajar sangat bergantung pada perpaduan antara dorongan dari dalam diri siswa dan lingkungan belajar yang mendukung.

c. Indikator Motivasi Belajar

Menurut teori motivasi belajar dari Hamzah B. Uno, indikator motivasi belajar terbagi dalam dua kelompok: intrinsik dan ekstrinsik. Indikator-indikator tersebut adalah sebagai berikut:

1) Motivasi intrinsik:

- a) Adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil,
- b) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar,
- c) Adanya harapan dan cita-cita masa depan.

2) Motivasi ekstrinsik:

- a) Adanya penghargaan dalam belajar,
- b) Adanya kegiatan belajar yang menarik,
- c) Adanya lingkungan belajar yang kondusif (Rahman, 2021:293).

Indikator-indikator ini dapat digunakan sebagai acuan untuk

mengukur tingkat motivasi belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran. Ketika keenam indikator ini terpenuhi, maka motivasi siswa cenderung berada pada tingkat yang tinggi.

d. Cara Meningkatkan Motivasi Belajar

Dalam konteks pendidikan dasar, khususnya pada penerapan Kurikulum Merdeka, terdapat berbagai cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Upaya ini penting agar siswa tidak hanya mengikuti pembelajaran secara pasif, tetapi juga terlibat aktif, termotivasi, dan mencapai hasil belajar yang optimal. Menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh Nur Rizka Magfirah dkk. (2024:930), peningkatan motivasi belajar siswa dapat dilakukan melalui pendekatan yang bersifat internal maupun eksternal. Berikut beberapa strategi yang terbukti efektif berdasarkan data observasi dan wawancara:

1) Membangkitkan Minat dan Relevansi Materi

Ketertarikan siswa pada materi pelajaran tertentu, terutama jika materi tersebut sesuai dengan minat pribadi mereka, dapat menjadi pemicu motivasi yang kuat. Pembelajaran yang relevan dengan kehidupan sehari-hari membantu siswa merasa pembelajaran lebih bermakna dan menarik

2) Peran Guru yang Responsif dan Inovatif

Guru menjadi faktor utama eksternal yang mampu menumbuhkan motivasi belajar. Penggunaan metode pembelajaran yang bervariasi, seperti permainan edukatif, diskusi kelompok, dan media audiovisual, menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan merangsang keterlibatan siswa

3) Penerapan Game Edukatif di Kelas

Kegiatan pembelajaran yang diselingi dengan permainan terbukti memicu semangat belajar siswa. Game dapat meningkatkan keterlibatan aktif, membangun rasa percaya diri, dan menciptakan lingkungan belajar yang tidak menegangkan, yang secara tidak langsung meningkatkan motivasi siswa

4) Persaingan Positif antar Teman Sebaya

Adanya perbandingan nilai atau prestasi antar siswa dalam konteks yang sehat mendorong siswa untuk berusaha lebih baik. Persaingan ini menumbuhkan motivasi intrinsik untuk mencapai hasil yang lebih tinggi

5) Peran Aktif Orang Tua di Rumah

Dukungan emosional dan bimbingan belajar dari orang tua sangat penting, baik berupa perhatian, dorongan, maupun keterlibatan dalam aktivitas belajar anak. Hal ini memberikan pengaruh besar dalam meningkatkan semangat dan motivasi siswa di sekolah

6) Penyediaan Sarana dan Prasarana yang Memadai

Fasilitas belajar seperti kelas yang nyaman, alat peraga yang lengkap, serta media pembelajaran yang mendukung akan menciptakan suasana belajar yang kondusif dan memotivasi siswa untuk belajar lebih giat

4. Hasil Belajar Siswa

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan indikator pencapaian tujuan pendidikan yang mencerminkan perubahan positif dalam diri peserta didik sebagai akibat dari proses pembelajaran yang dilalui. Menurut Sudjana, hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah mengalami proses pembelajaran.

Ini mencakup aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan (dalam Utomo, 2017:4). Sejalan dengan itu, Nasution menyatakan bahwa hasil belajar bukan hanya perubahan dari segi pengetahuan, tetapi juga dari segi kecakapan dan penghargaan terhadap materi pembelajaran yang dipelajari (dalam Bustan, 2022:4). Lebih lanjut, Hamdan dan Khader mengemukakan bahwa hasil belajar juga merupakan acuan dalam mendesain proses pembelajaran yang lebih efektif, karena hasil belajar menunjukkan apa yang telah diketahui dan dikuasai siswa, serta menjadi bahan pertimbangan untuk perbaikan metode pembelajaran (dalam Hamna & Windar, 2022:4).

b. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Slameto, faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar siswa dibagi menjadi dua yaitu: faktor internal (yang berasal dari dalam diri siswa) dan faktor eksternal (yang berasal dari lingkungan sekitar siswa) (dalam Messy, Ramadhanti, & Rusli, 2024:65).

1) Faktor Internal:

- a) Faktor Jasmaniah: Termasuk kesehatan fisik dan kondisi tubuh yang memengaruhi konsentrasi belajar siswa.
- b) Faktor Psikologis: Seperti minat, motivasi, kecerdasan, kesiapan belajar, dan kelelahan.
- c) Faktor Kelelahan: Tingkat kelelahan sangat berpengaruh terhadap hasil belajar, karena dapat menurunkan fokus dan minat belajar (dalam Messy, Ramadhanti, & Rusli, 2024:67).

2) Faktor Eksternal:

- a) Faktor Keluarga: Seperti cara orang tua mendidik, relasi dalam keluarga, kondisi ekonomi, dan suasana rumah.

- b) Faktor Sekolah: Meliputi metode mengajar guru, kurikulum, hubungan guru-siswa, sarana prasarana, dan disiplin sekolah.
- c) Faktor Lingkungan Sosial: Pergaulan, masyarakat sekitar, serta nilai-nilai budaya yang melekat dalam kehidupan siswa (dalam Messy, Ramadhanti, & Rusli, 2024:68).

Faktor-faktor ini saling memengaruhi dan jika dikelola dengan baik akan mendukung peningkatan hasil belajar siswa.

c. Cara Meningkatkan Hasil Belajar

Hasil belajar siswa dapat ditingkatkan melalui strategi pembelajaran yang efektif dan pendekatan yang menyenangkan. Salah satu pendekatan tersebut adalah dengan membangun motivasi belajar yang kuat. Menurut Agrifina et al., motivasi merupakan faktor internal yang sangat memengaruhi keberhasilan belajar. Motivasi yang tinggi akan membantu siswa mengatasi tantangan dalam memahami materi, meningkatkan konsentrasi, serta mempertahankan minat terhadap pembelajaran (dalam Utami et al., 2024:2072).

Upaya peningkatan hasil belajar mencakup:

- 1) Penggunaan media pembelajaran menarik, seperti audio visual dan video tutorial, untuk mengurangi kejenuhan siswa.
- 2) Pemanfaatan strategi pembelajaran aktif, seperti diskusi, demonstrasi, dan praktik langsung, yang mampu melibatkan siswa secara maksimal dalam pembelajaran.
- 3) Penerapan pendekatan yang sesuai dengan karakteristik siswa, agar pembelajaran lebih personal dan tepat sasaran.
- 4) Meningkatkan relasi guru dan siswa, agar tercipta lingkungan belajar yang mendukung dan komunikatif (dalam Utami et al., 2024:2075–2076).

5. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di Sekolah Dasar

a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

Menurut Sri Wahyu Utari (2025:23) IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) adalah mata pelajaran tematik integratif dalam Kurikulum Merdeka yang menggabungkan unsur-unsur Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). IPAS dikembangkan untuk siswa kelas 4 hingga 6 SD/MI agar mereka memahami berbagai fenomena alam dan sosial di lingkungan sekitar secara utuh dan terpadu.

b. Cakupan Pembelajaran IPAS

Menurut Sri Wahyu Utari (2025:3) cakupan IPAS mencakup konsep-konsep utama dari IPA dan IPS yang disesuaikan dengan dunia anak dan konteks lokal. Pembelajaran dilakukan secara holistik dan kontekstual. Berikut ini cakupan utamanya:

1) Aspek Alam (IPA):

- a) Makhluks hidup dan lingkungannya
- b) Struktur dan fungsi organ tubuh manusia dan hewan
- c) Energi dan perubahannya
- d) Benda dan sifat-sifatnya
- e) Perubahan wujud benda
- f) Sistem tata surya dan fenomena bumi

2) Aspek Sosial (IPS):

- a) Interaksi sosial dan budaya masyarakat
- b) Sejarah lokal dan nasional
- c) Geografi dan kondisi wilayah

- d) Aktivitas ekonomi masyarakat
- e) Kewarganegaraan dan nilai-nilai Pancasila

3) Aspek Terintegrasi:

- a) Isu-isu lingkungan hidup
- b) Perubahan iklim dan bencana alam
- c) Pemanfaatan sumber daya alam secara bijak
- d) Teknologi dalam kehidupan sehari-hari

c. Muatan Pembelajaran IPAS

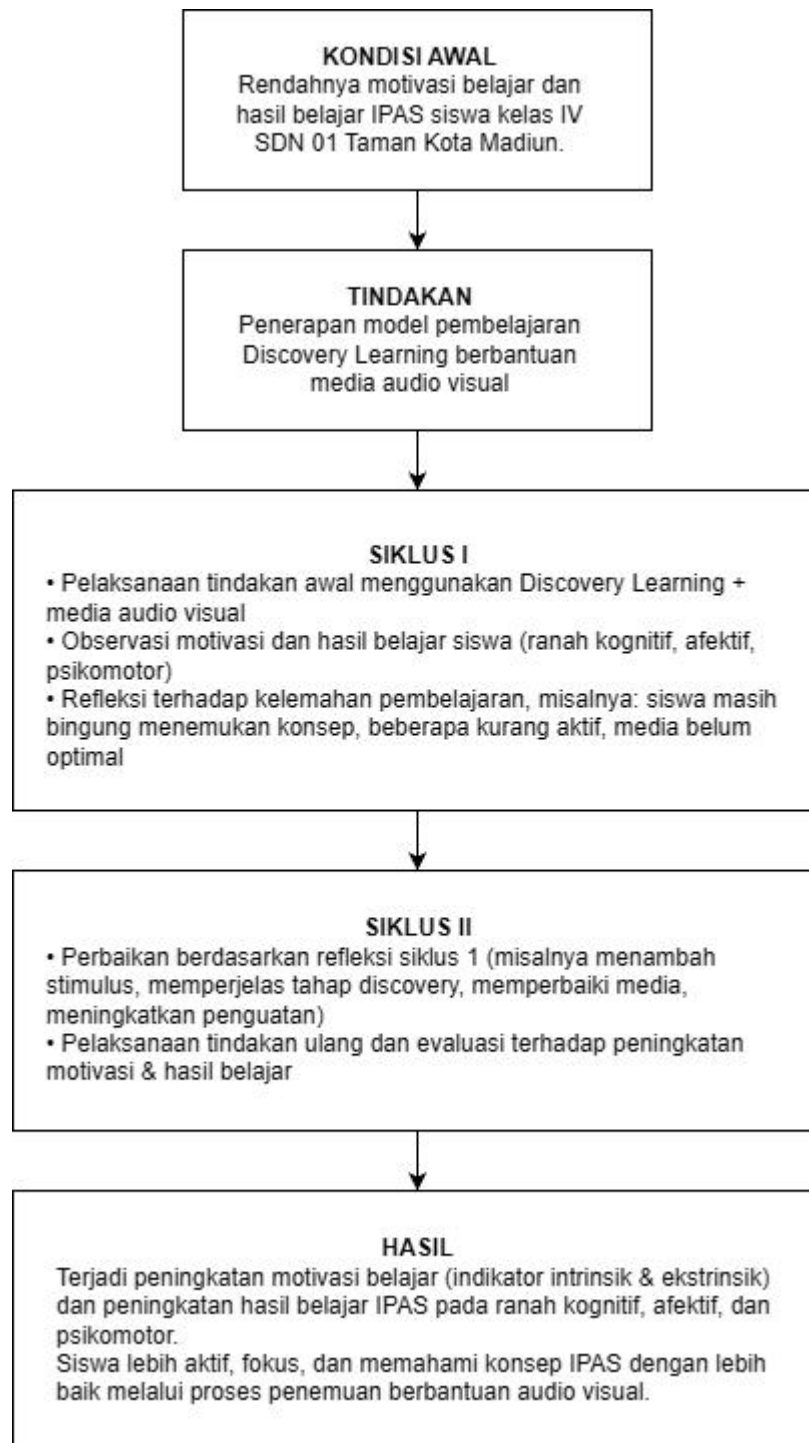
Muatan dalam IPAS bersifat tematik dan kontekstual, artinya setiap pembelajaran disusun dalam tema tertentu yang relevan dengan kehidupan siswa.

Berikut adalah muatan penting dalam pembelajaran IPAS:

Tabel 2. 1 Muatan Belajar IPAS

Muatan	Deskripsi
Konsep Ilmiah	Pemahaman tentang konsep-konsep dasar IPA dan IPS, seperti ekosistem, energi, sejarah, masyarakat, dll.
Keterampilan Proses Sains dan Sosial	Mengamati, menanya, mengeksplorasi, menyimpulkan, dan mengomunikasikan fenomena alam maupun sosial.
Nilai dan Sikap	Menumbuhkan sikap ilmiah, rasa ingin tahu, empati, tanggung jawab, toleransi, dan peduli lingkungan.
Berpikir Kritis dan Kreatif	Siswa dilatih menghubungkan pengetahuan dengan kehidupan nyata, menyelesaikan masalah, dan menciptakan solusi.
Keterampilan Abad 21	Kolaborasi, komunikasi, literasi digital, serta literasi sains dan sosial.

B. Kerangka Berpikir



Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir Penelitian

Kerangka pemikiran ini menjelaskan alur bagaimana penelitian dilakukan untuk mengatasi masalah rendahnya motivasi dan hasil belajar IPAS pada siswa kelas IV. Pada awalnya, kondisi pembelajaran di kelas menunjukkan bahwa siswa kurang aktif dan motivasi belajar mereka juga rendah. Berdasarkan kondisi ini, peneliti memilih menerapkan model pembelajaran Discovery Learning yang dipadukan dengan media audio visual agar siswa bisa lebih terlibat dalam proses menemukan konsep, sekaligus mendapat bantuan visual dan suara untuk memahami materi.

Pada siklus pertama, tindakan mulai diterapkan dan peneliti melakukan observasi terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Hasil pengamatan pada siklus ini digunakan sebagai bahan refleksi untuk melihat bagian mana yang belum berjalan optimal. Refleksi ini menjadi dasar untuk perbaikan pada siklus kedua, misalnya memperjelas stimulus, memberikan arahan yang lebih runtut, atau menggunakan media audio visual yang lebih sesuai. Setelah perbaikan dilakukan, tindakan kembali dilaksanakan dan dievaluasi.

Dari proses dua siklus tersebut, penelitian diharapkan menunjukkan adanya peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa. Siswa menjadi lebih tertarik mengikuti pembelajaran, lebih aktif dalam kegiatan discovery, dan lebih mampu memahami materi IPAS. Sehingga, penerapan Discovery Learning berbantuan media audio visual terbukti mampu memperbaiki proses dan hasil pembelajaran di kelas.

C. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan latar belakang masalah dan kajian pustaka yang telah diuraikan, hipotesis tindakannya adalah jika model pembelajaran Discovery Learning berbantuan media audio visual diterapkan dalam pembelajaran IPAS di kelas IV SDN 01 Taman Kota Madiun, maka motivasi belajar dan hasil belajar siswa cenderung akan meningkat.

Peningkatan ini diasumsikan terjadi karena siswa terlibat aktif dalam proses menemukan konsep (melalui discovery) dan memperoleh rangsangan belajar yang lebih menarik dan mudah dipahami melalui media audio visual, sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna dan menyenangkan.

1) Peningkatan Motivasi Belajar Siswa

Berdasarkan teori motivasi belajar dari Hamzah B. Uno, keberhasilan dapat diukur melalui enam indikator motivasi berikut:

a) Indikator Motivasi Intrinsik:

1. Hasrat dan keinginan untuk berhasil meningkat: Ditunjukkan dengan antusiasme siswa mengikuti pembelajaran dari awal hingga akhir.
2. Dorongan dan kebutuhan dalam belajar meningkat: Terlihat dari partisipasi aktif siswa dalam eksplorasi dan diskusi selama kegiatan discovery.
3. Harapan dan cita-cita masa depan menjadi lebih jelas: Terlihat dari pernyataan siswa tentang manfaat belajar IPAS bagi kehidupan sehari-hari.

b) Indikator Motivasi Ekstrinsik:

1. Adanya penghargaan dalam belajar: Siswa termotivasi karena mendapat penguatan positif seperti pujian atau reward sederhana.
2. Kegiatan belajar menjadi lebih menarik: Diukur dari tanggapan siswa terhadap penggunaan media audio visual dan metode discovery.
3. Lingkungan belajar yang kondusif: Siswa merasa nyaman, tidak bosan, dan menunjukkan keterlibatan aktif secara emosional dan sosial.

2) Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar dalam konteks IPAS dinilai dari tiga ranah utama:

a) Ranah Kognitif:

- 1) Meningkatnya nilai tes formatif dan sumatif.
- 2) Siswa mampu menjelaskan kembali konsep IPAS yang ditemukan melalui kegiatan discovery learning.

b) Ranah Afektif:

- 1) Siswa menunjukkan minat belajar yang tinggi dan sikap positif terhadap pelajaran IPAS.
- 2) Terlibat aktif dalam kerja kelompok dan menunjukkan sikap tanggung jawab.

c) Ranah Psikomotorik:

- 1) Siswa mampu menyusun laporan hasil observasi dan discovery secara mandiri.
- 2) Melakukan eksperimen atau pengamatan sesuai arahan dengan benar dan rapi.

3) Keaktifan dan Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran

- a) Siswa aktif bertanya, menjawab, dan mengemukakan pendapat selama proses pembelajaran berlangsung.
- b) Adanya peningkatan kuantitas dan kualitas partisipasi siswa dalam kegiatan diskusi dan eksplorasi konsep.
- c) Siswa menunjukkan inisiatif untuk mencari informasi tambahan atau menggunakan media pembelajaran lebih lanjut.

4) Efektivitas Media Audio Visual

- a) Siswa menyatakan bahwa pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami karena adanya media visual dan suara.
- b) Guru dan siswa melaporkan bahwa media membantu menjelaskan konsep yang abstrak atau sulit.
- c) Tingkat fokus dan perhatian siswa meningkat selama media ditampilkan.

D. Kebaruan Penelitian (State of the Art)

Perkembangan penelitian dalam bidang pendidikan dasar menunjukkan tren yang terus meningkat dalam penggunaan model pembelajaran berbasis aktivitas siswa dan teknologi media, khususnya dalam rangka meningkatkan motivasi dan hasil belajar. Salah satu pendekatan yang sering dikaji adalah model pembelajaran Discovery Learning, yang diyakini dapat meningkatkan keaktifan dan daya nalar siswa melalui proses penemuan konsep. Di sisi lain, media pembelajaran audio visual juga mendapat perhatian luas karena mampu menghadirkan materi pembelajaran secara menarik dan konkret, terutama bagi siswa sekolah dasar yang masih berada dalam tahap berpikir operasional konkret.

Berbagai penelitian terdahulu telah mengkaji secara terpisah maupun gabungan penggunaan model Discovery Learning dan media audiovisual dalam konteks pendidikan. Misalnya, penelitian oleh Nurwahidah et al. (2023) menunjukkan bahwa kombinasi keduanya mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPA siswa SMP. Sementara itu, Rachmawati et al. (2021) menerapkan model yang sama dalam konteks SD, namun lebih fokus pada peningkatan keaktifan belajar selama pembelajaran daring saat pandemi. Penelitian lain oleh Resmana et al. (2025) menunjukkan efektivitas kombinasi Discovery Learning dan media audiovisual dalam pembelajaran IPAS, namun dilakukan melalui desain kuasi eksperimen, bukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

Tabel 2. 3 State of Art Penelitian

No	Identitas Artikel	Hasil	Persamaan	Perbedaan
1	Nurwahidah et al. (2023), JP3,	Motivasi belajar meningkat dari	Sama-sama menggunakan	Subjek pada jenjang SMP

	UNM	kategori rendah (31.53%) ke tinggi (53.85%). Hasil belajar meningkat dari 69.23% → 92.3%.	Discovery Learning dan media audiovisual untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar.	dan mata pelajaran IPA materi tata surya, bukan IPAS SD.
2	Rachmawati et al. (2021), Edukatif	Keaktifan meningkat dari 34% → 84%, hasil belajar meningkat dari 23% → 84.6%.	Sama-sama menerapkan model Discovery Learning berbantuan media audiovisual pada siswa SD.	Fokus pada keaktifan siswa, dilakukan saat pandemi, konteks daring lebih kuat.
3	Siregar & Adlini (2022), Jurnal Biologi Nukleus	Nilai rata-rata meningkat dari 47.08 → 80.14, uji t menunjukkan pengaruh signifikan.	Discovery Learning dan audiovisual digunakan untuk meningkatkan hasil belajar.	Jenjang pendidikan SMA dan materi Biologi, bukan IPAS SD.
4	Resmana et al. (2025), Jurnal	Rata-rata post-test: kontrol =	Sama-sama meneliti	Berlangsung di sekolah berbeda

5	Pendas	71.25, eksperimen = 81.88. Uji t menunjukkan perbedaan signifikan.	Discovery Learning dan media audiovisual pada mata pelajaran IPAS SD.	(SD YWKA Palembang), tidak dalam bentuk PTK.
	Masi Tukan et al. (2024), JBIOEDRA Vol. 2(2)	Posttest kelas eksperimen: 81.56 (N-Gain 0.62 - tinggi); kelas kontrol: 66.40 (N-Gain 0.39 - sedang); sig. ANCOVA = 0.043 < 0.05.	Sama-sama menggunakan Discovery Learning berbantuan audiovisual untuk meningkatkan hasil belajar.	Penelitian dilakukan pada mata pelajaran Biologi SMP, tidak membahas motivasi belajar, dan bukan pada jenjang SD.

Secara umum, studi-studi tersebut menunjukkan bahwa Discovery Learning dan media audiovisual telah digunakan secara luas untuk memperbaiki kualitas pembelajaran. Namun demikian, masih terdapat keterbatasan yang menjadi celah bagi kontribusi penelitian ini, yaitu:

- a. Dari penelitian terdahulu yang ada, yang menggabungkan Discovery Learning dan media audio visual mayoritas pada mata pelajaran IPA, dalam setting IPAS di sekolah dasar dengan pendekatan PTK masih belum terlalu banyak, terutama fokus SDN 01 Taman Kota Madiun.

- b. Belum banyak penelitian yang secara eksplisit mengukur pengaruh integrasi model dan media terhadap dua variabel sekaligus, yaitu motivasi belajar dan hasil belajar siswa secara terpadu.
- c. Penelitian yang ada masih dominan pada jenjang pendidikan menengah atau konteks pembelajaran sains/biologi, bukan IPAS SD yang bersifat integratif tematik.

Penelitian ini juga diawali dengan studi pendahuluan berupa observasi dan wawancara guru kelas IV SDN 01 Taman Kota Madiun, yang mengungkapkan bahwa motivasi belajar siswa rendah, pembelajaran masih didominasi ceramah, dan penggunaan media masih sangat terbatas. Hal ini menunjukkan adanya kebutuhan mendesak untuk penerapan strategi pembelajaran yang lebih inovatif, partisipatif, dan menarik bagi siswa.

Oleh karena itu, kebaruan (novelty) yang disumbangkan oleh penelitian ini terletak pada:

- a. Integrasi model Discovery Learning dan media audiovisual secara spesifik dalam konteks pembelajaran IPAS kelas IV SD di SDN 01 Taman Kota Madiun
- b. Pendekatan PTK, yang memungkinkan perbaikan berkelanjutan melalui siklus tindakan nyata di kelas.
- c. Fokus ganda pada dua variabel penting, yaitu motivasi belajar dan hasil belajar, yang belum banyak digarap secara bersamaan dalam studi sebelumnya pada jenjang dan mata pelajaran serupa.