

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Kebutuhan akan pendidikan semakin meningkat seiring dengan kemajuan zaman. Harapan tersebut menunjuk pada apa yang telah diciptakan oleh dunia pendidikan, termasuk saat menghadapi zaman globaliasi sudah semakin menuntut sumber daya manusia yang unggul (Shaslian, 2021). Tujuan dari proses pembelajaran menuntut adanya partisipasi aktif dari pembelajar. Namun pada kenyataannya proses pembelajaran masih cenderung mengurangi peran dan partisipasi siswa (Surodiana, 2020). Hasil belajar siswa yang kurang baik disebabkan oleh guru yang tidak menjelaskan materi secara gamblang, kurang menarik perhatian siswa, dan guru seringkali terlalu terburu-buru saat penyampaian materi. Tapi, pemakaian teknik serta sarana pembelajaran yang kurang tepat untuk memastikan siswa belajar dan menguasai topik masih kurang dan nilai siswa cenderung rendah (Lapase, 2021). Tingkat keaktifan siswa saat prosesi belajar mengajar berdampak pada hasil belajar siswa (Irmawati et al., 2021).

Masalah berkembang di sekolah-sekolah di daerah tersebut adalah banyak guru yang mengajar di kelas tanpa menggunakan alat peraga, sehingga seolah-olah hanya guru yang menjadi sumber belajar. Hal inilah yang membuat siswa frustasi dan tidak puas dengan pengalaman belajarnya sehingga mempengaruhi hasil akhir (Asmuni, 2020). Usaha meningkatkan perolehan belajar siswa belum lepas dari beragam aspek yang dipengaruhinya. Dengan demikian, pengajar yang berkreasi bisa menjadikan pembelajaran lebih bersinar dan digemari siswa.

Dengan majunya wawasan serta teknologi terkhusus TIK ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya teknologi informasi dan komunikasi, serta meningkatnya bahan ajar baru dalam psikologi belajar, maka diperlukan perbedaan paradigma dalam pembelajaran belajar mengajar seharusnya tidak hanya dianggap sebagai proses mengambil pekerjaan aku lakukan, yang ditandai dengan keseluruhan kegiatan guru, tetapi wajib mengajar dianggap menjadi proses kolaboratif diantara pengajar dan murid lahir dari penggunaan semua sarana dan keterampilan yang tersedia sumber daya yang dapat dipelajari siswa untuk mencapai tujuan belajar tertentu. Untuk itu guru dituntut guna penyediaan serta pengembangan beragam

bahan dan sumbernya yang bisa mempelajari sendiri oleh siswanya. Materi pengajaran yang menarik dan bervariasi dapat menghilangkan kebosanan siswa dalam proses pembelajaran (Widiyono, 2020). Media pembelajaran mempunyai fungsi serta perannya menjadi sarana penyampaian info dari sumbernya (guru) kepada penerimaan info (murid). Lalu teknik diseminasi media yang dipakai pengajar ialah proses yang bisa mempermudah siswanya menyerap serta mentransformasi info terkait jadi acuan dasar tentang sekumpulan info mentah dalam rencana ilmiah. Dengan kondisi tersebut peneliti mencoba inovasinya pada sarana lainnya lain yaitu flipbook digital. Diharapkan dengan penggunaan komik digital siswa lebih tertarik dan memperhatikan pelajaran.

Salah satu bentuk pembelajaran yang sesuai adalah bentuk pembelajaran *Discovery Learning*. *Discovery learning* adalah teknik pembelajaran aktif siswa melalui proses penelitian dan penemuan sehingga hasil yang didapatkan disimpan dalam waktu lama dan muridnya tidak mudah lupa (Larasati, 2020). Model pengajaran eksploratif memiliki keunggulan a) melatih siswa untuk belajar mandiri b) memotivasi siswa untuk belajar c) siswa mampu secara mandiri memperoleh pengetahuan dan menghafal secara mendalam d) mudah dipelajari, sintaks yang jelas (Nuryaningsih, 2021). Sedangkan kelemahan model pembelajaran eksploratif adalah (1) siswa harus siap mental dan matang untuk terlibat dalam pembelajaran, dan (2) siswa harus berani dan mau belajar secara intensif, profesional. tentang lingkungannya (Studi et al., 2019).

Hasil belajar merupakan pernyataan spesifik yang diwujudkan dalam bentuk tulisan untuk menyatakan perilaku serta penampilan sebagai gambaran hasil belajar yang diharapkan melalui kegiatan belajar dalam waktu tertentu (Nurmayani, 2018). Hasil belajar juga diartikan sebagai akhir yang didapatkan individu dari suatu kegiatan yang dilaksanakan serta berakibat terjadinya perbedaan polahnya (Kristin, 2016). Hasil belajar sebagaimana prosesi mengumpulkan info data mengenai pencapaian belajar mengajar peserta didik yang dilakukan secara terencana serta tersusun guna memantau prosesi, peningkatan belajar, serta diperbaiki perolehan belajar lewat tugas maupun pengevaluasian pembelajaran (Setianingrum & Wardani, 2018).

## 1.2 Rumusan Masalah

Berlandaskan pengidentifikasi permasalahan serta pembatasan permasalahan, maka rumusan masalah pada penelitian ini ialah.

1. Seberapa besar pengaruh pada penggunaan model *discovery learning* berbantuan media komik digital *Flip Book* dalam upaya peningkatan hasil belajar IPS?
2. Apakah model *discovery learning* berbantuan media komik digital *Flip Book* lebih efektif daripada dengan model pembelajaran konvesional dalam upaya peningkatan hasil belajar IPS?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Berlandaskan perumusan permasalahan, tujuan dari penelitian ini, yakni;

1. Guna mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan model *discovery learning* berbantuan komik digital *Flip Book* dalam proses pembelajaran IPS.
2. Guna mengetahui perbedaan efektivitas penggunaan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan komik digital *Flip Book* dalam upaya meningkatkan hasil belajar IPS.

## 1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah diuraikan, penelitian ini dinantikan bisa bermanfaat sebagai berikut;

1. Secara teoritis

Memberikan informasi secara teori dan referensi untuk peneliti selanjutnya pada tema penelitian yang sama, terutama pada penelitian model *discovery learning* berbantuan komik digital *Flip Book*.

2. Secara praktis, manfaat penelitian ini diantaranya:

- a. Bagi Peneliti

Model *discovery learning* berbantuan komik digital *Flip Book* ini dapat memberikan wawasan dan pengetahuan serta dapat memberikan informasi dan referensi untuk mengadakan penelitian.

- b. Bagi Guru

Model *discovery learning* berbantuan komik digital *Flip Book* dapat digunakan sebagai variasi media pembelajaran dalam proses penyampaian materi.

c. Bagi Peserta didik

Peserta didik bisa memperoleh pengalaman menggunakan bentuk model *discovery learning* berbantuan komik digital *Flip Book* harapannya dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik serta menaikkan hasil belajarnya.

### **1.5 Struktur Organisasi**

Struktur Organisasi yang digunakan dalam penulisan proposal skripsi ini sudah disesuaikan dengan pedoman penulisan karya tulis ilmiah Universitas Pendidikan Indonesia tahun 2019, terdiri dari bab I sampai dengan bab V, daftar Pustaka. Adapun secara lengkap struktur organisasi skripsi ini ialah sebagai berikut:

1. Bab I Pendahuluan, terdiri dari latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.
2. Bab II Kajian Teori, terdiri dari Model *Discovery learning*, Tinjauan Media *Flip book maker*, pembelajaran IPS, Hasil belajar, penelitian relevan, kerangka berpikir, dan hipotesis penelitian.
3. Bab III Metode Penelitian, terdiri dari jenis dan desain penelitian, populasi dan sampel, teknik pengumpulan data, instrument penelitian, dan Teknik analisis data.
4. Bab IV Temuan dan Pembahasan, terdiri dari temuan yang ditemukan di lapangan yang didasarkan pada pengolahan dan analisis, serta pembahasan dari temuan dalam penelitian. Hasil pada penelitian akan dibahas sesuai dengan apa yang ditemukan di lapangan.
5. Bab V Penutup, terdiri dari simpulan, implikasi, serta rekomendasi