

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan suatu proses belajar mengajar yang disusun secara sistematis dan terjadwal. Pembelajaran juga dapat diartikan suatu cara pendidikan untuk menjadikan peserta didiknya belajar dan memahami apa yang dipelajarinya. Menurut UU No. 20 Tahun 2013 tentang SISDIKNAS pasal 1 ayat 20, pengertian pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik, pendidik, dan sumber belajar yang terjadi pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu proses yang dilakukan oleh peserta didik dengan bantuan seorang pendidik, dengan tujuan adanya perubahan pendewasaan diri pada peserta didik tersebut. Berdasarkan ungkapan tersebut, perlu adanya bantuan untuk menyampaikan pembelajaran kepada peserta didik secara maksimal. Salah satunya dapat menggunakan model pembelajaran (Setiawan, 2018: 21). Model pembelajaran menurut Kemendikbud memiliki empat ciri khusus, yaitu rasional teoritik yang logis dan disusun oleh penciptanya, tujuan pembelajaran, aktivitas mengajar, dan lingkungan belajarnya.

Model pembelajaran dianggap penting dalam proses pembelajaran di sekolah terutama dalam pembelajaran IPA di Sekolah Dasar (Savitri & Meilana, 2022). Model pembelajaran terdiri dari pendekatan atau strategi yang digunakan oleh pendidik untuk mengorganisir dan mengelola proses belajar mengajar di dalam kelas (Köse, 2010). Model-model pembelajaran berbeda dalam hal struktur, interaksi antara guru dan siswa, penggunaan sumber belajar, serta peran dan tanggung jawab siswa dalam pembelajaran (Lin & Hsieh, 2001). Model pembelajaran yang efektif perlu disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa sekolah dasar (Arsovic & Stefanovic, 2020). Pendekatan yang interaktif, berbasis permainan, dan menggabungkan aspek fisik dan sensoris seringkali lebih sesuai dengan tingkat perkembangan dan gaya belajar siswa sekolah dasar (Walsh et al., 2006).

Proses pembelajaran merupakan jantung dari keseluruhan proses pendidikan formal, karena melalui sebuah proses pembelajaran terjadi transfer ilmu dari guru

Usep Saepul Hidayat, 2023

IMPLEMENTASI MODEL DISCOVERY LEARNING BERBANTUAN CHROMEBOOK TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS 4 SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

ke siswa yang berisi berbagai tujuan pendidikan. Guru dalam pembelajaran sebaiknya memberikan bimbingan dan kesempatan bagi siswa untuk berkembang secara mandiri melalui penemuan dan berpikir kritis. Salah satu kecakapan hidup (*life skill*) yang perlu dikembangkan melalui proses pendidikan adalah keterampilan berpikir (Depdiknas, 2004). Kemampuan berpikir juga sebagai sarana untuk mencapai tujuan pendidikan yaitu agar siswa mampu memecahkan masalah taraf tinggi (Nasution, 2008). Berpikir kritis merupakan salah satu tahapan berpikir tingkat tinggi yang diperlukan dalam kehidupan masyarakat. Manusia selalu dihadapkan pada permasalahan sehingga diperlukan data-data agar mampu membuat keputusan yang logis. Membuat keputusan yang tepat diperlukan kemampuan berpikir kritis, hal ini dilakukan apabila ada sesuatu keterangan yang tidak atau belum pasti hendaknya jangan dipercaya begitu saja. Menurut Gerhard sebagaimana dikutip oleh Redhana (2003), berpikir kritis didefinisikan sebagai suatu proses kompleks yang melibatkan penerimaan dan penguasaan data, analisis data, dan evaluasi data dengan mempertimbangkan aspek kualitatif serta melakukan seleksi atau membuat keputusan berdasarkan hasil evaluasi.

Wahidin sebagaimana dikutip oleh Susriyati (2007) pembelajaran yang fokus pada pengembangan keterampilan berpikir kritis memiliki beberapa keuntungan, antara lain pembelajaran menjadi lebih efisien, di mana apa yang dipelajari dan dipahami akan lebih tahan lama dalam pikiran siswa; cenderung meningkatkan semangat belajar dan antusiasme baik pada guru maupun siswa; diharapkan siswa dapat mengembangkan sikap ilmiah; dan siswa memiliki kemampuan dalam memecahkan masalah, baik dalam konteks pembelajaran di kelas maupun dalam menghadapi situasi dunia nyata. Upaya mencapai tujuan pembelajaran, terutama dalam mata pelajaran IPA, masih menghadapi beberapa kendala. Salah satu kemungkinan penyebabnya adalah penggunaan metode yang kurang tepat dalam proses pembelajaran. Seringkali, pembelajaran hanya berfokus pada aktivitas mengingat, memahami, dan mengaplikasikan (tingkat berpikir rendah). Tantangan di masa depan menuntut pembelajaran yang lebih mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi (*high order thinking*). Salah satu model pembelajaran yang dapat mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi adalah model

Usep Saepul Hidayat, 2023

IMPLEMENTASI MODEL DISCOVERY LEARNING BERBANTUAN CHROMEBOOK TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS 4 SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

pembelajaran *discovery*.

Solusi yang tepat untuk mengatasi permasalahan pembelajaran IPA di Sekolah Dasar yang ada di wilayah Kecamatan Bantarkalong khususnya di sekolah saya adalah dengan menerapkan model pembelajaran yang menggabungkan metode pembelajaran yang menyenangkan. Dengan cara ini, peserta didik dapat lebih termotivasi dalam proses pembelajaran IPA. Sebab, motivasi merupakan faktor yang sangat penting dalam belajar dan berpengaruh pada hasil belajar peserta didik (Simbolon, 2014). Ketika peserta didik memiliki motivasi belajar yang tinggi, mereka akan berusaha semaksimal mungkin untuk mencapai hasil belajar yang optimal sesuai dengan harapan. Motivasi yang tinggi membuat siswa merasa tertarik dan antusias terhadap materi pelajaran dan proses belajar karena cenderung lebih terlibat dalam pembelajaran, bertanya pertanyaan, dan mencari informasi tambahan (Bryson & Hand, 2007). Sehingga minat yang tinggi memungkinkan siswa untuk menjalani proses belajar dengan semangat yang tinggi, yang pada gilirannya meningkatkan keinginan mereka untuk mencapai hasil yang baik.

Model pembelajaran *discovery learning* yang berbasis *chromebook* dinilai sangat cocok untuk diterapkan dalam pembelajaran IPA terutama pada materi Sumber Daya Alam. Melalui model ini, peserta didik dapat mempelajari materi dengan cara yang menyenangkan dan efektif sehingga memudahkan mereka dalam memahami materi dan menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, penggunaan model pembelajaran ini juga dapat membantu meningkatkan motivasi peserta didik dan pada akhirnya meningkatkan hasil belajar mereka. Dengan menggunakan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan *chromebook*, peserta didik tidak lagi merasa bosan dan pasif dalam proses pembelajaran, sehingga memudahkan mereka untuk memahami materi dengan lebih baik.

Model pembelajaran *discovery learning* merupakan kegiatan pembelajaran yang melibatkan secara maksimal seluruh kemampuan siswa untuk mencari dan menemukan sesuatu (benda, manusia, atau peristiwa) secara sistematis, kritis, logis, analitis sehingga mereka dapat merumuskan sendiri penemuannya dengan penuh percaya diri (Muhaili & Sukaisih, 2023). Pembelajaran *discovery* memiliki kelebihan yaitu menjadikan siswa lebih aktif dalam pembelajaran, siswa dapat

Usep Saepul Hidayat, 2023

IMPLEMENTASI MODEL DISCOVERY LEARNING BERBANTUAN CHROMEBOOK TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS 4 SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

memahami benar konsep yang telah dipelajari, jawaban yang diperoleh akan menimbulkan rasa puas pada siswa (Purwanto & Nugroho, 2012). Sehingga model pembelajaran ini cocok digunakan karena peserta didik didorong aktif dalam pembelajaran. *Discovery learning* suatu tipe pembelajaran dimana siswa membangun pengetahuan mereka sendiri dengan mengadakan suatu percobaan dan menemukan sebuah prinsip dari hasil percobaan tersebut (Mayer, 2004). Proses keterlibatan aktif ini membantu menumbuhkan rasa memiliki dan motivasi pada siswa, karena mereka bertanggung jawab atas pembelajaran mereka sendiri (Powell, 2005).

Selain itu, model ini dapat ditambahkan dengan berbantu *chromebook* untuk lebih menjadikan siswa lebih termotivasi dalam kegiatan pembelajaran. *Chromebook* terintegrasi dengan *google workspace for education* (sebelumnya dikenal sebagai *g suite for education*), yang mencakup aplikasi seperti *google docs*, *sheets*, *slides*, dan *classroom* yang memudahkan siswa dan guru untuk berkolaborasi, mengedit, dan berbagi pekerjaan mereka secara online (Kemendikbud, 2021). Platform ini juga menyediakan alat untuk penilaian dan manajemen tugas. *Chromebook* memberikan akses mudah ke berbagai sumber daya pendidikan dan materi pembelajaran online (Moon, 2018). Dengan koneksi internet, siswa dapat mengakses e-book, situs web pendidikan, video pembelajaran, dan aplikasi pendidikan yang relevan dengan cepat, sehingga memperluas sumber belajar mereka di luar buku teks tradisional (Soules, 2009).

Oleh karena itu *discovery learning* menentukan peserta didik untuk berpikir kreatif. Model ini melibatkan peserta didik dalam kegiatan intelektual, sikap, keterampilan psikomotorik dan menuntut peserta didik memproses pengalaman belajar menjadi sesuatu yang bermakna dalam kehidupan nyata. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam seharusnya dilaksanakan dengan baik dalam proses pembelajaran di sekolah mengingat pentingnya pembelajaran tersebut seperti yang telah diungkapkan di atas. Pembelajaran IPA dikatakan berhasil apabila semua tujuan pembelajaran yang telah ditentukan dapat tercapai, yang terungkap dalam hasil belajar IPA. BSNP (Badan Standar Nasional Pendidikan) mengatakan bahwa tujuan pembelajaran IPA adalah agar peserta didik memiliki kemampuan untuk

Usep Saepul Hidayat, 2023

IMPLEMENTASI MODEL DISCOVERY LEARNING BERBANTUAN CHROMEBOOK TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS 4 SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

memahami gejala alam, konsep dan prinsip IPA yang bermanfaat dan dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Hal tersebut menunjukkan bahwa, setelah pembelajaran IPA siswa dapat memahami dan menerapkan apa yang telah dipelajarinya.

Dari hasil penelitian tersebut diketahui bahwa rendahnya hasil belajar IPA disebabkan karena beberapa faktor yang mempengaruhi dalam proses pembelajaran berlangsung. Adapun faktor - faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran IPA diantaranya adalah metode pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi, antusias siswa dalam belajar IPA rendah, kondisi lingkungan yang kurang mendukung siswa dalam belajar, dan kurangnya penggunaan media pembelajaran.

Dari beberapa penelitian mendukung bahwa model *discovery learning* dapat meningkatkan motivasi siswa sekolah dasar (Pangesti & Radia, 2021; Kristin, 2016; Suyani et al., 2020), namun peneliti ingin lebih mengkolaborasikan lagi dengan *chromebook* yang memudahkan siswa dalam mengakses literasi dan manajemen tugas (Kemendikbud, 2021; Moon, 2018, Soules, 2009). Maka dari itu peneliti tertarik untuk mengambil judul penelitian yaitu sebagai berikut “Implementasi Model *Discovery learning* Berbantuan *Chromebook* terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis merumuskan permasalahan sebagai berikut;

- 1) Apakah terdapat pengaruh implementasi pembelajaran *model discovery learning* berbantuan *Chromebook* terhadap hasil belajar siswa kelas 4 sekolah dasar?
- 2) Apakah terdapat pengaruh pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar siswa kelas 4 sekolah dasar?
- 3) Apakah terdapat perbedaan pengaruh antara implementasi pembelajaran *model discovery learning* berbantuan *Chromebook* dengan pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar siswa kelas 4 sekolah dasar?

1.3 Tujuan Penelitian

Secara umum tujuan penelitian ini adalah implementasi model *discovery learning* berbantuan *chromebook* terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA kelas 4 sekolah dasar. Adapun tujuan khusus penelitian ini yaitu;

- 1) Untuk mengetahui pengaruh implementasi pembelajaran *model discovery learning* berbantuan *chromebook* terhadap hasil belajar siswa kelas 4 sekolah dasar;
- 2) Untuk mengetahui pengaruh pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar siswa kelas 4 sekolah dasar;
- 3) Untuk mengetahui perbedaan pengaruh antara implementasi pembelajaran *model discovery learning* berbantuan *chromebook* dengan pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar siswa kelas 4 sekolah dasar.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoretis

Manfaat dari penelitian ini diharapkan dapat memecahkan masalah berkaitan dengan rendahnya hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPA kelas 4 sekolah dasar. Selain itu, penulis berharap penelitian ini bermanfaat bagi penelitian selanjutnya terkait dengan model dan media pembelajaran untuk menjadi bahan rujukan atau sebagai tambahan kajian sehingga penelitian terkait dengan model dan media pembelajaran ini semakin sempurna dan dapat dibaca oleh khalayak banyak sebagai informasi atau ilmu pengetahuan.

1.4.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis merupakan manfaat yang berguna untuk memecahkan masalah praktis. Adapun manfaat praktis dari rencana penelitian ini meliputi;

- 1) Bagi Sekolah
Sebagai bahan pertimbangan guna meningkatkan kualitas pembelajaran.
- 2) Bagi Guru
Sebagai bahan informasi mengenai pelaksanaan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan *chromebook* terhadap hasil belajar siswa dalam

pembelajaran IPA di kelas 4 sekolah dasar pada materi sumber daya alam.

3) Bagi Siswa

Membantu dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi sumber daya alam dan mengubah pemikiran bahwa belajar IPA itu menyenangkan.

4) Bagi Peneliti

Untuk menambah wawasan model *discovery learning* berbantuan *chromebook* dalam pembelajaran IPA di kelas 4 sekolah dasar pada materi sumber daya alam.

1.5 Struktur Organisasi Tesis

Bab I Pendahuluan: Bagian ini menjelaskan latar belakang penelitian, permasalahan yang ingin diselesaikan, tujuan penelitian, rumusan masalah, dan pentingnya penelitian tersebut. Pendahuluan juga dapat mencakup tinjauan pustaka yang relevan dengan topik penelitian.

Bab II Kajian Pustaka: Bagian ini berisi kajian terhadap literatur dan penelitian terkait yang relevan dengan topik tesis. Tinjauan pustaka bertujuan untuk memperlihatkan pemahaman yang mendalam tentang penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya serta kekurangan atau celah yang ingin diisi oleh penelitian tesis.

Bab III Metodologi Penelitian: Bagian ini menjelaskan rancangan penelitian, populasi dan sampel penelitian, teknik pengumpulan data, dan metode analisis data yang digunakan. Metode penelitian harus dijelaskan dengan cukup rinci sehingga peneliti lain dapat mengulangi atau memvalidasi penelitian yang dilakukan.

Bab IV Temuan dan Pembahasan: Bagian ini berisi presentasi data dan hasil analisis yang diperoleh dari penelitian. Data dapat disajikan dalam bentuk tabel, grafik, atau gambar untuk memudahkan pemahaman. Hasil penelitian harus diinterpretasikan dan dikaitkan dengan tujuan penelitian yang telah ditetapkan. Bagian ini digunakan untuk menganalisis dan menginterpretasikan hasil penelitian secara mendalam. Pembahasan harus mengaitkan hasil penelitian dengan teori yang telah dipelajari dalam tinjauan pustaka, membandingkan temuan dengan penelitian sebelumnya, mengidentifikasi implikasi penelitian, dan menyajikan argumentasi

yang kuat.

Bab V Kesimpulan, Implikasi dan Rekomendasi: Bagian ini merangkum temuan utama dari penelitian dan menjawab rumusan masalah yang telah ditetapkan. Kesimpulan harus didukung oleh hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan.