

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kegiatan belajar dan mengajar yaitu suatu kegiatan yang tidak bisa dipisahkan satu dengan lainnya. Kegiatan tersebut sering kita jumpai di luar sekolah maupun didalam sekolah. Belajar merupakan perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi antara individu dengan lingkungannya sehingga mereka lebih mampu dalam berinteraksi dengan lingkungan (Susanto, 2016). Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Oleh karena itu belajar bisa terjadi kapan saja dan dimana saja (Angreiny, 2020). Proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah suatu proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan (isi atau materi ajar) dari sumber pesan melalui saluran/ media tertentu ke penerima pesan (peserta didik/ pembelajaran atau mungkin pendidik). Kualitas pengajar disekolah sangatlah ditentukan oleh guru.

Keterampilan guru juga sangat penting dalam menyampaikan materi pada saat proses belajar mengajar yang dapat mencapai tujuan pembelajaran, sehingga hasil belajar peserta didik meningkat. Guru di harapkan dapat inovatif dan kreatif untuk mengikuti perkembangan pendidikan saat ini. Pendidikan memasuki abad 21, Ciri pendidikan abad 21 yaitu tersedianya informasi kapan saja dan di mana saja yang mampu menjangkau semua pekerjaan. Pada pembelajaran abad 21 berarah pada 4 pilar yaitu *learning to know, learning to do, learning to be, learning to life together* (Sjam, 2019). Dapat diartikan pembelajaran abad 21 mengarahkan peserta didik untuk dapat belajar mandiri, mencari tau sendiri. Seiring dengan berkembangnya teknologi (IPTEK) di abad 21 harus paham dan menguasai beragam media pembelajaran yang mengantarkan keberhasilan belajar peserta didik. Guru harus mampu membuat pembelajaran menjadi menyenangkan, menjelaskan materi-materi dengan baik, peserta didik menjadi pribadi yang baik, serta menggunakan media dan

model pembelajaran yang interaktif hal ini mempermudah peserta didik dalam proses kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu seorang guru perlu memiliki kemampuan merancang dan mengimplementasikan berbagai model dan media pembelajaran yang dianggap cocok dengan minat dan bakat serta sesuai dengan taraf perkembangan atau karakteristik peserta didiknya (Patandung, 2017).

Berdasarkan hasil wawancara guru di SDN Dukuh Menanggal 1/424 Surabaya, bahwa peserta didik kelas V bersikap pasif saat pembelajaran berlangsung, pada saat guru bertanya hanya sebagian kecil peserta didik yang menjawab pertanyaan tersebut. Akibatnya peserta didik kurang percaya diri dan tidak bersikap aktif di dalam kelas. Peserta didik hanya mampu berfikir sesuai dengan apa yang tertulis dalam buku. Selain itu dikemukakan widiyanti (dalam Novita, 2019) penggunaan media pembelajaran yang belum maksimal menjadikan peserta didik bosan dan tidak tertarik dalam pembelajaran dan dikemukakan oleh (Angreini, 2020) sebagian besar pada saat pembelajaran media yang di gunakan sangat sederhana, hanya menggunakan gambar yang terdapat pada buku paket, dampak yang terjadi yaitu proses pembelajaran menjadi monoton. Karena hal tersebut, peneliti memiliki gagasan dengan media apa yang sepatutnya diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga guru dapat menarik perhatian peserta didik dan juga media yang cocok untuk mengomunikasikan timbal balik dengan peserta didik. Dipilih media audio visual sebagai media pembelajaran dalam penelitian ini, yakni peserta didik kelas V masih berada pada masa peralihan dari anak-anak menuju remaja, dimana media audio visual masih menjadi daya tarik peserta didik pada usia kelas V SD. Media audio visual dapat berdampak positif bagi peserta didik, peserta didik menjadi aktif dan semangat dalam mengikuti pembelajaran (Nurhidayat, 2021).

Media Audio visual dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Media audio visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan peserta didik (Setiawan, 2020). Sementara menurut Hayati (dalam Novita, 2019) menyatakan bahwa media audio visual adalah media

perantara yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran sehingga membangun kondisi yang dapat membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap yang digunakan untuk membantu tercapainya tujuan belajar. Pembelajaran yang menarik dan memotivasi peserta didik tentu akan bertahan lama pada memori peserta didik sampai dewasa, dengan ini guru harus merancang model pembelajaran yang cocok pada kurikulum 2013.

Model pembelajaran memiliki peran penting dalam proses pembelajaran terutama pada kurikulum 2013. Ada tiga model pembelajaran yang diterapkan pada kurikulum 2013 yaitu model pembelajaran *discovery learning*, model pembelajaran berbasis masalah dan model pembelajaran berbasis proyek menurut Kurniasih (dalam Patandung, 2017). Model pembelajaran *discovery learning* dipilih karena melalui model ini peserta didik belajar secara mandiri melalui suatu percobaan sederhana dan tanya jawab yang bersifat membangun pada proses penemuan konsep. Hal ini didukung dengan pernyataan oleh Abeltsa (2021) Model pembelajaran *discovery learning* merupakan suatu model pembelajaran yang mengikutsertakan peserta didik secara langsung dalam menemukan konsep-konsep dan prinsip-prinsip melalui observasi, pengelompokan, dan menghasilkan kesimpulan.

Dengan penerapan pembelajaran *discovery learning*, dimana peserta didik untuk menggali masalah, solusi, mencari informasi yang relevan mengembangkan strategi solusi, melaksanakan strategi yang dipilih dan pengetahuan yang diperoleh peserta didik mudah diterapkan serta meningkatkan penalaran (Candra, 2017). Hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran *discovery learning* mudah diingat, dihafal, dan mudah di transfer (Sjam, 2019). Keunggulan dari model pembelajaran *discovery learning* yaitu meningkatkan kemampuan peserta didik untuk memecahkan masalah, mendorong peserta didik berfikir dan bekerja atas inisiatif sendiri, menyebabkan peserta didik mengarahkan kegiatan belajar sendiri dengan melibatkan akal nya dan motivasi sendiri, peserta didik belajar dengan memanfaatkan berbagai jenis sumber belajar, peserta didik aktif dalam kegiatan

belajar mengajar karena ia berfikir dan menggunakan kemampuan untuk menemukan hasil akhir (Hosnan, 2015). Model pembelajaran *discovery learning* yaitu model pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar IPA (Racmawati, 2021).

Pembelajaran IPA pada hakikatnya ada empat unsur utama meliputi empat unsur utama meliputi unsur sikap, proses, produk, dan aplikasi menurut Permana (dalam Tuti, 2021). Keempat unsur ini merupakan ciri IPA yang utuh dan tidak dapat dipisahkan satu dengan lainnya. Pada proses pembelajaran IPA diharapkan keempat aspek tersebut dimunculkan, sehingga peserta didik dapat mengalami pembelajaran secara utuh. Empat unsur yang harus dicapai peserta didik diatas menjadi kebutuhan peserta didik terutama pembelajaran IPA sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dan tergambar pada hasil belajar peserta didik. Pencapaian hasil belajar IPA peserta didik di Indonesia masih rendah dibandingkan dengan negara lain. Hal ini dapat terlihat pada perolehan prestasi sains peserta didik berdasarkan hasil survey internasional PISA (*Programme for International Student Assessment*) tahun 2018 membuktikan bahwa perolehan hasil belajar terutama sains di indonesia tergolong rendah berada di posisi 71 dari 79 negara yang berpartisipasi dalam penilaian yang dilakukan oleh PISA (La, 2020). Berdasarkan uraian tersebut kompetensi peserta didik dalam sains kurang. peserta didik kurang mampu menganalisis atau berfikir kritis dalam memecahkan suatu masalah.

Materi IPA yang diterapkan dalam penelitian ini yaitu materi “Sistem Peredaran Darah Manusia”. Materi ini sulit untuk dilihat secara langsung jika tidak menggunakan suatu media yang mendukung, serta proses yang terjadi didalam tubuh tersebut terjadi sangat cepat dan lambat. Hal ini didukung dengan pernyataan oleh Nicolas (dalam Wardani, 2018) bahwa materi sistem peredaran darah manusia sulit dijelaskan secara oral karena prosesnya berjalan terlalu cepat atau terlalu lambat. Peningkatan kemampuan IPA khususnya materi sistem peredaran darah, guru perlu mempertimbangkan strategi pembelajaran yang terkait dengan model dan media pembelajaran yang digunakan

agar peserta didik dapat lebih mudah mencapai tujuan pembelajaran. Model pembelajaran yang dipandang tepat dalam kurikulum 2013 adalah model *discovery learning* dan media audio visual.

Dari penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Adyani (2020) yang juga menggunakan model pembelajaran *discovery learning* berbantu media audio visual menunjukkan hasil yang bagus, dalam penelitian tersebut menunjukkan ada pengaruh yang signifikan model pembelajaran *discovery learning* berbantu media audio visual terhadap hasil belajar. Dengan menggunakan model pembelajaran *discovery learning* dengan berbantu media audio visual sehingga peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penelitian oleh Rahmawati (2021) dengan judul model *discovery learning* berbantu media audio visual untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar IPA SD. Dengan menggunakan model *discovery learning* berbantu media audio visual dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik sekolah dasar.

Berdasarkan latar belakang dan penelitian yang relevan di atas, dipandang penting untuk melakukan penelitian dengan judul **Pengaruh Pembelajaran *Discovery Learning* Dengan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Materi Sistem Peredaran Darah Kelas V SDN Dukuh Menanggal 1/424 Surabaya.**

B. Ruang Lingkup dan Pembatasan Masalah

Ruang lingkup penelitian merupakan variabel-variabel yang diteliti dan sub variabel beserta indikator-indikatornya. Kemudian perlu ditetapkan batasan terhadap variabel atau subvariabel yang diteliti. Pembatasan masalah ini perlu dilakukan agar peneliti lebih terarah. Pembatasan masalah digunakan agar peneliti tidak meluas dan fokus pada satu tujuan. Pembatasan masalah dalam penelitian ini meliputi:

1. Penelitian ini dilakukan pada peserta didik kelas V di SDN Dukuh Menanggal 1/424 Surabaya.
2. Penelitian menggunakan pembelajaran *discovery learning* dengan media audio visual berupa video pembelajaran

berbasis youtube.

3. Penelitian ini menggunakan hasil belajar berupa pengetahuan yaitu mata pelajaran IPA kelas V materi sistem peredaran darah pada tema 4 (sehat itu penting), subtema 1 (peredaran darah sehat), pembelajaran ke 1.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

Adakah pengaruh pembelajaran *discovery learning* dengan media audio visual terhadap hasil belajar materi sistem peredaran darah kelas V SDN Dukuh Menanggal 1/424 Surabaya?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada perumusan masalah yang sudah disampaikan pada bagian sebelumnya, dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh pembelajaran *discovery learning* dengan media audio visual terhadap hasil belajar materi sistem peredaran darah kelas V SDN Dukuh Menanggal 1/424 Surabaya.

E. Variabel Penelitian

1. Variabel

Variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2015).

a. Variabel *Independen* (Variabel Bebas)

Dalam bahasa Indonesia variabel *independen* sering disebut sebagai variabel bebas. Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel *dependen* (terikat). Dalam penelitian ini yang bertindak sebagai variabel bebas yaitu *discovery learning* dengan media audio visual.

b. Variabel *Dependen* (Variabel Terikat)

Dalam bahasa Indonesia variabel *dependen* sering disebut sebagai variabel terikat. Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel *dependen* dalam penelitian

ini ialah hasil belajar.

2. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional adalah konsep yang khusus dan dapat diamati, karena penelitian adalah sebuah proses pengamatan. Dari judul penelitian pengaruh pembelajaran *discovery learning* dengan media audio visual terhadap hasil belajar materi sistem peredaran darah kelas V SDN Dukuh Menanggal 1/424 Surabaya, untuk menghindari kesalahan pemahaman persepsi terhadap penelitian ini, maka dijelaskan definisi operasional sebagai berikut.

- a. *Discovery Learning* adalah model pembelajaran dimana guru tidak langsung memberikan hasil akhir atau kesimpulan dari materi yang disampaikan melainkan peserta didik diberi kesempatan mencari dan menemukan hasil data tersebut, sehingga proses pembelajaran ini yang akan diingat oleh peserta didik sepanjang masa dan hasil yang ia dapat tidak mudah dilupakan. Model pembelajaran ini merupakan strategi yang harus digunakan untuk membantu guru menyampaikan pembelajaran, serta memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik. Pelaksanaan pembelajaran *discovery learning* dengan menggunakan enam langkah yaitu pemberi rangsangan (*stimulation*) yaitu berupa media audio visual (video) pembelajaran. Guru membuat kelompok menjadi 3-4 kelompok dalam satu kelas. Guru memberikan sebuah media audio visual (video), guru memancing siswa agar bertanya tentang apa yang dibawa atau yang ditunjukkan oleh guru, peserta didik bersama guru mencari informasi tentang apa yang peserta didik yang peserta didik tanyakan dan melakukan sesitanya jawab agar peserta didik lebih memahami pembelajaran. Setelah peserta memahami semua jawaban yang dicari bersama, peserta didik dipersilahkan untuk melakukan percobaan dan mencari informasi tentang pembelajaran hari ini dengan materi sistem peredaran darah, setelah semua kelompok sudah melakukan percobaan masing-masing kelompok mendiskusikan hasil percobaannya. Guru bersama peserta

didik mencocokkan jawaban dengan benar. Setelah peserta didik memperbaiki jawaban yang salah masing-masing peserta didik menyimpulkan hasil penelitian atau percobaan dan menyimpulkan hasil penelitian atau percobaan.

- b. Media Audio Visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar serta terkandung bahan ajar yang sesuai materi yang akan disampaikan agar dapat menarik perhatian peserta didik di dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi efektif dan efisien. Media pembelajaran ini merupakan alat bantu yang harus digunakan untuk membantu guru menyampaikan pembelajaran, serta memberikan pengalaman langsung dan mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang jelas. Media audio visual ini berupa video dari youtube dengan link https://youtu.be/BW_prCL1u08 materi sistem peredaran darah kelas V, tema 4 (Sehat itu penting), sub tema 1 (peredaran darah sehat), pembelajaran ke-1.
- c. Hasil belajar merupakan perubahan perilaku dan kemampuan yang didapatkan oleh peserta didik setelah belajar, yang berupa kemampuan kognitif. Hasil belajar IPA diwujudkan dalam nilai postes yaitu menggunakan tes hasil belajar yang digunakan dalam bentuk tes tertulis yaitu pilihan ganda. Jumlah soal yang digunakan adalah 10 soal pilihan ganda yang masing-masing soal terdapat 4 alternatif jawaban (a,b,c,d) dengan salah satu jawaban benar.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan referensi serta dapat menambahkan pengetahuan tentang pengaruh pembelajaran *discovery learning* dengan media audio visual dalam pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bekal bagi peneliti sebagai calon guru sekolah dasar agar dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui pembelajaran *discovery learning* dengan media audio visual dalam pembelajaran.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi bahan masukan bagi guru agar dapat menerapkan pembelajaran *discovery learning* dengan media audio visual dalam pembelajaran. Penggunaan pembelajaran *discovery learning* dengan media audio visual dapat mempermudah peserta didik dalam menerima pelajaran dan menguasai materi sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

c. Bagi Peserta Didik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat mendorong peserta didik agar lebih aktif dalam proses pembelajaran serta dapat menguasai materi pembelajaran secara maksimal.