

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran merupakan sebuah proses kegiatan memberikan atau mentrasferkan pengetahuan kepada peserta didik yang berjalan dalam interaksi antara guru dan siswa. Dalam sebuah proses pembelajaran peserta didik di damping serta di bantu oleh guru sebagai fasilitator dalam melibatkan diri untuk membentuk kemampuan, serta mengembangkan potensi dan memodifikasi kegiatan pembelajaran. Kegiatan dalam pembelajaran atau proses pembedukan kemampuan perlu di lakukan dengan tenang dan menyenangkan, dalam mewujudkan hal tersebut tentu saja diperlukan aktivitas dan kreativitas guru sebagai fasilitator dalam menciptakan lingkungan belajar yang aktif dan kondusif.

Pembelajaran daring dimasa pandemi banyak disorot dalam pelaksanaannya karena dinilai kurang efektif, beberapa faktor yang menyebabkan kurang efektifnya pelaksanaan pembelajaran dimasa pandemi salah satunya dikarenakan kurangnya minat siswa terhadap proses pelaksanaan pembelajaran. Salah satu faktor yang membuat kurangnya minat peserta didik dalam pembelajaran dimasa pandemi adalah karena kurang bervariasinya proses pembelajaran sehingga kebanyakan siswa dalam proses pembelajaran cenderung pasif.

Suatu proses pembelajaran di sekolah di kategorikan berhasil apabila siswa mengalami perubahan menuju kearah yang cenderung lebih baik. Baik dalam hal bertambahnya pemahaman terhadap ilmu pengetahuan, pemahaman konsep terhadap materi pelajaran, perubahan keterampilan, maupun perubahan perilaku kearah yang lebih baik. Standart dalam proses pembelajaran perlu ditingkatkan dengan adanya inovasi di bidang pendidikan. Salah satu inovasi di bidang pendidikan adalah dengan melalui tahap pengkajian pada proses pembelajaran yaitu dengan menganalisis pendekatan pada proses pembelajaran, strategi pada pembelajaran, model pada pembelajaran serta metode pembelajaran yang bersifat inovatif agar peserta didik dapat turut

serta aktif dan berpikir kritis dalam mencapai tujuan pada proses pembelajaran di kelas. Pembelajaran inovatif merupakan sebuah pengertian atau pemkanaan terhadap proses pembelajaran yang bersifat komperhensif yang berhubungan deangan teori pembelajaran yang berlandaskan pada inovasi pembelajaran. Seperti halnya model pembelajaran *Discovery Learning* dan model pembelajaran lainnya.

Menurut Ilahi (2012:33-34) Model pembelajaran *Discovery Learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang menekankan dan memfokuskan pemahaman pada materi pada pembelajaran dengan melibatkan peran siswa secara aktif dengan menemukan sendiri, menyelidiki sendiri dalam memecahkan masalah. Dengan begitu maka hasil belajar tidak akan muda di lupakan oleh siswa. Belajar menemukan dan memecahkan masalah siswa juga di latih belajar berfikir dan menganalisis suatu masalah.

Model pembelajaran yang di terapkan pada proses pembelajaran di katakan efektif apabila model yang telah digunakan pada proses pembelajaran dapat menunjang serta mengarahkan siswa mecapai proses pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat menunjang keberhasilan pengimplikasian model pembelajaran pada proses pelaksanaan pembelajaran dengan baik dan efektif. Pentingnya pengaruh media pembelajaran pada proses pembelajaran sudah mulai di rasakan oleh guru dan siswa. Munculnya media pembelajaran telah mempermudah cara mengajar guru dan cara belajar siswa di sekolah. Dengan menggunakan media pembelajaran cara penyampaian materi pembelajaran yang akan di sampaikan oleh guru kepada siswa dapat di lakukan secara lebih mudah dan efektif.

Menurut Berliana dalam Utami, (2017:03) Media *Question Card*/kartu pertanyaan merupakan salah satu media inovasi yang berbentuk kartu dengan gambar dan berisi soal atau masalah yang berkaitan dengan materi yang bertujuan untuk di jawab atau di pecahkan oleh siswa ketika proses pembelajaran berlangsung. Media *Question Card* menekankan siswa untuk turut terlibat aktif dalam proses pembelajaran serta mengasah siswa untuk berfikir kritis dan kreatif dalam memecahkan masalah. Penggunaan model

pembelajaran dan media pembelajaran yang tepat akan sangat di perlukan terutama dalam proses pembelajaran serta peran siswa dalam memahami pembelajaran pada siswa kelas IV. Sehingga dalam proses kegiatan pembelajaran serta pemahaman konsep pembelajaran siswa tidak hanya menghafal materi melainkan siswa berperan aktif dalam proses pengembangan dirinya, selain itu siswa juga akan mampu mengkonstruksi pengalaman belajarnya dalam kehidupan sehari-hari.

Mata pelajaran IPS dilatarbelakangi oleh pertimbangan bahwa siswa di masa mendatang akan menghadapi tantangan berat seiring berkembangnya kehidupan masyarakat global yang selalu berubah. Oleh karena itu dibutuhkan pelajaran IPS yang tepat sesuai dengan kebutuhan siswa. Menurut Sapriya (2009: 194), tujuan mata pelajaran IPS dirancang adalah untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis. Dengan demikian proses belajar mengajar dari berbagai aspek yang menyertai pembelajaran IPS di SD dituntut untuk dapat memberikan pemahaman serta hasil belajar yang bermakna bagi siswa.

Pada intinya model pembelajaran berbantuan media pembelajaran yang di terapkan pada proses penyampaian materi pembelajaran yang ingin di sampaikan oleh guru kepada siswa bertujuan untuk mencapai proses pembelajaran yang efektif, efisien dan memiliki daya tarik. Jika pendidik menggunakan dan memanfaatkan model pembelajaran inovatif berbantuan media pembelajaran dengan baik, maka siswa akan mampu menyerap segala pesan dan materi yang di sampaikan dengan baik.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian untuk mencoba mengetahui efektivitas model pembelajaran disertai dengan media pembelajaran yang peneliti terapkan terhadap pemahaman konsep mata pelajaran IPS peserta didik kelas IV SD dengan menerapkan suatu model pembelajaran yaitu *Discovery Learning* berbantuan media *Questions card* pada proses pelaksanaan pembelajaran materi IPS yang berlangsung di kelas maupun secara daring. Dengan menerapkan metode ini peneliti berharap dapat membawa kebaikan untuk siswa kelas IV SDN Tenggilis Mejoyo I. Oleh

karena itu judul yang di ambil peneliti adalah “Efektivitas Model Pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan Media *Questions Card* Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas IV SDN Tenggilis Mejoyo I Surabaya”

B. Ruang Lingkup dan Pembatasan Masalah

Mengacu pada latar belakang yang ada, serta untuk menghindari adanya peluasan permasalahan dalam penelitian maka diperlukan adanya pembatasan masalah, adapun pembatasan masalah pada penelitian ini meliputi:

1. Efektivitas merupakan ukuran berhasil tidaknya suatu pencapaian tujuan, dalam penelitian ini terdapat efektivitas model *Discovery Learning* berbantuan media *Question Card* yang dianalisis menggunakan:
 - a. Tes hasil belajar
 - b. Keterlaksanaan penelitian
 - c. Angket respon peserta didik
2. Hasil belajar kognitif peserta didik kelas yang dilakukan untuk mengetahui ketercapaian belajar peserta didik.
3. Respon peserta didik dalam pembelajaran menggunakan model *Discovery Learning* berbantuan media *Question Card*.
4. Keterlaksanaan pembelajaran menggunakan model *Discovery Learning* berbantuan media *Question Card*.
5. Materi IPS (Jenis-jenis pekerjaan)
6. Model *Discovery Learning* Pada proses pelaksanaan penelitian peserta didik diberi perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* .dimulai dengan rangsangan kepada siswa tentang apa yang akan dipelajari (*Stimulation*) kemudia siswa diberi petunjuk untuk mengidentifikasi masalah dan memberi jawaban sesuai pengetahuannya (*problem statement*) lalu guru memberikan data pembelajaran untuk dikelola oleh siswa (*data processing*) lalu guru bersama siswa melakukan pembuktian pada pembelajaran (*verification*) lalu guru menarik kesimpulan pembelajaran (*generalizion*).
7. Media *Question card* / kartu pertanyaan
8. Penelitian ini dilakukan pada peserta didik kelas IV A, semester I tahun ajaran 2021-2022.

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana hasil belajar IPS peserta didik dengan menggunakan model *Discovery Learning* berbantuan media *Question*?
2. Bagaimana keterlaksanaan pembelajaran untuk mengetahui efektivitas model *Discovery Learning* berbantuan media *Question Card* dalam pembelajaran IPS siswa kelas IVA SDN Tenggilis Mejoyo I Surabaya?
3. Bagaimana respon siswa yang belajar menggunakan model *Discovery Learning* berbantuan media *Questions Card* dalam pembelajaran IPS kelas IV SDN Tenggilis Mejoyo I Surabaya?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui:

1. Mengetahui hasil belajar IPS peserta didik setelah diajar menggunakan model *Discovery Learning* berbantuan media *Questions Card* dalam pembelajaran IPS siswa kelas IV SDN Tenggilis Mejoyo I Surabaya.
2. Mengetahui Keterlaksanaan pembelajaran untuk mengetahui efektivitas model *Discovery Learning* berbantuan media *Questions Card* dalam pembelajaran IPS kelas IV SDN Tenggilis Mejoyo I Surabaya.
3. Mengetahui respon peserta didik setelah belajar menggunakan model *Discovery Learning* berbantuan media *Questions Card* dalam pembelajaran IPS kelas IV SDN Tenggilis Mejoyo I Surabaya.

E. Variabel Penelitian

Pada penelitian ini terdapat dua variabel yaitu variabel terikat dan variabel bebas.

1. Variabel bebas

Definisi operasional: model *Discovery Learning* berbantuan media *Questions Card* Model pembelajaran *Discovery Learning* adalah suatu model pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan cara belajar siswa yang aktif dengan menemukan sendiri, menyelidiki sendiri, maka hasil yang di

peroleh akan setia dan tahan lama dalam ingatan peserta didik. dalam penelitian ini peserta didik Pada proses pelaksanaan penelitian peserta didik diberi perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning*. Dimulai dengan rangsangan kepada siswa tentang apa yang akan dipelajari (*Stimulation*) kemudian siswa diberi petunjuk untuk mengidentifikasi masalah dan memberi jawaban sesuai pengetahuannya (*problem statement*) lalu guru memberikan data pembelajaran untuk dikelola oleh siswa (*data processing*) lalu guru bersama siswa melakukan pembuktian pada pembelajaran (*verification*) lalu guru menarik kesimpulan pembelajaran (*generalization*)

Indikator: analisis aktivitas keterlaksanaan pembelajaran. Dan analisis angket respon peserta didik

2. Variabel terikat

Definisi operasional: hasil belajar pada mata pelajaran IPS peserta didik kelas IV A, hasil belajar merupakan hasil dari proses belajar peserta didik dari mata pelajaran yang berisi ilmu-ilmu dasar, yang bertujuan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran,

Indikator: analisis tes hasil belajar yang berupa soal-soal yang dikerjakan peserta didik.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Dari hasil penelitian ini di harapkan dapat memberikan kontribusi positif serta menjadi referensi tentang penerapan model pembelajaran *Discovery Learning*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Dengan belajar menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media *Questions Card* pada proses pembelajaran IPS kelas IV di harapkan dapat meningkatkan minat belajar pada peserta didik.

b. Bagi Guru

Dengan penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media *Questions Card* pada proses pembelajaran di kelas, di harapkan dapat menambah

wawasan guru dalam meningkatkan kualitas mengajar pada proses pembelajaran serta menambah wawasan untuk pemanfaatan media pembelajaran *Questions Card* proses pembelajaran di kelas.

c. Bagi Kepala Sekolah

Dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dengan penggunaan model pembelajaran inovatif pada proses pembelajaran di kelas serta mempermudah sekolah dalam penyempurnaan penyusunan bahan ajar.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini memberikan pengalaman langsung kepada peneliti untuk penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* pada proses pembelajaran di sekolah serta dapat menambah wawasan bagi peneliti tentang penerapan model *Discovery Learning*.

