

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Secara sederhana, pendidikan dapat menjadi sarana individu supaya dapat terhindarkan dari kebodohan. setiap manusia di didik mulai sejak dini dengan harapan manusia tersebut berkarakter serta memiliki pengetahuan secara kognitif. oleh karena itu, perkembangan dan kemajuan suatu bangsa dan negara dipengaruhi oleh mutu Pendidikan. manusia berpendidikan adalah manusia yang berkembang kemampuan intelektualnya karena pendidikan (sekolah). Setiap manusia membutuhkan pendidikan karena pendidikan, manusia tak hanya mendapatkan pengajaran keahlian khusus tetapi juga sesuatu yang lebih mendalam yaitu pemberian pengetahuan, pertimbangan dan kebijaksanaan.

Pendidikan merupakan faktor utama dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. pendidikan merupakan bimbingan atau bantuan yang diberikan oleh guru kepada siswa dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran dan memenuhi tugas perkembangan sesuai dengan karakteristik usia siswa tersebut. tujuan pendidikan yang ingin dicapai adalah perubahan perilaku yang terjadi setelah siswa belajar. agar tujuan pembelajaran dapat terlaksana maka proses belajar mengajar mempunyai peran penting karena proses belajar merupakan inti dari kegiatan pendidikan di sekolah. Fitri & Ardipal, (2021:6330) berpendapat bahwa media pembelajaran adalah sebuah alat bantu pembelajaran yang dapat menarik perhatian peserta didik pada saat proses pembelajaran berlangsung, sehingga peserta didik tidak merasa bosan ketika mengikuti proses pembelajaran di kelas.

Belajar merupakan proses yang terjadi dalam diri individu yang berinteraksi pada lingkungan untuk mendapatkan perubahan dalam tingkah lakunya. Proses belajar merupakan proses yang unik dan kompleks. keunikan itu disebabkan karena hasil belajar hanya terjadi pada individu yang belajar, tidak pada orang lain, dan setiap individu menampilkan perilaku belajar yang berbeda.

Sehingga siswa adalah penentu terjadinya atau tidak terjadinya proses belajar. guru dan siswa harus saling bekerjasama dalam proses pembelajaran agar tercapainya proses pembelajaran yang efektif. oleh sebab itu guru dan siswa memiliki hubungan yang erat dalam pencapaian hasil belajar. kegiatan belajar adalah proses dimana seseorang memperoleh pengetahuan, pemahaman, dan pengalaman baru melalui kegiatan aktif dalam aktivitas yang dirancang untuk tujuan pembelajaran. kegiatan belajar bertujuan untuk mengembangkan pemahaman yang lebih baik tentang suatu subjek atau keterampilan tertentu dan merupakan langkah penting dalam perkembangan pribadi, akademik, atau profesional seseorang.

Guru berperan penting dalam kegiatan belajar mengajar. Tanpa adanya guru pembelajaran sulit dilakukan, apalagi pendidikan formal (sekolah), guru menjadi pihak penting. karena itu, seorang guru dituntut memiliki kemampuan secara khusus untuk mengatur kelas, memberikan dorongan kepada siswa, juga memberi motivasi kepada siswa. guru mempunyai tanggung jawab untuk melihat segala sesuatu yang terjadi dalam kelas untuk membantu proses perkembangan siswa. untuk itu guru perlu meningkatkan mutu pembelajaran yang dimulai dengan rencana pembelajaran yang baik dengan memperhatikan tujuan yang diajarkan dan sumber belajar yang tersedia. banyak ditemukan dalam proses pembelajaran yang kurang berkualitas, tidak efisien dan kurang mempunyai daya tarik. bahkan cenderung membosankan sehingga hasil belajar yang dicapai kurang optimal.

Salah satu mata pelajaran yang dianggap sulit oleh peserta didik adalah mata pelajaran IPAS, adapun kriteria keberhasilan siswa dikatakan tuntas jika memenuhi kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) dengan nilai 75 yang digunakan dalam mata pelajaran IPAS di Sd Negeri 106168 desa deli tua.

**Tabel 1.1 Daftar Nilai Ulangan IPAS Kelas III SDN 106168 Desa Deli  
Tua**

<b>KKTP</b>	<b>Nilai</b>	<b>Jumlah Siswa</b>	<b>Presentase</b>	<b>Keterangan</b>
75	$\leq 75$	0	0%	Tuntas
	$\geq 75$	45	100%	Belum Tuntas
Jumlah	45	100%	-	

**Sumber : SDN 106168 Desa Deli Tua**

Keterangan :

1. KKTP 75
2. Jumlah total siswa 45
3. Semua siswa dianggap belum tuntas ( $\geq 75$ )
4. Keterangan diubah menjadi “Tuntas” untuk semua siswa

Berdasarkan hasil observasi yang telah saya lakukan di sekolah SD Negeri 106168 desa deli tua pada hari senin tanggal 25 agustus, terdapat beberapa masalah pada pelajaran ipas yaitu proses belajar menggunakan metode yang hanya ceramah, tanya jawab dan penugasan jarang menggunakan media pembelajaran yang bervariasi dalam proses pembelajaran ipas, guru hanya mengandalkan buku, sehingga siswa kurang aktif dalam belajar. Oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk menguji “Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbantuan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS di kelas III SD Negeri 106168 Desa Deli Tua”

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru tentang efektivitas model *discovery learning* dengan berbantuan menggunakan media animasi dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPAS misalnya, konsep - konsep dasar seperti perubahan wujud benda, yaitu perubahan bentuk benda zat yang terjadi karena penyerapan atau pelepasan energi panas(kalor), jenis- jenis perubahan wujudnya seperti: mencair, membeku, menguap, mengembun, menguap, menyublim, dan mengkristal, seharusnya dapat dipahami melalui pengalaman bukan dengan hapalan. dalam pembelajaran yang

inovatif, siswa dilibatkan secara aktif dan bukan hanya dijadikan sebagai objek. Pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru, tetapi pada siswa. proses pembelajaran akan lebih baik apabila guru mengaitkan antara materi pembelajaran dengan situasi yang terjadi atau keadaan yang sebenarnya dalam masyarakat, yang mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dipelajarinya dengan penerapannya dalam kehidupan siswa, dengan menggunakan model pembelajaran, dapat dilihat hubungan antara hasil belajar dengan prestasi siswa yang nantinya mampu memengaruhi efektifitas pembelajaran. oleh karena itu, dibutuhkan model pembelajaran yang mampu menempatkan siswa sebagai subjek belajar aktif, sehingga mereka dapat membangun pengetahuan melalui proses eksplorasi, penyelidikan, dan penemuan.

Salah satu model yang menjawab tantangan tersebut adalah model *discovery learning* adalah model belajar yang mendorong siswa untuk mengajukan pertanyaan dan menarik kesimpulan dari prinsip-prinsip umum praktis contoh pengalaman. dasar ide Jerome Bruner adalah pendapat dari Piaget yang menyatakan bahwa anak harus berperan aktif dalam belajar dikelas. berdasarkan defenisi diatas, dapat disimpulkan bahwa *discovery learning* merupakan pembelajaran yang memberikan pengalaman langsung kepada siswa melalui praktek atau percobaan sehingga siswa akan menemukan sendiri informasi yang sedang diajarkan dan dapat menarik suatu kesimpulan dari informasi tersebut sehingga pemahaman suatu konsep informasi akan bertahan lama dikarenakan siswa menemukan sendiri informasi tersebut. penelitian sebelumnya telah menguji efektivitas model *discovery learning*, adalah model ini yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa (Dr. Gina 2022) namun penelitian lain yang dilakukan oleh Dr. Hasan (2023) menemukan hasil yang beragam, tergantung pada konteks dan karakteristik siswa. Oleh karena itu, diperlukan penelitian lebih lanjut untuk menguji efektivitas metode ini dalam konteks yang berbeda.

## 1.2 Identifikasi Masalah.

Berdasarkan penjelasan latar belakang diatas maka terdapat beberapa identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Sebagian guru mengajar masih berfokus hanya pada buku pelajaran saja, guru cenderung terfokus menjelaskan apa yang ada pada buku dan menyuruh siswa untuk mencatat dan menghafal apa yang ada pada buku mata termasuk juga pada materi wujud.
2. Sistem pengajaran guru yang kurang melibatkan siswa dalam belajar sehingga siswa kurang Memahami dalam Materi wujud zat di kelas.
3. Pemanfaatan model *discovery learning* dan media animasi dalam pembelajaran materi perubahan wujud benda.

## 1.3 Batasan Masalah.

Berdasarkan identifikasi masalah agar penelitian ini lebih terfokus dan mendalam, maka diperlukan adanya batasan masalah. mengingat keterbatasan kemampuan dan waktu penulis, maka batasan masalah yang teliti dibatasi pada : model *discovery learning* yaitu “Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbantuan Media Aniamsi untuk melihat pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa pada materi Perubahan Wujud Benda Kelas III SD T.P 2025/2026.”

## 1.4 Rumusan Masalah.

Berdasarkan uraian dari latar belakang diatas maka dirumuskan masalah pokok dalam penelitian ini yaitu :

1. Bagaimanakah hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media animasi terhadap hasil belajar siswa pada materi perubahan wujud benda di kelas III SD T.P 2025/2026 ?
2. Bagaimanakah hasil belajar siswa tanpa menggunakan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media animasi terhadap hasil belajar siswa pada materi perubahan wujud benda di kelas III SD T.P 2025/2026 ?

3. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media animasi terhadap hasil belajar siswa pada materi perubahan wujud benda di kelas III SD T.P 2025/2026 ?

### **1.5 Tujuan Masalah.**

Sehubungan dengan rumusan masalah yang telah dikemukakan diatas, maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media animasi terhadap hasil belajar siswa pada materi perubahan wujud benda di kelas III SD N 106168 T.P 2025/2026.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa tanpa menggunakan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media animasi terhadap hasil belajar siswa pada materi perubahan wujud benda di kelas III SD N 106168 T.P 2025/2026.
3. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media animasi terhadap hasil belajar siswa pada materi perubahan wujud benda di kelas III SD N 106168 T.P 2025/2026.

### **1.6 Manfaat Penelitian.**

Hasil penelitian yang akan dilaksanakan ini diharapkan dapat memberikan manfaat, yaitu sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi tentang pengaruh model pembelajaran *discovery learning* dalam merespon materi pembelajaran dari guru terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini juga diharapkan dapat menambah referensi bagi peneliti berikutnya terkait efektivitas model pembelajaran *discovery learning* dalam pendidikan, terutama pada materi perubahan wujud benda.

## 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Guru yaitu Dapat menjadi sumber informasi dalam merencanakan pembelajaran khususnya pembelajaran IPAS terhadap model pembelajaran *discovery learning* di sekolah dan juga dapat membuat guru menjadi lebih kreatif dan inovatif dalam menyampaikan pelajaran kepada siswa di sekolah.
- b. Bagi Siswa Yaitu Dengan adanya model pembelajaran model pembelajaran *discovery learning* Siswa dapat lebih mudah memahami materi perubahan wujud benda di sekolah dan juga dapat membantu ketelibatan siswa yang merupakan faktor penting dalam mencapai hasil belajar yang maksimal.
- c. Bagi Sekolah Yaitu Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang lebih efektif dan menarik untuk mengajarkan materi perubahan wujud benda di sekolah.
- d. Bagi Peneliti sebagai syarat untuk meraih gelar sarjana strata satu (S1) pada program studi pendidikan guru sekolah dasar penelitian ini sekaligus sebagai referensi menambah wawasan dan meningkatkan kualitas pembelajaran sebagai tenaga pendidik.