

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu tahapan perjalanan seseorang menuju arah yang lebih baik dengan mengembangkan pengetahuan yang dimilikinya. Pendidikan juga merupakan usaha alam sadar yang dilakukan oleh individu untuk meningkatkan sumber daya manusia (SDM) melalui proses kegiatan pembelajaran. Shultoni (2008) menjelaskan bahwa dua konsep pendidikan yang saling berkesinambungan, belajar mengarah pada siswa, sedangkan mengajar mengarah pada guru. Pendidikan mencakup semua aspek kehidupan sehari-hari yang mungkin berdampak pada pertumbuhan seseorang sebagai pengalaman belajar yang terus berlanjut pada lingkungan sekitar sepanjang hayat.

Pendidikan juga merupakan salah satu faktor yang sangat berharga bagi kehidupan manusia untuk berkembang kedepannya. Kedudukan pendidikan memang berperan sangat penting dalam membekali individu yang berkualitas bagi pembangunan negara (Sanjaya, 2011). Faktor pendorong berkembangnya potensi peserta didik adalah berasal dari seorang pendidik, diantaranya adalah cara pendidik menjalankan proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat.

Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa terkhusus pada pembelajaran IPA adalah model *discovery learning*. Menurut Artawan *et all.* (2020), *discovery learning* adalah sebuah model pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir dan memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari, siswa dalam proses pembelajaran proaktif melalui penemuan mandiri yang dipandu oleh guru. Model *discovery learning* ini menjadikan pembelajaran IPA lebih berarti. Karena pada dasarnya siswa belajar melalui pengalaman bukan hanya mendengar penjelasan. Siswa mencari ,mengumpulkan dan memproses informasi dengan cara mereka sendiri, yang mudah mereka pahami, dan selanjutnya akan disimpan oleh sistem memori siswa dengan baik,serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk lebih aktif di kelas.

Dengan model *discovery learning* siswa dilatih agar mampu memecahkan masalah secara mandiri, model *discovery learning* dipandang sangat berhasil dalam memanfaatkan bakat siswa untuk mencapai hasil belajar yang baik. Teori belajar Bruner memberikan kepercayaan pada desain model pembelajaran *discovery learning*. Lebih lanjut, menurut Bruner, keuntungan menggunakan model *discovery learning* di kelas akan mampu memberikan jaminan sebesar-besarnya kepada guru bahwa siswa sudah cukup dewasa untuk memahami materi pada sesi berikutnya, sehingga memungkinkan mereka mengembangkan inteleguitasnya yang akan memberikan dampak berupa hasil belajar siswa yang baik.

Berdasarkan penjelasan di atas terkait definisi dari model *discovery learning*, bisa diambil kesimpulan bahwasanya model *discovery learning* adalah suatu model pembelajaran yang menuntut siswa agar berpartisipasi aktif atas memahami, memecahkan masalah, dan menemukan sendiri konsep serta informasi yang dibutuhkan. Sedangkan guru terlibat aktif dalam membimbing siswa untuk melaksanakan eksplorasi diri.

Adapun keuntungan menggunakan model *discovery learning* dalam proses pembelajaran adalah dapat membantu meningkatkan kemampuan memecahkan masalah, membantu memperkuat konsep, dan mendorong berpikir instutif, serta merumuskan hipotesis mereka (Salmi, 2019). Dengan demikian penerapan *discovery learning* dapat mengoptimalkan keterampilan penemuan individu dan sekaligus membantu kondisi pembelajaran yang semula pasif menjadi lebih aktif dan kreatif sehingga pembelajaran yang awalnya diarahkan oleh guru menjadi diarahkan oleh siswa dengan begitu akan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan.

Selain menggunakan model pembelajaran, media pembelajaran yang bervariasi juga diperlukan untuk membantu siswa membangun pemahaman dari rangsangan yang diberikan oleh guru sehingga siswa dapat memperoleh kesimpulan. Pemanfaatan media pembelajaran dengan dukungan alat bantu (infokus/proyektor) akan lebih efektif dalam memikat perhatian siswa dan membuat mereka aktif selama proses pembelajaran.

Dimiyati dan Mudjiono (2013) menjelaskan setiap sekolah harus memiliki sistem pembelajaran yang mengutamakan rasa ingin tau siswa agar tercipta lingkungan belajar yang responsif dan berpusat pada siswa yang akan mendorong siswa untuk lebih terlibat dalam membantu mereka mencapai standar yang lebih tinggi. Minat siswa juga dapat bertambah pada saat melaksanakan pembelajaran IPA jika dilakukan dengan cara penggunaan media. Cara untuk meningkatkan mutu pendidikan sangat diperlukan upaya-upaya melalui pemanfaatan media dalam proses pembelajaran di kelas.

Cecep (2020) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu: (1) pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar (2) bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai serta mencapai tujuan pembelajaran (3) metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran (4) siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan memerankan.

Media pembelajaran *wordwall* adalah media yang penggunaannya cukup mudah, interaktif, dan menyenangkan bagi siswa. Tampilan yang menarik membuat rasa ketertarikan siswa untuk belajar. Melalui tampilannya yang menarik dan memiliki berbagai macam variasi game, sehingga permainannya tidak membosankan. (Siti, 2020).

Wordwall merupakan aplikasi pembelajaran *online* yang berbasis *game quiz*. *Wordwall* ditujukan untuk menciptakan kegiatan pembelajaran interaktif yang dapat diakses tanpa batas waktu dan tempat, melalui perangkat teknologi yang memiliki jaringan internet, seperti: komputer, tablet, *smartphone*, dan sebagainya. Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan *wordwall* dapat diakses oleh siswa secara individu atau melalui bimbingan guru secara bergiliran di depan kelas (Siti, 2020).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru IPA di SMP Negeri 24 Medan, masing-masing kelas ada 31 siswa untuk tiap kelas dan banyak kelas VII IPA ada 11 kelas. Berdasarkan hasil wawancara, guru sering menggunakan model pengajaran konvensional (*teacher centered*). Sesuai dengan proses belajar yang berlanjut di kelas, sangat sedikit siswa yang terlibat aktif. Siswa hanya bertanya untuk materi yang dianggap menarik saja, namun untuk materi yang dianggap kurang menarik siswa hanya mendengar dan mencatat penjelasan guru, sehingga mereka terbiasa untuk menerima apa yang disampaikan guru saja. Hal tersebut didukung dengan ditunjukkan dengan masih banyaknya hasil belajar peserta didik yang belum mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 70, sehingga guru mengadakan remedial setiap selesai ujian tengah semester dan ujian semester.

Peneliti mengamati bahwa sebagian siswa merasa bosan saat melaksanakan pembelajaran, hal ini dapat dilihat beberapa siswa yang lebih memilih bermain di kelas pada saat pembelajaran berlangsung. Kebiasaan siswa yang lebih banyak mendengarkan guru menjelaskan dan guru sebagai pusat informasi sehingga mereka terbiasa mencatat setelah guru menjelaskan, tanpa memahami maksud dari penjelasan pembelajaran tersebut. Kegiatan tersebut dapat membuat siswa lebih pasif dan kurang bersemangat dalam kegiatan pembelajaran, karena guru lebih dominan dalam pembelajaran atau dengan kata lain *teacher centered*. Kurangnya penggunaan media yang bervariasi pada saat pembelajaran menjadi salah satu alasan siswa merasa bosan pada saat pembelajaran, misalnya guru hanya menampilkan media video pembelajaran yang siswa dapat akses melalui *youtube*, atau melalui *power point* yang telah disediakan guru IPA tersebut.

Usaha yang dilakukan guru pada saat pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada saat pembelajaran bukan berarti sia-sia, misalnya: pada saat guru tersebut melihat siswanya kurang fokus terhadap pembelajaran, guru tersebut melakukan sesuatu seperti melakukan *ice breaking* agar fokus siswa dapat kembali ke proses pembelajaran, usaha guru tersebut memang membuahkan hasil, namun perlu ditingkatkan lagi dan dicari lagi alternatif lain untuk lebih lagi meningkatkan motivasi belajar siswa pada saat pembelajaran. Salah satu peran

guru adalah untuk menentukan model pembelajaran yang paling tepat yang akan dilakukan pada saat proses pembelajaran dengan langkah yang sistematis untuk dapat membangkitkan semangat dan hasil belajar siswa. Kecenderungan pembelajaran tersebut menyebabkan pengetahuan siswa kurang berkembang. Menyikapi hal tersebut perlu adanya upaya yang dapat ditempuh untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Beberapa usaha mungkin bisa dilakukan untuk menambah peningkatan hasil belajar siswa salah satunya yaitu dengan cara menggunakan model pembelajaran yang kemudian digunakan sebagai penunjang dalam kegiatan pembelajaran tersebut. Salah satu model yang dapat digunakan yaitu model *discovery learning*, dimana diharapkan mampu memberikan kebebasan kepada siswa untuk mengembangkan dan menemukan dengan sendiri daripada hanya mempelajarinya secara singkat dan kemudian menghafalnya. Model *discovery learning* mendorong siswa untuk secara aktif mencari informasi sementara guru berfungsi sebagai fasilitator. Model pembelajaran penemuan ini berfokus pada guru memberikan siswa masalah untuk dipecahkan, siswa memecahkan masalah yang ada, dan selanjutnya guru mengkaji konsep yang baru setelah masalah yang ada telah berhasil dipecahkan oleh siswa tersebut. Inti dari *discovery learning* ini yaitu guru mengubah cara penyampaian materi untuk menarik perhatian siswa dan meningkatkan rasa penasaran mereka untuk mendapatkan lebih banyak pengetahuan dan meningkatkan hasil belajar.

Dari penjelasan yang telah dipaparkan sebelumnya, terkait model pembelajaran *discovery learning* berbantuan penggunaan media *wordwall* diharapkan mampu memberikan dampak siswa yang lebih unggul terhadap hasil belajar. Model *discovery learning* menuntut siswa dalam menemukan hal yang baru, dalam proses untuk menemukan hal-hal baru tersebut tentunya harus diperlukan kreatifitas proses pada saat pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penggunaan *wordwall* dapat membantu siswa dalam pembelajaran berbasis *discovery* dimana pada media *wordwall* diharapkan siswa mampu memecahkan setiap pertanyaan yang diajukan dengan menggali atau mencari sendiri informasi yang mereka butuhkan untuk memecahkan masalah yang diberikan melalui media *wordwall*, sehingga dalam konteks pelaksanaan

pembelajarannya siswa lebih aktif dan mandiri dalam proses pelaksanaan pembelajaran.

Penelitian yang relevan mengenai pengaruh penggunaan model pembelajaran *discovery learning* dengan berbantuan media *wordwall* dalam proses pembelajaran mengungkapkan hasil penelitiannya bahwa hasil belajar IPA siswa yang menggunakan media interaktif berbasis *wordwall* quiz lebih unggul dibandingkan dengan pembelajaran konvensional atau tanpa melibatkan media di dalamnya. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis *wordwall* quiz berpengaruh terhadap hasil belajar IPA kelas IV SDN Pasir Putih 03 (Ayu, 2023).

Penelitian ini akan menjadi sedikit berbeda dari penelitian sebelumnya, dimana perbedaannya adalah pada penelitian ini peneliti akan memanfaatkan beberapa jenis *game* berbasis *quiz* yang terdapat di *wordwall* diantaranya yaitu *crossword*, *match up*, *quiz*, *find the match*, jadi, peneliti tidak hanya menampilkan satu model permainan saja.

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas peneliti berinisiatif untuk melaksanakan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Model *Discovery Learning* Berbantuan Media *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Keanekaragaman Hayati di Kelas VII SMP Negeri 24 Medan”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka yang dapat dibuat sebagai identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Hasil belajar siswa masih belum mencapai KKM
2. Pembelajaran yang berjalan satu arah/ *teacher centered*
3. Peserta didik merasa bosan saat melaksanakan pembelajaran

1.3 Ruang Lingkup

Adapun ruang lingkup dalam penelitian ini adalah :

1. Selama pembelajaran di kelas pembelajaran masih berlangsung satu arah, guru di kelas masih banyak yang dominan cara mengajarnya menggunakan metode ceramah seperti siswa disuruh mengerjakan soal

2. Saat proses pembelajaran siswa cenderung hanya mencatat dan mendengarkan, siswa kurang aktif dalam menyampaikan pendapatnya ataupun memberikan umpan balik pertanyaan kepada guru.
3. Siswa kurang kritis dalam membangun dan menemukan pengetahuannya yang baru dan cenderung pasif bertanya kepada guru.

1.4 Batasan Masalah

Agar penelitian yang dilaksanakan dapat lebih optimal, maka ruang lingkup materi yang dibuat dibatasi, oleh karena itu pada penelitian ini batasan masalahnya yaitu :

1. Materi pokok dibatasi pada sub bab keanekaragaman hayati.
2. Subjek penelitian dibatasi pada siswa/I kelas VII SMPN 24 Medan T. P. 2023/2024.

1.5 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut : Apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model *discovery learning* berbantuan *wordwall* terhadap hasil belajar siswa pada materi keanekaragaman hayati di SMPN 24 Medan T. P. 2023/2024?

1.6 Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan penelitian ini adalah : Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan model pembelajaran *discovery learning* dengan berbantuan media *wordwall* terhadap hasil belajar siswa pada materi keanekaragaman hayati di SMPN 24 Medan T. P. 2023/2024.

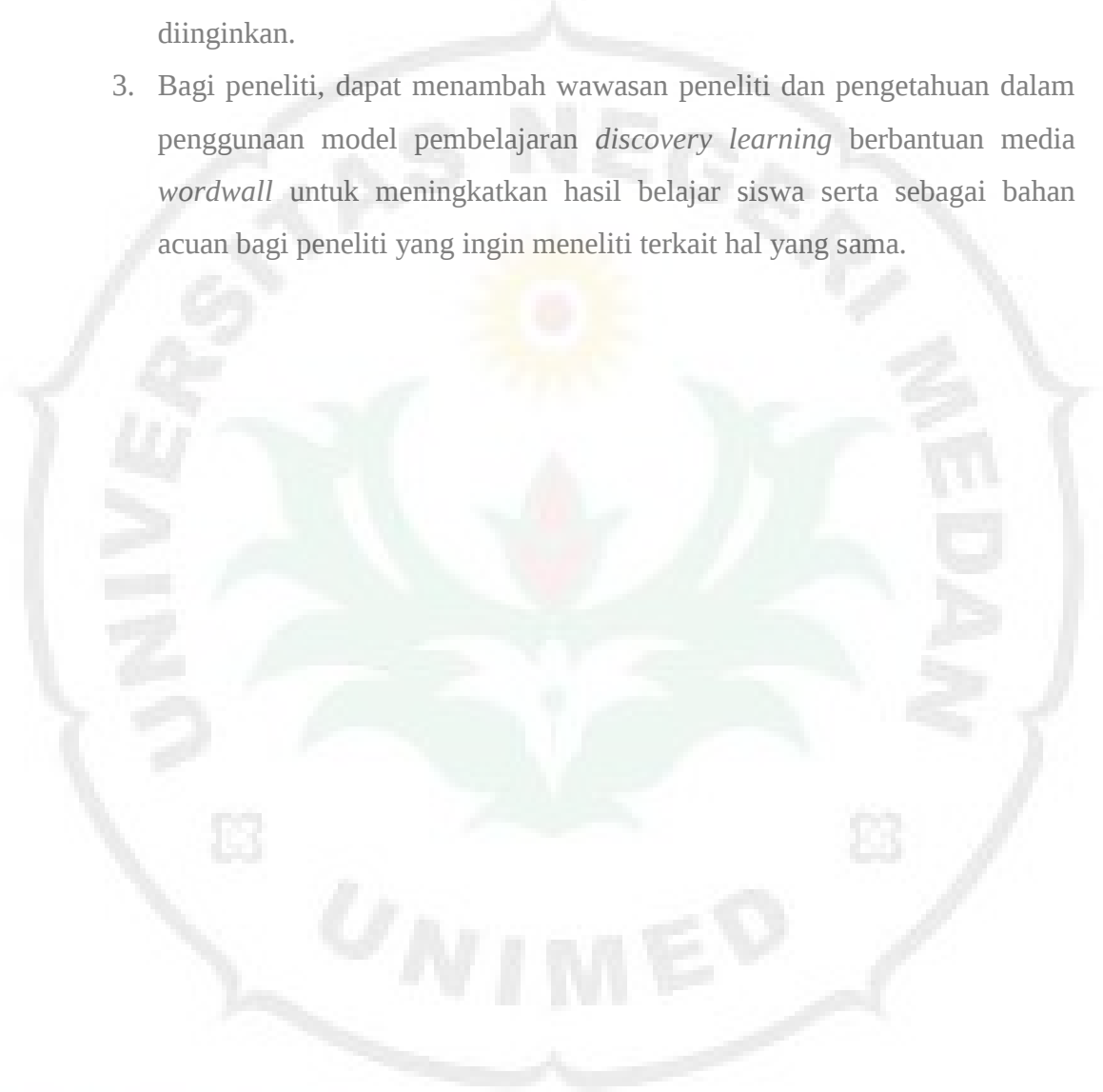
1.7 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Bagi peserta didik, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan, kemampuan, pemahaman dan hasil belajar siswa terhadap materi IPA.
2. Bagi guru, sebagai alternatif inovasi dalam pembelajaran IPA yang bukan hanya berpusat pada guru maupun peserta didik, melainkan melibatkan dua arah dengan menerapkan model pembelajaran *discovery learning* dengan berbantuan penggunaan media dalam pembelajaran IPA kepada

peserta didik untuk meningkatkan hasil belajar siswa sesuai yang diinginkan.

3. Bagi peneliti, dapat menambah wawasan peneliti dan pengetahuan dalam penggunaan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media *wordwall* untuk meningkatkan hasil belajar siswa serta sebagai bahan acuan bagi peneliti yang ingin meneliti terkait hal yang sama.



THE
Character Building
UNIVERSITY