

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dampak penggunaan Era Digital disaat ini dapat mengalami perkembangan yang sangat pesat khususnya di Ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Hal ini dapat berdampak pada perkembangan pendidikan yang ada di Indonesia saat ini. Namun pendidikan yang ada di Indonesia saat ini perlu di tingkatkan lagi karena masih menghadapi berbagai tantangan. Faktor tantangan dalam Pendidikan salah satunya yaitu tingkat kemalasan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Menurut Ummah, dkk (2023), mengatakan bahwa di Indonesia sendiri pendidikan di tingkat Sekolah Dasar masih perlu banyak peningkatan baik dalam segi materi, sarana prasarana sekolah hingga tenaga pendidiknya yang masih terhitung kurang memadai. Kualitas pendidikan di Indonesia masih jauh dari harapan karena adanya kesenjangan akses dan pendidikan antar wilayah, distribusi guru yang tidak merata, serta banyaknya kualitas tingkat kelulusan yang rendah.

Menurut Amich (2023), mengatakan bahwa kesenjangan partisipasi di dunia pendidikan masih sering terjadi, baik kesenjangan antar wilayah maupun sosial dan ekonomi. Kesenjangan wilayah bukan hanya terjadi di antar provinsi, tetapi juga terjadi di antar kabupaten atau kota. Selain itu menurut Amich (2023), mengatakan bahwa ketersediaan prasarana pembelajaran digital juga belum memadai beserta kualitas lulusan yang masih rendah juga menjadi isu-isu strategis. Kesenjangan dalam dunia Pendidikan dapat menjadi pemicu rendahnya Pendidikan di Indonesia, peran guru juga sangat penting di dalam dunia Pendidikan. Namun permasalahan yang sering di hadapi yaitu banyak sekali pendistribusian guru yang belum merata apalagi di daerah yang plosok atau terpencil, semua sumber ilmu pembelajaran berasal dari guru, maka untuk memenuhi kebutuhan guru harus dilakukan kerja sama antara pemerintah pusat dengan pemerintah daerah dengan memastikan data pokok pendidikan (dapodik) sesuai dengan isi data di sekolah.

Pendidikan merupakan usaha dasar yang terencana untuk membentuk tingkat kecerdasan manusia dalam menyukkseskan generasi bangsa. Pendidikan juga dapat diartikan sebagai proses terjadinya pembelajaran antara pendidik dan siswa yang melakukan proses pembelajaran dengan satu tujuan dan berlangsung di dalam suatu tempat yang sama dan waktu yang sama (Sofiana et al., 2023). Menurut Ki Hajar Dewantara, mengatakan bahwa Pendidikan adalah berfokus pada kodrat individu yang bebas serta mandiri, sedangkan pembelajaran yaitu pedoman untuk mengarahkan siswa dalam menentukan tujuan hidupnya dimasa depan. Sedangkan menurut Pasal 1 ayat 1 Undang-undang No.20 Tahun 2003, menyatakan bahwa Pendidikan adalah usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran supaya siswa dapat secara aktif mengembangkan potensi yang ada di dalam dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Dari pernyataan tersebut, disimpulkan jika proses belajar mengajar adalah suatu komunikasi yang harus di ciptakan oleh guru dan siswa. Dengan komunikasi terjadilah proses belajar mengajar atau biasa disebut dengan pembelajaran yang terencana, terarah dengan melibatkan kecerdasan, keterampilan, spiritual keagamaan, serta kepribadian dalam mengendalikan emosi agar tujuan dalam mengikuti pembelajaran bisa menentukan tujuan masa depan siswa. Hal ini dilakukan supaya siswa menjadi aktif untuk mengembangkan potensi diri mereka agar mempunyai tujuan hidup yang cerah sehingga bisa meningkatkan Pendidikan yang ada di Indonesia. Kartini (2023) mengungkapkan agar mencapai tujuan Pendidikan yang selaras bukan hanya peran guru dan siswa saja, namun peran orang tua juga sangat penting dalam mendukung kesuksesan Pendidikan. Menurut Puspytasari (2022), mengatakan bahwa ada empat peran orang tua dalam Pendidikan yaitu Edukator, Motivator, Fasilitator, dan Pembimbing.

Permasalahan di dalam pembelajaran hampir rata – rata di latarbelakangi oleh orang tua atau juga dari permasalahan keluarga, hal ini menjadikan siswa di dalam pembelajaran merasa malas dan tidak semangat belajar atau bisa dikatakan siswa mengalami rendahnya minat dalam pembelajaran.

Minat belajar yaitu suatu perasaan yang dirasakan siswa baik itu perasaan suka ataupun tidak suka pada suatu obyek atau aktivitas yang di lalukannya tanpa ada yang menyuruh. Menurut Dalimunthe (2021), mengatakan bahwa minat belajar adalah rasa suka yang timbul dari dalam diri seseorang karena adanya ketertarikan terhadap suatu kegiatan pembelajaran yang kemudian dilakukan dan mendatangkan kepuasan dalam dirinya. Minat belajar pada dasarnya yaitu rasa suka atau tidak suka saat proses pembelajaran yang dirasakan siswa dan perasaan itu muncul dengan didasari kejadian yang dialami dalam suatu hubungan interaksi antara diri sendiri dengan obyek eksternal. Sedangkan menurut Yuwinta, dkk (2020), mengatakan bahwa minat sebagai salah satu faktor penunjang keberhasilan suatu pembelajaran yang hendak dicapai. Dengan adanya minat belajar yang tinggi di dalam diri siswa maka akan terwujudnya Pendidikan yang telah berhasil mencapai tujuannya, namun berbeda dengan kenyataan Pendidikan saat ini di lapangan persekolahan, dari hasil observasi yang peneliti lakukan ada beberapa siswa yang kurang berminat dalam mengikuti pembelajaran. Menurut Wijayanti (2022) Rendahnya minat belajar siswa di sekolah terjadi karna guru kurang menguasai materi saat pembelajaran, maka untuk meminimalisir rendahnya minat siwa dalam pembelajaran harus memperhatikan penguasaan materi, tanpa penguasaan materi tidak akan mencapai pembelajaran yang optimal dan hasil yang memuaskan maka proses belajar dengan minat akan lebih baik daripada proses belajar yang tidak melibatkan minat.

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen Pasal 2 ayat 1 menegaskan bahwa guru mempunyai kedudukan sebagai tenaga profesional pada jenjang pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal yang diangkat sesuai dengan peraturan perundang-undangan. Dengan itu sebagai guru harus professional berupaya untuk meningkatkan minat belajar siswa dengan berbagai cara. Menurut Sulastri, dkk (2020), mengatakan bahwa guru adalah kunci keberhasilan suatu lembaga pendidikan. Sebagai seorang guru harus mempunyai sikap kreatif dan inovatif dalam menunjang proses pembelajaran supaya siswa mengalami peningkatan dalam minat belajar sehingga pembelajaran akan terasa menyenangkan serta siswa juga dapat memahami materi yang telah disampaikan

oleh guru. Menurut Ndraha, dkk (2023) mengatakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat dan keinginan yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap pembelajaran.

Media merupakan alat bantu dalam proses pembelajaran yang digunakan untuk mempermudah siswa saat memperoleh materi yang dijelaskan dari guru. Menurut Klaling (2023), mengatakan bahwa media pembelajaran merupakan media yang menyampaikan informasi dan pemahaman yang memuat maksud atau tujuan pembelajaran. Media sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Sedangkan media pembelajaran adalah alat atau instrument pengantar untuk menyalurkan informasi dalam pembelajaran. Dengan pernyataan diatas dapat di artikan dengan adanya media pembelajaran mempunyai peran yang sangat penting dan mampu membantu proses belajar siswa. Media pembelajaran dibagi menjadi dua tipe yaitu dalam bentuk benda yang bisa di sentuh dan media dalam bentuk visual diam yang hanya bisa di nikmati dengan panca indera saja. Contohnya media pembelajaran berupa benda yaitu alat peraga, sedangkan media yang berupa visual diam yaitu game dari gadget, power point, dan animasi, media ini yang termasuk berbasis elektronik.

Sedangkan media yang cocok untuk tingkat pembelajaran Sekolah Dasar yaitu media benda yang bisa di sentuh secara langsung (tiga dimensi) atau media alat peraga, karena pemikiran anak usia SD masih sangat rendah sehingga dibutuhkan media pembelajaran yang real agar dapat membantu siswa untuk mengeksplorasi imajinasi mereka dalam mengembangkan kecerdasanya. Dari hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti di SD N 4 Kaliaman khususnya di mata pelajaran IPAS kelas 5 semester 1, banyak siswa yang hasil pembelajarannya masih sangat rendah, hal itu dikarenakan siswa belum faham terkait materi pembelajaran yang telah di sampaikan oleh guru terutama di mata pelajaran IPAS. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial atau yang biasa disingkat dengan IPAS adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta

serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Pada tingkat SD pembelajaran IPAS sebagai salah satu bagian dari Pendidikan yang memiliki peran sangat penting untuk menghasilkan dan membentuk siswa untuk memiliki kemampuan berpikir kritis, logis, kreatif, inovatif, dan berdaya saing global. Sehingga jika ada siswa yang belum mengerti tentang keadaan alam sekitar merasa kebingungan saat pembelajaran IPAS dan siswa tersebut tidak bisa menggambarkan keadaan yang dimaksud dalam materi sehingga sangat membutuhkan alat bantu berupa media pembelajaran.

Dari hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti pada tanggal 9 Januari 2024 di SD Negeri 04 Kaliaman dengan guru kelas yang berinisial AF serta 26 siswa kelas 5, peneliti telah mendapatkan jawaban dari narasumber guru kelas 5 yang berinisial AF yaitu berdasarkan hasil wawancara dapat disimpulkan bahwa Guru mengindikasikan bahwa siswa menunjukkan ketidak berminatn terhadap pembelajaran IPAS dan kekurangan media tiga dimensi dalam pengajaran. Hal ini menunjukan perlunya peningkatan variasi media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa, dengan mempertimbangkan penggunaan media tiga dimensi. Sedangkan berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di kelas 5 dengan mengamati guru disaat mengajar dikelas dengan siswa yang berjumlah 26 siswa, menunjukan bahwa guru pada jaman sekarang belum banyak menggunakan media pembelajaran dari benda nyata tiga dimensi dan hanya mengandalkan media audio visual, sehingga siswa yang merasa mengalami penurunan minat belajar pada pembelajaran IPAS belum terbantu untuk keluar dari permasalahan tersebut. Untuk itu peneliti ingin sekali melibatkan media benda nyata tiga dimensi dalam menjelaskan materi dan untuk mengatasi permasalahan pembelajaran siswa. Selain itu, cara untuk meningkatkan minat belajar peserta didik adalah dengan menggunakan berbagai model pembelajaran yang menarik. Minat belajar peserta didik dapat ditunjukkan melalui beberapa indikator, seperti rasa senang, ketertarikan terhadap pembelajaran, menunjukkan perhatian saat belajar, dan keterlibatan dalam proses pembelajaran.. Oleh karena itu, diperlukan beberapa

model pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar, salah satunya adalah model *discovery learning*.

Penerapan model *discovery learning*, guru dituntut untuk lebih kreatif dalam menciptakan situasi yang memungkinkan peserta didik belajar secara aktif dan menemukan pengetahuan mereka sendiri, terutama dalam pembelajaran IPA, khususnya pada materi sifat-Sifat Cahaya. Model *discovery learning* berusaha meletakkan dasar dan mengembangkan cara berpikir ilmiah dengan menempatkan peserta didik sebagai subjek pembelajaran. Menurut Winarti (2021) *discovery learning* adalah metode untuk memahami konsep, makna, dan hubungan melalui proses intuitif yang akhirnya mengarah pada suatu kesimpulan. Wicaksono (2022) menyatakan bahwa *discovery learning* merupakan metode pembelajaran kognitif yang menuntut guru untuk lebih kreatif dalam menciptakan situasi yang memungkinkan peserta didik belajar secara aktif dan menemukan pengetahuan sendiri. Dalam model ini, bahan ajar tidak disajikan dalam bentuk akhir, melainkan peserta didik dituntut untuk melakukan berbagai kegiatan seperti menghimpun informasi, membandingkan, mengkategorikan, menganalisis, mengintegrasikan, mereorganisasi bahan, dan membuat kesimpulan.

Dari beberapa uraian permasalahan diatas yang telah ditemukan oleh peneliti di lapangan, maka peneliti ingin mengajak seluruh tenaga pendidik untuk menuntaskan permasalahan pembelajaran khususnya pada permasalahan rendahnya minat pembelajaran siswa dengan melibatkan model pembelajaran dan media pembelajaran sebagai alat pendukung dari permasalahan yang telah ada, dengan memilih media pembelajaran yang layak sesuai dengan isi dari materi yang akan disampaikan dan memilih media dari benda nyata tiga dimensi agar mendapat peningkatan dalam mengatasi permasalahan tersebut. Serta peneliti juga mengajak siswa untuk berlatih berpikir kritis dalam pembelajaran yang siswa alami sehingga siswa dapat meningkatkan minat belajar disaat pembelajaran.

Didalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan data angket minat siswa dari sebelum penerapan media dan sesudah penerapan media yang nantinya media pembelajaran tersebut akan di gunakan ketika pembelajaran di kelas dengan siswa, peran media pembelajaran dalam penelitian ini untuk melihat seberapa besar

pengaruh media terhadap minat belajar siswa sebagai uji validitas dalam penelitian ini. Dengan itu peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian yang berjudul “Efektifitas Model *Discovery Learning* Berbantuan Media SICA (Sifat Cahaya) Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas 5 Terhadap Minat Belajar Siswa di SD N 4 Kaliaman 2024”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Apakah terdapat perbedaan signifikan antara minat belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan model *discovery learning* dengan bantuan media pembelajaran SICA (Sifat Cahaya) pada mata pelajaran IPAS kelas 5 terhadap minat belajar siswa di SD N 4 Kaliaman 2024.
2. Adakah peningkatan minat belajar siswa dalam penggunaan model *discovery learning* berbantuan media pembelajaran SICA (Sifat Cahaya), sebagai media pembelajaran di mata pelajaran IPAS kelas 5 di SD N 4 Kaliaman.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini yaitu :

1. Untuk menguji perbedaan signifikan antara minat belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan model *discovery learning* dengan bantuan media pembelajaran SICA (Sifat Cahaya) pada mata pelajaran IPAS Kelas 5 terhadap minat belajar siswa di SD N 4 Kaliaman 2024.
2. Untuk mengetahui peningkatan minat belajar siswa dalam penggunaan model *discovery learning* berbantuan media pembelajaran SICA (Sifat Cahaya), sebagai media pembelajaran di mata pelajaran IPAS kelas 5 di SD N 4 Kaliaman.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini yaitu :

1. Manfaat Teoritis

Dari hasil penelitian ini diharapkan mampu menambah pengetahuan dan wawasan bagi peneliti maupun pembaca dalam meningkatkan minat belajar siswa dengan menerapkan media pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Dapat dijadikan sebagai pengetahuan baru dalam pengembangan atau penerapan media pembelajaran guna memudahkan siswa dalam menyerap ilmu saat proses pembelajaran.

b. Bagi Guru

Dapat dijadikan sebagai masukan dalam meningkatkan mutu Pendidikan dengan penggunaan media pembelajaran kepada siswa.

c. Bagi Siswa

Dapat mengetahui sejauh mana tingkat kelayakan media dalam meningkatkan minat belajar siswa, dan juga dapat dijadikan sebagai alat bantu dalam pembelajaran agar hasil belajar meningkat.

1.5 Definisi Operasional

Definisi Operasional digunakan untuk memberi batasan terhadap kerangka teoritis supaya tidak terjadi kesalahan dalam mengartikan istilah yang digunakan dalam penelitian ini. Konsep operasional akan menjabarkan teori-teori dalam bentuk kongkrit supaya mudah untuk diukur di lapangan dan mudah untuk dipahami. Penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu penerapan media pembelajaran sebagai variabel bebas (independen) dan minat belajar sebagai variabel terikat (dependen), peneliti akan menjelaskan beberapa istilah atau definisi operasional yaitu:

1.5.1 Model *Discovery Learning*

Model *Discovery Learning* adalah pendekatan pembelajaran yang menekankan peran aktif peserta didik dalam proses menemukan pengetahuan baru melalui eksplorasi dan investigasi. Model ini menggunakan pendekatan pembelajaran di mana siswa diberikan kebebasan untuk menemukan dan memahami konsep-konsep baru melalui eksplorasi, pengalaman langsung, dan investigasi mandiri. Model ini pada dasarnya menempatkan siswa dalam peran aktif sebagai pencari pengetahuan, memungkinkan mereka untuk mencapai pemahaman yang lebih mendalam dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis.

1.5.2 Media SICA (Sifat Cahaya)

Media SICA (Sifat Cahaya) adalah alat bantu pembelajaran yang dirancang khusus untuk membantu siswa kelas 5 SD memahami konsep-konsep dasar tentang sifat-Sifat Cahaya. Media ini mencakup berbagai metode dan materi yang interaktif serta mudah dipahami oleh siswa, sehingga mereka dapat mempelajari bagaimana cahaya bekerja melalui pengamatan, eksperimen, dan demonstrasi. Melalui penggunaan Media SICA, siswa dapat memahami sifat-Sifat Cahaya dengan cara yang menarik dan praktis, sehingga memudahkan mereka dalam mengaitkan konsep teoretis dengan fenomena nyata yang mereka amati sehari-hari. Penerapan Media SICA (Sifat Cahaya) dapat dilihat dari indikator :

- a. Merumuskan tujuan pembelajaran dan manfaat penerapan media pembelajaran.
- b. Persiapan guru dalam memilih media yang cocok dengan tujuan pembelajaran.
- c. Persiapan kelas, siswa harus siap dalam menerima materi dengan penerapan media pembelajaran SICA (Sifat Cahaya).
- d. Penyajian dan memanfaatkan media, guru harus menentukan tujuan agar media yang digunakan bermanfaat dan sesuai dengan isi materi.
- e. Kegiatan belajar, siswa harus bisa memanfaatkan media pembelajaran sebagai perantara untuk memudahkan dalam menangkap materi.
- f. Evaluasi pembelajaran, media pembelajaran dapat dijadikan alat ukur dalam mengetahui apakah ada peningkatan hasil belajar atau justru mengalami penurunan.

1.5.3 Meningkatkan Minat Pembelajaran

Meningkatkan Minat Pembelajaran yaitu proses usaha untuk mendapatkan hasil yang meningkat dari hasil sebelumnya khususnya dalam ruang lingkup minat pembelajaran. Untuk meningkatkan minat pembelajaran harus ada keterlibatan sepenuhnya dengan siswa, mulai dari segenap kegiatan yang dilakukan siswa dalam pembelajaran, dan juga pikiran yang digunakan siswa harus secara penuh terpusat untuk mendapatkan pengetahuan dan mencapai pemahaman tentang pengetahuan ilmiah yang dituntutnya di sekolah. Adapun indikator minat pembelajaran yaitu:

- a. Rasa suka atau senang yaitu siswa yang mengalami peningkatan minat belajar akan merasa senang dan tidak bosan untuk mengikuti pembelajaran, siswa tidak rebut dikelas, siswa tidak bosan dalam pembelajaran, dan siswa memusatkan perhatiannya dalam pembelajaran.
- b. Keterlibatan siswa yaitu dalam proses pembelajaran siswa aktif dalam mengikuti pembelajaran, siswa aktif bertanya, siswa aktif berdiskusi, dan siswa aktif berpendapat.
- c. Ketertarikan siswa yaitu disaat pembelajaran siswa sangat antusias dalam proses belajar, dan siswa tidak ingin menunda dalam mengerjakan tugas agar selesai tepat waktu.
- d. Berpartisipasi dalam aktivitas belajar dan memberikan perhatian. Yaitu :
 - Siswa mendengarkan penjelasan guru dalam belajar.
 - Siswa berkonsentrasi pada saat proses pembelajaran.
 - Siswa ingin mencatat materi pelajaran.
 - Siswa tidak malu bertanya ketika materinya kurang jelas.

1.5.4 Metode Eksperimen

Metode eksperimen adalah suatu cara untuk mendapatkan data yang sesuai dengan tujuan penelitian dan data diambil dengan cara melakukan suatu percobaan dengan alat bantuan media pembelajaran, yang berguna untuk mengamati proses peningkatan minat belajar siswa serta peneliti dapat menuliskan hasil percobaannya, kemudian hasil pengamatan itu bisa dievaluasi dan dijadikan hasil pembahasan.

