

BAB 1

PENDAHULUAN

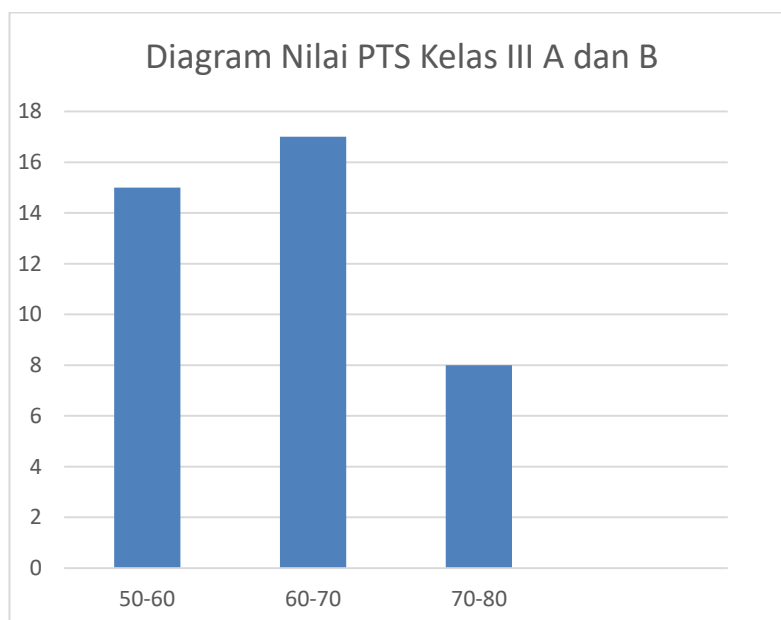
A. Latar Belakang

IPA sebagai salah satu pembelajaran jenjang sekolah dasar yang memiliki peran penting dalam proses perkembangan kognitif siswa. IPA merupakan pembelajaran yang dapat menumbuhkan sikap ilmiah siswa terhadap konsep IPA melalui pengamatan, diskusi dan penelitian sederhana. Pembelajaran IPA di sekolah dasar memberi kesempatan kepada siswa untuk menumbuhkan rasa ingin tau secara alamiah. Hal ini akan membantu siswa mengembangkan kemampuan bertanya dan mencari jawaban berdasarkan bukti serta mengembangkannya dengan cara berpikir ilmiah (Supeni, 2020:106). Pembelajaran IPA bertujuan agar siswa dapat memahami gejala-gejala alam di sekitar sehingga siswa memiliki pemahaman terhadap konsep-konsep IPA, proses belajar IPA di sekolah juga dapat diaplikasikan oleh siswa dalam memecahkan suatu masalah IPA di kehidupan sehari-hari (Wisudawati & Sulistyowati, 2022:44).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara langsung pada tanggal 16 September 2025 dengan wali kelas III A dan III B di UPT SD N 2 WALUYOJATI dijelaskan bahwasannya dalam pembelajaran IPA wali kelas menggunakan model pembelajaran konvensional dengan menggunakan media buku paket. Saat proses pembelajaran siswa di kondisikan agar

mendengarkan penjelasan materi yang di sampaikan oleh guru secara lisan, sehingga siswa dikelas tersebut cenderung kurang kondusif dan terkontrol. Hal tersebut mempengaruhi hasil belajar kognitif siswa dimana nilai siswa-siswa tersebut masih banyak yang tergolong rendah. Karena timbulnya masalah tersebut maka dari itu diperlukan pembelajaran yang membuat siswa untuk ikut secara aktif dalam proses pembelajaran agar supaya tercipta pembelajaran yang lebih kondusif dan terkontrol. Salah satu upaya yang bisa dilakukan untuk mewujudkannya yakni menggunakan pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan video animasi. Berikut ini adalah bukti hasil belajar kognitif siswa yang tergolong rendah berdasarkan rekapitulasi nilai ulangan harian dalam tabel berikut.

Gambar 1.1 Diagram Nilai Ulangan Harian Semester Ganjil Kelas III A dan III B



Sumber: Data nilai hasil belajar kognitif SD N 2 WALUYOJATI tahun 2025

Tabel 1.1 Persentase Hasil Belajar Kognitif

Keterangan	Presentase	Rentang	Jumlah Siswa
Nilai Rendah	37.5%	50-60	15
Nilai Sedang	47.5%	60-70	17
Nilai Tinggi	20%	70-80	8
Jumlah	100%		40

Sumber: Pengolahan Data Hasil Belajar Tahun 2025

Pada tabel 1.1 menunjukkan bahwasannya terdapat 40 siswa yang terdiri dari kelas A dan B. Berdasarkan wawancara dengan wali kelas III kriteria ketuntasan hasil belajar kognitif di UPT SD N 2 WALUYOJATI di angka minimal 70. Berdasarkan klasifikasi data yang ada, hasil belajar kognitif siswa dari ulangan harian diketahui sebanyak 32 siswa tidak tuntas dengan persentase 80% dan sebanyak 8 siswa tuntas dengan persentase 20%. Kemudian dilihat dari klasifikasi nilai rendah, sedang dan tinggi diketahui sebanyak 15 siswa mendapat nilai rendah di angka 50-60 dengan persentase sebesar 37.5%. Kemudian pada klasifikasi nilai sedang diketahui sebanyak 17 siswa mendapat nilai di angka 60-70 dengan presentase sebesar 42.5%. Selanjutnya pada klasifikasi nilai tinggi sebanyak 8 siswa nerhasil mendapat nilai tinggi di angka 70-80 dengan persentase sebesar 20%. Dari keterangan tersebut dapat disimpulkan bahwa nilai hasil belajar ulangan harian siswa tergolong sangat rendah.

Salah satu model pembelajaran yang dapat di gunakan untuk mengatasi masalah tersebut yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *discovery learning*. Putri dalam (Pranoto, Edi, 2023:4) menjelaskan bahwa pembelajaran melalui model pembelajaran *discovery learning* dapat meningkatkan keterampilan proses sains siswa dibandingkan dengan kelas yang menggunakan model konvensional, di mana aspek keterampilan proses sains pada kelas dengan model pembelajaran *discovery learning* keterampilan proses sainsnya lebih tinggi sehingga meningkatkan hasil belajar dan aktivitas belajar siswa. Aktivitas siswa yang meningkat akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Hal ini terbukti dari penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Saputri, dkk., 2025:144-159) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Model Discovery Learning Berbantuan Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik” pada penelitian tersebut dapat disimpulkan secara tegas bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan model *discovery learning* berbantuan video animasi terhadap hasil belajar peserta didik. Model ini terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman, keterlibatan siswa selama proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar.

Selanjutnya penelitian dari (Rutonga, 2017:195-207) yang berjudul “Penerapan Model *Discovery Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA” menunjukan bahwa model pembelajaran *discovery learning* dapat meningkatkan kegairahan siswa dalam pembelajaran sehingga mengurangi kejenuhan siswa dalam menerima pelajaran, kemudian dibuktikan dengan

hasil belajar siswa yang mengalami peningkatan. Adapun menurut (Rahmayanti, 2018:429-439) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Se-Gugus Sukodono Sidoarjo” menyatakan bahwa dengan menggunakan video animasi terbukti dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti ingin mengetahui bahwa penerapan pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan video animasi pada mata pelajaran IPA, dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Namun hal tersebut masih perlu dibuktikan secara ilmiah, oleh sebab itu peneliti tertarik melakukan penelitian dengan **“Perbandingan Hasil Belajar Kognitif Siswa Menggunakan Model Discovery Learning Dengan Model Inquiry”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari uraian latar belakang di atas maka ditemukan, identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran yang masih monoton dan kurang bervariasi, sehingga siswa kurang antusias dan aktif pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung.
2. Rendahnya pemahaman siswa dikarenakan kurang terlibat aktif dalam proses pembelajaran, sehingga menyebabkan kurangnya pemahaman materi.

3. Pembelajaran yang berpusat pada guru, siswa hanya mendengarkan guru menjelaskan materi.
4. Hasil belajar kognitif siswa masih banyak yang rendah dan belum maksimal. Banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dirumuskan masalah yang dapat disajikan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar kognitif siswa menggunakan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan video animasi dengan hasil belajar kognitif siswa menggunakan model pembelajaran *inquiry* berbantuan video animasi?
2. Apakah rata-rata hasil belajar kognitif siswa menggunakan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan video animasi lebih tinggi dari hasil belajar kognitif siswa menggunakan model pembelajaran *inquiry* berbantuan video animasi?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui perbedaan rata-rata hasil belajar kognitif siswa menggunakan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan video

animasi dengan hasil belajar kognitif siswa menggunakan model pembelajaran *inquiry* berbantuan video animasi pada materi daur hidup hewan.

2. Untuk mengetahui rata-rata hasil belajar kognitif siswa menggunakan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan video animasi lebih tinggi dari hasil belajar kognitif siswa menggunakan model pembelajaran *inquiry* berbantuan video animasi pada materi daur hidup hewan.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan tujuan penelitian yang telah di uraikan di atas maka ruang lingkup penelitian ini yaitu:

1. Pembelajaran pada kelas eksperimen akan diberikan treatment dengan menggunakan model *discovery learning* berbantuan video animasi. Sedangkan pada kelas kontrol akan diberikan treatment dengan menggunakan model *inquiry* berbantuan video animasi. Pemberian treatment bertujuan untuk mencari perbedaan hasil belajar kognitif siswa materi IPA daur hidup hewan.
2. Objek penelitian ini adalah model pembelajaran *discovery learning* dan *inquiry* berbantuan video animasi. Link video animasi pada youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=P7Q9qst71Fc>
3. Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III.
4. Materi pokok yang menjadi fokus penelitian ini adalah materi IPA Kelas III BAB 2 tentang daur hidup hewan.

5. Penelitian ini berfokus pada hasil belajar kognitif siswa kelas III dengan materi IPA bagian daur hidup hewan.
6. Penelitian ini akan dilaksanakan di SD N 2 WALUYOJATI yang berada di desa Waluyoajati, Kecamatan Pringsewu, Kabupaten Pringsewu.
7. Waktu penelitian di laksanakan pada semester I Tahun Ajaran 2025/2026.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan uraian di atas, maka hasil penelitian di harapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat secara teoritis

Penelitian ini di harapkan dapat memberikan kontribusi bagi pendidikan terkait pembelajaran *discovery learning* berbantuan video animasi terhadap hasil belajar kognitif siswa IPA Kelas III materi daur hidup hewan.

2. Manfaat secara praktis

- a. Bagi guru

Memberikan masukan bagi guru bahwa model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media video animasi merupakan salah satu media yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA dan membantu guru menciptakan pembaharuan dalam kegiatan pembelajaran.

- b. Bagi siswa

Siswa diharapkan dapat mengikuti pembelajaran dengan aktif sehingga pembelajaran yang dilakukan akan maksimal untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa.

c. Bagi sekolah

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai motivasi kepada pihak sekolah untuk meningkatkan kualitas serta proses pembelajaran disekolah.

d. Bagi peneliti

Penelitian ini dapat memberikan pengalaman dan pembelajaran untuk menjadikan pendidik yang lebih baik dan profesional.