

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Pendidikan menjadi pedoman utama pada kehidupan, sebab lewat proses inilah kemampuan dan mutu individu sebagai bagian dari sumber daya manusia dibentuk dan dikembangkan. Dalam menghadapi tantangan abad ke-21, sistem pendidikan harus lebih dari sekadar menekankan perolehan pengetahuan. Penting juga guna meningkatkan kompetensi tenaga kerja yang sejalan dengan tuntutan zaman sekarang. Seiring dengan dinamika kehidupan, proses pembelajaran juga mengalami berbagai inovasi. Proses belajar disimpulkan sebagai suatu proses interaktif antara siswa dan guru yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan belajar. Dalam lingkup pendidikan, ada banyak cabang ilmu pengetahuan, dan salah satunya adalah biologi. Mata pelajaran biologi sering kali dianggap sulit oleh siswa karena mengandung banyak istilah ilmiah, cenderung kurang familiar karena jarang dipakai dalam percakapan atau aktivitas masyarakat pada umumnya dalam kehidupan sehari-hari, memuat pemikiran yang terstruktur secara mendalam dan tidak sederhana untuk dipahami, serta materi yang berkaitan dengan proses-proses alam yang sulit dijelaskan secara sederhana.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Mia Mai Syarah, Yosi Laila Rahmi, and Rahmawati Darussyamsu, ‘Analisis Penerapan Pendekatan STEM Pada Pembelajaran Biologi’, *BIO-EDU: Jurnal Pendidikan Biologi*, 6.3 (2021), 236–243

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), atau yang lebih dikenal sebagai sains, merupakan disiplin ilmu yang mempelajari alam semesta beserta isinya, termasuk berbagai peristiwa yang terjadi di dalamnya, melalui proses ilmiah yang dikembangkan oleh para ahli.<sup>2</sup> Tahapan ini tidak hanya menekankan kemampuan informasi dan gagasan fundamental, akan tetapi juga mengutamakan kegiatan eksplorasi ilmiah, sehingga menuntut siswa untuk mampu berpikir kritis. Dalam rangka menumbuhkan perubahan pola pikir, mengembangkan keterampilan berpikir, serta memenuhi rasa ingin tahu siswa, diperlukan penerapan strategi pembelajaran yang bersifat inovatif. Secara umum, kegiatan belajar dapat dipahami sebagai serangkaian tahap yang disusun oleh guru guna mendorong siswa agar berpikir dengan lebih aktif, sehingga mereka bisa menguasai materi pembelajaran secara lebih mendalam. Dengan demikian, pembelajaran merupakan bentuk intervensi guru dalam menciptakan situasi yang merangsang, memotivasi, dan membimbing siswa agar terlibat secara aktif dalam proses belajar.<sup>3</sup>

Penerapan proses pembelajaran yang bervariasi adalah kunci utama dalam pembelajaran di kelas. Hal ini juga menjadi perhatian untuk sekolah SMPN 2 Kademangan. Salah satu model pembelajaran yang inovatif dan sesuai jika diterapkan pada mata pelajaran IPA adalah model pembelajaran *Discovery Learning*. Menurut Jerome Bruner, *Discovery Learning*

---

<sup>2</sup> Atep Sujana, Dasar-Dasar IPA Konsep dan Aplikasinya, (Bandung: UPI Press, 2014). Hlm. 3-4

<sup>3</sup> Nurdiansyah and Erni Fariyatul Fahyuni, ‘Inovasi Model Pembelajaran’, *Nizamiah Learning Center: Sidoarjo*, 2016

merupakan model pembelajaran yang mendorong siswa untuk berpikir mengajukan pertanyaan, dan menarik kesimpulan berdasarkan pengalaman. Model ini memiliki beberapa karakteristik yang membedakannya dari model pembelajaran lain, yaitu: 1) pemecahan masalah, 2) berfokus pada siswa, dan 3) mengintegrasikan semua informasi yang dimiliki. Kelebihan *discovery learning* adalah mendorong siswa untuk lebih aktif, membantu mereka dalam menyelesaikan masalah sehari-hari, serta melatih kemandirian belajar.<sup>4</sup> Pada dasarnya guru memegang peranan yang sangat penting dalam memilih metode yang bervariasi dalam penyelenggaraan pembelajaran yang inovatif, mulai dari persiapan dan perencanaan pembelajaran, bahan ajar, media pembelajaran, pendekatan dan model pembelajaran sampai pada tahap evaluasi, yang semuanya tentunya mengarah pada situasi dan kondisi pembelajaran yang partisipatif dengan melibatkan seluruh potensi siswa.<sup>5</sup> Dengan demikian, penggunaan model *Discovery Learning* dalam pembelajaran, khususnya IPA dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa.

Menurut Sardiman<sup>6</sup> keaktifan belajar adalah kegiatan dan kesibukan; pada dasarnya tidak ada belajar tanpa keaktifan siswa, yang berarti telah terjadi keaktifan belajar. Namun realitanya pada saat di

---

<sup>4</sup> Arfika Wedekaningsih, Henny Dewi Koeswanti, and Sri Giarti, ‘Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Kritis Dan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik’, *Jurnal Basicedu*, 3.1 (2019), pp. 21–26.

<sup>5</sup> Ai Tin Sumartini, ‘Penerapan Model Discovery Learning Berbasis Pembelajaran Kooperatif Dalam Meningkatkan Partisipasi Belajar’, 6.1 (2022), pp. 1–8.

<sup>6</sup> Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2001).

lapangan menunjukkan keaktifan belajar IPA siswa kelas VII SMPN 2 Kademangan masih tergolong rendah. Berdasarkan hasil observasi awal di SMPN 2 Kademangan, rendahnya keaktifan belajar siswa terlihat dalam beberapa aspek, seperti kemampuan menyampaikan ide, bertanya, memecahkan masalah, serta cara belajar siswa itu sendiri. Ini menunjukkan menunjukkan bahwa keaktifan dan mereka belum terasah karena pembelajaran yang masih pasif.

Kemudian pencapaian tujuan suatu pembelajaran juga dapat dilihat melalui hasil belajar siswa. Hasil belajar adalah salah satu indikator yang menunjukkan prestasi yang diperoleh siswa sebagai dampak dari tingkat partisipasinya dalam proses pembelajaran di kelas. Selain itu, pencapaian ini juga dapat dipandang sebagai cerminan dan kerja keras yang telah diusahakan oleh siswa dalam proses belajar di kelas. Semakin besar usaha yang diberikan siswa, semakin optimal pula hasil yang dapat dicapainya. Dengan demikian, pencapaian dalam proses pembelajaran bisa dijadikan suatu indikator untuk mengevaluasi pencapaian proses belajar yang dilakukan.<sup>7</sup> Beberapa masalah muncul dari segi pengetahuan, di mana hasil belajar siswa tergolong masih rendah dan nilai yang diperoleh belum memenuhi standar yang diharapkan. Berdasarkan data yang diperoleh pada saat observasi awal di SMPN 2 Kademangan bahwa hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA masih tergolong rendah, karena hampir 50% siswa belum

---

<sup>7</sup> Andri Yandi, Anya Nathania Kani Putri, and Yumna Syaza Kani Putri, ‘Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review)’, *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara*, 1.1 (2023)

mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hal Ini didukung dengan penelitian terdahulu mengenai hasil belajar materi klasifikasi makhluk hidup, diketahui bahwa materi klasifikasi makhluk hidup sering menimbulkan kesulitan bagi siswa karena cakupannya yang sangat luas. Materi ini mencakup berbagai topik seperti manfaat klasifikasi, kunci determinasi, serta klasifikasi lima kingdom, yaitu Monera, Protista, Fungi, Plantae, dan Animalia. Contohnya, pada klasifikasi tumbuhan (Plantae), siswa sering mengalami kesulitan membedakan antara tumbuhan paku dengan tumbuhan lumut, tumbuhan berbiji tertutup dan berbiji terbuka, serta perbedaan antara tumbuhan dikotil dan monokotil. Di sisi lain, pada klasifikasi hewan, siswa juga menghadapi kesulitan terutama dalam mengenali hewan invertebrata, termasuk ciri-ciri dan contohnya. Sehingga permasalahan tersebut mempengaruhi hasil belajar siswa.<sup>8</sup>

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka perlu adanya perbaikan dalam proses pembelajaran. Penelitian tersebut dapat dijadikan sebuah topik untuk penelitian. Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka perlu adanya penelitian tentang **“Pengaruh Model *Discovery Learning* Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Siswa Kelas VII SMPN 2 Kademangan.”**

---

<sup>8</sup> Asep Safari Yusmar, Syamswisna, and Reni Marlina, ‘Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Di Smp’, p. 2.

## B. Identifikasi dan Batasan Masalah

### 1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan, yaitu :

- a. Model pembelajaran inovatif seperti *Discovery Learning* belum diterapkan secara optimal, khususnya dalam mata pelajaran IPA di SMPN 2 Kademangan.
- b. Rendahnya keaktifan belajar tercermin dari minimnya kemampuan siswa dalam menyampaikan ide, bertanya, dan memecahkan masalah.
- c. Hasil belajar siswa tergolong masih rendah, disebabkan berbagai faktor, salah satunya yaitu nilai siswa yang masih banyak di bawah standar KKM dibanding dengan nilai siswa di atas standar KKM.

### 2. Batasan Masalah

Dengan mempertimbangkan keterbatasan waktu, cakupan, dan aktivitas, penelitian ini membatasi pembahasannya pada :

- a. Model *Discovery Learning* sebagai upaya untuk menciptakan kegiatan belajar yang efektif.
- b. Keaktifan belajar sebagai upaya untuk melatih atau membantu siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran.
- c. Hasil belajar siswa difokuskan dalam aspek kognitif dari nilai mata pelajaran IPA materi klasifikasi makhluk hidup kelas VII SMPN 2 Kademangan.

### C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka peneliti dapat merumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Apakah ada pengaruh model *Discovery Learning* terhadap keaktifan belajar pada materi klasifikasi makhluk hidup siswa kelas VII SMPN 2 Kademangan?
2. Apakah ada pengaruh model *Discovery Learning* terhadap hasil belajar pada materi klasifikasi makhluk hidup siswa kelas VII SMPN 2 Kademangan?
3. Apakah ada pengaruh model *Discovery Learning* keaktifan dan hasil belajar pada materi klasifikasi makhluk hidup siswa kelas VII SMPN 2 Kademangan?

### D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Mengetahui adanya pengaruh model *Discovery Learning* terhadap keaktifan belajar pada materi klasifikasi makhluk hidup siswa kelas VII SMPN 2 Kademangan
2. Mengetahui adanya pengaruh model *Discovery Learning* terhadap hasil belajar pada materi klasifikasi makhluk hidup siswa kelas VII SMPN 2 Kademangan

3. Mengetahui adanya pengaruh model *Discovery Learning* terhadap keaktifan dan hasil belajar pada materi klasifikasi makhluk hidup siswa kelas VII SMPN 2 Kademangan

#### **E. Hipotesis Penelitian**

Pada penelitian ini terdapat tiga hipotesis yang meliputi :

1. Ada pengaruh model *Discovery Learning* terhadap keaktifan belajar pada materi klasifikasi makhluk hidup siswa kelas VII SMPN 2 Kademangan
2. Ada pengaruh model *Discovery Learning* terhadap hasil belajar pada materi klasifikasi makhluk hidup siswa kelas VII SMPN 2 Kademangan
3. Ada pengaruh model *Discovery Learning* terhadap keaktifan dan hasil belajar pada materi klasifikasi makhluk hidup siswa kelas VII SMPN 2 Kademangan

#### **F. Manfaat Penelitian**

##### **1. Manfaat Teoritis**

Secara teoritis, penelitian ini bertujuan guna memperlihatkan bagaimana penerapan model *Discovery Learning* dapat mempengaruhi tingkat keaktifan dan belajar siswa. Dengan demikian, hasil dari penelitian ini diharapkan bisa menjadi sumber rujukan yang bermanfaat serta berkontribusi dalam pengembangan pengetahuan ilmiah.

## 2. Manfaat Praktis

### a) Bagi Siswa

Dengan menggunakan model *Discovery Learning* diharapkan siswa dapat lebih aktif terlibat dalam proses belajar serta mencapai hasil belajar yang optimal.

### b) Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan bisa memberikan panduan bagi guru dalam mengembangkan kompetensi mereka untuk menentukan dan mengimplementasikan strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik serta kebutuhan siswa.

### c) Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam membantu institusi pendidikan merumuskan pendekatan pembelajaran yang lebih efisien, serta memberikan dampak positif terhadap peningkatan mutu pendidikan secara keseluruhan.

### d) Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan menjadi referensi bagi peneliti lain yang berminat untuk mengeksplorasi topik-topik serupa di masa mendatang, sekaligus memperkaya literatur dan memperluas pemahaman dalam bidang yang relevan.

## G. Definisi Istilah

### 1. Secara Konseptual

#### a) Model *Discovery Learning*

*Discovery Learning* adalah model pembelajaran yang menekankan partisipasi aktif siswa dalam proses belajar. Model pembelajaran ini dirancang guna mendorong pengembangan pola pikir analisis siswa, sehingga mereka dapat secara mendalam meneliti berbagai alternatif solusi dan menyelesaikan masalah secara mandiri dengan cara yang rasional serta mengasah kemandirian mereka dalam mencari serta menemukan informasi. Selain itu, model ini bertujuan untuk mengembangkan kreativitas siswa. Dengan demikian, peran guru akan lebih berfokus sebagai pendukung yang memfasilitasi proses pembelajaran.<sup>9</sup>

#### b) Keaktifan Belajar

Keaktifan belajar yaitu suatu kondisi, perilaku, atau aktivitas yang dilaksanakan oleh siswa selama berlangsungnya proses pembelajaran. Keaktifan ini bisa terlihat melalui keterlibatan siswa dalam berbagai aktivitas, seperti mengajukan pertanyaan, memberikan tanggapan, menyelesaikan tugas, berkolaborasi dengan teman sekelas, merespons pertanyaan dari guru, siswa juga diharapkan mampu memperlihatkan sikap bertanggung jawab dalam

---

<sup>9</sup> Muhammad Fikri Sunarto and Nur Amalia, ‘Penggunaan Model Discovery Learning Guna Menciptakan Kemandirian Dan Kreativitas Peserta Didik’, *BAHTERA : Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 21.1 (2022), 94–100.

menyelesaikan setiap tugas yang menjadi tanggung jawabnya. Peran keaktifan siswa dalam melakukan proses belajar sangat krusial dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran, sehingga menjadi salah satu faktor utama untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif.<sup>10</sup>

c) Hasil Belajar

Hasil belajar yaitu salah satu indikator keberhasilan yang didapatkan siswa sesudah mengamati kegiatan belajar di kelas. Selain itu, pencapaian ini juga dapat dipandang sebagai cerminan dan kerja keras yang telah diusahakan oleh siswa dalam proses belajar di kelas. Semakin besar usaha yang diberikan siswa, semakin optimal pula hasil yang dapat dicapainya. Dengan demikian, pencapaian dalam proses pembelajaran bias dijadikan suatu indikator untuk mengevaluasi pencapaian proses belajar yang dilakukan.<sup>11</sup>

d) Materi Klasifikasi Makhluk Hidup

Materi ini yaitu bagian dari pelajaran IPA yang mengulas sebuah metode untuk mengklasifikasikan makhluk hidup menjadi kategori tersendiri yang mana mengacu pada kesamaan ciri-ciri yang

---

<sup>10</sup> Eman Natalino Busa, ‘Faktor Yang Mempengaruhi Kurangnya Keaktifan Peserta Didik Dalam Kegiatan Pembelajaran Di Kelas’, *Jurnal Sosial Humaniora Dan Pendidikan*, 2.2 (2023), pp. 114–22, doi:10.55606/inovasi.v2i2.764.

<sup>11</sup> Andri Yandi, Anya Nathania Kani Putri, and Yumna Syaza Kani Putri, ‘Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review)’, *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara*, 1.1 (2023), 13–24

dimilikinya.<sup>12</sup> Pengetahuan mengenai materi klasifikasi makhluk hidup dapat dibagi menjadi dua jenis, yaitu pengetahuan faktual dan pengetahuan konseptual. Pengetahuan faktual merujuk pada informasi yang bersifat nyata dan konkret, sementara pengetahuan konseptual mencakup pemahaman terhadap konsep-konsep dalam suatu disiplin ilmu yang memungkinkan individu untuk mengklasifikasikan objek dan menghubungkan berbagai pengetahuan yang lebih kompleks.<sup>13</sup>

## 2. Secara Operasional

### a) Model *Discovery Learning*

*Discovery Learning* dalam penelitian ini melibatkan siswa dalam kegiatan menemukan pengetahuannya sendiri dan meningkatkan keaktifan.

### b) Keaktifan Belajar

Keaktifan belajar pada penelitian ini adalah mengenai keaktifan belajar siswa pada teori Sudjana. Selain itu adanya penelitian ini ialah sebagai dorongan pada diri siswa untuk mengembangkan sendiri ilmu dan pengetahuannya melalui kegiatan visual, lisan, mendengarkan, menulis, serta mental.

---

<sup>12</sup> M Ricky Rifa, Rivo Alfarizi K, and Rafiatul Hasanah, ‘VEKTOR : Jurnal Pendidikan IPA PLANTNET PADA MATA KULIAH KLASIFIKASI MAKHLUK HIDUP’, 1 (2020), pp. 29–37.

<sup>13</sup> F. Noperman, *Pendidikan Sains Dan Teknologi* (Universitas Bengkulu Press, 2020).

c) Hasil Belajar

Hasil belajar dalam penelitian ini diukur pada aspek kognitif menggunakan tes setelah mengikuti pembelajaran IPA materi klasifikasi makhluk hidup. Penilaian dalam konteks ini berfokus pada kemampuan siswa yang tercermin dari pencapaian hasil belajarnya.

d) Materi Klasifikasi Makhluk Hidup

Dalam penelitian ini, materi mengenai klasifikasi makhluk hidup terdiri dari 3 sub bab: makhluk hidup atau benda mati, alasan mengapa makhluk hidup dikategorikan, dan makhluk hidup beraneka ragam. Terdapat pada kelas VII SMP fase D menggunakan kurikulum merdeka selama semester 2 (genap).

## **H. Sistematikan Pembahasan**

Metode kuantitatif yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari tiga tahapan, yaitu tahap awal, tahap inti, dan tahap penutup.

1. Tahap Awal

Pada bagian ini terdapat beberapa komponen penting seperti, halaman sampul depan, judul, lembar persetujuan, lembar pengesahan, motto, persembahan, prakata, daftar isi, tabel, gambar, lampiran dan abstrak.

2. Tahap Inti

Tahap inti memuat tentang:

- a. Bab I Pendahuluan, meliputi latar belakang, identifikasi dan batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, hipotesis penelitian, manfaat penelitian, definisi istilah dan definisi operasional.
- b. Bab II Landasan Teori, meliputi deskripsi teori, penelitian terdahulu dan kerangka berpikir.
- c. Bab III Metode Penelitian, meliputi rancangan penelitian (pendekatan penelitian, jenis penelitian, lokasi penelitian dan paradigma penelitian), variabel penelitian, populasi dan sampel, data dan sumber data, instrumen penelitian, kisi-kisi instrumen, teknik pengumpulan data dan analisis data.
- d. Bab IV Hasil Penelitian, meliputi deskripsi data variabel dan analisis data.
- e. Bab V Pembahasan, meliputi pembahasan dari penelitian yang sudah didapatkan.
- f. Bab VI Penutup, meliputi kesimpulan dan saran
- g. Bagian Penutup Skripsi, meliputi daftar rujukan, lampiran-lampiran dan daftar riwayat hidup