

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan ialah sebuah tahapan pembelajaran yang sistematis dan terorganisir yang bertujuan untuk mengembangkan potensi individu agar bisa mencapai kematangan secara fisik, intelektual, emosional, sosial, dan spiritual. tahapan pendidikan melibatkan transfer pengetahuan, keterampilan, nilai, dan norma pada sebuah lingkungan formal ataupun informal. Pendekatan pendidikan bisa mencakup berbagai metode seperti pengajaran, pelatihan dan pembelajaran, serta melibatkan berbagai pihak seperti guru, peserta didik, orang tua, dan masyarakat.

Metode pendidikan sudah dibentuk oleh kemajuan teknologi, menghasilkan transformasi pada seluruh aspek keberadaan manusia, termasuk pendidikan formal. Pendidikan sangat penting bagi pengembangan sumber daya manusia Indonesia. Undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 terkait Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwasanya pendidikan ialah upaya yang disengaja dan sistematis yang bertujuan menciptakan lingkungan dan tahapan belajar yang kondusif, memungkinkan peserta didik untuk secara aktif menumbuhkan potensi mereka untuk memperoleh kekuatan spiritual dan agama, disiplin diri, karakter, kecerdasan, etika berbudi luhur, dan keterampilan penting bagi diri mereka sendiri, masyarakat, bangsa, dan

negara. Integrasi Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) —seperti Internet, perangkat lunak manajemen pendidikan, laptop, dan proyektor LCD—telah menjadi kebutuhan pada lanskap pendidikan untuk menghasilkan generasi yang kompeten yang dilengkapi untuk daya saing global (Amalia, 2017).

Di era digital saat ini, memanfaatkan teknologi sebagai sarana pendidikan sudah menjadi penting. Alat pendidikan yang digerakkan oleh teknologi memungkinkan instruktur untuk menumbuhkan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan menawan, sementara juga menyederhanakan tahapan menyampaikan pesan ataupun informasi, sehingga meningkatkan pemahaman peserta didik terkait materi.

Dalam perjalanan pendidikan, salah satu alat penting yang harus dipilih dan dimanfaatkan secara efektif oleh pendidik ialah media pembelajaran. Media pembelajaran memainkan peran penting, sebab penggabungannya ke pada tahapan pengajaran memfasilitasi peserta didik pada memahami konsep dasar dan pengetahuan yang terkait dengan materi pelajaran. Selain itu, media pembelajaran bisa meningkatkan motivasi siswa untuk belajar, sebab kehadiran mereka menawarkan elemen yang memikat perhatian peserta didik (Asmara, 2015).

Oleh sebab itu, peran guru sebagai pendidik melibatkan membina lingkungan belajar yang positif dan secara efektif memotivasi siswa pada perjalanan pendidikan mereka. Selain itu, tanggung jawab penting guru ialah

untuk memfasilitasi tahapan pembelajaran bagi siswa sambil juga merancang materi instruksional dengan terampil, memungkinkan peserta didik untuk terlibat dengan antusias pada pengalaman belajar mengajar (Hayati et al, 2017).

Sebagai seorang pendidik, merangkul kemajuan teknologi dan informasi tidak boleh dipandang sebagai tugas yang luar biasa, melainkan sebagai kesempatan untuk menumbuhkan suasana belajar yang lebih interaktif, inovatif, dan menginspirasi bagi siswa dengan memanfaatkan berbagai kemajuan teknologi yang tersedia. Salah satu pendekatan untuk secara efektif memasukkan kemajuan teknologi ke pada kegiatan pendidikan ialah melalui penerapan pembelajaran berbasis multimedia (Yuliana, 2015).

Berdasarkan umpan balik yang dikumpulkan dari wawancara dengan pendidik mata pelajaran IPA di SMPN 1 Nagawutung, sudah diamati bahwasanya sejumlah besar prestasi akademik siswa belum memenuhi Standar Kompetensi Minimum (KKM). Hal ini terbukti dari skor yang diraih oleh para siswa. Guru mata pelajaran IPA juga mencatat bahwasanya kelas 7 sudah mengadopsi kurikulum pembelajaran mandiri. Selain itu, modul pengajaran menyatakan bahwasanya pendekatan yang dipakai ialah Discovery Learning; Namun, pada praktiknya, pendidik masih memakai metode pengajaran tradisional, khususnya kuliah. Skenario ini menunjukkan bahwasanya pemahaman siswa terkait materi tetap tidak memadai, sebab kegiatan pembelajaran yang lebih canggih bergantung pada pendekatan kuliah

yang berpusat pada guru yang belum berkembang seiring kemajuan teknologi saat ini.

Sebuah studi penelitian yang dilakukan oleh Sukardi et al (2015) berjudul *The Effect of Discovery Learning Method terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Mata Kuliah Biologi Kelas VII di MTs Patra Mandiri Plaju Palembang* mengungkapkan bahwasanya penerapan metode Discovery Learning secara positif mempengaruhi hasil mahasiswa Biologi di MTs Patra Mandiri Plaju Palembang. Hal ini dibuktikan dengan temuan berikut: Hasil pembelajaran pada kelompok eksperimen melampaui kelompok kontrol. Hal ini bisa diilustrasikan dengan skor rata-rata kelompok eksperimen, yaitu 77,26, dibandingkan dengan skor kelompok kontrol 70. Hasil dari uji-t menunjukkan bahwasanya hitungan-t ialah 3,54 sedangkan tabel t ialah 2,00. Akibatnya, hipotesis H_a divalidasi sementara hipotesis H_o ditolak. Ini menunjukkan bahwasanya ada perbedaan antara hasil pembelajaran siswa pada kelompok eksperimen dan mereka yang berada pada kelompok kontrol.

Studi Jafar (2015) yang berjudul *Penerapan Model Pembelajaran Discovery untuk Meningkatkan Hasil Pembelajaran Siswa Kelas XI-IPA 1 terkait Topik Sistem Pernafasan di SMA Negeri Unggul Sigli*, mengungkapkan temuan penting. Studi ini menunjukkan bahwasanya kinerja akademik siswa pada topik sistem pernapasan meningkat secara signifikan untuk XI-IPA 1 di SMA Negeri Unggul Sigli melalui penerapan model pembelajaran penemuan (Discovery Learning). Peningkatan hasil akademik

siswa dari skor awal ke siklus pertama dan kedua menunjukkan perubahan yang nyata. Keterlibatan rata-rata pada siklus pertama tercatat 22,67%, yang naik menjadi 75,32% pada siklus kedua. Selain itu, jumlah siswa yang mencapai KKM (Kriteria Ketaatan Minimum) meningkat dari 3 (12,00%) menjadi 11 (44,00%).

Menurut penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwasanya Discovery Learning yang dilaksanakan di MTs Patra Mandiri Plaju Palembang dan di SMA Negeri Unggul Sigli menunjukkan peningkatan prestasi belajar siswa, penulis termotivasi untuk melanjutkan penelitian di bawah judul tersebut. **“Pengaruh Model *Discovery Learning* Berbantuan Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII Pada Materi Interaksi Makhluk Hidup Dengan Lingkungannya di SMPN 1 Nagawutung Lembata Tahun Ajaran 2023/2024”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini ialah “Apakah Model *Discovery Learning* Berbantuan Audio Visual Berpengaruh Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII Pada Materi Interaksi Makhluk Hidup Dengan Lingkungannya di SMPN 1 Nagawutung Lembata Tahun Ajaran 2023/2024?”

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini ialah untuk menilai bagaimana model Pembelajaran Penemuan audiovisual mempengaruhi kinerja akademik siswa kelas 7

mengenai topik Interaksi Makhluk Hidup Dengan Lingkungannya di SMPN 1 Nagawutung Lembata untuk tahun akademik 2023/2024.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi Sekolah

Mampu menawarkan wawasan bagi lembaga pendidikan pada konteks meningkatkan tahapan pembelajaran dan meningkatkan kualitas pendidikan.

2. Bagi Guru

Sebagai sumber untuk evaluasi pada membangun pendekatan pembelajaran pendidikan.

3. Bagi Peserta Didik

Sebagai kerangka kerja untuk meningkatkan pembelajaran IPA mengenai topik Interaksi antara Organisme Hidup dan Lingkungannya.

4. Bagi Peneliti

Peneliti bisa memeriksa teknologi yang terkait dengan tahapan belajar-mengajar pada konteks teoritis dan praktis.