BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah salah satu aspek utama dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang berdaya saing di era global. (Fajartriani et al., 2024) Pendidikan tidak hanya dipandang sebagai sarana untuk mentransfer pengetahuan, tetapi juga sebagai proses yang membentuk keterampilan, sikap, dan nilai-nilai yang diperlukan agar generasi muda mampu menghadapi berbagai tantangan dalam kehidupan modern.

Melalui pendidikan, seseorang diharapkan mampu menggembangkan potensi dirinya secara optimal sehingga dapat menyesuaikan diri dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang berlangsung sangat pesat (Sarbaitinil et al., 2024). Selain itu pendidikan juga berperan dalam menumbuhkan keterampilan abad ke 21, seperti berpikir kritis, kreativitas, kemampuan komunikasi, dan kolaborasi.

Keterampilan tersebut sangat penting untuk membekali siswa agar tidak hanya menjadi penerima informasi pasif, tetapi juga mampu memahami konsep, mengaplikasikan pengetahuan, serta menyelesaikan masalah secara tepat dalam kehidupan nyata. Oleh karena itu, keberhasilan suatu bangsa dalam menghadapi persaingan global sangat dipengaruhi oleh kualitas hasil belajar siswa. Namun dalam praktiknya, proses pendidikan masih sering menghadapi berbagai persoalan, terutama terkait dengan pencapaian hasil belajar siswa yang belum optimal**.**

Hasil belajar merupakan kemampuan atau kompetensi yang diperoleh siswa setelah menjalani proses pembelajaran, yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor (Wulandari et al., 2021). Menurut Ulfah & Arifudin (2021), aspek-aspek tersebut mencerminkan kemampuan intelektual, sikap, dan keterampilan yang berkembang melalui pengalaman belajar. Namun, dalam praktiknya, masih terdapat kendala dalam pencapaian hasil belajar pada beberapa mata pelajaran, salah satunya adalah Geografi, yang menunjukkan hasil belajar siswa yang belum optimal.

Pembelajaran Geografi memiliki peran strategis dalam pendidikan karena tidak hanya mengajarkan konsep teoritis tentang fenomena alam, ruang, dan interaksi manusia dengan lingkungan, tetapi juga mendorong keterampilan berpikir analitis dan spasial serta pemecahan masalah siswa dalam konteks kehidupan nyata (Azizah et al., 2025)**.** Dalam konteks pembelajaran Geografi, Materi hidrosfer merupakan bagian penting dalam pembelajaran geografi karena mempelajari berbagai fenomena yang berkaitan dengan air di bumi. Salah satu kajiannya adalah dinamika perairan laut yang membahas gelombang, arus laut, dan pasang surut serta pengaruhnya terhadap kehidupan manusia dan lingkungan. Melalui pembelajaran ini, siswa diharapkan mampu memahami keterkaitan antara manusia dan lingkungan serta berbagai kejadian yang berkaitan dengan keberadaan air di permukaan bumi.

Berdasarkan observasi awal di SMAN 6 Tambun Selatan, diperoleh informasi bahwa masih banyak siswa yang hasil belajarnya berada di bawah standar ketuntasan (KKM) pada mata pelajaran Geografi**.** Diketahui bahwa rata-rata nilai siswa masih belum mencapai KKM yaitu 70**,** sebagaimana disajikan pada tabel berikut.

Tabel 1. 1

Nilai Ulangan Siswa Kelas X.F SMAN 6 Tambun Selatan

No	Nilai	Kategori	Jumlah	Persentase
1.	< 70	Tidak Tuntas	29	67%
2.	≥ 70	Tuntas	14	33%
Jumlah			43 Orang	100%

Sumber : Wawancara Guru Mapel Geografi (2025)

Hal ini menggambarkan bahwa jumlah siswa yang memperoleh nilai di bawah 70 lebih banyak dibandingkan dengan siswa yang mencapai nilai di atas KKM**,** Data tersebut memperlihatkan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai ketuntasan belajar yang diharapkan. Dari total 43 siswa, hanya 14 siswa (33%) yang berhasil mencapai ketuntasan, sedangkan 29 siswa (67%) masih belum memenuhi standar ketuntasan. Kondisi ini menegaskan adanya kesenjangan pencapaian hasil belajar yang cukup signifikan antara siswa yang tuntas dan yang belum tuntas.

Masalah ini disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain materi Geografi yang bersifat abstrak dan konseptual sehingga sulit dipahami secara langsung**,** minat belajar siswa yang masih rendah, serta model pembelajaran yang diterapkan belum mampu melibatkan siswa secara aktif**,** sehingga siswa kurang terlibat dalam memahami konsep. Kondisi ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang diterapkan belum sepenuhnya optimal dalam membantu siswa mencapai ketuntasan belajar. Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran yang mampu mendorong siswa untuk lebih aktif dalam proses belajar dan terlibat langsung dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman praktik serta eksplorasi konsep secara sistematis, yaitu model pembelajaran *Hands-on Activity* dan *Discovery Learning***.**

Model pembelajaran berbasis *Hands-on Activity* dan *Discovery Learning* memiliki kesamaan dalam proses pembelajaran, yaitu sama-sama menekankan keterlibatan aktif siswa dalam membangun pemahaman konsep. Pada kedua model tersebut, pembelajaran diawali dengan pemberian stimulus atau permasalahan yang berkaitan dengan materi sehingga mendorong siswa untuk berpikir dan mengeksplorasi konsep yang dipelajari. Selanjutnya, siswa dilibatkan dalam kegiatan pembelajaran yang memungkinkan mereka mengamati, mencoba, dan menganalisis informasi, baik melalui aktivitas praktik langsung pada model *Hands-on Activity* maupun melalui proses penemuan konsep secara mandiri pada model *Discovery Learning*. Pada tahap akhir, siswa menyampaikan hasil temuan atau pemahamannya, kemudian guru memberikan penguatan dan melakukan evaluasi terhadap proses serta hasil pembelajaran yang telah dilaksanakan (Risnawati & Setyadi, 2020).

Namun, model pembelajaran berbasis *Hands-on Activity* dan *Discovery Learning* memiliki perbedaan pada teknis pelaksanaan pembelajaran**.** Pada model *Hands-on Activity,* proses pembelajaran lebih menekankan pada keterlibatan siswa secara langsung melalui kegiatan praktik, percobaan, atau aktivitas konkret yang dilakukan baik secara individu maupun kelompok kecil, sehingga siswa memperoleh pemahaman konsep melalui pengalaman nyata dan interaksi langsung dengan objek belajar Sementara itu, pada model *Discovery Learning*, siswa diarahkan untuk menemukan konsep secara mandiri melalui tahapan pembelajaran

yang sistematis, mulai dari pemberian stimulasi, identifikasi masalah, pengumpulan dan pengolahan data, hingga penarikan kesimpulan, dengan peran guru sebagai fasilitator dalam proses penemuan tersebut (Hosnan, 2014). Dengan demikian, perbedaan utama kedua model terletak pada penekanan aktivitas belajar, di mana *Hands-on Activity* lebih berfokus pada pengalaman praktik langsung, sedangkan *Discovery Learning* lebih menekankan proses berpikir dan penemuan konsep oleh siswa.

Sejumlah penelitian telah berupaya mengatasi rendahnya hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran yang lebih aktif dan berpusat pada siswa. Bisri et al. (2016), menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis aktivitas tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar, karena siswa terlibat secara langsung dalam proses memahami materi. Selanjutnya, penelitian Rifani (2024), dalam penelitiannya mengenai Model *Discovery Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam pada Siswa Kelas 5 SD menunjukkan bahwa hasil belajar siswa dapat ditingkatkan secara signifikan dengan menerapkan pembelajaran *Discovery Learning.*

Meskipun demikian, penelitian-penelitian terdahulu umumnya masih berfokus pada penerapan model pembelajaran aktif pada mata pelajaran sains, seperti IPA dan Matematika, sementara kajian pada mata pelajaran Geografi masih relatif terbatas. Penelitian-penelitian tersebut menunjukkan bahwa *Hands-on Activity* maupun *Discovery Learning* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Namun, penelitian yang secara langsung membandingkan kedua model tersebut dalam pembelajaran Geografi, khususnya pada materi dinamika perairan laut di tingkat SMA, masih relatif terbatas.Padahal, pembelajaran Geografi memiliki karakteristik materi yang bersifat abstrak dan kontekstual, sehingga membutuhkan pendekatan pembelajaran yang mendorong keterlibatan aktif siswa untuk membantu pemahaman konsep. Selain itu, penelitian sebelumnya cenderung menelaah hasil belajar siswa melalui penerapan satu model pembelajaran tertentu, tanpa membandingkan secara langsung hasil belajar yang diperoleh dari dua model pembelajaran aktif dalam konteks pembelajaran yang sama. Kondisi tersebut menunjukkan adanya celah penelitian yang perlu ditindaklanjuti, khususnya terkait

perbandingan penerapan model pembelajaran *Hands-on Activity* dan *Discovery Learning* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Geografi di tingkat SMA.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul : "Studi Komparatif Model Pembelajaran Berbasis *Hands-on Activity* dan *Discovery Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Geografi di Kelas X SMAN 6 Tambun Selatan**"**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana hasil belajar mata pelajaran Geografi siswa kelas X SMAN 6 Tambun Selatan yang menggunkakan model pembelajaran berbasis *Hands-on Activity* ?
2. Bagaimana hasil belajar mata pelajaran Geografi siswa kelas X SMAN 6 Tambun Selatan yang menggunkakan model pembelajaran berbasis *Discovery Learning* ?
3. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar Geografi antara siswa kelas X SMAN 6 Tambun Selatan yang diajar menggunakan model pembelajaran berbasis *Hands-on Activity* dan model *Discovery Learning* ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Menjelaskan hasil belajar geografi siswa kelas X SMAN 6 Tambun Selatan yang diajar menggunakan model pembelajaran *Hands-on Activity.*
2. Menjelaskan hasil belajar geografi siswa kelas X SMAN 6 Tambun Selatan yang diajar menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning.*
3. Menjelaskan perbedaan hasil belajar geografi siswa kelas X SMAN 6 Tambun Selatan antara yang di ajar menggunakan model pembelajaran berbasis *Hands-on Activity* dan model *Discovery Learning.*

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Hasil dalam penelitian ini diharapkan dapat dijadikan masukan dalam pengembangan ilmu pengetahuan.

2. Manfaat praktis

a. Bagi siswa

Bagi siswa, penelitian ini diharapkan dapat membantu meningkatkan pemahaman terhadap materi pembelajaran, mendukung pencapaian hasil belajar yang lebih baik, serta memberikan pengalaman baru melalui penerapan model pembelajaran yang digunakan.

b. Bagi guru

Dengan menggunakan hasil penelitian ini sebagai bahan pertimbangan dan sumber informasi, guru diharapkan dapat memilih model pembelajaran yang tepat untuk memengaruhi hasil belajar siswa pada mata pelajaran geografi

c. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan, menjadi acuan bagi SMAN 6 Tambun Selatan dalam memilih dan mengembangkan model pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Geografi. Hasil penelitian diharapkan membantu sekolah meningkatkan kualitas pembelajaran dan prestasi siswa secara berkelanjutan.

E. Definisi Operasional

Judul dari penulisan ini adalah **"**Studi Komparatif Model Pembelajaran Berbasis *Hands-on Activity* dan *Discovery Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Geografi di Kelas X SMAN 6 Tambun Selatan**"** untuk menghindari kesalahpahaman, penulis menjelaskan judul skripsi sebagai berikut :

1. Model pembelajaran berbasis *Hands-on Activity*

Model pembelajaran berbasis *Hands-on Activity* merupakan pendekatan belajar yang menuntut siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung dengan melakukan kegiatan nyata yang melibatkan keterampilan fisik dan mental. Dalam

model ini, siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga aktif mengamati, mencoba, dan menemukan sendiri konsep yang dipelajari.

2. Model pembelajaran *Discovery Learning*

Model pembelajaran *Discovery Learning* adalah model pembelajaran yang menekankan keterlibatan aktif siswa dalam menemukan sendiri konsep, prinsip, atau pengetahuan melalui proses penyelidikan**,** baik dengan mengamati, mengelompokkan, menganalisis, hingga menarik kesimpulan, dengan guru berperan sebagai fasilitator.

3. Hasil belajar siswa

Hasil belajar siswa merupakan kemampuan atau perubahan perilaku yang diperoleh setelah mengikuti proses pembelajaran. Hasil ini dapat dilihat dari penguasaan pengetahuan, keterampilan, serta sikap yang ditunjukkan siswa setelah belajar.