

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat 1).

Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah. (Undang-Undang No. 14 tahun 2005 tentang Guru dan Dosen Pasal 1 ayat 1).

Kebijakan perubahan kurikulum, pada saat ini yang diperlukan adalah kurikulum pendidikan yang berbasis karakter, dalam arti kurikulum itu sendiri memiliki karakter, dan sekaligus diorientasikan bagi pembentukan karakter peserta didik. Perbaikan kurikulum merupakan bagian tak terpisahkan dari kurikulum itu sendiri, bahwa suatu kurikulum yang berlaku harus secara terus-menerus dilakukan peningkatan dengan mengadopsi kebutuhan yang berkembang dalam masyarakat dan kebutuhan peserta didik. Kurikulum 2013 adalah kurikulum yang berbasis kompetensi sekaligus berbasis karakter, yang dapat

membekali peserta didik dengan berbagai sikap dan kemampuan yang sesuai dengan tuntutan perkembangan zaman dan tuntutan teknologi.

Pembelajaran yang ideal merupakan interaksi yang memungkinkan siswa memperoleh pengalaman belajar dalam rangka menumbuhkan kembangkan potensinya, mental intelektual, emosional, fisik yang meliputi ranak kognitif, afektif, psikomotor. Proses ini menunjukkan adanya peristiwa yang memungkinkan terjadinya aktivitas, motivasi siswa dalam mewujudkan tujuan yang ingin dicapai dan guru perlu membantu siswa memperoleh informasi, ide, keterampilan, cara berpikir, memahami nilai dan sarana mengeksplorasi kemampuannya. Dalam proses pembelajaran diperlukan peran guru sebagai pengelola yang bertanggung jawab merencanakan program pembelajaran berdasarkan pedoman yang berlaku, menetapkan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai siswa, melaksanakan kegiatan pembelajaran sekaligus mengorganisasikan sumber-sumber belajar yang memungkinkan tercapainya tujuan secara efektif dan efisien.

Proses pembelajaran yang dilakukan oleh banyak tenaga pendidik saat ini cenderung lebih mementingkan pada penghafalan konsep bukan pada pemahaman. Dalam penyampaian materi, biasanya guru menggunakan metode ceramah, dimana siswa hanya duduk, mencatat, dan mendengarkan apa yang di sampaikan dan sedikit peluang bagi siswa untuk bertanya. Dengan demikian, suasana pembelajaran menjadi tidak efektif, sehingga siswa menjadi bosan dan kurang minat dalam pelajaran dan akhirnya, siswa kurang termotivasi dan rasa percaya diri yang dimiliki siswa juga berkurang serta mengalami kesulitan dalam kemampuan dan berdampak pada hasil belajar siswa itu sendiri.

Kegiatan belajar-mengajar diperlukan guru yang kreatif, yang dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan disukai oleh siswa. Suasana kelas perlu direncanakan dan dibangun sedemikian rupa dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat agar siswa dapat memperoleh kesempatan untuk berinteraksi satu sama lain sehingga pada gilirannya dapat diperoleh hasil belajar yang optimal. Perubahan-perubahan orientasi perkembangan tuntutan zaman, menghendaki perubahan strategi, dan model, menuntut adanya perubahan system pembelajaran. Disesuaikan dengan tuntutan kurikulum 2013, sesuai dengan peraturan No. 18 1A pedoman umum pembelajaran yang mengatur tentang model pembelajaran yang digunakan pada kurikulum 2013, yaitu : *(1) Project Based Learning; (2) Problem Based Learning; (3) Discovery Learning; (4) Inquiry Learning.*

Subjek penelitian yang dilakukan oleh peneliti dalam Penelitian Tindakan Kelas ini adalah siswa kelas V SDN Halimun Bandung Tahun Ajaran 2016/2017. Diketahui bahwa salah satu subtema dari tema Benda-benda di Lingkungan Sekitar yang sulit dipahami oleh siswa adalah subtema Wujud Benda dan Cirinya. Dari wawancara tersebut diperoleh data hasil belajar yang ditunjukkan siswa pada subtema Wujud Benda dan Cirinya masih tergolong rendah, seperti rendahnya pemahaman materi yang disampaikan oleh guru, rendahnya kemampuan siswa menjawab pertanyaan yang dilontarkan oleh guru, walaupun ada yang menjawab pertanyaan jawabannya seringkali kurang tepat, siswa tidak berani mengemukakan pendapatnya, kerjasama siswa juga tergolong rendah. Kondisi siswa di lapangan pasif tidak aktif dalam melakukan pembelajaran, karena pembelajaran masih

berpusat kepada guru sehingga siswa sulit menerima materi pembelajaran dan tidak menuangkan pemikirannya terhadap apa yang sedang dipelajari. Dengan jumlah siswa sebanyak 37 orang yang terdiri dari laki-laki 18 orang dan 19 orang perempuan dengan latar belakang dan kemampuan yang berbeda. Selain rasa percaya diri rendah, hasil belajar siswa pun sangat rendah, hal ini terlihat dari jumlah siswa 37 orang sebanyak (65% siswa) mendapatkan nilai dibawah standar KKM, dan jumlah siswa yang mendapat nilai di atas KKM sebanyak (35% siswa) dari KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) dengan bobot nilai 2,66.

Berdasarkan pembahasan di atas, rendahnya rasa percaya diri dan hasil belajar siswa yang terjadi di kelas V SDN Halimun Bandung disebabkan karena faktor dari guru dan siswanya sendiri. Kegiatan belajar-mengajar diperlukan guru yang kreatif, yang dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan disukai oleh siswa. Suasana kelas perlu direncanakan dan dibangun sedemikian rupa dan pembelajaran pun harus interaktif, siswa harus dilibatkan langsung dalam kegiatan pembelajaran, dan dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat agar siswa dapat memperoleh kesempatan untuk berinteraksi satu sama lain sehingga pada gilirannya dapat diperoleh hasil belajar yang optimal.

Penulis memilih model pembelajaran *Discovery Learning* dikarenakan dalam *Discovery Learning* kegiatan atau pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa sehingga siswa dapat menemukan konsep-konsep dan prinsip-prinsip melalui proses mentalnya sendiri. Proses mental yang dimaksud adalah mengamati, mencerna, mengerti, menggolong-golongkan, membuat dugaan, menjelaskan, mengukur, membuat kesimpulan dan sebagainya. Dengan teknik ini siswa

dibiarkan menemukan sendiri atau mengalami sendiri, guru hanya membimbing dan memberikan intruksi.

Model *Discovery Learning* adalah memahami konsep, arti, dan hubungan, melalui proses intuitif untuk akhirnya sampai kepada suatu kesimpulan. “Model *Discovery Learning* adalah metode mengajar yang mengatur pengajaran sedemikian rupa sehingga anak memperoleh pengetahuan yang sebelumnya tidak diketahui itu tidak melalui pemberitahuan” (Budiningsih, 2005, h. 43).

Menurut Hamalik (Illahi, 2012, h. 29) menyatakan “*Discovery Learning* adalah proses pembelajaran yang menitik beratkan pada mental intelektual para anak didik dalam memecahkan berbagai persoalan yang dihadapi, sehingga menemukan suatu konsep atau generalisasi yang dapat diterapkan, dilapangan.”

Model *Discovery Learning* menurut Suryosubroto (Heriawan, 2012, h. 100) adalah sebagai berikut:

Model *Discovery Learning* diartikan sebagai suatu prosedur mengajar yang mementingkan pengajaran perseorangan, manipulasi objek dan lain-lain, sebelum sampai kepada generalisasi. Model ini merupakan komponen dari praktik pendidikan yang meliputi model mengajar yang memajukan cara belajar aktif, berorientasi kepada proses, mengarahkan sendiri, mencari sendiri dan reflektif.

Keunggulan penggunaan model *Discovery Learning* yaitu (1) Dapat diterapkan disemua mata pelajaran dan disemua jenjang pendidikan; (2) Model pembelajaran *Discovery Learning* bisa menumbuhkan kegairahan belajar siswa, karena model *Discovery Learning* merupakan cara menarik perhatian siswa untuk berkonsentrasi terhadap mata pelajaran yang diterimanya; (3) Model *Discovery Learning* sangat berdampak positif bagi siswa untuk membiasakan siswa terfokus terhadap suatu permasalahan yang tengah berlangsung; (4) Model *Discovery*

Learning melatih pribadi siswa untuk lebih percaya diri dalam menghadapi materi pembelajaran yang tengah dihadapi. Beberapa keunggulan model penemuan juga diungkapkan oleh Suherman, dkk (2001, h. 179) sebagai berikut:

1. Siswa aktif dalam kegiatan belajar, sebab ia berfikir dan menggunakan kemampuan untuk menemukan hasil akhir;
2. Siswa memahami benar bahan pelajaran, sebab mengalami sendiri proses menemukannya. Sesuatu yang diperoleh dengan cara ini lebih lama mengingat;
3. Menemukan sendiri menimbulkan rasa puas, kepuasan batin ini mendorong ingin melakukan penemuan lagi sehingga minat belajar meningkat;
4. Siswa yang memperoleh pengetahuan dengan model penemuan akan lebih mampu mentransfer pengetahuannya ke berbagai konteks;
5. Model ini melatih siswa untuk lebih banyak belajar sendiri.

Selain itu, seperti yang terdapat dalam skripsi Desti Yuliana (2015, h. 40) mahasiswa Universitas Pasundan Bandung melakukan penelitian dengan judul skripsi “penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* untuk meningkatkan rasa percaya diri dan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Asmi pada subtema wujud benda dan cirinya”. Penelitian ini dilakukan di kelas V SDN Asmi dengan jumlah 37 orang siswa. Masalah yang dihadapi peneliti adalah rasa percaya diri rendah dan hasil belajar yang belum sesuai dengan KKM.

Untuk mengatasi hal tersebut dilakukan tindakan dengan menerapkan model pembelajaran *Discovery Learning*. Dari analisa penelitian diperoleh kesimpulan setelah dilaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* rasa percaya diri dan hasil belajar siswa dalam subtema wujud benda dan cirinya dapat tercapai sesuai KKM pada siklus II.

Atas dasar latar belakang di atas, maka penulis mengkaji lebih dalam tentang pembelajaran *Discovery Learning* terkait dengan upaya meningkatkan

rasa percaya diri dan hasil belajar siswa kelas V SDN Halimun Bandung Tahun Ajaran 2016/2017 dan melakukan Penelitian Tindakan Kelas dengan judul “Penggunaan Model *Discovery Learning* Untuk Meningkatkan Rasa Percaya Diri dan Hasil Belajar Siswa Pada Subtema Wujud Benda dan Cirinya “.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah sebagaimana telah diutarakan di atas, maka masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Sebagian besar siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang diharapkan, hal tersebut karena siswa tidak diajak belajar penemuan melalui pengamatan/penyelidikan langsung atas objek materi pembelajaran.
2. Pembelajaran tidak interaktif, hal ini disebabkan karena siswa tidak didorong untuk secara langsung berinteraksi dengan objek yang dipelajari dan berinteraksi dengan teman sebayanya untuk mendiskusikan hasil penyelidikannya.
3. Pembelajaran *Student Center Learning* (SCL), tidak berlangsung sebagaimana seharusnya. Guru masih mendominasi kegiatan pembelajaran, sementara siswa pasif. Hal ini dikarenakan guru menggunakan metode ceramah saja, siswa hanya mencatat dan mengisi latihan soal.

C. Rumusan Masalah dan Pertanyaan Penelitian

1. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dikemukakan maka penulis merumuskan masalah utama dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: Apakah penggunaan model *Discovery Learning* dapat

meningkatkan rasa percaya diri dan hasil belajar siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Halimun dalam subtema wujud benda dan cirinya?

2. Pertanyaan Penelitian

Mengingat rumusan utama sebagaimana telah diutarakan di atas masih terlalu luas sehingga belum secara spesifik menunjukkan batas- batas mana yang harus diteliti, maka rumusan masalah utama tersebut kemudian dirinci dalam bentuk pertanyaan- pertanyaan peneliti sebagai berikut:

- a. Bagaimanakah rasa percaya diri dan hasil belajar siswa pada subtema wujud benda dan sifatnya sebelum siswa mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan model *Discovery Learning*?
- b. Bagaimana respon siswa selama siswa mengikuti pembelajaran pada subtema wujud benda dan sifatnya dengan menggunakan model *Discovery Learning*?
- c. Bagaimana aktivitas belajar siswa selama siswa mengikuti pembelajaran pada subtema wujud benda dan cirinya dengan menggunakan model *Discovery Learning*?
- d. Bagaimana dokumen pembelajaran yang dipersiapkan guru pada subtema wujud benda dan cirinya dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning*?
- e. Bagaimana aktivitas guru selama guru melaksanakan pembelajaran pada subtema wujud benda dan cirinya dengan menggunakan model *Discovery Learning*?
- f. Bagaimana hasil belajar dan rasa percaya diri siswa sesudah siswa mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan model *Discovery Learning*?

D. Batasan Masalah

Memperhatikan hasil identifikasi masalah, rumusan masalah, dan pertanyaan-pertanyaan penelitian yang telah diuraikan, diperoleh gambaran dimensi permasalahan yang begitu luas. Namun, menyadari adanya keterbatasan waktu dan kemampuan, maka dalam penelitian ini penulis memandang perlu memberi batasan masalah secara jelas berikut ini:

1. Hasil belajar dan proses pembelajaran yang diukur dalam penelitian ini adalah aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.
2. Dari sekian pokok bahasan pada tema benda-benda di lingkungan sekitar, dalam penelitian ini hanya akan mengkaji atau menelaah pembelajaran pada subtema wujud benda dan cirinya.
3. Obyek dalam penelitian ini hanya akan meneliti pada siswa SD kelas V SD Negeri Halimun kota Bandung.

E. Tujuan Penelitian

1. Secara Umum

Untuk meningkatkan rasa Percaya diri dan hasil belajar siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Halimun pada subtema wujud benda dan cirinya dengan model *Discovery Learning*.

2. Secara Khusus

- a. Untuk menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dengan penggunaan model *Discovery Learning* pada subtema wujud benda dan cirinya agar rasa percaya diri dan hasil belajar siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Halimun meningkat.

- b. Untuk meningkatkan rasa percaya diri siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Halimun dengan model pembelajaran *Discovery Learning* pada subtema wujud benda dan cirinya.
- c. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Halimun dengan model pembelajaran *Discovery Learning* pada subtema wujud benda dan cirinya.

F. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Agar meningkatkan rasa percaya diri dan hasil belajar siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Halimun dengan tema benda-benda di lingkungan sekitar subtema wujud benda dan cirinya pada model pembelajaran *Discovery Learning*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

- 1) Agar guru memiliki gambaran menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dengan menggunakan model *Discovery Learning* dalam pembelajaran subtema wujud benda dan cirinya kelas V Sekolah Dasar Negeri Halimun.
- 2) Agar guru mampu menerapkan model pembelajaran *Discovery Learning* dalam pembelajaran subtema wujud benda dan cirinya kelas V Sekolah Dasar Negeri Halimun.

- 3) Agar guru dapat menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sesuai dengan karakteristik siswa sehingga materi pelajaran dapat disampaikan dengan baik.

b. Bagi Siswa

- 1) Agar rasa percaya diri siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Halimun dalam pembelajaran subtema wujud benda dan cirinya meningkat setelah menggunakan model *Discovery Learning*.
- 2) Agar hasil belajar siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Halimun dalam pembelajaran subtema wujud benda dan cirinya meningkat setelah menggunakan model *Discovery Learning*.

c. Bagi Sekolah

- 1) Agar dapat memberikan masukan baru mengenai cara belajar menggunakan model *Discovery Learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
- 2) Meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah yang mengakibatkan lulusan sekolah semakin berkualitas, sehingga kepercayaan masyarakat pada sekolah semakin positif.

d. Bagi Peneliti

- 1) Agar menambah wawasan tentang penggunaan model pembelajaran *Discovery Learning*.
- 2) Agar setelah pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini peneliti memiliki pengetahuan, keterampilan dan pengalaman tentang Penelitian Tindakan Kelas.

- 3) Bahan referensi bagi peneliti yang lain tatkala akan menerapkan model pembelajaran *Discovery Learning* pada subtema wujud benda dan cirinya.

G. Kerangka Pemikiran

Pada proses pembelajaran yang dilaksanakan di kelas V guru masih menggunakan model pembelajaran yang konvensional yaitu masih berceramah, bertanya jawab dan mencatat saja. Sehingga rasa percaya diri menjadi rendah. Sedangkan untuk menciptakan suasana belajar yang dapat menarik siswa, serta meningkatkan rasa percaya diri dan hasil belajarnya seorang guru membutuhkan model tepat dalam proses pembelajaran. Model *Discovery Learning* digunakan peneliti sebagai cara agar penelitian dapat berjalan dengan lancar dan mudah. Menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* pada saat kegiatan pembelajaran peneliti berharap agar para siswa dengan mudah memahami materi pembelajaran yang dijelaskan. Selain itu peneliti juga berharap ketika menggunakan model *Discovery Learning* pada saat kegiatan belajar-mengajar, pembelajaran tersebut bisa berlangsung secara aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.

Model *Discovery Learning* adalah memahami konsep, arti, dan hubungan, melalui proses intuitif untuk akhirnya sampai kepada suatu kesimpulan. “Model *Discovery Learning* adalah metode mengajar yang mengatur pengajaran sedemikian rupa sehingga anak memperoleh pengetahuan yang sebelumnya tidak diketahui itu tidak melalui pemberitahuan” (Budiningsih, 2005, h. 43). Model *Discovery Learning* menurut Suryosubroto (Adang Heriawan, 2012, h. 100) adalah sebagai berikut:

Model *Discovery Learning* diartikan sebagai suatu prosedur mengajar yang mementingkan pengajaran perseorangan, manipulasi objek dan lain-lain, sebelum sampai kepada generalisasi. Model ini merupakan komponen dari praktik pendidikan yang meliputi model mengajar yang memajukan cara belajar aktif, berorientasi kepada proses, mengarahkan sendiri, mencari sendiri dan reflektif.

Menurut Hamalik (Illahi, 2012, h. 29) menyatakan “*Discovery Learning* adalah proses pembelajaran yang menitik beratkan pada mental intelektual para anak didik dalam memecahkan berbagai persoalan yang dihadapi, sehingga menemukan suatu konsep atau generalisasi yang dapat diterapkan, dilapangan.”

Menurut Suherman, dkk. (2001, h. 179) “Model *Discovery Learning* adalah strategi pembelajaran yang melibatkan siswa dalam proses mental dalam rangka menentukan suatu konsep atau pengetahuannya sehingga siswa dapat mengembangkan potensi intelektualnya”. Menurut Masarudin Siregar (Mohammad Takdir Illahi, 2012, h. 30) “Model pembelajaran *Discovery Learning* adalah teori belajar yang didefinisikan sebagai proses pembelajaran untuk menemukan sesuatu yang baru dalam kegiatan belajar-mengajar”.

Beberapa keunggulan model penemuan juga diungkapkan oleh Suherman, dkk (2001, h. 179) sebagai berikut:

1. Siswa aktif dalam kegiatan belajar, sebab ia berfikir dan menggunakan kemampuan untuk menemukan hasil akhir;
2. Siswa memahami benar bahan pelajaran, sebab mengalami sendiri proses menemukannya. Sesuatu yang diperoleh dengan cara ini lebih lama mengingat;
3. Menemukan sendiri menimbulkan rasa puas, kepuasan batin ini mendorong ingin melakukan penemuan lagi sehingga minat belajar meningkat;
4. Siswa yang memperoleh pengetahuan dengan model penemuan akan lebih mampu mentransfer pengetahuannya ke berbagai konteks;
5. Model ini melatih siswa untuk lebih banyak belajar sendiri.

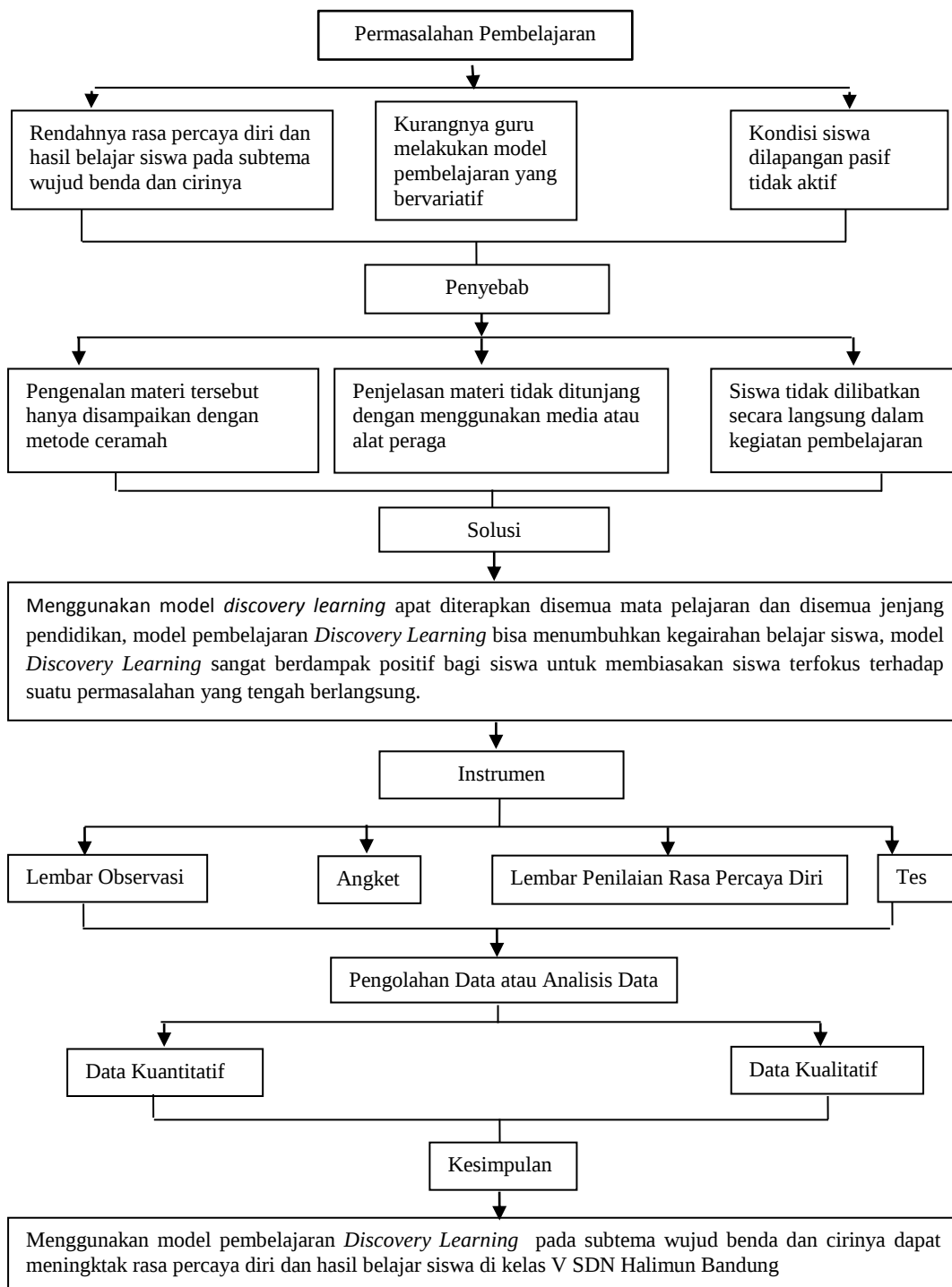
Dari berbagai pendapat yang telah disebutkan di atas dapat diambil kesimpulan bahwa model pembelajaran *Discovery Learning* adalah suatu model pelajaran yang menitikberatkan pada aktifitas siswa dalam belajar. Proses pembelajaran dengan model ini, guru hanya dapat bertindak sebagai pembimbing dan fasilitator yang mengarahkan siswa untuk menemukan konsep, dalil, prosedur, algoritma dan sebagainya.

Selain itu, seperti yang terdapat dalam skripsi Desti Yuliana (2015, h. 40) mahasiswa Universitas Pasundan Bandung melakukan penelitian dengan judul skripsi “penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* untuk meningkatkan rasa percaya diri dan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Asmi pada subtema wujud benda dan cirinya”. Penelitian ini dilakukan di kelas V SDN Asmi dengan jumlah 37 orang siswa. Masalah yang dihadapi peneliti adalah rasa percaya diri rendah dan hasil belajar yang belum sesuai dengan KKM.

Untuk mengatasi hal tersebut dilakukan tindakan dengan menerapkan model pembelajaran *Discovery Learning*. Dari analisa penelitian diperoleh kesimpulan setelah dilaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* rasa percaya diri dan hasil belajar siswa dalam subtema wujud benda dan cirinya dapat tercapai sesuai KKM pada siklus II.

Penelitian Tindakan Kelas memiliki peranan yang sangat penting dan strategis untuk meningkatkan mutu pembelajaran apabila diimplementasikan dengan baik dan benar. Diharapkan penerapan *Discovery Learning* dalam penelitian ini dapat meningkatkan rasa percaya diri dan hasil belajar peserta didik

serta kualitas pendidikan pun bisa turut meningkat dan mencapai tujuan pendidikan yang seharusnya.



Bagan 1.1 Kerangka Pemikiran

1. Asumsi

Berdasarkan kerangka pemikiran sebagaimana sudah dijelaskan di atas, maka dapat diambil asumsi sebagai berikut:

- a. Oemar Hamalik dalam Illahi (2012, h. 29) mengemukakan “*Discovery Learning* adalah proses pembelajaran yang menitik beratkan pada mental intelektual para anak didik dalam memecahkan berbagai persoalan yang dihadapi sehingga menemukan suatu konsep atau generalisasi yang dapat diterapkan di lapangan”.
- b. Menurut Thantaway “percaya diri adalah kondisi mental atau psikologis diri seseorang yang memberi keyakinan kuat pada dirinya untuk berbuat atau melakukan sesuatu tindakan”. Orang yang tidak percaya diri memiliki konsep diri negatif, kurang percaya pada kemampuannya, karena itu sering menutup diri.
- c. Menurut Nana Sudjana (2009, h. 22) “Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya”. Hasil belajar dibagi dalam tiga macam: (1). Keterampilan dan kebiasaan, (2). Pengetahuan dan pengajaran, (3). Sikap dan cita-cita.

2. Hipotesis

Memperhatikan kajian teori dan kerangka berpikir di atas, kaitannya dengan permasalahan yang ada maka hipotesis tindakan yang diajukan yaitu sebagai berikut:

- a. Penerapan model *Discovery Learning* dapat meningkatkan rasa percaya diri serta hasil belajar siswa pada subtema wujud benda dan cirinya.

- b. Penulis mampu menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran model *discovery learning* pada subtema wujud benda dan cirinya agar rasa percaya diri dan hasil belajar siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Halimun.
- c. Penerapan model *discovery learning* pada subtema wujud benda dan cirinya efektif dalam meningkatkan rasa percaya siswa kelas kelas V Sekolah Dasar Negeri Halimun.
- d. Penerapan model *discovery learning* pada subtema wujud benda dan cirinya efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Halimun.

H. Definisi Operasional

Adapun beberapa istilah sesuai judul penelitian yang perlu dijelaskan agar tidak terjadi salah penafsiran, antara lain adalah sebagai berikut:

1. Model *Discovery Learning* adalah strategi pembelajaran yang melibatkan siswa dalam proses mental dalam rangka menentukan suatu konsep atau pengetahuannya sehingga siswa dapat mengembangkan potensi intelektualnya. Menurut Suherman, dkk. (2001, h. 179)
2. Percaya Diri adalah kondisi mental atau psikologis diri seseorang yang memberi keyakinan kuat pada dirinya untuk berbuat atau melakukan sesuatu tindakan.
3. Hasil Belajar adalah hasil dari suatu interaksi tindak belajar mengajar dan biasanya ditunjukkan dengan nilai tes yang diberikan guru. Sedangkan menurut Nana Sudjana (2009, h. 22) “Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya”.

I. Struktur Organisasi Skripsi

Struktur Organisasi Skripsi berisi rincian tentang urutan penulisan dalam skripsi, mulai dari bagian awal skripsi sampai bagian penutup skripsi.

Bagian pembuka skripsi terdiri dari halaman sampul, halaman pengesahan, halaman moto dan persembahan, halaman pernyataan kaslian skripsi, kata pengantar, ucapan terima kasih, abstrak, daftar isi.

Bagian isi skripsi disusun dengan urutan Bab I Pendahuluan yang terdiri dari, latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah dan pertanyaan peneliti, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kerangka pemikiran, definisi operasional, struktur organisasi skripsi. Bab II Kajian Teoretis yang terdiri dari kajian teori dan analisis dan pengembangan materi ajar. Bab III Metode Penelitian yang terdiri dari setting penelitian, subjek penelitian, metode penelitian, desain penelitian, tahapan pelaksanaan PTK, rancangan pengumpulan data, rancangan analisis data, indikator keberhasilan. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan yang terdiri dari deskripsi hasil dan temuan peniliti, pembahasan peneliti. Bab V Simpulan dan Saran yang terdiri dari simpulan dan saran.

Bagian akhir skripsi terdiri dari daftar pustaka, lampiran-lampiran, dan daftar riwayat hidup.