**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang Masalah**

Kegiatan pendidikan pada umumnya dilaksanakan disetiap jenjang pendidikan melalui kegiatan belajar mengajar. Oleh karena itu, ada beberapa komponen yang menentukan keberhasilan Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) antara lain kurikulum, buku/sumber pelajaran, guru, metode, sarana dan prasarana.

Dalam hubungan ini komponen guru umumnya sudah memadai, penyempurnaan kurikulum terus menerus dilakukan, demikian pula sarana dan prasarana. Tinggal kemampuan guru memilih penggunaan metode pembelajaran yang tepat, masih memerlukan penelitian lebih lanjut.

Pembelajaran IPA di sekolah dasar mengarahkan siswa untuk dapat lebih mengetahui, memahami, merasakan, mengalami, dan menemukan suatu konsep dengan potensi yang siswa miliki. Materi dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar tidak cukup disampaikan melalui penjelasan atau diskusi saja melainkan menuntut adanya proses pengamatan, peramalan dan perkiraan dalam mengambil keputusan. Membelajarkan IPA berarti membelajarkan ilmu-ilmu murni dan pasti, berbeda dengan membelajarkan disiplin ilmu yang lain.

Pembelajaran IPA lebih menekankan pada keterampilan proses IPA diantaranya melalui kegiatan pengamatan (observasi), pengelompokan (klasifikasi), pengukuran, hubungan ruang dan waktu, meramalkan (memprediksi), mengkomunikasikan, serta menarik kesimpulan (Djuanda, 2009:92). Sehingga guru dituntut untuk tidak hanya menguasai konsep IPA tetapi juga dituntut untuk mampu mempraktekkan konsep secara sederhana kepada siswa, memotivasi siswa untuk menyenangi pembelajaran IPA, mampu mengaitkan materi atau konsep ke dalam dunia nyata siswa, serta mampu menumbuhkan kemampuan berfikir kritis siswa untuk menemukan sendiri konsep IPA dari permasalahan kehidupan sehari-hari yang ada kaitannya dengan aplikasi pembelajaran IPA.

Salah satu materi IPA yang dipelajari di sekolah dasar kelas IV adalah pada materi rangka manusia. Konsep dasar rangka manusia tersebut merupakan konsep yang harus dikuasai siswa sebagai bekal untuk pembelajaran IPA di jenjang berikutnya sehingga keberhasilan pembelajaran struktur kerangka tubuh manusia akan mempengaruhi ketercapaian tujuan pembelajaran IPA di Sekolah Dasar.

Makna pembelajaran IPA hendaknya membuka kesempatan untuk memupuk rasa ingin tahu siswa sehingga akan memupuk siswa untuk mengembangkan kemampuan bertanya dan mencari jawaban atas fenomena alam berdasarkan bukti serta mengembangkan cara berfikir *scientific* (ilmiah) sehingga pemberian “pendidikan IPA yang baik akan menyiapkan siswa untuk dapat hidup di dunia yang lebih kompleks di masa yang akan datang” Horskeg (Yasbiati, 2005: 27). Oleh karena itu, pendidikan IPA di sekolah harus dapat menggali pengetahuan siswa agar dapat memecahkan masalah yang mereka alami dari sebuah pengamatan sehingga siswa dapat menemukan sendiri konsep IPA. Seperti yang diungkapkan Piaget (Trianto, 2007: 14) bahwa “Perkembangan kognitif anak dipandang sebagai suatu proses dimana anak secara aktif membangun sistem makna dan realitas melalui pengalaman dan interaksi mereka”. Sehingga siswa dapat membangun sendiri konsep-konsep IPA melalui pengalaman dan pengamatan yang telah dilalui mereka.

Sebelum melaksanakan penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* dengan menggunakan media *puzzle*, terlebih dahulu penulis mengidentifikasi adanya suatu masalah. Adapun masalah tersebut antara lain: *Pertama*, Tingkat penguasaan siswa terhadap materi pelajaran rendah; *Kedua*, Guru belum menggunakan alat peraga, padahal materi mendeskripsikan hubungan antara struktur kerangka tubuh manusia dengan fungsinya sangat membutuhkan alat peraga; *Ketiga*, Siswa masih pasif karena dalam proses pembelajaran masih didomonasi dengan metode ceramah. *Keempat*, Siswa kurang dilibatkan langsung dalam proses pembelajaran; *Kelima*, Guru terlalu cepat dalam penyampaian materi mendeskripsikan hubungan antara struktur kerangka tubuh manusia dengan fungsinya; dan keenam, Kurangnya bimbingan orang tua.

Untuk mengatasi permasalahan dalam membelajarkan IPA pada struktur kerangka manusia dan fungsinya, dan untuk meningkatkan hasil belajar siswa maka perlu desain pembelajaran yang inovatif melalui penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* dengan menggunakan media *puzzle*. Secara umum model pembelajaran ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran baik secara kognitif, afektif maupun psikimotorik karena siswa tidak hanya sekedar menerima informasi dari guru tetapi siswa sendiri yang menemukan tentang struktur kerangka manusia yang merupakan salah satu materi yang terdapat dalam KTSP melalui suatu pengamatan langsung yang dilakukan oleh siswa. Guru hanya ditempatkan sebagai fasilitator yang memberikan arahan dan bimbingan agar siswa menemukan pemahaman dari konsep pelajaran yang sudah dipelajari. Hasil belajar dengan menggunakan *Discovery Learning* dengan menggunakan media *puzzle* mudah dihapal, diingat, dan mudah ditransfer karena siswa mengamati, menemukan, memecahkan, dan menyimpulkan sendiri dari apa yang mereka amati.

Penulis memilih model pembelajaran *Discovery Learning* dengan menggunakan media *puzzle* dikarenakan dalam proses pembelajaran banyak siswa yang mengeluh bahwa mereka tidak bisa berkonsentrasi dengan baik sehingga tidak bisa memahami materi yang disampaikan, ada beberapa alasan siswa tidak bisa berkonsentrasi diantaranya: (1) Mengeluh gurunya membosankan, karena setiap hari bertemu dengan satu guru di berbagai mata pelajaran yang berbeda. (2) Mengeluh tidak tertarik pada materi pelajaran yang disampaikan, dalam hal pengenalan bentuk-bentuk tulang rangka. (3) Mengeluh masalah dalam keluarga. (4) Mengeluh capek dan ngantuk. (5) Mengeluh lingkungan sekolah berdekatan dengan keramaian sehingga menimbulkan dampak tidak bisa berkonsentrasi dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan beberapa keluhan siswa sulit berkonsentrasi tersebut di atas penulis termotivasi untuk bisa memikat para siswa menemukan kembali untuk bisa berkonsentrasi dalam proses pembelajarannya. Yaitu: *pertama*, Dalam proses pembelajaran guru mencoba menghilangkan verbalisme pada siswa dengan cara dalam proses kegiatan belajar guru tidak harus selalu belajar didalam kelas, melainkan bisa di halaman sekolah, di lingkungan sekolah disesuaikan dengan materi pelajarannya serta mengupayakan menggunakan alat media pembelajaran yang bisa memikat konsentrasi siswa. *Kedua*, Disaat proses pembelajaran, siswa diberi kesempatan untuk mengungkapkan ide/gagasan alam pikirannya, supaya siswa merasa bahwa dalam proses pembelajaran dirinya ikut berperan aktif dan merasakan mendapat suatu perhatian, sehingga siswa dapat berkonsentrasi dalam pembelajaran dan bisa menghilangkan permasalahan yang sedang dirasakan siswa. *Ketiga*, Dalam penyampaian materi pembelajaran guru tidak monoton dalam hal berbicara, perlu dikolaborasikan dengan bahasa sehari-hari atau bisa menggunakan bahasa yang mudah dipahami anak. Dan *Keempat*, Dalam proses pembelajaran guru berusaha untuk melayani siswa, diantaranya guru memfalisitasi diri dengan memberikan pujian, dan selalu bersikap ramah serta memberikan suatu kebebasan untuk berkreasi.

Keunggulan menggunakan media *puzzle* yaitu *pertama* dapat meningkatkan keterampilan kognitif anak. *Kedua*, dapat meningkatkan keterampilan motorik halus. *Ketiga*, meningkatkan keterampilan sosial. *Keempat*, melatih koordinasi mata dan tangan. *Kelima*, melatih logika. *Keenam*, melatih kesabaran. *Ketujuh*, memperluas pengetahuan.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (Sugiarti, Hesti. 2010: 24) *“Puzzle*  merupakan permainan yang membutuhkan kesabaran dan ketekunan anak dalam merangkainya”. *Puzzle* merupakan bagian kepingan tipis yang terdiri dari 2-3 bahkan 4-6 potong yang terbuat dari lempengan kayu atau karton. Dengan terbiasa bermain *puzzle*, lambat laun mental anak juga akan terbiasa untuk bersikap tenang, tekun, dan sabar dalam menyelesaikan sesuatu. Kepuasan saat anak menyelesaikan *puzzle* pun merupakan salah satu motivasi bagi anak untuk menemukan hal-hal yang baru.

Keunggulan Penggunaan Model *Discovery Learning* yaitu (1) Dapat diterapkan disemua mata pelajaran dan segala 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 pembelajaran yang diterimanya. (3) Model *Discovery Learning* sangat berdampak positif bagi siswa untuk membiasakan siswa terfokus terhadap suatu permasalahan yang tengah berlangsung, baik permasalahan disekolah dalam hal belajar maupun dalam kehidupan di masyarakat dalam hal lingkungan tempat tinggal siswa. (4) Model *Discovery Learning* melatih pribadi siswa untuk fokus terhadap materi pembelajaran yang tengah mereka hadapi, serta dapat mengesampingkan permasalahan yang ada pada diri anak.

Menurut pendapat Richard (Djamarah, 2006: 20), “*Discovery Learning* adalah suatu cara mengajar yang melibatkan siswa dalam proses kegiatan mental dimana siswa dibimbing untuk berusaha mensintesis, menemukan, atau menyimpulkan prinsip dasar dari materi yang dipelajari”. Hal inilah yang menjadi latar belakang penulis merencanakan penelitian tindakan kelas melalui Penerapan Model *Discovery Learning* untuk meningkatkan pemahaman konsep rangka manusia dalam mendeskripsikan hubungan antara struktur kerangka tubuh manusia dengan fungsinya di Kelas IV SD Negeri Rajagaluh II Kecamatan Rajagaluh Kabupaten Majalengka

1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah yang akan diteliti adalah sebagai beriikut:

“Apakah penerapan model *Discovery Learning* dengan menggunakan media *Puzzle* dapat meningkatkan pemahaman konsep rangka manusia dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam?”

Permasalahan tersebut merupakan permasalahan pokok yang kemudian akan dijadikan kajian utama dalam penelitian tindakan kelas ini. Dalam proses pelaksanaannya permasalahannya dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Bagaimana perencanaan penerapan model *Discovery Learning* untuk meningkatkan pemahaman konsep rangka manusia di kelas IV SD Negeri Rajagaluh II Kecamatan Rajagaluh Kabupaten Majalengka?
2. Bagaimana pelaksanaan penerapan model *Discovery Learning* untuk meningkatkan pemahaman konsep rangka manusia di kelas IV SD Negeri Rajagaluh II Kecamatan Rajagaluh Kabupaten Majalengka?
3. Bagaimana peningkatan pemahaman konsep belajar siswa setelah menerapkan model *Discovery Learning* yang dilaksanakan di kelas IV SD Negeri II Rajagaluh Kecamatan Rajagaluh Kabupaten Majalengka?
4. Pada siklus ke berapa tingkat pemahaman siswa dalam mendeskripsikan hubungan antara struktur kerangka tubuh manusia dengan fungsinya dapat tercapai sesuai KKM?
5. **Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Memperbaiki Proses Kegiatan Belajar Mengajar

Untuk memperbaiki proses kegiatan belajar mengajar, guru harus merefleksi diri sejauh mana proses kegiatan belajar mengajar tercapai. Hal-hal yang berkaitan untuk menjawab pertanyaan ini adalah: penguasaan bahan pelajaran, pengelolaan program belajar mengajar dengan baik, pengelolaan kelas, penguasaan dan penggunaan media dan sumber bahan, pengelolaan interaksi belajar mengajar, penilaian hasil prestasi siswa untuk kepentingan pengajaran dan mengenal fungsi dan program pelajaran bimbingan dan penyuluhan.

1. Meningkatkan Hasil Belajar siswa

Setelah memberikan penilaian terhadap hasil prestasi siswa, diharapkan guru melanjutkan untuk menganalisis hasil belajar siswa. Ada beberapa cara dalam memberikan tindak lanjut diantaranya melakukan perbaikan pembelajaran atau program perbaikan dan pengayaan, tergantung sejauh mana penguasaan siswa terhadap materi pelajaran yang sudah tercapai. Oleh karena itu penulis memfokuskan tujuan Penelitian pada mata pelajaran IPA diantaranya :

1. Penggunaan media pembelajaran berupa *puzzle* untuk mendeskripsikan hubungan antara struktur kerangka tubuh manusia dengan fungsinya
2. Mendiskusikan *dampak* dari penggunaan model pembelajaran *Discovery Learning* pada proses pembelajaran tentang “ struktur kerangka tubuh manusia”
3. **Manfaat Hasil Penelitian**

Hasil penelitian tindakan kelas ini diharapkan siswa dapat memberikan manfaat bagi penulis khususnya dan umumnya bagi beberapa pihak. Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. **Bagi siswa**
2. Dapat menumbuhkan minat dan motivasi siswa dalam belajar IPA.
3. Dapat melatih siswa untuk bekerja sama dan bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan.
4. Dapat meningkatkan hasil belajar siswa mencapai taraf ketuntasan belajar.
5. **Bagi Guru**
6. Dapat meningkatkan profesionalisme guru dalam melakukan proses pembelajaran IPA yang menarik dan menyenangkan.
7. Dapat mengetahui kelebihan model *Discovery Learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA. Sehingga dapat diterapkan oleh guru di kelas IV SD Negeri Rajagaluh II Kecamatan Rajagaluh Kabupaten Majalengka.
8. **Bagi Sekolah**
9. Dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran pada mata pelajaran IPA
10. Dapat meningkatkan kualitas dan fungsi sekolah dasar sebagai sarana dan prasarana pendidikan.
11. **Bagi Peneliti**
12. Dapat menemukan *Discovery Learning* adalah yang paling tepat diterapkan dalam pembelajaran IPA pokok bahasan struktur kerangka manusia
13. Dapat memberikan kontribusi dalam upaya memperbaiki dan meningkatkan kualitas praktik pendidikan.
14. Dapat menambah referensi untuk kegiatan penelitian selanjutnya.