**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang**

IPA merupakan mata pelajaran yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam. IPA termasuk pelajaran yang penting karena ilmunya dapat diterapkan langsung di lingkungan dan masyarakat. Menurut Srini M. Iskandar (1997:16) beberapa alasan pentingnya mata pelajaran IPA yaitu, IPA berguna bagi kehidupan atau pekerjaan anak dikemudian hari, bagian kebudayaan bangsa, melatih anak berpikir kritis, dan mempunyai nilai-nilai pendidikan yaitu mempunyai potensi dapat membentuk pribadi anak secara keseluruhan.

Pembelajaran IPA di sekolah merupakan wahana pendidikan untuk mengembangkan potensi peserta didik termasuk mengembangan kemampuan keterampilan proses, memecahkan masalah, kebiasaan bekerja, memiliki sikap sosial yang baik, serta berbagai keterampilan yang diperlukan dalam kehidupan bermasyarakat. Sesuai dengan tujuan pendidikan itu sendiri yaitu untuk membentuk kemampuan dan cara berpikir manusia secara kritis maka pendidikan yang baik adalah yang dapat menghasilkan peserta didik yang mampu mengikuti perkembangan zaman di masa yang akan datang. Seiring dengan adanya perkembangan zaman atau kehidupan, pendidikan pun mengalami dinamika yang semakin lama semakin berkembang dan berusaha beradaptasi dengan gerak perkembangan yang dinamis tersebut. Hal ini merupakan proses yang secara alami munculnya suatu permasalahan yang baru dalam dunia pendidikan. Sehingga dalam pembelajaran khususnya IPA dituntut untuk selalu menyesuaikan dengan kondisi peserta didik dan perubahan yang terjadi sekarang.

Namun pada kenyataannya, pendidikan IPA masih belum terlaksana dengan baik. Hal ini terlihat dari masih asingnya pembelajaran IPA di SD yang peneliti observasi, terutama jika dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. Pada penerapan konsep IPA seharusnya senantiasa berdasarkan pada peristiwa atau topik yang terjadi dilingkungan sekitar peserta didik. Dengan demikian, konsep-konsep yang ingin pendidik terapkan akan mudah tersampaikan karena peserta didik dapat mengamati dan mengalami sendiri.

Berdasarkan hasil pengamatan selama pembelajaran IPA di SDN Girimulya II Kecamatan Banjaran Kabupaten Majalengka, masih banyak kekurangannya, diantaranya:

1. Model pembelajaran yang digunakan pendidik kurang bervariatif kebanyakan menggunakan metode ceramah.
2. Dalam proses pembelajaran pendidik jarang menggunakan alat peraga atau pun media pembelajaran serta tidak biasa melakukan kegiatan percobaan yang dapat mengaktifkan peserta didik.
3. Aktifitas dan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran IPA masih belum sesuai dengan harapan karena masih banyak pendidik yang hanya menekankan aspek kognitif dalam pembelajaran tanpa memperhatikan aspek lain seperti psikomotor dan afektif sehingga pemahaman peserta didik terhadap materi IPA menjadi rendah dan tidak bertahan lama.

Dari masalah diatas dapat terlihat aktifitas peserta didik dikelas masih sangat rendah. Banyaknya peserta didik yang belum kritis atau tidak adanya pertanyan-pertanyaan yang diajukan ketika proses belajar berlangsung sehingga membuat pembelajaran menjadi pasif dan membosankan. Hal tersebut berbanding lurus dengan hasil evaluasi peserta didik yang menunjukan bahwa dari jumlah 20 orang peserta didik, hanya 6 orang yang mencapai KKM mata pelajaran IPA yaitu, 65. Dapat dikatakan bahwa aktivitas dan hasil belajar peserta didik kelas IV SDN Girimulya II masih belum sesuai dengan harapan. Oleh karena itu, pendidik harus mencari cara untuk membuat pembelajaran IPA menjadi lebih efektif dan peserta didik dapat berperan aktif dalam pelaksanaannya, salah satu caranya yaitu dengan mencari model pembelajaran yang sesuai dengan materi yang di bahas pada proses pembelajaran. Model pembelajaran yang dapat digunakan yaitu model *discovery learning*.

Dalam model pembelajaran ini, pendidik pada proses pembelajaran lebih mengutamakan partisipasi aktif dari tiap peserta didik dan mengenal dengan baik adanya perbedaan kemampuan tanpa bertujuan untuk mendiskriminasi melainkan untuk mengetahui kemampuan individu setiap peserta didik dengan baik sehingga pendidik tahu bagaimana cara yang tepat dalam mengatasi setiap permasalahan yang dialami oleh peserta didik. Pada proses pembelajaran *discovery learning* ini adalah *student oriented*, pendidik memberikan kesempatan secara penuh kepada peserta didik untuk mencari masalah, menjadi pemecahan masalah serta mampu menghimpun informasi dan mengorganisasikan bahan materi menjadi kesimpulan-kesimpulan yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Jika ternyata ditemukan kesulitan ditengah-tengah proses pembelajaran, pendidik bertugas memberikan arahan dan bimbingan guna memecahkan persoalan yang dihadapi para peserta didik. Dalam konteks ini, menemukan sesuatu berarti mereka mengenal, menghayati, dan memahami sesuatu yang belum pernah diketahui sebelumnya agar dapat dijadikan bahan pelajaran dalam menciptakan inovasi pembelajaran yang lebih menggairahkan. Dalam tataran aplikasinya, *discovery learning* disajikan dalam bentuk yang cukup sederhana, *fleksibel*, dan mandiri.

Penggunaan model *discovery learning* dalam pembelajaran IPA menurut peneliti sudah sangat tepat, karena model ini mempunyai prinsip *student oriented*. Sehingga proses penumbuhan karakter peserta didik dan pemahaman akan materi pembelajaran dapat tercapai karena banyaknya waktu untuk peserta didik berperan aktif dalam mengasah kemampuan, mental, kepribadian dan intuitifnya selama pembelajaran berlangsung. Dari paparan tersebut, timbul suatu keinginan peneliti untuk melaksanakan penelitian tindakan kelas tentang “Penerapan Model *Discovery Learning* Untuk Meningkatkan Aktifitas dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV SDN Girimulya II Pada Mata Pelajaran IPA”.

1. **Identifikasi Masalah**

 Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka identifikasi masalahnya sebagai berikut:

1. Pendidik belum menguasai banyak model pembelajaran.
2. Pendidik jarang menggunakan alat atau media pembelajaran serta belum terbiasa melakukan kegiatan percobaan pada pelajaran IPA.
3. Akibat dari pendidik kurang kreatif dalam mendesain pembelajaran menjadikan proses belajar mengajar tidak menarik.
4. Rendahnya aktifitas dan hasil belajar siswa kelas IV SDN Girimulya II.
5. **Batasan Masalah**
6. Belum semua pendidik terampil dalam menggunakan model pembelajaran.
7. Belum semua pendidik kreatif dalam mendesain pembelajaran IPA di kelas.
8. Proses pembelajaran tidak menarik dan terkesan membosankan sehingga aktivitas dan hasil belajar peserta didik menjadi rendah.
9. **Rumusan Masalah**
10. Bagaimana cara menerapkan model *dicovery learning* di kelas IV SDN Girimulya II?
11. Apakah penerapan model discovery *learning* dapat meningkatkan aktifitas peserta didik kelas IV SDN Girimulya II?
12. Apakah penerapan model *discovery learning* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV SDN Girimulya II?
13. **Tujuan**
14. Tujuan Umum

Untuk meningkatkan aktifitas dan hasil belajar peserta didik kelas IV SDN Girimulya II pada melalui penerapan model pembelajaran *discovery learning.*

1. Tujuan Khusus

Adapun yang menjadi tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui data tentang:.

1. Penerapan model *discovery learning* di kelas IV SDN Girimulya II.
2. Peningkatan aktivitas peserta didik kelas IV SDN Girimulya II melalui penerapan model *discovery learning*.
3. Peningkatan hasil belajar peserta didik kelas IV SDN Girimulya II melalui penerapan model pembelajaran model *discovery learning.*
4. **Manfaat**
5. Secara Teoritis

Agar penerapan model pembelajaran *discovery learning* dapat meningkatkan aktifitas dan hasil belajar peserta didik kelas IV SDN Girimulya II.

1. Secara Praktis
2. Manfaat bagi guru
3. Memberikan wawasan tentang variasi model pembelajaran yang cocok digunakan dalam kegiatan belajar mengajar untuk mengoptimalkan potensi, kompetensi dan kreatifitas yang dimiliki peserta didik.
4. Dapat meningkatkan aktifitas dan hasil belajar peserta didik kelas IV SDN Girimulya II melalui penerapan model *discovery learning.*
5. Manfaat bagi peserta didik
6. Meningkatkan aktifitas dan hasil belajar peserta didik kelas IV SDN Girimulya II melalui penerapan model *discovery learning.*
7. Memudahkan peserta didik dalam belajar karena menyenangkan dan kreatif.
8. Manfaat bagi sekolah
9. Membantu memecahkan masalah yang berhubungan dengan pembelajaran IPA di kelas IV SDN Girimulya II.
10. Bisa menjadikan sekolah sebagai percontohan dalam penerapan model *discovery learning* pada pembelajaran IPA di kelas IV.
11. Manfaat bagi peneliti
12. Agar peneliti mengetahui model pembelajaran yang cocok digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.
13. Menambah wawasan keilmuan karena dapat mengetahui bagaimana caranya seorang pendidik yang profesional dengan terjun langsung ke lapangan untuk melakukan penelitian.