

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan pilar utama dalam pengembangan sumber daya manusia pada suatu bangsa. Pendidikan diharapkan mampu membentuk sumber daya manusia yang berkualitas dan mandiri, serta memberi dukungan dan perubahan untuk perkembangan masyarakat, bangsa, dan negara Indonesia.

Sesuai dengan yang termuat dalam Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS) menyebutkan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa 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. Pendidikan bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Jabaran UUD 1945 tentang pendidikan dituangkan dalam Undang-Undang No. 20, Tahun 2003. Pasal 3 yang berbunyi:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap,

kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Fokus penelitian yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa Nana Sudjana (2016, hlm. 3 ) menyebutkan hasil belajar adalah:

Perubahan tingkah laku siswa setelah melalui proses pembelajaran. Semua perubahan dari proses belajar merupakan suatu hasil belajar dan mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya. Dari pendapat di atas dapat disimpulkan Hasil belajar adalah hasil yang dicapai oleh seseorang siswa setelah melakukan suatu usaha untuk memenuhi kebutuhannya.

Menurut Bloom ( dalam, Nana Sudjana 2016, hlm. 22) hasil belajar dalam rangka studi yang dicapai melalui tiga katagori ranah yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Perinciannya adalah sebagai berikut :

1. Ranah Kognitif

Berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi.

2. Ranah Afektif

Berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek , yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi.

3. Ranah Psikomotor

Berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan berindak. Ada enam aspek ranah Psikomotoris, yakni, gerakan reflex, ketampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan interpretatif.

Ketiga ranah tersebut menjadi objek penilaian hasil belajar. Diantara ketiga ranah itu, ranah kognitiflah yang paling banyak dinilai oleh para guru disekolah karena berkaitan dengan kemampuan para siswa dalam menguasai isi bahan pengajaran. Benyamin Bloom dalam (Nana sudjana, 2016, hlm.22-23).

Indikator keberhasilan belajar Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain (2006: 106) mengemukakan bahwa indikator keberhasilan belajar, di antaranya yaitu:

- 1) Daya serap terhadap bahan pengajaran yang diajarkan mencapai prestasi tinggi, baik secara individual maupun kelompok.
- 2) Perilaku yang digariskan dalam tujuan pengajaran/instruksional khusus (TIK) telah dicapai oleh peserta didik, baik secara individual maupun kelompok.

Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar menurut Slameto (2010, hlm. 54-55) diantaranya adalah:

- 1) Faktor intern adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar meliputi faktor jasmani, faktor psikologi, dan faktor kelelahan.
- 2) Faktor ekstern adalah faktor yang ada di luar individu meliputi faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat.

Faktor-faktor diatas sangat berpengaruh terhadap proses belajar mengajar.

Ketika dalam proses belajar peserta didik tidak memenuhi faktor tersebut dengan baik, maka hal tersebut akan berpengaruh terhadap hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik. Oleh karena itu, untuk mencapai hasil belajar yang telah direncanakan, seorang guru harus memperhatikan faktor-faktor diatas agar hasil belajar yang dicapai peserta didik bisa maksimal.

Lorin W. Anderson dan David R. Krathwohl yang diterjemahkan oleh Agung Prihantoro (2015, hlm, 61) Dimensi dalam dimensi proses kognitif terbagi menjadi 6 dimensi yaitu dari C1-C6 diantaranya sebagai berikut:

Mengategorikan pengetahuan menjadi empat jenis, yaitu (1) Pengetahuan *Faktual*, (2) Pengetahuan *konseptual*, (3) Pengetahuan *Prosedural*, dan (4) Pengetahuan *Metakognitif*. Dimensi dalam dimensi proses kognitif terbagi menjadi 6 dimensi yaitu dari C1-C6 diantaranya sebagai berikut: C1 (Mengingat), Mengingat yaitu mengambil pengetahuan dari memori jangka panjang, C2 (Memahami) yaitu mengkonstruksi makna dari materi pembelajaran, termasuk apa yang diucapkan, di tulis, dan digambar oleh guru), C3 (Mengaplikasikan) yaitu, menerapkan atau menggunakan suatu prosedur dalam keadaan tertentu, C4 (Menganalisis) yaitu, Memecah-mecah materi jadi bagian-bagian penyusunnya dan menentukan hubungan-hubungan antara bagian-bagian tersebut dan keseluruhan struktur atau tujuan, C5 (Mengevaluasi) yaitu, mengambil keputusan berdasarkan kriteria dan atau standar, C6 (Mencipta) yaitu memadukan bagian bagian untuk membentuk sesuatu yang baru dan koheren atau untuk membuat suatu produk yang orisinal.

Kriteria keberhasilan pembelajaran pada siswa Sekolah Dasar terbagi ke dalam lima rentang penilaian yaitu Sangat baik, baik, cukup, buruk dan sangat buruk. Berikut tabel rentang nilai untuk siswa Sekolah Dasar.

Setelah menganalisis Tema dan Subtema pada pembelajaran yang akan di teliti Kompetensi Dasar (KD) yang ada pada pembelajaran tema 1 subtema 2 adalah mengidentifikasi (C4), memahami (C2), menggali (C3) dari hasil analisis tersebut bahwa pada tema 1 subtema 2 dimensi kognitif dan diterapkan hanya pada C2-C4.

Aspek afektif atau sikap yang akan dikembangkan dalam pembelajaran ini adalah rasa ingin tahu, kreatif, dan bertanggung jawab. Rasa ingin tahu sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajari, dilihat, dan didengar. Menurut Kemendiknas (2010, hlm. 34) indikator rasa ingin tahu sebagai berikut:

1. Bertanya kepada guru dan teman tentang materi pelajaran.
2. Bertanya atau membaca sumber di luar buku teks tentang materi yang terkait dengan pelajaran.
3. Membaca atau mendiskusikan gejala alam yang baru terjadi.
4. Bertanya tentang beberapa peristiwa alam, sosial budaya, ekonomi, politik, teknologi yang baru didengar

Kreatif berpikir dan melakukan sesuatu yang menghasilkan cara atau hasil baru dari yang telah dimiliki. Menurut Kemendiknas (2010, hlm. 34) indikator kreatif sebagai berikut:

1. Mengajukan pendapat yang berkenaan dengan suatu pokok bahasan.
2. Bertanya mengenai penerapan suatu hukum/teori/prinsip dari materi lain ke materi yang sedang dipelajari
3. Mengajukan suatu pikiran baru tentang suatu pokok bahasan.
4. Menerapkan hukum/teori/prinsip yang sedang dipelajari dalam aspek kehidupan masyarakat.

Tanggung jawab merupakan sikap dan perilaku peserta didik untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya, yang seharusnya dilakukan terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan, negara, dan Tuhan Yang Maha Esa. Menurut panduan penilaian sekolah dasar (2016, hlm. 24) indikator tanggung jawab sebagai berikut:

1. Menyelesaikan tugas yang diberikan
2. Mengumpulkan tugas/pekerjaan rumah tepat waktu

3. Melaksanakan tugas yang menjadi kewajibannya di kelas seperti piket kebersihan
4. Melaksanakan peraturan sekolah dengan baik

Berdasarkan tabel kata kerja ranah psikomotor menurut taksonomi bloom terbagi kedalam 3 dimensi diantaranya yaitu : P1 (Menirukan), P2 (Memanipulasi), P3 (Pengalamiahan), P4 (Artikulasi), pada pembelajaran tema 1 subtema 2 aspek keterampilan yang dikembangkan adalah mencari informasi penting dari buku, majalah, dan internet, menulis informasi, berkomunikasi dan mencari informasi melalui diskusi, mengamati, mencari dan memilih bahan untuk membuat topeng, dan mencari informasi melalui observasi atau wawancara.. Dari hasil analisis tersebut bahwa dapat disimpulkan pada tema 1 subtema 2 aspek Psikomotor yang dikembangkan dalam pembelajaran tersebut adalah terdapat pada P1 (Meniru) dan p2 (Manipulasi).

Berdasarkan fakta yang ditemukan peneliti saat observasi di SDN Guruminda Kecamatan Arcamanik Kelurahan Cisaranten kulon Bandung, memperoleh temuan bahwa hasil belajar siswa di Kelas V, terlihat dari jumlah siswa sebanyak 25 orang siswa, 9 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan, sebanyak 7 orang siswa atau sekitar 28% telah mencapai KKM, sedangkan siswa yang belum mencapai KKM sebanyak 18 orang siswa atau sebanyak 72%.

Selain itu belum munculnya sikap rasa ingin tahu, kreatif, dan tanggung jawab pada diri siswa pada saat kegiatan pembelajaran, guru hanya melihat sepintas saja dari sikap yang ditunjukkan siswa. Terlihat dari beberapa siswa masih enggan bertanya tentang sesuatu yang terkait dengan materi pelajaran, siswa juga enggan mengajukan suatu pikiran baru tentang suatu pokok bahasan, beberapa siswapun belum melaksanakan tugas yang menjadi kewajibannya di kelas seperti piket kebersihan dan masih ada beberapa siswa yang tidak melaksanakan peraturan sekolah dengan baik . Gurupun hanya terfokus pada penilaian hasil belajar atau afektifnya saja. Begitupun dengan penilaian psikomotornya guru hanya melihat hasil yang dikerjakan siswa tanpa melihat proses pengerjaan siswa.

Fenomena yang terjadi selama proses pembelajaran di kelas berlangsung diantaranya adalah pertama, siswa kurang memiliki minat atau motivasi terhadap pembelajaran di kelas. Kedua, kurangnya rasa ingin tahu siswa, siswa kurang

berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas tentang materi yang sedang dipelajari, jadi siswa hanya menangkap apa yang mereka dengar dari guru pada saat menerangkan saja. Ketiga, kurangnya kreatif dalam proses belajar di kelas.

Proses pembelajaran di Indonesia lebih di dominasi oleh guru sehingga siswa kurang aktif dan termotivasi dalam belajar. Hal ini didukung juga menurut Suparman S (hlm. 201:20) menyatakan bahwa:

Pada umumnya pembelajaran di Indonesia masih mengacu pada pola pendidikan tradisional yang kurang melibatkan siswa pada proses pembelajaran. Dimana siswa hanya mendengarkan dan memperhatikan apa yang disampaikan guru yang membuat kurangnya motivasi belajar yang akan berdampak pada hasil belajar yang diperoleh siswa itu sendiri. Hal ini dikarenakan pada saat proses pembelajaran guru tersebut hanya menjelaskan materi tanpa menggunakan media pembelajaran serta tidak mengajak siswa untuk berpartisipasi saat proses pembelajaran sehingga proses pembelajaran yang berlangsung menjadi monoton karena berpusat pada guru.

Model pembelajaran mempunyai andil yang cukup besar dalam kegiatan belajar mengajar. Kemampuan yang diharapkan dapat dimiliki siswa akan ditentukan oleh kerelevasian penggunaan suatu model pembelajaran yang sesuai dengan tujuan. Hal ini berarti tujuan pembelajaran akan dicapai dengan penggunaan model yang tepat, sesuai dengan standar keberhasilan yang terdapat didalam suatu tujuan. Model yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran bermacam-macam, penggunaannya tergantung dari rumusan tujuan. Oleh karena itu solusi untuk meningkatkan pendidikan seorang anak harus dilengkapi dengan usaha mengajar dengan baik, salah satu contohnya mengajar dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery learning*.

Kajian mendalam tentang model pembelajaran *Discovery Learning* adalah teori belajar yang didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang terjadi bila pelajar tidak disajikan dengan pelajaran dalam bentuk finalnya, tetapi diharapkan mengorganisasi sendiri. J. Bruner (2007, hlm. 133) berpendapat bahwa “Metode *Discovery* adalah metode belajar yang mendorong siswa untuk mengajukan pertanyaan dan menarik kesimpulan dari prinsip-prinsip umum praktis contoh pengalaman”.

Agus N. Cahyo, (2013, hlm. 100) mengatakan “*Discovery Learning* adalah metode mengajar yang mengatur pengejaran sedemikian rupa sehingga anak memperoleh pengetahuan yang sebelumnya belum diketahuinya tidak melalui pemberitahuan, tetapi menemukan sendiri. Roestiyah (2001, hlm. 20) mengatakan “model pembelajaran *Discovery* adalah cara untuk menyampaikan ide atau gagasan lewat penemuan”.

Yang di maksud *Discovery* dalam penelitian ini adalah metode pembelajaran yang mampu membantu siswa dalam mengembangkan atau memperbanyak penguasaan keterampilan dan proses kognitif siswa karena siswa dilibatkan dalam penemuan.

Mohammad Takdir Illahi (2012, hlm.29) Oemar Malik ”Menyatakan bahwa *discovery* adalah proses pembelajaran yang menitikberatkan pada mental intelektual para anak didik dalam memecahkan berbagai persoalan yang dihadapi, sehingga menemukan suatu konsep atau generalisasi yang dapat diterapkan dilapangan”. Selain itu model pembelajaran *discovery* mempunyai beberapa kelebihan. Beberapa keunggulan metode penemuan juga diungkapkan oleh Suherman, dkk (2001: 179) sebagai berikut:

- a. Siswa aktif dalam kegiatan belajar, sebab ia berpikir dan menggunakan kemampuan untuk menemukan hasil akhir;
- b. Siswa memahami benar bahan pelajaran, sebab mengalami sendiri proses menemukannya. Sesuatu yang diperoleh dengan cara ini lebih lama diingat;
- c. Menemukan sendiri menimbulkan rasa puas. Kepuasan batin ini mendorong ingin melakukan penemuan lagi sehingga minat belajarnya meningkat;
- d. Siswa yang memperoleh pengetahuan dengan metode penemuan akan lebih mampu mentransfer pengetahuannya ke berbagai konteks;
- e. metode ini melatih siswa untuk lebih banyak belajar sendiri.

Adapun penelitian terdahulu yang menjadi acuan dilakukan oleh I Made Putrayasa tentang “pengaruh model pembelajaran *discovery learning* dan minat belajar terhadap hasil belajar ipa siswa” meneliti bahwa: (<http://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/3087> diakses pada tanggal 18 Maret 2017 jam 11:29)

Dengan menggunakan metode *discovery learning* menunjukkan bahwa secara keseluruhan dengan mempertimbangkan variabel moderator minat belajar, hasil belajar IPA kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *discovery learning* lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar IPA kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran konvensional. Model pembelajaran *discovery learning* pada kelas eksperimen mampu membantu siswa dalam mengembangkan atau memperbanyak penguasaan keterampilan dan proses kognitif siswa karena siswa dilibatkan dalam penemuan ilmu pengetahuannya. Siswa memperoleh pengetahuan yang lebih bersifat kukuh dalam arti pendalaman.

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Eka Rosdianwinata dalam penelitiannya tentang “penerapan metode *discovery* untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa “ meneliti bahwa: [<http://ojs.ejournal.id/index.php/mendidik/article/view/1> diakses pada tanggal 18 Maret 2017 jam 13:30]

Dengan menggunakan metode *discovery* lebih baik dari pada siswa yang pembelajarannya konvensional ternyata tidak terbukti karena setelah diolah hasilnya adalah kemampuan pemecahan masalah matematika siswa yang pembelajarannya menggunakan metode *discovery* sama dengan pada siswa yang pembelajarannya konvensional. Hal ini berarti bahwa kemampuan pemecahan masalah matematika siswa yang pembelajarannya menggunakan strategi *discovery* lebih baik daripada siswa yang pembelajarannya menggunakan strategi pembelajaran konvensional tidak terdapat perbedaan yang signifikan.

Dari kedua jurnal tersebut dapat disimpulkan dengan penggunaan model pembelajaran *discovery* akan lebih baik di bandingkan menggunakan pembelajaran konvensional.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pada siswa kelas V SDN Guruminda Kecamatan Arcamanik Kelurahan Cisaranten Kulon Bandung yang berjudul “Penggunaan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Subtema Perubahan Wujud Benda” (Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas V SDN Guruminda Kecamatan Arcamanik Kelurahan Cisaranten Kulon Kota Bandung).



## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan fenomena yang berkembang ada banyak permasalahan-permasalahan belajar diantaranya sebagai berikut :

1. Belum tercapainya KKM terbukti dengan terlihat dari ketercapaian KKM nya yang masih dibawah rata-rata dengan skor yang telah di tentukan.
2. Perencanaan pembelajaran yang masih kurang matang sehingga berdampak pada proses belajar.
3. Pembelajaran yang masih berpusat pada guru.
4. Kurang tepatnya guru dalam menggunakan model pembelajaran.
5. Siswa masih enggan bertanya tentang sesuatu yang terkait dengan materi pelajaran.
6. Beberapa siswa tidak melaksanakan peraturan sekolah dengan baik.
7. siswa juga enggan mengajukan suatu pikiran baru tentang suatu pokok bahasan
8. Guru hanya melihat hasil yang dikerjakan siswa tanpa melihat proses pengerjaan siswa.
9. Proses pembelajaran bersikap monoton, sehingga kurang menarik perhatian siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

## **C. Batasan dan Rumusan Masalah**

### **1. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah maka dalam penelitian ini melihat kemampuan, ketersediaan dan kepentingan pengembangan pendidikan dari sekian banyak permasalahan yang ditemukan oleh peneliti, maka peneliti membatasi masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan di Kelas V SDN Guruminda Kecamatan Arcamanik Kelurahan Cisaraten Kulon Bandung.
2. Model pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini adalah model pembelajaran *Discovery Learning*.
3. Dari sekian banyak pokok bahasan pada pembelajaran tematik, dalam penelitian ini hanya akan mengkaji atau menelaah pembelajaran pada pokok bahasan dalam tema Benda-benda di Lingkungan Sekitar Subtema Perubahan Wujud Benda.

4. Fokus penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan meningkatkan sikap rasa ingin tahu, kreatif, dan tanggung jawab pada siswa kelas V di SDN Gurumunda Kecamatan Arcamanik Kelurahan Cisaranten Kulon Bandung pada Tema Benda-benda di Lingkungan Sekitar dan pada Subtema Perubahan Wujud Benda

## 2. Rumusan Masalah

### a. Rumusan Umum

Berdasarkan identifikasi dan latar belakang masalah di atas, maka penelitian menemukan masalah sebagai berikut:

1. Mampukah penggunaan model *Discovery Learning* meningkatkan hasil belajar siswa di kelas V pada Subtema Perubahan Wujud Benda ?

### b. Rumusan Khusus

Mengingat rumusan masalah di atas masih terlalu luas, maka rumusan masalah tersebut dirinci dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan peneliti sebagai berikut:

1. Bagaimanakah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang disusun dengan penggunaan model *Discovery Learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada Subtema Perubahan Wujud Benda?
2. Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran penggunaan model *Discovery Learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada Subtema Perubahan Wujud Benda?
3. Apakah hasil belajar siswa meningkat setelah menggunakan model *Discovery Learning*?
  - a. Adakah peningkatan nilai rata-rata hasil belajar siswa pada 6 kegiatan pembelajaran yang dilakukan?
  - b. Apakah sikap rasa ingin tahu, kreatif, dan tanggung jawab tumbuh optimal setelah menggunakan model pembelajaran *Discovery*?
  - c. Apakah keterampilan yang ditunjukkan pada setiap pembelajaran tercapai?
4. Bagaimanakah respon siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model *Discovery Learning* ?

#### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diidentifikasi oleh peneliti maka tujuan umum dalam penelitian ini yaitu “untuk mengetahui penggunaan model *Discovery Learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada Tema Benda-benda di Lingkungan Sekitar Subtema Perubahan Wujud Benda”.

Atas dasar rumusan masalah yang telah diidentifikasi oleh peneliti, maka tujuan dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui perencanaan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Discovery* untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Untuk mengetahui Pelaksanaan model pembelajaran *Discovery* untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Untuk mengetahui model pembelajaran *Discovery* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
  - a. Untuk mengetahui peningkatan nilai rata-rata hasil belajar siswa pada 6 kegiatan pembelajaran yang dilakukan?
  - b. Untuk mengetahui sikap rasa ingin tahu, kreatif, dan tanggung jawab, tumbuh optimal setelah menggunakan model pembelajaran *Discovery* ?
  - c. Untuk mengetahui keterampilan yang ditunjukkan pada setiap pembelajaran tercapai
4. Untuk mengetahui respon siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Discovery*.

#### **E. Manfaat Penelitian**

##### **1. Manfaat Secara Teoritis**

Secara teoritis manfaat Penelitian Tindakan Kelas yaitu untuk menambah wawasan dalam penggunaan model-model pembelajaran yang digunakan pada proses pembelajaran di SD, terutama meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan model *Discovery Learning* pada Subtema Perubahan Wujud Benda di kelas V agar pembelajaran lebih efektif dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

##### **2. Manfaat Secara Praktis**

###### **a) Bagi Siswa**

penelitian ini dapat menjadikan pengalaman belajar, lebih menarik, menyenangkan dan memberikan dampak yang baik terhadap hasil belajar.

**b) Bagi Guru**

Informasi hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi informasi serta masukan berharga bagi para guru dalam melakukan berbagai upaya untuk meningkatkan kualitas proses, perancangan perencanaan, pelaksanaan dan hasil pembelajaran dengan penerapan model *Discovery Learning*, khususnya pada subtema Perubahan Wujud Benda.

**c) Bagi Sekolah**

1. Melalui penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan guna lebih meningkatkan kualitas pembelajaran.
2. Mendorong sekolah untuk dapat meningkatkan proses pembelajaran dalam penggunaan model-model pembelajaran.

**d) Bagi Peneliti**

1. Dapat meningkatkan keterampilan mengajar dan memperluas wawasan pengetahuan.
2. Dapat menumbuhkan motivasi untuk melakukan inovasi-inovasi baru.
3. Menambah pengalaman di dalam mencari solusi masalah-masalah pembelajaran yang dilakukan peneliti.
4. Mengetahui perancangan perencanaan, pelaksanaan dan hasil pembelajaran dengan baik.

**F. Definisi Operasional**

**1. Model *Discovery Learning***

J. Bruner (2007: 133) berpendapat bahwa metode *Discovery* adalah metode belajar yang mendorong siswa untuk mengajukan pertanyaan dan menarik kesimpulan dari prinsip-prinsip umum praktis contoh pengalaman. Dan yang menjadi dasar ide J. Bruner ialah pendapat dari piaget yang menyatakan bahwa anak harus berperan secara aktif didalam belajar di kelas. Untuk itu Bruner

memakai cara dengan apa yang disebutnya *Discovery Learning*, yaitu dimana siswa mengorganisasikan bahan yang dipelajari dengan suatu bentuk akhir.

Agus N. Cahyo, (2013:100) mengatakan “*Discovery Learning* adalah metode mengajar yang mengatur pengejaran sedemikian rupa sehingga anak memperoleh pengetahuan yang sebelumnya belum diketahuinya tidak melalui pemberitahuan, tetapi menemukan sendiri.

Roestiyah (2001: 20) mengatakan “model pembelajaran *Discovery* adalah cara untuk menyampaikan ide atau gagasan lewat penemuan”

Yang di maksud *Discovery* dalam penelitian ini adalah metode pembelajaran yang mampu membantu siswa dalam mengembangkan atau memperbanyak penguasaan keterampilan dan proses kognitif siswa karena siswa dilibatkan dalam penemuan.

## **2. Hasil Belajar**

Nana Sudjana (2016, hlm. 3 ) menyebutkan hasil belajar adalah Perubahan tingkah laku siswa setelah melalui proses pembelajaran. Semua perubahan dari proses belajar merupakan suatu hasil belajar dan mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya. Dari pendapat di atas dapat disimpulkan Hasil belajar adalah hasil yang dicapai oleh seseorang siswa setelah melakukan suatu usaha untuk memenuhi kebutuhannya.

Purwanto (2011, hlm. 46) mengenai hasil belajar yang mengatakan hasil belajar adalah perubahan perilaku peserta didik akibat belajar. Perubahan perilaku disebabkan karena dia mencapai penguasaan atas sejumlah bahan yang diberikan dalam proses belajar mengajar. Lebih lanjut lagi ia mengatakan bahwa hasil belajar dapat berupa perubahan dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.

Hamalik (2003, hlm. 155) mengungkapkan “hasil belajar adalah sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat di amati dan di ukur bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat di artikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik sebelumnya yang tidak tahu menjadi tahu.”

Yang di maksud hasil belajar dalam penelitian ini adalah perubahan tingkah laku seseorang yang dapat diamati dan di ukur, hasil belajar mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik.

**G. Sistematika Skripsi**

- 1) Bab I Pendahuluan
  - a) Latar Belakang Masalah
  - b) Identifikasi Masalah
  - c) Rumusan Masalah
  - d) Tujuan Penelitian
  - e) Manfaat Penelitian
  - f) Definisi Operasional
  - g) Sistematika Skripsi
- 2) Bab II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran
- 3) Bab III Metode Penelitian
  - a) Metode Penelitian
  - b) Desain Penelitian
  - c) Subjek dan Objek Penelitian
  - d) Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian
  - e) Teknik Analisis Data
  - f) Prosedur Penelitian
- 4) Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan
- 5) Bab V Simpulan dan Saran

