

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Meningkatkan mutu pendidikan adalah menjadi tanggung jawab semua pihak yang terlibat dalam pendidikan terutama bagi guru SD, yang merupakan ujung tombak bagi pendidikan dasar. Guru SD adalah orang yang berperan dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas yang dapat bersaing di zaman pesatnya perkembangan teknologi modern ini

Tujuan Pendidikan Nasional dalam Undang-Undang No. 20, Tahun 2003. Jabaran UUD 1945 tentang pendidikan dituangkan dalam Undang-Undang No. 20, Tahun 2003. Pasal 3 menyebutkan, “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.”

Usaha meningkatkan mutu pendidikan usaha untuk meningkatkan tanggung jawab seluruh pihak yang terlibat dalam pendidikan terutama bagi guru SD, yang merupakan ujung tombak bagi pendidikan dasar. Guru SD adalah orang yang berperan dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas yang dapat bersaing di zaman pesatnya perkembangan teknologi di era modern ini.

Seharusnya guru SD dalam setiap pembelajarannya selalu menggunakan era modern dalam pendekatan, strategi, dan metode pembelajaran untuk memudahkan siswa dalam memahami materi dan yang diajarkannya. Namun masih sering terdengar dan juga ditemukan fakta bahwa monotonnya guru SD dalam menjalankan proses pembelajaran tanpa diiringi dengan kreatifitas dalam penggunaan metode dan strategi mengajar.

Menjadi guru SD yang kreatif dan mempunyai metode, strategi, dan pengetahuan yang luas menjadi senjata terbaik baik dalam memajukan

pendidikan di Indonesia, karena salah satu tujuan pendidikan di Indonesia adalah untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia di Indonesia untuk menjadi manusia yang seutuhnya, yaitu pribadi yang integratif, produktif, kreatif dan memiliki sikap kepemimpinan dan berwawasan keilmuan sebagai warga Negara yang bertanggung jawab. Di sekolah dasar pencapaian tujuan tersebut dilakukan dalam proses belajar mengajar sejumlah mata pelajaran di kelas. Salah satu mata pelajaran yang berperan dalam memberikan wawasan, keterampilan, dan sikap.

Kurikulum 2013 (K-13) adalah kurikulum yang berlaku dalam Sistem Pendidikan Indonesia. Kurikulum ini merupakan kurikulum tetap diterapkan oleh pemerintah untuk menggantikan Kurikulum-2006 (yang sering disebut sebagai Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) yang telah berlaku selama kurang lebih 6 tahun. Kurikulum 2013 masuk dalam masa percobaannya pada tahun 2013 dengan menjadikan beberapa sekolah menjadi sekolah rintisan. Pada tahun ajaran 2013/2014, tepatnya sekitar pertengahan tahun 2013, Kurikulum 2013 *diimplementasikan* secara terbatas pada sekolah perintis, yakni pada kelas I dan IV untuk tingkat Sekolah Dasar, kelas VII untuk SMP, dan kelas X untuk jenjang SMA/SMK, sedangkan pada tahun 2014, Kurikulum 2013 sudah diterapkan di Kelas I, II, IV, dan V sedangkan untuk SMP Kelas VII dan VIII dan SMA Kelas X dan XI. Jumlah sekolah yang menjadi sekolah perintis adalah sebanyak 6.326 sekolah tersebar di seluruh provinsi di Indonesia.

Kurikulum 2013 memiliki empat aspek penilaian, yaitu aspek pengetahuan, aspek keterampilan, aspek sikap, dan perilaku. Di dalam Kurikulum 2013, terutama di dalam materi pembelajaran terdapat materi yang dirampingkan dan materi yang ditambahkan. Materi yang dirampingkan terlihat ada di materi Bahasa Indonesia, IPS, PPKn, dsb., sedangkan materi yang ditambahkan adalah materi Matematika.^[butuh rujukan]

Materi pelajaran tersebut (terutama Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam) disesuaikan dengan materi pembelajaran standar Internasional (seperti PISA dan TIMSS) sehingga pemerintah berharap dapat

menyeimbangkan pendidikan di dalam negeri dengan pendidikan di luar negeri.

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Anies Baswedan, nomor 60 tahun 2014 tanggal 11 Desember 2014, pelaksanaan Kurikulum 2013 dihentikan dan sekolah-sekolah untuk sementara kembali menggunakan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan, kecuali bagi satuan pendidikan dasar dan menengah yang sudah melaksanakannya selama 3 (tiga) semester, satuan pendidikan usia dini, dan satuan pendidikan khusus. Penghentian tersebut bersifat sementara, paling lama sampai tahun pelajaran 2019/2020.

Demikian, implikasinya terhadap praktek pengajaran, yaitu setiap siswa harus menguasai seluruh mata pelajaran yang diberikan dan menempatkan guru dalam posisi yang sangat penting dan menentukan. Keberhasilan siswa ditentukan oleh seberapa jauh mata pelajaran tersebut dikuasainya dan biasanya disimbolkan dengan skor yang diperoleh setelah mengikuti suatu tes atau ujian.

Dimaksud dengan kurikulum menurut UU No. 20 Tahun 2003 adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan nasional. Kurikulum adalah dasar tujuan pengajaran, pengalaman-pengalaman belajar, alat-alat pelajaran dan cara-cara penilaian yang direncanakan dan digunakan dalam pendidikan. Kurikulum dipandang sebagai program pendidikan yang direncanakan dan dilaksanakan untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan tertentu..

Pembelajaran adalah “suatu proses yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan perilaku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya”. Surya (2004, hlm 7)..

Hasil belajar adalah sesuatu yang diperoleh dari suatu proses usaha setelah melakukan kegiatan belajar yang dapat diukur dengan menggunakan

tes guna melihat kemajuan siswa”. Lebih lanjut Slameto (2008. Hlm 8) mengemukakan bahwa ”hasil belajar diukur dengan rata-rata hasil tes yang diberikan dan tes hasil belajar itu sendiri adalah sekelompok pertanyaan atau tugas-tugas yang harus dijawab atau diselesaikan oleh siswa dengan tujuan mengukur kemajuan belajar siswa”. ”Tes hasil belajar bermaksud untuk mengukur sejauh mana para siswa telah menguasai atau mencapai tujuan-tujuan pengajaran yang telah ditetapkan” (Mudjijo, 1995,hlm. 29).

Pada umumnya hasil belajar dapat dikelompokkan menjadi tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Maka ranah-ranah tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

1. *Ranah kognitif*, adalah tujuan pendidikan yang berhubungan dengan kemampuan intelektual atau kemampuan berpikir, seperti kemampuan mengingat dan kemampuan memecahkan masalah. Domain kognitif menurut Bloom terdiri dari enam tingkatan yaitu pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi

2. *Ranah afektif*, berkenaan dengan sikap, nilai-nilai, dan apresiasi. Ada lima tingkatan dalam ranah afektif ini yaitu penerimaan, merespons, menghargai, organisasi, dan pola hidup

3. *Ranah psikomotor*, meliputi semua tingkah laku yang menggunakan syaraf dan otot badan. Ada lima tingkatan dalam ranah ini, yaitu imitasi, manipulasi, presisi, artikulasi, dan naturalisasi (Sanjaya, 2009, hlm. 127-128).

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).

Menurut Zain (2006, hlm 107) “yang menjadi petunjuk bahwa suatu proses belajar mengajar dianggap berhasil adalah daya serap terhadap bahan pelajaran yang diajarkan mencapai prestasi tinggi baik secara individual maupun kelompok”

Gagne (Mudjiono, 2008, Hlm. 2) menyatakan bahwa 'terdapat lima kemampuan yang diperoleh dari proses belajar mengajar yang dapat diamati tentang hasil belajar, yaitu:

1. Keterampilan *intelektual*
2. Kemampuan penguasaan *strategi* kognitif
3. Kemampuan informasi *verbal*
4. Kemampuan yang berhubungan dengan sikap (afektif)
5. Kemampuan yang berhubungan dengan keterampilan kerja.

Berdasarkan buku Guru kelas V Tema 2 benda-benda di lingkungan sekitar dalam, Subtema perubahan wujud benda, maka hasil belajar afektif yang akan diteliti yaitu sikap rasa rasa ingin tahu, kreatif, bertanggung jawab Untuk mengetahui hasil belajar pada ranah afektif sudah tampak atau belum tampak, dapat dilihat dari beberapa indikator.

Indikator rasa ingin tahu adalah:

1. Mengerjakan tugas dengan teliti secara baik dan benar
2. Berhati-hati dalam menyelesaikan tugas dan menggunakan peralatan
3. Mampu menyelesaikan pekerjaan sesuai dengan standar mutu
4. Mampu menyelesaikan pekerjaan sesuai dengan standar waktu

Sikap kreatif merupakan sikap yang berhati-hati dan teliti dalam melakukan setiap pekerjaan.

Indikator peduli terhadap lingkungan dan budaya sekitar adalah:

1. Kesiediaan melakukan tugas sesuai kesepakatan
2. Bersedia membantu orang lain tanpa mengharap imbalan
3. Aktif dalam kerja kelompok
4. Memusatkan perhatian pada tujuan kelompok
5. Tidak mendahulukan kepentingan pribadi
6. Mencari jalan untuk mengatasi perbedaan pendapat/pikiran antara diri sendiri dengan orang lain
7. Mendorong orang lain untuk bekerja sama demi mencapai tujuan bersama

Kerjasama merupakan kegiatan yang dilakukan secara bersama-sama oleh lebih dari satu orang guna mewujudkan tujuan bersama.

Indikator percaya diri adalah:

1. Berpendapat atau melakukan kegiatan tanpa ragu-ragu.
2. Mampu membuat keputusan dengan cepat
3. Tidak mudah putus asa
4. Tidak canggung dalam bertindak
5. Berani presentasi di depan kelas
6. Berani berpendapat, bertanya, atau menjawab pertanyaan

Sikap percaya diri adalah kondisi mental atau psikologis seseorang yang memberi keyakinan kuat untuk berbuat atau bertindak

Fenomena yang terjadi di lapangan selama proses pembelajaran di kelas berlangsung diantaranya, peserta didik kurang memiliki minat atau motivasi terhadap pembelajaran di kelas dengan guru kurang menguasai pelajaran, hal ini bisa disebabkan oleh guru yang kurang mampu memberikan suntikan motivasi kepada peserta didiknya. Pembelajaran yang dilakukan hanya menekankan pada aspek kognitif saja, hal ini bisa terlihat dari kegiatan belajar mengajar yang selalu menekankan pada aspek pengulangan dan penugasan. kurangnya sikap percaya diri siswa dalam pembelajaran baik itu tentang mengemukakan pendapat atau tanya jawab yang dilakukan guru kepada siswa sehingga guru cenderung menguasai kelas sedangkan siswa hanya duduk dan diam mendengarkan penjelasan dari guru, meskipun ada beberapa siswa yang aktif.

Ranah Psikomotor adalah yang berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Berdasarkan kata kerja operasional (KKO) edisi revisi *taksonomi bloom* terbagi kedalam 5 dimensi diantaranya yaitu : P1 (Meniru), P2 (*Manipulasi*), P3 (*Presisi*), P4 (*Artikulasi*), P5 (*Naturalisasi*), pada pembelajaran tema 1 subtema 2 aspek keterampilan yang dikembangkan adalah keterampilan mencari informasi, mengomunikasikan hasil, analisis, dan menyimpulkan olah tubuh, mengklasifikasikan Jalan, lari, lompat lokomotor. Dari hasil analisis tersebut

bahwa dapat disimpulkan pada tema 1 subtema 1 *aspek Psikomotor* yang dikembangkan dalam pembelajaran tersebut adalah terdapat pada P1(Meniru) dan p2 (*Manipulasi*).

Fenomena yang terjadi di lapangan selama proses pembelajaran di kelas berlangsung diantaranya, peserta didik kurang memiliki minat atau motivasi terhadap pembelajaran di kelas, hal ini bisa disebabkan oleh guru yang kurang mampu memberikan suntikan motivasi kepada peserta didiknya. Pembelajaran yang dilakukan hanya menekankan pada aspek kognitif saja, hal ini bisa terlihat dari kegiatan belajar mengajar yang selalu menekankan pada aspek pengulangan dan penugasan. kurangnya sikap percaya diri siswa dalam pembelajaran baik itu tentang mengemukakan pendapat atau tanya jawab yang dilakukan guru kepada siswa sehingga guru cenderung menguasai kelas sedangkan siswa hanya duduk dan diam mendengarkan penjelasan dari guru, meskipun ada beberapa siswa yang aktif.

Dalam membuat perencanaan pembelajaran yang nantinya akan diajarkan acuan sebagai pengatur berjalannya pembelajaran, guru belum bisa merencanakan dengan baik. Pembelajaran yang berlangsung masih bersifat *teacher center*, dimana pembelajaran berpusat pada guru, hal ini menyebabkan peserta didik kurang aktif dalam pembelajaran. Disamping itu guru kerap sekali menggunakan cara konvensional dalam kegiatan pembelajaran, seperti metode ceramah dan penugasan, hal itu sangat monoton yang menyebabkan siswa merasa bosan didalam kelas untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran. Guru belum menggunakan implementasi kurikulum 2013, seharusnya guru mengembangkan 3 aspek dalam pembelajaran untuk hasil belajar, yaitu aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Ketiga aspek tersebut harus tercapai sesuai dengan indicator tujuan dan hasil belajar.

Pada umumnya di zaman sekarang ini, dalam kegiatan pembelajaran di kelas masih menggunakan gaya *teacher center*, oleh karena itu sebagai besar pelaksanaan pembelajaran masih sangatlah lemah dan ada beberapa

guru dalam kegiatan pembelajarannya menggunakan cara yang seluruhnya hanya mengandalkan metode ceramah saja yang bersifat monoton dan masih terpusat pada guru saja. Dan bahan media yang digunakan untuk mengajar hanya menggunakan buku sumber saja tidak ada media yang mendampingi untuk kegiatan pembelajaran sehingga kegiatan pembelajaran bersifat monoton. Karena sebagian besar guru belum sepenuhnya memahami tentang penerapan model pembelajaran dan media pembelajaran sehingga selalu memakai cara yang tradisional yaitu ceramah dan hanya menggunakan buku sumber saja, sehingga siswa lebih cepat bosan dalam melakukan pembelajaran dengan begitu akan mempengaruhi hasil belajar siswa. Penggunaan model yang tidak tepat menyebabkan materi pembelajaran kurang bisa tersampaikan dengan baik terhadap peserta didik, guru harus memiliki keterampilan dalam pemilihan model pembelajaran, dilapang minim sekali guru yang memiliki keterampilan dan inovasi. Terakhir penggunaan media, media pembelajaran memiliki fungsi sebagai penyalur atau jembatan dalam jalannya kegiatan belajar mengajar, nyatanya guru didalam kelas masih banyak yang tidak bisa memilih media yang sesuai, bahkan secara umum kebanyakan guru tidak menggunakan media pembelajaran

Dari fenomena yang ada, dan fakta yang ditemukan oleh peneliti dari hasil observasi di SDN Dangieng 2, Kabupaten Garut. Menemukan beberapa hal, pada proses pembelajaran, tingkat penguasaan guru cukup baik terhadap materi pembelajaran, akan tetapi tidak dapat melaksanakan kegiatan pembelajaran secara optimal, guru hanya fokus terhadap nilai afektifnya saja tanpa melihat secara detail nilai kognitif dan psikomotor yang dikembangkan siswa. Untuk peilaian sikap guru hanya melihat secara sepintas dari sikap yang ditunjukkan siswa dan begitupun ranah psikomotornya guru hanya melihat hasil yang dikerjakan siswa tanpa melihat proses pengerjaan siswa.

Berdasarkan fakta yang ditemukan peneliti saat observasi di SDN Dangieng 2, Kabupaten Garut, memperoleh temuan bahwa hasil belajar

siswa di Kelas V, terlihat dari jumlah 20 orang siswa. 10 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan, jika dipresentasikan kurang dari 50% yang dapat menyelesaikan atau menjawab soal-soal yang diberikan oleh guru, 10 siswa atau 50% siswa telah mampu mencapai KKM sedangkan 10 siswa atau 50% mendapatkan nilai dibawah KKM. Guru hanya fokus terhadap nilai afektifnya saja tanpa melihat secara detail nilai kognitif dan psikomotor yang dikembangkan siswa. Untuk peilaian sikap guru hanya melihat secara sepintas dari sikap yang ditonjolkan siswa dan begitupun ranah psikomotornya guru hanya melihat hasil yang dikerjakan siswa tanpa melihat proses pengerjaan siswa.

Merujuk pada kurikulum 2013, seluruh kegiatan pembelajaran harus menggunakan model yang merujuk pada taksonomi Bloom, penelitian ini menggunakan model *Discovery learning* sebagai solusi untuk mengatasi permasalahan ini. Apabila ditinjau dari katanya, *Discovery learning* adalah pembelajaran yang dihadapkan kepada permasalahan..

Dan kelebihan *Discovery learning* adalah sebagai berikut yaitu :Membantu siswa untuk memperbaiki dan meningkatkan keterampilan-keterampilan dan proses-proses kognitif. Usaha penemuan merupakan kunci dalam proses ini, seseorang tergantung bagaimana cara belajarnya. Dengan Pengetahuan yang diperoleh melalui model ini sangat pribadi dan ampuh karena menguatkan pengertian, ingatan dan transfer. Sehingga Menimbulkan rasa senang pada siswa, karena tumbuhnya rasa menyelidiki dan berhasil. Dan mendapatkan model ini memungkinkan siswa berkembang dengan cepat dan sesuai dengan kecepatannya sendiri. Sehingga menyebabkan siswa mengarahkan kegiatan belajarnya sendiri dengan melibatkan akal nya dan motivasi sendiri. Hingga dapat membantu siswa memperkuat konsep dirinya, karena memperoleh kepercayaan bekerja sama dengan yang lainnya dengan berpusat pada siswa dan guru berperan sama-sama aktif mengeluarkan gagasan-gagasan. Bahkan gurupun dapat bertindak sebagai siswa, dan sebagai peneliti di dalam situasi diskusi

sehingga dapat membantu siswa menghilangkan skeptisme (keragu-raguan) karena mengarah pada kebenaran yang final dan tertentu atau pasti.

Dalam mengaplikasikan metode *Discovery Learning* guru berperan sebagai pembimbing dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara aktif, sebagaimana pendapat guru harus dapat membimbing dan mengarahkan kegiatan belajar siswa sesuai dengan tujuan (Sardiman, 2005, hlm. 145). Kondisi seperti ini ingin merubah kegiatan belajar mengajar yang *teacher oriented* menjadi *student oriented*. Dalam metode *Discovery Learning* bahan ajar tidak disajikan dalam bentuk akhir, siswa dituntut untuk melakukan berbagai kegiatan menghimpun informasi, membandingkan, mengkategorikan, menganalisis, mengintegrasikan, mereorganisasikan bahan serta membuat kesimpulan

Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran di SDN Dangiang 2, Kabupaten Garut. Belum sesuai dengan kompetensi yang ditargetkan. Maka dari itu, peneliti mengambil keputusan akan melakukan penelitian menggunakan model *Discovery learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Dangiang 2 sebagai tempat penelitian dengan judul penelitiannya :

“PENGUNAAN MODEL DISCOVERY LEARNING DALAM UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V

” (Penelitian tindakan kelas ini dilakukan di kelas V pada tema 1 benda-benda di lingkungan sekitar subtema 2 perubahan wujud benda di SDN Dangiang 2, Kabupaten Garut. tahun ajaran 2017 - 2018)

B. Identifikasi Masalah

Permasalahan secara tidak langsung menurunnya rata-rata hasil belajar siswa, akhirnya dapat disimpulkan bahwa permasalahan yang menjadi bahan penelitian tindakan kelas di sekolah tersebut antara lain :

1. Keterampilan siswa harus diteliti dengan benar.
2. Meningkatkan hasil belajar siswa dalam sikap cerdas supaya berhasil.
3. Guru kurang terampil dalam mengajar.

4. Kurang aktifnya siswa dalam pembelajaran dengan situasi pembelajaran yang kurang efektif
5. Hasil belajar siswa tidak sesuai dengan KKM yang telah di tentukan sekolah dengan kinerja buruk pihak sekolah.

Berdasarkan masalah yang muncul penulis merasa tertarik untuk mengadakan penelitian tindakan kelas pada Subtema 2, Penulis mengadakan penelitian terhadap masalah tersebut melalui model *Discovery learning*. Permasalahan ini akan dibatasi dengan judul : Penerapan model problem based learning untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada tema 1 subtema perubahan wujud benda.

C. Pembatasan 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. Model pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini adalah model pembelajaran *Discovery learning*.
2. 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.
3. Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SDN Dangiang 2, Kabupaten Garut pada Subtema Perubahan Wujud Benda.
4. Fokus penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang meliputi tiga aspek yaitu Sikap, Pengetahuan, dan keterampilan.

D. Rumusan Masalah

A. Perumusan Masalah

1. Rumusan Masalah Secara Umum

Berdasarkan permasalahan yang terjadi maka penulis membuat rumusan masalah secara umum yakni Apakah Model *Discovery*

learning mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas V Kabupaten Garut pada subtema perubahan lingkungan?

2. Rumusan Masalah Secara Khusus

Berdasarkan latar belakang diatas, secara khusus maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagaiberikut :

1. Bagaimana cara perencanaan untuk meningkatkan kualitas hasil belajar siswa pada pembelajaran subtema 2 perubahan wujud benda di kelas V SDN Dangiang 2, Kabupaten Garut ?
2. Apakah dengan model pembelajaran Discovery learning dapat dalam perencanaan meningkatkan hasil belajar siswa pada siswa kelas V subtema 2 perubahan wujud benda di SDN Dangiang 2 ?
3. Bagaimana peneliti lewat perencanaan pembelajaran dapat menjadikan respons positif bagi siswa mengenai model pembelajaran Discovery learning pada subtema 2 perubahan wujud benda di kelas V di SDN Dangiang 2 ?
4. Bagaimana cara meningkatkan rasa ingin tahu siswa dengan menggunakan model pembelajaran Discovery Learning pada Subtema 2 Perubahan Wujud Benda di kelas V SDN Dangiang 2 ?
5. Apakah dengan menggunakan model Discovery learning dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa pada subtema 2 di kelas V SDN Dangiang 2 ?
6. Apakah dengan menggunakan Model Pembelajaran Discovery Learning dapat emningkatkan rasa Tanggungjawab siswa pada Subtema 2 Peubahan Wujud Benda di Kelas V SDN Dangiang 2 ?

E. Tujuan Penelitian

a. Tujuan Umum

Sesuai dengan permasalahan yang dikemukakan, tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk memperbaiki dan meningkatkan hasil belajar siswa kelas V Sekolah Dasar melalui model *Discovery learning* pada subtema perubahan lingkungan dengan tujuan menjadikan kegiatan pembelajaran secara kreatif, aktif, menyenangkan.

b. Tujuan Khusus

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

1. Bagaimanakah cara menyusun pokok perencanaan disusun dengan model *Discovery learning* untuk hasil belajar siswa meningkat pada Subtema 2 perubahan wujud benda di kelas V ?
2. Berpakah harusnya memperbaiki nilai rata-rata siswa dalam meningkatkan nilai tara-rata sebelum menggunakan model *Discovery learning*?
3. Berapakah hasil peningkatan rata-rata nilai hasil belajar siswa pada 6 kegiatan pembelajaran yang dilakukan ?
4. Apakah Indikator bisa memperbaiki nilai kepada suatu sikap cermat, keraja sama dan percaya diri terlihat?
5. Apakah berguna keterampilan yang dilaksanakan pada setiap pembelajaran tercapai ?

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang harus didapat dalam melakukan penelitian ini terdiri dari dua aspek, yaitu :

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis manfaat penelitian ini adalah untuk meningkatkan wawasan keilmuan tentang penggunaan model *Discovery learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran subtema2 perubahan wujud benda.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Dengan penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan, hasil belajar siswa demi memperoleh pembelajaran yang efektif serta kemampuan siswa dalam pembelajaran, khususnya pada subtema perubahan wujud benda.

b. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan untuk menambah wawasan peneliti dalam menerapkan model pembelajaran *Discovery Learning* pada pembelajaran.

c. Bagi Guru

Meberikan masukan bagi guru dalam kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* pada subtema perubahan wujud benda pada tema 1 benda-benda di lingkungan sekitar..

d. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber masukan bagi sekolah dalam proses pembelajaran kreatif dan menyenangkan yang bisa menjadikan kinerja guru yang profesional, khususnya dalam menerapkan model pembelajaran *Discovery Learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

e. Bagi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Penelitian ini dapat dijadikan bahan pedoman bagi yang lain, khususnya mahasiswa yang sedang melaksanakan perkuliahan dalam menjalankan PTK yang diteliti oleh mahasiswa dengan kinerja yang maksimal.

G. Definisi Operasional

1. Model *Discovery Learning*

a. Definisi *Discovery Learning*

Model *Discovery Learning* adalah didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang terjadi bila pelajar tidak disajikan dengan pelajaran dalam bentuk finalnya, tetapi diharapkan mengorganisasi sendiri. Sebagaimana pendapat Bruner (Budiningsih. 2005, hlm. 37), bahwa: “*Discovery Learning can be defined as the learning that takes place when the student is not presented with subject matter in the final form, but rather is required to organize it him self*”. Ide dasar Bruner ialah pendapat dari Piaget yang menyatakan bahwa anak harus berperan aktif dalam belajar di kelas.

Budiningsih (2005, hlm 43) mengemukakan bahwa *Model Discovery Learning* adalah memahami konsep, arti, dan hubungan, melalui proses intuitif untuk akhirnya sampai kepada suatu kesimpulan. *Discovery* terjadi bila individu terlibat, terutama dalam penggunaan proses mentalnya untuk menemukan beberapa konsep dan prinsip. *Discovery* dilakukan melalui observasi, klasifikasi, pengukuran, prediksi, penentuan dan inferi. Robert (Malik. 2001, hlm. 219) Proses tersebut disebut *cognitive process* sedangkan *discovery* itu sendiri adalah *the mental process of assimilating concepts and principles in the mind*.

Dalam Konsep Belajar, sesungguhnya metode *Discovery Learning* merupakan pembentukan kategori-kategori atau konsep-konsep, yang dapat memungkinkan terjadinya generalisasi. Sebagaimana teori Bruner tentang kategorisasi yang nampak dalam *Discovery*, bahwa *Discovery* adalah pembentukan kategori-kategori, atau lebih sering disebut *system-system coding*. Pembentukan kategori-kategori dan sistem-sistem coding dirumuskan demikian dalam arti relasi-relasi (*similaritas & difference*) yang terjadi diantara obyek-obyek dan kejadian-kejadian (*events*). Bruner memandang bahwa suatu konsep atau kategorisasi memiliki lima unsur, dan siswa dikatakan memahami suatu konsep apabila mengetahui semua unsur dari konsep itu, meliputi: (1) Nama; (2) Contoh-contoh baik yang positif maupun yang negative; (3) Karakteristik, baik yang pokok maupun tidak; (4) Rentangan karakteristik; (5) Kaidah (Budiningsih, 2005, hlm. 43).

Pengertian *Discovery Strategi*, *Discover* berarti menemukan, sedangkan *Discovery* adalah penemuan. Dalam kaitannya dengan pendidikan, Oemar Hamalik menyatakan bahwa *Discovery* adalah proses pembelajaran yang menitik beratkan pada mental intelektual para anak didik dalam memecahkan berbagai persoalan yang di hadapi, sehingga menemukan suatu konsep atau generalisasi yang dapat di terapkan di lapangan dengan kata lain, kemampuan *mental intelektual* merupakan

faktor yang menentukan terhadap keberhasilan mereka dalam menyelesaikan tiap tantangan yang dihadapi, termasuk persoalan belajar yang membuat mereka sering kehilangan semangat dan gairah ketika mereka mengikuti materi pelajaran.

Strategi pembelajaran yang di kembangkan pertama kali oleh Bruner ini menitikberatkan pada kemampuan para anak didik dalam menemukan sesuatu melalui proses *inquiry* (penelitian) secara terstruktur dan terorganisasi dengan baik. Hal ini sejalan dengan pendapat pendapat Masarudin Siregar bahwa *Discovery by learning* adalah proses pembelajaran untuk menemukan sesuatu yang baru dalam kegiatan belajar-mengajar .

1. Hasil Belajar

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. Hasil belajar dapat berupa perubahan dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotorik (Purwanto, 2011, hlm. 46).

Menurut Slameto (2008, hlm 7) “hasil belajar adalah sesuatu yang diperoleh dari suatu proses usaha setelah melakukan kegiatan belajar yang dapat diukur dengan menggunakan tes guna melihat kemajuan siswa”. Lebih lanjut Slameto (2008, hlm 8) mengemukakan bahwa ”hasil belajar diukur dengan rata-rata hasil tes yang diberikan dan tes hasil belajar itu sendiri adalah sekelompok pertanyaan atau tugas-tugas yang harus dijawab atau diselesaikan oleh siswa dengan tujuan mengukur kemajuan belajar siswa”. ”Tes hasil belajar bermaksud untuk mengukur sejauh mana para siswa telah menguasai atau mencapai tujuan-tujuan pengajaran yang telah ditetapkan” (Mudjijo, 1995, hlm. 29).

Menurut Winarno Surakhmad (dalam buku, *Interaksi Belajar Mengajar*, (Bandung: Jemmars, 1980, hlm. 25) hasil belajar siswa bagi kebanyakan orang berarti ulangan, ujian atau tes. Maksud ulangan

tersebut ialah untuk memperoleh suatu indek dalam menentukan keberhasilan siswa.

Dari definisi di atas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa hasil belajar adalah prestasi belajar yang dicapai siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar dengan membawa suatu perubahan dan pembentukan tingkah laku seseorang. Untuk menyatakan bahwa suatu proses belajar dapat dikatakan berhasil, setiap guru memiliki pandangan masing-masing sejalan dengan filsafatnya. Namun untuk menyamakan persepsi sebaiknya kita berpedoman pada kurikulum yang berlaku saat ini yang telah disempurnakan, antara lain bahwa suatu proses belajar mengajar tentang suatu bahan pembelajaran dinyatakan berhasil apabila tujuan pembelajaran khususnya dapat dicapai.

Untuk mengetahui tercapai tidaknya tujuan pembelajaran khusus, guru perlu mengadakan tes formatif pada setiap menyajikan suatu bahasan kepada siswa. Penilaian formatif ini untuk mengetahui sejauh mana siswa telah menguasai tujuan pembelajaran khusus yang ingin dicapai. Fungsi penelitian ini adalah untuk memberikan umpan balik pada guru dalam rangka memperbaiki proses belajar mengajar dan melaksanakan program remedial bagi siswa yang belum berhasil. Karena itulah, suatu proses belajar mengajar dinyatakan berhasil apabila hasilnya memenuhi tujuan pembelajaran khusus dari bahan tersebut.

H. Sistematika Skripsi

Dalam skripsi ini penulis membaginya dalam lima bab. Bab 1 akan memaparkan mengenai latar belakang masalah dengan beserta permasalahannya. Disini penulis mengangkat permasalahan yaitu kurangnya keaktifan hasil belajar di SDN Dangieng 2, Kabupaten Garut. untuk memperoleh hasil dari pokok permasalahan ini penulis akan meingkatkan hasil belajar siswa di SDN Dangieng 2 dengan melakukan Penelitian Tindakan Kelas dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning*.

Bab 2 akan memaparkan mengenai tentang perumusan kajian teori yang keterkaitan dengan variabel – variabel yang terlibat dalam penelitian. Kajian teori ini berisi deskripsi teoritis yang mefokuskan kepada hasil kajian atas teori, konsep, kebijakan, dan peraturan yang ditunjang oleh hasil penelitian terdahulu yang sesuai dengan masalah penelitian.

Kemudian bab 3 penulis memaparkan secara sistematis dan terperinci tentang langkah – langkah dan cara yang digunakan dalam menjawab permasalahan dan memperoleh simpulan. Di bab 3 ini berisi hal – hal sebagai berikut: yang pertama metode penelitian merupakan rangkaian kegiatan pelaksanaan penelitian. Yang kedua yaitu desain penelitian, pada bagian ini peneliti menyampaikan secara eksplisit. Yang ke tiga yaitu subjek dan objek penelitian, subjek dan objek dalam penelitian merupakan hal yang sangat penting dalam melakukan penelitian. Terus yang ke empat ada pengumpulan data dan instrumen penelitian, dalam pengumpulan data mencakup jenis yang akan dikumpulkan, dan penjelasan, dan alasan pemakaian suatu teknik pengumpulan data sesuai dengan kebutuhan data penelitian. Yang ke lima yaitu teknik analisis data, teknik analisis data harus disesuaikan dengan rumusan masalah dan jenis data yang diperoleh, baik data kuantitatif maupun kuantitatif. Yang terakhir yaitu prosedur penelitian, dalam bagian ini memaparkan tentang prosedur aktifitas perencanaan, pelaksanaan, dan pelaporan penelitian.

Selanjutnya bab 4 menguraikan tentang hasil penelitian dan pembahasan, bab ini menyampaikan dua hal utama, yakni (1) temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data dengan berbagai kemungkinan bentuknya sesuai dengan urutan rumusan permasalahan penelitian, dan (2) pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan yang telah dirumuskan.

Terakhir bab 5 yaitu kesimpulan dan saran, penulis menyimpulkan dari hasil – hasil pengkajian seluruh bab kemudian ditarik suatu

kesimpulan. Simpulan merupakan uraian yang menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap analisis temuan hasil penelitian. Simpulan harus menjawab rumusan masalah atau pertanyaan penelitian. Oleh karena itu, pada bagian simpulan disajikan pemaknaan peneliti terhadap semua hasil dan temuan penelitian. Dan saran merupakan rekomendasi yang ditunjukkan kepada para pembuat kebijakan, penggunaan, atau kepada peneliti berikutnya yang berminat untuk melakukan penelitian selanjutnya, dan kepada pemecah masalah dilapangan atau *follow up* dari hasil penelitian.