

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang masalah

Pendidikan merupakan pondasi utama dalam kehidupan manusia. Oleh karena itu, pendidikan merupakan salah satu unsur penting yang mempengaruhi kelangsungan hidup manusia, karena dengan pendidikan kita dapat ,mencapai tujuan hidup kita sesuai dengan harapan yang kita inginkan.

Berdasarkan UU Sisdiknas No.20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan pasal 1 ayat 1:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang di perlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Berdasarkan penjelasan diatas jelas bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk menjadikan masyarakat atau peserta didik menjadi manusia yang berguna bagi nusa bangsa dan Negara.

Telah Tersirat dalam tujuan pendidikan nasional UU Nomor 20 tahun 2003 pasal 3 yaitu :

Penbangkan didikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta perbedaan bangsa yang bermanfaat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa,berakhlak mulia, sehart, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Berdasarkan penjelasan diatas jelas bahwa pemerintah mengharapkan dengan adanya pendidikan, masyarakat atau peserta didik dapat mempersiapkan dirinya untuk mencapai taraf hidup yang lebih baik. Kegiatan pendidikan dilaksanakan melalui proses pembelajaran. Menurut Chatib (dalam Putra, 2013, hlm. 17) “Pembelajaran adalah model transfer ilmu dua arah, yakni antara guru sebagai pemberi informasi dan siswa sebagai penerima informasi”. Proses pembelajaran akan bermakna diaktivitas yang dilakukan membuat siswa tertarik dalam kegiatan pembelajaran sehingga hasil belajar siswa sesuai dengan harapan.

Oleh karena itu proses pembelajaran seharusnya efektif dan efisien karena memiliki peran besar dalam pencapaian hasil belajar. Maka dari itu diperlukan kemampuan dan kemauan dari pendidik untuk menciptakan suasana proses pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Menurut Undang-undang No. 14 tahun 2005 tentang guru dan dosen pasal 1 ayat 1 menyatakan bahwa: “Guru adalah pendidikan 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”.

Kurikulum yang digunakan pada saat ini di Indonesia yaitu kurikulum 2013, kurikulum merupakan seperangkat materi pembelajaran yang akan dipelajari oleh peserta didik (Murfiah, 2017 : 26)”. Menurut UU Sisdiknas No.23 Tahun 2003 Bab 1 pasal 1 ayat 19 menyatakan bahwa: “Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu”.

Dalam Sejarahnya kurikulum Indonesia telah berulang kali melakukan pergantian kurikulum dengan harapan bisa lebih baik lagi. Adapun upaya peningkatan mutu pendidikan melalui pembenahan dan penyempurnaan kurikulum yang di terapkan adalah kurikulum 2013 yang berbasis tematik. Hal ini diatur dalam Permendikbud Nomor 22 tahun 2006 tentang standar proses Pendidikan Dasar dan Menengah menyebutkan, bahwa “Sesuai dengan Standar Kompetensi Lulusan dan Standar Isi, maka prinsip pembelajaran yang digunakan dari pembelajaran parsial menuju pembelajaran terpadu”. Hal ini dijelaskan kembali dalam Permendikbud Nomor 21 tahun 2006 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah menyebutkan, bahwa “Pelaksanaan kurikulum 2013 pada SD/MI dilakukan melalui pembelajaran dengan pendekatan tematik terpadu dari kelas I sampai kelas VI”.

Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang mengintegrasikan sebagai kompetensi dari sebagai mata pelajaran kedalam berbagai tema (Murfiah, 2017, hlm. 23). Sehingga dalam pembelajaran tematik dapat memberikan pengalaman bermakna bagi peserta didik, dikarenakan siswa tidak hanya belajar

suatu mata pelajaran saja melainkan dari berbagai mata pelajaran diintegrasikan kedalam berbagai tema maka dengan demikian seetiap guru diharapkan dapat memiliki kemampuan yang cukup dalam mengolah pembelajaran, penguasaan materi, pemilihan model, metode, media dan penyusunan evaluasi sesuai dengan kurikulum 2013.

Pembelajaran tematik merupakan pendekatan pembelajaran yang mengaitkan berbagai kompetensi diri berbagai mata pelajaran kedalam berbagai tema sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna bagi peserta didik, makna dengan demikian setiap guru diharapkan dapat memiliki kemampuan yang cukup dalam mengolah pembelajaran, penguasaan mater, pemilihan model, metode, media dan penyusunan evaluasi sesuai dengan kurikulum 2013 sehingga pembelajaran yang dilaksanakan dapat membuat siswa menjadi lebih bermakna, semangat dalam belajar dan dapat meningkatkan hasil belajar.

Permasalahan kepercayaan diri dan kurang teliti siswa tentu akan berdampak terhadap hasil belajar siswa yang cenderung akan menurun dan kurang maksimal. Hal ini ditandai dengan saat proses kegiatan pembelajaran dan aktivitas-aktivitas yang dilakukan dalam mengukur kemampuan penguasaan materi, siswa akan merasa enggan, malu serta tidak merasa percaya diri akan kemampuan yang di milikinya serta menjadi tidak cermat dan teliti dalam menyelesaikan masalah yang diberikan. Karena pada saat berlangsungnya pembelajaran siswa hanya duduk, diam serta tidak mau bertanya meski sudah dipersilahkan oleh guru untuk bertanya dan mengemukakan pendapatnya. Yang pada kenyataanya sebagian besar cara mengajar seperti ini(*teachers centered*) tidak efektif karena hanya sebagian siswa saja yang dapat menguasai materi yang disampaikan oleh guru.

Model Discovery learning adalah salah merupakan konsep melalui serangkaian data atau informasi yang diperoleh melalui pengamatan atau percobaan (Murfiah, 2017, hlm. 42). Menyatakan lebih lanjut dikemukakan oleh hosnan (dalam Suherti dan Mariyam, 2017, hlm. 54) bahwa Discovery Learning adalah suatu model untuk mengembangkan cara belajar aktif dengan menemukan sendiri, menyelidiki sendiri, maka hasil yang diperoleh akan setia dan tahan lama

dalam ingatan. Melalui belajar penemuan, siswa juga bisa belajar berpikir analisis dan mencoba memecahkan sendiri masalah yang dihadapi.

Menurut Muhammad Takdir Illahi dalam bukunya (2012, hlm.33) mengatakan “Discovery Learning merupakan salah satu metode yang memungkinkan para anak didik terlibat langsung dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga mampu menggunakan proses mentalnya untuk menemukan suatu konsep atau teori yang sedang di pelajari”.

Hosnan (dalam suherti dan mariyam, 2017, hlm. 59) mengemukakan beberapa kelebihan dari model discovery learning yakni sebagai berikut : (1) pengetahuan yang diperoleh melalui model ini sangat pribadi dan sangat ampuh karena menguatkan pengertian, ingatan, dan transfer (2) membuat siswa untuk memperbaiki dan meningkatkan kereampilan-keterampilan dan proses kognitif (3) dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk memecahkan masalah. (4) membantu siswa untuk memperkuat konsep dirinya, karena memperoleh kepercayaan bekerja sama dengan yang lain (5) mendorong keterlibatan keaktifan siswa (6) mendorong siswa berpikir intuisi dan merumuskan hipotesis sendiri (7) mendorong siswa mandiri (8) siswa aktif dalam kegiatan belajar mengajar, karena ia berpikir dan menggunakan kemampuan untuk menemukan hasil akhir.

Salah satu aspek keperibadian yang menunjukkan sumber daya manusia yang berkualitas adalah tingkat percaya diri seseorang. Menurut Hamalik (2002,hlm. 6) “Rasa percaya diri secara sederhana bisa dikatakan sebagai suatu keyakinan seseorang terhadap segala aspek kelebihan yang dimilikinya dan keyakinan tersebut membuatnya merasa mampu untuk bisa mencapai berbagai tujuan dalam hidupnya”.

Menurut Thantawy dalam Balqis (2013,hlm.92) percaya diri adalah kondisi mental atau psikologis diri seseorang yang memberi keyakinan kuat pada dirinya untuk berbuat atau melakukan suatu tindakan.

Indikator percaya diri yang ada dalam pembelajaran hidup rukun terdiri dari :

1. Berani tampil di depan kelas.
2. Berani mengemukakan pendapat.
3. Memberikan argument yang kuat untuk mempertahankan pendapat.

4. Mencoba hal-hal baru yang bermanfaat.

Indikator ini merupakan tolak ukur yang nantinya akan digunakan untuk mengetahui seberapa besar hidup rukun di tempat bermain terhadap hasil belajar siswa.

Kesimpulannya Percaya diri adalah sikap atau perasaan seseorang yang menunjukkan kesiapan mental dalam melakukan suatu hal yang muncul dari dirinya sendiri.

Alfath (2009: 32) bahwa “teliti adalah cermat atau seksama, berhati-hati, penuh perhitungan dalam berfikir dan bertindak, serta tidak tergesa-gesa dan tidak ceroboh dalam melaksanakan kegiatan”.

Indikator dari teliti yang ada dalam pembelajaran hidup rukun terdiri dari:

1. ceroboh dan kurang berhati-hati dalam menyelesaikan tugas.

Indikator ini merupakan tolak ukur yang nantinya akan digunakan untuk mengetahui seberapa besar hidup rukun di tempat bermain terhadap hasil belajar siswa.

Jadi, yang dimaksud sikap teliti yaitu memiliki tingkat kepekaan yang tinggi sehingga berhati-hati dalam menjalankan tugas, sikap teliti perlu dimiliki oleh setiap orang, sehingga pada setiap ingin melakukan ataupun memutuskan sesuatu selalu memikirkannya lebih hati-hati dan tidak gegabah dalam mengambil keputusan.

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Setelah suatu proses belajar berakhir, maka siswa memperoleh suatu hasil belajar. Hasil belajar memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran. Tujuan umum yang ingin dicapai dalam kegoatan pembelajaran adalah hasil belajar. Hasil belajar digunakan untuk mengetahui sampai mana siswa dapat memahami serta mengerti materi tersebut. Menurut Hamalik (dalam Kuswanto, 2013, hlm. 15) menyatakan bahwa “Hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut. Misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti”.

Purwanto (2011:46), 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, efektif dan psikomotor.

Sujana (2010 : 22) menyatakan “bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran”.

Nana Sudjana (2010 : 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 seorang siswa setelah melakukan suatu usaha untuk memenuhi kebutuhannya.

Menurut permendikbud Nomor 53 Tahun 2015 pasal 5 menyatakan bahwa, lingkungan penilaian hasil belajar oleh pembelajaran mencakup aspek, sikap, aspek pengetahuan, aspek keterampilan. Aspek-aspek yang akan dikembangkan pada tema 1 Hidup Rukun Subtema 2 Hidup Rukun Ditempat Bermain adalah sebagai berikut:

1. Aspek *Kognitif* (pengetahuan)

Salah satu teori yang berpengaruh dalam menjelaskan perkembangan kognitif ini adalah teori piaget yang dikemukakan oleh sudarna (2014, hlm. 11) “Kognitif adalah proses yang terjadi secara intelektual di dalam pusat susunan syaraf pada waktu manusia berpikir, kemampuan kognitif ini berkembang secara bertahap, sejalan dalam perkembangan fisik dan syaraf-syaraf yang berada di susunan syaraf.

- a. Memahami Kalimat yang mengandung kata ajakan
- b. Pengamalan sila pertama dan sila kedua pada pancasila
- c. Memahami Kata ajakan dalam kalimat yang berkaitan dengan hidup rukun
- d. Membandingkan dua bilangan cacah
- e. Gerakan kordinasi dalam tarian dengan hitunga.

Indikator ini merupakan tolak ukur yang nantinya akan digunakan untuk mengetahui seberapa besar hidup rukun di tempat bermain terhadap hasil belajar siswa.

2. Aspek *Efektif* (sikap)

a. Percaya diri

Menurut Thantawy dalam Balqis (2013, hlm.92) percaya diri adalah kondisi mental atau psikologis diri seseorang yang memberi keyakinan kuat pada dirinya untuk berbuat atau melakukan suatu tindakan.

Indikator percaya diri yang ada dalam pembelajaran hidup rukun terdiri dari :

- a. Berani tampil di depan kelas.
- b. Berani mengemukakan pendapat.
- c. Memberikan argument yang kuat untuk mempertahankan pendapat.
- d. Mencoba hal-hal baru yang bermanfaat.

Indikator ini merupakan tolak ukur yang nantinya akan digunakan untuk mengetahui seberapa besar hidup rukun di tempat bermain terhadap hasil belajar siswa.

b. Teliti

Alfath (2009: 32) bahwa “teliti adalah cermat atau seksama, berhati-hati, penuh perhitungan dalam berfikir dan bertindak, serta tidak tergesa-gesa dan tidak ceroboh dalam melaksanakan kegiatan”.

Indikator dari teliti yang ada dalam pembelajaran hidup rukun terdiri dari:

- a. ceroboh dan kurang berhati-hati dalam menyelesaikan tugas.

Indikator ini merupakan tolak ukur yang nantinya akan digunakan untuk mengetahui seberapa besar hidup rukun di tempat bermain terhadap hasil belajar siswa.

3. Aspek Psikomotor (keterampilan)

Menurut yaumin (2013, hlm. 88) mengemukakan bahwa ranah psikomotor, yaitu berisi perilaku-prilaku yang menekankan aspek keterampilan motorik seperti tulisan tangan, mengetik, berenang dan mempersiapkan mesin. Adapun aspek psikomotor yang harus dikembangkan pada Tema 1 hidup rukun Subtema 2 Hidup Rukun Ditempat Bermain adalah sebagai berikut:

- a. Menyebutkan kembali yang mengandung kata ajakan
- b. Menceritakan pengalaman penerapan sila pancasila pertama dan kedua pancasila.

- c. Mengurutkan dua bilangan cacah
- d. Mempraktikan gerakan koordinasi kepala, tangan dan kaki dalam tarian

Indikator ini merupakan tolak ukur yang nantinya akan digunakan untuk mengetahui seberapa besar hidup rukun di tempat bermain terhadap hasil belajar siswa.

Beberapa faktor menyebabkan rendahnya hasil belajar kelas II SDN Ciparay kec. Naringgul, Kab. Cianjur dikarenakan pembelajarannya yang kurang bervariasi, pembelajaran hanya mengandalkan metode ceramah dan metode penugasan berupa menjawab pertanyaan dan mengerjakan tugas yang ada di buku siswa, proses pembelajaran terlihat sangat monoton dan tidak menarik bagi siswa sehingga membuat siswa menjadi mudah bosan dan kurang termotivasi.

(<http://ejournal.upi.edu/index.php/penailmiah/article/view/3043> diakses pada tanggal 23 April 2018 pukul 14.30)

Gina rosarina dkk, (2016) Dalam jurnal penelitiannya berjudul penerapan model discovery learning untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi perubahan wujud benda berdasarkan pengamatan awal di SDN Gudangkopi I Pada umumnya siswa mengalami kesulitan dalam menguasai materi perubahan wujud benda. Penguasaan konsep, kegiatan pembuktian dan aplikasi yang menjadi keharusan dalam belajar IPA tidak nampak dalam pembelajaran. Kondisi ini diakibatkan dari proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru belum maksimal sehingga berdampak kurang baik pada hasil belajar siswa. Secara spesifik PTK ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menerapkan model discovery learning. Dalam pelaksanaan PTK terdiri dari tiga siklus, setiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, analisis dan refleksi. Berdasarkan hasil temuan dan pembahasan, dapat direkomendasikan bahwa dengan menerapkan model discovery learning merupakan suatu alternatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya pada materi perubahan wujud benda. Peningkatan ini dilihat dari presentase ketuntasan setiap siklus. Siswa yang dinyatakan tuntas pada siklus berdasarkan hasil tes ada 7 siswa (26,92%) < siklus II menjadi 17 siswa (65,38%) dan siklus III 23 siswa (88,46%) dari keseluruhan siswa.

(<http://www.jurnal.stkipngawi.ac.id/index.php/JIPE/article/view/155> diakses pada tanggal 23 April 2018 pukul 14.30)

Endah Rahayuningdyah Vol 1, No 2 (2016) “Kepercayaan diri merupakan salah satu kunci untuk dapat mengoptimalkan potensi yang ada pada diri siswa. Kurangnya rasa percaya diri dapat menghambat prestasi siswa, sehingga merupakan kewajiban bagi konselor/ guru BK untuk memberikan bimbingan terhadap siswa yang kurang percaya diri, mencari penyebabnya serta memberikan solusi guna meningkatkan rasa percaya diri sehingga siswa dapat lebih berprestasi. Dalam hal ini, peneliti melakukan layanan konseling kelompok terhadap siswa kelas VIII D SMP N 3 Ngrambe Tahun Ajaran 2014/2015, yang dinilai kurang percaya diri dalam kesehariannya.

Layanan konseling kelompok ini merupakan suatu proses antar pribadi yang melibatkan seorang konselor dan beberapa anggota kelompok yang mengeksplorasi diri mereka sendiri dan situasi mereka dalam upaya mengubah sikap dan perilaku mereka, dalam hal ini untuk dapat lebih percaya diri. Terdapat 2 Siklus dalam pelaksanaan layanan ini, yang pertama diberikan kesempatan membahas topik bebas mengenai permasalahan setiap siswa, siklus kedua melaksanakan kegiatan dengan topik tugas yang telah ditentukan.

Hasil dari penelitian ini, setelah dilakukan layanan konseling kelompok secara optimal dari bulan februari hingga juni 2015, ternyata indikator kepercayaan diri siswa mengalami peningkatan yang signifikan dari siklus I ke siklus II. Keberanian siswa menyampaikan masalah pribadi dengan jujur meningkat 25.6 %, keberanian siswa menyampaikan penyebab rasa malu terhadap teman dengan jujur meningkat 12.5%. , Memahami masalah yang disampaikan anggotanya meningkat 20%, empati meningkat 11.7%, tenggang rasa dan simpati meningkat 20.8%. sehingga dapat dikatakan bahwa layanan konseling kelompok ini berhasil meningkatkan kepercayaan diri siswa kelas VIII D SMP N 3 Ngrambe tahun ajaran 2014/2015.

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 seorang siswa setelah melakukan suatu usaha untuk memenuhi kebutuhannya.

Dalam kenyataannya setelah observasi pada saat pembelajaran berlangsung di kelas II SDN Ciparay pada subtema Hidup Rukun ditempat Bermain. Terlihat bahwa proses pembelajaran bersikap pasif, ceroboh dan kurang berhati-hati dalam menyelesaikan tugas, sehingga berdampak pada nilai siswa yang belum mencapai KKM, kepercayaan diri rendah, terlihat dari siswa kurang berani menjawab pertanyaan guru dan siswa tidak berani atau malu-malu untuk bertanya mengenai materi pembelajaran yang belum jelas, siswa ribut dan membuat kegaduhan dikelas, guru belum menguasai model pembelajaran sehingga tidak terciptanya suasana yang menyenangkan pada saat proses pembelajaran tematik serta terbatasnya media pembelajaran. Metode yang digunakan masih bersifat pembelajaran konvensional dimana pembelajaran berpusat pada guru.

Kesimpulannya model *Discovery Learning* adalah suatu pembelajaran yang melibatkan siswa dalam proses kegiatan mental melalui tukar pendapat, berdiskusi, membaca sendiri dan mencoba sendiri, agar anak dapat belajar sendiri dengan percaya diri. Berdasarkan latar belakang diatas, dengan ini peneliti mengadakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul: **“Penggunaan model *Discovery Learning* untuk meningkatkan hasil belajar pada subtema 2 hidup rukun di tempat bermain”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Kurang keaktifan peserta didik kelas II SDN Ciparay dalam proses pembelajaran hal tersebut dikarenakan metode pembelajaran yang digunakan guru dikelas kurang menarik perhatian peserta didik karena masih menggunakan model pembelajaran konvensional dimana pembelajaran berpusat pada guru.
2. Sikap percaya diri rendah, hal tersebut trindikasi karena kurang menggali kreatifitas dan rasa percaya diri pada peserta didik.

3. Pembelajaran di kls II SDN Ciparay masih bersifat *teacher center*, hal tersebut dikarenakan guru belum menguasai model-model.
4. Kurang berhati-hati pada saat menyelesaikan tugas.
5. Siswa gauduh pada saat pembelajaran, hal tersebut dikarenakan pembelajaran masih bersipat *teacher center*.
6. Hasil belajar siswa belum mencapai KKM yang diharapkan, hal tersebut dikarenakan siswa kurang memperhatikan guru pada saat proses pembelajaran.

C. Pembatasan Dan Rumusan Masalah

1. Pembatas Masalah

Berdsarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas maka perlu adanya pembatas masalah penelitian :

- a. Materi ajar yang akan diteliti subtema hidup rukun ditempat bermain pada peserta didik kelas II SDN Ciparay.
- b. Penelitian akan dilaksanakan di kelas II SDN Ciparay
- c. Menggunakan model Discovery Learning untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas II SDN Ciparay.

2. Rumusan Masalah

a. Secara umum

Berdsarkan latar belakang dan identifikasi masalah seperti yang telah diuraikan, maka rumusan maslah secara umum adalah : apakah dengan menggunakan model Discovery Leraning dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada subtema hidup rukun ditempat bermain?

b. Secara khusus

Meningkatkan rumusan masalah di atas secara luas, maka peneliti merinci dalam bentuk pertanyaan penelitian, sebagai berikut :

- 1) Bagaimana rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dengan menggunakan model pembelajaram *Discovery Learning* sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas II SDN Ciparay pada subtema hidup rukun di tempat bermainn?
- 2) Bagaimana peroses pelaksanan pembelajaran dengan menggunakan model *Discovery Learning* untuk menumbuhkan rasa percaya diri dan

teliti dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada kelas II SDN Ciparay pada subtema hidup rukun ditempat bermain?

- 3) Seberapa besar peningkatan sikap rasa percaya diri siswa setelah menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* pada siswa kelas II SDN Ciparay pada subtema hidup rukun di tempat bermain?
- 4) Seberapa besar peningkatan sikap teliti siswa setelah menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* pada siswa kelas II SDN Ciparay pada subtema hidup rukun ditempat bermain.
- 5) Seberapa besar peningkatan nilai hasil belajar siswa setelah menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* pada kelas II SDN Ciparay pada subtema hidup rukun di tempat bermain?

D. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Secara umum tujuan penelitian ini yaitu untuk peningkatan hasil belajar siswa kelas II SDN Ciparay pada subtema 2 dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning*.

2. Tujuan Khusus

Adapun tujuan Khusus dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Untuk mengetahui penerapan model *Discovery Learning* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas II pada subtema hidup rukun di tempat bermain di SDN Ciparay.
- b. Untuk mengetahui pelaksanaan dalam menerapkan model *Discovery Learning* sikap percaya diri dan teliti siswa kelas II pada subtema hidup rukun di tempat bermain di SDN Ciparay.
- c. Untuk mengetahui peningkatan rasa percaya diri dan teliti siswa kelas II SDN Ciparay pada subtema hidup rukun di tempat bermain dengan penerapan model *Discovery Learning*.
- d. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa kelas II SDN Ciparay pada subtema hidup rukun di tempat bermain dengan penerapan model pembelajaran *Discovery Learning*.

E. Manfaat penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil belajar siswa kelas II SDN Ciparay pada pembelajaran subtema hidup rukun ditempat bermain diharapkan meningkat menggunakan model *Discovery Learning*.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat Bagi Guru

- 1) Meningkatkan keterampilan guru dalam menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran pada subtema hidup rukun di tempat bermain agar Sikap percaya diri dan teliti siswa meningkat.
- 2) Berkembangnya kemampuan guru dalam menerapkan model pembelajaran pada subtema hidup rukun di tempat bermain agar hasil belajar siswa meningkat.

b. Manfaat Bagi Siswa

- 1) Meningkatkan rasa percaya diri dan teliti siswa dengan penggunaan model *Discovery Learning*
- 2) Meningkatkan hasil belajar belajar siswa dengan menggunakan model *Discovery Learning*
- 3) Agar dapat mencari pengetahuan sendiri tidak hanya menerima pengetahuan dari guru.

c. Manfaat Bagi Sekolah

- a. Meningkatkan kualitas sekolah
- b. Sebagai bahan perbaikan bagi pihak sekolah
- c. Meningkatkan kualitas hasil belajar disekolah

d. Manfaat Bagi Peneliti

- a. Memberikan pengalaman baru dalam melakukan penelitian
- b. Menambah wawasan dalam menerapkan model *Discovery Learning* pada subtema matahari
- c. Sebagai referensi bagi peneliti yang berminat melakukan PTK dengan mengembangkan model *Discovery Learning*.

F. Definisi oprasional

Untuk menghindari salah pengertian terhadap istilah-istilah yang terdapat dalam variable penelitian ini, maka istilah-istilah tersebut di definisikan sebagai berikut:

1. *Discovery Learning*

Model *Discovery learning* adalah salah merupakan konsep melalui serangkaian data atau informasi yang diperoleh melalui pengamatan atau percobaan (Murfiah, 2017, hlm. 42). Menyatakan lebih lanjut dikemukakan oleh hosnan (dalam Suherti dan Mariyam, 2017, hlm. 54) bahwa *Discovery Learning* adalah suatu model untuk mengembangkan cara belajar aktif dengan menemukan sendiri, menyelidiki sendiri, maka hasil yang diperoleh akan setia dan tahan lama dalam ingatan. Melalui belajar penemuan, siswa juga bisa belajar berpikir analisis dan mencoba memecahkan sendiri masalah yang dihadapi.

Menurut *Muhammad Takdir Illahi* dalam bukunya (2012, hlm.33) mengatakan “*Discovery Learning* merupakan salah satu metode yang memungkinkan para anak didik terlibat langsung dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga mampu menggunakan proses mentalnya untuk menemukan suatu konsep atau teori yang sedang di pelajari”.

2. *Percaya Diri*

Salah satu aspek keperibadian yang menunjukkan sumber daya manusia yang berkualitas adalah tingkat percaya diri seseorang. Menurut Hamalik (2002, hlm. 6) “Rasa percaya diri secara sederhana bisa dikatakan sebagai suatu keyakinan seseorang terhadap segala aspek kelebihan yang dimilikinya dan keyakinan tersebut membuatnya merasa mampu untuk bisa mencapai berbagai tujuan dalam hidupnya”.

Menurut Thantawy dalam Balqis (2013, hlm.92) percaya diri adalah kondisi mental atau psikologis diri seseorang yang memberi keyakinan kuat pada dirinya untuk berbuat atau melakukan suatu tindakan.

3. *Teliti*

Menurut Alfath (2009, hlm. 32) bahwa “teliti adalah cermat atau seksama, berhati-hati, penuh perhitungan dalam berfikir dan bertindak, serta tidak tergesa-gesa dan tidak ceroboh dalam melaksanakan kegiatan”.

4. *Hasil belajar*

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Setelah suatu proses belajar berakhir, maka siswa memperoleh suatu hasil belajar. Hasil belajar memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran. Tujuan umum yang ingin dicapai dalam kegoatan pembelajaran adalah hasil belajar. Hasil belajar digunakan untuk mengetahui sampai mana siswa dapat memahami serta mengerti materi tersebut. Menurut Hamalik (dalam Kuswanto, 2013, hlm. 15) menyatakan bahwa “Hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut. Misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti”.

Purwanto (2011:46), 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, efektif dan psikomotor.

Sujana (2010 : 22) menyatakan “bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran”.

G. Sistematika Skripsi

Pada bab I ini Untuk memudahkan, pembahasan, sistematika skripsi ini dibagi menjadi 5 yang merupakan satuan yang saling mendukung dan terkait antara satu dengan yang lainnya diantaranya sebagai berikut:

1. Bab I Pendahuluan

Pada bab ini berisikan, a) latar belakang masalah, b) identifikasi masalah, c) pembatasan dan rumusan masalah, d) tujuan penelitian, e) manfaat penelitian, f) Definisi operasional, dan g) sistematika skripsi

2. Bab II Kajian teori dan kerangka pemikiran

Pada bab ini berisikan deskripsi teoritis yang memfokuskan kepada hasil kajian atas teori, konsep, kebijaksanaan, peraturan yang ditunjang hasil penelitian terdahulu yang sesuai dengan masalah penelitian. Adapun isi dari bab II ini antara lain: a) kajian teori dan kaitannya dengan pembelajaran yang akan diteliti melalui analisis materi ajar, b) hasil penelitian terdahulu yang sesuai dengan variable

penelitian yang akan diteliti, c) kerangka pemikiran dan diagram penelitian, d) asumsi dan hipotesis penelitian.

3. Bab III Metode penelitian

Pada bab ini menjelaskan secara sistematis dan terperinci langkah-langkah yang digunakan dalam menjawab permasalahan dan pemerolehan kesimpulan. Isi dari bab III antara lain : a) metode penelitian, b) desain penelitian, c) subjek dan objek penelitian, d) operasional variabel, e) rancangan pengumpulan data dan instrument penelitian, f) rancangan analisis data.

4. Bab IV hasil penelitian pembahasan

Pada bab ini menyampaikan dua hal utama, yaitu terdiri dari : a) temuan penelitian berdasarkan hasil pemerolehan dan analisis data dengan berbagai kemungkinan bentuknya sesuai dengan urutan permasalahan penelitian, dan b) pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan peneliti yang telah dirumuskan.

5. Bab V simpulan dan saran

Simpulan merupakan uraian yang menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap analisis temuan hasil peneliti. Simpulan harus menjawab rumusan masalah atau pertanyaan penelitian. Sedangkan saran merupakan rekomendasi yang ditunjukkan kepada peneliti berikutnya tentang tindak lanjut ataupun masukan hasil penelitian.

Daftar pustaka

- Depdiknas. (2003) *undang-undang No. 14 tahun 2005 Bab I Pasal I Tentang guru dan dosen. Jakarta: Depdiknas.*
- Depdiknas. (2003) *undang-undang RI No.20 tahun 2003 Bab I Pasal I tentang sistem pendidikan nasional Jakarta : depdiknas.*
- Depdiknas. (2003) *undang-undang RI tahun 2003 Bab II Pasal 3 Tentang sistem pendidikan nasional. Jakarta: Depdiknas.*
- Hamalik, Oemar. (2012). *Psikologi Belajar dan Mengajar*. Bandung : Sinar Baru Algensindo.
- Khayyirah, Bilqis. 2013. *Cara Pintar Berbicara Cerdas di Depan Publik*. Bnguntapan Yogyakarta : Diva Press.
- Kustawan, D. (2013). *Analisis hasil belajar*. Jakarta: PT Luximia Metro Media
- Murfiah, uum. (2017). *Pembelajaran terpadu*. Bandung : Unpas
- Purwanto. (2010). *Evaluasi Hasil Belajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya offset.
- Suherti Euis, Rohimah Maryam SR. (2017). *Matakuliah Pembelajaran terpadu, Bandung : Unpas.*
- Takdir, Muhammad Illahi. (2012). *Buku Pembelajaran Discovery Strategy & Mental Skill*. Bandung : Diva Press.