

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Memperoleh pendidikan merupakan hak setiap manusia karena pendidikan memiliki peranan penting bagi keberlangsungan hidup dan masa depan seseorang. Dengan adanya pendidikan dapat membantu dalam menciptakan suatu gambaran yang jelas mengenai hal yang disekitar kita.

Pendidikan menjadi salah satu faktor utama dalam kemajuan suatu bangsa. Suatu bangsa akan memiliki sumber daya manusia yang berkualitas dan tidak mudah diperbudak oleh pihak lain. Pendidikan merupakan kebutuhan utama bagi bangsa yang ingin maju dan berkembang.

Sangatlah penting dalam upaya mengembangkan potensi, minat, bakat, dan potensi yang dimiliki manusia. Oleh sebab itu peran pendidikan sangat penting pada suatu bangsa, didalam undang-undang pendidikan nasional nomor 20 tahun 2003 bab II pasal 3 menyatakan bahwa :

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan bangsa. Pendidikan Nasional bertujuan untuk berkembanya 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”.

Amanat pendidikan nasional tersebut menegaskan bahwa pembentukan watak menjadi target utama dalam dunia pendidikan. Watak atau karakter menjadi modal utama untuk menjadi bangsa yang bermartabat. Sebagaimana telah dipesankan oleh bapak pendidikan Ki Hajar Dewantara yang mengatakan bahwa pendidikan adalah daya upaya untuk memajukan bertumbuhnya budi pekerti (kekuatan bathin, karakter) pikiran (intellect) dan tubuh anak.

Pendidikan karakter sebagai upaya eksplisit mengajarkan nilai-nilai, untuk membantu siswa mengembangkan disposisi-disposisi guna bertindak dengan cara yang pasti (*curriculum corporation* 2003, staff.uny.ac.id).

Dalam pendidikan, pembelajaran merupakan suatu proses kegiatan yang ditata dan diatur sedemikian rupa oleh guru agar siswa belajar. Pembelajaran harus sebanyak mungkin melibatkan siswa agar mereka mampu bereksplorasi untuk membentuk kompetensi dengan menggali berbagai potensi, dan kebenaran secara ilmiah. Dalam kerangka inilah perlunya kreativitas guru, agar mereka mampu menjadi fasilitator, dan mitra belajar bagi siswa. Tugas guru tidak hanya menyampaikan informasi kepada siswa, tetapi harus kreatif memberikan layanan dan kemudahan belajar kepada seluruh siswa, agar mereka dapat belajar dalam suasana yang menyenangkan, gembira, penuh semangat, tidak cemas, dan berani mengemukakan pendapat secara terbuka.

Fokus penelitian ini adalah hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa (Nana Sudjana (2010 : 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 seorang siswa setelah melakukan suatu usaha untuk memenuhi kebutuhannya.

Menurut Bloom (dalam, Nana Sudjana 2010 : hal 23) yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotoris.

1. *Ranah kognitif*

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*

Sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi

3. *Ranah psikomotoris*

Hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah Psikomotoris, yakni (a) gerakan reflex, (b)

ketempilan gerakan dasar (c) kemampuan perseptual, (d) keharmonisan atau ketepatan, (e) gerakan keterampilan kompleks, dan (f) 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).

Berdasarkan pendapat-pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah usaha yang digunakan untuk menghasilkan sebuah prestasi dan dibutuhkan perjuangan serta pengorbanan dan rasa optimis pada individu tersebut agar terjadi perubahan diri pada individu . Perubahan yang terjadi pada individu bukan hanya perubahan mengenai pengetahuan, tetapi juga untuk membentuk kecakapan, kebiasaan, pengertian, penguasaan, dan penghargaan dalam diri seseorang yang belajar.

Indikator keberhasilan belajar Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain (2006: hlm 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.

Demikian dua macam tolak ukur yang dapat digunakan sebagai acuan dalam menentukan tingkat keberhasilan proses belajar mengajar. Namun yang banyak dijadikan sebagai tolak ukur keberhasilan dari keduanya ialah daya serap siswa terhadap pelajaran.

Faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa menurut Suryabrata (2010,hal 233) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah sebagai berikut:

- 1) Faktor internal yaitu faktor yang berasal dari dalam diri, digolongkan menjadi faktor fisiologis dan faktor psikologi.
- 2) Sedangkan faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari luar diri pelajar, digolongkan menjadi faktor nonsosial dan faktor sosial.

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.

Ranah Afektif berkenaan dengan sikap dan nilai. Beberapa ahli mengatakan bahwa sikap seseorang dapat diramalkan perubahannya, bila seseorang telah memilikipenguasaan kognitif tingkat tinggi. Penilaian hasil belajar *afektif* kurang mendapat perhatian dari guru. Para guru lebih banyak menilai ranah kognitif semata-mata. Tipe hasil belajar afektif tampak pada siswa dalam berbagai tingkah laku seperti perhatiannya terhadap pembelajaran, disiplin, motivasi belajar, menghargai guru dan teman sekelas, kebiasaan belajar, dan hubungan sosial.

#### Sikap Rasa Ingin Tahu

Rasa ingin tahu adalah suatu emosi yang berkaitan dengan perilaku ingin tahu seperti eksplorasi, investigasi, dan belajar, terbukti dengan pengamatan pada spesies hewan manusia dan banyak. Istilah ini juga dapat digunakan untuk menunjukkan perilaku itu sendiri disebabkan oleh emosi rasa ingin tahu.

Seperti emosi Rasa ingin tahun merupakan dorongan untuk tahu hal-hal baru, rasa ingin tahu adalah kekuatan pendorong utama di balik penelitian ilmiah dan disiplin ilmu lain dari studi manusia.

Menurut Kemendiknas (2010 : 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.

5. Bertanya tentang sesuatu yang terkait dengan materi pelajaran tetapi di luar yang dibahas di kelas.

#### Sikap Peduli

Menurut Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa (2002, hlm. 841) “Peduli berarti mengindahkan, menghiraukan, memperhatikan. Jadi orang yang peduli adalah orang yang memperhatikan objek.

Menurut buku panduan penilaian sekolah dasar (2016, Hlm. 25) indikator sikap peduli adalah :

1. Ingin tahu dan ingin membantu teman yang kesulitan dalam pembelajaran, perhatian kepada orang lain
2. Berpartisipasi dalam kegiatan sosial di sekolah, misal: mengumpulkan sumbangan untuk membantu yang sakit atau kemalangan
3. Meminjamkan alat kepada teman yang tidak membawa/memiliki
4. Menolong teman yang mengalami kesulitan
5. Menjaga keasrian, keindahan, dan kebersihan lingkungan sekolah
6. Melerai teman yang berselisih (bertengkar)
7. Menjenguk teman atau pendidik yang sakit
8. Menunjukkan perhatian terhadap kebersihan kelas dan lingkungan sekolah.

#### Sikap Percaya Diri

Percaya diri merupakan suatu keyakinan atas kemampuannya sendiri untuk melakukan kegiatan atau tindakan.

1. Berani tampil di depan kelas
2. Berani mengemukakan pendapat
3. Berani mencoba hal baru
4. Mengemukakan pendapat terhadap suatu topik atau masalah
5. Mengajukan diri menjadi ketua kelas atau pengurus kelas lainnya
6. Mengajukan diri untuk mengerjakan tugas atau soal di papan tulis
7. Mencoba hal-hal baru yang bermanfaat
8. Mengungkapkan kritikan membangun terhadap karya orang lain
9. Memberikan argumen yang kuat untuk mempertahankan pendapat.

Adapun penelitian terdahulu yang menjadi acuan yang dilakukan oleh Evi Septia Yulianti (2017) [Http://fip.um.ac.id/penerapan-model-](http://fip.um.ac.id/penerapan-model-)

discovery-learning-untuk-meningkatkan-aktivitas-dan-hasil-belajar-subtema-komponen-ekosistem-kelas-V/17 Mei 2017, 23:38.

Dengan menggunakan model yang sama yaitu *Discovery learning* untuk peningkatan aktivitas dan hasil belajar subtema komponen ekosistem kelas V SDN Cemorokandang 1 Malang.

Hasil dalam penelitian yang telah dilakukan oleh Evi Septia Yulianti (2017) penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *discovery learning* dapat meningkatkan aktifitas dan hasil belajar siswa. Hasil rata-rata aktivitas siswa mengalami peningkatan yakni 69% pada siklus I dengan ketegori cukup, pada siklus II menjadi 78,7 dengan kategori baik, pada siklus III menjadi 86% dengan kategori sangat baik.

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Citrawati Maris (2016)

[Http://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas](http://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas) 17 Mei 2017 23:56

Yang berjudul “Penerapan Model *Discovery Learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Gumuruh 7/9 pada subtema Wujud Benda dan Cirinya”.

Citra Maris menunjukkan bahwa secara keseluruhan meningkatkan hasil belajar dapat ditingkatkan dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat dan pembelajaran yang menarik, pada siklus I dan II hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang cukup drastis yaitu 80% dan pada siklus III hasil belajar siswa telah mencapai target KKM meningkat menjadi 91% dari semua siswa.

Dari kedua jurnal tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *discovery* akan lebih baik dibandingkan menggunakan pembelajaran tradisional.

Ranah Kognitif adalah istilah pengetahuan yang dimaksudkan sebagai terjemahan dari kata *knowledge* dalam taksonomi bloom. Sekalipun demikian, maknanya tidak sepenuhnya tepat sebab dalam istilah tersebut termasuk pula pengetahuan faktual di samping pengetahuan hafalan atau untuk diingat seperti rumus, batasan, definisi, istilah, pasal dalam undang-undang, nama-nama tokoh nama-nama kta. Dilihat dari segi proses belajar, istilah-istilah tersebut memang perlu dihafal dan diingat agar dapat dikuasainya sebagai dasar bagi pengetahuan atau pemahaman konsep-konsep lainnya. (Nana sudjana, 2016, hlm.22-23).

Lorin W. Anderson dan David R kratwohl yang diterjemahkan oleh agung prihantoro (2015, hlm, 61) 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 di ucapkan, 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.

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

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 1 aspek keterampilan yang dikembangkan adalah keterampilan Meronce sesuai tahapan yang benar, mengidentifikasi perubahan bentuk benda melalui percobaan, memprediksi perubahan yang terjadi pada lilin.

Mempraktikan permainan bola besar, melakukan percobaan untuk menguji perubahan wujud benda dengan sistematis dan penuh rasa ingin tahu , membuat laporan pengamatan sederhana.

Mempresentasikan hasil laporan pengamatan dengan sikap mandiri dan sistematis, mencari arti kosakata baku dan tidak baku dengan teliti, menuliskan kembali informasi penting dari bacaan.

Memberikan pendapat yang logis tentang teks bacaan yang telah dibaca dengan sikap penuh percaya diri, mengenal kerajinan khas topeng di daerah masing-masing dengan sikap bangga dan mencintai karya seni,

melakukan studi pustaka dan mencatat hasilnya dengan sistematis, menyebutkan dan membuat tabel barang kebutuhan anggota keluarga,

Membuat tabel daftar barang kebutuhan yang berasal dari daerah lain, membaca bacaan tentang contoh perubahan alam yang disebabkan karena perilaku manusia, mengerjakan soal latihan perkalian pecahan, mengamati dan menganalisa gambar tentang perubahan lingkungan yang disebabkan perilaku manusia

Mengidentifikasi dampak penggunaan pestisida yang berlebihan, mengamati dan mengidentifikasi perilaku manusia yang menyebabkan perubahan alam, menemukan contoh-contoh perubahan perilaku manusia dari waktu ke waktu.

Mengidentifikasi contoh budaya Indonesia yang mulai luntur, mengerjakan soal latihan perkalian pecahan desimal, mengamati serta menganalisis gambar dengan seksama, menjawab pertanyaan berdasarkan gambar dengan penuh sikap rasa ingin tahu, terampil dalam mempraktikkan teknik dasar bermain bola kasti.

Mengetahui dan menjelaskan wujud dan sifat benda serta perubahan wujudnya secara mandiri, mencintai karya seni dengan menganalisa contoh hasil kerajinan ronce dan hasil kerajinan lain merancang pembuatan ronce, peduli dalam memanfaatkan benda yang tidak terpakai untuk kerajinan, menjawab pertanyaan tentang pengelolaan sampah dengan teliti, mandiri dalam membaca dan mencermati teks bacaan tentang sampah dan lingkungan, membaca dan memahami teks bacaan serta mencari arti kosakata baku dan tidak baku dengan teliti,

Mengamati gambar ilustrasi dengan seksama serta menganalisis topik pembelajaran, membaca seksama dan memahami isi bacaan dengan sikap penuh rasa ingin tahu, membuat karya seni ronce dengan kreatif dan terampil, membaca seksama proses perubahan wujud dengan teliti, membedakan proses pemanasan, pendinginan, dan penguapan secara logis dan tepat

Memahami proses perubahan wujud serta menganalisa benda dan perubahannya secara mandiri, melaporkan hasil pengamatan dalam tabel

sederhana yang telah disiapkan dengan sistematis, menulis pemahaman dalam bentuk essay tentang hasil pengamatan perubahan wujud suatu benda.

Membaca dan mencermati teks bacaan dan menyimpulkan permasalahan sosial dan lingkungan di dalamnya dengan kritis, menjawab pertanyaan berdasarkan teks bacaan dan menuliskan kembali informasi penting dari bacaan secara mandiri. 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).

Berdasarkan fakta yang ditemukan peneliti saat observasi di SDN Bongas Cililin Kecamatan Cililin Kabupaten Bandung Barat, memperoleh temuan bahwa hasil belajar siswa di Kelas V, terlihat dari jumlah siswa sebanyak 25 orang siswa, 12 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan, sebanyak 15 orang siswa atau sekitar 65% telah mencapai KKM, sedangkan siswa yang belum mencapai KKM sebanyak 10 orang siswa atau sebanyak 35%.

Selain itu belum munculnya sikap pada diri siswa pada saat kegiatan pembelajaran, terdapat siswa yang belum memiliki rasa kepercayaan diri untuk mengemukakan pendapatnya, siswa tidak memperhatikan saat guru atau temannya berbicara didepan kelas, siswa mengejek hasil karya temannya, kurangnya rasa peduli terhadap lingkungan kelas,

masih terdapat siswa yang membuang sampah sembarangan, kurangnya rasa kepercayaan diri siswa ketika didepan kelas.

Fenomena yang terjadi selama proses pembelajaran di kelas berlangsung diantaranya yaitu, kurangnya rasa ingin tahu siswa, kurangnya rasa peduli terhadap lingkungan sekolah, dan kurangnya rasa percaya diri siswa, pembelajaran hanya terpaku pada buku hal itu membuat pembelajaran menjadi kurang menarik.

Merujuk pada buku guru yang digunakan, pembelajaran yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah tentang “Tema Benda-benda di

Lingkungan Sekitar dari Subtema Wujud Benda dan Cirinya”. Pembelajaran akan dilakukan di kelas V SDN Bongas Cililin. Pada subtema tersebut ada beberapa aspek atau kompetensi yang dikembangkan yaitu mencakup :

1. Sikap  
Rasa ingin tahu, percaya diri, peduli
2. Pengetahuan  
Wujud dan sifat benda serta perubahan wujudnya, perubahan alam yang disebabkan oleh aktifitas manusia, pecahan, meronce, seni kerajinan.
3. Keterampilan  
Mengidentifikasi perubahan bentuk benda melalui percobaan, membuat karya seni ronce dengan kreatif dan terampil, membuat laporan hasil pengamatan dalam tabel.

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.

Pembelajaran merupakan sebuah sistem karena didalamnya terdapat komponen-komponen yang saling berkaitan dan saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Maka dari itu, pembelajaran merupakan peristiwa yang kompleks karena melibatkan sejumlah komponen. Komponen-komponen tersebut meliputi tujuan, materi, model, metode, pendekatan, strategi, media, dan evaluasi. Dalam komponen pembelajaran yaitu model harus dikemas sedemikian rupa oleh guru agar pembelajaran lebih menarik bagi siswa sehingga minat belajar siswa menjadi tinggi.

Dalam penelitian ini model yang akan digunakan adalah Discovery Learning yang merupakan salah satu strategi pembelajaran yang tepat serta menarik perhatian siswa sehingga siswa lebih terfokus pada pembelajaran yang sangat dekat dengan kondisi mereka. Salah satu metode yang cocok diterapkan pada siswa kelas V adalah pembelajaran Discovery Learning.

Apabila ditinjau dari katanya, *discover* berarti menemukan, sedangkan *discovery* adalah penemuan. Dalam kaitannya dengan pendidikan, Oemar Hamalik ( dalam mohammad takdir illahi 2012 : Hlm 29 ) menyatakan bahwa :

*Discovery* adalah proses pembelajaran yang menitik beratkan pada mental intelektual para anak didik dalam memecahkan berbagai persoalan yang dihadapi, sehingga menemukan suatu konsep atau generalisasi yang dapat diterapkan dilapangan.

Dengan kata lain, kemampuan mental intelektual merupakan faktor yang menentukan terhadap keberhasilan mereka dalam menyelesaikan setiap tantangan yang dihadapi , termasuk persoalan belajar yang membuat mereka sering kehilangan semangat dan gairah ketika mengikuti materi pelajaran.

Penguatan peneliti untuk menggunakan model pembelajaran *discovery* sejalan dengan kelebihan model *discovery learning* menurut Mohammad Takdir Ilahi (2012 : Hlm 70)

- a. Dalam penyampaian bahan pada model *discovery learning* menggunakan pengalaman langsung. Kegiatan dan pengalaman tersebut akan lebih menarik perhatian anak didik dan memungkinkan pembentukan konsep – konsep abstrak yang mempunyai makna .
- b. Pembelajaran *discovery* lebih realistis dan mempunyai makna . sebab , para anak didik dapat bekerja langsung dengan contoh – contoh nyata . Mereka langsung menerapkan langsung berbagai bahan uji coba yang diberika guru , sehingga mereka dapat bekerja sesuai dengan kemampuan intelektual yang dimiliki .
- c. *Discovery* merupakan model pembelajaran pemecahan masalah , para anak didik langsung menerapkan prinsip dan langkah awal dalam memecahkan masalah . melalui strategi ini , mereka memiliki peluang untuk belajar lebih instens dalam memecahkan maslah , sehingga dapat berguna dalam menghadapi kehidupan dikemudian hari . *discovery* menitik beratkan pada kemampuan memecahkan suatu persoalan sangat

relevan dengan perkembangan masa kini , dimana kita dituntut untuk berfikir solutif mengenai persoalan yang terjadi di tengah – tengah masyarakat. Itulah sebabnya, discovery perlu diaktualisasikan dalam kehidupan nyata, sehingga kemungkinana anak didik untuk menjawab persoalan kehidupan yang lebih kompleks.

- d. Dengan sejumlah transfer secara langsung , maka kegiatan model pembelajaran discovery akan mudah diserap oleh anak didik dalam memahami kondisi tertentu yang berkenaan dengan aktivitas belajar.
- e. Model pembelajaran discovery banyak memberikan kesempatan bagi anak didik untuk terlibat langsung dalam kegiatan belajar . kegiatan demikian akan membangkitkan motivasi dalam belajar karena sesuai dengan minat dan kebutuhan mereka sendiri .

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pada kelas V SDN Bongas Cililin Kecamatan Cililin Kelurahan Cililin Kabupaten Bandung Barat yang berjudul “Penggunaan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Subtema Wujud Benda dan Cirinya” (Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas V SDN Bongas Cililin Kecamatan Cililin Kelurahan Cililin Kabupaten Bandung Barat).

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas dan hasil penelitian sementara di kelas V SDN Bongas Cililin, maka identifikasi masalahnya sebagai berikut :

1. Sikap rasa ingin tahu pada siswa kelas V SDN Bongas Cililin masih kurang, dilihat dari indikator-indikator keberhasilan rasa ingin tahu yaitu diantaranya, siswa berani tampil di depan kelas, berani mengemukakan pendapat, berani mencoba hal baru, mengemukakan pendapat terhadap suatu topik atau masalah, mengajukan diri menjadi ketua kelas atau pengurus kelas lainnya, mengajukan diri untuk mengerjakan tugas atau soal di papan tulis, mencoba hal-hal baru yang bermanfaat, mengungkapkan kritikan

membangun terhadap karya orang lain, memberikan argumen yang kuat untuk mempertahankan pendapat.

2. Sikap peduli pada siswa kelas V SDN Bongas Cililin masih kurang, dilihat dari indikator-indikator keberhasilan sikap peduli lingkungan yaitu diantaranya, ingin tahu dan ingin membantu teman yang kesulitan dalam pembelajaran, perhatian kepada orang lain, berpartisipasi dalam kegiatan sosial di sekolah, meminjamkan alat kepada teman yang mengalami kesulitan, menjaga keasrian, keindahan, dan kebersihan lingkungan sekolah, meleraikan teman yang berselisih, menjenguk teman atau pendidik yang sakit, menunjukkan perhatian terhadap kebersihan kelas dan lingkungan sekolah.
3. Sikap percaya diri pada siswa kelas V SDN Bongas Cililin masih kurang, dilihat dari indikator-indikator keberhasilan sikap percaya diri yaitu diantaranya,
4. Siswa tidak memperhatikan saat guru berbicara di depan kelas.
5. Kurangnya kemampuan guru dalam mengelola kelas selama pembelajaran.
6. Kurangnya pemahaman siswa pada materi yang disampaikan.
7. Kurang tepatnya guru dalam menggunakan model pembelajaran.
8. Sebagian besar siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang diharapkan, hal tersebut dikarenakan siswa tidak diberikan kesempatan untuk mengaplikasikannya.

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

#### **a. 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. Model pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini adalah model pembelajaran *Discovery Learning*.

2. Materi ajar yang diberikan dengan menggunakan subtema Wujud Benda dan Cirinya.
3. Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SDN Bongas Cililin pada Subtema Wujud Benda dan Cirinya.
4. Fokus penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang meliputi tiga aspek yaitu sikap, pengetahuan dan keterampilan

## **b. Rumusan Masalah**

### **1. Rumusan Masalah Umum**

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

Mampukah model *Discovery Learning* meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Bongas Cililin pada Subtema Wujud Benda dan Cirinya?

### **2. Rumusan Masalah Khusus**

Merujuk pada batasan masalah di atas, maka permasalahan yang ada dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimanakah Perencanaan disusun dengan model *Discovery learning* agar hasil belajar siswa meningkat pada Subtema Wujud Benda dan Cirinya di kelas V ?
2. Mampukah pelaksanaan pembelajaran model *Discovery learning* meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada Subtema Wujud Benda dan Cirinya?
3. Seberapa besar peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan model *Discovery Learning*?
  - a. Berapa peningkatan rata-rata nilai hasil belajar siswa pada 6 kegiatan pembelajaran yang dilakukan?
  - b. Apakah sikap raasa ingin tahu dan peduli lingkungan tumbuh optimal setelah menggunakan model *Discovery Learning*?
  - c. Apakah keterampilan yang dilaksanakan pada setiap pembelajaran tercapai?

4. Bagaimana respon siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan model *Discovery Learning*?

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

##### **1. Tujuan Umum**

Secara umum Penelitian Tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada Subtema Wujud Benda dan Cirinya melalui Model pembelajaran *Discovery Learning* di kelas V.

##### **2. Tujuan Khusus**

1. Untuk mengetahui Perencanaan yang disusun menggunakan model pembelajaran *Discovery learning*, untuk meningkatkan kerjasama dan hasil belajar siswa pada subtema Wujud Benda dan Cirinya di kelas V.
2. Untuk mengetahui pelaksanaan menggunakan model pembelajaran *Discovery learning*, pada subtema Wujud Benda dan Cirinya di kelas V.
3. Untuk mengetahui berapa besar peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan model *Discovery Learning*.
  - a) Untuk mengetahui berapa peningkatan rata-rata nilai hasil belajar siswa pada 6 kegiatan pembelajaran yang dilakukan.
  - b) Untuk mengetahui apakah sikap rasa ingin tahu dan peduli lingkungan tumbuh optimal setelah menggunakan model *Discovery Learning*.
  - c) Untuk mengetahui apakah keterampilan yang dilaksanakan pada setiap pembelajaran tercapai.
4. Untuk mengetahui bagaimana respon siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan model *Discovery Learning*.

## E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dalam penelitian ini, yaitu :

### 1. Manfaat teoritis

Secara teoritis penelitian ini di harapkan untuk mengembangkan ilmu pengetahuan bagi dunia pendidikan pada umumnya, dan bagi guru serta calon guru pada khususnya.

### 2. Manfaat praktis

Secara praktis penelitian ini berguna :

#### a. Bagi Siswa

Dengan penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan, hasil belajar siswa serta kemampuan siswa dalam pembelajaran, khususnya pada subtema Bersyukur atas Keragaman.

#### 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 Wujud Benda dan Cirinya.

#### d. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber masukan bagi sekolah dalam proses pembelajaran, 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.

## F. Definisi Oprasional

Untuk menghindari terjadinya salah pengertian terhadap istilah-istilah yang terdapat dalam variable penelitian ini, maka istilah-istilah tersebut kemudian diidentifikasi sebagai berikut

### 1. Model pembelajaran *Discovery Learning*

Oemar Hamalik , dalam buku (Mohammad Takdir Ilahi 2012 : Hal 29 ) didefinisikan sebagai “ proses pembelajaran yang menitik beratkan pada mental intelektual para anak didik dalam memecahkan berbagai persoalan yang dihadapi, sehingga menemukan suatu konsep atau generalisasi yang dapat diterapkan dilapangan . “

Model *Discovery Learning* adalah “ pembelajaran yang menempatkan siswa lebih banyak belajar sendiri, mengembangkan kekreatifan dalam memecahkan masalah.” (Sagala S, 2011: hlm 196).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan model *Discovery learning* adalah kegiatan pembelajaran tentang menemukan atau penemuan yang menitik beratkan pada kegiatan siswa secara langsung pada suatu permasalahan sehingga dapat di pecahkan.

### 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.

