

BAB I

PENDAHULUAN

A.Latar belakang

Pendidikan pada hakikatnya adalah usaha sadar yang dilakukan oleh manusia untuk mengembangkan pengetahuan dan kepribadiannya. pendidikan ini memiliki peranan penting dalam membina manusia yang memiliki pengetahuan dan keterampilan, serta manusia-manusia yang memiliki sikap positif terhadap segala hal, sehingga dapat dikatakan bahwa pendidikan merupakan satu usaha yang sangat penting dan dianggap pokok dalam kehidupan manusia.

Berdasarkan Pasal I UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan nasional, Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya, selain itu, pasal 3 UU Nomer 20 Tahun 2003 menjelaskan bahwa pendidikan bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada tuhan yang maha esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Tercapainya tujuan pendidikan di indonesia tidak terlepas dari peran guru, siswa, masyarakat maupun lembaga terkait lainnya. Sebagai salah satu upaya peningkatan kualitas menuju tercapainya tujuan tersebut perlu disampaikan suatu upaya perbaikan sistem pembelajaran inovatif yang merangsang siswa untuk mencintai yang akhirnya mau mempelajari dan menyukai kegiatan pembelajaran.

Keberhasilan pendidikan sangat ditentukan mana kala pendidik tersebut dapat mengubah diri siswa, perubahan tersebut dalam arti dapat menumbuh kembangkan potensi-potensi yang dimiliki siswa sehingga siswa dapat memperoleh manfaatnya secara langsung dalam perkembangan pribadinya.

Selain itu keberhasilan suatu tujuan pendidikan nasional diamanatkan dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 akan tercapai bila didukung oleh komponen-komponen pilar pendidikan yang meliputi motivasi

belajar peserta didik, materi pembelajaran, proses pembelajaran, dan tujuan pembelajaran.

Berdasarkan uraian penjelasan UU diatas dapat disimpulkan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar yang bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik dalam proses belajar dan pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin di capai.

Sebagaimana telah dijelaskan oleh Hamalik (2011, hlm 50) bahwa Untuk menentukan keberhasilan dalam proses pembelajaran, terdapat beberapa unsur yang saling berkaitan yaitu : pendidik (guru), siswa, bahan ,motivasi siswa pengajaran(suasana belajar), alat bantu belajar atau media dan sumber pembelajaran

Dengan demikian Aspek yang sangat penting untuk meningkatkan prestasi hasil belajar siswa.dalam proses kegiatan pembelajaran diharapkan adanya suasana yang menarik siswa untuk lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Pembelajaran akan lebih menarik apabila guru menyampaikan dengan metode model dan media yang tepat dalam suatu kegiatan pembelajaran.

Selain hasil belajar untuk menentukan keberhasilan belajar siswa, aspek lainnya seperti aspek sikap, pengetahuan dan keterampilan yang meliputi (sikap percaya diri, sikap peduli, sikap santun, sikap teliti,dan sikap sportif) 1) sikap percaya diri harus dimiliki oleh siswa karena dengan sikap percaya diri siswa lebih yakin pada kemampuan yang dimilikinya.2) sikap peduli juga harus dijaga karena dalam hidup ini apalagi dalam kehidupan di sekolah harus selalu diterapkan sikap peduli antar sesama karena kita akan saling ketergantungan dengan sesama teman. 3) Sikap santu yang sangat penting diterapkan di sekolah karena siswa yang baik harus memiliki sikap santun seperti budi pekerti yang baik, tatakrma,dan cara berbicara yang halus dan baik. 4) Sikap teliti harus dimiliki oleh setiap individu karena dengan sikap teliti siswa dapat melaksanakan suatu pekerjaan atau pembelajaran dengan teliti,cermat,dan baik. 5)Sikap sportif semua siswa harus memiliki sikap sportif karena sikap sportif sangat berpengaruh dalam kegiatan pembelajaran dengan sikap sportif siswa bersikap adil dalam melakukan

sesuatu. misalnya dalam lomba jika menang tidak akan sombong dan jika kalah akan menerima kekalahannya .

Selain aspek sikap ada juga aspek pengetahuan yang meliputi (pemahaman) dengan memiliki pemahaman yang baik siswa selain mengetahui materi yang disampaikan oleh guru siswa juga dapat memahami materi yang disampaikan. dan selanjutnya adalah aspek keterampilan yang meliputi (keterampilan mempraktikan, keterampilan mengurutkan, keterampilan berbicara, dan keterampilan menulis).1) keterampilan mempraktikan, dengan keterampilan mempraktikan siswa dapat mempraktikan apapun yang telah diajarkan dan atau di contohkan oleh guru.2) keterampilan mengurutkan, dengan keterampilan mengurutkan akan memudahkan siswa untuk belajar mengurutkan suatu objek berdasarkan karakteristiknya, misalnya dari yang terkecil sampai yang terbesar.3) keterampilan membaca, dengan keterampilan membaca siswa dengan mudah memahami isi bacaan yang sedang dipelajari.

ketiga aspek di atas sangat mempengaruhi keberhasilan belajar siswa karena selain hasil belajar siswa juga harus memiliki ketiga aspek diatas untuk meningkatkan hasil belajar.

Pendidik sebagai penyampai ilmu harus mampu melakukan kegiatan pembelajaran dengan baik dan lebih menarik sehingga peserta didik termotivasi untuk belajar serta mampu menumbuhkan sikap dengan proses kegiatan pembelajaran yang lebih bermakna. oleh karena itu, pendidikan harus memotivasi peserta didik dalam menyampaikan materi kepada peserta didik dan dapat menyesuaikan materi pelajaran dengan media yang digunakan agar hasil belajar siswa dapat meningkat”.

Media pembelajaran sangat baik digunakan Untuk meningkatkan hasil belajar sebagaimana telah dijelaskan oleh Criticos dalam Daryanto (2010, hlm 4) mengatakan bahwa, Media adalah segala sesuatu benda atau komponen yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa dalam proses belajar”. Hal ini akan meningkatkan hasil belajar siswa.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu sebagai perantara untuk memperjelas suatu materi ajar yang kurang jelas dan yang masih rumit sehingga kerumitan itu berkurang media juga sebagai alat bantu mengajar untuk menjadikan kegiatan proses belajar lebih menarik siswa untuk aktif dan dapat mengeksplorasi pengetahuannya sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa .

Sebagaimana telah dijelaskan oleh Dimiyati dan mudjiono (2013, hlm 3) Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar, dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar .

Sependapat dengan Nawawi dalam Susanto (2013, hlm 5) yang menyatakan bahwa hasil belajar diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu.

Berdasarkan teori diatas bahwa hasil belajar adalah suatu keberhasilan dalam kegiatan pembelajaran yang diukur dari penilaian kegiatan belajar atau proses belajar.

Dengan demikian dapat disimpulkan perlunya media dan model pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa, maka diperlukan adanya pembelajaran yang dapat memotivasi siswa agar siswa lebih bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran.

Selama ini proses pembelajaran belum memberikan pengalaman langsung pada siswa. Pembelajaran masih berpusat pada guru, ceramah menjadi pilihan utama dalam menyampaikan materi, sehingga pembelajaran menjadi kurang bermakna bagi siswa, guru terkadang merasa kesulitan ketika menggunakan media dan model pembelajaran yang seharusnya membantu proses kegiatan pembelajaran dan mengoptimalkan siswa lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran, penggunaan model pembelajarn yang kurang tepat dan kurang bermakna pada siswa, penggunaan buku teks sebagai sumber belajar pun kurang optimal

Kondisi umum di lapangan khususnya di SDN Pamucatan 1 menyatakan, bahwa kurikulum 2013 belum diterapkan dan baru mau diterapkan tahun ajaran 2018, kualitas guru rendah. Para pendidik yang masih belum bisa membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Para pendidik yang hanya menggunakan metode ceramah tanpa menerapkan model yang tepat untuk proses kegiatan pembelajaran. Para pendidik tidak sedikit yang tidak mengerti apa yang diajarkannya. Anak didik tidak di tuntut untuk berfikir realistik tetapi lebih menekankan pada aspek hafalan. Kemudian dalam menyampaikan materi pendidik tidak menarik perhatian siswa kurangnya penggunaan media pembelajaran dalam proses kegiatan belajar, sehingga siswa jenuh dengan materi yang diajarkan.

Kondisi khusus yang ada di SDN Pamucatan 1 didapatkan data bahwa jumlah siswa yang pada tahun ajaran 2017/2018 adalah kelas I yang pada tahun ajaran yang akan datang yaitu tahun ajaran 2018/2019 menjadi kelas II yang jumlahnya 20 siswa, terdiri dari 14 orang siswa perempuan dan 6 orang siswa laki-laki. Permasalahan yang dihadapi di dalam kelas adalah masalah proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran siswa kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir secara logis, sistematis, rinci, menumbuhkan sikap (percaya diri, peduli, santun, teliti, dan sportif) dan meningkatkan pengetahuan dalam aspek pemahaman serta meningkatkan keterampilan membaca siswa untuk meningkatkan hasil belajar siswa,

Berdasarkan data yang di peroleh dari hasil wawancara dengan guru yang mengajar di kelas II SDN Pamucatan 1 kecamatan nagreg, kabupaten bandung. Terdapat beberapa masalah yang terjadi di SDN tersebut, yaitu : 1). menunjukkan belum tercapainya hasil belajar siswa. 2) rendahnya sikap percaya diri siswa, terlihat pada kegiatan pembelajaran berlangsung siswa terlihat kurang percaya diri ketika membaca di depan kelas. 3) rendahnya sikap peduli siswa, terlihat hanya sebagian siswa yang peduli terhadap temannya di kelas. 4) rendahnya sikap santun. 5) rendahnya sikap teliti ketika mengerjakan tugas. 6) rendahnya sikap sportif ketika proses pembelajaran seperti siswa kurang menerima kekalahan ketika mengikuti perlombaan. 6) rendahnya pemahaman siswa, siswa hanya menghafal materi tanpa memahaminya. 7) rendahnya keterampilan mempraktekan dalam kegiatan

pembelajaran.8) rendahnya keterampilan mengurutkan. 9) rendahnya keterampilan membaca siswa sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa.10)pembelajaran kurang menarik siswa dan cenderung membosankan sehingga proses kegiatan pembelajaran dikatakan monoton hal ini terlihat pada proses kegiatan pembelajaran ada sebagian siswa yang asik mengobrol dengan temannya.

Fakta diatas menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran yang berlangsung guru hanya menggunakan metode ceramah. Metode ceramah dianggap sebagai metode yang paling gampang dilakukan. Pembelajaran diawali dengan ceramah dan mencatat dimana siswa hanya sebagai pendengar sehingga kurang melibatkansiswasecara langsung. Akan tetapi guru juga pernah menggunakan metod diskusi dan kelompok tetapi metode tersebut kurang di pahami sehingga menimbulkan hal yang kurang baik seperti pembelajaran menjadikurang kondusif, siswa cenderung ribut, dan mengobrol saat kegiatan diskusi berlangsung.kurang nya interaksi aktif antara siswa dan guru. Tugas guru bukan hanya sekedar menyampaikan materi ajar, namun keterlibatan siswa aktif dan penggunaan media dan sumber belajar menjadi hal yang tidak kalah pentingnya. Agar dapat memancing siswa untuk terlibat aktif dalam kegiatan belajar-mengajar, guru diuntut untuk lebih kreatif dalam menyelenggarakan kegiatan pembelajaran, diantaranya adalah dengan menguasai dan dapat menerapkan berbagai model dan media pembelajaran yang menggunakan berbagai sumber belajar yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan, sehingga dapat tercipta kondisi kegiatan pembelajaran yang baik di kelas dan tujuan pembelajaran yang telah di tetapkan dapat tercapai dengan baik. Hal ini dapat mempengaruhi hasil belajar siswa yang baik pula.

Diharapkan dengan menggunakan media gambar dan kartu huruf (puzzle) dengan model pembelajaran *Discovery learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa, di mana siswa lebih aktif, kreatif, dan terampil dalam melaksanakan pembelajaran. Selain itu dapat memudahkan guru dalam memberikan pemahaman bagi siswa dan pembelajaran lebih berhasil guna menumbuhkan kemampuan membaca dan meningkatkan hasil belajar.

Untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran perlu digunakan nya media pembelajaran dan model pembelajaran yang sesuai dengan materi ajar. Sebagaimana telah dijelaskan oleh Dina Indriana (2011, hlm. 64-65) bahwa Media gambar mempunyai keunggulan yang di antaranya sudah umum digunakan, mudah dimengerti, dapat dinikmati, mudah dan murah didapat atau dibuat, dan banyak memberikan penjelasan daripada menggunakan mdia verbal. Media gambar apa adanya, sehingga anakdidik mampu untuk mengingatnya dengan lebih baik dibandingkan dengan metode verbal. Selain itu mediagambar juga bisa memecahkan masalah yang ada dalam media oral/verbal, yakni dalam hal keterbatasan daya ingat dalam bercerita atau menjelaskan sesuatu.

Sependapat dengan penjelasan Hariyanto (2009, hlm 84-85) bahwa media flashcard adalah kartu yang sudah diberi tulisan dan dibalik kartu disertakan gambar dari kata yang dimaksud.

Dari beberapa penjelasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa Media flashcard adalah berupa kartu gambar yang dapat di buat sendiri atau dapat kita dapatkan di toko buku yang disesuaikan dengan kebutuhan

Adapun Kelebihan media bergambar yang dijelaskan oleh sadiman, dkk (2008, hlm 29-31) adalah sebagai berikut:

1. Sifat nya konkret, lebih realistismenunjukkan pokok masalah di bandingkan dengan media verbal.
2. Dapat mengatasi batasan ruang dan waktu.
3. Dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita.
4. Dapat memperjelas suatu masalah dalam bidang apa saja dan untuk tingkat usiberapa saja.
5. Harganya murah, mudah di peroleh, dan digunakan tanpa memerlukan peralatan khusus.

Sependapat dengan Arsyad (2012, hlm 121) bahwa kartu huruf adalah kartu kecil yangberisi gambar-gambar , teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun anak kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu,dapat di gunakan untuk melatih anak dalam mengeja dan memperkaya kosa kata untuk memudahkan anak dalam pembelajaran membaca.

Sedangkan pemahaman yang diberikan oleh Sujiono (2009, hlm 8) bahwa kartu huruf adalah kartu pintar yang berisi gambar yang dirancang

Selain kekurangan ada juga kelebihan kartu huruf dan angka yang dijelaskan oleh Irkham (2010, hlm 10) sebagai berikut :

1. Mudah dibawa-bawa, dengan ukuran kecil sehingga membuat media kartu dapat disimpan di tas bahkan saku sehingga tidak membutuhkan ruang yang luas, dapat digunakan di mana saja, di kelas maupun di luar kelas.
2. Praktis, dilihat dari cara pembuatannya, media kartu huruf sangat praktis, dalam menggunakan media ini guru tidak perlu keahlian khusus.
3. Media ini tidak perlu menggunakan listrik, jika akan digunakan tinggal menyusun urutan huruf
4. Setelah digunakan tinggal disimpan kembali dengan cara diikat atau menggunakan kotak khusus supaya tidak tercecer.
5. Gampang diingat, karakteristik media kartu huruf adalah menyajikan huruf-huruf pada setiap kartu yang disajikan.
6. Menyenangkan, media kartu huruf dalam penggunaannya bisa melalui permainan misalnya siswa secara berlomba-lomba mencari satu kartu yang dituliskan huruf maupun angka tertentu yang disimpan secara acak, dengan cara berlari siswa berlomba untuk mencari sesuai perintah.

Selain media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa perlu digunakan juga model pembelajaran yang cocok dengan media yang akan digunakan sebagaimana telah dijelaskan oleh Agus N. Cahyo (2013, hlm. 100) bahwa *Discovery Learning* adalah metode mengajar yang mengatur pengajaran sedemikian rupa sehingga anak memperoleh pengetahuan yang sebelumnya belum diketahui tidak melalui pemberitahuan, tetapi menemukan sendiri.

Sejalan dengan hal itu menurut John M. Echol dan Hasan Sadili (dalam Muhammad Takdir Illahi 2012, hlm. 29) Apabila ditinjau dari katanya, *discover* berarti menemukan, sedangkan *discovery* adalah penemuan.

Sedangkan menurut Kosasih (dalam jurnal Dwi Nanda Aprilia Vena Santi, Wiyasa dan Suniasih, 2016, hlm. 3) mengatakan “Model *Discovery Learning* adalah mengajak siswa untuk menemukan pengetahuan baru seperti pengertian suatu konsep atau objek-objek pembelajaran”. Model ini mengajak siswa berperan sebagai seorang ilmuwan yang menemukan sesuatu yang sederhana.

Berdasarkan beberapa penjelasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Discovery learning* merupakan pembelajaran yang mengandung pendekatan secara menyeluruh dengan cara mengarahkan siswa untuk menemukan suatu hal dengan meneliti secara sistematis yang melibatkan seluruh siswa aktif dalam proses pembelajaran sehingga dengan penggunaan model *discovery learning* ini guru bisa memancing siswa lebih aktif dalam proses kegiatan pembelajaran sehingga model pembelajaran ini cocok digunakan dengan media gambar dan kartuhuruf (puzzle)

Hasil penelitian terdahulu yang menjadi upaya penelitian memperbaiki kekurangan dan meningkatkan kelebihan dalam penelitian tersebut yang akan dilakukan oleh peneliti.ada beberapa peneliti terdahulu yang berkaitan antara lain :

Berdasarkan peneliti RR nunung sinta sari (2013)yang berjudul “ analisis mediagambar dan kartuhuruf dalam pembelajaran pengenalan huruf abjad SDN pertiwi “ hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan mediakartu huruf padapembelajaran pengelanan huruf anakusia 5-8 tahun dapat membuat proses belajar menjadilebih efektifdan bermanfaat bagi anak.bila di presentasikan adalah 72% anak mengenal huruf abjad dan 27.7% anak masih keliru terhadap huruf abjad.

Berdasarkan peneliti ni madesri artini,nyoman jampel dan gedhe wawan sudata (2012) di SDN mutiara tahun pelajaran 2012/2013.hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan anak dalam mengenal tiap kata dalam kalimat, kemampuan anak dalam mengenal kalimat anak didik pada siklus I dapat dipresentasikan klasikal 51% dan pada siklus II 73% dengan peningkatan sebesar 22% hal ini menunjukkan bahwa dengan penerapan metode penggunaan media kartu huruf terbukti dapat meningkatkan kemampuan anak dalam membaca.

Sehubungan dengan pernyataan diatas peneliti akan menulis skripsi dengan judul “ **Meningkatkan hasil belajar melalui penggunaan media gambar**

dan kartu huruf (puzzle) dengan model *Discovery learning* pada tema 1 subtema hidup rukun di tempat bermain”

Merujuk pada permasalahan di atas pada subtema hidup rukun di tempat bermain maka hasil belajar peserta didik dapat ditunjukkan dengan kerjasama peserta didik dan media yang digunakan peserta didik yang mewakilinya. Pembelajaran yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah tentang subtema hidup rukun di tempat bermain di kelas II SDN Pamucatan 1. Di dalam subtema tersebut ada beberapa aspek atau kompetensi yang akan dikembangkan mencakup :

1. Sikap
Percaya diri, peduli, santun, teliti, sportif.
2. Pengetahuan
Pemahaman.
3. Keterampilan
4. Mempraktikan , mengurutkan, berbicara, menulis

Berdasarkan latar belakang di atas, kiranya perlu adanya perbaikan kualitas pembelajaran melalui penelitian tindakan kelas (PTK) dengan menggunakan media dan model pembelajaran yang tepat, sehingga peneliti tertarik menggunakan media gambar dan kartu huruf (puzzle) pada subtema hidup rukun di tempat bermain yang akan membawa siswa dalam suasana belajar yang lebih menarik, dengan judul penelitiannya: **“Meningkatkan Hasil Belajar Melalui Penggunaan Media Gambar Dan Kartu Huruf (Puzzle) dengan model *discovery learning* pada tema 1 subtema hidup rukun di tempat bermain”** (Penelitian tindakan kelas pada subtema hidup rukun di tempat bermain kelas II SDN Pamucatan 1 Kab. Bandung)

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diutarakandiatas, maka identifikasi masalah yang diangkat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. guru kurang memahami dalam menyusun pelaksanaan pembelajaran (RPP).
2. Guru tidak terbiasa melaksanakan pembelajarn menggunakan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).
3. Penerapan kurikulum 2013 yang baru diterapkan mengakibatkan guru kurang memahami kurikulum tersebut.

4. Kurangnya kreativitas guru dalam mengemas media dan model pembelajaran untuk diterapkan dan dipakai dipembelajaran tematik.
5. Guru tidak terbiasa menggunakan media dan model pembelajaran.
6. Pembelajaran terpusat pada guru, sehingga siswa cenderung pasif dalam kegiatan pembelajaran.
7. Kurangnya media dan model pembelajaran yang digunakan guru ketika proses kegiatan pembelajaran.
8. Tidak maksimalnya guru dalam menyampaikan materi yang disampaikan, hal ini dikarenakan guru kurang menguasai materi.
9. kurangnya kepedulian sikap siswa terhadap kegiatan pembelajaran dikelas sehingga banyak yang tidak memperhatikan pada saat guru menjelaskan.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah didapatkan, rumusan masalah yang diangkat oleh peneliti sebagai berikut :

1. Secara umum

Dapatkah penggunaan media gambar dan kartu huruf (puzzle) dengan model pembelajaran *discovery learning* meningkatkan hasil belajar siswa kelas II SDN Pamucatan 1 pada subtema hidup rukun di tempat bermain.

2. secara khusus

pemetaan indikator hasil belajar yang harus di tingkatkan pada subtema hidup rukun di tempat bermain yaitu aspek sikap yang meliputi sikap percaya diri, sikap peduli, sikap santun, sikap teliti, sikap sportif. Aspek pengetahuan yang meliputi pemahaman, dan aspek keterampilan meliputi mempraktikan, mengurutkan, berbicara, dan menulis. namun berhubung dengan keterbatasan waktu, keterbatasan pengetahuan, dan keterbatasan biaya maka penulis membatasi aspek tersebut yang ada pada subtema hidup rukun di tempat bermain, yaitu :

- a. Bagaimanakah guru menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar dengan penggunaan media gambar dan kartu huruf (puzzle) dengan model *discovery learning* pada subtema hidup rukun di tempat bermain kelas II SDN Pamucatan 1?
- b. Bagaimanakah proses pembelajaran dilakukan menggunakan media gambar dan kartu huruf (puzzle) dengan model *Discovery learning* agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas II SDN Pamucatan 1 pada subtema hidup rukun di tempat bermain kelas ?

- c. Mampukah penggunaan media gambar dan kartu huruf (puzzle) dengan model *Discovery Learning* meningkatkan sikap peduli siswa kelas II SDN Pamucatan 1 pada subtema hidup rukun ditempat bermain agar meningkatkan hasil belajar siswa ?
- d. Mampukah penggunaan media gambar dan kartu huruf (puzzle) dengan model *Discovery Learning* meningkatkan sikap santun siswa kelas II SDN Pamucatan 1 pada subtema hidup rukun ditempat bermain agar meningkatkan hasil belajar siswa ?
- e. Mampukah penggunaan media gambar dan kartu huruf (puzzle) *Discovery Learning* meningkatkan pemahaman siswa kelas II SDN Pamucatan 1 pada subtema hidup rukun ditempat bermain agar meningkatkan hasil belajar siswa ?
- f. Mampukah penggunaan media gambar dan kartu huruf (puzzle) dengan model *Discovery Learning* meningkatkan keterampilan membaca teks kalimat yang ada pada pembelajaran subtema hidup rukun di tempat bermain siswa kelas II SDN Pamucatan 1 agar meningkatkan hasil belajar siswa ?

D. Tujuan penelitian

1. Tujuan umum

Berdasarkan perumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian secara umum yaitu untuk meningkatkan hasil belajar siswa dikela II SDN Pamucatan 1 pada subtema hidup rukun di tempat bermain menggunakan media gambar dan kartu huruf (puzzle) dengan model *Discovery Learning*.

2. Tujuan khusus

Untuk lebih rincinya tujuan dari penelitian tindakan kelas ini, penulis menyusun beberapa tujuan secara khusus, yaitu diantaranya :

- a. Ingin menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dalam meningkakan hasil belajar dengan penggunaan media gambar dan kartu huruf(puzzle) dengan model *Discovery Learning* pada subtema hidup rukun di tempat bermain kelas II SDN Pamucatan 1?

- b. Ingin melaksanakan pembelajaran dengan cara menggunakan media gambar dan kartu huruf(puzzle) dengan model *Discovery Learning* agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas II SDN Pamucatan 1 pada subtema hidup rukun di tempat bermain kelas ?
- c. Ingin menggunakan media gambar dan kartu huruf (puzzle) dengan model *Discovery Learning* meningkatkan sikap peduli siswa kelas II SDN Pamucatan 1 pada subtema hidup rukun ditempat bermain agar meningkatkan hasil belajar siswa ?
- d. Ingin menggunakan media gambar dan kartu huruf (puzzle) dengan model *Discovery Learning* meningkatkan sikap santun siswa kelas II SDN Pamucatan 1 pada subtema hidup rukun ditempat bermain agar meningkatkan hasil belajar siswa ?
- e. Ingin menggunakan media gambar dan kartu huruf (puzzle) dengan model *Discovery Learning* meningkatkan pemahaman siswa kelas II SDN Pamucatan 1 pada subtema hidup rukun ditempat bermain agar meningkatkan hasil belajar siswa ?
- f. Ingin menggunakan media gambar dan kartu huruf (puzzle) dengan model *Discovery Learning* meningkatkan keterampilan mempraktikan siswa kelas II SDN Pamucatan 1 pada subtema hidup rukun ditempat bermain agar meningkatkan hasil belajar siswa ?

E. Manfaat penelitian

Penelitian ini disusun dengan harapan memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis.

1. Manfaat teoritis

Berdasarkan perumusan masalah diatas, secara teoritis manfaat dari penelitian ini adalah meningkatkan minat dan hasil belajar siswa terkait digunakannya penggunaan media gambar dan kartu huruf (puzzle) dengan model *Discovery Learning* untuk menumbuhkan kemampuan membaca siswa kelas II SDN Pamucatan 1 pada subtema hiduprukun di tempat bermain.

2. Manfaat praktis

Hasil penelitian ini akan memberikan manfaat berarti terhadap perseorangan atau institusi, seperti :

a. Siswa

- 1) Meningkatkan hasil belajar siswa kelas II SDN Pamucatan 1 pada subtemahidup rukun di tempat bermain melaluipenggunaan media gambar dan kartu huruf (puzzle) dengan model *Discovery Learning*.
- 2) Meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas II SDN Pamucatan 1 pada subtema hidup rukun ditempat bermain melalui penggunaan media gambardan kartu huruf(puzzle) dengan model *Discovery Learning*.
- 3) Sebagai wahana dan fasilitas untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa.

b. Guru

- 1) Mampu menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dengan menggunakan media gambar dan kartu huruf (puzzle) dengan model *Discovery Learning* untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa kelas II SDN Pamucatan 1 pada subtema hidup rukun di tempatbermain.
- 2) Mampu menerapkan media gambar dan kartu huruf (puzzle) dengan model *Discovery Learning* pada subtema hidup rukun di tempat bermain pada siswa kelas II SDN Pamucatan 1.
- 3) memperoleh gambaran dan menjadikan suatu alternatif teknik pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa.
- 4) Memberikan pengalaman barupa mengatasi permasalahan pembelajaran melalui pelaksanaan penelitian tindakan kelas.

c. Sekolah

Meningkatnya kualitas sekolah melalui peningkatan kompetensi guru serta peningkatan minat dan hasil belajarsiswa sehingga mutululusan dari sekolah tersebut meningkat.

d. Peneliti

- 1) Mendapatkan wawasan tentang penerapan penggunaan media gambar dan kartu huruf (puzzle) dengan model *Discovery Learning*.

- 2) Penelitian ini bisa di gunakan sebagai dasar berpikir secara ilmiah, kreatif, dan inovatif, selain itu, bisa digunakan sebagai sarana untuk menyesuaikan antara teori-teori yang dikaji dengan keadaan di lingkungan sekolah.

F. Definisi operasional

Agar penelitian ini sesuai dengan tujuan yang diharapkan dan menghindari kesalah pahaman, maka perlu diberikan definisi operasional yaitu :

1. **Media gambar** : media gambar adalah suatu gambaran yang berkaitan dengan materi pelajaran yang berfungsi untuk menyampaikan pesan dari guru kepada siswa. Media gambar ini dapat membantu siswa untuk mengungkapkan informasi yang terkandung dalam masalah sehingga hubungan antar komponen dalam masalah tersebut dapat terlihat dengan lebih jelas.
2. **Media kartuhuruf (puzzle)**: media kartu huruf(puzzle) adalah kartu abjad yang berisi gambar,huruf,tanda simbol, yang meningkatkan atau menuntun anak yang berhubungan dengan simbol-simbol tersebut.
3. **Model pembelajaran discovery learning** : sebagaimana telah dijelaskan oleh Schunk (dalam jurnal Marina Rizki Tri Cahyani, Sri Dwiastuti, dan Maridi, 2015, hlm. 115) mengatakan “*Discovery Learning* adalah model pembelajaran yang memerlukan pengajuan pertanyaan, permasalahan, maupun situasi yang membingungkan untuk diselesaikan dan dorongan bagi siswa untuk membuat tebakan-tebakan jawaban yang intuitif saat mereka tidak yakin”. Sementara menurut Kurniasih (dalam jurnal Mawardi dan Marianti, 2016, hlm. 131) mengatakan “*Discovery Learning* adalah teori belajar yang didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang terjadi bila pelajar tidak disajikan dengan pelajaran dalam bentuk finalnya, tetapi diharapkan siswa mengorganisasi sendiri *Discovery Learning* masalah yang dihadapkan kepada siswa semacam masalah yang direkayasa oleh guru”. Berdasarkan definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa *discovery learning* merupakan pembelajaran yang mengandung pendekatan secara menyeluruh dengan cara mengarahkan siswa untuk menemukan suatu hal dengan

meneliti secara sistematis yang melibatkan seluruh siswa aktif dalam proses pembelajaran sehingga dengan penggunaan model *discovery learning* ini guru bisa memancing siswa lebih aktif dalam proses kegiatan pembelajaran.

- 4. Sikap peduli :** sikap peduli adalah sebuah sikap keberpihakan kita untuk melibatkan diri dalam persoalan, keadaan atau kondisi yang terjadi disekitar kita.

Sebagaimana dijelaskan oleh agus prasetyo dalam kurniawan (2013, hlm 42) peduli adalah sikap tindakan selalu ingin memberikan bantuan kepada orang lain masyarakat yang membutuhkan .

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa sikappeduli adalah sikapyang selalu ingin memberikan bantuan disaat orang lain memerlukan bantuan kita.

- 5. Sikap santun :** sikap santun adalah sikap yang meliputi budi pekerti yang baik,tatakrama, halus dalam perkataan , dan baik.

Sebagaimana dijelaskan oleh suandi (2013, hlm 105) kesantunan atau kesopan santunan atauetika adalah tata cara, adat, atau kebiasaan yang berlaku dalam masyarakat “kesantunan ini terbentuk dalam ruang lingkup daerah pada masyarakat tertentu.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa sikap santun adalah sikap yang meliputi etika, tatakrama,budi pekerti yang baik dan halus dalam perkataan.

- 6. Pemahaman :** pemahaman adalah kemampuan seseorang untuk mengerti, memahami, sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan diingat.

Sebagaimana dijelaskan suharsimi arikunto (1995, hlm 115) pemahaman siswa diminta untuk membuktikan bahwa ia memahami hubungan sederhana diantara fakta-fakta atau konsep-konsep.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa pemahaman adalah proses yang buan hanya mengetahui suatu pengetahuan saja tapi dapat memahami dan mengartikan suatu pengetahuan tersebut.

7. **Keterampilan membaca:** keterampilan membaca adalah keterampilan mengenal memahami isi bacaan atau tulisan. Kegiatan membaca dapat bersuara dan dapat pula tidak bersuara (didalam hati)

Keterampilan membaca yang dijelaskan oleh Dalman (2013, hlm 5) yaitu bahwa keterampilan membaca adalah suatu keterampilan dalam kegiatan yang berupaya untuk menemukan berbagai informasi yang terdapat dalam tulisan.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat di simpulkan bahwa keterampilan membaca adalah suatu keterampilan dalam mengenal dan memahami tulisan dalam bentuk huruf, kata, dan kalimat yang bacaannya guna memperoleh informasi yang terdapat dalam bacaan. Dengan membaca kita dapat mengetahui isi dunia dan pola berpikir kita menjadi berkembang. Dengan demikian membaca sangat penting dilakukan dengan membaca kita bisa mengetahui hal-hal baru. Dan membaca juga salah satu aspek keterampilan yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

8. **Hasil belajar :** hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya

Sebagaimana telah dijelaskan oleh Nawawi dalam Susanto (2013, hlm 5) yang menyatakan bahwa hasil belajar diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat di simpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil yang diperoleh dari kegiatan pembelajaran yang diukur dari keberhasilan pembelajaran.

“Meningkatkan Hasil Belajar Melalui Penggunaan Media Gambar Dan Kartu Huruf (Puzzle) dengan model *Discovery Learning* pada tema 1 subtema hidup rukun di tempat bermain”

Dengan begitu, maksud dari judul penelitian ini yaitu menggunakan media gambar dan kartu huruf (puzzle) pada subtema hidup rukun di tempat

bermain untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada aspek kognitif yaitu pemahamannya, aspek afektif pada sikap peduli dan santun, serta aspek psikomotor yaitu keterampilan membaca peserta didik kelas II SDN Pamucatan 1.

G. Sistematika Skripsi

Sistematika skripsi ini terdiri dari 5. bab yang pertama yaitu Bab I Pendahuluan Bab ini merupakan bagian awal dari skripsi yang menguraikan adanya pembahasan latar belakang penelitian berkaitan dengan kesenjangan harapan dan fakta dilapangan,identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, sistematika skripsi. Yang kedua yaitu BabII Kajian Teori Dan Kerangka Berpikir Bab ini berisi adanya pembahasan kajian teori-teori yang akan dibahas,kerangka penelitian, analisis dan pengembangan materi pembelajaran, Yang ketiga yaitu Bab III Metode Penelitian Bab ini menjelaskan secara sistematis dan terperinci adanya pembahasan seperti metode penelitian, subjekdan objek penelitian, pengumpulan data, dan instrumen, teknik analisis data dan prosedur penelitian.Yang ke empat yaitu Bab IV Hasil Penelitian Dan Pembahasan Bab ini mengemukakan tentang hasil penelitian yang telah dicapai adanya pembahasan seperti hasil dan temuan penelitian dan pembahasan penelitian. Dan yang ke lima yaitu Bab V Kesimpulan dan Saran Bab terakhir ini menyajikan simpulan terhadap hasil analisis temuan dari penelitian adanya pembahasan seperi kesimpulan dan saran.