**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang Masalah**

Pembelajaran di SD disesuaikan dengan karakteristik usia anak dan kompetensi yang harus dikuasai oleh siswa dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Dengan demikian proses belajar mengajar dan berbagai aspek yang menyertai pembelajaran di SD harus memberikan pemahaman yang bermakna bagi siswa. Suatu pembelajaran yang bermakna tentu saja didukung oleh berbagai faktor pengiring salah satunya yaitu metode pembelajaran.

Guru merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan dalam proses belajar mengajar. Proses belajar itu sendiri merupakan sesuatu yang sangat fundamental dalam setiap jenis dan jenjang pendidikan. Ini berarti berhasil atau tidaknya tujuan pendidikan tergantung pada proses dan interaksi belajar yang dilakukan guru terhadap siswa.

Agar dapat menyelenggarakan pengajaran secara efektif, guru harus meningkatkan kompetensinya dalam mengajar, selain itu guru dituntut untuk memberikan kesempatan belajar seluas-luasnya kepada sisiwa. Hal ini berarti kesempatan belajar semakin banyak dan maksimal. Sedangkan dalam meningkatkan kualitas belajar mengajar, hendaknya guru mampu merencanakan program pengajaran dan sekaligus mampu pula melakukannya dalam bentuk interaksi belajar mengajar. (Usman, 2001:1).

**1**

Didalam ilmu pendidikan, usaha-usaha atau perbuatan pendidik yang ditujukan untuk melaksanakan tugas mendidik itu disebut juga alat-alat pendidik atau metode pendidikan (Ngalim Purwanto, 1995:176). Penggunaan alat-alat pendidikan atau metode pendidikan bukan hanya soal teknis belaka tetapi mempunyai hubungan yang erat sekali dengan pribadi yang menggunakannya. Dalam konteks pendidikan formal, kegiatan belajar mengajar merupakan fungsi pokok dan usaha yang paling strategis guna mewujudkan tujuan yang diemban oleh suatu lembaga pendidikan. Dalam rangka pelaksanaan fungsi dan tugas institusional tersebut, guru menempatkan kedudukan sebagai figur sentral.Uno (2010) mengemukakan bahwa metode pembelajaran merupakan cara-cara yang digunakan pengajar atau instruktur untuk menyajikan informasi atau pemahaman baru, menggali pengalaman peserta belajar, menampilkan unjuk kerja peserta belajar dan lain-lain. Metode ini memegang peranan penting dalam rangkaian sistem pembelajaran. Maka dari itu diperlukan kecer-dasan dan kemahiran guru dalam memilih metode pembelajaran.

Metode pembelajaran yang diterapkan guru banyak memungkinkan siswa belajar proses, bukan hanya belajar produk. Hal tersebut sesuai dengan simpulan Gagne & Briggs (1982) bahwa belajar proses dapat memungkinkan tercapainya tujuan belajar baik secara kognitif, afektif maupun psikomotor. Oleh karena itu metode pembelajaraan diarahkan untuk mencapai sasaran tersebut, yaitu lebih banyak mene-kankan pembelajaran proses (Sumiati dan Asra, 2009: 91). Metode pembelajaran menekankan pada proses belajar siswa secara aktif dalam upaya memperoleh kemampuan hasil belajar .

Sehubungan dengan tugas tersebut, para guru selaku pendidik hendaknya benar-benar memahami arti belajar dengan segala aspek, bentuk dan manifestasinya. Banyak orang yang berangapan bahwa belajar adalah mengumpulkan atau menghafalkan fakta-fakta yang terdapat dalam materi yang disampaikan, selain itu ada juga yang memandang belajar sebagai suatu latihan seperti yang sering dilakukan pada latihan membaca dan menulis. Dari persepasi yang dikemukakan di atas, biasanya orang-orang tersebut akan merasa puas ketika mereka telah mampu memperlihatkan keterampilan jasmaniah tertentu walaupun tanpa pengetahuan mengenai arti, hakikat, dan tujuan keterampilan tersebut.

Guru yang inovatif dan kreatif akan mampu membangun daya imajinasi dan krreatifitas siswanya yang secara otomatis memberikan pengaruh positif pada peningkatan minat dan preatasi belajar siswa. Subtema 1 hewan dan tumbuhan dilingkungan rumahku merupakan salah satu materi pengembangan kognitif yang ada pada jenjang pendidikan usia dini dan tidak sedikit anak yang merasa kesulitan dalam memahami materi ini. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa.

Setelah mengadakan observasi dan pengumpulan data sebagai langkah awal di kelas IV SDN 3 Cintaratu pada Subtema 1 hewan dan tumbuhan dilingkungan rumahku. Ternyata pada pembelajan sub tema ini sebanyak 4 orang anak dari 16 orang yang dapat menjelaskan dengan bahasa sendiri tentang hewan dan tumbuhan dilingkungan rumahku dan 12 orang anak kurang memahami materi pelajaran. Dari sini terlihat rendahnya hasil belajar siswa menunjukkan tingkat pemahaman yang masih lemah terhadap materi pelajaran. Berasal dari masalah tersebut diperlukan adanya perbaikan pembelajaran, sehingga bisa meningkatkan pemahaman siswa dan hasil belajar siswa.

1. **Identifikasi Masalah**

Pembelajaran Tematik di kelas IV dengan kurikulum 2013 baru diterapkan di kabupaten pangandaran. Berdasarkan latar belakang permasalahan yang ditemukan di SD Negeri 3 Cintaratu , penulis merasa perlu melaksanakan penelitian tentang upaya meningkatkan hasil belajar siswa dan kerjasama siswa di dalam kelas. Penelitian yang akan dilakukan berjudul “penerapan model *discovery learning* untuk meningkatkan kerjsama dan hasil belajar pada subtema 1 hewan dan tumbuhan dilingkungan rumahku pada siswa kelas IV “

1. **Rumusan Masalah dan Pembatasan Masalah**

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimanakah langkah-langkah penggunaan metode *discovery learning* , apakah penggunaan metode *discovery learning* dapat meningkatkan kerjasama dan hasil belajar , dan apakah kendala dan solusi pada penggunaan metode *discovery learning* dalam pembelajaran tema 3 peduli terhadap lingkungan dan pada sub tema 1 hewan dan tumbuhan dilingkungan rumahku. Dengan menggunakan Rancangan Pelaksaan Pembelajaran (RPP) dengan motede *discovery learning* siswa di harapkan mengarahkan kegiatan belajarnya sendiri dengan melibatkan akalnya dan motivasi sendiri. mampu dalam pembelajaran dikelas, dalam memecahkan permasalahan yang dipelajarinya. Siswa di berikan teks bacaan terlebih dahulu kemudian dibaca siswa.

Pelaksaanan dikelas akan kondusif dan efesien karena siswa akan terpokus pada teks yang akan dibacakanya, oleh masing-masing siswa. siswa akan dibagi menjadi beberapa kelompok , kelompok pertama menyampaikan isi mengenai teks yang dibacanya di depan kelas dan kelompok selanjutnya memperhatikan dan sambil membaca teks yang akan dibacanya. Setelah kelompok pertama selesai maka di lanjutkan dengan kelompok berikutnya.

Hasil dari pembelajaran ini diharapkan siswa mampu bekerjasama dalam menentukan ide pokok dari teks bacaan tersebut , siswa mampu memyebutkan hewan dan tumbuhan yang ada disekitar rumanya, menceritakan hewan dan tumbuhan yang ada disekitar rumahnya . siswa akan cekap tanggap dalam menyebutkan pertanyaan yang dilontarkan oleh guru. Hasil yang diharapkan dari 16 siswa , siswa yang mendapatkan nilai percapaian nilai yang diharapkan sekitar 85% berhasil.

1. **Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka pernyataan penelitian yang ditentukan adalah bagaimana cara meningkatkan kerjasama dan hasil belajar pada subtema 1 hewan dan lingkungan disekitar rumahku?

Sub pertanyaan yang menjadi fokus penelitian adalah :

1. Secara umum

“ Apakah penerapan model *discovery learning* dapat meningkatkan kerjasama dan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran tematik subtema 1 hewan dan tumbuhan dilingkungan rumahku?“

1. Secara khusus

Untuk memudahkan penelitian ini maka peneliti merumuskan sub-sub permasalahan khusus terperinci sebagai berikut.

1. Apakah dengan menggunakan model *discovery learning* dapat meningkatkan kerjasama pada peserta didik?
2. Apakah dengan menggunakan model *discovery learning* dapat meningkatkan hasil belajar pada peserta didik?
3. **Pembatasan Masalah**

Masalah dalam penelitian dibatasi dalam hal-hal yang berkaitan dengan penerapan pada model *discovery learning* pada subtema 1 hewan dan tumbuhan dilingkungan rumahku di kelas IV SDN 3 Cintaratu semester 1.

1. **Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. untuk mengetahui apakah model *dicavery learning* dapat meningkatkan kerjasama dan hasil belajar siswa kelas IV SDN 3 Cintaratu pada subtema hewan dan tumbuhan dilingkungan rumahku ;
2. untuk mengetahui rancangan, proses dan hasil pembelajaran model *discovery learning* pada subtema hewan dan tumbuhan dilingkungan rumahku agar kerjasama dan hasil belajar siswa SDN 3 Cintaratu meningkat;
3. untuk mengetahui kendala dan solusi pada penggunaan metode discovery learning dalam pembelajaran tema 3 peduli terhadap lingkungan dan pada sub tema 1 hewan dan tumbuhan dilingkungan rumahku terhadap kerjasama dan hasil belajar siswa kelas IV SDN 3 Cintaratu.
4. **Manfaat Penelitian**

Penelitian yang dilakukan penulis dalam skripsi ini diharapkan dapat memberikan manfaat atau berguna khusnya bagi siswa, guru , lembaga, dan bagi peneliti.

1. Bagi siswa
2. Dapat dijadikan pengalaman baru dalam kegiatan pembelajaran dikelas.
3. Meningkatkan kreatifitas dan hasil belajar siswa pada pembelajaran melalui *discovery learning.*
4. Agar kemampuan aktifitas kerjasama siswa meningkat melalui *discovery learning*.
5. Tercapainya kesesuaian materi dan metode sehingga pe,nelajaran menjadi efektif dan efisien.
6. Bagi guru
7. Mengembangkan kopensi guru dalam merancang dan menyusun langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan *discovery learning.*
8. Meningkatkan kreatifitas guru dalam mengembangkan proses pembelajaran disekolah dasar.
9. Menambah wawasan guru dalam menyajikan pembelajaran yang sesuai dengan krakteristik siswa di sekolah dasar.
10. Bagi SD Negeri Cintaratu 3
11. Dapat memberikan motifasi positif dalam rangka menciptakan kualitas proses pembelajaran yang menarik.
12. Dapat memberikan masukan yang positif untuk meningkatkan kulitas lulusanya.
13. Dapat memberikan masukan dalam upaya untuk mengafektifkan pembiaan kepala sekolah terhadap para gurudlam mengolah pembelajaran tematik yang lebih baik.
14. Bagi penulis , merupakan pengalaman baru yang bermanfaat untuk menambah ilmu pengetahuan dan wawasan serta dapat mengaplikasikan hasil penelitiannya pada aktifitas pembelajaran yang akan dilaksanakanya
15. **Definisi Operasional**

Untuk menghindari kesalah pahaman penafsiran dalam melakukan tindak lanjut penelitian dapat didefinisikan sebagai berikut :

1. Model adalah deskripsi yang menjelaskan suatu objek , sistem objek atau konsep.
2. Metode *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, Sebagai strategi belajar.
3. Kerjasama adalah saling berinteraksi dalam kinerja membentuk suatu kolaborasi usaha pada setiap anggota kelompok sesuai peran masing-masing.
4. Hasil belajara adalah merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran. Nana Sudjana (2009: 3) mendefinisikan hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dimyati dan Mudjiono (2006: 3-4) juga menyebutkan hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya pengajaran dari puncak proses belajar. Benjamin S. Bloom (Dimyati dan Mudjiono, 2006: 26-27) menyebutkan enam jenis perilaku ranah kognitif, sebagai berikut:
5. Pengetahuan, mencapai kemampuan ingatan tentang hal yang telah dipelajari dan tersimpan dalam ingatan. Pengetahuan itu berkenaan dengan fakta, peristiwa, pengertian kaidah, teori, prinsip, atau metode.
6. Pemahaman, mencakup kemampuan menangkap arti dan makna tentang hal yang dipelajari.
7. Penerapan, mencakup kemampuan menerapkan metode dan kaidah untuk menghadapi masalah yang nyata dan baru. Misalnya, menggunakan prinsip.
8. Analisis, mencakup kemampuan merinci suatu kesatuan ke dalam bagian-bagian sehingga struktur keseluruhan dapat dipahami dengan baik. Misalnya mengurangi masalah menjadi bagian yang telah kecil.
9. Sintesis, mencakup kemampuan membentuk suatu pola baru. Misalnya kemampuan menyusun suatu program.
10. Evaluasi, mencakup kemampuan membentuk pendapat tentang beberapa hal berdasarkan kriteria tertentu. misalnya, kemampuan menilai hasil ulangan.
11. Hewan dan tumbuhan adalah hewan merupakan sistematika modern mencakup hanya kelompok yang bersel banyak. Tumbuhan secara umum adalah bagian dari salah satu klasifikasi makluk hidup.

Berdasarkan pengertian diatas disimpulkan pengertian judul “ penerapan model discovery learning untuk meningkatkan kerjasama dan hasil belajar pada subtema hewan dan tumbuhan dilingkungan rumahku”.