**­­­­­­­­­­­BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang Masalah**

 Menuntut ilmu merupakan kewajiban seluruh umat manusia. Oleh sebab itu, setiap manusia wajib untuk belajar lebih baik melalui jalur pendidikan formal maupun non formal karena belajar merupakan kunci untuk memperoleh ilmu pengetahuan. Tanpa belajar maka tidak akan ada ilmu pengetahuan yang diperoleh dan akan semakin dekat dengan kebodohan.

 Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dalam lingkungannya.

 Mengingat pentingnya pendidikan dalam kehidupan manusia, maka pendidikan harus bisa membawa dan mengarahkan siswanya untuk mengembangkan segala potensi yang dimilikinya sehingga bisa mengaplikasikannya dalam kehidupan baik dilingkungan keluarga maupun masayarakat.

 Pasal 3 No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasioanal (SISDIKNAS, 2003: 5), menyatakan bahwa:

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.”

Berdasarkan paparan di atas, seorang guru dituntut untuk mengembangkan potensi yang dimiliki oleh setiap siswanya dan meningkatkan keterampilan yang diamalkan dalam kehidupannya.

 Dalam KTSP yang menempatkan pembelajaran IPA sebagai salah satu komponen penting dalam rangka menumbuhkan kemampuan berpikir, bekerja dan bersikap ilmiah serta mengkomunikasikannya. Sebagai aspek penting dalam kecakapan hidup. Oleh karena itu pembelajaran IPA di SD menekankan pada pemberian pengalaman beserta secara langsung melalui pengembangan keterampilan proses dan sikap ilmiah.

 Tujuan mata pelajaran IPA di SD dalam KTSP (Diknas 2006:148) adalah:

“(a) memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan kebendaan, keindahan, dan keteraturan ciptaan-Nya, (b) mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi anatara IPA, lingkungan teknologi dan masyarakat, (c) mengembangkan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, (d) mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, (e) meningkatkan kesadaran untuk berperan serta memelihara, menjaga, dan melestarikan lingkungan alam, (f) meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satuciptaan Tuhan, (g)memperoleh bekal pengetahuan dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan ke SMP/MTS.”

Tujuan KTSP di atas mengharapkan siswa mempunyai banyak pengalaman belajar siswa dapat memahami konsep dan proses IPA dengan lebih baik dan berkualitas. Oleh sebab itu guru sebagai pelaksana pembelajaran dituntut untuk menyediakan dan memperkaya pengetahuan atau pengalaman belajar siswa dalam meningkatkan proses hasil belajar.

 Ilmu Pengetahuan Alam secara harfiah berasal dari natural dan *science,* natural artinya alam dan *science* artinya ilmu pengetahuan. Jadi Ilmu Pengetahuan Alam disebut sebagai ilmu tentang alam. Ilmu yang mempelajari semua peristiwa, perubahan dan pembentukan yang terjadi di alam.

 Khususnya untuk IPA di SD hendaknya membuka kesempatan untuk memupuk rasa ingin tahu siswa secara alamiah dengan membangun konsepsi pengetahuan awal mereka. Oleh karena itu pembelajaran IPA lebih ditekankan kepada pemberian pengalaman langsung kepada siswa agar mampu memahami dan menjelajahi alam sekitar. Disamping itu pembelajaran IPA dipandang sebagai suatu proses aktif yang mengarahkan siswa untuk mencari tahu dan berbuat sehingga memiliki pemahaman dan pengetahuan lebih dalam yang dapat diaplikasikannya pada saat ini.

 Perubahan IPTEK yang sangat cepat merupakan suatu fakta yang harus segera direspon secara proaktif oleh setiap lembaga pendidikan termasuk salah satu komponennya yaitu guru. Seorang guru harus mengarahkan dan membekali siswanya dengan membangun konsep pengetahuan oleh mereka sendiri. Sehingga siswa tersebut siap untuk menghadapi perubahan-perubahan yang global terutama dalam ilmu pengetahuan. Dengan perubahan tersebut, guru hendaknya menyajikan materi ajar yang disesuaikan dengan tahap-tahap perkembangan siswa, sebagaimana dikemukakan oleh Piaget (Sulistyarini, 2007:6) “anak usia 7-12 (usia 12) berada pada fase operasional konkret”. Pada tahap ini anak berpikir atas dasar pengalaman konkret, mereka belum dapat berpikir abstrak. Hal ini dikarenakan pengalaman-pengalaman nyata yang mereka temui.

 Secara psikologi siswa SD kelas IV masih berada dalam dunia bermain, sehingga tugas guru adalah menciptakan dan mengoptimalkan suasana bermain, tersebut dalam kelas. Dengan kreativitas guru, situasi seperti ini dapat dijadikan sebagai media yang efektif untuk membelajarkan siswa pada mata pelajaran IPA. Melihat kenyataan dilapangan saat ini, ternyata pembelajaran IPA di SD belum sesuai dengan apa yang diharapkan. Pada pelaksanaanya tujuan pembelajaran IPA menjadi sekedar pemindahan konsep-konsep yang kemudian menjadi bahan hapalan bagi siswa.

 Setelah dilakukan pengamatan dan wawancara bersama ibu Yanti, S.Pd selaku guru kelas IV SDN Mekarsari, masih banyak pembelajaran siswa yang belum dilaksanakan seoptimal mungkin, dimana kebanyakan guru masih menerapkan metode ceramah dan tanya jawab. Sehingga guru mendominasi kegiatan pembelajaran, kurang melibatkan siswa secara aktif. Sehingga siswa hanya hafal teori dan cepat lupa. Siswa tidak melakukan percobaan secara langsung dan membangun konsepsi pengetahuan mereka, sehingga pengetahuan yang sebelumnya telah diketahui siswa tidak dapat berkembang karena mereka tidak dapat mengungkapkan apa yang telah mereka ketahui. Sedangkan seharusnya siswa bisa mengembangkan potensi yang mereka miliki, bukan hanya menerimakan saja pengetahuan baru yang mereka dapat.

 Seperti yang terjadi di kelas IV SDN Mekarsari setelah dilakukakan pengamatan ditemukan beberapa masalah yang timbul saat proses pembelajaran IPA berlangsung. Masalah tersebut diantaranya, aktivitas belajar siswa kelas IVB SD Negeri Mekarsari Keacamatan Jatinangor Kabupaten Sumedang tahun 2015-2016 masih rendah dan kurang oftimal. Rendahnya aktivitas belajar IPA salah satunya penyebabnya karena kegiatan pembelajaran lebih didominasi oleh guru sehingga kegiatan pembelajaran lebih berpusat kepada guru dan bukan kepada siswa. Dalam hal ini siswa lebih banyak duduk manis dan tidak banyak memberikan kontribusi dalam pembelajaran. Siswa lebih banyak mendengarkan penjelasan guru daripada mengkreasikan sendiri sejumlah pengalaman belajarnya.

 Bahkan siswa malas membaca sehingga penguasaan siswa terhadap materi pelajaran sangat rendah. Tidak hanya itu, siswa malas mengerjakan latihan soal-soal serta malas bertanya apabila belum memahami materi pelajaran yang disajikan. Siswa lebih banyak mencatat materi dan mendengarkan apa yang dijelaskan dan kurang dalam mengamati atau mendemontrasikan suatu alat atau kegiatan. Hal tersebut berdampak negative terhadap pemahaman materi pelajaran IPA khususnya dalam konsep sifat-sifat benda yang terbukti dari nilai yang diperoleh siswa belum mencapai hasil yang optimal yakni masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah yakni 70. Adapun nilai rata-rata yang dicapai siswa yaitu 60 dan siswa yang sudah mencapai ketuntasan hanya 15 orang atau 41,6%.

 Selain itu, peneliti melihat rendahnya partisipasi siswa dalam proses pembelajaran bukan karena faktor metode saja, tetapi penyebab utama masalah yang muncul karena siswa itu sendiri. Berikut faktor penyebab rendahnya partisipasi siswa Kelas IVB SDN Mekarsari dalam proses pembelajaran diantaranya: (1) Faktor kecerdasan, setiap siswa mempunyai kecerdasan yang berbeda-beda sehingga kesanggupan dalam menerima pelajaran pun berbeda. Sebagian kecil siswa terlihat lebih semangat dan tekun dalam memperhatikan saat guru menerangkan, tetapi banyak siswa juga yang terlihat cepat lelah belajar sehingga mereka tidak memperhatikan saat guru menerangkan. (2) Faktor minat siswa yang masih kurang. Sebagian besar siswa tidak begitu antusias dalam memperhatikan pelajaran, siswa lebih suka mengobrol atau bermain-main dengan suatu benda yang ia miliki masih menjadi prioritas sehingga pelajaran sering diabaikan. Terkadang ketika guru melemparkan pertanyaan, siswa sama sekali tidak berminat untuk menjawab. Sehingga keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran sangat kurang. (3) Faktor cara belajar siswa. Saat dirumah siswa lebih banyak menggunakan waktunya untuk bermain dari pada belajar, sehingga mereka tidak terbiasa disiplin untuk belajar sehingga kebiasaan tersebut terbawa sampai ke sekolah. (4) Faktor emosional, emosional setiap siswa berbeda. siswa belum bisa mengendalikan emosionalnya. Saat belajar mereka masih mementingkan perasaan pribadi, misalnya ngobrol saat belajar. Mereka belum bisa merespon dengan baik apa yang disampaikan oleh guru.

 Kurangnya partisipasi peserta siswa dalam proses pembelajaran IPA akan berpengaruh terhadap hasil belajar. Contoh yang terjadi, ketika guru memberikan pertanyaan atau soal tes, banyak siswa yang kurang tepat dalam menjawab, karena saat gurunya menerangkan siswa tidak memperhatikan pembelajaran. Rendahnya partisipasi siswa tentunya masalah yang cukup berat, karena siswa tidak dapat mencapai tujuan pembelajaran secara optimal. Untuk itu guru harus mampu mengatasi masalah tersebut guna memperbaiki proses pembelajaran IPA, sehingga tujuan pembelajaran dapai tercapai dengan baik.

 Dari perhitungan persentasi di atas dapat disimpulkan bahwa partisipasi siswa pada saat pembelajaran berlangsung hanya sekitar 30.5 %, atau sekitar 11 orang dari 35 jumlah siswa kelas IVB dengan tingkat partisipasi dengan nilai *“Baik”*, partisipasi aktif ini didominasi oleh peserta didik perempuan. Sedangkan 24 peserta didik lainnya hanya mencapai tingkat partisipasi dengan nilai *“Kurang”.*

 Partisipasi kurang aktif dari peserta didik saat pembelajaran berlangsung berpengaruh pada hasil belajar, nilai KKM yang disyaratkan yaitu 70, sedangkan yang baru mencapai target KKM hanya sekitar 41,6 % dari jumlah siswa. Untuk mengatasi nilai KKM yang belum tercapai, guru mengadakan remedial guna memperbaiki nilai yang kurang bagi peserta didik.

“Menurut Vernon (dalam Fathurrohman, 2007:3) kita belajar berdasarkan 10% dari apa yang kita baca, 20% dari apa yang kita dengar, 30% dari apa yang kita lihat, 50% dari apa yang kita lihat dan dengar, 70% dari apa yang kita katakan, dan 90% dari apa yang kita katakan dan lakukan. “

 Situasi seperti itu terus berlangsung karena beberapa sebab diantaranya: (a) keterbatasan pengetahuan guru terhadap hakekat IPA serta keterbatasan pengetahuan pendekatan dalam pembelajaran IPA, (b) kreativitas guru yang sangat kurang untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, (c) ketidak mampuan guru dalam mengelola waktu yang dianggap kurang, (d) kurangnya sarana dan prasarana penunjang (alat peraga, laboratorium sederhana), (e) guru menganggap materi mudah dan yakin semua siswa paham dengan materi walau hanya disuruh membaca sendiri.

 Faktor lainnya yaitu keadaan siswa yang mengalami kesulitan belajar apada pokok bahasan konsep sifat-sifat benda. Dimana masih saja ditemukan siswa yang memiliki konsep yang keliru dan mendapat nilai kurang dari KKM.

 Jumlah peserta didik yang berhasil mencapai dan melampaui KKM yang kurang dari 70% ini menyebabkan guru harus melakukan pembelajaran remedial secara klasikal. Sehingga timbulah beberapa solusi diantaranya dengan menggunakan model pembelajaran yang sudah ditetapkan dalam peraturan kurikulum, dalam hal ini peneliti mengambil model *discovery learning*.

 Model *discovery learning* digunakan oleh peneliti karena berbagai macam pertimbangan, diantaranya salah satu karena permasalahan yang terjadi di kelas cukup kompleks dan mengharuskan peneliti menggunakan model tersebut. Model *discovery learning* adalah model pembelajaran yang mampu mengiring peserta didik untuk menyadari apa yang telah didapatkan selama belajar. Pembelajaran dengan penemuan (*discovery learning*) merupakan satu komponen penting dalam pendekatan konstruktivis yang telah memiliki sejarah panjang dalam dunia pendidikan. “Ide pembelajaran penemuan (*discovery learning*) muncul dari keinginan untuk memberikan rasa senang kepada anak/siswa dalam “menemukan” sesuatu oleh mereka sendiri, dengan mengikuti jejak para ilmuwan (Nur, 2005)”. Metode ini merupakan komponen dari praktik pendidikan yang meliputi metode mengajar yang memajukan cara belajar aktif, berorientasi pada proses, mengarahkan sendiri, mencari sendiri dan reflektif. Langkah-langkah pelaksanaan metode penemuan menurut Scuhman (Suryosubroto, 2002: 193) adalah:

“(a) identifikasi kebutuhan siswa, (b) seleksi pendahuluan terhadap prinsip-prinsip, pengertian, konsep dan generalisasi yang akan dipelajari, (c) seleksi bahan, dan problema yang akan dipelajari dan peranan masing-masing siswa, (d) membantu memperjelas problema yang akan dipelajari dan peranan masing-masing siswa, (e) mempersiapkan setting kelas dan alat-alat diperlukan, (f) mencek pemahaman siswa terhadap masalah yang akan dipecahkan dan tugas-tugas siswa, (g) memberi kesempatan kepada siswa untuk melakukan penemuan, (h) membantu siswa dengan informasi, data, jika diperlukan oleh siswa, (i) memimpin analisis sendiri dengan pernyataan yang mengarahkan dan mengidentifikai proses, (j) merangsang terjadinya interaksi antar siswa dengan siswa, (k) memuji dan membesarkan siswa yang bergiat dalam proses penemuan, (l) membantu siswa merumuskan prinsip-prinsip dan generalisasi atau hasil penemuannya.

Kelebihan model pembelajaran *discovery learning* dibandingkan dengan model pembelajaran lain adalah untuk mendorong siswa berpikir secara ilimiah, kreatif, intuitif dan bekerja atas dasar inisiatif sendiri, menumbuhkan sikap objektif, jujur dan terbuka. Oleh karena itu peneliti mengambil model pembelajaran d*iscovery learning* untuk menyelesaikan permasalahan-permasalahan di atas yang terjadi pada pembelajaran IPA SD.

 Diharapkan dengan model *discovery learning* bisa menjadikan pengetahuan bermakna dan relevan bagi siswa, memberi kesempatan siswa untuk menemukan dan menerapkan idenya sendiri, gurupun hanya bertindak sebagai pembimbing dan fasilitator yang mengarahkan siswa untuk menemukan konsep, dalil, prosedur, algoritma dan semacamnya. Adapun tahapan pembelajaran metode *dicovery learning* adalah perumusan masalah, hipotesis, pengumpulan fakta dan menguji hipotesis, generalisasi, dan aplikasi kesimpulan.

 Atas dasar latar belakang masalah sebagaimana telah diutarakan di atas, maka saya memandang penting dan perlu untuk melakukan penelitian dengan judul

**“Penggunaan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Untuk Meningkatkan Partisipasi dan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPA Pada Konsep Sifat-Sifat Benda”.**

1. **Identifikasi Masalah**

 Atas dasar latar belakang masalah sebagaimana telah diutarakan di atas, maka masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Sebagian besar siswa belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah. Hal tersebut dikarenakan siswa tidak dilibatkan dalam proses penemuannya sehingga materi yang dipelajari tidak membekas dalam waktu yang lama.
2. Keterlibatan siswa yang sangat minim, kurangnya penguasaan materi siswa terhadap pelajaran sangat rendah, yang terlihat pada hasil persentase yang belum memenuhi. Hal ini dikarenakan siswa tidak dioptimalkan otaknya sebagai pertahanan memori yang bersifat penyimpanan jangka panjang (*long term memory*).
3. Sebagian besar siswa mengalami kesulitan belajar masih saja ditemukan siswa yang memiliki konsep keliru. Hal tersebut dikarenakan guru menganggap materi sudah mudah dan yakin semua siswa paham dengan materi walau hanya disuruh membaca sendiri.
4. Belum tepatnya pemilihan model pembelajaran yang efektif. Hal ini dikarenakan guru kurang memahami berbagai model pembelajaran yang ada. Guru hanya memahami metode pembelajaran konvensional yaitu ceramah.
5. Kurangnya partisipasi siswa pada saat pembelajaran berlangsung. Hal tersebut dikarenakan guru kurang mengarahkan siswa untuk mencari tahu dan berbuat sehingga tidak memiliki pemahaman dan pengetahuan lebih dalam yang dapat diaplikasikannya pada saat ini. Dengan demikian siswa tidak dapat mencapai standar kompetensi dan kompetensi dasar yang diharapkan dan yang paling utama siswa tidak dapat memperoleh pengalaman yang mendalam tentang alam sekitar.
6. **Rumusan Masalah dan Pertanyaan Penelitian**
7. Rumusan Masalah

 “Atas dasar latar belakang dan identifikasi masalah sebagaimana telah diutarakan di atas, maka masalah utama dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: “Apakah penggunaan metode *discovery learning* dapat meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA pada konsep sifat-sifat benda?”

1. Pertanyaan Penelitian

Mengingat rumusan masalah utama sebagaimana telah diutarakan di atas masih terlalu luas sehingga belum secara spesifik menunjukkan batas-batas mana yang harus diteliti, maka rumusan masalah utama tersebut kemudian dirinci dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana partisipasi dan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Mekarsari dalam pembelajaran IPA pada konsep sifat-sifat benda dilihat dari nilainya sebelum mengikuti pembelajaran melaui penggunaan model pembelajaran *discovery learning*?
2. Bagaimana respon siswa kelas IV SD Negeri Mekarsari selama mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *discovery learning*?
3. Bagaimana aktivitas belajar yang dimunculkan siswa kelas IV SD Mekarsari selama mengikuti proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *discovery learning*?
4. Bagaimana dokumen pembelajaran yang disiapkan oleh guru, apakah sudah sesuai atau tidak dengan model pembelajaran *discovery learning*?
5. Bagaimana aktivitas guru selama guru melaksanakan pembelajaran di kelas IV SD Negeri Mekarsari dengan menggunakan model *discovery learning*?
6. Apakah partisipasi dan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Mekarsari dalam pembelajaran IPA pada konsep sifat-sifat benda berubah setelah mengikuti proses pembelajaran melalui penggunaan model pembelajaran *discovery learning*?
7. **Pembatasan Masalah**

 “Memperhatikan hasil identifikasi masalah di atas, rumusan masalah dan pertanyaan-pertanyaan penelitian yang telah diutarakan, diperoleh gambaran dimensi permasalahan yang begitu luas. Namun, menyadari adanya keterbatasan waktu dan kemampuan, maka dalam penelitian ini penulis memandang perlu memberi batasan masalah secara jelas sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran yang dinilai dalam penelitian ini meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotor.
2. Dari sekian banyak pokok bahasan pada mata pelajaran IPA kelas IV, dalam penelitian ini peneliti hanya akan mengkaji pembelajaran pada pokok bahasan sifat-sifat benda.
3. Objek dalam penelitian ini hanya akan meneliti pada siswa SD kelas IVB di SD Negeri Mekarsari Kecamatan Jatinangor Kabupaten Sumedang.
4. Peneliti dalam penelitian kali ini akan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* untuk menyelesaikan permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran di SD Negeri Mekarsari Kecamatan Jatinangor Kabupaten Sumedang.
5. **Tujuan Penelitian**

 Dalam penelitian ini tentunya terdapat tujuan, tujuan tersebut dibagi menjadi dua. Tujuan umum dan tujuan khusus, berikut ini adalah penjabarannya:

1. Tujuan umum dalam penelitian ini adalah:

 Untuk meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA pada konsep sifat-sifat benda melalui penggunaan model pembelajaran *discovery learning* di kelas IV SDN Mekarsari Kecamatan Jatinangor Kabupaten Sumedang.

1. Tujuan khusus dalam penelitian ini adalah:
2. Ingin menyusun RPP dengan menggunakan model pembelajaran *discovery learning* dalam pembelajaran IPA untuk meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa pada pada konsep sifat-sifat benda di kelas IV SDN Mekarsari Kecamatan Jatinangor Kabupaten Sumedang.
3. Ingin menggunakan model pembelajaran *discovery learning* dalam pembelajaran IPA untuk meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa pada konsep sifat-sifat benda di kelas IV SDN Mekarsari Kecamatan Jatinangor Kabupaten Sumedang.
4. Ingin meningkatkan partisipasi siswa dengan model pembelajaran *discovery learning* dalam pembelajaran IPA pada konsep sifat-sifat benda di kelas IV SDN Mekarsari Kecamatan Jatinangor Kabupaten Sumedang.
5. Ingin meningkatkan hasil belajar siswa dengan model pembelajaran *discovery learning* dalam pembelajaran IPA pada konsep sifat-sifat benda di kelas IV SDN Mekarsari Kecamatan Jatinangor Kabupaten Sumedang.
6. **Manfaat Penelitian**

 Berdasarkan masalah penelitian dan tujuan penelitian yang telah dikemukakan, maka hasil penelitian ini diharapkan memiliki manfaat agar partisipasi dan hasil belajar siswa kelas IV SDN Mekarsari meningkat melalui penggunaan model pembelajaran *discovery learning*.

1. **Manfaat Teoritis**

 Secara teoritis manfaat penelitian ini adalah untuk meningkatkan wawasan keilmuan tentang penggunaan model pembelajaran *discovery learning* untuk meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA pada konsep sifat-sifat benda di kelas IV SDN Mekarsari Kecamatan Jatinangor Kabupaten Sumedang. Hasil penelitian ini dapat dijadikan rujukan bagi pengembangan keilmuan oleh guru-guru Sekolah Dasar dalam proses pembelajaran.

1. **Manfaat Praktis**

 Manfaat secara praktis hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat diantaranya:

1. Bagi Siswa
2. Agar dapat mencari pengetahuan sendiri bukan hanya menerima pengetahuan dari guru.
3. Agar meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA
4. Bagi Guru
5. Agar menambah keterampilan guru dalam menyusun RPP.
6. Agar menambah keterampilan guru dalam menerapkan model/metode pembelajaran.
7. Agar meningkatkan kuliatas pendidikan di sekolah.
8. Agar memperoleh wawasan dan pengalaman dalam melakukan perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran yang lebih kreatif dan efektif.
9. Agar meningkatkan profesional guru dalam pembelajaran, para guru diharapkan dapat menggunakan model pembelajaran.
10. Bagi Sekolah
11. Agar meningkatkan prestasi sekolah terutama pada pembelajaran IPA
12. Agar meningkatkan mutu SD, sebagai sumber inspirasi bagi sekolah dalam upaya perbaikan kualitas pembelajaran, serta mendorong Sekolah agar berupaya menyediakan sarana dan prasarana terutama untuk sarana dalam pembelajaran .
13. Bagi Peneliti
14. Agar menambah wawasan baik secara teoritis, maupun praktik dengan mengadakan penelitian langsung di sekolah dan mendapatkan hasil yang diharapkan.
15. Agar menambah pengetahuan/teori untuk melakukan penelitian selanjutnya dalam meningkatkan berbagai kemampuan siswa baik itu berupa motivasi, pemahaman, cara berpikir dan lain sebagainya.
16. Agar menjadi salah satu ketentuan syarat kelulusan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan.
17. Bagi PGSD

Dapat menjadi referensi bagi PGSD sebagai bahan kajian yang lebih mendalam guna meningkatkan kualitas pembelajaran IPA dengan mengunakan model pembelajaran *discovery learning*.

1. **Paradigma atau Kerangka Pemikiran**

 Proses pembelajaran yang dinilai dalam penelitian ini meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Tetapi peneliti lebih menekankan kepada peningkatan aspek psikomotorik dan kognitif siswa yaitu berupa “partisipasi dan hasil belajar”. Karena dilihat dalam proses pembelajaran terdapat kurangnya partisipasi dan rendahnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA pada konsep sifat-sifat benda hal tersebut dikarenakan kurangnya penguasaan guru terhadap materi pembelajaran, pembelajaran masih berpusat pada guru, dan kurang optimalnya penggunaan model pembelajaran.

 Melihat tersebut, peneliti menimbang dan memutuskan akan menyelesaikan masalah tersebut dengan penggunaan model pembelajaran untuk memberikan rasa senang kepada anak/siswa dalam “menemukan” sesuatu oleh mereka sendiri dengan model pembelajaran *discovery learning*. Diharapkan dengan menggunakan model pembelajaran tersebut siswa dapat memperbaiki penguasaan atau pemahaman materi yang kurang dikuasainya dalam kegiatan pembelajaran di kelas, kemudian dapat ikut serta/berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. *Discovery Learning* sendiri memiliki pengertian, Zuhdan Kun Prasetyo dkk. (2001: 17) berpendapat bahwa “belajar penemuan (*discovery learning*) dibedakan menjadi dua, yaitu penemuan bebas (*free discovery*) dan penemuan terpadu/terpimpin (*guided discovery*)”. Penemuan yang dipandu oleh guru (*guided discovery*) lebih banyak dijumpai karena dengan petunjuk guru siswa akan bekerja lebih terarah dalam upaya mencapai tujuan yang ditetapkan. Merencanakan dan menyiapkan kegiatan *guided discovery* melibatkan olah tangan (*hands-on*) dan olah pikir (*minds-on*). Peneliti memilih model pembelajaran *discovery learning* karena dirasa model tersebut dapat meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa pada konsep sifat-sifat benda. Kelebihan model *discovery learning* dibandingkan dengan model pembelajaran lain: Berlyne (Amien, 1988) mengatakan bahwa “belajar penemuan mempunyai beberapa keuntungan, model pembelajaran ini mengacu pada keingintahuan siswa, memotivasi mereka untuk melanjutkan pekerjaannya hingga menemukan jawabannya”.

 Untuk mengetahui pencapaian apakah masalah tersebut terselesaikan maka peneliti membuat instrumen penelitian, peneliti menggunakan beberapa instrumen penelitian. Instrumen tersebut dimulai dari Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, Silabus, Post test, Pree test, Lembar Observasi, Penilaian Sikap. Sedangkan teknik yang pengolahan data yang akan dipergunakan oleh peneliti adalah dengan kuantitatif juga kualitatif.

Dari pemikiran tersebut di atas, maka peneliti membuat sebuah diagram sebagai berikut:

 Rendahnya partisipasi dan hasil belajar siswa konsep materi ajar

Permasalahan:

Faktor Penyebab:

 Pembelajaran berpusat pada guru (teacher centered)

Penggunaan model

 pembelajaran yang

 tidak optimal

Guru kurang mengarahkan siswa untuk mencari tahu dan berbuat dalam “menemukan” sesuatu oleh mereka sendiri

Solusi Alternatif:

Menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning*, dikarenakan model pembelajaran ini mendorong siswa berpikir secara ilmiah, kreatif, intuitif dan bekerja atas dasar inisiatif sendiri.

 Instrumen

 Tes

 Nontes

 Lembar Observasi

 Angket

 Daftar Ceklis

 Tertulis

 Data dan Pengolahan

Kesimpulan:

Model Pembelajaran *Discovery Learning* dapat meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA pada konsep sifat-sifat benda

**Diagram 1.1 Kerangka Berpikir Model Pembelajaran *Discovery Learning* untuk Meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa.**

 Dari paparan yang dijelaskan di atas, maka peneliti menyimpulkan bahwa permasalahan kurangnya partisipasi dan hasil belajar pada pembelajaran IPA itu dikarenakan siswa tidak dilibatkan dalam proses penemuannya sehingga materi yang dipelajari tidak membekas dalam waktu yang lama, penggunaan model pembelajaran yang kurang optimal dipakai oleh guru, pembelajaran masih berpusat pada guru dan kurang mengarahkan siswa untuk mencari tahu dan berbuat sehingga tidak memiliki pemahaman dan pengetahuan lebih dalam yang dapat diaplikasikannya pada saat ini. Oleh karena hal tersebut, maka diambillah model pembelajaran *discovery learning* agar siswa mampu meningkatkan partisipasi dan hasil belajar pada pembelajaran IPA.

1. **Asumsi**

 Berdasarkan kerangka atau paradigma penelitian sebagaimana diutarakan di atas, maka beberapa asumsi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menurut Soeganda Poerbakawatja (1981: 251) mengemukakan partisipasi adalah suatu gejala demokrasi dimana orang diikutsertakan di dalam perencanaan serta pelaksanaan dari segala sesuatu yang berpusat pada kepentingan dan juga ikut memikul tanggung jawab sesuai dengan tingkat kematangan dan tingkat kewajibannya. Sedangkan H.A.R Tilaar (2009: 287) menyatakan bahwa partisipasi adalah sebagai wujud dari keinginan untuk mengembangkan demokrasi melalui proses desentralisasi diamana diupayakan antara lain perlunya perencanan dari bawah (button-up) dengan mengikutsertakan masyarakat dalam proses perencanaan dan pembangunan masyarakatnya.
2. Seperti yang disampaikan Carin & Sund (1989: 93-94), ada tiga alasan untuk guru menggunakan penemuan terbimbing, yaitu: (1) sebagian besar dari guru lebih nyaman menggunakan pendekatan ekspositori, mungkin karena sudah lama sekali dikenal dalam dunia pendidikan; (2) jika menginginkan siswa menjadi seorang saintis yang selalu mengikuti perkembangan teknologi dan mampu menyelesaikan masalah, siswa harus selalu berperan aktif dalam setiap tingkat kegiatan sains dengan petunjuk dan pendampingan dari guru. Penemuan terbimbing pada anak yang usianya lebih muda akan megarahkan anak ke arah penemuan bebas atau *inquiry* ketika anak menginjak masa remaja (*adolensence*) dan dewasa (*adulthood*); (3) pembelajaran dengan penemuan terbimbing akan mengembangkan kemampuan metode mengajar guru untuk mempertemukan berbagai macam tingkat pemahaman siswa dalam pembelajaran.
3. **Hipotesis**

 **“**Hipotesis merupakan suatu jawaban sementara terhadap permasalahan penelitian sampai terbukti melalui data yang terkumpul (Arikunto, 2006: 71)”.

 Berdasarkan kerangka atau paradigma penelitian dan asumsi sebagaimana telah dikemukakan di atas, maka hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah: “Penggunaan model pembelajaran *discovery learning* dapat meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA pada konsep sifat-sifat benda.

1. **Definisi Operasional**

 Untuk menghindari terjadinya salah pengertian terhadap istilah-istilah yang terdapat dalam variabel penelitian ini, maka istilah-istilah tersebut kemudian didefinisikan sebagai berikut:

1. Model Pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar (Gunter et. al., 1990: 67, Joyce & Weil, 1980). Model pembelajaran mempunyai makna yang lebih luas dari pada strategi, metode, atau prosedur pembelajaran.
2. *Discovery Learning* adalah Zuhdan Kun Prasetyo dkk. (2001: 17) berpendapat bahwa “belajar penemuan (*discovery learning*) dibedakan menjadi dua, yaitu penemuan bebas (*free discovery*) dan penemuan terpadu/terpimpin (*guided discovery*)”. Dalam pelaksanaannya, penemuan yang dipandu oleh guru (*guided discovery*) lebih banyak dijumpai karena dengan petunjuk guru siswa akan bekerja lebih terarah dalam upaya mencapai tujuan yang ditetapkan. Dalam merencanakan dan menyiapkan kegiatan guided discovery melibatkan olah tangan (*hands-on*) dan olah pikir (*minds-on*).
3. Partisipasi adalah sebagai wujud dari keinginan untuk mengembangkan demokrasi melalui proses desentralisasi diamana diupayakan antara lain perlunya perencanan dari bawah *(button-up)* dengan mengikutsertakan masyarakat dalam proses perencanaan dan pembangunan masyarakatnya. (H.A.R Tilaar, 2009: 287)
4. Hasil belajar adalah kemampuan siswa menguasai hal dengan baik dalam aspek kognitif, afektif, psikomotor. (Sanjaya W, 2006: 30)
5. Benda adalah sesuatu yang menempati ruang dan memiliki masaa. (Maryati, 2007: 7).