**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang Masalah**

Pendidikan menurut Ki Hajar Dewantara (Bapak Pendidikan Nasional Indonesia) menjelaskan bahwa:

Pendidikan adalah tuntutan di dalam hidup tumbuhnya anak-anak, adapun maksudnya, pendidikan yaitu menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak itu, agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakatdapatlah mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya. Dan pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan atau latihan bagi peranannya di masa yang akan datang.

(<http://sanggurukdb.blogspot.sg/2014/02/pengertian-pendidikan-menurut-para-ahli.html>)

Sedangkan menurut Undang-Undang Nomer 20 Tahun 2003 Menjelaskan:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsam dan Negara. (<http://litbang.kemdikbud.go.id/index.php/permendikbud-tentang-kurikulum-tahun-2013>)

Beberapa pengertian di atas maka dapat disimpulkan,Pendidikan adalahBimbingan yang diberikan atau disampaikan oleh orang dewasa kepada perkembangan anak-anak untuk mencapai kedewasaannya dengan tujuan agar anak mampu melaksanakan tugas hidupnya sendiri, mandiri dan mampu menyelesaikan permaslahan yang ada. Melalui pendidikan diharapkan mampu mengubah perilaku anak dari yang tidak baik menjadi baik. Adanya perubahan sikap, pola pikir dan tindakan yang lebih positif yang sesuai dengan tujuan pendidikan yang ada.

Terkait dengan kegiatan pendidikan umumnya dilaksanakan melalui kegiatan belajar mengajar antara g uru dengan siswa. Oleh karena itu, ada beberapa komponen yang menentukan keberhasilan Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) antara lain yaitu kurikulum, buku/ sumber pelajaran, guru, metode, sarana, dan prasarana.

Pendidikan di Indonesia, kurikulum yang digunakan pada saat ini di sekolah dasar yaitu kurikulum KTSP dan Kurikulum 2013. KTSP adalah kurikulum operasional yang disusun dan dilaksanakan oleh masing – masing satuan pendidikan (sekolah) dengan mengacu pada Standar nasional Pendidikan yang telah disusun oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP). KTSP dapat memberikan keleluasaan berkreasi bagi satuan pendidikan, membentuk diferensiasi untuk berkompetisi menuju pendidikan Indonesia yang lebih baik.

Sedangkan menurut pasal 1 No. 57 tahun 2014 tentang kurikulum 2013 di SD/ MI, menyatakan bahwa “ kurikulum pada Sekolah Dasar/ Madrasar Ibtidaiyah yang telah dilaksanakan pada tahun 2013/ 2014 di sebut kurikulum 2013 Sekolah Dasar/ Madrasah Ibtidaiyah dimana proses pembelajaran yang dilakukan secara berbasis karakter dengan pendekatan *Scientific*”.

Penerapan kurikulum 2013 pada jenjang sekolah dasar belum sepenuhnya berjalan sesuai dengan apa yang diharapkan, karena banyak para guru yang belum siap secara mental, dikarenakan kurikulum ini menuntut para guru untuk kreatif dan mampu mengoprasikan tekhnologi komputer dalam pembelajaran. Pada kenyataannya hanya sedikit guru yang mampu menerapkannya. Banyak guru yang beranggapan bahwa kurikulum 2013 terlalu sulit untuk diaplikasikan karena sumber buku belajarnya yang belum ada, serta penilaiannya yang rumit. Selain itu pemberhentian kurikulum 2013 ke kurikulum KTSP sebagaimana dikemukakan oleh kemendikbud (dalam kompas: 21) mengatakan bahwa Sekolah-sekolah yang baru melaksanakan Kurikulum 2013 selama 1 semester tidak akan menerapkan Kurikulum 2013 lagi. Sementara itu bagi sekolah-sekolah yang sudah menerapkan Kurikulum 2013 sejak tahun pelajaran 2013/2014, diharapkan tetap menerapkan Kurikulum 2013. Sekolah-sekolah yang telah menerapkan Kurikulum 2013 selama 3 semester ini dijadikan sebagai sekolah pengembangan dan percontohan implementasi Kurikulum 2013.

Sehingga kurikulum yang digunakan pada saat ini khususnya di SDN Soka 34 Kota Bandung menngunakan kurikulum KTSP karena baru melaksankan kurikulum 2013 1 semseter. melalui penerapan kurikulum KTSP, peserta didik diharapkan mampu mewujudkan tujuan pendidikan nasional dengan menjadikan peserta didik yang aktif dalam belajar, serta memiliki sikap yang mampu memecahkan masalah, baik di dalam kelas ketika berlnagsung pembelajaran maupun masalah yang ada di lingkungan yang terkait dengan pembelajaran.

Berkenaan dengan pendidikan maka tidak terlepas dari kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan di dalam kelas antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa maupun siswa dengan sumber belajar. Sebagaimana dijelaskan oleh Sudjana (2004:28) “Pembelajaran dapat diartikan sebagai setiap upaya yang sistematik dan sengaja untuk menciptakan agar terjadi kegiatan interaksi edukatifantara dua pihak, yaitu antara peserta didik (warga belajar) dan pendidik (sumber belajar) yang melakukan kegiatan membelajarkan”. Selain itu Trianto (2010:17) menyatakan bahwa:

Pembelajaran merupakan aspek kegiatan manusia yang kompleks, yang tidak sepenuhnya dapat dijelaskan”. Pembelajaran secara simpel dapat diartikan sebagai produk interaksi berkelanjutan antara pengembangan dan pengalaman hidup. Pembelajaran dalam makna kompleks adalah usaha sadar dari seorang guru untuk membelajarkan siswanya (mengarhkan interaksi siswa dengan sumber belajar lainnya) dalam rangkan mencapai tujuan yang diharapkan.

Beberapa [pengertian pembelajaran](http://belajarpsikologi.com/pengertian-belajar-menurut-ahli/) di atas maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah kegiatan interaksi yang terjadi antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa, dan siswa dengan sumber belajar pada saat kegiatan belajar baik di dalam kelas maupun di luar kelas yang mempunyai tujuan tertentu. Sehingga adanya proses penyerapan informasi yang diperoleh siswa melalui kegiatan interaksi tersebut. Berkenaan dengan kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan di kelas pada mata pelajaran IPA hendaknya siswa di libatkan secara langsung pada kegiatan pembelajaran. hal ini sebagaimana dikemukakan oleh Tisno Hadisubroto (1996:28) dalam Usman (2010: 5) pembelajaran IPA sekolah dasar *Piaget* mengatakan bahwa:

Pengalaman langsung yang memegang peranan penting sebagai pendorong lajunya perkembangan kognitif anak. Pengalam langsung anak yang terjadi secara spontan dari kecil ( sejak lahir) sampe berumur 12 tahun. Efesiensi pengalaman langsung pada anak tergantung pada konsistensi antara hubungan metode dan objek yang dengan tingkat perkembangan kognitif anak. Anak akan siap untuk mengembangkan konsep tertentu hanya bila ia telah memiliki struktur kognitif (*schemata*) yang menjadi prasyaratnya yakni perkembangan kognitif yang bersifat hierarkis dan integrative.

Akan tetapi pada kenyataannya di lapangan kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan guru masih belum sesuai dengan apa yang dijelaskan di atas. kenyataan di lapangan masih banyak guru yang belum menggunakan media dan model pembelajaran yang belum sesuai dengan pembelajaran sehingga kegiatan pembelajaran hanya berpusat kepada guru atau *teacher centered*. Selain itu karena guru belum sepenuhnya bisa mengoprasikan leptop maupun komputer sehingga guru masih belum maksimal dalam mengembangkan model pembelajaran .

Penggunaan model pembelajaran yang digunakan selama ini adalah metode ceramah yaitu guru terlalu dominan dalam proses pembelajaran sehingga keaktifan siswa dalam pembelajaran tergolong rendah. Metode cermah merupakan metode yang paling umum digunakan dalam proses pembelajaran, sehingga membuat guru terbiasa dan menganggap metode ceramah sebagai metode yang paling mudah digunakan dalam meyampaikan materi pelajaran di kelas.

Beberapa penyebab dari permasalahan di atas dari berbagai situasi pembelajaran yang penulis teliti, yang terjadi lemahnya pemahaman konsep belajar siswa dalam pembelajaran, tidak semua peserta didik ikut serta dalam menyelesaikan tugas-tugasnya. Ada beberapa anak yang masih sulit untuk diatur dan diarahkan, ada yang asik mengerjakan dan adapula yang sibuk sendiri dengan permainannya hal tersebut dikarenakan guru tidak bisa menguasai kelas dan siswa merasa bosan dengan kegiatan yang hanya mendengarkan guru, dan mencatat saja.

Selain itu lemahnya keterampilan dan pengetahuan guru terhadap penggunaan media komputer serta penerapan model pembelajaran yang belum bisa membantu siswa ikut aktif dalam pembelajaran serta dari segi sarana dan prasarana walaupun sekolah ini memiliki *infocus* tetapi masih saja gurunya yang kurang menguasai teknologi salah satunya dalam menggunakan komputer ataupun leptop, karena itu dalam penerapan model pembelajaran dan medianya masih kurang sehingga proses pembelajaran tidak begitu menarik bagi siswa akibatnya ketika proses pembelajaran siswa mulai gaduh dan jenuh, serta menurunnya motivasu belajar bagi siswa yang pada akhirnya berpengaruh terhadap pemahaman konsep dan hasil belajar mereka yang rendah hal ini terlihat pada hasil ulangan harian mata pelajaran IPA yang di bawah KKM yaitu 7,2. Dari 32 siswa hanya 5 orang siswa yang nilainya mencapai KKM.

Pada dasarnya kegiatan pembelajaran haruslah menarik dan melibatkan siswa. Upaya para guru untuk membantu siswa melakukan kegiatan belajar agar terwujudnya tujuan didalam kegiatan belajar yang dilakukan siswa yaitu dengan mengembangkan dan menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteritik siswa. Perkembangan model pembelajaran dari waktu ke waktu terus mengalami perubahan, model pembelajaran tradisional kini mulai ditinggalkan dan berganti dengan model pembelajaran yang lebih modern. Salah satu model pembelajaran yang kini mendapat respon adalah model *Discovery Learning* dalam rangka untuk meningkatkan pemahaman konsep belajar dan hasil belajar siswa.

Maka dari itu peneliti mencoba untuk mencari cara untuk meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar siswa agar terciptanya pembelajaran yang sesuai dengan yang diharapkan. Salah satunya dengan penggunaan model pembelajaran *Discovery Learning* ini selalu mengusahakan agar siswa menemukan sendiri konsep-konsep materi yang sedang dipelajari.

Hal ini sesuai dengan dasar teori pada model pembelajaran *Discovery Learning* yang dipandang bahwa model *Discovery Learning* merupakan pembentukan kategori-kategori atau konsep-konsep, yang dapat memungkinkan terjadinya generalisasi. Sebagaimana teori Bruner (Cahyo A. 2010:106) dalam Choerunnisa Nanis R (2012: 54) bahwa dalam sebenarnya *Discovery Learning* adalah pembentukan kategori-kategori, atau lebih sering disebut system-sistem *coding* dirumuskan demikian karena dalam artian relasi-relasi yang terjadi antara objek-objek dan kejadian-kejadian.

Bruner (Cahyo, 2013: 105) dalam Choerunnisa Nanis R (2012: 54) memandang bahwa suatu konsep atau kategorisasi memiliki lima unsur dan siswa dikatakan memahami suatu konsep apabila mengetahui semua unsur dari konsep itu, meliputi: 1). Nama; 2). Contoh-contoh baik yang positif maupun yang negatif; 3). Karakteristik; 4). Rentangan karakteristik; 5). Kaidah.

Sumber yang sama, Bruner menjelaskan bahwa pembentukan konsep merupakan dua kegiatan mengkategorikan yang berbeda yang menuntut proses berpikir yang berbeda pula. Seluruh kegiatan mengkategorikan meliputi mengidentifikasi dan menempatkan contoh-contoh (objek-objek atau peristiwa-peristiwa) ke dalam kelas dengan menggunakan dasar kriteria tertentu dalam pemahaman konsep, konsep-konsep yang sudah ada sebelumnya. Sedangkan dalam pembentukan konsep adalah sebaliknya yaitu tindakan untuk membentuk kategori-kategori baru, inilah kegiatan yang dinamakan penemuan konsep.

Pada kegiatan pembelajaran dengan model *Discovery* *Learning* siswa diprogramkan agar selalu aktif secara mental maupun secara fisik. Materi yang disajikan guru, bukan begitu saja diberitahukan dan diterima siswa. Siswa dikondisikan sedemikian rupa sehingga mereka memperoleh berbagai pengalaman dalam rangka “menemukan sendiri” konsep-konsep yang direncakan oleh guru dan dibantu dengan sedikit bimbingan dari guru dan dengan demikian mereka akan memperoleh serta menyimpan konsep tersebut dengan lebih baik.pembelajaran bermakna yang bermuara pada pembelajaran kontruktivisme dimana siswa mencari sendiri konsep yang akan di jadiakan pembelajaran.

Interaksi antara guru dengan siswa dalam pembelajaran ini yaitu guru berperan sebagai pembimbing dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara aktif, guru harus dapat membimbing dan mengarahkan kegiatan belajar siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran. Kondisi ini tentu mengubah kegiatan belajar yang semula *teacher centered* menjadi *student centered*. Oleh karenanya siswa diberikan kesempatan untuk menjadi seorang *problem solver*, dan seorang *sains*.

Model *Discovery Learning,* bahan ajar tidak disajikan dalam bentuk akhir, siswa dituntut untuk melakukan berbagai kegiatan menghimpun informasi, membandingkan, mengkategorikan, menganalisis, mengintegrasikan, mengorganisasi bahan serta membuat kesimpulan. Hal tersebut memungkinkan para siswa menemukan arti bagi diri mereka sendiri, dan memungkinkan mereka untuk mempelajari konsep-konsep di dalam bahsa yang dimengerti mereka.

Seoranng guru dalam aplikasi model pembelajaran *Discovery Learning* harus dapat menempatkan siswa pada kesempatan-kesempatan dalam belajar lebih mandiri. Bruner sebagaimana dikutif Budiningsih (2013: 110) dalam Endrawati, Ni Luh (2010: 65) mengatakan bahwa proses belajar akan berjalan dengan baik dan kreatif jika guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan suatu konsep, teori, aturan, atau pemahaman melalui contoh-contoh yang ia jumpai dalam kehidupannya. pada akhirnya yang menjadi tujuan dalam model ini adalah menjadikan siswa berperan sebagai *problem solver*, seorang *scientis, historis*, atau ahli matematika. Dengan kegiatan tersebut, siswa akan menguasainya, menerapakan serta menemukan hal-hal yang bermanfaat bagi dirinya.

Terkait hubungan antara guru dengan siswa, Cahyo (2013: 113) dalam Choerunnisa Nanis R (2012: 45) mengemukakan beberapa peranan guru dalam pembelajaran dengan penemuan yakni sebagai berikut: 1). Merencanakan pembelajaran sedemikian rupa, sehingga pelajaran itu berpusat pada masalah-masalah yang tepat untuk diselidiki siswa; 2). Menyajikan materi pelajaran yang diperlukan sebagai dasar bagi para siswa untuk memecahkan masalah; 3) guru harus memperhatikan cara penyajian yang *enactive, iconic*, dan *symbolic;* 4)bila siswa memechkan masalah di laboratorium atau secara teoritis, guru hendaknya berperan sebagai pembimbing atau tutor. Guru hendaknya jangan mengungkapkan terlebih dahulu aturannya hanya memperkirakan umpan atau saran-saran jika diperlukan; 5). Menilai hasil belajar merupakan mempelajari dan menemukan generalisasi-generalisasi.

Untuk itu peneliti menggunakan model *Discovery Learning* dalam peningkatan pemahaman dan hasil belajar siswa karena mempunyai beberapa kelebihan diantaranya Beberapa keunggulan metode penemuan juga diungkapkan oleh Suherman, dkk (2001: 179) sebagai berikut:

1. Siswa aktif dalam kegiatan belajar, sebab ia berpikir dan menggunakan kemampuan untuk menemukan hasil akhir;
2. Siswa memahami benar bahan pelajaran, sebab mengalami sendiri proses menemukannya. Sesuatu yang diperoleh dengan cara ini lebih lama diingat;
3. Siswamenemukan sendiri menimbulkan rasa puas. Kepuasan batin ini mendorong ingin melakukan penemuan lagi sehingga minat belajarnya meningkat;
4. Siswa yang memperoleh pengetahuan dengan metode penemuan akan lebih mampu mentransfer pengetahuannya ke berbagai konteks;
5. metode ini melatih siswa untuk lebih banyak belajar sendiri.

Selain itu, seperti yang terdapat dalam skripsi Nanis Regina Choerunnisa (2012: 35) mahasiswa Universitas Pasundan Bandung melakukan penelitian dengan judul skripsi “penerapan model *Discovery Learning* dengan menggunakan media *puzzle* untuk meningkatkan pemahaman konsep rangka manusia dalam pembelajaran IPA”. Penelitian ini dilakuakan di kelas IV SDN Rajagaluh II kecamatan Rajagaluh kabupaten Majalengka tahun ajaran 2011/ 2012 dengan jumlah 37 orang siswa. Masalah yang dihadapi peneliti adalah pemahaman konsep tentang materi rangka manusia yang belum mencapai hasil belajar yang sesuai dengan KKM.

Untuk mengatasi hal tersebut dilakuakan tindakan dengan menerapkan model pembelajaran *Discovery Learning* dengan media *puzzle.* Dari analisisa data penelitian diperoleh kesimpulan setelah dilaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* pemahaman siswa dalam menerapkan konsep rangka manusia dapat tercapai sesuai KKM pada siklus III.

Dari penelitian tersebut dapat disimpulkan dengan mengaplikasikan model *Discovery Learning* secara berulang-ulang dapat meningkatkan pemahamn konseo yang dibangun melalui penemuan dari individu yang bersangkutan. Penggunaan model *Discovery Learninng* ini mampu merubah kondisi belajar yang tadinya pasif menjadi aktif dan kreatif. Penggunaan model ini juga diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran. Maka dari itu peneliti membuat judul “Penggunaan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Struktur Dan Fungsi Bagian Tumbuhan (Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan di kelas IV SDN Soka 34 Kota Bnadung Semester I)”

1. **Identifikasi Masalah**

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

Sebagian besar siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang diharapkan. Hal tersebut karena siswa tidak diajak belajar penemuan melalui pengamatan/ penyelidikan langsung atas objek materi pembelajaran.

* + - 1. Pembelajaran tidak interaktif. Hal tersebut dikarenakan siswa tidak didorong untuk secara langsung berinteraksi dengan objek yang dipelajari dan berinteraksi dengan teman sebayanya untuk mendiskusikan hasil penyelidikannya.
      2. Pembelajaran *Student Center Learning* (SCL), tidak berlangsung sebagaimana seharusnya. Guru masih mendominasi kegiatan pembelajaran, sementara siswa pasif. Hal tersebut dikarenakan guru menggunakan metode ceramah saja, siswa hanya mencatat dan mengisi latihan soal.

**C. Rumusan Masalah dan Pertanyaan Penelitian**

Atas dasar latar belakang dan identifikasi masalah sebagaimana telah diutarakan di atas, maka rumusan masalah dan pertanyaan penelitian dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah sebagaimana telah diutarakan di atas, maka permasalahan yang ada dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut: “Apakah penggunaan model pembelajaran *Discovery Learning* dapat meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar siswa pada materi struktur dan fungsi bagian tumbuhan dikelas IV SDN Soka 34 Semester 1?

1. **Pertanyaan Penelitian**

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

1. Bagaimana pemahaman konsep dan hasil belajar siswa pada materi struktur dan fungsi bagian tumbuhan sebelum siswa mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan model *Discovery Learning*?
2. Bagaimana respon siswa selama siswa mengikuti pembelajaran pada materi struktur dan fungsi bagian tumbuhan dengan menggunakan model *Discovery Learning?*
3. Bagaimana aktivitas belajar siswa selama siswa mengikuti pembelajaran pada materi struktur dan fungsi bagian tumbuhan dengan menggunakan model *Discovery Learning?*
4. Bagaimana dokumen pembelajaran yang dipersiapkan guru pada materi struktur dan fungsi bagian tumbuhan dengan menggunakan model *Discovery* *Learning*?
5. Bagaimana aktivitas guru selama guru melaksanakan pembelajaran pada materi struktur dan fungsi bagian tumbuhan dengan menggunakan model pembelajaran *Discovey Learning*?
6. Bagaimana hasil belajar siswa sebelum dan sesudah siswa mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan model *Discovery Learning*?
7. **Pembatasan Masalah**

Memperhatikan hasil identifikasi masalah, 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 member batasan masalah secara jelas sebagai berikut:

1. Prestasi hasil belajar dan proses pembelajaran yang diukur dalam penelitian ini adalah aspek kognitif, apektif, dan psikomotorik.
2. Dari sekian pokok bahasan pada matapelajaran IPA, dalam penelitian ini hanya akan mengkaji atau menelaah pembelajaran pada pokok bahasan mengnai materi struktur dan fungsi bagian tumbuhan.
3. Obyek dalam penelitian ini hanya akan meneliti pada siswa SD kelas IV SD Negeri Soka 34 kota Bandung.

**E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diidentifkasi oleh peneliti maka tujuan umum dalam penelitian tindakan kelas ini yaitu untuk meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar siswa pada materi struktur dan fungsi bagian tumbuhan melalui penggunaan model *Discovery Learning*.

Atas dasar rumusan masalah yang telah diidentifikasi oleh peneliti, maka tujuan dalam penelitian ini adalah untuk:

1. Ingin mengetahui cara menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dalam pembelajaran IPA materi struktur dan fungsi bagian tumbuhan dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning*.
2. Ingin mengetahui penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* dalam pembelajaran IPA materi struktur dan fungsi bagian tumbuhan.
3. Ingin mengetahui pemahaman konsep siswa pada pembelajaran IPA materi struktur dan fungsi bagian tumbuhan dengan menggunakan model *Discovery Learning*.
4. Ingin mengetahui hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA materi struktur dan fungsi bagian tumbuhan dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning*.
5. Ingin mengetahui aktivitas guru selama guru melaksanakan pembelajaran IPA mada materi struktur dan fungsi bagian tumbuhan dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning*.
6. Ingin mengetahui aktivitas belajar siswa sebelum dan sesudah siswa mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan model *Discovery* *Learning*.

**F. Manfaat Penelitian**

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat memberikan manfaat dalam dunia pendidikan berupa gambaran menganai sebuah teori yang menyatakan bahwa peningkatan pemahaman konsep dan hasil belajar siswa pada materi struktur dan fungsi bagian tumbuhan melalui penggunaan model *Discovery Lerning*.

2. Manfaat Praktis

Hasil yang diperoleh dari penelitian ini diharapkan memiliki kegunaan sebagai berikut:

1. Bagi Siswa
2. Meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar siswa pada materi struktur dan fungsi bagian tumbuhan melaui penggunaan model *Discovery* *Learning*.
3. Memberikan masukan bagi siswa untuk meningkatkan pemahaman konsep dalam rangka meningkatkan hasil belajarnya.
4. Siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan aktif, kreatif, dan menyenangkan.
5. Bagi Guru
6. Dapat meningkatkan profesionalisme guru dalam melakukan proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.
7. Menerapkan model pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan edukatif.
8. Dapat mengetahui kelebihan model pembelajaran *Discovery Learning* untuk meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran. Sehingga dapat diterapkan oleh guru di kelas IV SDN Soka 34.
9. Sebagai acuan menentukan langkah-langkah penyusunan Penelitian Tindakan Kelas dan sebagai bahan kajian bahwa penelitian tindakan kelas sangat bermanfaat untuk menemukan permasalahan dalam kegiatan belajar mengajar.
10. Menambah kualitas dan wawasan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning.*
11. Bagi Sekolah
12. Penelitian ini dilakukan sebagai tolak ukur dalam peningkatan dan perbaikan mutu pembelajaran di sekolah.
13. Dapat dijadikan sebagai pengalaman untuk perbaikan proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa.
14. Bagi Peneliti
15. Dengan melaksanakan penelitian tindakan kelas ini peneliti memiliki pengetahuan, keterampilan, dan pengalaman tentang Penelitian Tindakan Kelas.
16. Dapat menemukan bahwa model *Discovery Learning* adalah model yang paling tepat diterapkan dalam proses pembelajaran pada materi struktur dan fungsi bagian tumbuhan.
17. Dapat memberikan kontribusi dalam upaya memperbaiki dan meningkatkan kualitas praktik pendidikan.
18. Dapat menambah referensi untuk kegiatan penelitian selanjutnya.

**G. Paradigma atau Kerangka Pemikiran**

Upaya meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar siswa pada materi struktur dan fungsi tumbuhan dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* di kelas IV SDN Soka 34 semester I kota Bandung yang menjadi subjek penelitian ini adalah untuk meningkatkan pemahaman konsep belajar dan hasil belajar siswa yang belum terlalu memahami tentang materi pembelajaran yang bersangkutan secara mendetail.

Pada proses pembelajaran yang dilaksankan di kelas IV guru masih menggunakan model pembelajaran yang konvensional yaitu masih berceramah, bertanyajawab, dan mencatat saja. Sehingga siswa tingkat pemahaman konsepnya menjadi rendah yang berpengaruh terhadap hasil belajar juga rendah. Sedangkan untuk menciptakab suasana belajar yang dapat menarik siswa, serta meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajarnya seorang guru membutuhkan model yang tepat dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran yang baik dapat membantu kegiatan pembelajaran berlangsung dengan baik, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Kegiatan pembelajaran dapat dilakukan dengan berbagai model pembelajaran dan guru dapat memilih model pembelajaran yang sesuai dengan moel pelajaran yang akan dipelajari.

Model *Discovery Learning* digunakan peneliti sebagai cara agar penelitiab dapat berjalan dengan lancar dan mudah. Mengunakan model pembelajaran *Discovery Learning* pada saat kegiatan pembelajaran peneliti berharap agar para siswa bisa dengan mudah memahami materi pembelajaran yang dijelaskan. Selain itu peneliti juga berharap ketika menggunakan model Discovey Learning pada saat kegiatan belajar mengajar, pembelajaran tersebut bisa berlangsung secara aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.

Model *Discovery* *Learning* menurut Suryosubroto (Adang Heriawan, 2012:100) diartikan sebagai suatu prosedur mengajar yang mementingkan pengajaran perseorangan, manipulasi objek dan lain-lain, sebelum sampai kepada generalisasi. Model ini merupakan komponen dari praktik pendidikan yang meliputi mpdel mengajar ynag memajukan cara belajar aktif, berorientasi pada proses, mengarahkan sendiri, mencari sendiri dan reflektif.

Menurut Hamalik (Illahi, 2012:29) menyatakan”*Discovery Learning* 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.”

Beberapa keunggulan model penemuan juga diungkapkan oleh Suherman,dkk (2001: 179) sebagai berikut:

1. Siswa aktif dalam kegiatan belajar, sebab ia berfikir dan menggunakan kemampuan untuk menemukan hasil akhir;
2. Siswa memahami benar bahan pelajaran, sebab menglami sendiri proses menemukannya. Sesuatu yang diperoleh dengan cara ini lebih lama diingat;
3. Menemukan sendiri menimbulkan rasa puas, kepuasan batin ini mendorong ingin melakukan penemuan lagi sehingga minat belajarnya meningkat;
4. Siswa yang memperoleh pengetahuan dengan model penemuan akan lebih mampu mentransfer penegtahuannya ke berbagai konteks;
5. Model ini melatih siswa untuk lebih banyak belajar sendiri.

Dari beberapa pendapat yang telah disebutkan diatas dapat dapat diambil kesimpulan bahwa model pembelajaran *Discovery Learning* adalah suatu model pembelajaran yang menitikberatkan pada aktifitas siswa dalam belajar. Proses pembelajaran dengan model ini, guru hannya dapat bertindak sebagai pembimbing dan fasilitator yang mangarahkan siswa untuk menemukan konsep, dalil, prosedur, alogaritma dan semacamnya.

Seperti yang terdapat dalam skripsi Nanis Regina Cherunnisa (2012) mahasiswa Universitas Pasundan Bandung melakukan penelitian dengan judul penelitian skripsi “Penerapan Model *Discovery Learning* dengan menggunakan media *puzzle* untuk meningkatkan pemahaman konsep rangka manusia pada matapelajaran IPA”. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas IV SDN Rajagaluh II Kecamatan Rajagaluh Kabupaten Majalengka tahun ajaran 2011/ 2012 dengan jumlah siswa 37 orang siswa. Masalah yang dihadapi peneliti pemahaman terhadap konsep rangka manusia masih belum mencapai KKM.

Untuk mengatasi hal tersebut dilakukan tidakan dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* dengan menggunakan media puzzle. Dari analisis data penelitian diperoleh kesimpulan setelah dilaksankan pembelajaran dengan model *Discovery Learning* pemahaman siswa dalam menerapkan konsep rangka manusia mengalami peningkatan, pemahaman konsep rangka manusia dapat mencapai sesuai KKM pada siklus III.

Dari uraian di atas, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa dengan menggunakan beberapa instrument penilaian yang setidaknya mampu untuk membantu guru untuk memecahkan masalah yang ada khususnya dengan penerapan model *Discovery Learning* dapat meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar siswa pada materi struktur dan fungsi bagian tumbuhan di kelas IV SDN Soka 34 semseter I kota Bandung. Hubungan tersebut dapat diuraikan dengan bagan dibawah ini :

**Bagan 1.1 Kerangka Berfikir**

PERMASALAHAN

Pemahaman konsep dan hasil belajar siswa masih rendah.

Pembelajaran masih berpusat pada guru, dan belum diterapkannya model pembelajaran yang bervariasi.

Solusi : Penggunaan Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Dasar teori: model pembelajaran *Discovery Learning* merupakan gagasan dari keyakinan Bruner pada teori belajar kontruktivisme atau penemuan. Bruner sebagaimana di kutip dalam Budiningsih (dalam Cahyo, 2013:110) mengatakan bahwa proses belajar akan berjalan dengan baik dan kreatif jika guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan konsep, teori, aturan, atau pemahaman melalui contoh-contoh yang ia jumpai dalam kehidupannya. Pada akhirnya, yang menjadi tujuan dalam model ini menurut Bruner adalah menjadikan siswa berperan sebagai *problem solver*, seorang *scientis,* historis, atau ahli matematika. Dengan kegiatan tersebut siswa akan menguasainya, menerapkannya serta menemukan hal-hal yangbermanfaat bagi dirinya.

Kelebihan dari model *Discovery Learning* (Suherman,dkk 2001: 179) yaitu siswa aktif dalam kegiatan belajar sebab ia berpikir dan menggunakan kemampuan untuk menemukan hasil akhir, siswa mamhami benar bahan pelajaran, sebab mengalami sendiri proses menemukannya.sesuatu yang diperoleh dengan cara ini lebih lama diingat, menemukan sendiri menimbulkan rasa puas, kepuasan batin ini mendorong ingin melakukan penemuan lagi sehingga minat belajarnya meningkat.

Menurut Nanis Regina Choerunnisa (2012: mengungkapkan” model pembelajaran *Discovery Learning* dengan media *puzzle* dapat meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar siswa. Penelitian yang dilakukan Nanis Regina Choerunnisa memfokuskan pada materi tentang rangka mata pelajaran IPA di kelas IV. Model pembelajaran *Discovery Learning* menurut Nanis Regina Choerunnisa berhasil dalam meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar siswa karena hal tersebut dalat dilihat dari perolehan rata-rata siswa pada setiap siklusnya.

Instrument

Pretest

Lembar observasi siswa

Angket

Postest

Lembar observasi guru

Kesimpulan: Terjadi peningkatan pemahaman konsep, setelah siswa memperoleh pembelajaran dengan menggunakan model *Discovery Learning*

Pengolahan data: penentuan kunci jawaban tes untuk pretes dan postes, menganalisis angket, dan menganalisis lembar observasi

**Sumber : Nanis Regina Choerunnisa (2012: 46)**

**H. Asumsi**

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

1. Menurut Piaget Dahar (1998: 154-155) perkembangan anak usia SD termasuk dalam kategori oprasional konkrit. Pada usia oprasional konkrit dicirikan dengan system pemikiran yang didasarkan pada aturan tertentu yang logis, hal tersebut dapat diterapkan dalam memecahkan persoalan-persoalan konkrit yang dihadapi.
2. Menurut Edgar Dale (1997) dalam kerucut retensi hasil belajar menyatakan bahwa “dalam belajar semakin banyak melibatkan panca indera akan semakin baik dalam meningkatkan daya ingat siswa akan pengetahuan baru yang diperolehnya dalam memori jangka panjang anak”. (FKIP UNPAS, 2015. h*.* 24)
3. Pada pembelajaran *Discovery Learning,* siswa dituntut untuk terlibat dalam proses kegiatan mental melalui tukar pendapat, dengan berdiskusi, membaca sendiri, dan mencoba sendiri, agar anak dapat belajar sendiri.

Berdasarkan asumsi dari beberapa teori diatas maka asumsi dari penelitian ini yaitu melalui penggunaan model pembelajaran *Discovery learning* di duga dapat meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA materi struktur dan fungsi bagian tumbuhan.

**I. Hipotesis**

Berdasarkan kerangka pemikiran dan asumsi sebagaimana telah diuraikan di atas maka hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah:

“Model pembelajaran *Discovery Learning* dapat meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar siswa pada materi struktur dan fungsi bagian tumbuhan di kelas IV SDN Soka 34 semester I kota Bandung”.

**J. Definisi Oprasional**

Agar tidak terjadi salah persepsi terhadap judul penelitian ini, maka perlu di definisikan hal-hal sebagai berikut:

1. Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran, dan para pengajr dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar (Soekanto, dkk dalam Marwati,Dian. 2014. h. 35).
2. Model *Discovery Learning* adalah strategi pembelajaran yang melibatkan siswa dalam proses mental dalam rangka menentukan suatu konsep atau pengetahuannya sehingga siswa dapat mengembangkan potensi intelektualnya menurut Suherman, dkk. (2001: 179).
3. Menurut Patria (2007:21) mengatakan apa yang di maksud pemahaman konsep adalah kemampuan siswa yang berupa penguasaan sejumlah materi pelajaran, dimana siswa tidak sekedar mengetahui atau mengingat sejumlah konsep yang dipelajari, tetapi mampu mengungkapan kembali dalam bentuk lain yang mudah dimengerti, memberikan interprestasi data dan mampu mengaplikasikan konsep yang sesuai dengan struktur kognitif yang dimilikinya.(<http://mediaharja.blogspot.com/2011/11/pemahaman-konsep.html>)
4. Prestasi belajar adalah hasil yang diperoleh berupa kesan-kesan yang mengakibatkan perubahan dalam diri individu sebagai hasil dari aktivitas dalam belajar menurut (Nanglim, Purwanto. Psikologi Pendidikan. Bandung: Remaja Karya, 1988: 85-87).
5. IPA adalah pengetahuan yang rasional dan objektif tentang alam semesta dengan segala isinya Hendro Darmojo,(1992: 3) dalam Usman (2010: 2) Selain itu Nash 1993 (dalam Usman Samatowa, 2010: 3) menyatakan bahwa IPA adalah suatu cara atau metode untuk mengamati alam.