

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu faktor utama dalam mempersiapkan sumber daya manusia yang berkualitas. Hal tersebut dapat terwujud apabila manusia mempunyai pemikiran untuk berkembang dan lebih maju. Dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 pasal I ayat I Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, dinyatakan bahwa Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses belajar agar peserta didik secara aktif membangun potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Banyak sekali faktor yang dapat mempengaruhi keberhasilan pembelajaran di sekolah diantaranya guru, siswa, lingkungan, sarana prasarana belajar, dan materi pelajaran. Di antara beberapa faktor tersebut, guru merupakan faktor yang paling penting dalam proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan guru merupakan penghubung antara semua faktor yang ada di dalam pembelajaran.

Pembelajaran dapat dikatakan baik, apabila siswa belajar dengan pengalaman langsung, di mana siswa ikut aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran, serta siswa dapat memperoleh sebuah pengalaman langsung dari proses pembelajaran tersebut, salah satunya yaitu berupa hasil belajar yang baik. Siswa akan memperoleh hasil belajar yang baik, apabila selama proses pembelajaran mampu memahami materi dengan baik. Keberhasilan dalam memahami materi sangat dipengaruhi oleh strategi pembelajaran yang digunakan guru. Ketika siswa ikut aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran, maka kesempatan untuk memahami materi pelajaran siswa akan lebih besar. Hal ini sejalan dengan model pembelajaran *Discovery Learning* dimana model ini lebih menekankan pada pengalaman langsung siswa. Menurut Ilahi, Mohammad Takdir (2012) *Discovery Learning* merupakan salah satu metode yang

memungkinkan para anak didik terlibat langsung dalam kegiatan belajar-mengajar, sehingga mampu menggunakan proses mentalnya untuk menemukan suatu konsep atau teori yang sedang dipelajari. Dengan kata lain, landasan pemikiran yang mendasari pendekatan belajar-mengajar ini bisa lebih mudah dihafal dan diingat, serta mudah ditransformasikan dalam menghadapi kompleksitas kehidupan yang sangat pelik. Kegiatan pembelajaran *Discovery Learning* memberikan kesempatan kepada siswa untuk berperan serta dalam memperoleh ilmu pengetahuan.

Selain menggunakan model pembelajaran dibutuhkan juga sebuah perantara atau media pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa. Putra (dalam Indrayanti: 2017), menyatakan bahwa permainan anak merupakan sebuah permainan yang dapat mendorong kemampuan motorik, psikologis, keterampilan sosial, kreativitas, dan perkembangan kognitif anak. Dengan menggunakan permainan anak ini, siswa lebih aktif menemukan, menyelidiki serta dapat memahami tema daerah tempat tinggal dengan jelas. Pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media permainan anak merupakan salah satu metode pembelajaran yang berupaya mendorong siswa untuk aktif dalam menemukan sendiri pengetahuan melalui keterampilan proses bermain anak. Siswa melakukan percobaan-percobaan sederhana melalui permainan anak, sehingga siswa benar-benar ditempatkan sebagai subjek belajar, sedangkan guru berperan sebagai fasilitator dalam pembelajaran. Namun, praktek pendidikan saat ini masih ditandai dengan peranan guru yang lebih dominan dalam pembelajaran serta ditandai dengan banyaknya siswa yang hanya menghafalkan materi pelajaran tanpa mengetahui konsepnya, sehingga keberhasilan dalam proses belajar belum sepenuhnya dapat tercapai. Hal ini juga terjadi pada pembelajaran tema 8 daerah tempat tinggal.

Berdasarkan hasil observasi peneliti kepada guru dan siswa kelas IV SD N Langenharjo 01 Pati dan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada pembelajaran tema 8 pada tanggal 23 Oktober 2018 diperoleh informasi bahwa pembelajaran tema 8 di kelas IV SD N Langenharjo 01 Pati sesekali sudah

menggunakan model pembelajaran namun belum sepenuhnya berhasil, sehingga hasil pembelajaran pada muatan IPA dan Bahasa Indonesia belum sepenuhnya melampaui KKM. Hal ini juga dapat dilihat dari nilai UTS siswa yang banyak memperoleh nilai di bawah KKM. Selain itu, guru sering merasa kesulitan dalam pembagian kelompok dan mengingat waktu serta target pengajaran materi yang telah ditentukan. Dalam diskusi biasanya hanya ada satu atau dua anak yang aktif dalam proses pembelajaran, sedangkan yang lain hanya sibuk sendiri atau bermain dengan teman yang lain. Selain itu pembelajaran masih bersifat tekstual yaitu masih menjadikan buku sebagai sumber yang utama dalam proses pembelajaran serta kurang optimalnya penggunaan sumber belajar sebagai media pembelajaran. Oleh karena itu diperlukan adanya penerapan model *Discovery Learning* berbantuan media permainan anak untuk menguji coba apakah mampu meningkatkan pemahaman konsep IPA dan Bahasa Indonesia tema 8 siswa kelas IV SDN Langenharjo 01 Pati. Pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media permainan anak dapat dijadikan sebagai solusi permasalahan yang ada karena pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media permainan anak mampu mendorong siswa untuk berfikir analisis serta melakukan percobaan-percobaan sederhana menggunakan permainan anak. Dalam hal ini siswa akan terlibat langsung dalam pembelajaran, sehingga siswa lebih mudah untuk mengingat konsep materi pembelajaran yang telah dipelajari. Penelitian ini didukung oleh penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Sadia, Suastra, Widiadnyana (2014) dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan model *Discovery Learning* pada pelajaran IPA dapat membantu meningkatkan pemahaman konsep dan sikap ilmiah siswa.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, peneliti bersama guru kelas IV SD N Langenharjo 01 mencoba untuk menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media permainan anak sebagai salah satu upaya dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa pada tema 8 khususnya pada muatan pelajaran IPA dan Bahasa Indonesia. Upaya tersebut direalisasikan melalui Penelitian Kuantitatif Ekperimen dengan judul “Pengaruh Model

Discovery Learning Berbantuan Media Permainan Anak Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku Kelas IV SD N Langenharjo 01 Pati”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah pengaruh penggunaan model *Discovery Learning* berbantuan media permainan anak terhadap pemahaman konsep IPA dan Bahasa Indonesia siswa kelas IV SDN Langenharjo 01 Pati?.
2. Bagaimanakah respon siswa dan guru terhadap pembelajaran dengan model *Discovery Learning* berbantuan media permainan anak?.

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian di atas maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mengetahui pengaruh penggunaan model *Discovery Learning* berbantuan media permainan anak terhadap pemahaman konsep IPA dan Bahasa Indonesia siswa kelas IV SDN Langenharjo 01 Pati.
2. Mengetahuirespon siswa dan guru terhadap pembelajaran dengan model *Discovery Learning* berbantuan media permainan anak.

1.4 Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi yang berarti sebagai berikut:

A. Manfaat teoretis

Penelitian ini mampu menambah ilmu pengetahuan dengan mengembangkan model *Discovery Learning* berbantuan media permainan anak sebagai salah satu referensi yang diterapkan dalam proses pembelajaran Kelas IV Tema 8 muatan IPA dan Bahasa Indonesia. Selain itu penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan dalam penelitian selanjutnya.

B. Manfaat praktis

1. Bagi peneliti

- a. Sebagai bahan informasi seberapa besar peningkatan pemahaman konsep IPA dan Bahasa Indonesia melalui penggunaan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media permainan anak.
 - b. Sebagai wahana dalam menerapkan ilmu pengetahuan yang telah dipelajari selama di bangku kuliah.
2. Bagi guru
- a. Sebagai pedoman dan pertimbangan dalam proses belajar mengajar yang kaitannya dengan variasi model serta media pembelajaran agar pemahaman konsep siswa dapat meningkat.
 - b. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai gambaran dalam menerapkan pembelajaran IPA dan Bahasa Indonesia melalui penggunaan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media permainan anak.
3. Bagi siswa
- Meningkatkan pemahaman konsep siswa, selain itu juga dapat menambah wawasan serta pengalaman belajar bagi siswa kelas IV SD N Langenharjo 01 Pati.
4. Bagi sekolah
- Sebagai sumbangan pemikiran untuk meningkatkan pemahaman konsep IPA dan Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar, khususnya SD N Langenharjo 01 Pati.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Berdasarkan pada permasalahan yang telah diuraikan dalam identifikasi masalah di atas peneliti akan memberi ruang lingkup penelitian yang tidak terlepas dari judul “Pengaruh Model *Discovery Learning* Berbantuan Media Permainan Anak Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku Kelas IV SD N Langenharjo 01 Pati” dimana ruang lingkup penelitian ini, meliputi:

1. Model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media permainan anak di terapkan untuk materi IPA dan Bahasa Indonesia pada siswa kelas IV tema8 Daerah Tempat Tinggalku..
2. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar yang digunakan adalah sebagai berikut:

A. Kompetensi Inti

KI.1 : Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.

KI.2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.

KI.3 : memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.

KI.4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar

KD IPA

3.4 Menghubungkan gaya dengan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar.

4.4 Menyajikan hasil percobaan tentang hubungan antara gaya dan gerak.

KD Bahasa Indonesia

3.9 Mencermati tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi.

4.9 Menyampaikan hasil identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis, dan visual.

3. Hasil belajar siswa dapat dilihat melalui nilai *pre test* (sebelum perlakuan) dan nilai *post test* (setelah perlakuan).
4. Respon siswa dan guru dapat dilihat dari hasil angket dan wawancara.

1.6 Definisi Operasional Variabel

Untuk menghindari adanya kesalahpahaman serta mempermudah penafsiran terhadap judul penelitian ini, maka peneliti menegaskan beberapa istilah dari judul yang peneliti ambil sebagai berikut:

1. Model *Discovery Learning*

Model *Discovery Learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang mengembangkan cara belajar siswa untuk aktif menemukan, menyelidiki sendiri, sehingga pengetahuan yang diperoleh akan bertahan lebih lama dan mudah diingat. Langkah-langkah model *Discovery Learning* yaitu (1) pemberian stimulus, (2) mengidentifikasi masalah, (3) mengumpulkan data, (4) memproses data, (5) melakukan pembuktian dengan melakukan percobaan dan (6) menarik kesimpulan.

2. Permainan Anak

Permainan anak merupakan permainan sederhana yang dapat mengembangkan kemampuan motorik, psikologis, keterampilan sosial, kreativitas serta pengetahuan siswa. Permainan anak dalam penelitian ini menggunakan permainan anak. Permainan anak yang digunakan adalah penggaris, potongan kertas, ketapel, mobil-mobilan dan bola. Permainan anak tersebut dapat digunakan untuk menjelaskan tentang hubungan antara gaya dan gerak.

3. Pemahaman Konsep

Pemahaman konsep merupakan kemampuan yang dimiliki siswa dalam menyerap materi pembelajaran. Pemahaman konsep dalam penelitian ini yaitu pemahaman konsep IPA dan Bahasa Indonesia yang telah ditekankan. Dalam penelitian ini pemahaman konsep dinilai dari 7 indikator yaitu: (1) menjelaskan konsep dengan bahasa sendiri, (2) membuat contoh dan tidak contoh, (3) menjelaskan konsep dengan bentuk diagram dan lain lain, (4) menafsirkan hubungan antar konsep dengan menggunakan logika, (5) mampu mengambil

keputusan dan kesimpulan, (6) menerapkan dan mengaplikasikan kemampuan, pemahaman dalam pemecahan masalah melalui tindakan, (7) membuat keputusan berdasarkan kebenaran. Dalam penelitian ini pemahaman konsep dinilai dari 3 aspek yaitu, aspek pengetahuan, aspek sikap, aspek keterampilan. Aspek pengetahuan dilihat dari hasil *pre-test* dan *post-test* sedangkan aspek sikap dan keterampilan siswa dilihat dari hasil lembar observasi.

4. Respon Siswa dan Respon Guru

Respon siswa merupakan tanggapan yang diberikan siswa selama proses pembelajaran berlangsung, sedangkan respon guru merupakan tanggapan guru terhadap proses pembelajaran. Dalam penelitian ini, respon siswa dilihat dari angket respon, sedangkan respon guru dilihat dari hasil wawancara.

5. Tema, Subtema, Pembelajaran dan Muatan

1. Tema: 8. Daerah Tempat Tinggalku

Daerah tempat tinggalku merupakan tempat dimana kita bertempat tinggal. Di daerah yang kita tempati terdapat banyak keindahan dan keunikan, mulai dari cerita, pekerjaan dll.

2. Subtema: 1. Lingkungan Tempat Tinggalku

Lingkungan tempat tinggalku merupakan lingkungan yang ada di sekitar tempat tinggal kita. Di lingkungan tempat tinggalku terdapat beberapa komponen yang saling melengkapi. Komponen tersebut yaitu masyarakat, alam dll.

3. Pembelajaran: 1

Pembelajaran 1 merupakan pembelajaran yang terdiri dari beberapa muatan yaitu, IPA dan Bahasa Indonesia.

a) IPA:

Gaya merupakan suatu tarikan atau dorongan yang dapat mempengaruhi keadaan suatu benda. Gerak merupakan suatu perpindahan benda dari kedudukan awal.

b) Bahasa Indonesia:

Teks fiksi merupakan karangan yang merujuk kepada sesuatu yang tidak nyata atau kebenaran faktual. Tokoh merupakan pelaku yang ditampilkan dalam suatu cerita.



