**BAB II**

**KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS TINDAKAN**

1. **Kajian Pustaka**
2. **Pengertian Model Pembelajaran**

Pengertian model pembelajaran menurut Arends (Suprijono, 2009) adalah “sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai suatu tujuan”. Sementara model pembelajaran menurut Joyce (Trianto, 2007) adalah “ suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk didalamnya buku-buku, film, computer, kurikulum, dan lain-lain”

Berdasarkan pendapat kedua ahli diatas dapat disimpulkan bahwa model merupakan pedoman bagi seseorang untuk melakukan tindakan agar dapat berjalan secara sistematis untuk mencapai tujuan.

1. **Pengertian *Model Discovery Learning***

Pengertian *discovery learning* menurut Bruner ( Trianto, 2007) “bahwa belajar penemuan sesuai dengan pencarian pengetahuan secara aktif oleh manusia, dan dengan sendirinya memberi hasil yang paling baik”.

Pembelajaran melalui penemuan murid juga bisa belajar berpikir kritis dan analisa yang tajam untuk mencari tahu jawaban, atau masalah yang sengaja diberikan oleh guru. Model *discovery learning* ini mengacu kepada bagaimana murid mengorganisasikan sendiri, bukan melalui pembelajaran yang disajikan dalam bentuk final.

Penerapan model pembelajaran *discovery learning* ini peran guru adalah sebagai fasilitator dan pembimbing dengan memberikan waktu yang lebih banyak kepada murid untuk belajar secara aktif, sebagaimana guru harus membimbing, dan mengarahkan murid sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Kondisi pembelajaran seperti ini akan mengubah kebiasaan lama mengajar yaitu *teacher oriented* menjadi *student oriented.*

Penerapan model pembelajaran *discovery learning* ini pula guru memberikan kesempatan kepada murid untuk menjadi seorang *problem solver*. *Scientis, historin* bahkan seorang ahli yang akan menghadapi masalah dan melakukan pemecahan masalah.

Model pembelajaran *discovery learning* ini, melahirkan asumsi bahwa selalu ada kesiapan pikir dari murid, untuk mengikuti proses pembelajaran. Dari teori-teori yang telah dijelaskan mengenai pengertian model pembelajaran *discovery learning* maka disimpulkan bahwa, *discovery learning* ini merupakan suatu model pembelajaran yang bertujuan untuk mengaktifkan murid dalam proses pembelajaran, dan memberikan waktu yang lebih untuk murid berekspresi, mengeksplor pengetahuannya sendiri.

1. **Peranan Guru Dalam Penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning*.**

Berkaitan dengan penjelasan pengertian *discovery learning* maka peranan guru dalam pembelajaran *discovery learning* menurut Dahar (Hosnan, 2014) mengemukakan bahwa peranan guru dalam pembelajaran penemuan, yakni sebagai berikut:

1. Merencanakan pelajaran sedemikian rupa sehingga pelajaran itu terpusat pada masalah-masalah yang tepat untuk delidiki murid.
2. Menyajikan materi pelajaran yang diperlukan sebagai dasar bagi peserta didik untuk memecahkan masalah. Sudah seharusnya materi pelajaran itu dapat mengarah pada pemecahan masalah yang aktif dan belajar penemuan, misalnya dengan menggunakan fakta-fakta yang berlawanan
3. Guru juga harus memperhatikan cara penyajian yang enaktif, ikonik, dan simbolik
4. Apabila murid memecahkan masalah di laboratorium atau secara teoretis, maka jangan mengungkapkan terlebih dahulu prinsip atau aturan yang akan dipelajari, tetapi ia hendaknya memberikan saran-saran bilamana diperlukan. Sebagai tutor, guru sebaiknya memberikan umpan balik (*feedback*) pada waktu yang tepat.
5. Menilai hasil belajar merupakan suatu masalah dalam belajar penemuan. Secara garis besar, tujuan belajar penemuan ialah mempelajari generalisasi-generalisasi dengan menemukan generalisasi-generalisasi itu.

Senada dengan itu adapun peran guru dalam proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *discovery learning* yaitu, kedudukan guru sudah tidak dapat dipandang sebagai penguasa tunggal, tetapi dianggap sebagai *manajer of learning* (pengelola belajar) yang perlu senantiasa siap membimbing dan membantu murid. Penerapan model ini peran guru telah berubah dari menyampaikan pengetahuan, sumber utama informasi, ahli materi, dan sumber segala jawaban, berubah menjadi fasilitator pembelajaran, pelatih, kolaborator, dan mitra belajar dari mengendalikan dan mengarahkan semua aspek pembelajaran, menjadi lebih banyak memberikan alternatif dan tanggung jawab kepada setiap murid dalam pembelajaran. Namun dalam hal ini bukan hanya peran atau kedudukan guru semata yang berubah, akan tetapi peran peran dan kedudukan murid dalam proses pembelajaran juga berubah yaitu dari penerima informasi yang pasif menjadi partisipasi, dari mengungkapkan kembali pengetahuan, dan dari pembelajaran aktivitas individual menjadi pembelajaran berkolaboratif dengan sesame murid yang lainnya.

1. **Karakteristik Model *Discovery Learning***

Ciri utama belajar menemukan seperti yang dikemukakan oleh Hosnan (2014: 284)

1. Mendorong terjadinya kemandirian dan inisiatif belajar pada murid,
2. Memandang murid sebagai pencipta kemauan dan tujuan yang ingin dicapai,
3. Berpandangan bahwa belajar merupakan suatu proses, bukan menekan pada hasil,
4. Mendorong murid untuk mampu melakukan penyelidikan,
5. Menghargai peranan pengalaman kritis dalam belajar,
6. Mendorong perkembangan rasa ingin tahu secara alami pada murid,
7. Penilaian belajar lebih menekankan pada kinerja dan pemahaman murid,
8. Mendasarkan proses belajarnya pada prinsip-prinsip kognitif,
9. Banyak menggunakan termonologi kognitif untuk menjelaskan proses pembelajaran seperti prediksi, inferensi, kreasi, dan analisis,
10. Menekankan pentingnya bagaimana murid belajar,
11. Mendorong murid untuk berpartisipasi aktif dalam dialog atau diskusi dengan murid lain dan guru,
12. Sangat mendukung terjadinya belajar kooperatif,
13. Menekankan pentingnya konteks dalam belajar,
14. Memperhatikan keyakinan dan sikap murid dalam belajar,
15. Memberikan kesempatan kepada murid untuk membangun pengetahuan dan pemahaman baru yang didasari pada pengalaman nyata.

Ciri utama sesuai dengan pendapat Hosnan, mengarahkan murid memiliki kemandirian dalam belajar dari pertanyaan yang diberikan oleh guru , sehingga murid dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Data mentah yang diberikan oleh guru akan dikembangkan oleh murid dalam pembelajaran yang akan dilaksanakan, sehingga murid dapat berpikir tingkat tinggi melalui penemuan yang dilakukan.

1. **Kelebihan dan Kelemahan Model *Discovery Learning***

Kelebihan dan kelemahan model *discovery learning* menurut Roestiyah (2008: 20) sebagai berikut:

1. **Kelebihan Model *Discovery Learning***
2. Teknik ini mampu membantu murid untuk mengembangkan; memperbanyak kesiapan; serta penguasaan keterampilan dalam proses kognitif/ pengenalan murid,
3. Murid memperoleh pengetahuan yang bersifat sangat pribadi/ individual sehingga dapat kokoh/mendalam tertinggal dalam jiwa murid tersebut,
4. Dapat membangkitkan kegairahan belajar para murid,
5. Teknik ini tidak mampu memberikan kesempatan kepada murid untuk berkembang dan maju sesuai dengan kemampuannya masing-masing,
6. Mampu mengarahkan cara murid belajar, sehingga lebih memiliki motivasi yang kuat untuk belajar lebih giat,
7. Membantu murid untuk memperkuat dan menambah kepercayaan pada diri sendiri dengan proses penemuan sendiri,
8. Strategi itu berpusat pada murid tidak pada guru. Guru hanya sebagai teman belajar saja membantu bila diperlukan.
9. **KelemahanModel *Discovery Learning***
10. Pada murid harus ada kesiapan dan kematangan mental untuk cara belajar ini. Murid harus berani dan berkeinginan untuk mengetahui keadaan sekitarnya dengan baik,
11. Bila kelas terlalu besar penggunaan teknik ini akan kurang berhasil,
12. Bagi guru dan murid yang sudah biasa dengan perencanaan dan pengajaran tradisioanal mungkin akan sangat kecewa bila diganti dengan teknik penemuan,
13. Dengan teknik ini ada yang berpendapat bahwa proses mental ini terlalu mementingkan proses pengertian saja, kurang memperhatikan perkembangan/pembentukan sikap dan keterampilan bagi murid,
14. Teknik ini mungkin tidak memberikan kesempatan untuk berpikir secara kreatif.

Berdasarkan kelebihan dan kelemahan*Discovery Learning* di atas maka dapat disimpulkan bahwa dalam kegiatan pembelajaran penemuan membangkitkan keinginantahuan murid dan memotivasi murid terus bekerja untuk menemukan jawaban namun harus ada kesiapan mental murid karena tidak semua murid dapat melakukan penemuan.

1. **Tujuan Model *Discovery Learning***

Tujuan model *Discovery Learning* menurut Bell (Hosnan, 2014) sebagai model belajar mengajar yaitu:

1. Dalam penemuan murid memiliki kesempatan untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Kenyataan menunjukkan bahwa partisipasi banyak murid dalam pembelajaran meningkatkan ketika penemuan digunakan,
2. Melalui pembelajaran dengan penemuan, murid belajar menemukan pola dalam situasi konkret maupun abstrak,
3. Murid juga belajar merumuskan strategi Tanya jawab yang tidak rancu dan menggunakan Tanya jawab untuk menperoleh informasi yang bermanfaat dalam menemukan,
4. Pembelajaran dengan penemuan membantu murid membentuk cara belajar bersama yang efektif, saling membagi informasi, serta mendengar menggunakan ide-ide orang lain,
5. Terdapat fakta yang menunjukkan bahwa keterampilan-keterampilan konsep-konsep dan prinsip-prinsip yang dipelajari melalui penemuan lebih bermakna,
6. Keterampilan yang dipelajari dalam situasi belajar penemuan dan beberapa kasus, lebih mudah transfer untuk aktifitas baru dan diaplikasikan dalam situasi belajar yang baru.

Model *Discovery Learning*memungkinkan murid untuk berperan secara aktif menemukan sendiri informasi-informasi yang diperlukan untuk mencapai tujuan intruksional, ini kearah peran guru sebagai pengelola intraksi belajar mengajar di kelas, di tandai bahwa model penemuan tidak terlepas dari adanya keterlibatan murid dalam intraksi belajar mengajar. Tujuan pembelajaran sangat berperan terhadap proses pembelajaran yang dapat melibatkan murid untuk lebih aktif mengembangkan kemampuan yang dimilikinya, selain itu murid dapat melakukan menemuan sendiri meskipun bukan penemuan yang baru.

1. **Langkah-Langkah Model *Discovery Learning***

Langkah-langkah pembelajaran menurut Syah (Hosnan, 2014)

1. *Problem Statement* (pernyataan/ identifikasi masalah)

Guru memberi kesempatan kepada murid untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin agenda-agenda masalah yang relevan dengan bahan pelajaran, kemudian pilih salah satunya dan rumuskan dalam bentuk hipotesis.

1. *Stimulasi* (stimulasi/ pemberian rangsang)

Pada tahap ini murid dihadapkan pada sesuatu yang menimbulkan kebingunan, kemudian dilanjutkan untuk tidak memberi generalisasi, agar timbul keinginan untuk menyelidiki sendiri.

1. Data *Collection* (pengumpulan data)

Ketika eksplorasi berlangsung, guru juga memberikan kesempatan kepada murid untuk mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya yang relevan untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis yang dibuat. Tahap ini berfungsi untuk menjawab pertanyaan atau membuktikan benar tidaknya hipotesis, dengan demikian murid diberi kesempatan untuk mengumpulkan (*collection*) berbagai informasi yang relevan, membaca literatur, mengamati objek, wawancara dengan narasumber, melakukan uji coba sendiri. Konsekuensi dari tahap ini adalah murid belajar secara aktif untuk menemukan sesuatu yang berhubungan dengan permasalahan yang dihadapi, dengan demikian secara tidak sengaja murid menghubungkan masalah dengan pengetahuan yang telah dimiliki

1. *Data processing* (pengolahan data)

Pengolahan data merupakan kegiatan mengolah data dan informasi yang telah diperoleh murid baik melalui wawancara, observasi, dan sebagainya ditafsirkan dan semuanya diolah, diacak, diklasifikasikan, ditabulasi, bahkan dihitung dengan cara tertentu serta ditafsirkan pada tingkat kepercayaan tertentu.

1. *Verification* (pembuktian)

Pada tahap ini murid melakukan pemeriksaan secara cermat untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis yang ditetapkan dengan temuan alternatif, dihubungkan dengan hasil data *processing*.

Berdasarkan hasil pengolahan dan tafsiran atau informasi yang ada, pernyataan atau hipotesis yang telah dirumuskan terdahulu kemudian dicek, apakah terjawab atau tidak, terbukti atau tidak.

1. *Generalization* (menarik kesimpulan)

Pada tahap ini proses menarik sebuah kesimpulan yang dapat dijadikan prinsip umum dan berlaku untuk semua kejadian atau masalah yang sama.

Berdasarkan langkah-langkah di atas yang terdiri dari 6 tahapan maka pelaksanaan model *Discovery Learning* dibantu dengan model diskusi dan pemberian tugas, diskusi untuk memecahkan masalah dilakukan oleh sekelompok 5 sampai 6 orang dalam setiap kelompok dengan arahan dan bimbingan guru. Kegiatan dilaksanakan pada saat kegitan terjadwal. Penerapan model *Discovery Learning* , dianjurkan untuk tidak memberikan materi pelajaran secara utuh, murid cukup diberi konsep utama untuk selanjutnya murid dibimbing agar dapat menemukan sendiri sampai akhirnya dapat mengorganisasikan konsep tersebut secara utuh. Untuk itu guru perlu memberikan kesempatan seluas-luasnya kepada murid untuk mendapatkan konsep-konsep yang belum disampaikan oleh guru.

1. **Peningkatan Hasil Belajar**
2. **Pengertian Belajar**

Belajar adalah proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan sebagai hasil dari proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti berubah pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, keterampilan, kecakapan, kebiasaan, serta perubahan aspek-aspek lain yang ada pada individu yang belajar. Seperti yang dikemukakan oleh Mouly (Sudjana Nana, 2010) “belajar pada hakikatnya adalah proses perubahan tingkat laku seseorang berkat adanya pengalaman”. Sedangkan Garry dan Kingsley (Sudjana Nana, 2010) menyatakan “Bahwa belajar adalah proses perubahan tingkat laku yang orisinil melalui pengalaman dan latihan-latihan”.

Berdasarkan pendapat para ahli maka dapat disimpulkan bahwa belajar pada dasarnya adalah proses perubahan tingkat laku berkat adanya pengalaman.

1. **Hasil belajar**

Pengertian hasil belajar menurut Suprijono (2013: 5) mengatakan bahwa “hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan”. Sesuai dengan penjelasan pengertian hasil belajar menurut pandangan Gagne (Suprijono, 2013) sebagai berikut:

1. Informasi herbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tulisan. Kemampuan tersebut tidak memerlukan manipulasi simbol, pemecahan masalah maupun penerapan aturan.
2. Keterampilan intelektual, yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambing. Keterampilan intelektual merupakan kemampuan melakukan aktivitas kognitif bersifat khas.
3. Strategi kognitif, yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri.
4. Keterampilan motorik, yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi sehingga terwujud omatisme gerak jasmani.
5. Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut.

Keberhasilan belajar yang dimaksudkan adalah tercapaianya tujuan pembelajaran khusus dari materi yang telah dipelajari selama berlangsungnya proses pembelajaran. Cara agar mengetahui apakah tujuan pembelajaran itu tercapai atau tidak ialah dengan mengadakan tes. Sebagai tolak ukur keberhasilan proses belajar indikatornya sebagai berikut: (1) penguasaan materi pelajaran yang dibelajarkan mencapai prestasi tinggi baik secara individu maupun secara kelompok, (2) perilaku yang disebutkan dalam tujuan pembelajaran khusus dapat di capai oleh murid secara individu maupun kelompok.

Adapun Faktor yang mempengaruhi hasil belajarmurid ada dua faktor internal dan eksternal. Faktor internal yang dimaksudkan adalah faktor psikologis menurut Sutikno (2013:17) sebagai berikut:

1. Intelegensi, yaitu tingkat kecerdasan atau IQ murid tak dapat diragukan lagi dan sangat, menentukan tingkat keberhasilan murid,
2. Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu aktivitas tanpa ada yang menyuruh,
3. Emosi, yaitu faktor yang sangat mempengaruhi keberhasilan belajar murid,
4. Bakat yaitu, kecakapan potensial yang bersifat khusus yaitu dalam suatu bidang tertentu,
5. Kematangan yaitu, suatu fase pertumbuhan seseorang adalah saat alat-alat tubuh sudah siap untuk menerima kecakapan baru,
6. Kesiapan merupakan kesediaan untuk memeberi respon.

Sementara faktor eksternal ada tiga yaitu (1) faktor keluarga, (2) faktor guru, (3) faktor masyarakat menurut Sutikno (2013: 19) sebagai berikut:

1. Faktor keluarga

Keluarga merupakan faktor yang sangat berpengaruh dalam proses belajar anak karena anak lebih banyak waktunya berada dirumah bersama orang tuanya dibandingkan dengan waktu yang ada di sekolah. Keluarga merupakan lembaga faktor keluarga yaitu (1) cara orang tua mendidik anaknya (2) relasi antar anggota keluarga (3) suasana rumah tangga (4) keadaan ekonomi keluarga.

2. Faktor sekolah

Salah satu faktor sekolah sangat mempengaruhi hasil belajar yaitu keterampilan guru memilih metode pembelajaran yang digunakan saat menyampaikan materi pembelajaran sehingga murid tidak merasa januh dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

1. Faktor masyarakat

Kehidupan masyarakat dilingkungan anak sangat mempengaruhi hasil belajar anak. Jika anak berada di lingkungan yang baik maka perilaku anak juga akan menjadi baik dan sebaliknya.

1. **Hakikat Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)**
2. **Pengertian Pembelajaran IPA**

Secara umum istilah IPA memiliki arti sebagai ilmu pengetahuan. Oleh karena itu IPA didefinisikan sebagai suatu kumpulan pengetahuan yang diperoleh tidak hanya produk saja, akan tetapi juga mencakup pengetahuan seperti keterampilan dalam hal melakukan penyelidikan ilmiah.

Kurikulum KTSP dijelaskan bahwa IPA berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis. Proses penemuan tingkat SD/MI diharapkan ada penekanan pembelajaran Sains, Lingkungan, Teknologi, dan Masyarakat (salingtemas).

IPA secara garis besarnya memiliki tiga komponen, yaitu (1) proses ilmiah, (2) produk ilmiah, dan (3) sikap ilmiah, Sarkin(Bundu, 2012) dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. IPA sebagai proses Ilmiah, pengkajian IPA dari segi proses disebut juga keterampilan proses IPA (*sciensi process skills*) atau disingkat saja dengan proses IPA. Proses IPA adalah sejumlah keterampilan untuk mengkaji fenomena alam dengan cara-cara tertentu untuk menperoleh ilmu dan pengembangan ilmu itu selanjutnya.
2. IPA sebagai produk Ilmiah, IPA sebagai produk berisi prinsip-prinsip. Hukum-hukum, dan teori-teori, yang dapat menjelaskan dan memahami alam dan berbagai fenomena yang terjadi di dalamnya. Oleh karena itu dikatakan pula bahwa IPA merupakan satu sistem yang dikembangkan oleh manusia untuk memenuhi diri dan lingkunganya. IPA sebagai produk keilmuan akan mencakup konsep-konsep, hukum-hukum, dan teori-teori yang akan dikembangkan sebagai pemenuhan rasa ingin tahu manusia, dan juga keperluan praktis manusia.
3. IPA sebagai sikap Ilmiah, sikap IPA atau sering disebut sikap ilmiah atau sikap keilmuan yang mengacu pada beberapabesar murid mengalami perubahan dalam pengetahuan dan pemahaman. Dalam hal ini sikap yang memiliki para ilmuwan dalam mencari dan mengembangkan pengetahuan baru, misalnya objektif terhadap fakta, hati-hati, bertanggung jawab, berhati terbuka, selalu ingin meneliti dan sebagainya.

Pembelajaran IPA di sekolah dasar dapat diartika sebagai pengajaran yang mengenai konsep kealaman dan pendidikan yang menyentuh aspek alam beserta kejadian-kejadian yang ada di dalam lingkungan sekitar. Pada tingkat pendidikan, pembelajaran IPA yang diajarkan di sekolah dasar merupakan suatu konsep utuh yang belum terpisah atau terbagi menjadi beberapa bagian mata pelajaran, seperti yang terjadi pada tingkat sekolah menengah. Hal ini dikarenakan, pada tingkat sekolah dasar pembelajaran IPA merupakan bagian awal dari sekian banyak konsep pengetahuan alam yang sangat beragam yang selalu membutuhkan kajian yang lebih mendalam.

1. **Tujuan Pembelajaran IPA**

Berdasarkan kurikulum berbasis kompetensi yang dinyatakan oleh Depdiknas (Trianto, 2013) fungsi dan tujuan IPA sebagai berikut:

1. Menanamkan keyakinan terhadap Tuhan Yang Maha Esa,
2. Mengembangkan keterampilan, sikap dan nilai ilmiah,
3. Mempersiapkan murid menjadi warga Negara yang melek sains dan teknologi,
4. Menguasai konsep sains untuk bekal hidup di masyarakat, dan melanjutkan pendidikan ke jenjang lebih tinggi.

Dari fungsi dan tujuan IPA di atas dapat diketahui bahwa matapelajaran IPA pada hakikatnya tidak hanya menekankan pada dimensi pengetahuan (keilmuan) saja, tetapi lebih dari itu Ipa lebih menekankan pada dimensi nilai ukhrawi, dimana dengan memperhatikan keteraturan di alam semesta ini akan semakan meningkatkan kenyakinan akan adanya kekuatan yang mahadasyat serta untuk menyadari dan mengakui kebesaran penciptanya. Selain itu juga untuk memecahkan masalah-masalah yang dihadapinya di alam semesta ini.

1. **Ruang Lingkup IPA**

Ruang lingkup kajian pembelajaran IPA dalam KTSP 2006 meliputi:

1. Makhluk hidup dan proses kehidupan, yaitu manusia, hewan, tumbuhan dan interaksinya dengan lingkungan, serta kesehatan.
2. Benda/materi, sifat-sifat dan kegunaannya meliputi: cair, padat dan gas.
3. Energi dan perubahannya meliputi: gaya, bunyi, panas, magnet, listrik, cahaya dan pesawat sederhana.
4. Bumi dan alam semesta meliputi: tanah, bumi, tata surya, dan benda-benda langit lainnya.

Pembelajaran IPA adalah pembelajaran dimana akan membahas tentang penemuan yang mencari tahu tentang alam secara sistematis. Dimana dalam Ilmu pengetahuan Alam (IPA) juga bukan hanya penguasa kumpulan pengetahuan yang berubah fakta-fakta dan konsep-konsep.

**B. Kerangka Pikir**

Pembelajaran IPA adalah pelajaran yang secara langsung akan melibatkan murid untuk melakukan penemuan dan percobaan. Namun pada kenyataan hasil belajar IPA padamurid kelas IV SDN Karuwisi 1 Kecamatan Panakkukang Kota Makassar masih rendah, disebabkan oleh dua aspek yaitu aspek guru dan aspek murid. Aspek dari guru sebagai berikut: (1) guru kurang memberi kesempatan kepada murid untuk berpikir dan menentukan jawaban. (2) kurangnya stimulasi dan motivasi terhadap murid, (3) guru kurang memberikan waktu kepada murid untuk belajar mandiri, (4) pembelajaran selalu berpusat pada guru. Bukan hanya faktor dari guru namun adapun faktor dari dalam dirimurid itu sendiri diantaranya: (1) murid selalu mengharapkan jawaban dari teman ataupun gurunya, (2) kurangnya minat belajarmurid pada mata pelajaran IPA, (3) kurangnya rasa ingin tahu pada diri murid, (4) murid kurang berkonsentrasi saat mengikuti pelajaran.

Berdasarkan fakta dari hasil observasi yang dilakukan, maka digunakan model pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar IPA yaitu dengan penerapan model pembelajaran *discovery learning* yang menpunyai banyak keunggulan, salah satu keunggulannya yakni melibatkan murid secara langsung dan selalu berpartisipasi aktif. Seperti yang kita ketahui bahwa dalam pembelajaran IPA aktifitas yang akan dilakukan oleh murid saat pembelajaran berlangsung yaitu melakukan penemuan dan juga eksperimen.

Hasil belajar IPA akan meningkat dan pengetahuan murid akan bertahan dalam jangka panjang, karena murid yang mengkonstruksi sendiri pengetahuannya. Model *discovery learning* adalah kegiatan pembelajaran yang berpusat pada murid, sehingga murid akan terlibat langsung dan berpartisipasi aktif. *Discovery Learning* diterapkan agar dapat mengefektifkan kegiatan pembelajaran dalam mengubah cara mengajar guru yang biasanya guru berorientasimenjadi murid berorientasi.Mewujudkan keberhasilan belajar perlunya kolaboratif antara guru dan murid, serta interaksi yang baik saat proses pembelajaran berlangsung. Peran guru dalam pembelajaran menjadi motivator, fasilitator dan pembimbing kegiatan belajar murid.

Berikut ini gambar skema kerangka pikir:

**Hasil belajar Murid pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SDN Karuwisi 1 Kota Makassar Rendah**

Aspek guru

Aspek murid

1.murid selalu mengharapkan jawaban dari teman ataupun gurunya,

2. kurangnya minat belajarmurid pada mata pelajaran IPA,

3. kurangnya rasa ingin tahu pada diri murid,

4.murid kurang berkonsentrasi saat mengikuti pelajaran.

1. guru kurang memberi kesempatan kepada murid untuk berpikir dan menentukan jawaban.

2. kurangnya stimulasi dan motivasi terhadap murid,

3. guru kurang memberikan waktu kepada murid untuk belajar mandiri,

4. pembelajaran selalu berpusat pada guru

Langkah-langkah model *discovery learning*

1. Identifikasi masalah
2. Pemberian ransang (*stimulasi*)
3. Pengumpulan data
4. Pengolahan data (*data processing*)
5. Pembuktian (*verification*)
6. Menarik kesimpulan

Menarik kesimpulan

Hasil Belajar Murid pada Mata Pelajaran IPA SDN Karuwisi 1 Meningkat

Bagan 2.1. Kerangka Pikir penerapan Model *Discovery Learning.*

1. **Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan latar belakang, dan kajian teori yang telah dipaparkan sebelumnya hipotesis penelitian ini adalah jika diterapkan model *Discovery learnin g*pada pembelajaran IPA, maka hasil belajar murid kelas IV SDN Karuwisi 1 Kecamatan Panakkukang Kota Makassar dapat meningkat.