

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan akan menghasilkan manusia-manusia yang bertakwa, berilmu, mandiri dan bertanggung jawab. Hal tersebut sejalan dengan apa yang tertera dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No.20 Tahun 2003 Bab II Pasal 3 yang berbunyi:

Pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab (Sisdiknas, 2009:7).

Pendidikan merupakan suatu proses pembinaan terhadap seluruh aspek kepribadian manusia kearah terciptanya kematangan dan kedewasaan dalam segi mental dan emosional. Tarap kematangan tersebut meliputi tarap pengetahuan, keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta memiliki rasa tanggung jawab. Tujuan adalah sesuatu yang akan dicapai atau yang menjadi sasaran dari aktivitas yang di kerjakan. Tujuan pendidikan tidak dapat dilepaskan dari tujuan hidup manusia, sebab pada hakekatnya pendidikan merupakan alat untuk mencapai tujuan hidup manusia. Konsep tentang tujuan hidup juga sangat terkait tentang tujuan hidup manusia; apa, bagaimana, dan mau kemana manusia diciptakan (Hidayat, 2012:27).

Keberhasilan proses pembelajaran merupakan hal utama yang didambakan dalam melaksanakan pendidikan sekolah. Sebagai upaya untuk meningkatkan keberhasilan dalam pembelajaran IPA Biologi pada masa sekarang, telah banyak dikembangkan metode-metode yang bersifat *behavioristik*, seperti: *student active learning*, *quantum learning*, *quantum teaching*, dan

accelerated learning. Seluruh metode tersebut digunakan dalam revolusi belajar yang melibatkan guru dan siswa sebagai satu kesatuan yang mempunyai hubungan timbal balik peran guru sebagai pengajar/fasilitator, sedangkan siswa merupakan individu yang belajar (Muharam, 2012:2).

IPA Biologi merupakan pembelajaran yang mengenalkan makhluk hidup dan alam sekitar sebagai salah satu media pembelajaran. Tujuan dari pembelajaran IPA Biologi adalah agar siswa dapat memahami, menemukan, dan menjelaskan konsep-konsep prinsip IPA Biologi (Wahyuningsih, 2012:20).

Paradigma dalam pembelajaran, menuntut pendidik untuk melaksanakan proses pembelajaran yang bersifat *student center* dengan menerapkan model-model pembelajaran. Fakta dilapangan pada umumnya ditemukan pola pembelajaran yang tidak relevan. Selama ini pembelajaran hanya menggunakan pembelajaran konvensional. Sampai sekarang masih banyak siswa yang kurang termotivasi untuk belajar, sehingga mempengaruhi hasil belajar. Hal ini terjadi dikarenakan metode yang digunakan guru dalam mengajar kurang mendorong siswa untuk belajar. Menurut Prastowo (2013: 68) berpendapat bahwa model pembelajaran adalah acuan pembelajaran yang secara sistematis dilaksanakan berdasarkan pola-pola pelajaran tertentu. Model pembelajaran tersusun atas beberapa komponen yaitu fokus, sintaks, sistem sosial, dan sistem pendukung.

Untuk itu perlu adanya inovasi berbagai strategi pendekatan agar proses pembelajaran efektif dan dapat menyenangkan terutama untuk mata pelajaran IPA Biologi sehingga tujuan utama peningkatan mutu pendidikan dapat tercapai secara optimal. Oleh karena itu dalam proses pembelajaran guru dapat memilih dan menggunakan beberapa metode dalam mengajar.

Belajar merupakan proses yang memegang peranan sangat penting dalam setiap penyelenggaraan pendidikan baik pendidikan dilembaga formal maupun nonformal. Belajar berarti perbaikan dalam tingkah laku dan kecakapan manusia, termasuk didalamnya adalah

perubahan pengetahuan, minat, dan perhatian yang dibentuk oleh fungsi-fungsi psikis dalam pribadi manusia tersebut (Purwanto, 2010: 89). Menurut (Rahman *et all.* 2008) menyarankan agar dalam proses pembelajaran guru menyiapkan metode yang lebih memperhatikan pada keterampilan teknik pengambilan keputusan, teori, dan penalaran. Adapun pengembangan profesionalisme harus memberikan pengalaman kepada calon guru sehingga dapat membangun pengetahuan, pengertian, dan kecakapan. (Carin dan Evans dalam Rustaman 2010), menyatakan bahwa sains mengandung empat hal yaitu produk, proses, sikap dan teknologi.

Model pembelajaran yang tepat akan menciptakan lingkungan yang kondusif sehingga materi pembelajaran dapat diterima dengan baik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang dapat tercapai (Daud, 2011:123). Model yang digunakan haruslah dapat meningkatkan rasa percaya diri kepada siswa karena siswa yang dapat memiliki percaya diri yang tinggi memiliki penilaian positif pada dirinya cenderung menampilkan prestasi yang baik secara terus menerus (Prayitna, 1989:42).

Model Pembelajaran *Discovery Learning* didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang terjadi bila materi pembelajaran tidak disajikan dalam bentuk finalnya, tetapi diharapkan siswa mengorganisasi sendiri (Kurniasih & Sani 2014: 64). Selanjutnya, (Sani 2014: 97) mengungkapkan bahwa *Discovery Learning* adalah menemukan konsep melalui serangkaian data atau informasi yang diperoleh melalui pengamatan atau percobaan. Pernyataan lebih lanjut dikemukakan oleh (2014: 282) bahwa *Discovery Learning* adalah suatu model untuk mengembangkan cara belajar aktif dengan menemukan sendiri, menyelidiki sendiri, maka hasil yang diperoleh akan setia dan tahan lama dalam ingatan. Melalui belajar penemuan, siswa juga bisa belajar berpikir analisis dan mencoba memecahkan sendiri masalah yang dihadapi.

Model pembelajaran berfungsi pula sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para guru dalam merancang aktivitas belajar mengajar (Suprijono, 2010:46). Materi Pencemaran Lingkungan merupakan masuk atau dimasukkannya makhluk hidup, zat, energi, dan atau komponen lain kedalam lingkungan hidup oleh kegiatan manusia sehingga melampaui baku mutu lingkungan hidup yang telah ditetapkan. Definisi ini sesuai dengan pengertian pencemaran pada (Undang-undang Pokok Pengelolaan Lingkungan Hidup No. 32 Tahun 2009)

Pemilihan materi pencemaran lingkungan dalam penelitian ini karena salah satu manfaat mempelajari materi ini adalah kita bisa lebih mengenal dan memahami dampak dari pencemaran. Dengan mengenal dan memahami dampak pencemaran kita bisa lebih berhati-hati dan menjaga lingkungan sekitar, dengan membiasakan pola hidup sehat menjaga lingkungan dengan baik, karena apabila satu lingkungan kita tercemar, maka lingkungan di sekitar akan terlihat kotor, tidak sehat, dan mengakibatkan bencana alam. Selain itu pemilihan materi pencemaran lingkungan merupakan hasil wawancara dengan siswa kelas VII yang mengeluh kesulitan dalam memahami materi ini. Sehingga dengan penerapan model pembelajaran *Discovery learning* ini diharapkan dapat memberikan peluang kepada siswa untuk melakukan kerja sama dalam memahami materi pelajaran. Diharapkan dalam model pembelajaran ini siswa memiliki kemampuan dalam memahami dan bekerjasama dalam mengeluarkan ide-ide yang bagus dan terukur pada materi-materi IPA Biologi, Prastowo (2013:68).

Indikator dalam keberhasilan pembelajaran merupakan prestasi peserta didik yang dicapai dalam proses belajar mengajar. Untuk mengetahui keberhasilan belajar tersebut terdapat beberapa indikator yang dapat disajikan petunjuk bahwa proses belajar mengajar tersebut dianggap baik atau tidak. Bahri (2012:106) mengungkapkan bahwa indikator keberhasilan belajar, diantaranya yaitu: daya serap terhadap bahan pengajaran yang diajarkan mencapai prestasi tinggi, baik secara

individual maupun kelompok. Salah satunya adalah perolehan hasil belajar yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Hasil observasi pendahuluan sekolah SMP di Kota Bandung diperoleh keterangan dari guru IPA bahwa beberapa siswa masih memperoleh rata-rata nilai di bawah KKM 75. Menurut pendapat guru mata pelajaran, siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi pencemaran lingkungan yang diajarkan. Selain itu siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran. Mereka sudah nyaman dengan hanya duduk dikelas dan mendapatkan ceramah dari guru tanpa ada kemauan untuk belajar lebih banyak, lebih aktif. Sehingga mengakibatkan hilangnya ketertarikan dalam mata pelajaran IPA Biologi. Menurut (Supardi,2014:56), Pada tingkat praktiknya, pelaksanaan pendidikan belum dilaksanakan dengan benar sesuai dengan arahan kebijakan pendidikan Rendahnya kualitas pendidikan disebabkan oleh banyak faktor seperti fasilitas sekolah yang tidak memadai, kurangnya pengetahuan tentang penggunaan model, strategi dan pendekatan dan media yang tepat dan belum digunakan dalam pembelajaran, lingkungan siswa dan banyak lainnya.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka untuk memperoleh gambaran tentang efektifitas model pembelajaran *Discovery learning* dalam meningkatkan hasil belajar siswa yang akan berguna bagi guru dalam memilih model pembelajaran yang efektif, maka judul penelitiannya yaitu: ***“Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pencemaran Lingkungan”***. (Penelitian dikelas VII SMP AL-Islam Cilengkrang Kota Bandung).

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana perencanaan model pembelajaran *Discovery learning* pada materi Pencemaran Lingkungan?
2. Bagaimana keterlaksanaan penerapan model pembelajaran *Discovery learning* pada materi Pencemaran Lingkungan?
3. Bagaimana hasil belajar peserta didik dengan penerapan model pembelajaran *Discovery learning* pada materi Pencemaran Lingkungan?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan identifikasi permasalahan yang telah dirumuskan, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Merencanakan model pembelajaran *Discovery learning* pada materi Pencemaran Lingkungan.
2. Keterlaksanaan model pembelajaran *Discovery Learning* pada materi Pencemaran Lingkungan.
3. Mengetahui hasil belajar antar siswa yang memperoleh pembelajaran dengan model pembelajaran *Discovery Learning* pada materi Pencemaran Lingkungan.

D. Manfaat Penelitian

1. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap kegiatan belajar siswa pada konsep IPA Biologi yang sesuai dengan sekarang.

2. Penelitian ini diharapkan dapat mengukur proses usaha baru tentang nilai yang sesuai dengan kurikulum, yang di terapkan di sekolah.
3. Penelitian diharapkan dapat memberdayakan kerjasama pada siswa tentang pencemaran lingkungan.

E. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahan dalam penelitian makna dari setiap istilah yang digunakan dalam penelitian, maka secara oprasional diperlukan istilah-istilah tersebut dalam uraian berikut:

1. *Discovery Learning* model pembelajaran berbasis penemuan atau *discovery learning* adalah metode mengajar yang mengatur pengajaran sedemikian rupa sehingga anak memperoleh pengetahuan yang sebelumnya belum diketahuinya tidak melalui pemberitahuan, namun ditemukan sendiri. *Discovery* ialaha proses mental dimana sisa mampu mengasimilasikan suatu konsep atau prinsip. Proses mental yang dimaksud antara lain: mengamati, mencerna, mengerti, menggolong-golongkan, mmbuat dugaan, menjelaskan, mengukur, membuat kesimpulan dan sebagainya.
2. Hasil belajar siswa merupakan hasil yang didapat oleh siswa dari diadakannya tes awal dan tes akhir meliputi berupa tes objektif berjumlah 20 butir soal dengan pilihan ganda yakni dengan 4 alternatif jawaban yang meliputi aspek kognitif jenjang C1-C4 yang telah diujicobakan sebelumnya melalui validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya pembeda.
3. Pembelajaran Kurikulum 2013 yang telah direvisi menurut materi pencemaran lingkungan yang diajarkan pada jenjang SMP/MTS kelas VII semester II. Kompetensi Dasar pada materi tersebut yakni Menganalisis terjadinya pencemaran lingkungan dan dampaknya bagi ekosistem berdasarkan hasil pengamatan, dengan indikator pencapaian kompetensi: (1) Menjelaskan Pengertian Pencemaran Lingkungan (2) mengidentifikasi

macam-macam pencemaran lingkungan (3) menyebutkan 3 contoh pencemaran lingkungan (4) Menganalisis dampak pencemaran pada air, tanah dan udara dan cara menanggulangnya. Materi pencemaran lingkungan yang dipelajari dikelas VII semester II SMP/MTS tidak terlalu spesifik hanya meliputi pengertian, faktor-faktor, dampak penyebab terjadinya pencemaran, dan bagaimana cara menanggulangnya. Sub materi pokok pencemaran dalam hal ini adalah biotik dan abiotic, materi disusun sebagai bahan bacaan dalam menerapkan model pembelajaran *discovery learning*.



F. Kerangka Pemikiran

Berdasarkan analisis kurikulum 2013 IPA kelas VII pada semester genap tingkat SMP/MTS dari beberapa materi pembelajaran salah satunya yaitu materi pencemaran lingkungan. Kompetensi Inti (KI) dari materi pencemaran lingkungan yaitu memahami pengetahuan yang mencakup (factual, konseptual, dan procedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, serta budaya. Kompetensi Dasar (KD) dari materi pencemaran lingkungan yaitu Menganalisis terjadinya pencemaran lingkungan dan dampaknya bagi ekosistem berdasarkan hasil pengamatan, dengan indikator pencapaian kompetensi: (1) Menjelaskan Pengertian Pencemaran Lingkungan (2) mengidentifikasi macam-macam pencemaran lingkungan (3) menyebutkan 3 contoh pencemaran lingkungan (4) Menganalisis dampak pencemaran pada air, tanah dan udara dan cara menanggulangnya.

Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD), indikator serta materi pembelajaran yang ada pada kurikulum tersebut tentunya harus dicapai oleh siswa dengan membutuhkan pemahaman melibatkan proses pembelajaran. Pembelajaran yang cocok dalam mempelajari masalah-masalah lingkungan salah satunya melalui model *Discovery Learning*. Model ini dirancang untuk menata atau menyusun data sehingga konsep-konsep penting dapat dipelajari secara efisien. Adapun langkah-langkah model *discovery learning* menurut (Mulyatiningsih, 2013:236) adalah sebagai berikut:

- a. Menjelaskan tujuan pembelajaran
- b. Membagi petunjuk praktikum atau eksperimen.
- c. Peserta didik melaksanakan eksperimen di bawah pengawasan guru
- d. Guru menunjukkan gejala yang diamati
- e. Peserta didik menyimpulkan hasil eksperimen.

Kelebihan dari model pembelajaran *discovery learning* ini antara lain Menimbulkan rasa senang pada siswa karena tumbuhnya rasa menyelidiki dan berhasil, model ini memungkinkan siswa berkembang dengan cepat dan sesuai dengan kecepatan sendiri, model ini dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dan akan mengerti konsep dasar dan ide-ide lebih baik. Kekurangan dari model ini yaitu model ini kurang efisien jika proses pembelajaran jumlah siswa terlalu banyak karena membutuhkan waktu yang lama, Model ini menimbulkan asumsi bahwa ada kesiapan pikiran untuk belajar dan yang paling dalam kekurangan dalam model ini harapan-harapan yang terkandung dalam metode ini dapat buyar berhadapan dengan siswa dan guru yang telah terbiasa dengan cara-cara belajar yang lama Kemendikbud (2013: 4).

Materi Pencemaran lingkungan merupakan salah satu materi IPA yang membuat guru mengembangkan retensi siswa ke arah proses hasil belajar sehingga materi pencemaran lingkungan merupakan materi yang sangat tepat untuk disandingkan dengan model *discovery learning*. Penelitian ini merupakan penelitian Pre-Eksperimen menggunakan satu kelas. Pada penelitian ini dilakukan pengujian untuk mengetahui bagaimana pembelajaran menggunakan penerapan model *Discovery Learning* diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pencemaran lingkungan. Dalam penelitian ini, Kegiatan pembelajaran *Discovery Learning* memiliki beberapa kelebihan diantaranya terciptanya kerjasama yang baik antara anggota tim, ada ketergantungan saling memerlukan yang positif (menanamkan rasa kebersamaan), tanggung jawab masing- masing anggota (setiap anggota memiliki sumbangan dan belajar), keterampilan hubungan antar personal (komunikasi, keberhasilan, kepemimpinan, membuat keputusan, dan penyelesaian konflik), tatap muka serta menaikkan interaksi antar siswa Yana (2012:13).

Menurut Andre (dalam Toharudin, 2017:74) terdapat beberapa fase atau tahapan model *discovery learning* yaitu memberikan orientasi tentang permasalahan yang dihadapi kepada siswa, mengorganisasikan siswa untuk melakukan penelitian, membantu investigasi siswa secara mandiri dan kelompok. mengembangkan dan mempersentasikan, serta menganalisis dan mengevaluasi proses dalam mengatasi pembelajaran. Pembelajaran *Discovery Learning* memungkinkan siswa untuk bekerjasama baik sesama kelompok atau pun pada individu siswa itu sendiri, dari kerjasama tersebut akan muncul peningkatan hasil belajar siswa sehingga siswa akan lebih mudah muncul dan terlatih untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Indikator peningkatan Hasil Belajar yang diamati dalam penelitian ini Taksonomi Bloom. Taksonomi Bloom merupakan struktur hierarkhi yang mengidentifikasi skills mulai dari tingkat yang rendah hingga yang tinggi. Tentunya untuk mencapai tujuan yang lebih tinggi, level

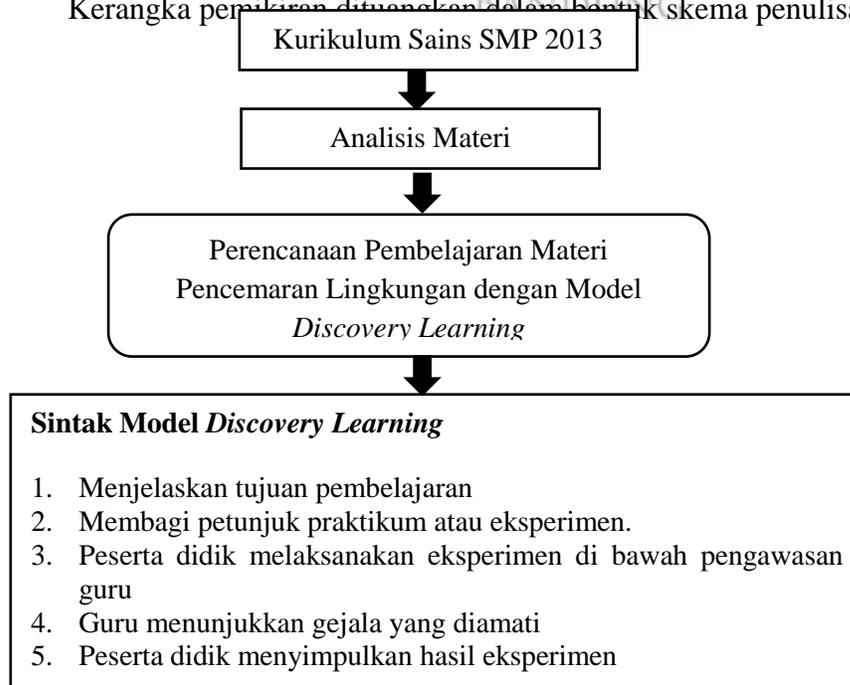
yang rendah harus dipenuhi lebih dulu. Tujuan pendidikan dibagi menjadi tiga domain kemampuan intelektual yaitu Kognitif, Afektif dan Psikomotorik. Tujuan ranah kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak), segala upaya yang menyangkut aktifitas otak adalah termasuk dalam ranah kognitif. Dalam ranah kognitif itu terdapat enam jenjang proses berfikir, mulai dari jenjang terendah sampai jenjang yang tertinggi meliputi 6 tingkatan antara lain:

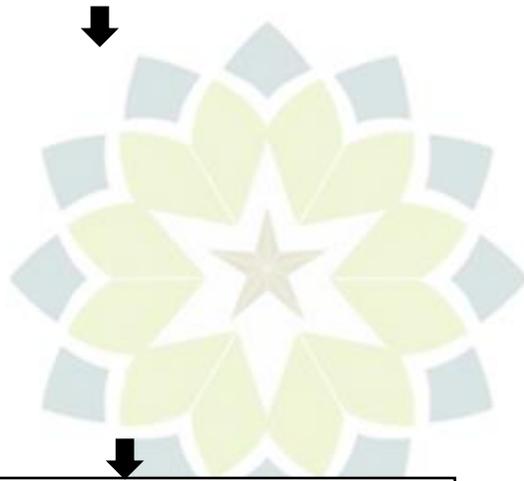
1. C1 (Mengingat) pada level atau tingkatan terendah ini dimaksudkan sebagai kemampuan mengingat kembali materi yang telah dipelajari, misalnya: (a) pengetahuan tentang istilah (b) pengetahuan tentang fakta khusus (c) pengetahuan tentang konvensi (d) pengetahuan tentang kecenderungan dan urutan (e) pengetahuan tentang klasifikasi dan kategori (f) pengetahuan tentang kriteria dan (g) pengetahuan tentang metodologi. Contoh: menyatakan kebijakan.
2. C2 (Memahami) pada level atau tingkat kedua ini, pemahaman diartikan sebagai kemampuan memahami materi tertentu, dalam bentuk: (a) translasi (mengubah dari satu bentuk ke bentuk lain) (b) interpretasi (menjelaskan atau merangkum materi) (c) ekstrapolasi (memperpanjang atau memperluas arti/memaknai data). Contoh: menulis kembali atau merangkum materi pembelajaran.
3. C3 (Menerapkan) pada level atau tingkatan ketiga ini, menerapkan dimaksudkan aplikasi informasi dalam situasi nyata atau kemampuan menggunakan konsep dalam praktek atau situasi yang baru. Contoh: menggunakan pedoman/ aturan dalam menghitung.
4. C4 (Menganalisis) pada level atau tingkatan keempat dalam Taksonomi Bloom tentang ranah (domain) kognitif. menganalisis merupakan kemampuan menguraikan suatu materi menjadi bagian-bagiannya. Kemampuan menganalisis dapat berupa: (a) analisis

- elemen (mengidentifikasi bagian-bagian materi) (b) analisis hubungan (c) analisis pengorganisasian prinsip. Contoh: menganalisa penyebab peningkatannya harga pokok penjualan dalam laporan keuangan dengan memisahkan komponen-komponennya.
5. C5 (Memproduksi) pada level atau tingkatan kelima ini, adalah memproduksi dimaknai sebagai kemampuan untuk synthesis. Tingkatan kognitif kelima ini dapat berupa: (a) memproduksi komunikasi yang unik (b) memproduksi rencana atau kegiatan yang utuh (c) menghasilkan/memproduksi seperangkat hubungan abstrak. Contoh: menyusun kurikulum dengan mengintegrasikan pendapat dan materi dari beberapa sumber.
 6. C6 (Mengevaluasi) pada level atau tingkatan keenam ini, Kemampuan Mengevaluasi diartikan sebagai kemampuan menilai manfaat suatu benda/hal untuk tujuan tertentu berdasarkan kriteria yang jelas. Paling tidak ada dua bentuk tingkatan (level) mengevaluasi menurut Bloom, yaitu: (a) penilaian atau evaluasi berdasarkan bukti internal dan (b) evaluasi berdasarkan bukti eksternal. Contoh: membandingkan hasil ujian siswa dengan kunci jawaban.

adapun yang dilakukan dalam penelitian ini indikator peningkatan hasil belajar yang diamati hanya C1-C4 (Anderson dan Krathwohl,2010:6).

Kerangka pemikiran ditunjukkan dalam bentuk skema penulisan sebagai berikut:





G. Hipotesis Penelitian



E

Gambar 1.1 Kerangka Pemikiran

skan hipotesis “Penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* memberikan kontribusi positif terhadap hasil belajar peserta didik pada materi pencemaran lingkungan”.

Sedangkan hipotesis statistiknya dapat dirumuskan sebagai berikut:

H₀: Model pembelajaran *Discovery Learning* tidak memberikan kontribusi positif dan signifikan terhadap hasil belajar peserta didik.

H₁: Model pembelajaran *Discovery Learning* memberikan kontribusi positif dan signifikan terhadap hasil belajar peserta didik.

H. Hasil-hasil Penelitian yang Relevan

1. Hasil penelitian relevan:

Hasil penelitian Chusni Mubarak (2014) mengemukakan bahwa dari analisis hasil belajar siswa dengan pengujian hipotesis yang dilakukan diperoleh thitung sebesar 3,291 dan ttabel sebesar 1,99, dengan taraf signifikansi 5%. Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai thitung > ttabel, ini berarti bahwa hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* lebih tinggi dari pada hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran langsung, dengan nilai rata-rata 80,176 pada model pembelajaran *Discovery Learning* dan 76,083 Penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning* pada model pembelajaran langsung. Sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Discovery Learning* berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa kelas X TAV. Pada analisis respon siswa, didapatkan Hasil Rating sebesar 77,39%. Dari kriteria penentuan prosentase rating penilaian kualitatif maka respon siswa dari keseluruhan indikator pada lembar angket siswa dikategorikan baik, sehingga dapat disimpulkan siswa memiliki respon baik terhadap penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* pada standar kompetensi melakukan instalasi sound sistem.

Dimas Risqi (2017) mengatakan bahwa hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *Discovery learning* yang di padukan dengan permainan game dapat meningkatkan hasil belajar kognitif, psikomotor, dan afektif siswa kelas VII C SMP Kristen 2 Salatiga. Peningkatan hasil belajar kognitif siswa ditunjukkan oleh ketuntasan nilai tes yang mencapai nilai KKM 75, yaitu pada siklus satu sebesar 57,14 % dan

meningkat pada siklus 2 sebesar 100 %. Peningkatan hasil psikomotorik siswa ditunjukkan dari hasil observasi siswa yang mencapai nilai minimal baik (≥ 20). Pada siklus 1 mencapai 90,47% dan meningkat pada siklus 2 sebesar 100%. Penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *Discovery learning* dapat meningkatkan nilai hasil belajar kognitif, afektif dan psikomotor.

Hendra Yudi Purnomo (2016) Mengemukakan bahwa Hasil belajar kognitif dari proses pembelajaran dengan menggunakan model konvensional yaitu direct instruction pada kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata 52,79 dengan Persentase Ketuntasan Klasikal (PKK) 15,79%. Hasil belajar kognitif dari proses pembelajaran dengan menggunakan model *guided discovery learning* pada kelas eksperimen diperoleh nilai rata-rata 61,74 dengan Persentase Ketuntasan Klasikal (PKK) 36,87%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran dengan model *guided discovery learning* lebih efektif meningkatkan hasil belajar kognitif. Terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar kognitif antara peserta didik yang menggunakan model *guided discovery learning* dengan model pembelajaran konvensional. Perbedaan ini dapat ditunjukkan dari hasil uji t yang diperoleh memiliki signifikan 0,406. Berdasarkan analisis data dan kesimpulan pada penelitian maka saran yang diajukan adalah penggunaan model *guided discovery learning* dapat dijadikan sebagai salah satu pilihan tepat yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran fisika di sekolah. Untuk lebih mengoptimalkan penerapan model *guided discovery learning*, dalam pembelajaran fisika di kelas dapat ditunjang dengan percobaan-percobaan sederhana yang memicu keingintahuan peserta didik. Semoga penelitian ini dapat dikembangkan lebih lanjut dengan mengkaitkan aspek-aspek yang belum diungkap dan disajikan agar lebih bermanfaat bagi dunia pendidikan.

2. Rencana Penelitian Penerapan Model *Discovery Learning*

Aspek-aspek yang menjadi pembeda antara penelitian terdahulu dengan rencana penelitian yang akan dilakukan, diantaranya:

- a. Metode penelitian yang digunakan yaitu *pre-eksperimen*, tidak menggunakan variabel kontrol dan sampel yang di pilih tidak menggunakan sampel random.
- b. Jenis penelitian berupa penelitian kuantitatif
- c. Desain penelitian berupa *one group pretest and posttest design*
- d. Populasi yang akan dijadikan penelitian yaitu seluruh peserta didik kelas VII SMP Al-Islam Cilengkrang Kota Bandung
- e. Sampel yang digunakan yaitu kelas VII.A sebanyak 27 orang dan VII.B sebanyak 27 orang. Teknik sampling pada penelitian ini yaitu *nonprobability sampling tipe purposive sampling* dengan pertimbangan karakter peserta didik dan sarana prasarana yang akan dibutuhkan
- f. Materi yang akan dijadikan untuk penelitian yaitu materi Pencemaran Lingkungan yang merupakan ruang lingkup IPA di semester 2
- g. Variabel bebas berupa model pembelajaran *Discovery learning* dan variabel terikat yaitu hasil belajar peserta didik

- h. Instrument yang digunakan berupa lembar validasi, lembar observasi, tes hasil belajar berupa (*Pretest dan Posttest*), dan studi dokumentasi, jenis data berupa data kuantitatif dan kualitatif.

