

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar yang dilakukan oleh keluarga, masyarakat, dan pemerintah, melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan latihan, yang berlangsung disekolah dan di luar sekolah, untuk mempersiapkan peserta didik agar dapat memainkan peranan dalam berbagai lingkungan hidup secara tepat dimasa yang akan datang.¹ Pendidikan merupakan bagian yang sangat penting dan tidak dapat dipisahkan dari proses pembangunan. Pembangunan diarahkan dan bertujuan untuk mengembangkan sumber daya manusia yang berkualitas dan pembangunan di segala sektor, yang satu sama lain saling berkaitan. Pendidikan juga merupakan bagian terpenting dalam kehidupan bermasyarakat, baik itu kehidupan individu, keluarga, bangsa, dan negara. Untuk itu peran pendidikan sangat penting untuk menyiapkan sumber daya manusia (SDM) yang mempunyai kemampuan intelektual dan moralitas tinggi. Pendidikan juga merupakan suatu usaha sadar yang dirancang dengan sengaja dan direncanakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Pendidikan bertujuan untuk meningkatkan sumber daya manusia.²

¹ Abu Ahmadi, *Ilmu Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2007), h. 54

² Piet A. Sahertian, *Konsep Dasar Dan Teknik Sufervisi Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2000), h. 1

sehingga dalam pendidikan manusia akan terbentuk kepribadiannya sesuai dengan nilai-nilai didalam masyarakat dan kebudayaan.³

Bangsa Indonesia adalah bangsa yang mengembangkan bidang pendidikan sebagai modal dasar dalam pembangunan. Sedangkan tujuan pendidikan yang ingin dicapai adalah berupaya semaksimal mungkin mencerdaskan kehidupan bangsa dan meningkatkan kualitas sumberdaya manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa. Sebagaimana yang tercantum dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada pasal 3 yang berbunyi:

“Pendidikan nasional berfungsi membangun kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan YME, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”⁴

Pembelajaran merupakan interaksi dua arah dari seorang guru dan peserta didik, di mana antara keduanya terjadi komunikasi (transfer) yang intens dan terarah menuju suatu target yang telah ditetapkan sebelumnya.⁵

Belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga yang memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi

³ Hasbullah, *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*, (Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada, 1997), h. 1.

⁴ Undang-undang RI No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional dan Penjelasan, (Bandung: Citra Umbara Bandung, 2003), h. 7

⁵ Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*, (Jakarta: Kharisma Putra Utama, 2010), h. 17

dengan lingkungannya yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.⁶ Belajar adalah suatu perubahan perilaku yang relatif permanen dan dihasilkan dari pengalaman masa lalu ataupun dari pembelajaran yang bertujuan atau direncanakan. Pengalaman diperoleh seorang dalam interaksi dengan lingkungan, baik yang tidak direncanakan maupun yang direncanakan sehingga menghasilkan perubahan yang bersifat relatif menetap.⁷

Untuk mendapatkan pendidikan yang lebih berkualitas, diharapkan kepada guru-guru agar bisa bersungguh-sungguh menjalankan kewajibannya sebagai tenaga pendidik guna memenuhi tujuan pendidikan agar memenuhi tujuan pendidikan yang diinginkan. Sebagaimana yang dicantumkan dalam undang-undang no 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 3 yang menyebutkan:

”Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab”⁸

Banyak dari sekolah yang masih menggunakan pembelajaran konvensional pada proses pembelajarannya. Pembelajaran konvensional ialah pembelajaran yang berpusat pada pendidik dimana proses pembelajarannya

⁶ Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2011), cet ke-3, h. 13

⁷ Mohammad Syarif Sumantri, *Strategi Pembelajaran*, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2015), h. 2

⁸ Direktorat Jendral Pendidikan Agama Departemen RI tahun 2006, *Undang-Undang Dasar RI no 20 tahun 2003, Tentang system pendidikan Nasional*, (Jakarta: Departemen Agama, 2006), h.4

menekankan untuk menerima pengetahuan yang kurang menyenangkan dan kurang memberdayakan potensi peserta didik serta menggunakan media yang monoton dan tidak banyak menggunakan media pembelajaran.

Bagi kita yang aktif dalam pendidikan, khususnya pembelajaran di kelas, banyak sekali pertanyaan yang hingga saat ini belum terjawab. Pertanyaan-pertanyaan tersebut berkisar pada permasalahan pembelajaran, antara lain apa cara terbaik untuk menyampaikan dan membelajarkan banyak konsep di kelas sehingga semua murid dapat tetap mengingat informasi yang didapatnya dan menggunakannya, Bagaimana seorang guru dapat mengkomunikasikan secara efektif dengan murid-muridnya yang mempertanyakan apa alasan, arti, dan relevansi dari apa yang mereka pelajari, Bagaiman kita dapat membuka pikiran siswa dalam kelas sehingga mereka dapat mempelajari konsep dan teknik yang akan membuka pintu kesempatan sepanjang hidup mereka.

Pertanyaan-pertanyaan tersebut cukup beralasan, karena berbagai fakta di lapangan menunjukkan fenomena yang cukup memperhatikan. Pertama, kebanyakan anak didik di sekolah tidak dapat membuat hubungan antara apa yang mereka pelajari dan bagaiman pengetahuan tersebut akan diaplikasikan. Kedua, anak didik menghadapi kesulitan memahami konsep akademik saat mereka diajar dengan metode tradisional, padahal mereka sangat perlu untuk memahami konsep-konsep saat mereka berhubungan dengan dunia kerja di mana mereka akan hidup. Ketiga, murid telah diharapkan untuk membuat sendiri hubungan-hubungan tersebut di luar kegiatan kelas.

Bukti empiris tersebut diperkuat dengan beberapa hasil penelitian yang menunjukkan permasalahan dalam pembelajaran di kelas: pertama, kebanyakan lebih tertarik dan prestasi mereka dalam matematika, sains, dan bahasa meningkat secara dramatis ketika dibantu untuk membuat hubungan antara informasi baru (*knowledge*) dan pengetahuan/pengalaman yang telah dimiliki. Kedua, kebanyakan murid belajar lebih banyak secara efisien ketika mereka diperbolehkan untuk bekerja secara kooperatif dengan murid lain di dalam sebuah kelompok.

Kebanyakan siswa menganggap pembelajaran IPA masih sulit dikarenakan banyaknya pemaparan teori semata tanpa adanya media penghubung antara teori dengan kehidupan nyata atau kehidupan yang dialami siswa. Guru juga biasanya menggunakan model pembelajaran dan media yang monoton sehingga kurang menarik bagi siswa tersebut dalam belajar pelajaran IPA yang mengakibatkan proses dan hasil belajar yang dicapai menjadi tidak efektif dan tidak sesuai dengan yang diharapkan. Metode ceramah dan tanya jawab masih sering digunakan sehingga anak cepat merasa jenuh dan bosan. Hal tersebut tentu saja kurang mendukung bagi perkembangan potensi yang dimiliki siswa. Penggunaan media yang kurang variatif menyebabkan pembelajaran sering disampaikan secara abstrak atau hanya dalam bentuk ucapan tanpa ada bukti nyata dari apa yang dijelaskan oleh guru.

Mewujudkan tujuan untuk menjadikan siswa lebih aktif, kreatif dan inovatif dalam pelaksanaan kegiatan proses pembelajaran, dibutuhkan model pembelajaran yang inovatif. Salah satu model pembelajaran yang mampu

mengembangkan peran guru sebagai pembimbing dan fasilitator untuk mengembangkan potensi siswa serta mendorong siswa berfikir aktif dan meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA adalah model pembelajaran *discovery* menggunakan media gambar.

Pada penelitian ini, penulis membahas mengenai model pembelajaran *discovery*, yang mana maksud dari model pembelajaran *discovery* adalah suatu model untuk mengembangkan cara belajar aktif dengan menemukan sendiri, menyelidiki sendiri, maka hasil yang diperoleh akan tahan lama dalam ingatan. Pada mata pelajaran IPA proses belajar mengajar lebih ditekankan pada pendekatan keterampilan proses, hingga siswa dapat menemukan fakta-fakta, membangun konsep-konsep, teori-teori dan sikap ilmiah siswa itu sendiri yang akhirnya dapat berpengaruh positif terhadap kualitas proses pendidikan maupun produk pendidikan.⁹

Kegiatan belajar siswa banyak dipengaruhi oleh kegiatan mengajar guru. Misalnya jika kegiatan mengajar yang dilakukan guru menuturkan bahan secara lisan pada siswa (ceramah), maka kegiatan belajar siswa tidak banyak. Mereka hanya mendengarkan uraian guru, dan kalau perlu mencatatnya. Namun seandainya kegiatan guru mengajar dilaksanakan dengan cara bertanya atau melemparkan masalah untuk dipecahkan siswa, maka kegiatan siswa belajar akan lebih aktif, seperti model pembelajaran *discovery*.¹⁰

⁹ Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2011), h. 143

¹⁰ Nana Sudjana, *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2008), h. 72

Model pembelajaran *discovery* menggunakan media gambar sangat cocok diterapkan dalam pelajaran IPA, karena model pembelajaran *discovery* menggunakan media gambar ini menekankan kepada proses mencari dan menemukan sendiri jawaban dari suatu masalah yang dipertanyakan melalui media gambar.

Pembelajaran IPA merupakan salah satu usaha sadar membelajarkan siswa untuk mengungkap gejala-gejala alam. Hal tersebut dilakukan dengan menerapkan langkah-langkah ilmiah serta membentuk kepribadian atau tingkah laku siswa, sehingga siswa dapat memahami proses IPA dan dapat mengembangkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Media merupakan hal yang dianggap penting yang dapat memberikan hasil pembelajaran yang maksimal bagi siswa. Media pengajaran merupakan suatu alat yang mempermudah dan menunjang bagi seorang guru dalam memecahkan persoalan-persoalan dalam pembelajaran dengan berbagai metode yang ada sehingga memfungsikan kualitas pembelajaran menjadi lebih tinggi, yang pada akhirnya dapat meningkatkan kualitas hasil belajar para siswa.

Dalam proses belajar mengajar mata pelajaran IPA kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting. Karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Kerumitan bahan yang akan disampaikan kepada anak didik dapat disederhanakan dengan bantuan media. Media dapat mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan melalui kata-kata atau kalimat tertentu. Bahkan keabstrakan bahan dapat dikonkritkan dengan kehadiran

media. Dengan demikian, anak didik lebih mudah mencerna bahan dari pada tanpa bantuan media.¹¹

Salah satu media yang akan digunakan pada penelitian ini adalah media gambar. Media gambar adalah media visual yang berupa goresan-goresan, coretan-coretan atau bentuk-bentuk lain yang dapat menimbulkan tanggapan, persepsi ataupun pemikiran manusia terhadap sesuatu objek atau benda tertentu. Gambar-gambar dimaksud dapat berupa lukisan tangan atau hasil fotografi. Pada mata pelajaran IPA di Madrasah Ibtidaiyah sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan isi pelajaran, disamping membangkitkan motivasi dan minat belajar, hal ini dikarenakan anak pada usia sekolah dasar daya pikirnya sudah berkembang ke arah berpikir konkrit dan rasional atau dapat diterima akal.¹²

Dari latar belakang masalah diatas maka penulis tertarik untuk mengkaji lebih dalam sehingga penulis mengangkat masalah ini dalam sebuah penelitian yang tertuang dalam bentuk skripsi dengan judul: **“Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Discovery* dengan Media Gambar Terhadap hasil belajar Mata Pelajaran IPA pada Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Hayatul Islamiyah 1 Sungai Luang Kecamatan Babirik Kabupaten Hulu Sungai Utara”**

B. Identifikasi Masalah

¹¹ Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2002), h. 136

¹² Syamsu Yusuf, *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), h 178

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis mengidentifikasi masalah yang ada sebagai berikut :

1. Pembelajaran IPA masih dianggap sulit
2. Proses pembelajaran IPA banyak menggunakan pemaparan teori semata
3. Banyak dari siswa belum mampu menghubungkan apa yang mereka pelajari dengan realita
4. Guru menggunakan media dan model pembelajaran yang monoton sehingga kurang menarik, yang mengakibatkan proses dan hasil belajar pelajaran IPA menjadi tidak efektif dan tidak sesuai dengan yang diharapkan.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang ada, maka rumusan dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana proses dan hasil belajar tanpa penggunaan model pembelajaran *discovery* dengan media gambar pada mata pelajaran IPA kelas IV Madrasah Ibtidaiyah hayatul Islmiyah 1 Kecamatan Babirik Kabupaten Hulu Sungai Utara?
2. Bagaimana proses dan hasil belajar melalui penggunaan model pembelajaran *discovery* dengan media gambar pada mata pelajaran IPA kelas IV Madrasah Ibtidaiyah hayatul Islmiyah 1 Kecamatan Babirik Kabupaten Hulu Sungai Utara?

3. Apakah ada pengaruh pada proses dan hasil belajar penggunaan model pembelajaran *discovery* dengan media gambar mata pelajaran IPA kelas IV Madrasah Ibtidaiyah hayatul Islmiyah 1 Kecamatan Babirik Kabupaten Hulu Sungai Utara?

D. Defenisi Operasional

Agar terhindar dari kesalahfahaman terhadap judul skripsi ini penulis merasa perlu memberikan batasan beberapa istilah dalam ruang lingkup pembahasan penelitian ini sebagai berikut:

1. Pengaruh

Pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang atau benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang.¹³ Sebuah daya yang tidak dapat dilihat tetapi dapat dirasakan keberadaannya yang timbul dari seseorang ataupun benda yang dapat membentuk peran seseorang.

2. Model pembelajaran *discovery*

Model pembelajaran *discovery* berupa materi atau bahan pelajaran yang akan diajarkan tidak disampaikan dalam bentuk akhir akan tetapi siswa sebagai peserta didik didorong untuk mengidentifikasi apa yang ingin diketahui dilanjutkan dengan mencari informasi sendiri melalui sebuah

¹³ Suharso, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Lux*, (Semarang: Widya Karya: 2005), h. 449

diskusi kemudian mengorganisasi atau membentuk (konstruktif) apa yang mereka ketahui dan mereka fahami dalam suatu bentuk akhir.

3. Media gambar

Media yang dapat dilihat yang berupa goresan-goresan, coretan-coretan atau bentuk-bentuk lain yang dapat menimbulkan tanggapan, persepsi ataupun pemikiran manusia terhadap sesuatu objek atau benda tertentu. Media ini akan digunakan pada mata pelajaran IPA.

4. Proses dan Hasil belajar

Proses merupakan tahapan perubahan tingkah laku baik dari segi kognitif, afektif, dan psikomotor. Sedangkan hasil merupakan akibat dari sebuah proses yang dijalani. Adapun hasil belajar diambil melalui uji *pretest* dan *posttest*, dan observasi.

Jadi yang dimaksud dengan pengaruh penggunaan model pembelajaran *discovery* dengan media gambar terhadap hasil belajar mata pelajaran IPA pada kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Hayatul Islamiyah 1 Sungai Luang adalah daya yang ada atau timbul dari materi pelajaran yang akan diajarkan melalui sebuah diskusi kemudian mengorganisasi atau membentuk (konstruktif) apa yang anak didik ketahui melalui media gambar yang mana akhirnya proses pembelajaran mereka melalui model pembelajaran *discovery*

dengan media gambar akan dinilai baik melalui test maupun observasi pada pembelajaran IPA dengan materi mengenal alat indera di .

E. Anggapan Dasar dan Hipotesis

1. Anggapan Dasar

Adapun anggapan dasar pada penelitian ini adalah penggunaan model pembelajaran *discovery* dengan media gambar berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar mata pelajaran IPA pada bab mengenal alat indera.

2. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap pertanyaan penelitian. Hipotesis adalah bentuk suatu prediksi mengenai jawaban terhadap pertanyaan penelitian.¹⁴

Berdasarkan anggapan dasar peneliti menetapkan hipotesis sebagai berikut:

h_a = Terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan model pembelajaran *discovery* dengan media gambar terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPA.

h_o = Tidak terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *discovery* dengan media gambar terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPA.

¹⁴ Saifuddi Azwar, *Metode Penelitian*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offset, 2005), h. 49

F. Alasan Memilih Judul

1. IPA merupakan pembelajaran yang memuat tentang materi-materi alam dan isinya, sehingga sangat penting dipelajari oleh manusia.
2. Dengan penerapan model pembelajaran *discovery* memungkinkan siswa untuk belajar lebih aktif sehingga penyerapan ilmu bisa dilakukan siswa dengan baik.
3. Penggunaan media pembelajaran sangat penting. Kurangnya penggunaan media dalam pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi kurang menarik dan efektif, maka berdampak pada penguasaan materi IPA siswa.

G. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini berdasarkan rumusan masalah diatas adalah:

1. Tujuan Penelitian

- a. Mengetahui proses dan hasil belajar melalui penggunaan model pembelajaran *discovery* dengan media gambar pada mata pelajaran IPA kelas IV MI Hayatul Islmiyah 1 Kecamatan Babirik Kabupaten Hulu Sungai Utara
- b. Mengetahui proses dan hasil belajar tanpa penggunaan model pembelajaran *discovery* dengan media gambar pada mata pelajaran IPA kelas IV MI Hayatul Islmiyah 1 Kecamatan Babirik Kabupaten Hulu Sungai Utara

- c. Mengetahui pengaruh yang terdapat pada proses dan hasil belajar penggunaan model pembelajaran *discovery* dengan media gambar mata pelajaran IPA kelas IV MI Hayatul Islmiyah 1 Kecamatan Babirik Kabupaten Hulu Sungai Utara

2. Kegunaan Penelitian

- a. Sebagai pengalaman berharga dan menambah pengetahuan bagi penulis dalam melakukan penelitian, terutama tentang pembelajaran IPA dengan menggunakan model pembelajaran *discovery* dengan media gambar
- b. Bagi guru, sebagai informasi ilmiah untuk memilih, mengembangkan, dan mempertimbangkan media pembelajaran yang sesuai dengan materi atau mata pelajaran.
- c. Bagi siswa, akan lebih tertarik dan terbantu dalam belajar IPA, sehingga pada akhirnya siswa lebih mudah untuk mengembangkan kemampuan belajar IPA.
- d. Bagi sekolah, sebagaimana bahan informasi ilmiah dalam rangka pengembangan ilmu pengetahuan dan keterampilan siswa, Memberikan sumbangan positif terhadap kemajuan sekolah serta kondusifnya iklim pendidikan sekolah, khususnya pembelajaran IPA dan umumnya semua pembelajaran yang ada disekolah.

H. Kajian Pustaka

Penelitian tentang model pembelajaran *discovery* memang sudah pernah dilakukan, seperti penelitian yang dilakukan oleh Akhmad Mahfuji pada tahun 2013 dari program Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan keguruan dengan judul “Meningkatkan Hasil Belajar Konsep Tata Surya melalui Pendekatan *Inquiry-Discovery* Pada Siswa Kelas VI MI At-thayyibah Tambak Sirang Baru Kecamatan Gambut Kabupaten Banjar”.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan pendekatan *inquiry-discovery* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dan dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa. Hal tersebut berdasarkan analisis hasil belajar kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, hasil belajar kelompok eksperimen meningkat dari nilai rata-rata *pretest* 6, 29 menjadi 7, 67. Aktivitas siswa juga cenderung terjadi peningkatan, pada saat diskusi dapat mengemukakan ide-ide kelompoknya, menganalisis dan mengevaluasi masalah, menjawab pertanyaan dan memberikan kesimpulan. Dari segi guru dapat menggunakan waktu dengan lebih baik. Hal ini berarti bahwa dengan menggunakan pendekatan *inquiry-discovery* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mempelajari konsep tata surya pada mata pelajaran IPA di kelas VI MI At Thayyibah.

Penelitian yang dilakukan oleh Akhmad Mahfudji dan penelitian yang dilakukan oleh penulis memiliki persamaan dan perbedaan. Letak persamaannya adalah sama-sama melakukan penelitian pada mata pelajaran IPA dengan model pembelajaran *discovery* dalam pembelajaran dengan

menggunakan metode penelitian eksperimen. Adapun perbedaannya adalah penelitian yang dilakukan Akhmad Mahfudji menggunakan jenis penelitian metode eksperimen dengan adanya kelas kontrol dan kelas eksperimen, sedangkan penulis menggunakan metode pra-eksperimental *one group pretest-posttest design* dimana metode ini tidak ada kelompok pembandingan atau kelas kontrol.

I. Sistematika Penulisan

Untuk memberikan gambaran awal tentang penelitian ini maka penulis membuat sistematika penulisan sebagai berikut :

Bab I pendahuluan terdiri dari latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, definisi operasional, alasan memilih judul, tujuan dan kegunaan penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II terdiri landasan teoritis, yang berisi tentang model pembelajaran *discovery* menggunakan media gambar (pengertian, proses, langkah-langkah, kelebihan dan kelemahan, proses dan hasil belajar mata pelajaran IPA, dan materi IPA.

Bab III terdiri dari metode penelitian, yang membahas tentang pendekatan penelitian, desain penelitian, populasi dan sampel, lokasi penelitian, data dan sumber data, teknik dan instrumen pengumpulan data, pengembangan instrumen test, pemberian skor, desain pengukuran, teknik pengolahan dan analisis data dan prosedur penelitian.

Bab IV berisi laporan hasil penelitian yang meliputi gambaran umum lokasi penelitian, sejarah berdirinya penyajian data (pra-pelaksanaan penelitian

dan pelaksanaan penelitian), hasil observasi, hasil wawancara, pembahasan, dan analisis data.

Bab V penutup, yang berisi simpulan dan saran.