a. Ada tidaknya perubahan prilaku permanen sebagai hasil dari

pengalaman.

b. Perubahan relatif sering terjadi yang merupakan hasil dari praktek

pembelajaran.

c. Proses dimana pengetahuan itu digali melalui transformasi pengalaman.

d. Proses transformasi pengalaman yang menghasilkan pengetahuan, skill,

dan attitude.

e. Mengingat informasi.

Stage- 1

Concrete

Experience

 Stage-4 Stage-2

 Active Reflective

 Experimentation Observation

Srage-3

 Theory

Building

2.1 Siklus pembelajaran yang dikembangakan oleh Kolb dalam Trianto

(2011, h. 178)

 Belajar adalah suatu proses yang kompleks, sejalan dengan itu menurut Robert M. Gagne (1970) dalam Sagala (2013, h. 17) belajar merupakan kegiatan yang kompleks, dan hasil belajar berupa kapabilitas, timbulnya kapabilitas disebabkan:

1. Stimulasi yang berasal dari lingkungan.

2. Proses kognitif yang dilakukan oleh pelajar. Setelah belajar orang memiliki keterampilan, pengetahuan, sikap, dan nilai. Dengan demikian dapat ditegaskan, belajar adalah seperangkat proses kognitif yang mengubah sikap stimulasi lingkungan, melewati pengolahan informasi, dan menjadi kapabilitas baru. Belajar terjadi bila ada hasilnya yang dapat diperlihatkan, anak-anak demikian juga orang dewasa dapat membuat kembali kata-kata yang telah pernah didengar atau dipelajarinya. Seseorang dapat mengingat gambar yang pernah dilihatnya, mengingat kata-kata yang baru dipelajarinya, atau mengingat bagaimana cara memecahkan hitungan. Menyatakan kembali apa yang dipelajari lebih sukar daripada sekedar mengenal sesuatu kembali.

**2. Tujuan Belajar**

 Belajar pada hakekatnya merupakan proses kegiatan secara berkelanjutan dalam rangka perubahan perilaku peserta didik secara konstruktif. Hal ini sejalan dengan Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 yang menyatakan, 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, dan akhlak mulia, serta ketermpilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa, dan negara.

 Dalam usaha pencapaian tujuan belajar perlu diciptakan adanya sistem lingkungan (kondisi) belajar yang lebih kondusif. Hal ini akan berkaitan dengan mengajar. Mengajar diartikan sebagai usaha penciptaan sistem lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses belajar. Sistem lingkungan belajar ini sendiri terjadi atau dipengaruhi oleh berbagai komponen yang masing-masing akan saling mempengauhi. Komponen-komponen itu misalnya tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, materi yang ingin diajarkan, guru dan siswa yang memainkan peran serta dala hubungan sosial tertentu, jenis kegiatan yang dilakukan serta sarana prasarana belajar mengajar tercapai.

 Adapun tujuan belajar menurut Sadiman (2012, h. 25-29), yaitu:

 1. Untuk mendapatkan pengetahuan

Hal ini ditandai dengan kemampuan berpikir. Pemilikan pengetahuan dan kemampuan berpikir sebagai yang tidak dapat dipisahkan. Denan kata lain, tidak dapat mengembangkan kemampuan berpikir tanpa bahan pengetahuan, sebaliknya kemampuan berpikir akan memperkaya pengetahuan tujuan inilah yang memiliki kecenderungan lebih besar perkembangannya di dalam kegiatan belajar. Dalam hal ii peran guru sebagai pengajar lebih menonjol.

 2. Penanaman konsep dan keterampilan

Penanaman konsep atau merumuskan konsep, juga memerlukan suatu keterampilan. Jadi soal keterampilan yang bersifat jasmani maupun rohani. Keterampilan jasmani adalah keterampilan-keterampilan yang dapat dilihat, diamati, sehingga akan menitik beratkan pada keterampilan gerak/penampilan dari anggota tubuh seseorang yang sedang belajar. Termasuk dalam hal ini masalah “teknik” dan “pengulangan”.

 3. Pembentukan sikap

Tujuan belajar itu adalah ingin mendapatkan pengetahuan, nilai-nilai, pencpaia tujun belajar berarti akan menghasilkan, hasil belajar relevan dengan uraian mengenai tujuan belajar tersebut, hasil belajar itu meliputi: Hal ihwal pengetahuan, konsep atau fakta (kognitif), hal ihwal personal kepribadian atau sikap (afektif), hal ihwal kelakuan dan keterampilan/ penampilan (psikomotor),

**3. Faktor yang Mempengaruhi Belajar**

 Keberhasilan dalam belajar sangat dipengaruhi oleh berfungsinya secara integratif dari setiap faktor pendukungnya. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar menurut Djamarah (2010, h. 109) , antara lain:

a. Tujuan

Tujuan adalah pedoman sekaligus sebagai sasaran yang akan dicapai dalam kegiatan belajar mengajar. Kepastian dari penjelasan proses belajar mengajar berpangkal tolak dari jelas tindakanya perumusan tujuan pengajaran. Tercapainnya tujuan sama halnya keberhasilan pengajaran.

 Sedikit banyaknya perumusan tujuan akan mempengaruhi kegiatan pengajaran yang dilakukan oleh guru, dan secara langsung guru mempengaruhi kegiatan belajar anak didik. Guru dengan sengaja menciptakan lingkungan belajar guna mencpai tujuan. Jika kegiatan belajar anak didik dan kegiatan mengajar guru bertentangan, dengan sendirinya tujuan pengajaran pun gagal untuk dicapai.

Tujuan adalah salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar mengajar dalam setiap kali perteuan kelas.

b. Guru

Guru adalah tenaga pendidik yang memberikan sejumlah ilmu pengetahuan kepada anak didik di sekolah. Guru adalah orang yang berpengalaman dalam bidang profesinya. Dengan keilmuan yang dimilikinya, dia dapat menjadikan anak didik menjadi orang yang cerdas.

Pandangan guru terhadap anak didik akan mempengaruhi kegiatan mengajar guru di kelas. Guru yang memandang anak sebagi makhluk individual dengan segala perbedaan dan permasalahannya, akan berbeda dengan guru yang memandang anak didik sebagai makhluk sosial. Perbedaan pandangan dalam memandang anak didik ini akan melahirkan pendekatan yang berbeda pula. Tentu saja hasil poses belajar mengajarnyaun berlainan.

c. Anak Didik

Anak didik adalah orang yang dengan sengaja datang ke sekolah. Orang tuannyalah yang memasukkannya untuk dididik agar menjadi orang yang berilmu pengetahuan di kemudian hari. Kepercayaan orang tua anak diterima oleh guru dengan kesadaran dan penuh keikhlasan maka jadilah guru sebagai pengemban tanggung jawab yang diserahkan itu.

Tanggung jawab guru tidak hanya terdapat seorang anak, tetapi dalam jumlah yang cukup banyak. Anak yang dalam jumlah yng cukup banyak itu tentu saja dari latar belakang kehidupan sosisal keluarga dan masyarakat yang berlainan. Karenanya, anak-anak berkumpul di sekolah pun mempunyai karakteristik yang bermacam-macam.

Kepribadian mereka ada yang pendiam, ada yang periang, ada yang suka bicara, ada yang kreatif, ada yang keras kepala, ada yang manja, dan sebagainya. Intelektual mereka juga dengan tingkat kecerdasan yang bervariasi. Biologis mereka dengan struktur atau keadaan tubuh yang tidak selalu sama. Karena itu, pebedaan anak pada aspek biologis, intelektual, dan psikologis ini mempengaruhi kegiatan belajar mengajar.

Dengan demikian dapat diyakini bahwa anak didik adalah unsur manusiawi yang mempengaruhi kegiatan beljar mengajar berikut hasil dari kegiatan itu, yaitu keberhasilan belajar mengajar.

d. Kegiatan Pengajaran

Pola umum kegiatan pengajaran adalah terjadinya interaksi antara

guru dengan anak didik dengan bahan sebagai perantarannya. Guru yang mengajar, anak didik yang belajar. Mak guru adalah orang yang menciptakan lingkungan belajar bagi kepentingan belajar anak didik. Anak didik adalah orang yang digirig ke dalam lingkungan belajar yang telah diciptakan oleh guru. Gaya mengajar guru berubah mempengaruhi gaya belajar anak didik. Gaya-gaya mengajar, menurut Muhmmad Ali (1992, h.59) dalam Djamarah (2010, h. 115) dapat dibedakan kedalam empat macam, yaitu gaya mengajar klasik, gaya mengajar eknologis, gaya mengajar personalisasi, dan gaya mengajar internasional.

Bermacam-macam penggunaaan metode mengajar akan menghasilkan hasil belajar mengjar yang berlainan kualitasnnya. Pengunaan metode ceramah misalnya, adalah strategi pengajaran untuk mencapai tujuan pada tingkat yang rendah. Dengan demikian kegiatan pengajaran yang dilakukan oleh guru mempengaruhi keberhasilan belajar mengajar.

e. Bahan dan Alat Evaluasi

Bahan evaluasi adalah suatu bahan yang terdapat di dalam kurikulum yang sudah dipelajari oleh anak didik guna kepentingan ulangan. Biasanya bahan pengajaran itu sudah dikemas dalam bentuk buku paket untuk dikomunikasi oleh anak didik. Setiap anak didik dan guru wajib mempunyai buku paket tersebut guna kepentingan kegiatan belajar mengajar di kelas.

Masing-masing alat evaluai itu mempunyai beberapa kelebihan dan kekurangan. Menyadari akan hal itu, jarang ditemukan pembuatan item-item soal yang hanya menggunakan satu alat evaluasi. Tetapi guru sudah menggbungnya lebih dari satu alat evaluasi.

Pembuatan item soal dengan memakai alat tes objektif dapat menampun hampir semua bahan pelajaran yang sudah dipelajari oleh anak didik dalam satu semester, tetapi kelemahannya terletak pada penguasaan anak didik terhadap bahan pelajaran bersifat semu, suatu penguasaan bahan pelajaran yang masih samar-samar. Jika alternatif itu tidak dicantumkan, kemungkinanbesar anak didik kurang mampu memberikan jawaban yang tepat.

Berbagai permasalahan yang telah dikemukakan tersebut mempengaruhi keberhasilan belajar mengajar. Validitas dan realiabilitas data dari hasil eavluasi itulah yang mempengaruhi keberhasilan belajar mengajar. Bila alat tes itu tidak valid dan tidak reliable maka tidak dapat dipercaya untuk mengetahui tingkat keberhasilan belajar mengajar.

f. Suasana Evaluasi

Sistem silang adalah teknik lain dari kegiatan mengelompokan anak didik dalam rangka evaluasi. Sistem ini dimaksudkan untuk mendapatkan data hasil evaluasi yang benar-benar objektif. Karena sikap metal anak didik belum semuanya siap untuk berlaku jujur, maka dihadirkanlah satu atau dua orang pengawas atau guru yang ditugaskan untuk mengawasinya.

Sikap yang merugikan pelaksanaan evaluasi dari seorang pengawas adalah membiarkan anak didik melakukan hubungan kerja sama di antara anak didik. Pengawasan seolah-olah tidak mau tau apa yang dilakukan oleh anak didik selama ulangan. Tidak peduli apakah anak didik nyontek, membuka kertas kecil berisiskan catatan, atau memebiarkan anak didik bertanya jawab.

Suasan evaluasi yang demikian tentu saja, disadari atau tidak, merugikan anak didik utuk bersikap jujur dengan sugguh-sungguhbelajar di rumah. Dampak di kemudian hari dari sikap pengawas yang demikian itu, adalah mengakibatkan anak didik kemungkinan besar malas belajar dan kurang memperhtikan penjelasan guru ketika belajar mengajar berlangsung.

**4. Makna Pembelajaran**

Secara sederhana, istilah pembelajaran (*instuction*) bemakna sebagai “upaya untuk membelajarkan seseorang atau kelompok orang melalui berbagai upaya (*effort*) dan berbagai strategi, metode dan pendekatan ke arah pencapaian tujuan yang telah direncanakan”. Pembelajaran dapat pula dipandang sebagai kegiatan guru secara perprogram dalam desain instruksional untuk membuat siswa belajar secara aktif yang menekankan pada penyediaan sumber belajar. Beberapa ahli mengemukakan tentang pengertian pembelajaran, diantaranya:

“Pembelajaran adalah suatu proses dimana lingkungan seseorang secara disengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tigkah laku tertentu. Pembelajaran merupakan subjek khusus dari pendidikan (Corey, 1986 dalam Salha, 2015, h. 35)”. “Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, prosedur yang saling mempengaruhi dalam mencapai tujuan pembeljaran (Oemar Hamalik dalam Salha, 2015, h. 35)”. Sedangkan pembelajaran menurut (Gagne dan Brigga, 1997 dalam Salha, 2015, h. 35) adalah “Pembelajaran adalah rangkaian peristiwa (*events*) yang memengaruhi pembelajaran sehingga proes belajar dapat berlangsung dengan mudah”. Pembelajaran merupakan proses yang berfungsi membimbing para peserta didik di dalam kehidupannya, perkembangannya yang harus dijalani.

 Sedangkan pelaksanaan pembelajaran menurut Sudjana (2010, h. 36) adalah proses yang diatur sedemikian rupa menurut langkah-langkah tertentu agar pelaksanaan mencapai hasil yang diharapkan.

 Paparan di atas mengilustrasikan bahwa belajar merupakan proses internal siswa, dan pembelajaran merupakan kondisi eksternal belajar.

**5. Sasaran Kegiatan Pembelajaran**

 Belajar mengajar sebagai suatu sistem instruksional mengacu kepada pengertian sebagai seperangkat komponen yang saling bergantung satu sama lain untuk mencapai tujuan. Sebagai suatu sistem, belajar mengajar meliputi sejumlah kompnen, antara lain: tujuan pembelajaran, bahan ajar, siswa yang meneima pelayanan belajar, guru, metode dan pendekatan, situasi, dan evaluasi kemajuan belajar. Agar tujuan itu dapat tercapai, semua komponen yang ada harus diorganisasikan dengan baik sehingga diantara komponen itu terjadi kerja sama.

**B. Model Pembelajaran**

**1. Pengeritian Model Pembelajaran**

 Secara umum istilah “model” diartikan sebagai kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan suatu kegiatan. Dalam pengertian lain, model juga diartikan sebagai barang atau benda tiruan dari benda yang sesungguhnya, seperti “globe” yang merupakan model dari bumi tempat kita hidup. Dalam istilah selanjutnya, istilah model digunakan untuk menunjukkan pengertian yang pertama sebagai konseptual. Atas dasar pemikiran tersebut, maka yang dimaksud dengan “model belajar mengajar” adalah kerangka konseptual dan prosedur yang sistematik dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pengajaran, serta para guru dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar mengajar. Dengan demikian, aktivitas belajar mengajar benar-benar merupakan kegiatan bertujuan yang tersusun secara sistematis.

Dalam mengajar, penggunaan model bukan suatau yang baru. Filsof Greek

dalam Wahab (2012, h. 51-52) menggunakan model yang ia kembangkan dalam mengajar yang sekarang dikenal dengan gaya mengajara “*socartes (socratic teaching style)* dengan menekankan model pada bertaya dan menjawab atau dialog yang jug berarti kebenaran yang mengalir”.

 Pengembangan model belajar dimaksudkan untuk membantu guru meningkatkan kemampuannya untuk lebih mengenal siswa dan menciptakan kemampuannya untuk lebih mengenal siswa dan menciptakan lingkungan yang lebih bervariasi bagi kepentingan belajar siswa.

Menurut Wahab (2012, h. 52) model mengajar adalah merupakan sebuah perencanaan pengajaran yang menggambarkan proses yang ditempuh pada proses yang ditempuh pada proses belajar mengajar agar dicapai perubahan spesifik pada prilaku siswa seperti yang diharapkan.

**2. Ciri-ciri Model Pembelajaran**

Menurut Wahab (2012, h. 54-55) menyebutkan ciri-ciri model mengajar menurutnya yaitu :

1. Memiliki prosedur yang sistematik. Sebuah model mengajar sekedar

merupakan gabungan berbagai fakta yang disusun secara sembarangan, tetapi merupakan prosedur yang sistematik untuk memodifikasi prilaku siswa, yang didasarkan pada asumsi tertentu.

2. Hasil belajar ditetapkan secara khusus. Setiap model mengajar

menentukan tujuan-tujuan khusus hasil belajar yang diharapkan dicapai siswa secara rinci dalam bentuk unjuk kerja yang dapat diamati. Apa yang harus dipertunjukan oleh siswa setelah menyelesaikan urutan pengejaran disusun secara rinci dan khusus.

3. Penetapan lingkungan secara khusus. Menetapkan keadaan lingkungan

secra spesifik dalam model mengajar.

 4. Ukuran keberhasilan. Model harus menetapkan kriteria keberhasilan

suatu unjuk kerja yang dihrapkan dari siswa. Model mengajar senantiasa menggambarkan dan menjelaskan hasil-hasil belajar dalam bentuk prilaku yang seharusnya ditunjukan oleh siswa setelah menempuh dan menyelesaikan urutan pengajaran.

5. Interaksi dengan ingkungan. Semua model mengajar menetapkan cara

yang memungkinkan siswa melakukan interaksi dan berinteraksi dengan lingkungan.

**C.** ***Discovery Learning***

**1. Pengertian Pembelajaran *Discovery Learning***

 Model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Apabila antara pendekatan, strategi, metode, teknik dan bahkan taktik pembelajaran sudah terangkai menjadi satu kesatuan yang utuh maka terbentuklah apa yang disebut dengan model pembelajaran. Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran.

 Kegiatan belajar-mengajar hendaknya tidak hanya didominasi oleh guru (*Teacher Dominated Learning*) tetapi harus melibatkan siswa (*Student Dominated Learning*). Maksudnya pembelajaran harus melibatkan secara maksimal seluruh kemampuan siswa untuk mencari dan menyelidiki sehingga mereka dapat menemukan sendiri pengetahuan. Pembelajaran seperti ini disebut pembelajaran dengan penemuan *Discovery Learning.*

Oemar Hamalik dalam Takdir (2012, h. 29) menyatakan bahwa *discovery* 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 di lapangan.

Menurut Masarudin Siregar dalam Takdir (2012, h. 30) berpendapat bahwa “discovery leaning adalah proses pembelajran untu menemukan sesuatu yang baru dalam kegiatan belajar-mengajar”.

Pemahaman Drs. Mulyasa dalam Takdir (2012, h. 32) tentang pengertian *discovery* yaitu proses pembelajaran tidak menekanakan agar para anak didik dapat segera menguasai materi yang diajarka, melainkan lebih menekankan pada pemahaman mereka, sehingga memberikan keyakinana utuh bagi pengembangan intelektual mereka selanjutnya.

 Dari berbagai definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa *Discovery Learning* merupakan pembelajaran yang memberikan pengalaman langsung kepada siswa sehingga siswa akan menemukan sendiri informasi yang sedang di ajarkan dan dapat menarik suatu kesimpulan dari informasi tersebut. Sehingga pemahaman satu konsep informasi akan bertahan lama dikarenakan siswa yang menemukan sendiri informasi tersebut.

 Proses pembelajaran dalam *Discovery Learning,* siswa didorong untuk berfikir sendiri sehingga dapat ”menemukan” prinsip umum berdasarkan bahan atau data yang telah disediakan oleh guru. Siswa dihadapkan pada isyuasi diman aia bebas menyelidiki dan menarik kesimpulan. Guru bertindak sebagai petunjuk jalan, ia membantu siswa agar mempergunakan ide, konsep, dan keterampilan yang sudah mereka pelajari sebelumnya untuk mendapatkan pengetahuan yang baru. Pengajuan pertanyaan yang tepat oleh guru akan merangsang kreativitas siswa dan membantu mereka dalam “menemukan” pengetahuan baru. Pengetahuan yang baru akan melekat lebih lama apabila siswa dilibatkan secara langsung dalam proses pemahaman ‘mengkonstruksi’ sendiri konsep atau pengatahuan tersebut.

 Pembelajaran *Discovery Learning*, dapat menantang siswa untuk merasakan terlibat atau berpartisipasi dalam aktivitas pembelajaran. Peranan guru hanyalah sebagai fasilitator dan pembimbing atau pemimpin pengajaran yang demokratis, sehingga diharapkan siswa lebih banyak melakukan kegiatan sendiri atau dalam bentuk kelompok memecahkan masalah atas bimbingan guru.

**2. Karakteristik pembelajaran *Discovery Learning***

 (1) Mengeksplorasi dan memecahkan masalah untuk menciptakan, menggabungkan dan menggeneralisasi pengetahuan; (2) Berpusat pada siswa; (3) Kegiatan untuk menggabungkan pengetahuan baru dan pengetahuan yang sudah ada. Ada sejumlah ciri-ciri proses pembelajaran yang sangat ditekankan oleh teori konstruktivisme, yaitu :

1. Menekankan pada proses belajar, bukan proses mengajar

2. Mendorong terjadinya kemandirian dan inisiatif belajar pada siswa.

3. Memandang siswa sebagai pencipta kemauan dan tujuan yang ingin

dicapai.

4. Berpandangan bahwa belajar merupakan suatu proses, bukan menekan

pada hasil.

5. Banyak menggunakan terminilogi kognitif untuk menjelaskan proses

pembelajaran, seperti : predeksi, inferensi, kreasi dan analisis.

6. Mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam dialog atau diskusi

dengan siswa lain dan guru.

7. Sangat mendukung terjadinya belajar kooperatif.

8. Menekankan pentingnya konteks dalam belajar.

9. Memperhatikan keyakinan dan sikap siswa dalam belajar.

10. Menghargai peranan pengalaman kritis dalam belajar.

**3. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Discovery Learning***

 Langkah-langkah pembelajran *discovery strategy* menurut Takdir (2012, h. 82-86)adalah :

 a. Adanya masalah yang akan dipecahkan.

 b. Sesuai dengan tingkat kemampuan kognitif anak didik.

 c. Konsep atau prinsip yang ditemukan harus ditulis secara jelas.

 d. Harus tesedia alat atau bahan yang diperlukan.

 e. Suasana kelas harus diatur sedemikian rupa.

 f. Guru memberi kesempatan anak didik untuk mengumpulkan data.

 g. Harus dapat memeberikan jawaban secara tepat sesuai dengan data yang

diperlukan anak didik.

 Prosedur pembelajaran bedasarkan penemuan menurut Takdir (2012, h. 86-88) adalah:

 a. *Simulation*

Guru mengajukan persoln atau meminta anak didik untuk membaca atau mendengarkan uraian yang memuat persoalan.

b. *Problem Statement*

Dalam hal ini, anak didik diberi kesempatan mengidentifikasi berbagai permasalahan.

 c. *Data Collection*

Anak didik diberi kesempatan untuk mengumpulkan data dan informasi yang dibutuhkan seperti membaca, mengamati objek, melakukan uji coba.

 d. *Data Processing*

Semua informasi hasil bacaan wawancara observasi diklasifikasi dan hitung dengan cara tertentu.

 e. *Verivication*

Pernyataan hipotesis yang dirumuskan sebaiknya dicek terlebih dahulu apakah bisa dijawab dan terbukti.

 f. *Generalization*

Anak didik belajar menarik kesimpulan dan generalisasi tertentu.

**4. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Discovey Learning***

Strategi belajar bedasarkan *discovery* yang akhir-akhir ini banyak di terapkan di sekolah, ternyata memiliki keistimewaan tersendiri bagi pelaksanaan pembelajaran. Memang strategi ini tidak begitu *familiar* di kalangan para anak didik. Namun, di tengah keterbatasan dalam hal strategi pembelajaran, banyak di antara mereka yang mengaku sangat senang dengan strategi pembelajaran *discovery.*

 Pada pembelajaran *discoery strategy* para anak didik diberi kesempatan penuh untuk berpikir secara rasional dan diharapkan mampu menghasilkan suatu kesimpulan yang dapat dijadikan rumusan dalam bentuk yang konkret. Adapun kelebihan- kelebihan *discovery strategy* menurut Takdir (2012, h. 70-72), yaitu :

a. Dalam penyampaian bahan *discovery strategy* digunakan kegiatan dan

pengalaman langsung.

b. *Discovery strategy* lebih realistis dan mempunyai makna, sebab para

anak didik dapat berkerja langsung dengan contoh-contoh nyata.

c. *Discovery strategy* merupakan suatu model pemecahan masalah. Melalui

strategi ini peserta didik mempunyai peluang untuk belajar lebih intens dalam memecahkan masalah, sehingga dapat berguna dalam menghadapi kehidupan di kemudian hari.

d. Dengan sejumlah transfer secara langsung, maka kegiatan *discovery*

*strategy* akan lebih mudah diserap anak didik dalam memahami kondisi tertentu yang berkenaan dengan aktivitas pembelajaran.

e. *Discovery strategy* banyak memberikan kesempatan bagi para anak didik

untuk terlibat langsung dalam kegiatan belajar.

 Adapun kelemahan-kelemahan *discovery strategy* menurut Takdir (2012, h. 72-73), yaitu :

a. Berkenaan dengan waktu. Belajar mengajar menggunakan *discovery strategy* membutuhkan waktu yang lebih lama dibandingkan dengan metode langsung.

b. Bagi anak didik yan berusia muda, kemampuan berpikir rasional mereka masih terbatas. Hal ini disbabkan usia muda masih membutuhkan kematangan dalam berpikir rasional mengenai suatu konsep atau teori.

c. Kesukaran dalam menggunakan faktor subjektifitas ini menimbulkan kesukaran dalam memahami suatu persoala yang berkenaan dengan pengajaran *discovery strategy.*

d. Faktor kebudayaan dan kebiasan. Belajar *discovery strategy* menuntut

kemadirian, kepercayaa kepada dirinya sendiri, dan kebiasaan bertindak sebagai subjek.

**5. Upaya Guru Menerapkan Pembelajaran Discovery Learning**

 Dr. Muhammad Amien dalam Takdir pernah mengatakan bahwa “penerapan pengajaran *discovery strategy* harus meliputi pengalamn-pengalman belajar untuk menjamin bahwa para anak didik dapat mengembangka proses *discovery”.* Dengan kata lain, pengajaran *discovery* harus direncanakan sedemikian rupa, sehingga mereka dapat menemukan konsep atau prinsip-prinsip melalui mentalnya dengan menamati, mengukur, menduga, menggolongkan, mengambil kesimpulan, dan lain sebaginya.

 Pada dasarnya pengajaran *discovery strategy* dalam kelas memerlukan persiapan khusus secara matang, mengingat strategi ini bukan strategi yang biasa digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Untuk mengefektifkan pengajaran *discovery strategy*, dibutuhkan kemampuan mental dan fisik yang akan menjadi penunjang dalam mengembangkan strategi tersebut.

 Pengajaran discovery strategy selalu mengusahakan agar anak didik terlibat dalam masalah yang dibahas dan menjadi topik pembicaraan. Mereka dituntut untuk selalu aktif dan terlibat langsung dalam penerapan *discovery strategy.* Materi yang disajikan tidak begitu saja diberitahukan untuk diterima oleh mereka, akan tetapi mereka diarahkan agar bisa memperoleh pengalam-pengalaman dalam rangka menemukan sendiri konsep yang direncankan oleh guru.

 Pada titik inilah, pengajaran *discovery strategy* dapat dilakukan melalui proses mental dan fisik secara berkesinambungan. Hal ini bertujuan agar proses menemukan sesuatu menjadi lebih baik dan cepat dipahami, sehingga pengajaran *discovery strategy* yang diterpkan pun memperoleh hasil yng maksimal.

 Selain itu, *discovery strategy* paling baik dilaksanakan dalam kelompok belajar besar dan kecil. Meskipun tidak semua anak didik dapat terlibat langsung dalam pengajaran *discovery strategy,* namun pendekatan *discovery strategy* dapat memberikan manfaat bagi mereka yang belajar dengan tekun dan sugguh-sungguh.

**D. Motivasi**

**1. Pengertian Motivasi**

 Menurut Mitehell dalam Majid (2013, h. 307) motivasi mewakili proses-proses psikologikal yang menyebabkan timbulnya, diarahkannya, dan terjadinya persistensi kegiatan-kegiatan sukarela yang diarahkan pada tujuan tertentu. Gray dalam Majid (2013, h. 307) mendefinisikan motivasi sebagai sejumlah proses yang bersifat internal atau eksternal bagi seseorang individu yang menyebabakan timbulnya sikap antusiasme dan persistensi dalam hal melaksanakan kegiatan-kegiatan tertentu.

 Soemanto (1987) dalam Majid (2013, h. 307) mendefinisikan motivasi sebagai suatu perubahan tenaga yang ditandai oleh dorogan efektif dan reaksi-reaksi pencapaian tujua, karena prilaku manusia itu selalu bertujuan, kita dapat menyimpulkan bahwa perubahan tenaga yang memberikan kekuatan bagi tingkah laku mencapai tujuan telah terjadi di dalam diri seseorang.

 Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa motivasi adalah energi aktif yang menyebabkan terjadinya suatu perubahan pada diri seseorang yang tampak pada gejala kejiwaan, perasaan, dan juga emosi sehingga mendorong individu untuk bertindak atau melakukan sesuatu dikarenakan adanya tujuan, kebutuhan, atau keinginan yang haus terpuaskan.

**2. Karakteristik Motivasi**

Menurut Sardiman (2006, h. 83) ciri-ciri anak yang memiliki motivasi tinggi adalah :

1. Tekun menghadapi tugas (dapat mengerjakan tugas terus menerus dalam

waktu yang lama, tidak berhenti sebelum selesai)

2. Ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa, tidak cepat puas dengan hasil yang telah dicapainya)

3. Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah.

4. Lebih senang bekerja sendiri (tidak bergantung pada orang lain).

5. Cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin (hal-hal yang bersifat mekanis,

berulang-ulang begitu saja, sehingga kurang kreatif)

6. Dapat mempertahankan pendapat-pendapatnya (sudah yakin akan

sesuatu)

7. Tidak mudah melepaskan hal-hal yang diyakini

8. Senang mencari dan memecahkan soal-soal (tidak khawatir bila

menghadapi masalah belajar, ikut berpartisipasi dalam memecahkan masalah).

**3. Fungsi Motivasi**

Perlu di tegaskan bahwa motivasi bertalian dengan suatu tujuan yang berpengaruh pada aktivitas. Fungsi motivasi menurut Sadirman dalam Majid (2013, h. 309) adalah sebagai berikut :

1. Mendorong manusi untuk berbuat. Artinya motivasi bisa dijadikan

sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi. Motivasi dalam hal ini merupakan motor pengerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan.

2. Menentukan arah perbuatan ke arah tujuan yang hendak dicapai. Dengan

demikian, motivasi dapat memeberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuannya.

3. Menjelaskan perbuatan yaitu menentukan perbuatan-perbuatan apa yang

harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan dengan menyisikan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan.

**4. Sumber Motivasi**

 Motivasi terbentuk oleh tenaga-tenaga yang bersumber dari dalam dan dari luar. Motivasi yang terbentuk dari luar lebih bersifat pada perkembangan kebutuhan psikis atau rohaniah. Begitu juga degan sumber motivasi siswa berbeda-beda. Ada dua model motivasi, yaitu motivasi intrinsik dan ekstrinsik. Motivasi untuk mengerjakan tugas karena dorongan dari dalam dirinya sendiri, memberikan kepuasan tersendiri dalam proses pembelajaran atau memeberikan kesan tertentu saat menyelesaikan tugas. Motivasi ekstrinsik adalah model motivasi dimana siswa yang terpadu karena berharap ada imbalan atau untuk menghindari hukuman, misalkan untuk mendapatkan nilai, hadiah atau menghindari hukuman fisik. Adapun faktor internal (faktor yang berasal dari dalam diri individu) menurut Majid (2013, h. 311-312).

 a. Adanya Kebutuhan

Memahami kebutuhan anak adalah semata-mata untuk memberi peluang pada anak memilih berbagai alternatif yang tersedia dalam suatu lingkungan yang kaya stimulasi.

b. Persepsi individu mengenai diri sendiri

Seseorang termotivasi atau tidak untuk melakukan sesuatu banyak bergantung pada proses kognitif berupa persepsi. Persepsi mendorong prilaku seseorang untuk bertindak.

c. Harga diri dan Prestasi

Faktor ini mendorong individu untuk berusaha agar menjadi pribadi yang mandiri, kuat, serta untuk berprestasi.

d. Adanya cita-cita dan harapan masa depan.

Cita-cita mempunyai pengaruh besar. Cita-cita merupakan pusat bermacam-macam kebutuhan. Kebutuhan itu biasanya direalisasikan di sekitar cita-cita tersebut sehingga mampu memberikan energi kepada anak untuk melakukan sesuatu aktivitas belajar.

e. Keinginan tentang kemajuan dirinya.

Menurut Sadirman “melalui aktualisasi diri perkembangan komtetensi akan meningkatkan kemajuan diri seseorang. Keinginan dan kemajuan diri ini menjadi salah satu keinginan bagi setiap individu.

f. Minat

Motivasi muncul karena ada kebutuhan, begitu juga minat sehingga tepatlah kalau minat merupakan alat motivasi yang pokok.

g. Kepuasan Kinerja

Kepuasan kinerja lebih merupakan suatu dorongan afektif yang muncul dalam diri individu untuk mencapai goal atau tujuan yang diinginkan dari suatu prilaku.

Selain faktor iternal adapula faktor eksternal (faktor yang berasal dari luar diri individu) menurut Majid (2013, h. 312-314)

 a. Pemberian hadiah

Hadiah merupakan alat pendidikan yang bersifat positif dan alat pendorong untuk belajar agar lebih aktif.

b. Kompetisi

Saingan atau kompetisi digunakan sebagai alat untuk mendoron belajar

anak, baik persaingan individu maupun kelompok dalam rangka meningkatkan prestasi belajar anak.

c. Hukuman

Hukuman merupakan pendidikan yang tidak menyenangkan, alat pendidikan yang bersifat negative. Namun demikian, hukuman dapat menjai alat motivasi atau pendorong untuk mempergiat belajar anak.

d. Pujian

Menurut Sadiman pujian merupakan bentuk reinforcement yang positif dan sekaligusmerupakan motivasi yang baik.

e. Situasi lingkungan pada umumnya

Setiap individu terdorong untuk berhubugan dengan rasa mampunya dalam melakukan interaksi secara efektif dengan lingkungannya.

f. Sistem imbalan yang diterima

Imbalan merupakan karakteristik atau kualitas dari objek pemuas yag dibutuhkan oleh seseorangyang dapat mmpengaruhi motivasi atau dapat merubah arah tingkah laku dari suatu objek ke objek lain yang mempunyai nilai imbalan yang lebih besar.

**5. Strategi Memotivasi Siswa**

Berikut beberapa ide yang dapat digunakan oleh guru untuk memotivasi siswa dalam kelas menurut Majid (2013, h. 320-325), yaitu:

1. Gunakan metode dan kegiatan yang beragam

2. Jadikan siswa berperan aktif

3. Buatlah tugas yang menantang namun realistis dan sesuai

4. Ciptakan suasana kelas yang kondusif

5. Berikan tugas secara Proposional

6. Libatkan diri anda untuk membantu siswa mencapai hasil

7. Berikan petunjuk pada para siswa agar sukses dalam belajar

8. Hindari Kompetisi antarpribadi

9. Berikan masukan

10. Hargai kesuksesan dan keteladanan

11. Antusias dalam mengajar

12. Tentukan standar yang tinggi (tetapi realistis) bagi seluruh siswa

13. Pembein penghargaan untuk memotivasi

14. Ciptakan aktivitas yang melibatkan seluruh siswa dalam kelas

15. Hindari menggunakan ancaman

16. Hindari komentar buruk

17. Kenali minat siswa-siswa anda

18. Peduli dengan siswa-siswa anda

**E. Hasil Belajar**

**1. Pengertian Hasil Belajar**

 Belajar pada prinsipnya merupakan proses perubahan tingkah laku sebagai akibat dari interaksi antara siswa dengan sumber-sumber atau obyek belajar baik secara sengaja dirancang atau tanpa sengaja dirancang, berikut beberapa pengertian belajar.

 Menurut Bloom dalam Salha (2015, h. 65) mengemukakan tiga ranah hasil belajar yaitu kognitif, afektif dan psikomotor. Pada dasarnya proses belajar dapat ditandai dengan perubahan tingkah laku secara keseluruhan baik yang menyangkut segi kognitif, afektif maupun psikomotor. Aspek yang diukur dalam penilaian dapat dijelaskan sebagai berikut:

a. Aspek kognitif, mencakup kedalam 6 tingkatan yaitu pengetahuan

(recalling) kemampuan mengingat, pemahaman (comprehension) kemampuan memahami, aplikasi (application) kemampuan penerapan. Analisis (analysis) kemampuan menganalisa suatu informasi yang luas menjadi bagian-bagian kecil, sintesis (syntesis) kemampuan menggabungkan beberapa informasi menjadi suatu kesimpulan, evaluasi (evaluation) kemampuan mempertimbangkan mana yang baik dan mana yang buruk dan memutuskan untuk mengambil tindakan,.

b. Aspek afektif mencakup menerima (receiving) termasuk kesadaran,

keinginan untuk menerima stimulus, respon, control, dan seleksi gejala atau rangsangan dari luar, menanggapi (responding) reaksi yang diberikan, ketepatan aksi, perasaan, kepuasan dan lain-lain. Mengorganisasi (organization) pengembangan norma dan organisasi sistem nilai. Membentuk watak (characterization) sistem nilai yang terbentuk mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah laku.

c. Aspek psikomotorik, meliputi meniru (perception), menyusun

(manipulating), melakukan dengan prosedur (precision), melakukan dengan baik dan tepat (articulation), melakukan tindakan secara alami (naturalization).

 Hasil belajar merupakan tujuan akhir dilaksanakannya kegiatan pembelajaran di sekolah. Hasil belajar dapat ditingkatkan melalui usaha sadar yang dilakukan secara sistematis mengarah kepada perubahan yang positif yang kemudian disebut dengan proses belajar.

**2. Karakteristik Hasil Belajar**

1. Kepuasan dan kebanggaan yang dapat menumbuhkan motivasi belajar intrinsik pada diri siswa. Siswa tidak mengeluh dengan prestasi yang rendah dan ia akan berjuang lebih keras untuk memperbaikinya atau setidaknya mempertahankan apa yang telah dicapai.

2. Menambah keyakinan dan kemampuan dirinya, artinya ia tahu kemampuan dirinya dan percaya bahwa ia mempunyai potensi yang tidak kalah dari orang lain apabila ia berusaha sebagaimana mestinya.

3. Hasil belajar yang dicapai bermakna bagi dirinya, seperti akan tahan lama diingat, membentuk perilaku, bermanfaat untuk mempelajari aspek lain, kemauan dan kemampuan untuk belajar sendiri dan mengembangkan kreativitasnya.

**3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Menurut Bloom dalam Salha (2015, h. 66) mengemukakan bahwa secara umum, hasil belajar siswa dipengaruhi oleh faktor internal yaitu faktor-faktor yang ada dalam diri siswa dan faktor eksternal yaitu faktor-faktor yang berada di luar diri siswa.

a. Faktor Internal, terdiri dari:

1. Faktor fisiologis atau jasmani individu baik bersifat bawaan maupun yang

 diperoleh dengan melihat, mendengar, struktur tubuh, cacat tubuh dan

 sebagainya.

2. Faktor psikologis baik yang bersifat bawaan maupun keturunan, yang

meliputi:

a) faktor intelektual terdiri dari faktor potensial dan faktor aktual.

b) faktor nonintelektual yaitu komponen-komponen kepribadian tertentu seperti sikap, minat, kebiasaan, motivasi, kebutuhan, konsep diri, penyesuaian diri, emosional, dan sebagainya.

b. Faktor Eksternal terdiri dari:

1. Faktor sosial seperti: faktor lingkungan keluarga, faktor lingkungan

sekolah, faktor lingkungan masyarakat dan faktor kelompok.

2. Faktor budaya seperti: adat istiadat, ilmu pengetahuan dan teknologi,

kesenian dan sebagainya.

3. Faktor lingkungan fisik, seperti fasilitas rumah, fasilitas belajar, iklim dan

sebagainya.

 4. Faktor spiritual atau lingkungan keagamaan.

 Faktor-faktor tersebut saling berinteraksi secara langsung atau tidak langsung dalam mempengaruhi hasil belajar yang dicapai seseorang. Karena adanya faktor-faktor tertentu yang mempengaruhi prestasi belajar yaitu motivasi berprestasi, intelegensi dan kecemasan.

**4. Langkah-Langkah Guru Meningkatkan Hasil Belajar**

 Dalam mengaktifkan dan meningkatkan hasil belajar siswa, pertama-tama guru akan menentukan tujuan pembelajaran. Berdasarkan tujuan tersebut ditentukan cara mengajar (metode/strategi/pendekatan/teknik) untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Guru juga menentukan cara menilai keterlaksanaan tujuan pembelajaran. Dalam melaksanakan pembelajaran menggunakan cara yang dipilih, akan ditentukan media, sumber belajar, alat dan bahan, yang diperlukan.

 Dalam mengaktifkan dan meningkatkan hasil belajar siswa diperlukan juga bimbingan atau konseling. Permasalahan yang dialami oleh para siswa di sekolah sering kali tidak dapat dihindari meski dengan pengajaran yang baik sekalipun. Hal tersebut juga disebabkan oleh karena sumber-sumber permasalahan siswa banyak yang disebabkan oleh hal-hal di luar sekolah. Dalam hal ini permasalahan siswa tidak boleh dibiarkan begitu saja. Apabila misi sekolah adalah menyediakan pelayanan yang luas untuk secara efektif membantu siswa mencapai tujuan-tujuan perkembangannnya dan mengatasi permasalahannya, maka segenap kegiatan dan kemudahan yang diselenggarakan sekolah perlu diarahkan kesana.

 Disinilah dirasakan perlunya pelayanan bimbingan dan konseling disamping kegiatan pengajaran. Dan pelayanan bimbingan dan konseling merupakan peran yang dilakukan oleh guru bimbingan dan konseling.

**F.** **Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)**

**1. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial**

Ilmu pengetahuan sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum dan budaya. Ilmu pengetahuan sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang meujudkan satu pendekata interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang sosial. Di bawah ini pengertian IPS menurut para ahli diantaranya :

“Mengartikan IPS sebagai suatu panduan daripada sejumlah ilmu-ilmu sosial dan ilmu lainnya yang tidak terkait oleh ketentuan disiplin/ struktur melainkan bertautan dengan kegiatan-kegiatan pendidikan yang berencana dan sistematis untuk kepentingan program pengajaran sekolah dengan tujuan memperbaiki, mengembangkan dan memajukan hubungan-hubungan kemanusiaan-kemasyarakatan (Sapri dalam Ika, 2009, h. 36)”.

Menurut A. Kosasih Djahiri dalam Ika (2009, h. 37) merumuskan IPS sebagai berikut:“IPS merupakan ilmu pengetahuan yang memadukan sejumlah konsep pilihan dari cabang ilmu-ilmu sosial dan ilmu lainnya kemudian diolah berdasarkan prinsip pendidik dan ditaktik untuk menjadikan program pengajaran pada tingkat persekolahan”.

Pendapat lain dikemukakan oleh Muhammad Nu’man Soemantri dalam Ika, (2009, h. 36) “Pendidikan IPS adalah penyerderhanaan disiplin ilmu-ilmu sosial, ideologi negara dan disiplin ilmu lainnya serta masalah-maslah sosial terkait yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan pada tingkat pendidikan dasar dan menengah”.

 IPS pada hakekatnya adalah sebuah program pendidikan yang mengintegrasikan secara interdisiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora untuk tujuan pendidikan kewarganegaraan. IPS atau studi sosial merupakan bagain dari kurikulum sekolah yang diturunkan dari isi materi cabang-cabang ilmu-ilmu sosial seperti sosisologi, sejarah, geografi, ekonomi, polotik, antropologi, filsafat, dan psikologi sosial. Geografi, sejarah, dan antropologi merupakan disiplin ilmu yang memiliki keterpaduan yang tinggi. Pembelajaran geograi memberikan kebulatan wawasan yang bekenaan dengan wilayah-wilayah, sedangkan sejarah memberikan wawasan berkenaan dengan pristiwa-pristiwa dari berbagi priode. Antropoloi meliputi studi-studi komparatif yang berkenaan dengan nilai-nilai, kepercayaan, struktur sosial, aktivitas-aktivitas ekonomi, organisasi politik, ekspresi-ekspresi dan spiritual, tekonolgi, dan benda-benda budaya pilihan. Ilmu politik dan ekonomi tergolong keadaan ilmu tentang kebijakan pada aktivitas-aktivitas yang berkenaan dengan pebuatan keputusan. Sosiologi dan psikologi sosial merupakan ilmu-ilmu tentang prilaku seperti konsep pern, kelompok, institusi, proses interaksi dan kontrol sosial. Jadi secara sederhana IPS mempelajari aspek-aspek politik, ekonomi, budaya dan lingkungan dari masyarakat di masa lampau, sekarang, dan masa depan yang akan datang untuk membantu pengembangan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dibutuhkan warga negara di masyarakat.

**2. Karakteristik Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial**

Istilah pendidikan IPS dalam menyelenggarakan pendidikan di Indonesia masih relatif baru di gunakan. Pendidikn IPS merupkan padanan dari sosial studies dalam konteks kurikulum di Amerika Serikat. Istilah tersebut pertama kali di gunakan di AS pada tahun 1913 mengadopsi nama lembaga social studies yang mengembangkan kurikulum di AS (Marsh, 1980 dalam Trianto 2011, h. 172).

 Kurikulum pendidikan IPS tahun 1994 sebagaimana yang dikatakan oleh Hamid Hasan dalam Trianto, 2011, h. 172 merupakan fungsi dari berbagai disiplin ilmu, Martoella 1976 dalam Trianto (2011, h. 172) mengatakan bahwa pembelajran pendidikan IPS lebih menekankan pada aspek “pendidikan” dari pada “transfer konsep” karena dalam pembelajran pendidikan IPS diharapkan memperoleh pemahaman terhadap sejumlah konsep dan mengembangkan serta melaih sikap, nilai, moral, dan keterampilannya. Dengan demikain pembelajran pendidikan IPS harus diformulasikan pada aspek pendidikannya.

 Ilmu pengetahuan sosial juga membahas hubungan antara manusia dengan lingkungannya. Lingkungan dimana anak didik tumbuh dan berkembang sebagai bagian dari masyarakat, diharapkan pada berbagai permasalahan yang ada dan berkembang sebagai bagian dari masyarakat, diharapkan pada berbagai permasalahan yang ada dan terjadi di lingkungan sekitarnya. Pendidikan IPS membantu memecahkan permasalahan yang dihadapi sehingga akan menjadikannya semakin mengerti dan memahami lingkungan sosial masyarakatnya (Kosasih dalam Trianto 2011, h.173)

**3. Tujuan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial**

Menurut Awan Mutakin dalam Trianto 2011, h 176 tujuan pembelajran IPS adalah sebagai berikut :

1. Memiliki kesadaran dan kepedulian terhadap masyarakat atau

lingkungan, melalui pemahaman terhadap nilai-nilai sejarah kebudayaan masyarakat.

2. Mengetahui dan memahami konsep dasar dan mampu menggunakan

metode yang diadaptasi dari ilmu-ilmu sosial yang kemudian dapat digunakan untuk memecahkan masalah-masalah sosial.

3. Mampu menggunakan model-model dan proses berpikir serta membuat

keputusan untuk menyelesaikan isu dan masalah yang berkembang di masyarakat.

4. Menaruh perhatian terhadap isu-isu dan masalah-masalah sosial serta

mampu membuat analisis yang kritis. Selanjutnya mampu mengambil tindakan yang tepat.

5. Mampu mengembangkan berbagai potensi sehingga mampu membangun

diri sendiri agar survive yang kemudian bertanggung jawab membangun masyarakat.

6. Memotivasi seseorang untuk bertindak berdasarka moral.

7. Fasilitator di dalam suatu lingkungan yang terbuka dan bersifat tidak

menghakimi.

8. Mempersiapkan sisw menjadi warga negara yang baik dalam

kehidupannya dan mengembangkan kemampuan siswa menggunakan penalaran dalam mengambil keputusan pada setiap persoalan yang dihadapinya.

9. Menekankan perasaan, emosi, dan derajat penerimaan atau penolakan

siswa terhadap materi pembelajaran IPS yang diberikan.

**4. Ruang Lingkup Mata Pelajaran IPS SD/MI**

 Ruang lingkup mata pelajaran IPS adalah:

1. sistem sosial dan budaya,

2. manusia, tempat, dan lingkungan,

3. perilaku ekonomi dan kesejahteraan,

4. waktu, keberlanjutan, dan perubahan,

5. sistem berbangsa dan bernegara.

**5. Pendekatan, Pengorganisasian Materi dan Penilaian Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial SD/MI**

 Pendekatan yang digunakan dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial adalah pendekatan terpadu (*integrated approach*) dan pendekatan belajar kontekstual untuk meningkatkan dan mengembangkan kecerdasan, sikap, serta keterampilan sosial. Pendekatan tersebut diwujudkan antara lain melalui metode 1) *discovry*, 2) eksploratif, 3) pemecahan masalah. Metode-metode tersebut dapat dilaksanakan di luar kelas dengan memperhatikan sumber belajarnya.

 Pembelajaran perlu diikuti dengan praktik belajar, yakni menggunakan inovasi pembelajaran yang dirancang sebaik dan setepat mungkin agar dapat membantu peserta diidk memahami fakta, peristiwa, konsep, dan generalisasi melalui praktik belajar secara empirik.

 Pembelajaran menggunakan media yang mempunyai potensi untuk menambah wawasan dan konteks belajar serta hasil belajar peserta didik; seperti penggunaan media gambar, video, slide, internet dan sebagainya. Sehingga peserta didik mampu mengakses isu-isu lokal, nasional, dan global.

 Pengorganisasian materi menggunakan pendekatan kemasyarakatan yang meluas yakni dimulai dari hal-hal yang terdekat dengan peserta didik (keluarga) ke hal yang lebih jauh (global) yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik.

 Penilaian untuk mengukur pencapaian indikator hasil belajar. Penilaian dapat berupa penilaian tertulis, penilaian berdasarkan hasil perbuatan, penugasan.

**6. Materi Perkembangan Teknologi**

a. Perkembangan Teknologi Produksi

Perkembangan teknologi saat ini sangat pesat. Teknologi dapat mempermudah pekerjaan. Contohnya, pekerjaan cepat selesai dan hasil yang meningkat. Apakah yang dimaksud dengan teknologi produksi?Teknologi adalah kemampuan berlandaskan ilmu pengetahuan. Adapun produksi adalah kegiatan menghasilkan barang. Jadi, teknologi produksi adalah kegiatan menghasilkan barang berlandaskan pengetahuan. Teknologi produksi mengalami perkembangan. Perkembangannya selalu ke arah kemajuan. Teknologi produksi pada masa kini jauh lebih baik. Apabila dibandingkan dengan teknologi masa lalu. Teknologi produksi masa lalu bersifat sederhana. Hasilnya pun sangat terbatas. Teknologi produksi masa kini bersifat modern. Selain itu, banyak memberi kemudahan. Salah satu kemudahan itu adalah hasil produksi yang melimpah. Sumber daya alam perlu diolah sebelum dinikmati. Pengolahannya menggunakan teknologi. Salah satunya teknologi produksi. Teknologi produksi dalam pemanfaatannya menggunakan alat. Adanya teknologi produksi kebutuhan hidup dapat terpenuhi. Kebutuhan hidup itu, seperti pangan, sandang, dan sebagainya. Berikut akan dibahas mengenai teknologi produksi. Di antaranya teknologi produksi pangan dan sandang.

 1. Teknologi Pangan

Teknologi produksi pangan membantu pemenuhan kebutuhan pangan. Kebutuhan pangan berkaitan dengan pertanian. Kegiatan pertanian pada masa lalu masih tradisional. Contohnya merontokkan gabah dengan cara tradisional. Caranya gabah diinjak-injak menggunakan kaki. Setelah cara tersebut ditemukan cara lain, yaitu gabah ditumbuk dengan lesung. Selain itu, merontokkan padi dengan dipukul-pukul. Namun, setelah teknologi produksi ditemukan. Cara produksi tradisional mulai ditinggalkan. Beralih menggunakan tenaga mesin. Adanya teknologi mesin memperingan pekerjaan. Selain itu, penggunaan mesin dalam pertanian menguntungkan. Keuntungan itu berupa menghemat waktu dan hasil melimpah. Untuk melihat perkembangan teknologi pertanian. Dapat dilihat pada alur perkembangan alat produksi berikut ini.



2. Teknologi Produksi Sandang

Bagaimana cara membuat pakaian? Pakaian merupakan kebutuhan sandang. Kebutuhan sandang pada masa lalu dan masa kini berbeda. Pada masa lalu kebutuhan sandang bersifat sederhana. Pengolahannya pun bersifat sederhana, yaitu dibuat sendiri. Caranya dengan menenun. Menggunakan alat tenun yang terbuat dari kayu. Pada cara ini hasil yang diperoleh sedikit. Kebutuhan sandang pada masa kini lebih modern. Ini karena banyak menggunakan alat-alat berteknologi modern. Pada masa kini kebutuhan sandang tidak dilakukan sendiri. Akan tetapi, dikerjakan oleh pabrik. Kita langsung dapat membelinya.

b. Perkembangan Teknologi Komunikasi

Pernahkah kalian menerima surat dari teman? Surat itu merupakan bentuk komunikasi tidak langsung kepada temanmu. Komunikasi adalah penerimaan pesan, baik langsung atau tidak langsung. Komunikasi langsung berupa menanyakan langsung tanpa alat. Contohnya, Rian bertanya tentang letak rumah sakit. Komunikasi tidak langsung menggunakan alat. Alat komunikasi mengalami perkembangan. Contohnya Anton menghubungi Ani melalui telepon. Alat komunikasi memudahkan manusia dalam berhubungan. Alat komunikasi mempercepat penyampaian pesan. Alat komunikasi dapat berupa elektronik dan media cetak. Teknologi komunikasi dapat mengatasi jarak dan waktu. Jarak yang jauh terasa dekat. Waktu yang dibutuhkan cepat. Alat komunikasi apa yang sering kamu gunakan? Alat komunikasi sekarang ini sangat banyak. Baik yang tradisional maupun modern. Contohnya, berupa surat, telepon, telegram, radio, dan sebagainya

 1. Surat

Pernahkah kalian menulis surat? Surat termasuk alat komunikasi tidak langsung. Perkembangan tentang surat-menyurat sangat pesat. Pada masa lalu orang menulis surat di atas kertas. Lalu surat itu dimasukkan amplop dan diberi alamat yang dituju. Setelah itu dilengkapi perangko. Selanjutnya, menggunakan jasa pos untuk mengirim surat tersebut. Pada masa kini mengirim surat dapat dengan cepat. Caranya dengan email. Email adalah surat menyurat yang dikirim melalui internet. Email penerima dan pengirim harus dapat menggunakan internet. Selain itu, dengan SMS *(Short Message Service)* melalui telepon selular. Bahkan juga ada pengiriman pesan dengan cara faksimile. Pada faksimile menggunakan mesin faks.

 2. Telegram

Telegram sering disebut surat kawat. Alat pengirim telegram disebut telegraf. Telegraf adalah pesawat untuk mengirim berita. Telegram mempergunakan kekuatan listrik. Pesawat telegraf diciptakan oleh Samuel F.B. Morse tahun 1840. Orang berkebangsaan Amerika. Pengiriman berita dengan telegraf termasuk mahal. Ini karena perhitungannya tiap huruf.

3. Telepon

Pernahkah kalian menerima berita lewat telepon? Telepon merupakan alat yang sering digunakan. Adanya telepon, komunikasi menjadi sangat mudah dan cepat. Pesawat telepon ditemukan oleh Alexander Graham Bell tahun 1876. Alexander berkebangsaan Amerika Serikat.

 4. Radio

Apakah radio itu? Radio ditemukan oleh C. Marconi tahun 1901.
Apa yang sering kalian dengar dari radio. Radio dapat memberikan
informasi dan hiburan. Informasi dapat berupa berita. Adapun hiburan
berupa musik. Siaran radio dipancarkan oleh pemerintah dan swasta. Pemancar radio milik pemerintah adalah RRI (Radio Republik Indonesia). Pemancar radio milik swasta jumlahnya banyak sekali.

 5. Televisi

Televisi merupakan alat komunikasi yang sering digunakan. Televisi sangat bermanfaat bagi kehidupan manusia. Adanya televisi dapat melihat peristiwa penting. Selain itu, televisi menjadi media hiburan yang ada di rumah. Televisi berkembang sangat maju. Televisi ditemukan oleh John Logie Baird tahun 1925. Beliau berkebangsaan Inggris. Jaringan penyiaran televisi Indonesia semakin beragam. Siaran televisi dilakukan oleh pemerintah dan swasta. Stasiun TV milik pemerintah adalah TVRI. Stasiun TV swasta, antara lain Rajawali Citra Televisi Indonesia (RCTI), Surya Citra Televisi (SCTV), dan Televisi Pendidikan Indonesia (TPI).

 6. Media Cetak

Selain media elektronik ada pula media cetak. Seperti, koran, majalah, tabloid, dan buku. Koran tertua lahir di Cina tahun 400 Masehi. Nama Koran itu adalah “Cin Tie Kwan Po”. Koran berbahasa Indonesia pertama lahir di Semarang (Jawa Tengah) tahun 1860. Namanya “Slompret Melayu”. Contoh surat kabar seperti Kompas, Republika, dan sebagainya.

c. Teknologi Transportasi

Dengan apa kamu pergi ke sekolah? Apa cukup dengan berjalan kaki? Transportasi adalah sarana perhubungan. Sarana ini mempermudah untuk sampai ke tempat tujuan. Baik mengangkut orang maupun barang. Perkembangan sarana transportasi mengalami kemajuan. Dahulu daya angkut terbatas. Selain itu, kecepatannya juga sangat terbatas. Akan tetapi, sekarang mengalami peningkatan dan perubahan. Adakah sarana transportasi di rumahmu? Coba sebutkan apa saja? Negara kita negara kepulauan. Pulau-pulaunya disatukan dengan laut. Hal ini membutuhkan suatu transportasi. Baik transportasi darat, laut, dan udara. Berdasarkan jenisnya ada transportasi darat, laut, dan udara.

1. Transportasi Darat

Sarana angkutan melalui jalan darat disebut transportasi darat. Angkutan darat dibedakan menjadi dua jenis, yaitu bermesin dan tidak bermesin. Angkutan tidak bermesin bersifat tradisional. Berlangsung sejak dahulu. Misalnya, sepeda, becak, delman, gerobak, dan sebagainya. Transportasi yang tidak menggunakan mesin umumnya menggunakan hewan. Hewan-hewan itu biasanya hewan besar, seperti kuda, sapi, unta dan sebagainya. Angkutan darat yang menggunakan mesin bersifat modern. Harganya lebih mahal. Daya angkut lebih cepat. Contohnya, sepeda motor, mobil, bus, kereta api, dan sebagainya. Kereta api merupakan angkutan darat. Kereta dapat mengangkut penumpang dan barang dalam jumlah besar. Kereta api pertama dibuat di Inggris oleh Stephenson tahun 1825. Perusahaan kereta api di Indonesia didirikan tahun 1878. Industri kereta api Indonesia (INKA) di Madiun (Jawa Timur). Kereta api mengalami kemajuan teknologi. Jenis kereta api ada dua, yaitu kereta api listrik dan kereta api batu bara. Pernahkah kalian naik kereta api? Bagaimana perasaanmu saat itu?

2. Transportasi Laut

Pernahkah kalian naik kapal laut? Transportasi laut ada yang bermesin dan tidak bermesin. Contoh tidak bermesin, seperti perahu dayung, kapal layar, dan sebagainya. Adapun yang bermesin adalah kapal laut. Kapal laut ada yang berukuran besar dan kecil. Kapal yang besar dapat mengangkut bus, truk, dan sebagainya. Perakitan kapal di dalam negeri, yaitu PT PAL di Surabaya (Jawa Timur). Adapun PT Pelni merupakan perusahaan pemerintah yang mengelola transportasi laut.

3. Transportsi Udara

Pelabuhan udara (bandara) terdapat di kota-kota besar. Transportasi udara di Indonesia telah berkembang. Perkembangannya itu ke arah kemajuan. Apa nama bandara di kota tempat tinggal kalian? Angkutan udara lebih mahal dibandingkan angkutan lainnya. Waktu tempuh angkutan udara lebih cepat. Angkutan udara di Indonesia ditangani oleh Departemen Perhubungan RI. Penerbangan yang diusahakan pemerintah, yaitu Garuda Indonesia. Adapun penerbangan swasta adalah Mandala, Batavia, Lion, dan sebagainya. Industri pesawat terbang Indonesia terdapat di Bandung (Jawa Barat). Selain pesawat alat transportasi udara lainnya adalah helikopter. Helikopter daya angkutnya lebih kecil. Helikopter dapat menjangkau daerah terpencil yang sulit ditempuh jalan darat. Oleh karena itu, adanya angkutan udara dapat mempermudah komunikasi dalam kehidupan manusia.

d. Pengalaman Menggunakan Alat Transportasi

 Dapatkah kalian naik sepeda? Berapa rodanya? Sebelum dapat bersepeda dengan sempurna, ada roda pembantu. Roda itu terletak di bagian belakang. Roda itu berguna untuk penyeimbang agar tidak roboh. Setelah lancar bersepeda. Kalian akan merasa senang. Itulah salah satu pengalaman menggunakan alat transportasi.