

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORITIS**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Belajar dan Pembelajaran**

###### **a. Pengertian Belajar dan Pembelajaran**

Menurut Gagne dalam Dimiyati dan Mudjiono (2006, h. 10) berpendapat bahwa belajar berupa kapabilitas. Setelah belajar orang memiliki keterampilan, pengetahuan, sikap, dan nilai. Timbulnya kapasitas tersebut adalah dari stimulasi yang berasal dari lingkungan, dan proses kognitif yang dilakukan oleh pembelajar. Dengan demikian, belajar adalah seperangkat proses kognitif yang mengubah sifat stimulasi lingkungan, melewati pengolahan informasi, menjadi kapasitas baru.

Menurut Piaget dalam Dimiyati dan Mudjiono (2006, h. 13) berpendapat bahwa pengetahuan dibentuk oleh individu. Sebab individu melakukan interaksi terus menerus dengan lingkungan. Lingkungan tersebut mengalami perubahan. dengan adanya interaksi dengan lingkungan maka fungsi intelek semakin berkembang.

Menurut Skinner dalam Syaiful Sagala (2004, h.14) pengertian belajar adalah suatu proses adaptasi atau penyesuaian tingkah laku yang berlangsung secara progressif.

Beberapa definisi tentang belajar yang telah dijelaskan di atas dapat peneliti simpulkan bahwa belajar adalah suatu kegiatan yang dilakukan

oleh individu yang secara sadar dan sudah terencana agar terjadi perubahan tingkah laku sebagai hasil dari kegiatan belajar.

Pembelajaran adalah proses yang diselenggarakan oleh guru untuk membelajarkan siswa dalam belajar, bagaimana belajar memperoleh dan memproses pengetahuan, keterampilan dan sikap (Dimiyati dan Mudjiono, 2006. h. 157).

Dari penjelasan di atas dapat penulis simpulkan bahwa, Pembelajaran adalah suatu proses kegiatan atau aktivitas belajar yang bertujuan untuk mencapai hasil belajar berupa perubahan tingkah laku dengan bimbingan, arahan dan motivasi dari guru.

#### **b. Karakteristik Belajar dan Pembelajaran**

Karakteristik Belajar, adapun ciri-ciri belajar menurut Dimiyati dan Mudjiono (2006. h. 8) dapat diuraikan sebagai berikut:

- a) Unsur pelaku, siswa yang bertindak belajar atau pembelajar
- b) Unsur Tujuan, memperoleh hasil dan pengalaman hidup
- c) Unsur proses, terjadi internal pada diri pembelajar
- d) Unsur tempat, belajar dapat dilakukan disembarang tempat
- e) Unsur lama waktu, sepanjang hayat
- f) Unsur syarat terjadi, dengan motivasi belajar yang kuat
- g) Unsur ukuran keberhasilan, dapat memecahkan masalah
- h) Unsur faedah, bagi pembelajar dapat mempertinggi martabat pribadi
- i) Unsur hasil, hasil belajar dampak pengajaran dan pengiring

Setiap pembelajaran harus mempunyai karakteristik yang jelas, menurut Zuwaily dalam <http://zuwaily.blogspot.com/2013/09/ciri-ciri-pembelajaran-dalam-pendidikan.html#.VUTAyL2npRs> yang diakses pada tanggal 1 Mei 2016 pada pukul 19:35 WIB menyebutkan tentang ciri-ciri atau karakteristik pembelajaran sebagai berikut :

1. Memiliki tujuan, yaitu untuk membentuk siswa dalam suatu perkembangan tertentu.
2. Terdapat mekanisme, prosedur, langkah-langkah, metode dan teknik yang direncanakan dan didesain untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.
3. Fokus materi ajar, terarah, dan terencana dengan baik.
4. Adanya aktivitas siswa merupakan syarat mutlak bagi berlangsungnya kegiatan pembelajaran.
5. Aktor guru yang cermat dan tepat.
6. Terdapat pola aturan yang ditaati guru dan siswa dalam proporsi masing-masing.
7. Limit waktu untuk mencapai tujuan pembelajaran.
8. Evaluasi, baik evaluasi proses maupun evaluasi produk.  
Seperti yang telah disebutkan di atas bahwa karakteristik dari

sebuah pembelajaran dapat penulis simpulkan adanya tujuan yang jelas, terdapat mekanisme dalam proses kegiatannya, materi ajar harus terencana dan terarah, ada aktivitas siswa dalam proses kegiatannya serta adanya evaluasi sebagai bahan pengukuran tingkat keberhasilan dari suatu kegiatan pembelajaran.

### **c. Tujuan Belajar dan Pembelajaran**

Tujuan belajar adalah sejumlah hasil belajar yang menunjukkan bahwa siswa telah melakukan perbuatan belajar, yang umumnya meliputi pengetahuan, keterampilan dan sikap-sikap yang baru, yang diharapkan tercapai oleh siswa. Tujuan belajar adalah suatu deskripsi mengenai tingkah laku yang diharapkan tercapai oleh siswa setelah berlangsungnya proses belajar. Tujuan belajar merupakan cara yang akurat untuk menentukan hasil pembelajaran (Oemar Hamalik, 2008. h. 73).

Tujuan belajar pada intinya merupakan suatu hasil dari kegiatan pembelajaran sebagai tanda bahwa siswa telah mengikuti kegiatan pembelajaran dan hasil yang diperoleh berupa pengetahuan, keterampilan

dan sikap. Dari penjelasan di atas dapat penulis simpulkan bahwa tujuan dari belajar adalah adanya perubahan tingkah laku yang terjadi pada siswa yang bersifat permanen sebagai hasil dari kegiatan belajar mengajar yang dilakukan di dalam kelas. Sehingga siswa memiliki kompetensi-kompetensi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Selain belajar, pembelajaran juga mempunyai tujuan menurut Wina Sanjaya (2008, h. 86-88) dalam jurnal R. Mawar (2012, h. 6) dikutip di <http://eprints.uny.ac.id/8481/3/bab%202%2008520241028.pdf> diakses tanggal 08 Juni 2016 pada pukul 19:19 WIB merumuskan tujuan pembelajaran sebagai berikut.

Tujuan pembelajaran adalah kemampuan (kompetensi) atau keterampilan yang diharapkan dapat dimiliki oleh siswa setelah mereka melakukan proses pembelajaran tertentu. Lebih lanjut mengemukakan bahwa rumusan tujuan pembelajaran harus mengandung unsure ABCD, yaitu Audience (siapa yang harus memiliki kemampuan), Behaviour (perilaku yang bagaimana yang diharapkan dapat dimiliki), Condition (dalam kondisi dan situasi yang bagaimana subjek dapat menunjukkan kemampuan sebagai hasil belajar yang telah diperolehnya) dan Degree (kualitas atau kuantitas tingkah laku yang diharapkan dicapai sebagai batas minimal).

Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran adalah tercapainya perubahan perilaku yang diharapkan siswa setelah melaksanakan pembelajaran.

## **2. Model *Discovery Learning***

### **a. Pengertian Model *Discovery Learning***

Penemuan (*discovery*) merupakan suatu model pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan pandangan konstruktivisme. Model ini

menekankan pentingnya pemahaman struktur atau ide – ide penting terhadap suatu disiplin ilmu, melalui keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran.

Menurut Cahyo (2013, h.100) dalam jurnal *Vivi dan Wahyu* (2014, h. 2) dikutip di <http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitianpgsd/article/view/10660/13922>. pada tanggal 10 Juni 2016 pukul 20.00 WIB. *Discovery learning* merupakan model pembelajaran yang mengatur pengajaran sehingga anak memperoleh pengetahuan yang sebelumnya belum diketahuinya tidak melalui pemberitahuan, namun ditemukan sendiri.

Pengertian *discovery learning* menurut Jerone Bruner dalam hosnan (2014, h. 281) adalah metode belajar yang mendorong siswa untuk mengajukan pertanyaan dan menarik kesimpulan dari prinsip – prinsip umum praktis contoh pengalaman. Hal yang menjadi dasar ide J.Bruner ialah pendapat dari piaget yang menyatakan bahwa anak harus berperan aktif di dalam belajar di kelas. Untuk itu, Brunner memakai cara dengan apa yang disebutnya *discovery learning*, yaitu murid mengorganisasi bahan yang dipelajari dengan suatu bentuk akhir.

Menurut Bell dalam hosnan (2014, h. 281) belajar penemuan adalah belajar yang terjadi sebagai hasil dari siswa memanipulasi, membuat struktur dan mentransformasikan informasi sedemikian sehingga ia menemukan informasi baru. Dalam belajar penemuan, siswa dapat membuat perkiraan (*conjecture*), merumuskan suatu hipotesis dan

menemukan kebenaran dengan menggunakan proses induktif atau proses deduktif, melakukan observasi dan membuat ekstrapolasi.

Selain itu, menurut Sund dalam <http://ofiick.blogspot.com/2012/11/m0del-pembelajaran-penemuan-terbimbing.html> (diakses tanggal 15 Januari 2016 pukul 20.00 WIB), model pembelajaran penemuan terbimbing (*Discovery learning*) adalah proses mental dimana siswa mampu mengasimilasikan sesuatu konsep atau prinsip. Proses mental antara lain ialah: mengamati, mencerna, mengerti, menggolong-golongkan, membuat dugaan, menjelaskan, mengukur, membuat kesimpulan dan sebagainya. Siswa dibiarkan untuk menemukan sendiri atau mengalami proses mental itu sendiri, guru hanya sebagai fasilitator dan membimbing apabila diperlukan atau apabila ada yang dipertanyakan.

Dari berbagai pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa model *Discovery Learning* adalah model pembelajaran yang mengarahkan siswa kepada data-data serta informasi yang telah disediakan oleh guru untuk diolah sendiri oleh siswa dengan bimbingan guru untuk kemudian siswa sendiri menemukan sebuah prinsip umum dari data dan informasi yang disediakan tersebut.

#### **b. Karakteristik Model *Discovery Learning***

Model pembelajaran merupakan suatu bentuk pembelajaran yang memiliki nama, ciri, sintak, pengaturan, dan budaya misalnya *discovery*

*learning, project-based learning, problem-based learning, inquiry learning*, dan masih banyak lagi model pembelajaran lainnya.

Berikut merupakan beberapa ciri-ciri proses pembelajaran dengan menggunakan model *Discovery Learning* oleh Iftitah Dian Humairoh dalam [http://googleweblight.com/?lite\\_url=http://punyaiftitah.blogspot.com/2014/12/discovery-learning.html](http://googleweblight.com/?lite_url=http://punyaiftitah.blogspot.com/2014/12/discovery-learning.html) (diakses tanggal 2 Mei 2016 pukul 20.00 WIB), 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. Mendorong siswa untuk mampu melakukan penyelidikan.
6. Menghargai peranan pengalaman kritis dalam belajar.
7. Mendorong berkembangnya rasa ingin tahu secara alami pada siswa.
8. Penilaian belajar lebih menekankan pada kinerja dan pemahaman siswa.
9. Mendasarkan proses belajarnya pada prinsip-prinsip kognitif.
10. Banyak menggunakan terminologi kognitif untuk menjelaskan proses pembelajaran; seperti predeksi, inferensi, kreasi dan analisis.
11. Menekankan pentingnya “bagaimana” siswa belajar.
12. Mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam dialog atau diskusi dengan siswa lain dan guru.
13. Sangat mendukung terjadinya belajar kooperatif.
14. Menekankan pentingnya konteks dalam belajar.
15. Memperhatikan keyakinan dan sikap siswa dalam belajar.
16. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk membangun pengetahuan dan pemahaman baru yang didasari pada pengalaman nyata.

Merujuk pada karakteristik pembelajaran *discovery learning* yang ditekankan oleh teori konstruktivisme dapat peneliti simpulkan bahwa karakteristik atau ciri utama dalam model pembelajaran *discovery learning* yaitu: (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.

### c. Langkah-langkah Pembelajaran Model *Discovery Learning*

Sama halnya dengan model pembelajaran yang lainnya, model pembelajaran *discovery learning* memiliki pengaturan atau sintak tersendiri, salah satunya yaitu langkah-langkah dalam penerapan model pembelajaran *discovery learning* ini.

Menurut Jerome Bruner oleh Iftitah Dian Humairoh dalam [http://googleweblight.com/?lite\\_url=http://punyaiftitah.blogspot.com/2014/12/discovery-learning.html](http://googleweblight.com/?lite_url=http://punyaiftitah.blogspot.com/2014/12/discovery-learning.html) (diakses tanggal 1 Mei 2016 pukul 20.30 WIB) langkah-langkah penggunaan model pembelajaran *Discovery Learning* ada 6, yaitu:

#### 1) *Stimulation* (stimulasi/pemberian rangsangan).

Pertama-tama pada tahap ini pelajar dihadapkan pada sesuatu yang menimbulkan kebingungannya, kemudian dilanjutkan untuk tidak memberi generalisasi, agar timbul keinginan untuk menyelidiki sendiri, Tabo dalam Affan(1990, hlm. 198).Disamping itu guru dapat memulai kegiatan pembelajaran dengan mengajukan pertanyaan, anjuran membaca buku, dan aktivitas belajar lainnya yang mengarah pada persiapan pemecahan masalah, Syah (2004, hlm. 244).Sebagaimana pendapat Djamarah (2002, hlm. 22), bahwa tahap ini guru bertanya dengan mengajukan persoalan, atau menyuruh anak didik membaca atau mendengarkan uraian yang memuat permasalahan.*Stimulation* pada tahap ini berfungsi untuk menyediakan kondisi interaksi belajar yang dapat mengembangkan dan membantu siswa dalam mengeksplorasi bahan, dalam hal ini Bruner memberikan *stimulation* dengan menggunakan teknik bertanya yaitu dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang dapat menghadapkan siswa pada kondisi internal yang mendorong eksplorasi.“*Teacher can*



*provide the condition in which discovery learning is nourished and will grow. One way they can do this is to guess at answers and let the class know they are guessing.*”(Norman dan Richard Sprinthall, 1990, hlm. 248). Berdasarkan beberapa hal tersebut seorang Guru harus menguasai teknik-teknik dalam memberi stimulus kepada siswa agar tujuan mengaktifkan siswa untuk mengeksplorasi dapat tercapai.

2) *Problem statement* (pernyataan/ identifikasi masalah).

Setelah dilakukan *stimulation*, langkah selanjutnya adalah guru memberi kesempatan kepada siswa untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin agenda-agenda masalah yang relevan dengan bahan pelajaran, kemudian salah satunya dipilih dan dirumuskan dalam bentuk hipotesis (jawaban sementara atas pertanyaan masalah) (Syah, 2004, hlm. 244). Sedangkan menurut Djamarah (2002, hlm. 22) permasalahan yang dipilih itu selanjutnya harus dirumuskan dalam bentuk pertanyaan, atau hipotesis, yakni pernyataan (*statement*) sebagai jawaban sementara atas pertanyaan yang diajukan. Memberikan kesempatan siswa untuk mengidentifikasi dan menganalisa permasalahan yang mereka hadapi, merupakan teknik yang berguna dalam membangun siswa agar mereka terbiasa untuk menemukan suatu masalah. Sebagaimana pendapat Bruner bahwa, “*The students can then analyze the teacher’s answer. This help prove to them that exploration can be both rewarding and safe. And it is thus a valuable technique for building life long discovery habits in the student.*”(Norman dan Richard Sprinthall, 1990, hlm. 248).

3) *Data collection* (pengumpulan data).

Ketika eksplorasi berlangsung guru juga memberi kesempatan kepada para siswa untuk mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya yang relevan untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis (Syah, 2004, hlm. 244). Pada tahap ini berfungsi untuk menjawab pertanyaan atau membuktikan benar tidak hipotesis, dengan demikian anak didik diberi kesempatan untuk mengumpulkan (*collection*) berbagai informasi yang relevan, membaca literatur, mengamati objek, wawancara dengan nara sumber, melakukan uji coba sendiri dan sebagainya (Djamarah, 2002, hlm. 22). Konsekuensi dari tahap ini adalah siswa belajar secara aktif untuk menemukan sesuatu yang berhubungan dengan permasalahan yang dihadapi, dengan demikian secara tidak disengaja siswa menghubungkan masalah dengan pengetahuan yang telah dimiiki.

4) *Data processing* (pengolahan data).

Menurut Syah (2004, hlm. 244) data *processing* merupakan kegiatan mengolah data dan informasi yang telah diperoleh para siswa baik melalui wawancara, observasi, dan sebagainya, lalu

ditafsirkan. Semua informasi hasil bacaan, wawancara, observasi, dan sebagainya diolah, diacak, diklasifikasikan, ditabulasi, bahkan bila perlu dihitung dengan cara tertentu serta ditafsirkan pada tingkat kepercayaan tertentu (Djamarah, 2002, hlm. 22). Data processing disebut juga dengan pengkodean *coding*/kategorisasi yang berfungsi sebagai pembentukan konsep dan generalisasi. Dari generalisasi tersebut siswa akan mendapatkan pengetahuan baru tentang alternatif jawaban/ penyelesaian yang perlu mendapat pembuktian secara logis.

5) *Verification* (pentahkikan/pembuktian).

Pada tahap ini siswa melakukan pemeriksaan secara cermat untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis yang ditetapkan tadi dengan temuan alternatif, dihubungkan dengan hasil data processing (Syah, 2004, hlm. 244). *Verification* menurut Bruner, bertujuan agar proses belajar akan berjalan dengan baik dan kreatif jika guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan suatu konsep, teori, aturan atau pemahaman melalui contoh-contoh yang ia jumpai dalam kehidupannya (Budiningsih, 2005, hlm. 41). Setelah mencapai tujuan tersebut atau berdasarkan hasil pengolahan dan tafsiran, atau informasi yang ada, pernyataan atau hipotesis yang telah dirumuskan terdahulu itu kemudian dicek, apakah terjawab atau tidak, apakah terbukti atau tidak (Djamarah, 2002, hlm. 22).

6) *Generalization* (menarik kesimpulan/generalisasi).

Tahap *generalization* (menarik kesimpulan) adalah proses menarik sebuah kesimpulan yang dapat dijadikan prinsip umum dan berlaku untuk semua kejadian atau masalah yang sama, dengan memperhatikan hasil verifikasi (Syah, 2004, hlm. 244), atau tahap dimana berdasarkan hasil verifikasi tadi, anak didik belajar menarik kesimpulan atau generalisasi tertentu (Djamarah, 2002, hlm. 22). Akhirnya dirumuskannya dengan kata-kata prinsip-prinsip yang mendasari generalisasi (Junimar Affan, 1990, hlm. 198). Perlu diperhatikan oleh siswa setelah menarik kesimpulan adalah proses generalisasi menekankan pentingnya penguasaan pelajar atas makna dan kaidah atau prinsip-prinsip yang luas yang mendasari pengalaman seseorang, serta pentingnya proses pengaturan dan generalisasi dari pengalaman-pengalaman itu (Slameto, 2003, hlm. 119), yaitu dengan menangkap ciri-ciri atau sifat-sifat umum yang terdapat dalam sejumlah hal yang khusus (Djamarah, 2002, hlm. 191). Selama kegiatan belajar mengajar berlangsung dengan mengaplikasikan metode *discovery learning*.

Berdasarkan pendapat mengenai langkah-langkah dalam penerapan model pembelajaran *discovery learning* dapat disimpulkan bahwa yang

harus dipersiapkan guru pertama-tama adalah merancang skenario pembelajaran, memberikan *stimulus* (rangsangan) disesuaikan dengan kemampuan siswa, kemudian guru memberi kesempatan kepada siswa untuk mengidentifikasi sebanyak-banyaknya dari informasi yang didapatkan, siswa mengolah data dan merumuskan hipotesis atau dugaan sementara, kemudian dengan bimbingan guru siswa menguji dengan cermat hasil penemuan dengan hipotesis yang telah dibuat, hingga pengambilan kesimpulan yang menjadikan prinsip penemuan mereka dengan bimbingan guru.

#### **d. Kelebihan Model *Discovery Learning***

Beberapa kelebihan lain pada model pembelajaran penemuan (*Discovery Learning*) oleh Marzano dalam Hosnan (2014, h. 288) antara lain :

- 1) Siswa dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran yang disajikan
- 2) Menumbuhkan sekaligus menanamkan sikap *inquiry* (mencari – temukan)
- 3) Mendukung kemampuan *problem solving* siswa
- 4) Memberikan wahana interaksi antarsiswa, maupun siswa dengan guru, dengan demikian siswa juga terlatih untuk menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar
- 5) Materi yang dipelajari dapat mencapai tingkat kemampuan yang tinggi dan lebih lama membekas karena siswa dilibatkan dalam proses penemuan
- 6) Siswa belajar bagaimana belajar (*learn how to learn*)
- 7) Belajar menghargai diri sendiri
- 8) Memotivasi diri dan lebih mudah untuk mentransfer
- 9) Pengetahuan bertahan lama dan mudah diingat
- 10) Hasil belajar *discovery* mempunyai efek transfer yang lebih baik daripada hasil lainnya.
- 11) Meningkatkan penalaran siswa dan kemampuan untuk berpikir bebas

- 12) Melatih keterampilan – keterampilan kognitif siswa untuk menemukan dan memecahkan masalah tanpa pertolongan orang lain.

Berdasarkan beberapa pendapat mengenai kelebihan yang terdapat dalam model pembelajaran *discovery learning* dapat peneliti simpulkan bahwa model ini merupakan pembelajaran menyenangkan sehingga mampu merangsang siswa untuk lebih bergairah belajar, siswa mampu mengembangkan keterampilan dan kemampuannya sendiri sesuai dengan kemampuan yang ia miliki sehingga timbul rasa percaya diri dan termotivasi untuk belajar, selain itu yang terpenting adalah membuat pembelajaran lebih aktif sehingga sejalan dengan tujuan peneliti dalam menerapkan model ini untuk meningkatkan rasa percaya diri dan hasil belajar siswa meningkat, dengan demikian peneliti merasa optimis bahwa model *discovery learning* ini mampu mengatasi permasalahan yang terjadi.

#### **e. Kekurangan Model *Discovery Learning***

Menurut Hosnan (2014, h. 288-289) Model pembelajaran penemuan (*Discovery Learning*) ini mempunyai kekurangan yaitu sebagai berikut:

- 1) Guru merasa gagal mendeteksi masalah dan adanya kesalahpahaman antara guru dan siswa
- 2) Menyita banyak waktu. Guru dituntut mengubah kebiasaan mengajar yang umumnya sebagai pemberi informasi menjadi fasilitator, motivator, dan pembimbing siswa dalam belajar. Untuk seorang guru, ini bukan pekerjaan yang mudah karena itu guru memerlukan waktu yang banyak, dan sering kali guru merasa belum puas kalau tidak banyak member motivasi dan membimbing siswa belajar dengan baik
- 3) Menyita pekerjaan guru

- 4) Tidak semua siswa mampu melakukan penemuan
  - 5) Tidak berlaku untuk semua topic
  - 6) Kemampuan berpikir rasional siswa ada yang masih terbatas
- Dari beberapa pendapat mengenai kelemahan model *discovery*

*learning* di atas dapat peneliti simpulkan bahwa kesiapan serta kematangan mental siswa menjadi hal yang sangat diperhatikan, selain itu rasa kecewa sebagai dampak yang akan terjadi karena siswa yang belum bisa beradaptasi dengan model pembelajaran yang baru diterapkan. Namun, kelemahan tersebut bisa diatasi jika peneliti mempersiapkan semuanya dengan persiapan yang sangat matang dengan memperhatikan dan mengantisipasi konsekuensi dan dampak yang akan dihadapi.

### **3. Rasa Percaya Diri**

#### **a. Pengertian Rasa Percaya Diri**

Menurut Thantawy R. dalam Kamus Istilah Bimbingan dan Konseling (Balqis Khayyirah, 2013, h. 92) percaya diri adalah kondisi mental atau psikologis diri seseorang yang memberi keyakinan kuat pada dirinya untuk berbuat atau melakukan sesuatu tindakan. Orang yang tidak percaya diri memiliki konsep diri negatif dan kurang percaya pada kemampuannya, sehingga sering menutup diri.

Selain itu Menurut Abdul majid dan Aep S. Firdaus (2014, h. 65) dalam buku Penilaian autentik proses dan hasil belajar mengatakan bahwa, Percaya diri adalah kondisi mental atau psikologis seseorang yang memberi keyakinan kuat untuk berbuat atau bertindak.

Dari definisi di atas dapat disimpulkan bahwa rasa percaya diri adalah kepercayaan akan kemampuan yang dimiliki seseorang terhadap segala aspek kelebihan yang dimilikinya untuk dapat mencapai tujuan diinginkan. Maka peneliti akan menggunakan indikator untuk mengukur sikap percaya diri siswa yaitu melakukan kegiatan tanpa ragu – ragu, berani presentasi di depan kelas, berani berpendapat, bertanya, atau menjawab pertanyaan.

#### **b. Faktor – faktor yang Mempengaruhi Rasa Percaya Diri**

Faktor yang mempengaruhi rasa percaya diri pada seseorang menurut Hakim dalam <http://bambang-rustanto.blogspot.com/2013/08/konsep-kepercayaan-diri.html> yang di akses pada tanggal 26 April 2016 pukul 16:28WIB sebagai berikut :

1) Lingkungan keluarga

Keadaan lingkungan sangat mempengaruhi pembentukan awal rasa percaya diri pada seseorang. Rasa percaya diri merupakan suatu keyakinan seseorang terhadap segala aspek kelebihan yang ada pada dirinya dan diwujudkan dalam tingkah laku sehari-hari.

2) Pendidikan Formal

Sekolah bisa dikatakan sebagai lingkungan kedua bagi anak, dimana sekolah merupakan lingkungan yang paling berperan bagi anak setelah lingkungan keluarga di rumah. Sekolah memberikan ruang pada anak untuk mengekspresikan rasa percaya dirinya terhadap teman-teman sebayanya.

3) Pendidikan non formal

Salah satu modal utama untuk bisa menjadi seseorang dengan kepribadian yang penuh rasa percaya diri adalah memiliki kelebihan tertentu yang berarti bagi diri sendiri dan orang lain. Rasa percaya diri akan menjadi lebih mantap jika seseorang memiliki suatu kelebihan yang membuat orang lain merasa kagum. Kemampuan atau keterampilan dalam bidang tertentu bisa didapatkan melalui pendidikan non formal. Secara formal

dapat digambarkan bahwa rasa percaya diri merupakan gabungan dari pandangan positif diri sendiri dan rasa aman.

Dari pemamaparan di atas dapat peneliti simpulkan bahwa faktor yang berpengaruh rasa percaya diri pada diri seseorang terdiri dari 3 faktor yaitu lingkungan keluarga, pendidikan formal dan pendidikan non formal. Ketiga faktor tersebut yang dapat menjadi faktor pendorong atau penghambat rasa percaya diri seseorang.

### **c. Upaya Meningkatkan Rasa Percaya Diri**

Kepercayaan diri merupakan hal yang sulit dikembangkan apabila tidak dipupuk sejak dini. Oleh karena itu perlu suatu upaya untuk mengembangkan percaya diri anak terutama ketika berada di dalam kegiatan belajar dan pembelajaran. Di akses dari [http:// www. Cara mudah belajar bahasa inggris .net/ 2014 /04 /5-langkah-jitu-meningkatkan-kepercayaan-diri-siswa.html](http://www.Cara.mudah.belajar.bahasa.inggris.net/2014/04/5-langkah-jitu-meningkatkan-kepercayaan-diri-siswa.html) pada tanggal 26 April 2016 Pukul 16:50WIB di sebutkan beberapa upaya yang harus dilakukan guru untuk memupuk rasa percaya diri siswa diantaranya :

- 1) Hadirkan citra positif
- 2) Jangan mengoreksi secara langsung dipembicaraan terbuka
- 3) Tawarkan pendapat, bukan jawaban salah atau benar
- 4) Buat peraturan bahwa siswa harus berbicara
- 5) Sabar dan tetap memberi siswa kesempatan

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa untuk menumbuhkan rasa percaya diri kepada siswa adalah dengan cara guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi, memberikan kesempatan untuk berbicara dan memberi pendapat serta memberikan

motivasi kepada siswa bukan mengkritik siswa agar rasa percaya diri dapat ditanamkan pada kehidupan sehari-hari.

#### **4. Hasil Belajar**

##### **a. Pengertian Hasil Belajar**

Menurut Purwanto (2010, h. 45) hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya. Aspek perubahan itu mengacu kepada taksonomi tujuan pengajaran yang dikembangkan oleh Bloom yaitu mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Menurut Sudjana (2010, h. 22) dalam jurnal Bambang Supriyanto (2014, h. 2) dikutip di <http://www.distrodoc.com/477725-penerapandiscovery-learning-untuk-meningkatkan-hasil>. pada tanggal 16 Juni 2016 pukul 14.00 WIB. Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar.

Dari beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan tujuan akhir suatu kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Tujuan pembelajaran tersebut diharapkan dapat membawa perubahan tingkah laku yang dimiliki siswa dari ranah afektif, ranah kognitif dan psikomotor.

##### **b. Faktor – faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**



Pembelajaran dapat dikatakan hasil belajar apabila memiliki faktor yang mempengaruhi hasil, menurut Nana Sudjana (2010, h. 39-43) sebagai berikut :

“Hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yakni faktor dari dalam diri siswa itu dan faktor yang datang dari luar diri siswa atau faktor lingkungan. Faktor yang datang dari dalam diri siswa terutama kemampuan yang dimilikinya. Faktor kemampuan siswa besar sekali pengaruhnya terhadap hasil belajar yang dicapai. Di samping faktor kemampuan yang dimiliki siswa, juga ada faktor lain seperti motivasi belajar, minat dan perhatian, sikap dan kebiasaan belajar, ketekunan, sosial ekonomi, faktor fisik dan psikis. Adanya pengaruh dari dalam diri siswa merupakan hal yang logis dan wajar, sebab hakikat perbuatan belajar adalah perubahan tingkah laku individu yang diniati dan disadarinya.”

Selain itu Carrol dalam Nana Sudjana (2010, h. 40) berpendapat bahwa hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh lima faktor yaitu:

- 1) Bakat belajar
- 2) Waktu yang tersedia untuk belajar
- 3) Waktu yang diperlukan siswa untuk menjelaskan pelajaran
- 4) Kualitas pengajaran
- 5) Kemampuan individu

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar adalah faktor yang ada dalam diri individu atau luar individu yaitu lingkungan peserta didik. Faktor dari dalam individu misalnya bakat belajar, kemampuan individu serta kondisi fisik dan psikis. Sedangkan faktor dari luar misalnya seperti motivasi belajar, minat dan perhatian, sikap dan kebiasaan belajar, ketekunan, sosial ekonomi, faktor fisik dan psikis, waktu yang tersedia untuk belajar, waktu yang diperlukan siswa untuk menjelaskan pelajaran serta kualitas pengajaran di dalam kelas. Faktor dari luar individu

tersebut berasal dari beberapa faktor diantaranya faktor keluarga, sekolah serta masyarakat.

### **c. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar**

Upaya yang harus dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar menurut Ilawati Pristiani (Sri Rahayu, 2014, h. 43 - 44) adalah sebagai berikut:

- 1) Menyiapkan fisik dan mental siswa  
Persiapkan fisik dan mental siswa. Karena apabila siswa tidak siap fisik dan mentalnya dalam belajar, maka pembelajaran akan berlangsung sia-sia atau tidak efektif. Dengan siap fisik dan mental, maka siswa akan bisa belajar lebih efektif dan hasil belajar meningkat.
- 2) Meningkatkan konsentrasi  
Lakukan sesuatu agar konsentrasi belajar siswa meningkat. Hal ini tentu akan berkaitan dengan lingkungan dimana tempat mereka belajar. Apabila siswa tidak dapat konsentrasi dan terganggu oleh berbagai hal diluar kaitan dengan belajar, maka proses dan hasil belajar tidak akan maksimal.
- 3) Meningkatkan motivasi belajar  
Motivasi sangatlah penting. Motivasi merupakan faktor yang penting dalam belajar. Tidak akan ada keberhasilan belajar diraih apabila siswa tidak memiliki motivasi yang tinggi.
- 4) Menggunakan strategi belajar  
Pengajar bisa juga harus membantu siswa agar bisa dan terampil menggunakan berbagai strategi belajar yang sesuai dengan materi yang sedang dipelajari. Setiap pembelajaran akan memiliki karakter strateginya juga berbeda-beda.
- 5) Belajar sesuai gaya belajar  
Setiap siswa punya gaya belajar yang berbeda-beda satu sama lain. Pengajar harus mampu memberikan situasi dan suasana belajar yang memungkinkan agar gaya belajar siswa terakomodasi dengan baik.
- 6) Belajar secara menyeluruh  
Maksudnya disini adalah mempelajari secara menyeluruh adalah mempelajari semua pelajaran yang ada, tidak hanya sebagian saja. Perlu untuk menekankan hal ini kepada siswa, agar mereka belajar secara menyeluruh tentang materi yang sedang mereka pelajari
- 7) Biasakan berbagi

Tingkat pemahaman siswa pasti lah berbeda-beda satu sama lainnya. Bagi yang sudah lebih dulu memahami pelajaran yang ada, maka siswa tersebut di ajarkan untuk bisa berbagi dengan yang lain Sehingga mereka terbiasa juga mengajarkan atau berbagi ilmu dengan teman-teman yang lainnya.

## **5. Pembelajaran Tematik**

### **a. Pengertian Tematik**

Menurut Hosnan (2014, h. 364) Pembelajaran tematik lebih menekankan pada keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, sehingga siswa dapat memperoleh pengalaman langsung dan terlatih untuk dapat menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang dipelajarinya.

Menurut Kemendikbud (2013, h. 7) pembelajaran tematik terpadu adalah pembelajaran dengan memadukan beberapa mata pelajaran melalui penggunaan tema, dimana peserta didik tidak mempelajari materi mata pelajaran secara terpisah, semua mata pelajaran yang ad disekolah dasar sudah melebur menjadi satu kegiatan pembelajaran yang diikat dengan sebuah tema.

Selain itu menurut prastowo (2013, h. 223) pembelajaran tematik terpadu merupakan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran kedalam berbagai tema". Dilain pihak menurut mulyasa (2013, h. 170) pembelajaran tematik terpadu adalah pembelajaran yang diterapkan pada tingkatan pendidikan dasar yang menyuguhkan proses belajar berdasarkan tema yang kemudian dikombinasikan dengan mata pelajaran lainnya.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat penulis simpulkan bahwa pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang mengaitkan beberapa mata pelajaran dalam satu tema tertentu, pembelajaran ini dapat menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih epektif dan efisien

### **b. Karakteristik Pembelajaran Tematik**

Menurut Hosnan (2014, h. 366) karakteristik pembelajaran tematik adalah:

- 1) Berpusat pada siswa  
Hal ini sesuai dengan pendekatan belajar modern yang lebih banyak menempatkan siswa sebagai subjek belajar, sedangkan guru lebih banyak berperan sebagai fasilitator, yaitu memberikan kemudahan – kemudahan kepada siswa untuk melakukan aktivitas belajar
- 2) Memberikan pengalaman langsung  
Pembelajaran tematik bisa memberikan pengalaman langsung kepada siswa. Dalam pengalaman langsung ini,, siswa dihadapkan pada sesuatu yang nyata (konkret) sebagai dasar untuk memahami hal – hal yang lebih abstrak.
- 3) Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas  
Dalam pembelajaran tematik, pemisahan antar mata pelajaran menjadi tak begitu jelas. Fokus pembelajaran diarahkan kepada pembahasan tema – tema yang paling dekat berkaitan dengan kehidupan yang sesuai dengan kurikulum.
- 4) Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran  
Pembelajaran tematik menyajikan konsep – konsep dari berbagai mata pelajaran dalam susatu proses pembelajaran. Dengan demikian, siswa mampu memahami konsep – konsep tersebut secara utuh. Hal ini diperlakukan untuk membantu siswa dalam memecahkan masalah – masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari – hari.
- 5) Bersifat fleksibel  
Pembelajaran tematik bersifat luwes dimana guru dapat mengaitkan bahan ajar dari satu mata pelajaran dengan mata pelajaran yang lainnya, bahkan mengkaitkannya dengan kehidupan siswa dan keadaan lingkungan dimana sekolah dan siswa berada.
- 6) Hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa  
Siswa diberi kesempatan untuk mengoptimalkan potensi yang dimilikinya sesuai dengan minat dan kebutuhannya.

- 7) Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan  
Pembelajaran di kelas tidak hanya diarahkan pada prinsip belajar konvensional, yang lebih banyak menggunakan teknik mengajar ceramah, tetapi guru lebih utama menggunakan teknik bermain yang membuat suasana pembelajaran lebih menyenangkan.

### **c. Kelebihan Tematik**

Pembelajaran tematik lebih menekankan pada keterlibatan siswa dalam proses belajar dan mengarahkan siswa secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Dalam pelaksanaan pembelajaran tematik memiliki beberapa kelebihan.

Menurut Hosnan (2014, h. 365) ada beberapa kelebihan dalam pembelajaran tematik yaitu :

- 1) Pengalaman dan kegiatan belajar sangat relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan anak usia sekolah dasar.
- 2) Kegiatan – kegiatan yang dipilih dalam pelaksanaan pembelajaran tematik bertolak dari minat dan kebutuhan siswa.
- 3) Kegiatan belajar akan lebih bermakna dan berkesan bagi siswa sehingga hasil belajar dapat bertambah lebih lama, membantu mengembangkan keterampilan berpikir siswa.
- 4) Menyajikan kegiatan belajar yang bersifat pragmatis sesuai dengan permasalahan yang sering ditemui siswa dalam lingkungannya.
- 5) Mengembangkan keterampilan sosial siswa, seperti kerjasama, toleransi, komunikasi, dan tanggap terhadap gagasan orang lain.

Dari penjelasan di atas dapat penulis simpulkan bahwa pembelajaran tematik memiliki keunggulan diantaranya menyenangkan kegiatan pembelajaran yang dihasilkanpun relevan dengan tingkat

kebutuhan siswa sehingga menumbuhkan keterampilan sosial peserta didik.

## **B. Analisis dan Pengembangan Materi**

### **1. Keluasan dan Kedalaman Materi**

Tema Pengalaman merupakan salah satu tema yang ada dalam daftar tema pada kurikulum 2013. Tema pengalaman memiliki 4 subtema dalam penerapannya. Salah satu subtema dari tema yang ada dalam tema tersebut adalah subtema pengalaman bersama teman pembelajaran pada subtema ini terdiri dari 6 Pembelajaran.

Terkait dengan penelitian ini, peneliti menggunakan pembelajaran 1 sampai dengan pembelajaran 6 untuk bahan penelitian. Dimana setiap pembelajaran terdiri dari beberapa mata pelajaran. Pembelajaran 1 terdiri dari mata pelajaran Bahasa Indonesia, PPKn, dan SBdP. Pembelajaran 2 terdiri dari Bahasa Indonesia, Matematika. Pembelajaran 3 terdiri dari pelajaran Bahasa Indonesia, PJOK, PPKn. Pembelajaran 4 terdiri dari Bahasa Indonesia, SBdP, Matematika. Pembelajaran 5 terdiri dari Bahasa Indonesia, Matematika, PPKn, dan pembelajaran 6 terdiri dari Bahasa Indonesia dan PJOK.

Pada pembelajaran Subtema ini seluruh aspek sikap, pengetahuan dan keterampilan dikembangkan. Pada setiap pembelajaran aspek sikap yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa sikap percaya diri.

### **2. Karakteristik Materi**

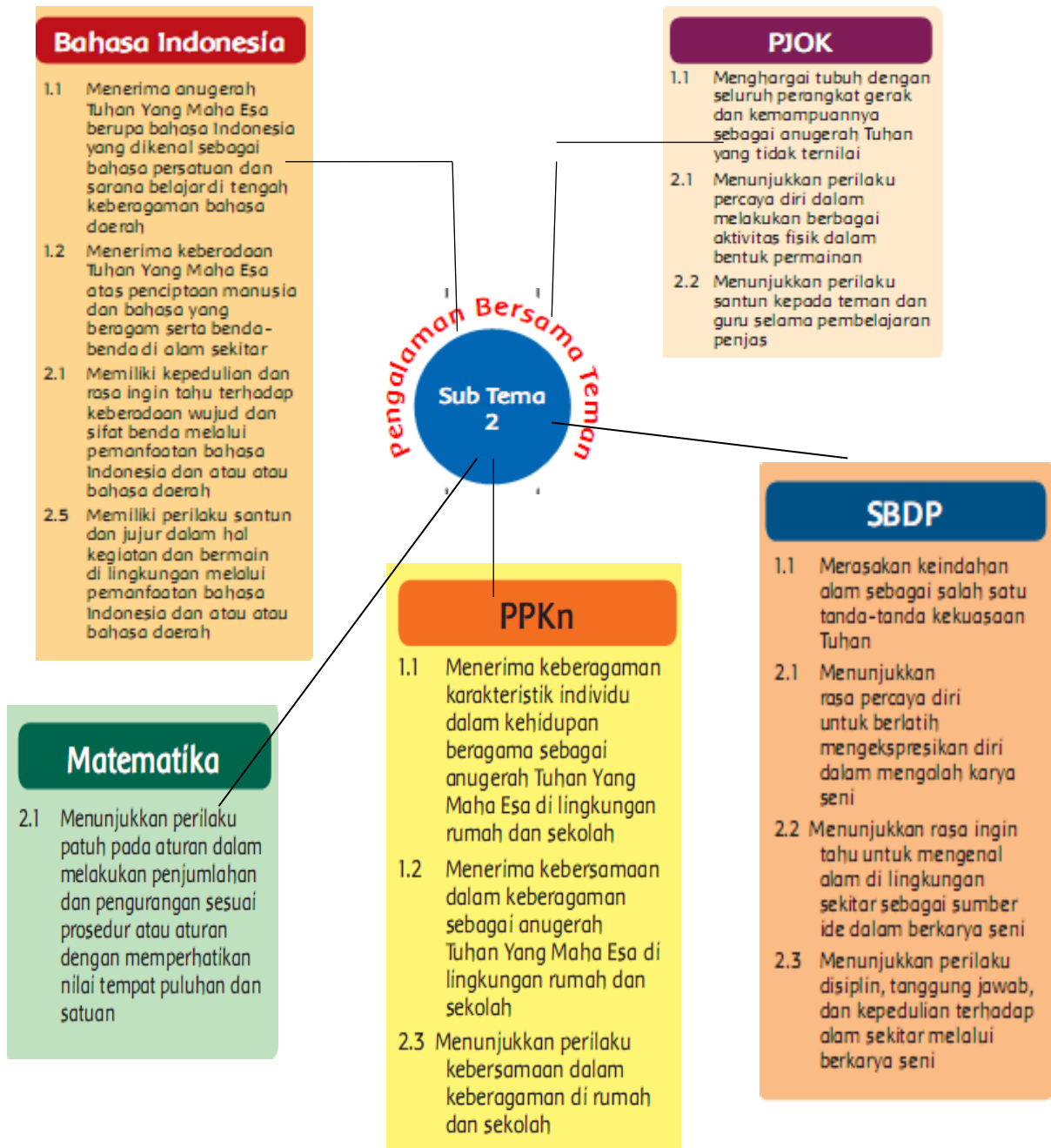
#### **a. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar**

Dalam penjabaran materi tentunya merupakan perluasan dari KI dan KD yang sudah ditetapkan berikut adalah KI yang terdapat pada Kelas I : (1) Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya. (2) Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru. (3) Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.(4) Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Kompetensi dasar pada subtema pengalaman bersama teman yang merupakan suatu kesatuan ide masing-masing dari setiap mata pelajaran dimuat dalam bagan berikut:

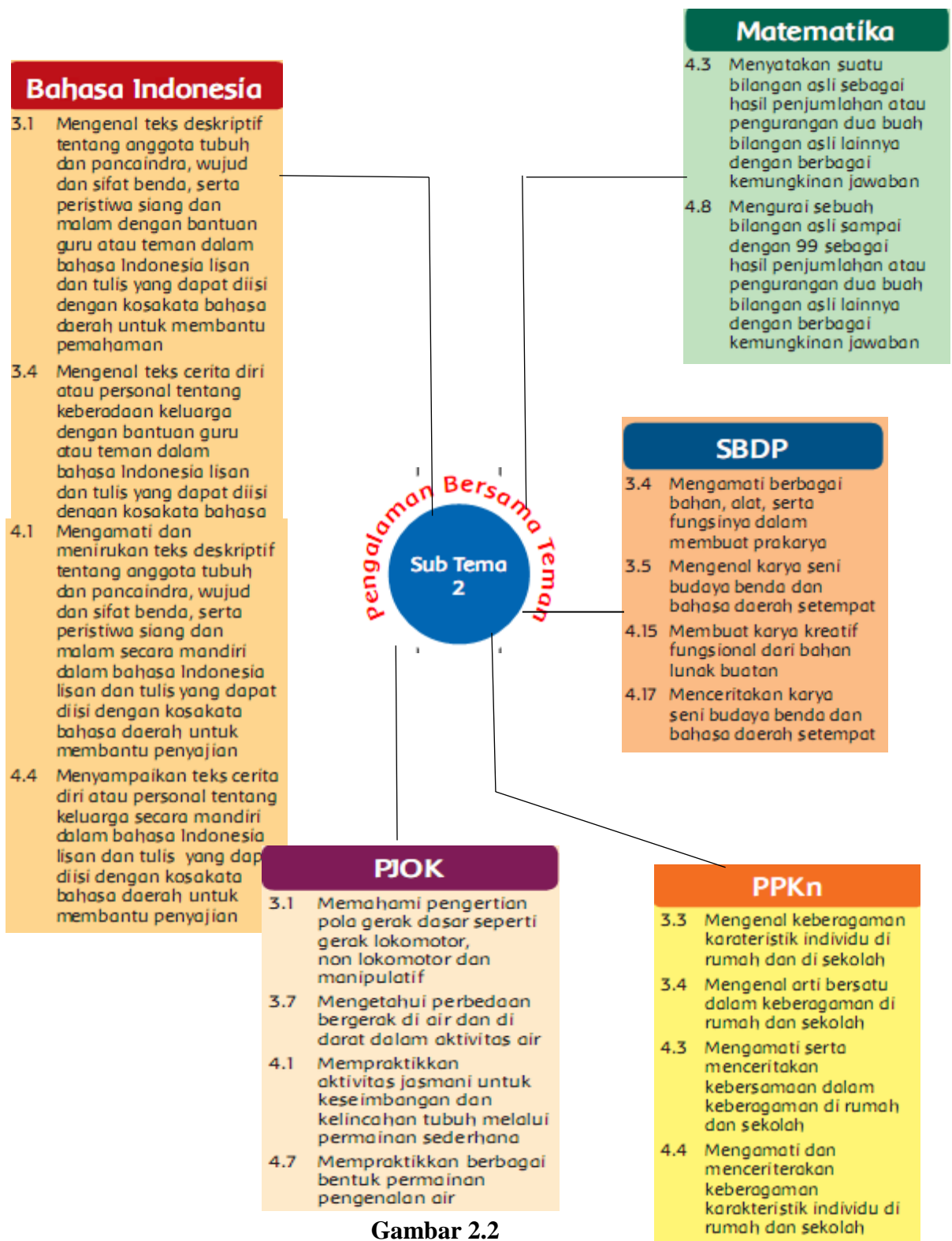
Berikut Pemetaan Kompetensi Dasar (KD) Subtema Pengalaman

Bersama Teman :



**Gambar 2.1**  
Pemetaan Kompetensi Dasar KI 1 dan KI 2





**Gambar 2.2**  
**Pemetaan Kompetensi Dasar KI 3 dan KI4**

### 3. Bahan dan Media

### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Menurut Santoso dalam Hosnan (2014, h. 111) media pembelajaran adalah media yang penggunaannya diintegrasikan dengan tujuan dan isi pelajaran yang bermaksud untuk mempertinggi kegiatan belajar mengajar dalam segi mutu.

Secara umum penggunaan media yaitu sebagai pengganti guru dalam mengkomunikasikan benda yang tidak dapat dijangkau dan dapat menimbulkan rasa ingin tahu siswa. Penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran sangatlah penting karena media merupakan sistem pembelajaran. Tanpa adanya media, komunikasi tidak akan terjadi dan siswa tidak akan memahami informasi yang disampaikan oleh guru. Dengan begitu media pembelajaran sangatlah dibutuhkan.

### **b. Dasar Pertimbangan Memilih Media**

Beberapa penyebab orang lain memilih media dalam proses pembelajaran antara lain media dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki siswa dan media juga dapat mengatasi batas ruang kelas. Dalam kondisi seperti ini media dapat berfungsi menyampaikan pesan yang ada terdapat dalam pembelajaran agar proses pembelajaran lebih menarik dan interaktif.

Dengan menggunakan media pembelajaran akan menjadi memotivasi siswa sehingga perhatian siswa akan meningkat terhadap pembelajaran. Sebagai contohnya disaat sebelum pembelajaran berlangsung guru bisa menampilkan video tentang bermain angklung

sehingga siswa menjadi antusias dalam pembelajaran tersebut. Dengan memicu antusias siswa maka proses pembelajaran akan sesuai dengan apa yang diharapkan.

### **c. Media Yang digunakan**

Dalam penelitian ini menggunakan media visual berupa gambar – gambar , media test dan media yang ada di sekitar lingkungan seperti botol – botol bekas, lempung terigu, gelas, air, garis bilangan. Menurut Hosnan (2014, h. 112) Media pembelajaran terbagi menjadi 5 jenis yaitu:

- 1) Media Transparansi atau *overhead transparency* (OHT) merupakan perangkat lunak atau *software*. Sedangkan perangkat kerasnya/*hardware* adalah *overhead projector* (OHP). Selanjutnya OHT akan kita sebut dengan istilah “transparasi”, transparasi adalah lembar bening/*plastic* tembus pandang yang berisi pesan, penjelasan atau pelajaran yang akan disampaikan penyaji, baik berupa tulisan maupun gambar.
- 2) Media Audio adalah media yang mengutamakan indera pendengaran. Pesan – pesan yang akan disampaikan dapat dituangkan ke dalam lambing – lambing auditif, baik verbal (kata – kata) maupun nonverbal (*sound effect*)
- 3) Media Video atau audio visual yang menampilkan gerak saat ini semakin dikenal di kalangan masyarakat. Media ini berupa rekaman pada pita *magnetic* melalui kamera video.
- 4) Media CD atau Multimedia Interaktif
- 5) Media Internet merupakan media internet data, gambar, teks, video, maupun suara melalui jaringan komputer yang berskala internasional.

## **4. Strategi Pembelajaran**

### **a. Pengertian Strategi Pembelajaran**

Menurut Hosnan (2014, h. 183) strategi pembelajaran merupakan suatu seni dan ilmu untuk membawa pembelajaran sedemikian rupa sehingga tujuan yang telah diterapkan dapat dicapai secara efisien dan efektif . Dalam strategi pembelajaran terkandung makna perencanaan.

Artinya, bahwa strategi pembelajaran pada dasarnya masih bersifat konseptual tentang keputusan – keputusan yang akan di ambil dalam suatu pelaksanaan pembelajaran.

Strategi pembelajaran merupakan pendekatan dalam mengelola kegiatan, dengan mengintegrasikan urutan kegiatan, cara mengorganisasikan materi pelajaran dan siswa, peralatan dan bahan, serta waktu yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Dapat disimpulkan strategi pembelajaran adalah cara yang dipilih oleh seorang guru dalam menyampaikan pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan mudahnya.

#### **b. Jenis – jenis Strategi Pembelajaran**

Menurut Hosnan (2014, h. 184 - 185) Kurikulum 2013 mengembangkan dua modus proses pembelajaran, yaitu proses pembelajaran langsung dan proses pembelajaran tidak langsung.

##### **1) Strategi Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*)**

Menurut Proses pembelajaran langsung adalah proses dimana peserta didik mengembangkan pengetahuan, kemampuan berpikir dan keterampilan psikomotorik melalui interaksi langsung dengan sumber belajar yang dirancang dalam silabus dan RPP berupa kegiatan – kegiatan pembelajaran. Dalam pembelajaran langsung tersebut, peserta didik melakukan kegiatan belajar mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasikan atau menganalisis, dan mengomunikasikan apa yang sudah

ditemukannya dalam kegiatan analisis. Proses pembelajaran langsung menghasilkan pengetahuan dan keterampilan langsung atau yang disebut dengan *instructional effect*.

Strategi pembelajaran langsung merupakan strategi yang kadar berpusat pada gurunya paling tinggi, dan paling sering digunakan. Pada strategi ini termasuk di dalamnya metode – metode ceramah. Pertanyaan diktatik, pengajaran eksplisit, praktik dan latihan, serta demonstrasi.

## 2) Strategi Pembelajaran tidak Langsung (*Indirect Instruction*)

Pembelajaran tidak langsung adalah proses pendidikan yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung, tetapi tidak dirancang dalam kegiatan khusus. Pembelajaran tidak langsung berkenaan dengan pengembangan nilai dan sikap. Berbeda dengan pengetahuan tentang nilai dan sikap yang dilakukan dalam proses pembelajaran langsung oleh mata pelajaran tertentu, pengembangan sikap sebagai proses pengembangan moral dan perilaku dilakukan oleh seluruh mata pelajaran dan dalam setiap kegiatan yang terjadi di kelas, sekolah dan masyarakat. Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran Kurikulum 2013, semua kegiatan yang terjadi selama belajar di sekolah dan diluar dalam kegiatan kokulikuler dan ekstrakurikuler terjadi proses pembelajaran untuk mengembangkan moral dan perilaku yang terkait dengan sikap.

Dalam pembelajaran tidak langsung, peran guru beralih dari penceramah menjadi fasilitator, pendukung, dan sumber personal (*resource person*). Guru merancang lingkungan belajar, memberikan kesempatan siswa untuk terlibat, dan jika memungkinkan memberikan umpan balik kepada siswa ketika melakukan *inquiry*. Strategi pembelajaran tidak langsung mensyaratkan digunakannya bahan – bahan cetak noncetak, dan sumber – sumber manusia

### **c. Strategi Pembelajaran yang digunakan**

Setelah melihat penjelasan diatas maka penulis akan menggunakan Strategi Pembelajaran tidak Langsung (*Indirectt Instruction*) dalam subtema pengalaman bersama teman karena dirasa sangat cocok sekali dengan pembelajaran tersebut. Proses pelaksanaannya diterapkan pada saat pembelajaran berlangsung guru hanya sebagai fasilitator saja, sedangkan siswa yang terlibat dalam pembelajaran seperti membuat lempung terigu setelah itu membentuknya dan di hitung bersama – sama.

## **5. Sistem Evaluasi**

### **a. Pengertian Evaluasi**

Menurut Tardif dalam Muhibbin (1999, h. 197) Evaluasi berarti proses penilaian untuk menggambarkan prestasi yang dicapai seorang siswa sesuai dengan kriteria yang telah di tetapkan. Selain kata evaluasi dan assessment ada pula kata lain yang searti dan relative lebih mansyhur dalam dunia pendidikan kita yakni tes, ujian, dan ulangan.

Evaluasi berarti pengungkapan dan pengukuran hasil belajar itu, pada dasarnya merupakan proses penyusunan deskripsi siswa, baik secara kuantitatif maupun kualitatif, lantaran penggunaan simbol angka atau skor untuk menentukan kualitas keseluruhan kinerja akademik siswa yang dianggap sangat nisbi.

Evaluasi pembelajaran adalah pengukuran atau mengukur bagaimana hasil belajar siswa, mengetahui sudah tercapai atau belumnya tujuan pembelajaran. Jika belum tercapai maka harus diketahui sebabnya.

#### **b. Tujuan Evaluasi**

Menurut Muhibbin (1999, h. 198 - 199) tujuan evaluasi adalah :

- 1) Untuk mengetahui tingkat kemajuan yang telah dicapai oleh siswa dalam kurun waktu proses belajar tertentu.
- 2) Untuk mengetahui posisi atau kedudukan seorang siswa dalam kelompok kelasnya.
- 3) Untuk mengetahui tingkat usaha yang dilakukan siswa dalam belajar.
- 4) Untuk mengetahui sejauh mana siswa telah mendayagunakan kapasitas kognitifnya (kemampuan kecerdasan yang dimilikinya) untuk keperluan belajar.
- 5) Untuk mengetahui tingkat daya guna dan hasil guna metode mengajar yang telah digunakan guru dalam proses mengajar – belajar (PMB).

Tujuan evaluasi pengajaran antara lain adalah untuk mendapatkan data pembuktian yang akan mengukur sampai di mana tingkat kemampuan dan keberhasilan peserta didik dalam mencapai tujuan kulikuler atau pengajaran. Dengan demikian evaluasi menempati posisi yang penting dalam proses belajar mengajar, karena dengan adanya evaluasi pengajaran ini, keberhasilan tersebut dapat diketahui.

### **c. Fungsi Evaluasi**

Menurut Muhibbin (1999, h. 200) fungsi evaluasi adalah :

- 1) Fungsi administratif untuk penyusunan daftar nilai dan pengisian buku rapor.
- 2) Fungsi promosi untuk menetapkan kenaikan atau kelulusan.
- 3) Fungsi diagnosis untuk mengidentifikasi kesulitan belajar siswa dan merencanakan program *remedial teaching* (pengajaran perbaikan).
- 4) Sebagai sumber data BP yang dapat memasok data siswa tertentu yang memerlukan bimbingan dan penyuluhan (BP).
- 5) Sebagai bahan pertimbangan pengembangan pada masa yang akan datang yang meliputi pengembangan kurikulum, metode dan alat – alat untuk proses PMB.

### **d. Alat Evaluasi**

Alat adalah sesuatu yang digunakan untuk mempermudah seseorang untuk melaksanakan tugas atau mencapai tujuan secara efektif dan efisien. Kata alat biasa disebut juga dengan istilah instrument.

Penelitian ini menggunakan tes. Tes ini digunakan untuk memperoleh data mengenai pemahaman peserta didik. Instrument ini berupa tes uraian yang mengukur pemahaman peserta didik terhadap materi berdasarkan indikator pemahaman yang telah ditentukan. Dimana dilaksanakan *post test* pada subtema Pengalaman Bersama Teman untuk mengetahui pemahaman yang di dapatkan oleh siswa setelah diberikan pengajaran.