

BAB II

KAJIAN TEORITIS

A. KAJIAN TEORI

1. Konsep Belajar dan Pembelajaran

a. Belajar

1) Teori Belajar

Belajar merupakan peristiwa sehari-hari di sekolah. Belajar tersebut dapat dipandang dari dua subjek yaitu dari siswa dan dari guru. Dari segi siswa belajar dialami sebagai suatu proses, dari segi guru tampak sebagai perilaku belajar tentang sesuatu hal.

B.F. Skinner dalam Saiful Sagala (2003:14) mengemukakan bahwa:

Belajar adalah suatu proses adaptasi atau penyesuaian tingkah laku yang berlangsung secara progresif. Belajar juga dipahami dalam suatu perilaku pada saat orang belajar, maka responnya menurun. Jadi belajar adalah suatu perubahan dan kemungkinan atau peluang terjadinya respons. Seorang belajar sungguh-sungguh dengan demikian pada waktu ulangan siswa menjawab semua soal dengan benar. Atas hasil belajarnya dengan baik, karena mendapat nilai yang baik ini, maka anak akan belajar lebih giat.

Belajar merupakan tindakan dan perilaku siswa, Siswa adalah penentu terjadinya atau tidak terjadinya belajar dan siswa dapat memperoleh pengalaman

yang ada disekitar lingkungan siswa, dengan demikian belajar suatu proses usaha yang dilakukan individu secara sadar untuk memperoleh perubahan tingkah laku.

Menurut Gagne (dalam Makmun, 2003), Mengatakan Bahwa:

Perubahan perilaku yang merupakan hasil belajar dapat berbentuk :

1. Informasi verbal; yaitu penguasaan informasi dalam bentuk verbal, baik secara tertulis maupun tulisan, misalnya pemberian nama-nama terhadap suatu benda, definisi, dan sebagainya.
2. Kecakapan intelektual; yaitu keterampilan individu dalam melakukan interaksi dengan lingkungannya dengan menggunakan simbol-simbol. Termasuk dalam keterampilan intelektual adalah kecakapan dalam membedakan (discrimination), memahami konsep konkrit, konsep abstrak, aturan dan hukum. Keterampilan ini sangat dibutuhkan dalam menghadapi pemecahan masalah.
3. Strategi kognitif; kecakapan individu untuk melakukan pengendalian dan pengelolaan keseluruhan aktivitasnya. Dalam konteks proses pembelajaran, strategi kognitif yaitu kemampuan mengendalikan ingatan dan cara-berpikir agar terjadi aktivitas yang efektif. Kecakapan intelektual menitikberatkan pada hasil pembelajaran, sedangkan strategi kognitif lebih menekankan pada proses pemikiran.
4. Sikap; yaitu hasil pembelajaran yang berupa kecakapan individu untuk memilih macam tindakan yang akan dilakukan. Dengan kata lain, sikap adalah keadaan dalam diri individu yang akan memberikan kecenderungan bertindak dalam menghadapi suatu obyek atau peristiwa, di dalamnya terdapat unsur pemikiran, perasaan yang menyertai pemikiran dan kesiapan untuk bertindak.
5. Kecakapan motorik; ialah hasil belajar yang berupa kecakapan pergerakan yang terkontrol.

2) Faktor Pendorong untuk Belajar

Abraham Maslow (dalam Dadang Iskandar, 2009) mengatakan bahwa berikut disajikan beberapa faktor pendorong mengapa manusia memiliki keinginan untuk belajar Yaitu:

1. Adanya dorongan rasa ingin tahu
2. Adanya keinginan untuk menguasai Ilmu Pengetahuan dan

Teknologi sebagai tuntutan zaman dan lingkungan sekitarnya.

3. Segala aktivitas manusia didasari atas kebutuhan yang harus dipenuhi dari kebutuhan biologis sampai aktualisasi diri.
4. Untuk melakukan penyempurnaan dari apa yang telah diketahuinya.
5. Agar mampu bersosialisasi dan beradaptasi dengan lingkungannya.
6. Untuk mencapai citacita yang diinginkan.
7. Untuk mengisi waktu luang

b. Pembelajaran

1) Teori Pembelajaran

Pembelajaran sebagai dicantumkan dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003, adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Knirk dan Gustafson (1986) menyatakan bahwa:

Pembelajaran merupakan suatu proses yang sistematis melalui tahap rancangan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pembelajaran tidak terjadi seketika, tetapi sudah melalui tahapan perancangan pembelajaran. Proses pembelajaran perlu direncanakan, dilaksanakan, dinilai, dan diawasi agar terlaksana secara efektif dan efisien Pembelajaran sebagai proses belajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreativitas berpikir yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi pelajaran

Dalam pembelajaran, guru harus memahami hakikat materi pelajaran yang diajarkannya sebagai suatu pelajaran, yang dapat mengembangkan kemampuan berpikir siswa dan memahami berbagai model pembelajaran yang dapat merangsang kemampuan siswa untuk belajar dengan perencanaan pengajaran yang matang oleh guru. Pembelajaran mempunyai dua karakteristik, yaitu: Pertama proses

pembelajaran melibatkan mental siswa secara maksimal, bukan hanya menuntut siswa sekadar mendengar, mencatat, akan tetapi menghendaki aktivitas siswa dalam proses berpikir. Kedua pembelajaran membangun suasana dialogis dan proses tanya jawab terus menerus yang diarahkan untuk memperbaiki dan meningkatkan kemampuan berpikir siswa, yang pada gilirannya kemampuan berpikir itu dapat membantu siswa untuk memperoleh pengetahuan yang mereka konstruksi.

2) Tujuan Pembelajaran

Belajar pada hakekatnya merupakan proses kegiatan secara berkelanjutan dalam rangka perubahan perilaku peserta didik. Hal ini sejalan dengan Undang-undnag Sistem Pendidaiakn Nasional Nomor 20 Tahun 2003 yang menyatakan bahwa:

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, akhlak mulia, serta keterampilan yang dimiliki dirinya, masyarakat bangsa dan Negara.

c) Faktor-faktor Pembelajaran

Faktor-faktor yang Berpengaruh terhadap Sistem Pembelajaran Secara global faktor-faktor yang mempengaruhi belajar individu dapat dibedakan menjadi tiga macam, yakni faktor internal, faktor eksternal, dan faktor pendekatan belajar.

(Syah, 2005). Mengatakan Bahwa:

Ketiga faktor tersebut sering saling berkaitan dan mempengaruhi satu sama lain. Berikut dipaparkan mengenai ketiga faktor tersebut.

1) Faktor Internal

Faktor internal adalah faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar individu.

2) Faktor Eksternal

Selain karakteristik siswa tau faktor-faktor internal/endogen, faktor-faktor eksternal juga dapat mempengaruhi proses belajar siswa. Faktor-faktor eksternal dalam belajar dapat digolongkan menjadi dua golongan yaitu lingkungan sosial dan nonsosial. Lingkungan sosial merupakan pengaruh yang datang atau berasal dari manusia. Lingkungan sosial siswa meliputi orang tua, keluarga, masyarakat dan tetangga, serta teman-teman sepermainan di sekitar rumah siswa. Sifat-sifat lingkungan sosial dapat memberi dampak baik atau buruk terhadap kegiatan belajar dan hasil yang dicapai oleh siswa. Lingkungan nonsosial meliputi lingkungan alamiah seperti keadaan alam, udara, suhu udara, cuaca, waktu (pagi, siang, sore, malam), serta faktor instrumental yang mencakup tempat belajar, gedung, maupun buku-buku pelajaran.

3) Pendekatan Belajar

Pendekatan belajar dapat dipahami sebagai segala cara atau strategi yang digunakan oleh siswa dalam menunjang keefektifan dan keefesienan proses mempelajari materi tertentu. Strategi dalam hal ini berarti seperangkat langkah operasional yang direkayasa sedemikian rupa untuk memecahkan masalah atau mencapai belajar tertentu.

2. Model Pembelajaran

a. Pengertian Model Pembelajaran

Model Pembelajaran pada hakikatnya merupakan konseptual yang dilukiskan arah dasar pembelajaran.

Menurut Soekanto (Ika Dewi, 2015:29) tentang model pembelajaran mendefinisikan bahwa:

Model pembelajaran adalah suatu kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merancang aktivitas belajar.

Model pembelajaran bisa membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran dikelas. Guru harus bisa memilih model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa agar pembelajaran bisa berjalan dengan baik sesuai tujuan yang diharapkan.

E. Mulyasa (Ika Dewi, 2015:30) berpendapat bahwa :

Mengetengahkan lima model pembelajaran yang dianggap sesuai dengan tuntutan Kurikulum Berbasis Kompetensi; yaitu : (1) Pembelajaran Kontekstual (Contextual Teaching Learning); (2) Bermain Peran (Role Playing); (3) Pembelajaran Partisipatif (Participative Teaching and Learning); (4) Belajar Tuntas (Mastery Learning); dan (5) Pembelajaran dengan Modul (Modular Instruction).

Dari beberapa pengertian tersebut, maka model pembelajaran dapat diartikan sebagai kerangka konseptual yang mendeskripsikan dan melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasi pembelajaran untuk mencapai suatu tujuan belajar tertentu, dan berfungsi pedoman perencanaan bagi para guru dalam melaksanakan pembelajaran.

b. Unsur Penting model Pembelajaran

Model Pembelajaran merupakan suatu rancangan yang didalamnya menggambarkan sebuah proses pembelajaran yang dapat dilaksanakan oleh guru dalam mentransfer pengetahuan maupun nilai-nilai kepada siswa.

Jamil (Ika Dewi, 2015: 32) berpendapat bahwa:

Sesuatu dapat dijadikan model pembelajaran, jika mengandung unsur-unsur penting yang diantaranya memiliki nama, merupakan landasarn filosofi pelaksanaan pembelajaran, melandaskan pada teori belajar dan pembelajaran, mempunyai tujuan atau maksud tertentu, memiliki pola langkah kegiatan belajar mengajar (sintaks) yang jelas dan menggandung komponen-komponen seperti guru dan lain sebagainya yang ada dilingkungan sekolah.

3. Model Pembelajaran *Discovery Learning*

a. Pengertian Model *Discovery Learning*

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

Menurut Jerome Bruner (Baharudin, 2007: 129). Mengatakan bahwa :

Dalam *Discovery Learning* siswa belajar melalui aktif dengan konsep-konsep dan prinsip, dan guru mendorong siswa untuk mempunyai pengalaman tersebut untuk menemukan prinsip-prinsip mereka sendiri. Sehingga *Discovery Learning* yaitu "siswa didorong untuk belajar dengan diri mereka sendiri.

Sund (Oscar, 2014:12) berpendapat bahwa :

Discovery Learning proses mental dimana siswa mengasimilasikan suatu konsep atau suatu prinsip. Yang dimaksud dengan proses mental tersebut antara lain ialah mengamati, mencerna, mengerti, menggolong-golongkan, membuat dugaan, menjelaskan, mengukur, membuat kesimpulan dan sebagainya.

Menurut Wilcox (Slavin, 1977), Mengungkapkan bahwa:

Dalam pembelajaran dengan penemuan siswa didorong untuk belajar sebagian besar melalui keterlibatan aktif mereka sendiri dengan konsep-konsep dan prinsip-prinsip, dan guru mendorong siswa untuk memiliki pengalaman dan melakukan percobaan yang memungkinkan mereka menemukan prinsip-prinsip untuk diri mereka sendiri.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran *discovery learning* adalah suatu model untuk mengembangkan cara belajar siswa aktif dengan menemukan sendiri, menyelidiki sendiri, maka hasil yang diperoleh akan setia dan tahan lama dalam ingatan, tidak akan mudah dilupakan siswa. Dengan belajar penemuan, anak juga bisa belajar berfikir analisis dan mencoba

memecahkan sendiri problem yang dihadapi. Kebiasaan ini akan di transfer dalam kehidupan bermasyarakat.

b. Tujuan pembelajaran *Discovery Learning*

Bell (Oscar Bramantya, 2014:22) mengemukakan beberapa tujuan spesifik dari pembelajaran dengan *Discovery Learning*, yakni sebagai berikut:

1. Dalam penemuan siswa memiliki kesempatan untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Kenyataan menunjukkan bahwa partisipasi banyak siswa dalam pembelajaran meningkat ketika penemuan digunakan.
2. Melalui pembelajaran dengan penemuan, siswa belajar menemukan pola dalam situasi konkrit maupun abstrak, juga siswa banyak meramalkan (*extrapolate*) informasi tambahan yang diberikan
3. Siswa juga belajar merumuskan strategi tanya jawab yang tidak rancu dan menggunakan tanya jawab untuk memperoleh informasi yang bermanfaat dalam menemukan.
4. Pembelajaran dengan penemuan membantu siswa membentuk cara kerja bersama yang efektif, saling membagi informasi, serta mendengar dan menggunakan ide-ide orang lain.
5. Terdapat beberapa fakta yang menunjukkan bahwa keterampilan-keterampilan, konsep-konsep dan prinsip-prinsip yang dipelajari melalui penemuan lebih bermakna.
6. Keterampilan yang dipelajari dalam situasi belajar penemuan dalam beberapa kasus, lebih mudah ditransfer untuk aktifitas baru dan diaplikasikan dalam situasi belajar yang baru.

c. Kelebihan dan Kelemahan *Discovery Learning*

Menurut kementerian pendidikan dan kebudayaan model pembelajaran penemuan (*discovery learning*) mempunyai Kelebihan yaitu:

1. Membantu siswa untuk memperbaiki dan meningkatkan keterampilan-keterampilan dan proses-proses kognitif. Usaha penemuan merupakan kunci dalam proses ini, seseorang tergantung bagaimana cara belajarnya.
2. Pengetahuan yang diperoleh melalui metode ini sangat pribadi dan ampuh karena menguatkan pengertian, ingatan dan transfer.
3. Menimbulkan rasa senang pada siswa, karena tumbuhnya rasa menyelidiki dan berhasil.
4. Metode ini memungkinkan siswa berkembang dengan cepat dan sesuai dengan kecepatannya sendiri.
5. Menyebabkan siswa mengarahkan kegiatan belajarnya sendiri dengan melibatkan akalunya dan motivasi sendiri.
6. Metode ini dapat membantu siswa memperkuat konsep dirinya, karena memperoleh kepercayaan bekerja sama dengan yang lainnya.
7. Berpusat pada siswa dan guru berperan sama-sama aktif mengeluarkan gagasan-gagasan. Bahkan gurupun dapat bertindak sebagai siswa, dan sebagai peneliti di dalam situasi diskusi.
8. Membantu siswa menghilangkan skeptisme (keragu-raguan) karena mengarah pada kebenaran yang final dan tertentu atau pasti.
9. Siswa akan mengerti konsep dasar dan ide-ide lebih baik.
10. Membantu dan mengembangkan ingatan dan transfer kepada situasi belajar yang baru.
11. Mendorong siswa berpikir dan bekerja atas inisiatif sendiri.
12. Mendorong siswa berpikir intuisi dan merumuskan hipotesis sendiri.
13. Memberikan keputusan yang bersifat intrinsic.
14. Situasi proses belajar menjadi lebih terangsang.
15. Proses belajar meliputi sesama aspeknya siswa menuju pada pembentukan manusia seutuhnya.
16. Meningkatkan tingkat penghargaan pada siswa.
17. Kemungkinan siswa belajar dengan memanfaatkan berbagai jenis sumber belajar.
18. Dapat mengembangkan bakat dan kecakapan individu.

Adapun kelebihan yang dimiliki Discovery Learning, Discovery Learning juga memiliki Kelemahan yang harus

diketahui, kelemahan ini menjadi pacuan dalam melaksanakan pembelajaran Discovery Learning.

Menurut (Roestiyah (1998,21) Masih ada pula kelemahan dari metode *discovery learning* yang perlu diperhatikan ialah sebagai berikut:

1. Pada siswa harus ada kesiapan dan kematangan mental untuk cara belajar ini. Siswa harus berani dan berkeinginan untuk mengetahui keadaan sekitarnya dengan baik
2. Bila kelas terlalu besar penguunaan teknik ini akan kurang berhasil
3. Bagi guru dan siswa yang sudah biasa dengan perencanaan dan pengajaran tradisional mungkin akan sempat kecewa bila diganti dengan teknik ini
4. Dengan teknik ini ada yang berpendapat bahwa proses mental ini terlalu mementingkan proses pengertian saja, kurang memperhatikan perkembangan/pembentukan sikap dan keterampilan bagi siswa.
5. Tidak memberika kesempatan berpikir secara kreatif

d. Tahap Pembelajaran *Discovery Learning*

Menurut sujana (Djuana, 2009; 114-115) ada delapan tahapan yang harus ditempuh dalam model Discovery Learning, secara terperinci pelaksanaan pembelajaran dari kedelapan tahapan tersebut dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 2.1

Tahapan Pembelajaran Discovery Learning

No	Tahap	Kegiatan Guru dan Siswa
1.	Tahap 1 (Observasi untuk menemukan masalah)	Guru menyajikan peristiwa-peristiwa atau fenomena-fenomena yang memungkinkan siswa menemukan masalah.
2.	Tahap 2 (merumuskan masalah)	Siswa dibimbing untuk merumuskan masalah berdasarkan fenomena yang disajikan.
3.	Tahap 3 (mengajukan hipotesis)	Siswa dibimbing untuk merumuskan hipotesis terhadap masalah yang telah dirumuskan.
4.	Tahap 4 (merencanakan pemecahan masalah melalui percobaan atau cara lain)	Siswa dibimbing untuk merencanakan percobaan guna memecahkan masalah serta menguji hipotesis yang telah ditetapkan.
5.	Tahap 5 (melaksanakan percobaan)	Siswa melakukan percobaan dengan bantuan guru.
6.	Tahap 6 (Melaksanakan pengamatan dan	Siswa dibantu guru melakukan pengamatan.

	pengumpulan data)	
7.	Tahap 7 (analisis data)	Siswa menganalisis data hasil percobaan untuk menemukan konsep dengan bantuan.
8.	Tahap 8 (menarik kesimpulan atau percobaan yang telah dilakukan atau ditemukan)	Siswa menarik kesimpulan berdasarkan data yang diperoleh serta menemukan sendiri konsep yang ia temukan.

e. **Evaluasi Model Pembelajaran *Discovery Learning***

Evaluasi dilakukan untuk mengukur keberhasilan siswa yang telah melaksanakan pembelajaran. Untuk menilai kpencapaian hasil belajar siswa dengan menggunakan model *Discovery Learning* dapat digunakan tes tertulis. Sedangkan untuk aspek proses, maka untuk mngetahui pencapaian kemampuan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

f. **Sistem Penilaian Model Pembelajaran *Discovery Learning***

Menurut Kememntrian pendidikan dan kebudayaan dalam model pembelajaran penemuan (*discovery learning*) berpendapat bahwa dalam model *Discovery Learning*, sistem penilaian dalam model pembelajaran *discovery learning*, dapat dilakukan dengan

menggunakan tes maupun non tes, dan penilaian yang digunakan dapat berupa penilaian kognitif, proses, sikap, atau penilaian hasil kerja siswa. Jika bentuk penilaiannya berupa penilaian kognitif, maka dalam model pembelajaran *discovery learning* dapat menggunakan tes tertulis. Jika bentuk penilaiannya menggunakan penilaian proses, sikap, atau penilaian hasil kerja siswa maka pelaksanaan penilaian dapat dilakukan dengan pengamatan.

4. Rasa Ingin Tahu

a. Pengertian Rasa Ingin Tahu

Rasa ingin tahu pada setiap orang amatlah penting dan juga pada pengembangan karakter yang harus dimiliki oleh setiap siswa pada jelang sekolah. Namun sangat penting nilai rasa ingin tahu ini ditanamkan sejak dini yaitu sejak sekolah dasar.

Nasoetion (Oscar Bramantya, 2014:26) berpendapat Rasa ingin tahu adalah :

Suatu dorongan atau hasrat untuk lebih mengerti suatu hal yang sebelumnya kurang atau tidak kita ketahui. Rasa ingin tahu biasanya berkembang apabila melihat keadaan diri sendiri atau keadaan disekelilingnya yang menarik. Dari pengertian hal ini, berarti untuk memiliki rasa ingin tahu yang besar, syaratnya seseorang harus tertarik pada suatu hal yang belum diketahui. Ketertarikan itu ditandai dengan adanya proses yang berpikir aktif, yakni maksimal. Pengaktifan bias diawali dengan pengamatan melalui mata atau mendengar informasi dari orang lain. Saat mendapat data dari berbagai sumber, maka kaitan

data tersebut satu sama lain sehingga menimbulkan satu fenomena, yakni sembarang objek yang memiliki karakteristik yang dapat diamati.

Sulistyowati (Oscar Bramantya, 2014 : 27) berpendapat bahwa :

Rasa ingin tahu adalah sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari apa yang dipelajarinya, dilihat, dan didengar. Indikator kelas; 1) menciptakan suasana kelas yang mengundang rasa ingin tahu, 2) eksplorasi lingkungan secara terprogram, 3) tersedia media komunikasi atau informasi (media cetak atau elektronik).

Mustari (Oscar Bramantya, 2014:28) berpendapat bahwa :

Rasa ingin tahu adalah emosi yang dihubungkan dengan perilaku mengorek secara alamiah seperti eksplorasi, investigasi, dan belajar. Rasa ingin tahu terdapat pada pengalaman manusia dan binatang, istilah itu juga dapat digunakan untuk menunjukkan perilaku itu sendiri yang disebabkan oleh emosi ingin tahu, karena emosi ini mewakili kehendak untuk mengetahui hal-hal baru, rasa ingin tahu bisa diibaratkan bensin” atau kendaraan ilmu dan disiplin lain dalam studi yang dilakukan oleh manusia. Rasa ingin tahu yang kuat merupakan motivasi kaum ilmuwan. Sifatnya yang bersifat heran dan kagum, rasa ingin tahu telah membuat manusia ingin menjadi ahli dalam suatu bidang pengetahuan. Manusia itu seringkali bersifat ingin tahu, namun tetap saja ada yang terlewat dari perhatian mereka. Rasa ingin tahu dapat digabungkan dengan kemampuan untuk berpikir abstrak, membawa pada peniruan, fantasi dan imajinasi yang akhirnya membawa pada cara manusia berpikir yaitu abstrak, sadar diri atau secara sadar. Rasa ingin tahu ini membuat bekerjanya kedua jenis otak, yaitu otak kiri dan otak kanan, yang satu adalah kemampuan untuk memahami dan mengantisipasi

informasi, sedang yang lain adalah menguatkannya dan mengencangkan memori jangka panjang untuk informasi baru yang mengejutkan. Dari pengertian di atas peneliti berpendapat bahwa rasa ingin tahu adalah sebuah sikap yang dimiliki oleh setiap individu untuk mempelajari sesuatu hal yang belum mereka ketahui untuk dipelajari lebih dalam, agar nantinya dapat bermanfaat bagi dirinya sendiri, orang lain atau lingkungan sekitar.

b. Pendidikan Rasa ingin Tahu

Mustari (2011: 109) berpendapat bahwa :

Untuk mengembangkan rasa ingin tahu pada anak, kebebasan si anak itu sendiri harus ada untuk melakukan dan melayani rasa ingin tahunya. Kita tidak bisa begitu saja menghardik mereka kita tidak tahu atau malas saat bertanya. Yang lebih baik adalah kita berikan kepada mereka cara-cara untuk mencari jawaban. Misalnya, apabila pertanyaan tentang Bahasa Inggris, berilah kepada anak itu kamus; apabila pertanyaan tentang pengetahuan, berilah mereka Ensiklopedia; dan begitu seterusnya.

c. Sumber Rasa Ingin Tahu

Hadi dan Permata (2010 : 6-8) berpendapat ada tiga sumber rasa ingin tahu yaitu :

a. Kebutuhan

Rasa ingin tahu, muncul dari kesadaran kita akan kondisi masyarakat yang terdapat di sekitar ataupun sesuatu yang kita alami sehari-hari. Rasa penasaran dan inginn tahu biasa kita alami jika ada suatu persoalan yang belum terselesaika, yang misalnya karena mayarakat tidak mampu menanganinya. Ketidakmampuan ini biasanya disebabkan karena pengetahuan dan sumber daya yang minim. Kondisi yang demikian dapat mendorong kita untuk mencari jawaban atau

solusi persoalan tersebut. Disinilah rasa ingin tahu mulai beraksi. Orang akan mencari cara untuk mengatasi persoalan tersebut. Cara mengatasi persoalan tersebut bisa dilakukan dengan membaca berbagai sumber yang berhubungan ataupun bertanya kepada orang yang berkapasitas.

b. Keanehan

Keanehan berasal dari kata dasar aneh. Kata ini memiliki makna sesuatu yang dianggap tidak sesuai dengan apa yang umum dilihat maupun dirasakan karena berlawanan dengan kebiasaan atau aturan yang disepakati. Rasa ingin tahu, bisa muncul kalau orang tersebut memandang ada suatu hal yang dianggap salah secara umum, namun tetap berlangsung di masyarakat. Misalnya, ada suatu perilaku masyarakat yang bertentangan dengan nilai-nilai moral, hukum, ataupun agama.

c. Kebutuhan Vs Keanehan

Apa bedanya rasa ingin tahu karena kebutuhan dengan rasa ingin tahu karena keanehan? Kebutuhan, lebih berkaitan dengan ketidakmampuan masyarakat. Rasa ingin tahu siswa ini diawali dengan upaya mencari penjelasa, lalu berusaha member jalan keluar. Sedangkan rasa ingin tahu yang berasal dari keanehan berkaitan dengan cara kita memaknai fenomena yang ada di masyarakat. Secara singkat, rasa ingin tahu dari kebutuhan, dapat menghasilkan penelitian berupa produk yang dapat dimanfaatkan, yang dapat disebut sebagai temuan. Sedangkan rasa ingin tahu dari keanehan, tujuannya adalah penggambaran dan penjelasan, yang kemudian disebut sebagai pemahaman.

5. Hasil Belajar

a. Teori Hasil Belajar

Belajar merupakan hal terpenting yang harus dilakukan manusia untuk menghadapi perubahan lingkungan yang senantiasa berubah setiap waktu, oleh karena itu hendaknya seseorang

mempersiapkan dirinya untuk menghadapi kehidupan yang dinamis dan penuh persaingan dengan belajar, dimana didalamnya termasuk belajar memahami diri sendiri, memahami perubahan, dan perkembangan globalisasi.

Purwanto (2011:46) Berpendapat Bahwa:

Hasil belajar adalah perubahan perilaku peserta didik akibat belajar. Perubahan perilaku disebabkan karena dia mencapai penguasaan atas sejumlah bahan yang diberikan dalam proses belajar mengajar. Lebih lanjut lagi ia mengatakan bahwa hasil belajar dapat berupa perubahan dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.

Hamalik (2003:155) Berpendapat Bahwa:

Hasil belajar adalah sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat di amati dan di ukur bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat di artikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik sebelumnya yang tidak tahu menjadi tahu.

b. Hasil Belajar dipengaruhi oleh Tiga Ranah

Menurut Benjamin Bloom dalam (Nana Sudjana, 2009: 22-

23) Berpendapat bahwa:

Hasil belajar terbagi menjadi tiga ranah yaitu:

- 1) Ranah Kognitif, yaitu berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yaitu pengetahuan, ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi.
- 2) Ranah Afektif, yaitu berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penelitian, organisasi, dan internalisasi.
- 3) Ranah Psikomotorik, yaitu berkenaan dengan hasil belajar kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotorik, yakni gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan

perceptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan interpretatif. Tiga ranah yang dikemukakan oleh Benyamin Bloom yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik merupakan ranah yang dapat dilakukan oleh siswa. Ketiga ranah tersebut dapat diperoleh siswa melalui kegiatan belajar mengajar. Pada penelitian ini yang diukur adalah ranah kognitif saja karena berkaitan dengan kemampuan para siswa dalam menguasai materi pelajaran.

Dapat Disimpulkan Hasil Belajar Pengertian Hasil Belajar Adalah Terjadinya Perubahan Tingkah Laku Pada Diri Seseorang Dalam Berbagai Aspek setelah Menerima Pengalaman. Seorang anak yang cenderung memiliki keingin tahaan yang tinggi cenderung memiliki tingkat kecerdasan yang lebih tinggi dibandingkan anak biasa.dan rasa ingin tahu memunculkan ide yang membuat anak menemukan bakat menjadi lebih cerdas dan bahkan dapat masuk digolongkan anak jenius. Maka dari itu sangat penting meningkatkan rasa ingin tahu anak.

6. Pembelajaran IPS

a. Ruang Lingkup IPS

Kurikulum 2006 menjelaskan ruang lingkup mata pelajaran IPS meliputi: (1) manusia, tempat, dan lingkungan, (2) waktu, keberlanjutan, dan perubahan, (3) sistem sosial dan budaya,(4) perilaku ekonomi dan kesejahteraan.Berdasarkan beberapa pendapat para ahli, maka dapat disimpulkan bahwa ruang lingkup pembelajaran IPS di SD yaitu: (1) manusia, tempat, dan lingkungan, (2) waktu, keberlanjutan, dan perubahan, (3) sistem sosial dan budaya, (4) perilaku ekonomi dan kesejahteraan. Dengan adanya ruang lingkup, diharapkan guru dalam menyampaikan materi disesuaikan dengan jenjang pendidikan anak.

b. Tujuan IPS

Etin Solihatini (2009: 15) berpendapat bahwa :

Tujuan pendidikan IPS adalah untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat minat, kemampuan, dan lingkungannya, serta berbagai bekal bagi siswa untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Jadi dapat disimpulkan bahwa siswa mampu memahami gejala lingkungan alam dan kehidupan di muka bumi, ciri khas satuan wilayah serta permasalahan yang dihadapi sebagai akibat adanya saling pengaruh antara manusia dan lingkungannya. pembelajaran tersebut berfungsi mengembangkan kemampuan siswa dalam mengenali dan memahami gejala alam dan kehidupan dalam kaitannya dengan keruangan dan kewilayahan serta mengembangkan sikap positif dan rasional dalam menghadapi permasalahan yang timbul sebagai akibat adanya pengaruh dengan manusia terhadap lingkungannya.

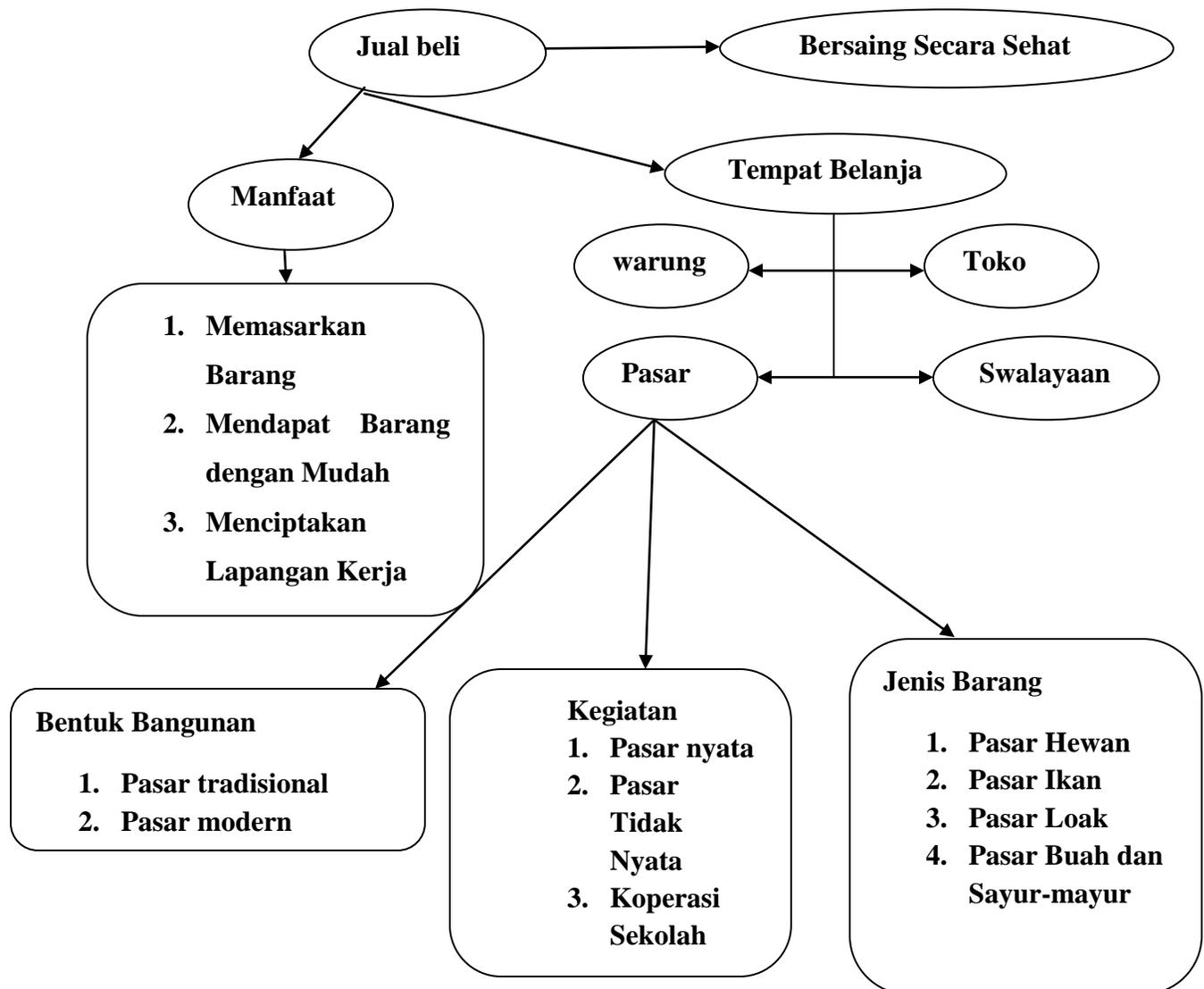
B. ANALISIS DAN PENGEMBANGAN MATERI PELAJARAN YANG DITELITI

1. Kedalaman dan keluasan Materi

Kedalaman materi menyangkut rincian yang terkandung didalamnya yang harus dipelajari oleh siswa, sedangkan keluasan cakupan materi-materi berarti menggambarkan seberapa banyak materi-materi yang dimasukkan kedalam suatu pembelajaran.

Kedalaman Materi kegiatan Jual beli dapat digambarkan melalui

Peta konsep sebagai Berikut:



a. Pengertian jual beli

Jual beli adalah kegiatan menjual atau membeli barang dan jasa. Kegiatan jual beli terjadi karena ada syarat-syarat tertentu. Syarat terjadinya jual beli adalah terdapat penjual dan pembeli. Selain itu ada barang dagangan. Dalam kegiatan jual beli terdapat tawar-menawar. Harga barang dagangan dapat berkurang. Jual beli terjadi bila ada kesepakatan harga antara penjual dan pembeli. Apakah tawar-menawar berlaku untuk semua kegiatan jual beli? Tentu saja tidak. Harga semua barang di toko sudah ditetapkan. Barang sudah ditempel dengan label harga. Harga barang di toko tidak bisa ditawar.

b. Manfaat kegiatan jual beli :

Memperkenalkan dan memasarkan barang hasil produksi. Contohnya hasil kerajinan, hasil pertanian, dan hasil produksi pabrik. Memudahkan masyarakat mendapatkan barang yang diperlukan, dan menciptakan lapangan kerja.

c. Kegiatan Jual Beli Di Lingkungan Rumah

Setiap keluarga mempunyai kebutuhan. Kebutuhan tersebut antara lain adalah makanan, pakaian, dan kebutuhan hidup lainnya. Untuk mendapatkan semua kebutuhan kita harus berbelanja. Tempat-tempat perbelanjaan antara lain warung, toko, dan pasar.

A. Warung

Warung, yaitu bangunan yang digunakan untuk menjual barang kebutuhan sehari-hari dalam jumlah kecil, biasanya terdapat di rumah-rumah.

Contoh : beras, minyak, gula, kopi

Ciri-ciri warung :

- a. Terdapat penjual dan pembeli
- b. Menyediakan kebutuhan sehari-hari dalam jumlah kecil
- c. Jika ingin membeli suatu barang diambankan oleh penjual
- d. Harga barang belum tertera

b) Toko

Toko, yaitu bangunan yang digunakan untuk menjual barang dalam ukuran yang lebih besar. Barang yang dijual di toko biasanya lebih banyak daripada di warung. Sekarang ada toko yang khusus menjual satu macam kebutuhan saja. Misalnya, toko beras, sepatu, pakaian, alat listrik, dan mainan. Harga barang di toko sudah ditetapkan dan tidak boleh ditawar. Di toko kita bisa memilih barang dengan bebas dan membayar sesuai dengan harga yang telah ditetapkan.

Ciri-ciri Toko :

- a. Barang yang tersedia lebih banyak dan bebas

memilih barang sesuai dengan selera.

- b. Harga sudah ditetapkan dan tidak boleh ditawar
- c. Membayar sesuai harga yang telah ditetapkan di kasir
- b. Terkadang hanya menjual satu macam kebutuhan saja contohnya toko pakaian.

c) Pasar

Pasar merupakan tempat bertemunya penjual dan pembeli. Penjual merupakan orang yang menawarkan dagangan. Sedangkan pembeli merupakan orang yang membeli barang dagangan.

Syarat-syarat terjadinya pasar:

- 1). Ada penjual
- 2). Ada pembeli
- 3). Ada barang yang diperjualbelikan
- 4). Ada transaksi jual beli
- 5). Ada tempat transaksi

Ciri Pasar Tradisional :

- 1) Terdiri dari banyak penjual
- 2) Terjadi tawar menawar antara penjual dan pembeli
- 3) Harga yang ditetapkan berdasarkan kesepakatan
- 4) Langsung membayar kepada pedagang

d) Kegiatan Jual Beli Di Lingkungan Sekolah

Kegiatan jual beli di lingkungan sekolah dapat berupa koperasi sekolah dan kantin sekolah.

1. Pengertian Koperasi Sekolah

Koperasi sekolah adalah koperasi yang anggotanya para siswa SD, SMP, SMA, madrasah, pesantren, atau sekolah yang setingkat di mana koperasi sekolah didirikan. Koperasi sebagai perwujudan perekonomian yang berdasarkan asas kekeluargaan merupakan sektor yang penting dalam perekonomian Indonesia. Sebagai upaya untuk tetap memelihara kesinambungan perkoperasian di Indonesia, perlu adanya usaha menciptakan kader-kader koperasi yang baik. Kader koperasi tersebut dapat diperoleh melalui suatu proses pendidikan dan latihan langsung yang dapat dilaksanakan di sekolah melalui pendirian koperasi sekolah.

2. Dasar Pendirian Koperasi Sekolah

Koperasi sekolah didirikan berdasarkan Surat Keputusan Bersama Menteri Koperasi dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (sekarang Departemen Pendidikan Nasional) Nomor 51/M/SKB/ III/1984 dan Nomor 158/P/1984. Surat keputusan ini menunjukkan

bahwa koperasi sekolah merupakan badan yang cukup penting didirikan sebagai sarana siswa untuk belajar dan bekerja. Koperasi sekolah dibentuk dengan persetujuan rapat yang dihadiri oleh para siswa, guru, kepala sekolah, dan karyawan sekolah. Dalam rapat tersebut disusun juga peraturan-peraturan yang berlaku dalam koperasi sekolah. Koperasi sekolah diusahakan dan diurus oleh para siswa. Pengurus koperasi sekolah adalah para siswa dan dibimbing oleh para guru. Setiap koperasi memerlukan modal dasar. Modal koperasi diperoleh dari simpanan anggotanya dan mungkin juga pinjaman dari sekolah yang bersangkutan. Simpanan para anggota koperasi sekolah berupa simpanan pokok, simpanan wajib, dan simpanan sukarela. Karena kegiatan koperasi sekolah merupakan kegiatan jual beli, pasti mendapatkan keuntungan. Keuntungan tersebut disisihkan dan dikenal dengan sebutan sisa hasil usaha (SHU). SHU tersebut akan dibagikan kepada setiap anggota koperasi setiap tahunnya. Besarnya SHU yang diterima masing-masing anggota berbeda-beda disesuaikan dengan besarnya jasa dari masing-masing anggota. Koperasi sekolah dapat memudahkan siswa memenuhi kebutuhan sekolah. Selain itu, siswa dididik

untuk bertanggung jawab, dibiasakan berlaku setia kawan terhadap sesama siswa, dan berlatih berorganisasi.

3. Jenis Usaha Koperasi Sekolah

Sebagai usaha yang bergerak di lingkungan sekolah, koperasi sekolah membuat berbagai jenis usaha yang berhubungan dengan kegiatan di sekolah. Kegiatan di sekolah yang utama adalah proses belajar mengajar. Oleh karena itu, koperasi sekolah menyediakan berbagai kebutuhan untuk memperlancar proses belajar mengajar. Usaha yang dilakukan koperasi sekolah sebagai berikut.

Kantin Sekolah

Kantin sekolah adalah warung tempat menjual makanan dan minuman yang berada di lingkungan sekolah. Kantin sekolah dikelola oleh pihak sekolah, koperasi sekolah atau pun pihak lain yang bekerja sama atau sudah mendapatkan izin dari pihak sekolah. Pada waktu istirahat, biasanya siswa banyak membeli aneka makanan dan minuman di kantin sekolah. Kantin sekolah tidak menyediakan barang dagangan yang berupa perlengkapan sekolah. Jumlah kantin pada setiap sekolah berbeda-beda. Ada sekolah yang

mempunyai satu kantin dan ada pula sekolah yang mempunyai lebih dari satu kantin. Kantin sekolah di SD biasanya dikelola oleh penjaga sekolah atau istri dari penjaga sekolah tersebut.

2. Karakteristik Materi

Bidang kajian pada penelitian ini mengidentifikasi kegiatan jual beli. Berdasarkan kegiatannya Jual Beli dapat dilakukan di Pasar nyata, pasar Tidak nyata yang terdapat pada Program semester 2.

a. Standar Kompetensi (SK)

Standar Kompetensi (SK) merupakan kualifikasi kemampuan minimal peserta didik yang menggambarkan penguasaan sikap, Pengetahuan dan keterampilan yang diharapkan dicapai pada setiap tingkat atau semester. Standar kompetensi terdiri atas sejumlah kompetensi dasar sebagai acuan buku yang harus dicapai dan berlaku secara Rasional (Rusman, 2009).

Adapun Standar Kompetensi pada kajian materi ini yaitu:

2.Memahami jenis pekerjaan dan penggunaan uang.

b. Kompetensi Dasar (KD)

Kompetensi Dasar (KD) merupakan sejumlah kemampuan yang harus dikuasai siswa dalam mata pelajaran tertentu sebagai rujukan penyusun indikator kompetensi (Mulyasa, 2007).

Berdasarkan Standar Kompetensi Dasar pada kajian materi ini yaitu:

2.3 Memahami kegiatan jual beli di lingkungan rumah dan sekolah

c. Abstrak Konkret Materi

Sifat materi berupa prosedur yaitu langkah-langkah mengerjakan sesuatu dengan prosedur aturan tertentu mengenai materi yang berkaitan dengan bagaimana melakukan sesuatu.

Berdasarkan pemaparan diatas maka materi kegiatan jual beli termasuk kedalam kegiatan fakta. Berupa fakta merupakan pembelajaran yang memberikan pengalaman langsung kepada siswa melalui praktek dan percobaan sehingga siswa akan menemukan sendiri informasi yang

sedang diajarkan dan mengeluarkan pendapatnya sehingga rasa ingin tahu siswa muncul dan mengerti tentang materi yang diajarkan.

3. Bahan Dan Media

a. Hakikat Media Pembelajaran

Media dalam proses pembelajaran sangatlah penting, dikarenakan media dapat membantu kita dalam melaksanakan pembelajaran yang diharapkan. Media juga bisa menjadi titik focus siswa dan menarik perhatian siswa, oleh karena itu media pembelajaran sangat berguna dan penting dalam melaksanakan proses pembelajaran.

Menurut Anderson (1987) Bahwa:

Media dapat dibagi dalam dua kategori, yaitu alat bantu pembelajaran (instructional aids) dan media pembelajaran (instructional media). Alat bantu pembelajaran atau alat untuk membantu guru (pendidik) dalam memperjelas materi (pesan) yang akan disampaikan. Oleh karena itu alat bantu pembelajaran disebut juga alat bantu mengajar (teaching aids). Misalnya OHP/OHT, film bingkai (slide) foto, peta, poster, grafik, flip chart, model benda sebenarnya dan sampai kepada lingkungan belajar yang dimanfaatkan untuk memperjelas materi pembelajaran.

Jadi, media merupakan alat perantara yang diciptakan untuk menyalurkan pesandengan tujuan agar pemakai dapat lebih mudah dalam mencapai suatu tujuan Pembelajaran yang akan dicapai.

b. Jenis-jenis Media

Menurut Rudi Brets dalam buku Media Pembelajaran (2008 : 52)

membagi media berdasarkan indera yang terlibat yaitu :

- a. Media audio
Media audio yaitu media yang hanya melibatkan indera pendengaran dan hanya mampu memanipulasi kemampuan suara semata. Dilihat dari sifat pesan yang diterimanya media audio ini menerima pesan verbal dan non- verbal. Pesan verbal audio yakni bahasa lisan atau kata-kata, dan pesan non-verbal audio adalah seperti bunyi-bunyian dan vokalisasi, seperti gerutuan, gumam, musik, dan lain-lain. Media Visual
- b. Media Visual yaitu media yang hanya melibatkan indera penglihatan. termasuk dalam jenis media ini adalah media cetak-verbal, media cetak-grafis, dan media visual non-cetak. Pertama ,media visual-verbal adalah media visual yang memuat pesan verbal (pesan linguistic berbentuk tulisan). Kedua, media Visual non-verbal-Grafis adalah media visual yang memuat pesan non-Verbal yakni berupa simbol-simbol visual atau unsur-Unsure grafis , seperti gambar (sketsa, lukisan dan foto) , grafik, diagram, bagan, dan peta. Ketiga, media visual non-Verbal tiga dimensi adalah media visual yang memiliki tiga dimensi,berupa model, seperti miniatur, mock up, specimen, dan diorama.

a. Manfaat media

Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2002:2), mengemukakan

bahwa:

Manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa yaitu:

- 1.Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2.Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa sehingga

memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.

3. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar pada setiap jam pelajaran.

4. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan mendemonstrasikan, memamerkan.

b. Media yang Digunakan

Pada penelitian ini peneliti menggunakan media yang konkrit atau nyata yang ada di kegiatan jual beli tersebut. Contohnya makanan, sayuran, buah-buahan alat tulis, uang mainan dan sebagainya yang mencakup Materi Kegiatan Jual Beli, maupun itu dipasar, Koperasi sekolah dll.

Berdasarkan perubahan perilaku hasil belajar siswa, maka bahan dan media yang sesuai dengan materi Jual Beli untuk mendorong siswa aktif dan menumbuhkan rasa ingin tahu siswa dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung, siswa mencari tau sendiri dan menemukan kegiatan apa saja yang ada di Materi Kegiatan Jual Beli, sesuai dengan media yang diberikan oleh guru kepada siswa.

Untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa sehingga pembelajaran tidak

monoton dan siswa mampu mencari tahu apa kegiatan yang ada di Materi Jual Beli.

4. Strategi Pembelajaran

Pada Penelitian ini. Peneliti tidak hanya menggunakan model pembelajaran saja, tetapi untuk menunjang terselenggaranya penelitian yang sempurna maka penelitian juga menggunakan strategi pembelajaran.

a. Pengertian Strategi Pembelajaran

Secara umum strategi dapat diartikan sebagai suatu garis-garis besar untuk bertindak dalam usaha mencapai sasaran yang telah ditentukan. Dihubungkan dengan belajar mengajar, strategi juga bisa diartikan sebagai pola-pola umum kegiatan guru dan anak didik dalam perwujudan kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang ingin dicapai.

Wina Sanjaya (2006) Mengatakan Bahwa Strategi Pembelajaran merupakan rencana tindakan (rangkaiian kegiatan) termasuk penggunaan metode dan pemanfaatan berbagai sumber daya/kekuatan dalam pembelajaran

Strategi pembelajaran dalam pembelajaran sangat berperan penting karena untuk melakukan suatu pembelajaran kita mempunyai strategi agar tercapainya suatu pembelajaran.

Kozma (Hamruni,2006:8) berpendapat Bahwa Strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai setiap kegiatan yang dipilih, yaitu yang dapat memberikan fasilitas atau bantuan kepada peserta didik menuju tercapainya tujuan pembelajaran tertentu Tercapainya tujuan pembelajaran tertentu.

b. Strategi Pembelajaran IPS Kegiatan Jual beli

- 1) Strategi Pembelajaran langsung, dimana guru merupakan pemeran utama dalam menyampaikan materi ajar kepada siswa sehingga guru harus aktif memberikan materi secara langsung.
- 2) Strategi pembelajaran tidak langsung yang lebih dipusatkan kepada siswa, sedangkan guru hanya sebagai fasilitator yang bertugas mengelola lingkungan belajar yang kondusif selama pembelajaran berlangsung.
- 3) Strategi pembelajaran interaktif yaitu strategi pembelajaran yang menekankan komunikasi antara siswa dengan siswa lainnya maupun siswa dengan guru melalui kegiatan diskusi untuk memecahkan masalah.
- 4) Bahan ajar yang digunakan tentu saja diperlukan satu rancangan yang baik agar setelah selesai melihat sebuah atau serangkaian bahan ajar dapat melakukan sesuatu yang pada akhirnya menguasai satu atau lebih KD.

Materi Pembelajaran IPS Materi Kegiatan Jual beli akan menggunakan berbagai media yang berkaitan dengan Kegiatan Jual beli yang memacu Rasa Ingin Tahu Siswa tumbuh.

5. Sistem Evaluasi

Berdasarkan penggunaan system Evaluasi Pada penelitian tindakan Kelas (PTK) tujuan pembelajaran yang dicapai akan efektif dan efisien. Evaluasi pembelajaran yang digunakan peneliti, kemudian dirinci sebagai berikut:

a. Pengertian Evaluasi

Setiap orang yang melakukan suatu kegiatan akan selalu ingin tahu hasil dari kegiatan yang dilakukannya. Sering pula orang yang melakukan kegiatan tersebut berkeinginan untuk mengetahui baik atau buruk kegiatan yang dilakukannya. Guru merupakan salah satu orang yang terlibat di dalam kegiatan pembelajaran, dan sudah tentu mereka ingin mengetahui hasil kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. Untuk menyediakan informasi tentang baik atau buruk proses dan hasil pembelajaran, maka seorang guru harus menyelenggarakan evaluasi.

Undang-Undang No.20/2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I Pasal 1 ayat 21 dijelaskan bahwa: “evaluasi pendidikan adalah kegiatan pengendalian, penjaminan, dan penetapan mutu pendidikan terhadap berbagai komponen pendidikan pada setiap jalur,

jenjang, dan jenis pendidikan sebagai bentuk pertanggung jawaban penyelenggaraan pendidikan”.

b. Tujuan Evaluasi

Berdasarkan pengertian evaluasi maka tujuan yang hendak dicapai diantaranya, untuk mengetahui taraf efisiensi pendekatan yang digunakan oleh guru. Mengetahui seberapa jauh hasil yang telah dicapai dalam proses pembelajaran, untuk mengetahui apakah materi yang dipelajari dapat dilanjutkan dengan materi yang baru, dan untuk mengetahui efektivitas proses pembelajaran yang dilaksanakan.

Depdiknas (2003 : 6) mengemukakan Bahwa:

Tujuan evaluasi pembelajaran adalah untuk (a) melihat produktivitas dan efektivitas kegiatan belajar-mengajar, (b) memperbaiki dan menyempurnakan kegiatan guru, (c) memperbaiki, menyempurnakan dan mengembangkan program belajar-mengajar, (d) mengetahui kesulitan-kesulitan apa yang dihadapi oleh siswa selama kegiatan belajar dan mencari jalan keluarnya, dan (e) menempatkan siswa dalam situasi belajar-mengajar yang tepat sesuai dengan kemampuannya.

Tujuan Evaluasi dalam pembelajaran IPS pada materi Kegiatan Jual Beli diantaranya untuk memperoleh data partisipasi dan hasil belajar siswa melalui nilai yang diperoleh siswa dengan pencapaian KKM 70. Untuk memperoleh data apakah dengan Strategi dan Model yang digunakan siswa mampu mencapai KKM yang diharapkan tersebut, serta untuk mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran

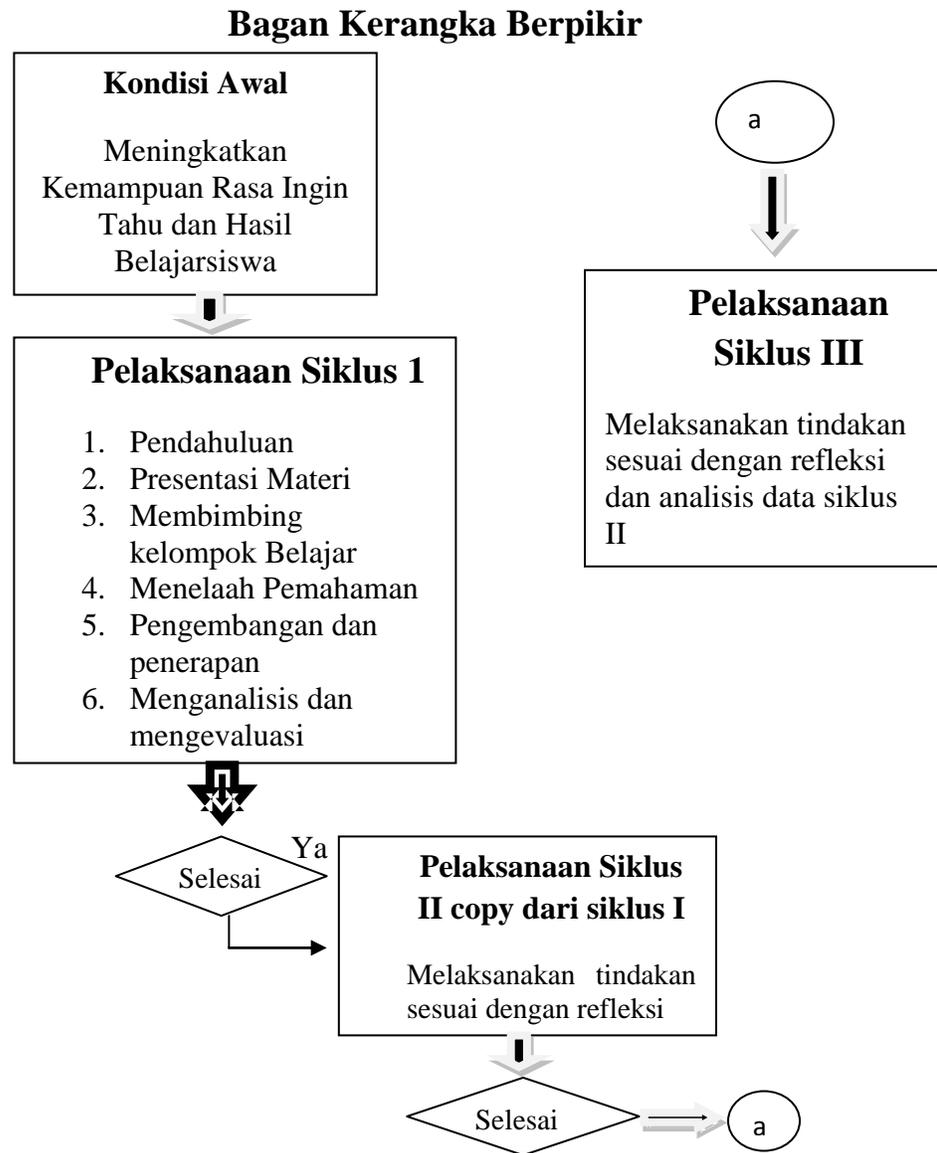
yang dilaksanakan guru didalam kelas dengan menggunakan model pembelajaran dan strategi pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya.

C. KERANGKA BERPIKIR

Pendidikan pada dasarnya suatu proses untuk membantu manusia dalam mengembangkan dirinya, sehingga mampu menghadapi segala perubahan dan permasalahan dengan sikap terbuka serta pendekatan-pendekatan yang kreatif tanpa harus kehilangan identitas dirinya. Sekolah merupakan bagian dari sistem pendidikan formal yang mempunyai aturan-aturan jelas.

Masalahnya Dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) kurangnya rasa ingin tahu dan hasil belajar siswa terhadap pelajaran IPS. Hal ini disebabkan oleh beberapa hal: Mungkin karena kurangnya bimbingan dari orangtua atau siswa tersebut malas. Siswa mungkin tidak mengerti pelajaran atau materi yang disampaikan pada pelajaran IPS. Solusinya Penggunaan model pembelajaran Discovery Learning ini tepat digunakan untuk siswa kelas III Sekolah Dasar pada Mata Pelajaran “ IPS Materi Jual Beli” dengan membelajarkan kepekaan siswa terhadap permasalahan yang ada di sekitarnya melalui analisis contoh-contoh berupa gambar-gambar/foto/kasus yang bermuatan masalah. Siswa diarahkan untuk mengidentifikasi masalah. Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang Adapun kerangka berpikir penelitian ini tersaji dalam Gambar 2.1

Gambar 2.1



dalam Dadang Iskandar(2015) Hlm 68 Oleh Tia Kurnia(2016).

Upaya peningkatan hasil belajar dan rasa ingin tahu siswa tidak terlepas dari factor yang mempengaruhinya. Dalam hal ini, diperlukan guru kreatif yang dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan disukai oleh peserta didik.