

BAB II

KAJIAN TEORI

A. KAJIAN TEORI

1. Belajar

a. Definisi Belajar

Pengertian Belajar menurut Morgan (1978) dalam Syaiful Sagala (2004, h. 13) adalah setiap perubahan yang relatif menetap dalam tingkah laku yang terjadi sebagai suatu hasil dari latihan atau pengalaman.

Pengertian Belajar lainnya menurut Gagne (1984) dalam Syaiful Sagala (2004, h. 13) yaitu belajar adalah sebagai suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat dari pengalaman.

Menurut Skinner (1958) dalam Syaiful Sagala (2004, h. 14) Pengertian belajar adalah suatu proses adaptasi atau penyesuaian tingkah laku yang berlangsung secara progressif.

Menurut Hamalik (2003) dalam Ahmad Susanto (2013, h.3) menjelaskan bahwa belajar adalah memodifikasi atau memperteguh perilaku melalui pengalaman.

Definisi belajar menurut Thorndike dalam Asri (2005, h. 21) yaitu belajar adalah proses interaksi antara stimulus dan respon

Berdasarkan beberapa teori tersebut dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses yang menjadikan perubahan pada diri individu secara progressif sebagai suatu hasil dari latihan atau pengalaman.

b. Ciri-Ciri Belajar

Belajar dapat dikatakan belajar jika memiliki ciri – ciri, adapun ciri-ciri belajar menurut Dimiyati dan Mudjiono dalam Syaiful Sagala (2004, h. 52) dapat di uraikan sebagai berikut:

- a) Unsur pelaku, siswa yang bertindak belajar atau pebelajar
- b) Unsur Tujuan, memperoleh hasil dan pengalaman hidup
- c) Unsur proses, terjadi internal pada diri pebelajar
- 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 pebelajar dapat mempertinggi martabat pribadi
- i) Unsur hasil, hasil belajar dampak pengajaran dan pengiring

c. Tujuan Belajar

Menurut Nanang dan Cucu dalam bukunya (2009, h. 20) Belajar pada hakekatnya merupakan proses kegiatan secara berkelanjutan dalam rangka perubahan perilaku peserta didik secara konstruktif. Jadi tujuan dari belajar adalah untuk merubah perilaku peserta didik secara konstruktif atau dilakukan

dengan pembinaan dan bimbingan., yang sejalan dengan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 yang menyatakan :

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, dan akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negara.

2. Pembelajaran

a. Definisi Pembelajaran

Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, yaitu hubungan antara mengajar yang dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, dengan belajar dilakukan oleh peserta didik atau murid.

Pengertian pembelajaran menurut Corey (1986:195) dalam Syaiful Sagala (2004, h. 61) adalah suatu proses dimana lingkungan seseorang secara disengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi-kondisi khusus atau menghasilkan respons terhadap situasi tertentu.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (1999:297) dalam Syaiful sagala (2004, h. 62) pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional. Untuk membuat siswa belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar.

UUSPN No. 20 tahun 2003 dalam Susanto (2013, h. 19) menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Kesimpulan dari beberapa pendapat para ahli tersebut bahwa pembelajaran adalah suatu proses interaksi antara pendidik dan peserta didik yang terprogram dengan melibatkan sumber belajar sehingga dapat menghasilkan respon terhadap situasi tertentu.

b. Ciri-Ciri Pembelajaran

Ciri atau karakteristik dari pembelajaran menurut Syaiful Sagala dalam bukunya (2004, h. 63) ada 2 yaitu :

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

c. Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran menurut Syaiful Sagala dalam bukunya (2004, h. 68) pada prinsipnya ada 2 macam yaitu

1. Tujuan jangka panjang atau yang dinamakan tujuan terminal, tujuan ini biasanya merupakan jawaban atas masalah atau kebutuhan yang telah diketahui berdasarkan analisis sebelumnya.
2. Tujuan jangka pendek atau biasa disebut tujuan instruksional khusus, tujuan ini merupakan hasil pemecahan atau operasionalisasi dari tujuan terminal yang disusun secara hierarkis dalam upaya pencapaian tujuan terminal.

3. Model Pembelajaran

a. Definisi Model Pembelajaran

Model pembelajaran diartikan sebagai prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar. Dapat juga diartikan suatu pendekatan yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Menurut Syaiful Sagala dalam bukunya (204, h. 176) mengemukakan pendapat bahwa:

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

Menurut Rohmalina dalam bukunya (2015, h. 214) mengemukakan bahwa “model pembelajaran adalah alat bantu untuk mendeskripsikan suatu benda atau contoh agar mempermudah guru dalam menjelaskan objek dalam proses pembelajaran”

Kesimpulan dari pendapat tersebut yaitu bahwa model pembelajaran lebih terfokus pada upaya mengaktifkan siswa lebih banyak dibandingkan guru namun tetap dalam ruang lingkup pembelajaran satu tema tertentu yang jelas dapat mencapai tujuan pada saat tertentu tersebut dengan pembuktian indikator-indikator tertentu pula.

Penggunaan model pembelajaran yang tepat bertujuan untuk mendorong tumbuhnya rasa senang siswa terhadap pelajaran, menumbuhkan dan meningkatkan motivasi dalam mengerjakan tugas, memberikan kemudahan bagi siswa untuk memahami pelajaran sehingga memungkinkan siswa mencapai prestasi belajar yang lebih baik.

Melalui model pembelajaran guru dapat membantu peserta didik mendapatkan informasi, ide, keterampilan, cara berpikir, dan mengekspresikan ide. Model pembelajaran berfungsi pula sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para guru dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar.

Penggunaan model pembelajaran yang tepat dapat mendorong tumbuhnya rasa senang siswa terhadap pelajaran, menumbuhkan dan meningkatkan motivasi serta rasa percaya diri dalam mengerjakan tugas, memberikan kemudahan bagi siswa untuk memahami pelajaran sehingga memungkinkan siswa mencapai prestasi belajar yang baik.

Model pembelajaran juga dapat dimaknai sebagai perangkat rencana atau pola yang dapat di pergunakan untuk merancang bahan-bahan pembelajaran serta membimbing aktivitas pembelajaran dikelas atau tempat-tempat lain yang melaksanakan aktivitas-aktivitas pembelajaran.

Keberhasilan proses pembelajaran tidak terlepas dari kemampuan guru mengembangkan model pembelajaran yang berorientasi pada peningkatan intensitas keterlibatan siswa secara efektif di dalam proses pembelajaran. Pengembangan model pembelajaran yang tepat pada dasarnya bertujuan untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang memungkinkan siswa dapat belajar secara aktif dan menyenangkan sehingga siswa dapat meraih hasil belajar dan prestasi yang optimal.

Mengembangkan model pembelajaran yang efektif dalam pelaksanaannya setiap guru harus memiliki pengetahuan yang memadai berkenaan dengan konsep dan cara-cara pengimplementasian model pembelajaran tersebut. Model pembelajaran yang efektif memiliki keterkaitan dengan tingkat pemahaman guru terhadap perkembangan dan kondisi siswa-siswa di kelas.

Demikian juga pentingnya pemahaman guru terhadap sarana dan fasilitas sekolah yang tersedia, kondisi kelas dan beberapa faktor lain yang terkait dengan pembelajaran. Tanpa pemahaman terhadap berbagai kondisi ini, model yang dikembangkan guru cenderung tidak dapat meningkatkan peran siswa secara optimal dalam pembelajaran dan pada akhirnya tidak dapat member sumbangan yang besar terhadap pencapaian hasil belajar siswa.

b. Macam-macam Model Pembelajaran

Berikut ini adalah beberapa macam model pembelajaran dan langkahnya menurut Nanang dan Cucu (2012, h. 41)

1. Model Pembelajaran *Examlpe non Example*

Menurut Nanang dan Cucu (2012, h 41) berikut ini adalah langkah model pembelajaran *Example non Example*, yaitu :

- a. Guru mempersiapkan gambar-gambar sesuai dengan tujuan pembelajaran
- b. Guru menempelkan gambar di papan atau ditayangkan melalui OHP
- c. Guru memberi petunjuk dan memberi kesempatan pada siswa untuk memperhatikan/menganalisa gambar
- d. Melalui diskusi kelompok 2-3 orang siswa, hasil diskusi dari analisa gambar tersebut dicatat pada kertas
- e. Tiap kelompok diberi kesempatan membacakan hasil diskusinya
- f. Mulai dari komentar/hasil diskusi siswa, guru mulai menjelaskan materi sesuai tujuan yang ingin dicapai
- g. Kesimpulan

2. Model Pembelajaran *Picture and Picture*

Model Pembelajaran *Picture and Picture* menurut Nanang dan Cucu (2012, h. 42) memiliki langkah sebagai berikut :

- a. Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai lalu menyajikan materi sebagai pengantar.
- b. Guru menunjukkan/memperlihatkan gambar-gambar kegiatan berkaitan dengan materi.
- c. Guru menunjuk siswa secara bergantian memasang/mengurutkan gambar-gambar menjadi urutan yang logis.
- d. Guru menanyakan alasan/dasar pemikiran urutan gambar tersebut.
- e. Dari urutan gambar tersebut guru memulai menanamkan konsep/materi sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai.
- f. Kesimpulan/rangkuman

3. Model Pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT)

Model Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT, Pembelajaran kooperatif merupakan strategi pembelajaran yang mengutamakan adanya kerjasama antar siswa dalam kelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran. Berikut ini adalah langkah pembelajarannya menurut Nanang dan Cucu (2012, h.42) yaitu :

a. Pembentukan kelompok

Guru membagi para siswa menjadi beberapa kelompok. Guru memberi nomor kepada setiap siswa dalam kelompok dan nama kelompok yang berbeda. Kelompok yang dibentuk merupakan percampuran yang dilihat dari latar belakang yang berbeda. Selain itu, dalam pembentukan kelompok digunakan nilai tes awal (pre-test) sebagai dasar dalam menentukan masing-masing kelompok.

b. Tiap kelompok harus memiliki buku paket atau buku panduan agar memudahkan siswa dalam menyelesaikan LKS atau masalah yang diberikan oleh guru.

c. Diskusi masalah

Guru membagikan LKS kepada setiap siswa sebagai bahan yang akan dipelajari.

d. Memanggil nomor anggota atau pemberian jawaban

Guru menyebut satu nomor dan para siswa dari tiap kelompok dengan

nomor yang sama mengangkat tangan dan menyiapkan jawaban kepada siswa di kelas.

e. Memberi kesimpulan

Guru bersama siswa menyimpulkan jawaban akhir dari semua pertanyaan yang berhubungan dengan materi yang disajikan.

4. Model Pembelajaran Berbasis Masalah

Pembelajaran berbasis masalah menjelaskan bahwa belajar terjadi dari aksi siswa, dan pendidik hanya berperan dalam memfasilitasi terjadinya aktivitas konstruksi pengetahuan oleh pembelajar. Menurut Nanang dan Cucu (2012, h. 44) Langkah-langkahnya :

- a. mengidentifikasi masalah,
- b. mengumpulkan data,
- c. menganalisis data,
- d. memecahkan masalah berdasarkan pada data yang ada dan analisisnya,
- e. memilih cara untuk memecahkan masalah,
- f. merencanakan penerapan pemecahan masalah,
- g. melakukan ujicoba terhadap rencana yang ditetapkan, dan
- h. melakukan tindakan (*action*) untuk memecahkan masalah

5. Model Pembelajaran *Mind Mapping*

Mind mapping bentuknya seperti peta sebuah jalan di kota yang mempunyai banyak cabang, sangat baik digunakan untuk pengetahuan

awal peserta didik atau untuk menemukan alternatif jawaban. Menurut Nanang dan Cucu (2012, h. 45) langkah-langkahnya adalah sebagai berikut :

- a. Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai.
- b. Guru mengemukakan permasalahan yang akan di bahas.
- c. Lalu bentuklah kelompok berpasangan dua orang dan minta siswa untuk menyiapkan tanggapan dari masalah yang dikemukakan oleh guru.
- d. Menugaskan siswa secara bergiliran/diacak menyampaikan hasil wawancaranya dengan teman pasangannya. Sampai sebagian siswa sudah menyampaikan hasil wawancaranya.
- e. Guru mengulangi/menjelaskan kembali materi yang kiranya belum dipahami siswa.
- f. Kesimpulan/penutup.

6. Model Pembelajaran Tipe *Think Pair Share* (TPS)

Think Pair Share merupakan suatu cara yang efektif untuk membuat variasi suasana pola diskusi kelas menurut Nanang dan Cucu (2012, h. 46) langkahnya adalah sebagai berikut :

- a. Guru menyampaikan inti materi dan kompetensi yang ingin dicapai.
- b. Siswa diminta untuk berfikir tentang materi/permasalahan yang disampaikan guru.
- c. Siswa diminta berpasangan dengan teman sebelahnya (kelompok 2 orang) dan mengutarakan hasil pemikiran masing-masing.
- d. Guru memimpin pleno kecil diskusi, tiap kelompok mengemukakan hasil diskusinya.

- e. Berawal dari kegiatan tersebut, Guru mengarahkan pembicaraan pada pokok permasalahan dan menambah materi yang belum diungkapkan para siswa.
- f. Guru memberikan kesimpulan.
- g. Penutup

7. Model Pembelajaran *Role Playing*

Role Playing adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa melalui pemeranan suatu tokoh. Menurut Nanang dan Cucu (2012, h. 47) langkah-langkah nya :

- a. Guru menyiapkan scenario pembelajaran
- b. Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario tersebut
- c. Pembentukan kelompok siswa
- d. Penyampaian kompetensi
- e. Menunjuk siswa untuk melakonkan skenario yang telah dipelajarinya.
Kelompok siswa membahas peran yang dilakukan oleh pelakon
- f. Presentasi hasil kelompok
- g. Bimbingan penyimpulan dan refleksi.

8. Model Pembelajaran *Group Investigation*

Group Investigation merupakan salah satu bentuk model pembelajaran kooperatif dimana siswa mencari sendiri materi (informasi) pelajaran yang akan dipelajari melalui bahan-bahan yang tersedia. Menurut Nanang dan Cucu (2012, h. 48) langkahnya sebagai berikut :

- a. Guru membagi kelas dalam beberapa kelompok heterogen.

- b. Guru menjelaskan maksud pembelajaran dan tugas kelompok.
- c. Guru memanggil ketua-ketua kelompok untuk mengambil satu materi tugas yang berbeda.
- d. Masing-masing kelompok secara kooperatif membahas materi yang berisi materi temuan.
- e. Setelah selesai diskusi kelompok, masing-masing juru bicara menyampaikan hasil pembahasannya.
- f. Guru memberikan penjelasan singkat sekaligus memberi kesimpulan.
- g. Evaluasi.
- h. Penutup.

9. Model Pembelajaran *Snowball Throwing*

Snowball Throwing yang menurut asal katanya berarti ‘bola salju bergulir’ dapat diartikan sebagai model pembelajaran dengan menggunakan bola pertanyaan dari kertas yang digulung bulat berbentuk bola kemudian dilemparkan secara bergiliran di antara sesama anggota kelompok. Menurut Nanang dan Cucu (2012, h. 49) langkah-langkahnya :

- a. Guru menyampaikan materi yang akan disajikan.
- b. Guru membentuk kelompok-kelompok dan memanggil masing-masing ketua kelompok untuk memberikan penjelasan tentang materi.
- c. Masing-masing ketua kelompok kembali ke kelompoknya masing-masing, kemudian menjelaskan materi yang disampaikan oleh guru kepada temannya.
- d. Kemudian masing-masing siswa diberikan satu lembar kerja untuk menuliskan pertanyaan apa saja yang menyangkut materi yang sudah dijelaskan oleh ketua kelompok.

- e. Kemudian kertas tersebut dibuat seperti bola dan dilempar dari satu siswa ke siswa yang lain selama kurang lebih 5 menit.
- f. Setelah siswa mendapat satu bola / satu pertanyaan diberikan kesempatan kepada siswa untuk menjawab pertanyaan yang tertulis dalam kertas berbentuk bola tersebut secara bergantian.
- g. Guru memberikan kesimpulan.
- h. Evaluasi.

10. Model Pembelajaran *Student Facilitator and Explaining*

Model Pembelajaran *Student Facilitator and Explaining* merupakan model pembelajaran dimana siswa belajar mempresentasikan ide/pendapat pada siswa lainnya. Menurut Nanang dan Cucu (2012, h. 50) langkah pembelajarannya yaitu :

- a. Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai/KD.
- b. Guru mendemonstrasikan/menyajikan garis-garis besar materi pembelajaran.
- c. Memberikan kesempatan siswa untuk menjelaskan kepada siswa lainnya, misalnya melalui bagan/peta konsep. Hal ini bisa dilakukan secara bergiliran
- d. Guru menyimpulkan ide/pendapat dari siswa.
- e. Guru menerangkan semua materi yang disajikan saat itu.
- f. Penutup

11. Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Model pembelajaran *Discovery Learning* adalah model yang menerapkan teori belajar yang didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang terjadi bila pelajar tidak disajikan dengan pelajaran dalam bentuk finalnya, tetapi diharapkan mengorganisasi sendiri atau menemukan sendiri. Menurut Takdir Ilahi berikut ini adalah langkahnya :

Langkah-langkah

- a. Adanya masalah yang akan diteliti
- b. Sesuai dengan tingkat kemampuan kognitif anak didik
- c. Konsep atau prinsip yang ditemukan harus ditulis secara jelas
- d. Harus tersedia alat atau bahan yang diperlukan
- e. Suasana kelas harus diatur sedemikian rupa
- f. Guru memberikan kesempatan anak didik untuk mengumpulkan data dan guru harus memberikan jawaban yang jelas dari tiap pertanyaan siswa.

3. Model Pembelajaran *Discovery Learning*

a. Definisi

Model *Discovery Learning* adalah teori belajar yang didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang terjadi bila pelajar tidak disajikan dengan pelajaran dalam bentuk finalnya, tetapi diharapkan mengorganisasi sendiri.

Menurut Oemar Hamalik dalam Takdir Illahi (2012, h. 29) menyatakan bahwa *Discovery* adalah proses pembelajaran yang menitikberatkan pada mental intelektual anak didik dalam memecahkan berbagai persoalan yang di hadapi, sehingga menemukan suatu konsep atau generalisasi yang dapat diterapkan di lapangan.

Menurut Muhammad Takdir Illahi dalam bukuinya (2012, h. 33) mengatakan “*Discovery Learning* merupakan salah satu metode yang memungkinkan para anak didik terlibat langsung dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga mampu menggunakan proses mentalnya untuk menemukan suatu konsep atau teori yang sedang di pelajari”

Kesimpulan dari beberapa pendapat para ahli diatas yaitu bahwa model pembelajaran *Discovery Learning* adalah model pembelajaran yang membimbing peserta didik untuk menemukan sendiri suatu konsep yang sedang di pelajari secara mandiri dan menerapkannya dilapangan.

b. Karakteristik Model *Discovery Learning*

Ciri utama belajar menemukan 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 Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Menurut Takdir Illahi dalam bukunya (2012, h. 82) pembahasan mengenai langkah-langkah dan prosedur pembelajaran begitu penting, mengingat pembelajaran *Discovery Learning* membutuhkan pemahaman secara substansial dan integral. Oleh karena itu, langkah-langkah pokok yang harus dilalui terlebih dahulu, diantaranya yaitu :

1. Adanya masalah yang akan diteliti
Setiap strategi yang diterapkan pasti memerlukan analisis persoalan mengenai topik pembahasan yang sedang diperbincangkan. Dari persoalan itu, kita dapat mencari pemecahan masalah secara keseluruhan.
2. Sesuai dengan tingkat kemampuan kognitif anak didik
Untuk dapat memahami konsep model pembelajaran *Discovery Learning*, tidak sekedar berbekal kemampuan fisik saja yang dibutuhkan, akan tetapi juga tingkat pengetahuan para anak didik terhadap materi yang disajikan. Tingkat pengetahuan mereka dalam memahami pelajaran, pada gilirannya menjadi langkah pramodial dalam pelaksanaan *Discovery Learning* secara komprehensif.
3. Konsep atau prinsip yang ditemukan harus ditulis secara jelas
Setiap persoalan yang disajikan dalam penerapan *Discovery Learning*, semestinya diupayakan dalam kerangka yang jelas. Hal ini dimaksudkan agar penerapan *Discovery Learning* dapat berjalan sesuai dengan kebutuhan kita.
4. Harus tersedia alat atau bahan yang diperlukan
Penerapan *Discovery Learning* yang diterapkan disekolah, pada dasarnya membutuhkan alat atau bahan yang sesuai dengan tingkat kebutuhan anak didik. Alat atau bahan tersebut bisa berupa media pembelajaran yang berbentuk audio visual atau media lainnya. Semua alat dan bahan yang digunakan dalam penerapan *Discovery Learning* bertujuan mempermudah pemahaman mereka dalam mengaplikasikan setiap strategi pembelajaran yang diterapkan dalam proses pembelajaran.
5. Suasana kelas harus diatur sedemikian rupa
Susasana kelas yang mendukung akan mempermudah keterlibatan arus berpikir anak didik dalam kegiatan belajar-mengajar. Dalam penerapan model *Discovery Learning*, suasana kelas yang kondusif sangat

membantu terhadap iklim pembelajaran yang menyenangkan, sehingga termotivasi untuk mengikuti materi pembelajaran *Discovery Learning*.

6. Guru memberikan kesempatan anak didik untuk mengumpulkan data, langkah ini sangat penting bagi proses pengetahuan anak didik dalam menerima materi yang diberikan guru. Dengan begitu kesempatan mereka untuk mengumpulkan data akan semakin mempermudah pemahaman pembelajaran *Discovery Learning*, karena secara faktual mereka akan memperoleh pengetahuan baru.
7. Harus dapat memberikan jawaban secara tepat sesuai dengan data yang diperlukan anak didik

Langkah-langkah penerapan *Discovery Learning* tersebut setidaknya memiliki cakupan yang sangat luas. Dengan langkah-langkah yang ditawarkan tersebut, secara tidak langsung para anak didik akan menemukan data dan informasi yang dibutuhkan berkaitan dengan proses pembelajaran. Mereka yang mampu menerapkan pembelajaran *Discovery Learning*, berarti telah menguasai aspek kognitif secara matang, sehingga akan mampu menerapkannya dalam kehidupan nyata.

Kesimpulan dari pendapat diatas bahwa langkah-langkah model pembelajaran *Discovery Learning* yaitu harus adanya masalah, harus sesuai dengan tingkat kemampuan siswa, konsep atau prinsip yang ditemukan harus ditulis secara jelas, harus adanya alat dan bahan yang diperlukan, suasana kelas harus kondusif, guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengumpulkan data, guru harus dapat memberikan jawaban secara tepat sesuai dengan data yang diperlukan peserta didik.

Adapun dijelaskan pula prosedur pembelajarannya menurut Takdir Illahi dalam bukunya (2012, h. 86) model *Discovery Learning* adalah sebagai berikut :

1) Stimulation (Stimulasi/Pemberian Rangsangan)

Pertama-tama pada tahap ini siswa dihadapkan pada sesuatu yang menimbulkan tanda tanya, kemudian dilanjutkan untuk tidak memberi generalisasi, agar timbul keinginan untuk menyelidiki sendiri. Di samping itu guru dapat memulai kegiatan PBM dengan mengajukan pertanyaan, anjuran membaca buku, dan aktivitas belajar lainnya yang mengarah pada persiapan pemecahan masalah.

2) Problem Statement (Pernyataan/Identifikasi Masalah)

Setelah dilakukan stimulasi 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) . Permasalahan yang dipilih itu selanjutnya harus dirumuskan dalam bentuk pertanyaan, atau hipotesis, yakni pernyataan sebagai jawaban sementara atas pertanyaan yang diajukan. Memberikan kesempatan siswa untuk mengidentifikasi dan menganalisis permasalahan yang mereka hadapi, merupakan teknik yang berguna dalam membangun siswa agar mereka terbiasa untuk menemukan suatu masalah.

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. Pada tahap ini berfungsi untuk menjawab pertanyaan atau membuktikan benar tidaknya hipotesis. Dengan demikian siswa diberi kesempatan untuk mengumpulkan (collection) berbagai informasi yang relevan, membaca literatur, mengamati objek, wawancara dengan narasumber, melakukan uji coba sendiri dan sebagainya. 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 dimiliki.

4) Data Processing (Pengolahan Data)

Semua informasi hasil bacaan, wawancara, observasi, dan sebagainya, semuanya diolah, diacak, diklasifikasikan, ditabulasi, bahkan bila perlu dihitung dengan cara tertentu serta ditafsirkan pada tingkat kepercayaan tertentu. Data processing disebut juga dengan pengkodean/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 (Pembuktian)

Tahap ini siswa melakukan pemeriksaan secara cermat untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis yang ditetapkan tadi dengan

temuan alternatif, dihubungkan dengan hasil data processing. 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. 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.

6) Generalization (Menarik Kesimpulan/Generalisasi)

Tahap generalisasi/ 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. Berdasarkan hasil verifikasi maka dirumuskan prinsip-prinsip yang mendasari generalisasi. Setelah menarik kesimpulan siswa harus memperhatikan proses generalisasi yang menekankan pentingnya penguasaan pelajaran atas makna dan kaidah atau prinsip-prinsip yang luas yang mendasari pengalaman seseorang, serta pentingnya proses pengaturan dan generalisasi dari pengalaman-pengalaman itu.

d. Manfaat Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Manfaat menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* dalam skripsi Kania Nurhidayah (2010, h. 30) diantaranya :

1. Membantu siswa untuk memperbaiki dan meningkatkan keterampilan-keterampilan dan proses-proses kognitif.
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. Model pembelajaran ini memungkinkan siswa berkembang dengan cepat dan sesuai dengan kecepatannya sendiri.
5. Menyebabkan siswa mengarahkan kegiatan belajarnya sendiri dengan melibatkan akalanya dan motivasi sendiri.
6. Model pembelajaran *Discovery Learning* 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 proses belajar yang baru;
11. Mendorong siswa berfikir dan bekerja atas inisiatif sendiri;

12. Mendorong siswa berfikir intuisi dan merumuskan hipotesis sendiri;
13. Memberikan keputusan yang bersifat intrinsik; Situasi proses belajar menjadi lebih terangsang;
14. Proses belajar meliputi sesama aspeknya siswa menuju pada pembentukan manusia seutuhnya;
15. Meningkatkan tingkat penghargaan pada siswa;
16. Kemungkinan siswa belajar dengan memanfaatkan berbagai jenis sumber belajar;
17. Dapat mengembangkan bakat dan kecakapan individu.

e. Kelebihan Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Menurut Takdir Illahi dalam bukunya (2012, h. 70) mengemukakan

bahwa kelebihan dari *Discovery Learning* yaitu :

- a. Dalam penyampaian bahan *Discovery Learning*, digunakan kegiatan dan pengalaman langsung. Kegiatan dan pengalaman tersebut akan lebih menarik perhatian anak didik dan memungkinkan pembentukan konsep-konsep abstrak yang mempunyai makna.
- b. *Discovery Learning* lebih realistis dan mempunyai makna. Sebab, para anak didik dapat bekerja langsung dengan contoh-contoh nyata. Mereka langsung menerapkan berbagai bahan uji coba yang diberikan guru, sehingga mereka dapat bekerja sesuai dengan kemampuan intelektual yang dimiliki.
- c. *Discovery Learning* merupakan suatu model pemecahan masalah. Para anak didik langsung menerapkan prinsip dan langkah awal dalam pemecahan masalah. Melalui model ini, mereka mempunyai peluang untuk belajar lebih intens dalam memecahkan masalah, sehingga dapat berguna dalam menghadapi kehidupan dikemudian hari.
- d. Dengan sejumlah transfer secara langsung, maka kegiatan *Discovery Learning* akan lebih mudah diserap oleh anak didik dalam memahami kondisi tertentu yang berkenaan dengan aktivitas pembelajaran.
- e. *Discovery Learning* banyak memberikan kesempatan bagi para anak didik untuk terlibat langsung dalam kegiatan belajar. Kegiatan demikian akan

banyak membangkitkan motivasi belajar, karena disesuaikan dengan minat dan kebutuhan mereka sendiri.

f. Kekurangan Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Menurut Takdir Illahi dalam bukunya (2012, h. 73) kekurangan dalam penerapan Model *Discovery Learning* yaitu :

- a. Berkenaan dengan waktu. Belajar-mengajar menggunakan *Discovery Learning* membutuhkan waktu yang lebih lama dibandingkan dengan metode langsung. Hal ini disebabkan untuk bisa memahami model ini, dibutuhkan tahapan-tahapan yang panjang dan kemampuan memanfaatkan waktu dengan sebaik-baiknya.
- b. Bagi anak didik yang berusia muda, kemampuan berpikir rasional mereka masih terbatas. Dalam belajar *Discovery Learning*, sering mereka menggunakan empirisnya yang sangat subjektif untuk memperkuat pelaksanaan prakonsepanya. Hal ini disebabkan usia mereka yang muda dan masih membutuhkan kematangan dalam berpikir rasional mengenai suatu konsep atau teori. Kemampuan berpikir rasional dapat mempermudah pemahaman *Discovery Learning* yang memerlukan kemampuan intelektualnya.
- c. Kesukaran dalam menggunakan faktor subjektifitas ini menimbulkan kesukaran dalam memahami suatu persoalan yang berkenaan dengan pengajaran *Discovery Learning*.
- d. Faktor kebudayaan dan kebiasaan. Belajar *Discovery Learning* menuntut kemandirian, kepercayaan kepada dirinya sendiri, dan kebiasaan bertindak sebagai subjek. Tuntutan terhadap pembelajaran *Discovery Learning*, sesungguhnya membutuhkan kebiasaan sesuai dengan kondisi anak didik. Tuntutan-tuntutan tersebut, setidaknya akan memberikan keterpaksaan yang tidak biasa dilakukan dengan menggunakan suatu aktivitas yang biasa dalam proses pembelajaran.

4. Percaya Diri

a. Definisi

Rasa percaya diri merupakan modal dasar seorang manusia dalam memenuhi berbagai kebutuhan sendiri. Rasa percaya diri tidak muncul

begitu saja pada diri seseorang, tetapi pada proses tertentu di dalam pribadinya sehingga terjadilah pembentukan rasa percaya diri. Percaya diri merupakan salah satu aspek kepribadian yang sangat penting dalam kehidupan manusia.

Percaya diri, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah: “Perasaan mendalam seseorang bahwa ia mampu berbuat sesuatu yang bermanfaat baik untuk dirinya maupun orang lain”.

Lauster (2012, h. 4) dalam skripsi Rama Wijaya (2011, h. 31) berpendapat bahwa “percaya diri adalah suatu sikap mental seseorang dalam menilai diri maupun objek sekitarnya sedemikian rupa sehingga menimbulkan perasaan mampu, yakin, atau dapat melakukan sesuatu sesuai dengan yang diinginkan”.

Bandura (1977) dalam jurnal Siska dan Esti (2003 h. 2) “Kepercayaan diri merupakan suatu keyakinan yang dimiliki seseorang bahwa dirinya mampu berperilaku seperti yang dibutuhkan untuk memperoleh hasil seperti yang diharapkan “.

Hakim Thursan dalam jurnal Astriyani (2016, h. 82) mengatakan bahwa,

“Percaya diri dikatakan sebagai suatu keyakinan seseorang terhadap segala aspek kelebihan yang dimilikinya dan keyakinan tersebut membuatnya merasa mampu untuk bisa mencapai berbagai tujuan dalam hidupnya”.

Kesimpulannya Percaya diri adalah sikap atau perasaan seseorang yang menunjukkan kesiapan mental dalam melakukan suatu hal.

b. Karakteristik Percaya Diri

Beberapa ciri atau karakteristik individu yang mempunyai rasa percaya diri menurut Lauster (1978) dalam Jurnal Siska dan Esti (2003, h.3) yaitu ,

1. mandiri,
2. tidak mementingkan diri sendiri,
3. cukup toleran,
4. ambisius,
5. optimis,
6. tidak pemalu,
7. yakin dengan pendapatnya sendiri dan tidak berlebihan.

c. Indikator Percaya Diri

Penelitian kali ini peneliti menggunakan beberapa indikator yang akan dipakai sebagai acuan penilaian menurut Anita Lie (2003) dan menurut Permendiknas Nomor 58 Tahun 2009 dalam Jurnal Astriyani (2016, h. 83) yaitu :

1. Yakin kepada diri sendiri
2. Tidak bergantung pada orang lain
3. Merasa berharga dan memiliki keberanian untuk bertindak
4. Mampu mengerjakan tugasnya sendiri
5. Menunjukkan kebanggaan terhadap hasil karyanya
6. Berani tampil didepan umum
7. Berani mempertahankan pendapat
8. Memulai kontak yang ramah dengan orang lain
9. Menjaga jarak yang sesuai antara diri sendiri dengan orang lain
10. Berbicara dengan lancar, hanya mengalami sedikit keraguan

d. Langkah-langkah Meningkatkan Percaya Diri

John Santrock dalam Skripsi Bekt Setiti (2011, h.18) menyebutkan ada empat cara meningkatkan rasa percaya diri yaitu :

1. Mengidentifikasi penyebab kurang percaya diri dan identifikasi domain-domain kompetensi diri yang penting.
Remaja memiliki tingkat rasa percaya yang tinggi ketika mereka berhasil di dalam domain-domain kompetensi yang penting, maka dari itu remaja harus didukung untuk mengidentifikasi dan menghargai kompetensi-kompetensi mereka.
2. Memberi dukungan emosional dan penerimaan sosial. Dukungan emosional dan persetujuan sosial dalam bentuk konfirmasi dari orang lain merupakan pengaruh bagi rasa percaya diri remaja, seperti orang tua, guru, teman sebaya, dan keluarga.
3. Prestasi.
Dengan membuat prestasi melalui tugas-tugas yang telah diberikan secara berulang-ulang
4. Mengatasi masalah.
Menghadapi masalah dan selalu berusaha untuk mengatasinya. Perilaku ini menghasilkan suatu evaluasi diri yang menyenangkan yang dapat mendorong terjadinya persetujuan terhadap dirinya sendiri yang bisa meningkatkan rasa percaya diri.

5. Prestasi Belajar

a. Definisi

Prestasi belajar diartikan sebagai tingkat keterkaitan siswa dalam proses belajar mengajar sebagai Hasil evaluasi yang dilakukan guru. Menurut Muhibbin Syah (2007) dalam Rohmalina (2015, h. 244) mengatakan bahwa Prestasi belajar adalah

“ Taraf keberhasilan murid atau santri dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah atau pondok pesantren yang dinyatakan

dalam bentuk skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu”

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, prestasi belajar adalah “penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran, lazimnya ditunjukkan dengan nilai tes atau angka nilai yang diberikan oleh guru”.

Menurut Mulyasa dalam bukunya (2013, h. 189) mengatakan bahwa “Prestasi belajar adalah hasil yang diperoleh seseorang setelah menempuh kegiatan belajar” .

Menurut Rohmalina dalam bukunya (2015, h. 244) prestasi belajar adalah tingkat keberhasilan yang dicapai dari suatu kegiatan atau usaha yang dapat memberikan kepuasan emosional, dan dapat diukur dengan alat atau tes tertentu.

Fariad Nasution (2001) dalam jurnal Abigail (2014, h. 4) mengemukakan bahwa prestasi belajar adalah “Penugasan seseorang terhadap pengetahuan atau keterampilan tertentu dalam suatu mata pelajaran yang lazimnya diperoleh nilai tes atau angka yang diberikan guru.”

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar adalah ukuran keberhasilan kegiatan belajar siswa dalam menguasai sejumlah materi tertentu dalam periode tertentu yang dinyatakan dalam skor.

b. Karakteristik Prestasi Belajar

Menurut Makmum (1999) dalam buku Mulyasa (2013, h. 189) ciri-ciri perubahan perilaku prestasi belajar yaitu adalah :

1. Prestasi belajar bersifat intensional, artinya pengalaman atau praktek latihan itu dengan sengaja dan disadari dilakukan dan bukan secara kebetulan.
2. Prestasi belajar bersifat positif, artinya sesuai dengan apa yang diharapkan, atau kriteria keberhasilan, baik dipandang dari segi peserta didik maupun dari segi guru.
3. Prestasi belajar bersifat efektif, artinya perubahan prestasi belajar itu relative tetap, dan setiap saat diperlukan dapat direproduksi dan dipergunakan.

c. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar

Prestasi belajar merupakan ukuran keberhasilan yang diperoleh siswa selama proses belajarnya. Keberhasilan itu ditentukan oleh berbagai faktor yang saling berkaitan.

Menurut Rohmalina dalam bukunya (2015,, h. 248), mengatakan bahwa Faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar siswa mencakup : “faktor internal dan faktor eksternal”. sebagai berikut :

1) Faktor Internal

Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri siswa itu sendiri, yang dapat memengaruhi prestasi belajarnya. Diantaranya yaitu :

1. Kecerdasan/intelegensi
2. Bakat
3. Minat
4. Motivasi

2) Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri siswa..Faktor yang mempengaruhi prestasi belajar itu diantaranya yaitu :

- a. Keadaan Lingkungan Keluarga
- b. Keadaan Lingkungan Sekolah
- c. Keadaan Lingkungan Masyarakat

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut di atas maka dapat diambil kesimpulan bahwa prestasi belajar siswa secara umum dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor yang pertama berasal dari dalam diri siswa itu sendiri dan faktor yang kedua berasal dari luar diri siswa yang sedang melakukan proses kegiatan belajar.

6. Pembelajaran Tematik Pada Kurikulum 2013

a. Kurikulum 2013

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa “kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu”.

Kurikulum 2013 bertujuan untuk mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu

berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia.

b. Silabus

Silabus merupakan acuan penyusunan kerangka pembelajaran untuk setiap bahan kajian mata pelajaran. Silabus dikembangkan berdasarkan Standar Kompetensi Lulusan dan Standar Isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah sesuai dengan pola pembelajaran pada setiap tahun ajaran tertentu. Silabus digunakan sebagai acuan dalam pengembangan rencana pelaksanaan pembelajaran.

c. RPP

Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) adalah pegangan seorang guru dalam mengajar di dalam kelas. RPP dibuat oleh guru untuk membantunya dalam mengajar agar sesuai dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar pada hari tersebut.

Menurut Permendikbud Nomor 65 Tahun 2013 tentang Standar Proses, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) adalah rencana kegiatan pembelajaran tatap muka untuk satu pertemuan atau lebih. RPP dikembangkan dari silabus untuk mengarahkan kegiatan pembelajaran peserta didik dalam upaya mencapai Kompetensi Dasar.

Selanjutnya menurut Permendikbud Nomor 81A Tahun 2013 lampiran IV tentang Implementasi Kurikulum Pedoman Umum Pembelajaran, tahapan pertama dalam pembelajaran menurut standar

proses adalah perencanaan pembelajaran yang diwujudkan dengan kegiatan penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran. RPP adalah rencana pembelajaran yang dikembangkan secara rinci dari suatu materi pokok atau tema tertentu mengacu pada silabus.

Sementara itu menurut Panduan Teknis Penyusunan RPP di Sekolah Dasar, RPP adalah rencana kegiatan pembelajaran tatap muka untuk satu pertemuan atau lebih. RPP dikembangkan secara rinci dari suatu materi pokok atau tema tertentu yang mengacu pada silabus untuk mengarahkan kegiatan pembelajaran siswa dalam upaya mencapai Kompetensi Dasar (KD).

Langkah-langkah Menyusun RPP

Menurut panduan teknis penyusunan RPP di Sekolah Dasar adalah sebagai berikut:

1. Mengidentifikasi materi pembelajaran
2. Menentukan tujuan
3. Mengembangkan kegiatan Pembelajaran
4. Penjabaran jenis penilaian
5. Menentukan alokasi waktu
6. Menentukan sumber belajar

B. ANALISIS DAN PENGEMBANGAN MATERI

1. Kedalaman matteri

Penelitian tindakan kali ini peneliti melakukan penelitian terhadap siswa kelas 2 di SDN Sindangraja 4 Kota Cianjur dan memilih materi semester 2 tahun pelajaran 2015-2016 yaitu tema 6 Air, Bumi, Matahari dan subtema 3 tentang Matahari. Pada pelaksanaan kegiatan pembelajaran peneliti berfokus pada pembelajaran 3,4, 5 dan 6. Cakupan mata pelajarannya terdiri dari Bahasa Indonesia, Matematika, PKn, PJOK dan SBdP. Berikut Ringkasan materi yang terdapat pada subtema matahari

Bahasa Indonesia

Amati kedua gambar di bawah ini !



Dapatkah kalian sebutkan apa yang berbeda dari kedua gambar diatas ? Kedua gambar tersebut mewakili keadaan siang dan malam dimana keadaan tersebut disebabkan oleh pergerakan matahari yang berputar pada porosnya. Matahari menerangi bumi setiap hari. Matahari terbenam saat senja dan terbit pada saat fajar. Begitulah aturan yang berlaku pada alam.

GERHANA

Gerhana adalah keadaan gelap yang terjadi karena

posisi Bulan, Bumi, dan Matahari.

Gerhana bulan terjadi ketika Bumi terletak di antara

Bulan dan Matahari.

Akibatnya Bumi menutupi sebagian atau seluruh sinar

Bulan.

Gerhana matahari terjadi ketika Bulan terletak di antara Bumi dan Matahari.

Akibatnya Bulan

menutup sebagian atau seluruh cahaya Matahari.

Saat gerhana matahari, sinar terang di sekeliling

matahari mengeluarkan sinar tak terlihat yang

berbahaya bagi mata.

Karena itu saat gerhana matahari, jangan melihat

langsung ke matahari.

Kita harus menggunakan pelindung mata khusus untuk

melihat gerhana matahari

PJOK**Permainan Gerhana**

Buatlah kelompok bertiga dengan dua orang temanmu!

Tentukan siapa yang menjadi Bulan, Bumi, dan Matahari!

Ketika guru berseru, "Gerhana bulan!" kalian harus

membentuk posisi gerhana bulan sesuai peran masing-masing.

Demikian juga ketika guru berseru, "Gerhana matahari!"

Ketika guru berseru, "Gejala alam!" semua siswa harus

membentuk kelompok bertiga yang baru.



Setelah melakukan aktivitas fisik seperti permainan gerhana tadi coba sekarang perhatikan materi di bawah ini mengenai kegiatan yang boleh dilakukan dan kegiatan yang harus dihindari setelah melakukan aktivitas fisik!

Perhatikan gambar kegiatan berikut ini !



Edo berenang saat berkeringat



Gambar Edo sedang melakukan pendinginan setelah berolahraga



Gambar Edo sedang minum air putih setelah berolahraga



Gambar Edo Minum es

Dari keempat gambar diatas merupakan beberapa kegiatan yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Diantara keempat kegiatan tersebut ada kegiatan yang boleh dilakukan setelah melakukan aktivitas fisik atau aktivitas yang melibatkan alat indera yang terdapat pada tubuh, dan ada gambar kegiatan yang harus dihindari sesaat setelah melakukan aktivitas fisik.

Diantara kegiatan yang boleh dilakukan setelah melakukan aktivitas fisik yaitu seperti minum air putih dan melakukan pendinginan lalu beristirahat sambil meluruskan kaki. Tujuan dari kegiatan ini adalah agar tubuh dapat beristirahat sejenak sambil meregangkan otot-otot yang kelelahan setelah melakukan aktivitas fisik sampai mengeluarkan keringat. Kegiatan ini juga bertujuan untuk memulihkan kembali stamina serta suhu tubuh seperti semula.

Adapun kegiatan yang harus dihindari setelah melakukan aktivitas fisik yaitu mandi saat keadaan tubuh berkeringat dan minum air es atau minum minuman yang dingin. Kegiatan ini tidak boleh dilakukan karena dapat berbahaya bagi tubuh. Selain itu dapat menyebabkan respon yang tidak baik dari dalam tubuh, walaupun kita sedang berkeringat ada baiknya kita beristirahat dulu sambil menunggu kering keringat. Karena jika kita langsung mandi atau berenang saat berkeringat maka akan menyebabkan suhu tubuh mengalami perubahan yang sangat drastis. Begitu pula

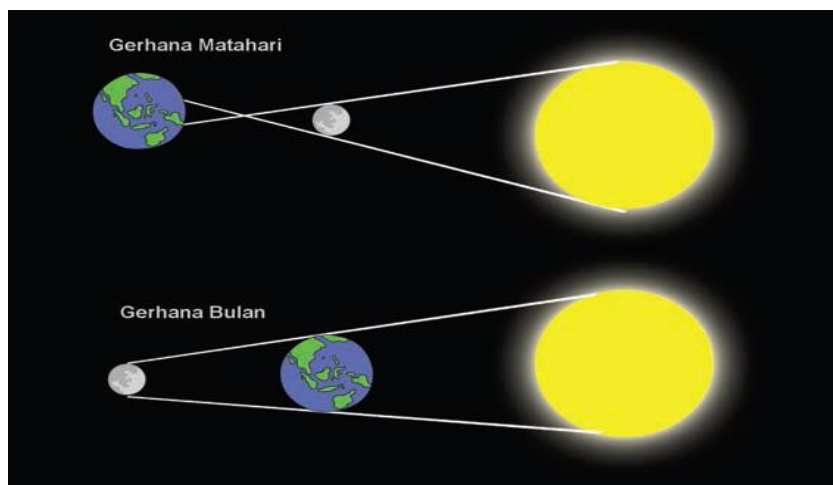
dengan meminum minuman dingin saat setelah melakukan aktivitas fisik karena biasanya dapat membuat kepala pusing karena perubahan suhu tubuh tadi sehingga menyebabkan tubuh terkejut terhadap rangsangan benda dingin yang masuk kedalam tubuh. Dan dapat menimbulkan dampak yang negatif terhadap tubuh kita.

Bahasa Indonesia

Matahari dan Bulan adalah benda langit.

Karena posisi Matahari terhadap Bulan dan Bumi pada satu garis lurus, maka terjadilah gerhana.

Perhatikan gambar di bawah ini !



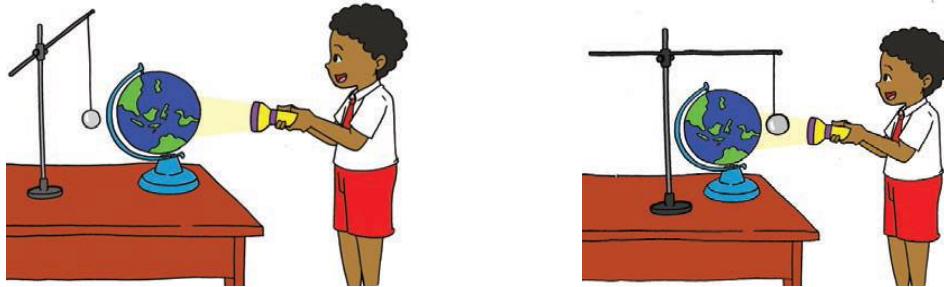
Untuk mengetahui lebih jelas tentang proses terjadinya gerhana seperti pada gambar diatas lakukan percobaan berikut!

Bahan dan alat yang kita butuhkan adalah :

- senter (diumpamakan matahari)
- globe (diumpamakan bumi)
- bola pingpong/bola ukuran kecil (diumpamakan bulan)
- statis/kawat yang bisa ditegakkan

Lakukan percobaan seperti gambar berikut.

1. Lakukan percobaan di ruang yang gelap!
2. Tusuk bola pingpong dengan statis agar dapat berdiri tegak!
3. Letakkan bola di belakang globe. Perhatikan Gambar a!
4. Nyalakan senter! Arahkan cahaya pada globe dan bola pingpong agar membentuk garis lurus.
5. Apa yang dapat kamu amati?
6. Sekarang letakkan bola pingpong di depan globe. Perhatikan Gambar b!
7. Nyalakan senter. Arahkan cahaya pada bola tenis dan globe agar membentuk garis lurus!
8. Apa yang dapat kamu amati?



Setelah melakukan percobaan tersebut jadi dapat disimpulkan bahwa :

Bila posisi Bulan berada di antara Matahari dan

Bumi pada satu garis lurus, maka terjadi gerhana Matahari

Bila posisi Bumi berada di antara Matahari dan

Bulan pada satu garis lurus, maka terjadi gerhana Bulan

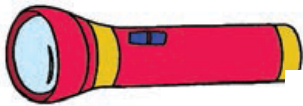
PKn**Peraturan**

Saat berada disekolah tentunya ada tata tertib atau peraturan yang harus dipatuhi diantaranya seperti pada saat kita melakukan percobaan tentang proses terjadinya gerhana. Peraturan dibuat untuk dipatuhi agar kita hidup tertib dan teratur sehingga dapat menimbulkan rasa aman dan nyaman dalam kehidupan. Dalam melakukan percobaan seperti pada proses terjadinya gerhana pun kita harus mematuhi peraturan agar pada saat melakukan percobaan dapat berjalan lancar, peraturan yang harus dipatuhi diantaranya seperti tertib, mengikuti petunjuk dalam melakukan percobaan, tidak boleh berisik, tidak boleh bermain-main, harus serius, harus mengikuti anjuran yang diberikan oleh guru dan aturan lain yang dapat menunjang kesuksesan dalam menjalankan percobaan tersebut.

Matematika

Pada saat melakukan percobaan tadi terdapat 3 benda yang kita gunakan diantaranya :

Senter

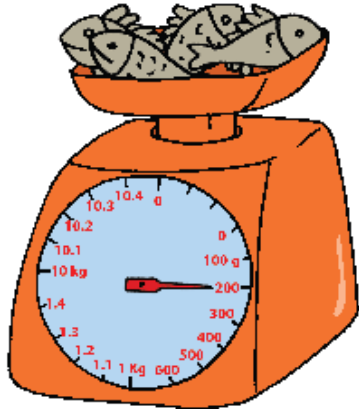


Bola Pingpong



Globe

Diantara ketiga benda diatas tentunya memiliki berat yang berbeda karena ukurannya pun berbeda. Tetapi tidak semua benda yang berukuran besar memiliki berat yang besar , dan tidak semua benda yang berukuran kecil memiliki berat yang ringan pula. Untuk dapat memastikan kebenaran berat benda-benda tersebut lakukan pengukuran dengan menggunakan timbangan seperti berikut :



Setelah kalian menghitung berat ke 3 benda tersebut menggunakan timbangan tentunya kalian sudah dapat memastikan dari ke 3 benda diatas dapat disimpulkan bahawa benda yang memiliki berat terbesar yaitu adalah Globe, lalu benda yang memiliki ukuran berat sedang adalah Senter lalu benda yang memiliki ukuran berat teringan yaitu Bola Pingpong. Untuk mengetahui ukuran berat setiap benda yang ada disekitar kalian lakukan percobaan pengukuran seperti tadi di rumah kali

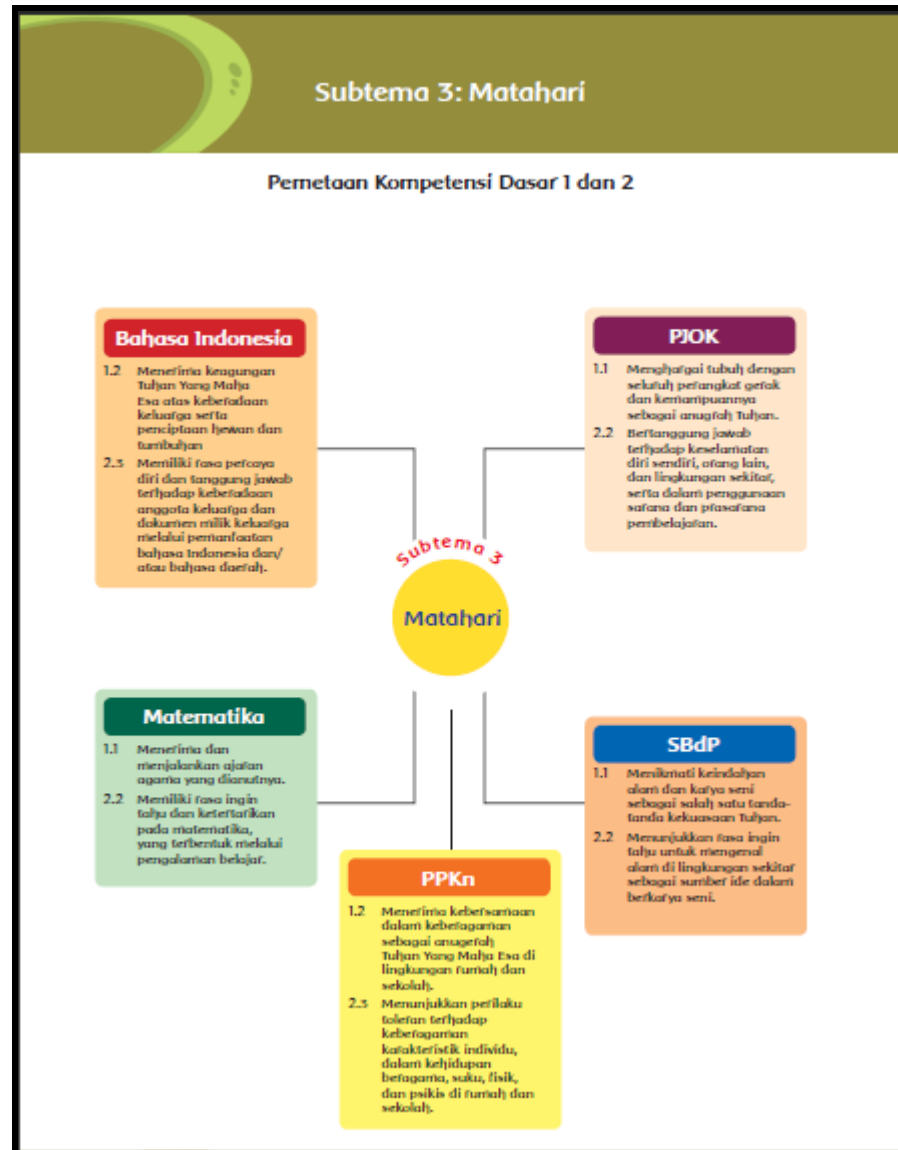
2. Karakteristik Materi

Pada penelitian kali ini peneliti melakukan penelitian terhadap siswa kelas 2 SDN Sindangraja 4 dalam materi subtema matahari. karakteristik materi pembelajaran subtema matahari sesuai dengan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) yang terdapat pada buku guru. Berikut adalah 4 Kompetensi Intinya dan pemetaan Kompetensi Dasarnya yaitu:

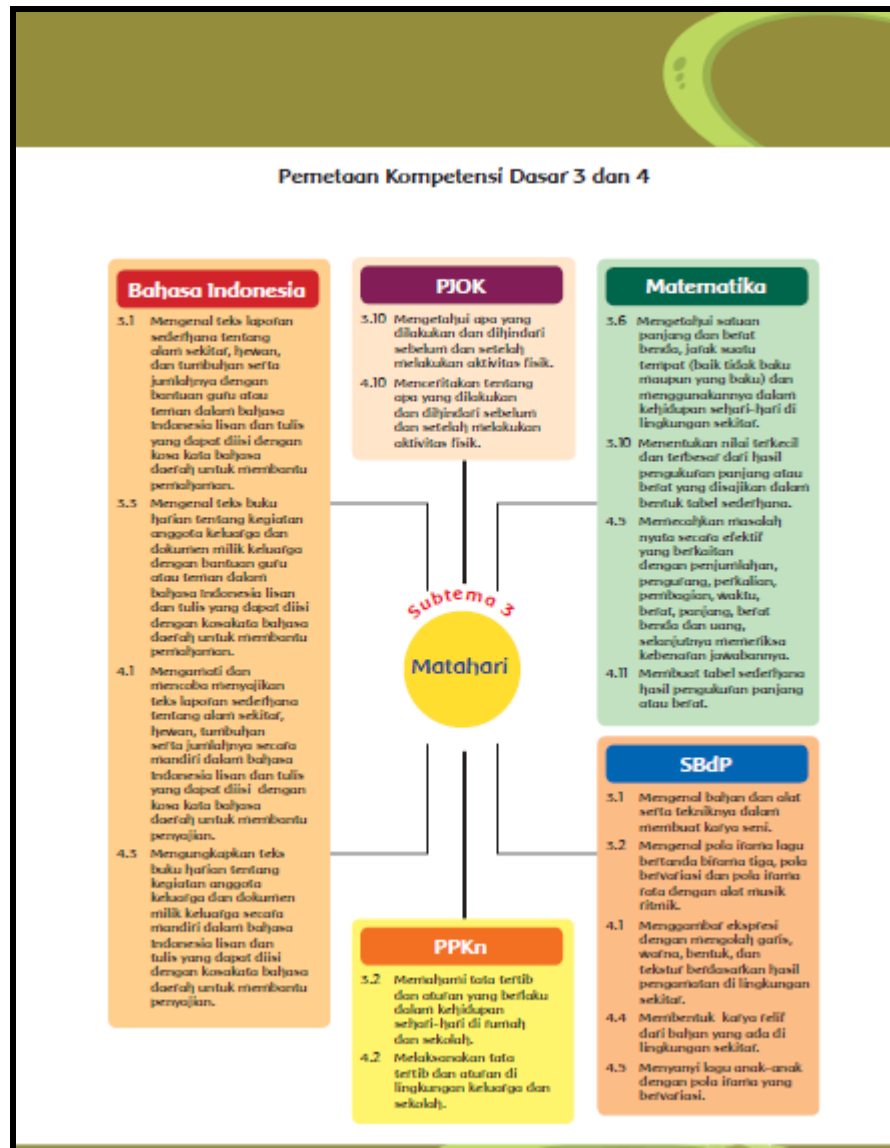
Kompetensi Inti

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 bertanya 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.

Pemetaan Kompetensi Dasar



Gambar 2.1 Pemetaan KD 1 dan 2



Gambar 2.2 Pemetaan KD 3 dan 4

3. Media Pembelajaran

Menurut Nanang dan Cucu dalam Bukunya (2009, h. 59) Media pembelajaran merupakan “segala bnetuk perangsang dan alat yang disediakan guru intuk mendorong siswa belajar secara cepat, tepat, mudah, benar dan tidak terjadinya verbalisme”.

Latuheru dalam buku Rosmalina (2015, h. 221) mengatakan bahwa “media pembelajaran adalah bahan, alat, atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukasi antara guru dan siwa dapat berlangsung secara tepat guna dan berdaya guna”.

Mengingat dari pengertian tentang media pembelajaran diatas, peneliti mempersiapkan media pembelajaran yang dirasa dapat merangsang siswa agar lebih terdorong atau termotivasi agar memiliki minat yang tinggi dalam mengikuti proses pembelajaran. Untuk itu media pembelajaran yang digunakan pada penelitian kali ini adalah:

1. alat peraga berupa alat peraga tata surya atau planetarium.
2. Globe
3. Bola pingpong
4. Senter
5. Kawat
6. Teks lagu “kasih ibu”
7. Gambar perbedaan siang dan malam
8. Gambar gerhana matahari
9. Gambar gerhana bulan
10. Timbangan sayur
11. Kacang tanag, kerupuk
12. Pensil warna
13. Kertas mewarnai



Gambar 2.3 Alat Peraga

4. Sistem Evaluasi

a. Definisi

Menurut Tardif dalam Muhibbin (2013, h. 197) “Evaluasi berarti proses penilaian untuk menggambarkan prestasi yang dicapai seorang siswa sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan”. Selain kata evaluasi dan assessment ada pula kata lain yang searti dan relative lebih mansyur 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, dengan penggunaan simbol angka atau skor untuk menentukan kualitas keseluruhan kinerja akademik siswa.

Menurut Takdir Illahi (2012, h 112) “Evaluasi adalah proses menentukan hasil yang telah dicapai dalam kegiatan, yang

direncanakan untuk mendukung tercapainya tujuan belajar. Hasil penilaian ini dapat dinyatakan secara kuantitatif maupun kualitatif.

Kesimpulannya evaluasi pembelajaran adalah pengukuran untuk menggambarkan prestasi belajar siswa sesuai dengan kriteria dan tujuan yang telah ditetapkan dan deskripsinya menggunakan symbol atau angka.

b. Tujuan Evaluasi

Menurut Muhibbin (2013, 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).

Selain itu, berdasarkan Undang-Undang Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 Pasal 58 (1) “evaluasi hasil belajar peserta didik dilakukan untuk memantau proses, kemajuan, dan perbaikan hasil belajar peserta

didik, secara berkesinambungan”. Dengan demikian, maka evaluasi belajar harus dilakukan guru secara kontinyu, bukan hanya ada musim-musim ulangan terjadwal atau ujian sementara.

c. Fungsi Evaluasi

Menurut Muhibbin (2013, 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 teknik tes dan non 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 dalam dua bentuk yaitu *pre test* untuk mengetahui sejauh mana pemahaman awal peserta didik tentang subtema Matahari dan *post test* untuk mengetahui sejauh mana

peningkatan pemahaman yang didapatkan peserta didik setelah diberikan *treatment*.

5. Kerangka Pemikiran

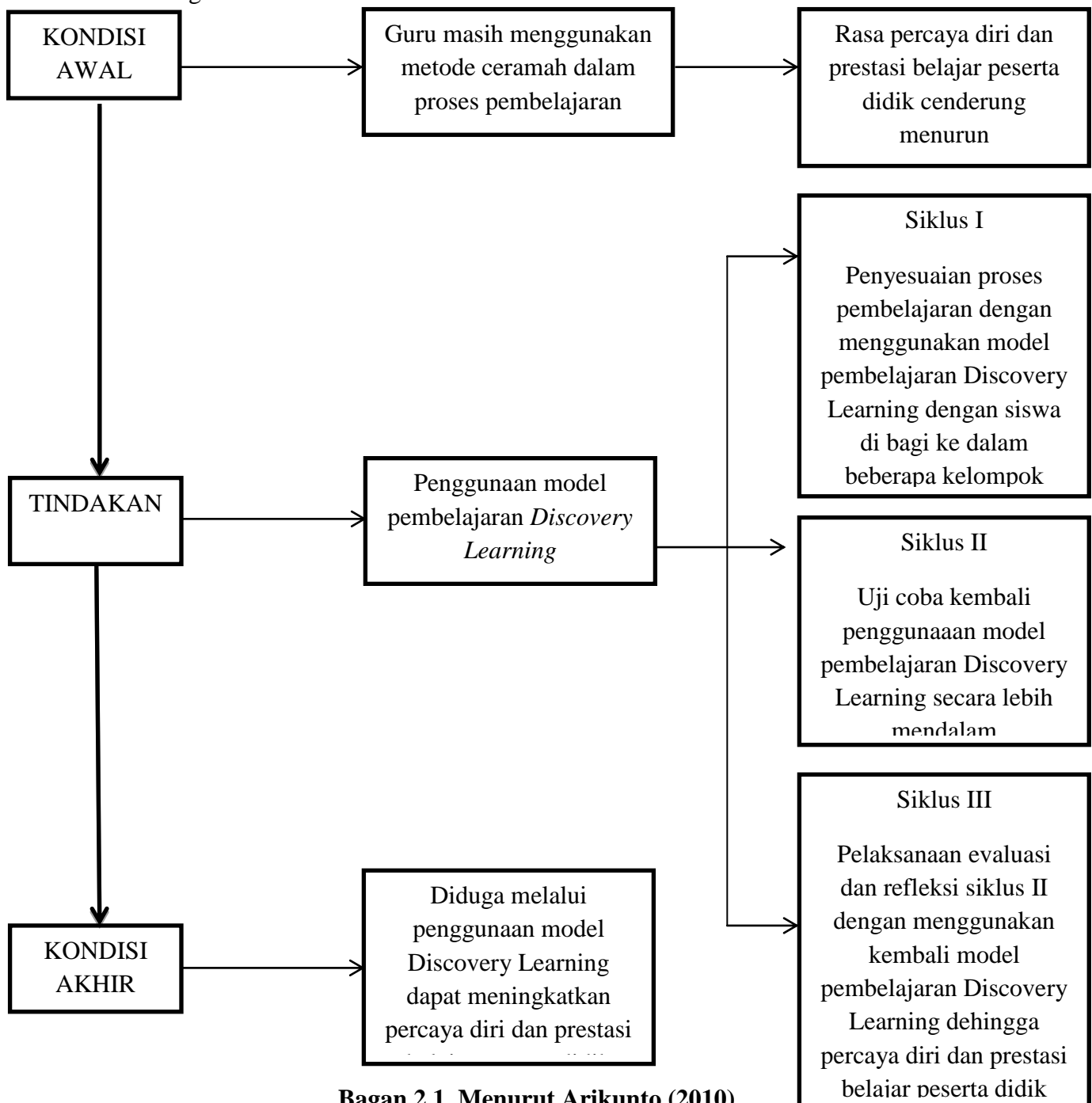
Sebagian besar kegiatan belajar mengajar didalam kelas biasanya didominasi oleh guru atau berpusat pada guru di mana siswa hanya duduk, diam dan memperhatikan. sehingga menyebabkan pembelajaran cenderung tidak interaktif dan siswa pun kurang kreatif. Namun dengan adanya perubahan kurikulum dari 2006 menjadi kurikulum 2013 pada saat ini menjadikan guru harus berusaha untuk meningkatkan pembelajaran yang berpusat pada siswa.. Siswa pun diarahkan untuk dapat mengembangkan kemampuannya sendiri secara percaya diri dengan bimbingan guru. Guru pun di tuntut untuk memiliki kreativitas yang tinggi dalam melaksanakan proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai sehingga prestasi belajar siswa pun dapat cenderung meningkat.

Hasil pengamatan dan wawancara peneliti menemukan masalah di SDN Sindangraja 4 pada siswa kelas 2, ketika melaksanakan proses pembelajaran siswa kurang memahami materi yang dijelaskan karena sebagian besar proses pembelajaran menggunakan metode ceramah serta kurang menariknya media yang digunakan sehingga membuat siswa merasa bosan dan tidak mengerti terhadap materi yang diajarkan dan menyebabkan menurunnya rasa

percaya diri siswa saat menyelesaikan soal dan prestasi belajar siswa pun cenderung menurun. Untuk itu penelitian melakukan penelitian tindakan kelas guna untuk meningkatkan percaya diri dan prestasi belajar siswa kelas 2 SDN Sindangraja 4 pada subtema matahari.

Hal ini diperkuat dengan hasil penelitian pada tahun 2015 yang dilakukan oleh Lia Karlina seorang mahasiswi di Universitas Pasundan menunjukkan bahwa penggunaan model *Discovery Learning* dapat meningkatkan pemahaman konsep dan prestasi belajar siswa kelas V pada subtema manusia dan lingkungan. Hal ini dapat dilihat dari hasil pelaksanaan siklus I dan siklus II yang menunjukkan bahwa 90% nilai siswa sama dengan KKM.

Berdasarkan kerangka berpikir diatas, kerangka berpikir dari penelitian ini adalah sebagai berikut :



Bagan 2.1 Menurut Arikunto (2010)