

BAB II

KAJIAN TEORITIS

A. Kajian Teori

1. Kurikulum 2013

Kurikulum 2013 adalah kurikulum yang mengutamakan pemahaman *skill*, dan pendidikan berkarakter, siswa dituntut untuk paham atas materi, aktif dalam berdiskusi dan presentasi serta memiliki sopan santun yang tinggi.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Tentang Kebudayaan 2013 Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah.

Pasal 1

- (1) Kurikulum pada Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah yang telah dilaksanakan sejak tahun ajaran 2013/2014 disebut Kurikulum 2013 Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah.
- (2) Kurikulum 2013 Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah sebagaimana dimaksud pada ayat (1) terdiri atas :
 - a. Kerangka Dasar Kurikulum;
 - b. Struktur Kurikulum;
 - c. Silabus; dan
 - d. Pedoman Mata Pelajaran dan Pembelajaran Tematik Terpadu.

Pasal 3

- (1) Struktur Kurikulum sebagaimana dimaksud dalam Pasal 1 ayat (2) huruf b merupakan pengorganisasian Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, muatan pembelajaran, mata pelajaran, dan beban belajar.
- (2) Kompetensi Inti pada Kurikulum 2013 Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah sebagaimana dimaksud pada ayat (1) merupakan tingkat kemampuan untuk mencapai Standar Kompetensi Lulusan yang harus dimiliki seorang peserta didik sekolah dasar/madrasah ibtidaiyah pada setiap tingkat kelas.
- (3) Kompetensi Inti sebagaimana dimaksud pada ayat (2) terdiri atas:
 - a. Kompetensi Inti sikap spiritual,
 - b. Kompetensi Inti sikap sosial,
 - c. Kompetensi Inti pengetahuan, dan
 - d. Kompetensi Inti keterampilan.

- (4) Kompetensi Dasar pada Kurikulum 2013 Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah sebagaimana dimaksud pada ayat (1) berisikan kemampuan dan muatan pembelajaran untuk suatu tema pembelajaran atau mata pelajaran pada Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah yang mengacu pada Kompetensi Inti.
- (5) Kompetensi Dasar sebagaimana dimaksud pada ayat (4) merupakan penjabaran dari Kompetensi Inti dan terdiri atas:
 - a. Kompetensi Dasar sikap spiritual;
 - b. Kompetensi Dasar sikap sosial;
 - c. Kompetensi Dasar pengetahuan; dan
 - d. Kompetensi Dasar keterampilan.

Perubahan Kurikulum 2013 merupakan wujud pengembangan dan penyempurnaan dari kurikulum sebelumnya yaitu kurikulum KTSP tahun 2006 yang dalam kajian implementasinya dijumpai beberapa masalah. Kurikulum 2013 menitikberatkan pada penyempurnaan pola pikir, penguatan tata kelola kurikulum, pendalaman dan perluasan materi, penguatan proses pembelajaran, dan penyesuaian beban belajar agar dapat menjamin kesesuaian antara apa yang diinginkan dengan apa yang dihasilkan. Atas dasar tersebut, penyempurnaan dan implementasi Kurikulum 2013 diyakini sebagai langkah strategis dalam menyiapkan dan menghadapi tantangan globalisasi dan tuntutan masyarakat Indonesia masa depan.

Kebijakan perubahan Kurikulum 2013 merupakan sebuah *ikhtiar* dan wujud dari prinsip dasar kurikulum *change and continuity* tersebut, yaitu hasil dari kajian, evaluasi, kritik, respon, prediksi, dan berbagai tantangan yang dihadapi. Kurikulum 2013 mengintegrasikan tiga ranah kompetensi yaitu sikap, pengetahuan dan keterampilan yang dalam implementasinya terangkum dalam Kompetensi Inti 1 (KI-1) berupa sikap spiritual, Kompetensi Inti 2 (KI-2) berupa sikap sosial, Kompetensi Inti 3 (KI-3) berupa pengetahuan, dan Kompetensi Inti 4 (KI-4) berupa keterampilan.

Kurikulum memiliki fungsi dan peran yang sangat penting dan strategis. Meskipun bukan satu-satunya faktor utama keberhasilan proses pendidikan, kurikulum menjadi petunjuk dan arah terhadap keberhasilan pendidikan. Kurikulum menjadi penuntun (*guide*) para pelaksana pendidikan, tenaga kependidikan untuk mengembangkan kreativitas dan kemampuannya dalam mengembangkan dan menjabarkan berbagai materi dan perangkat pembelajaran. Oleh karena itu, pendidik dan tenaga kependidikan yang baik adalah yang mampu memahami kurikulum dan mengimplementasikannya pada proses pembelajaran.

Menurut Syaiful Sagala (2011 : 234) menyebutkan kurikulum adalah “Seperangkat rencana dan peraturan mengenai sisi dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan belajar mengajar”.

Perubahan kurikulum 2013 membawa implikasi pada sistem pembelajaran yang dilakukan. Implikasi perubahan kurikulum 2013 tersebut meliputi empat hal yaitu model pembelajaran berupa tematik integratif, pendekatan saintifik, strategi aktif, dan penilaian autentik.

Pertama model pembelajaran tematik terpadu. Pembelajaran tematik terpadu merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran ke dalam berbagai tema. Pengintegrasian tersebut dilakukan dalam dua hal, yaitu integrasi sikap, keterampilan dan pengetahuan dalam proses pembelajaran dan integrasi berbagai konsep dasar yang berkaitan.

Kedua pendekatan saintifik (*scientific approach*). Pembelajaran dengan pendekatan saintifik merupakan pembelajaran yang dilakukan agar peserta didik

secara aktif mampu menyusun konsep, hukum, atau prinsip melalui tahapan tahapan mengamati (untuk mengidentifikasi atau menemukan masalah), merumuskan masalah, mengajukan atau merumuskan hipotesis, mengumpulkan data dengan berbagai teknik, menganalisis data, menarik simpulan dan mengomunikasikan konsep, hukum atau prinsip yang “ditemukan” tersebut. Pendekatan saintifik dalam pembelajaran bertujuan mengaktifkan dan menumbuhkan kreatifitas peserta didik.

Ketiga strategi pembelajaran aktif. Permendikbud nomor 81A Tahun 2013 memberikan pedoman bahwa strategi pembelajaran kurikulum 2013 diarahkan untuk memfasilitasi pencapaian kompetensi yang telah dirancang dalam dokumen kurikulum agar setiap individu mampu menjadi pembelajar mandiri sepanjang hayat. Sehingga menumbuhkan kreativitas, kemandirian, kerja sama, solidaritas, kepemimpinan, empati, toleransi dan kecakapan hidup guna membentuk watak serta meningkatkan peradaban dan martabat bangsa. Untuk mencapai kualitas tersebut maka kegiatan pembelajaran perlu menggunakan prinsip yang: (1) berpusat pada peserta didik, (2) mengembangkan kreativitas peserta didik, (3) menciptakan kondisi menyenangkan dan menantang, (4) bermuatan nilai, etika, estetika, logika, dan kinestetika, dan (5) menyediakan pengalaman belajar yang beragam melalui penerapan berbagai strategi dan metode pembelajaran yang menyenangkan, kontekstual, efektif, efisien, dan bermakna.

Keempat penilaian otentik. *Otentik* atau *otentik* berarti dapat dipercaya, asli, nyata, valid, atau reliabel. Sedangkan penilaian otentik berarti penilaian yang dilakukan secara komprehensif untuk menilai mulai dari masukan (*input*), proses,

dan keluaran (*output*) pembelajaran. Penilaian otentik harus mencerminkan masalah dunia nyata, bukan dunia sekolah.

kurikulum 2013 dimaksudkan untuk melengkapi dan menyempurnakan berbagai kekurangan yang ada pada kurikulum sebelumnya. Kurikulum 2013 disusun dengan mengembangkan dan memperkuat sikap, pengetahuan, dan keterampilan secara berimbang. Penekanan pembelajaran diarahkan pada penguasaan pengetahuan dan keterampilan yang dapat mengembangkan sikap spiritual dan sosial sesuai dengan karakteristik Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti sebagaimana amanat tujuan pendidikan nasional mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

2. Model Pembelajaran

a. Definisi Model Pembelajaran

Model pembelajaran dapat diartikan dengan istilah sebagai gaya atau strategi yang dilakukan oleh seorang guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Dalam penerapannya gaya yang dilakukan tersebut mencakup beberapa hal strategi atau prosedur tertentu agar tujuan yang ingin dikehendaki dapat tercapai. Model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Sebuah pendekatan, strategi, model, teknik, dan taktik haruslah disusun secara sedemikian rupa agar proses pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik.

Menurut Syaiful Sagala dalam bukunya (2014 : 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.

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

Dari beberapa pendapat tersebut, maka model pembelajaran dapat disimpulkan sebagai kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis dalam pengorganisasian pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu. Model pembelajaran di tunjukan secara jelas kegiatan-kegiatan apa yang perlu dilakukan oleh guru atau peserta didik, bagaimana urutan kegiatan-kegiatan tersebut, dan tugas-tugas khusus apa yang perlu dilakukan oleh peserta didik.

Penggunaan model pembelajaran yang tepat bertujuan untuk mendorong tumbuhnya rasa percaya diri siswa terhadap proses pembelajaran, menumbuhkan dan meningkatkan motivasi dalam mengerjakan tugas, memberikan kemudahan bagi siswa untuk memahami pelajaran sehingga memungkinkan siswa mencapai hasil 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 pendidik dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar.

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

Demikian juga pentingnya pemahaman pendidik terhadap sarana dan prasarana serta 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 meningkat serta peranan peserta didik kurang optimal dalam proses pembelajaran dan pada akhirnya mempengaruhi pencapaian hasil belajar siswa tidak maksimal.

b. 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. Model pembelajaran *discovery* (penemuan) merupakan model mengajar yang dirancang sedemikian rupa sehingga siswa memperoleh pengetahuan dengan sendirinya melalui keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik dapat menemukan konsep-konsep dan prinsip-prinsip melalui proses mentalnya sendiri. Dalam menemukan konsep, siswa melakukan pengamatan, menggolongkan, membuat dugaan, menjelaskan, menarik kesimpulan dan sebagainya.

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

Masarudin Siregar dalam Takdir Illahi, (2012 : 30) berpendapat bahwa “*Discovery by learning* adalah proses pembelajaran untuk menemukan sesuatu yang baru dalam kegiatan belajar mengajar”.

Menurut Agus N. Cahyo (2013 : 100), metode pembelajaran berbasis penemuan atau *discovery learning* mengemukakan bahwa Metode mengajar yang mengatur pengajaran sedemikian rupa sehingga anak memperoleh pengetahuan yang sebelumnya belum diketahuinya tidak melalui pemberitahuan , tetapi ditemukan sendiri. Dalam pembelajaran *discovery* (penemuan), kegiatan atau pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa , sehingga siswa melakukan pengamatan , menggolongkan, membuat dugaan, menjelaskan, menarik kesimpulan dan sebagainya untuk menemukan beberapa konsep atau prinsip.

Budiningsih dalam Cahyo (2013 : 110) mengatakan bahwa “Metode *discovery learning* adalah memahami konsep, arti dan hubungan, melalui proses intuitif untuk akhirnya sampai kepada suatu kesimpulan”.

Pembelajaran *Discovery Learning* adalah suatu model pelajaran yang menitikberatkan pada aktifitas peserta didik dalam belajar sehingga mampu menggunakan proses mentalnya untuk menemukan suatu konsep atau teori yang sedang di pelajari, proses pembelajaran dengan model ini, pendidik hanya dapat bertindak sebagai pembimbing dan fasilitator yang mengarahkan siswa untuk menemukan konsep dan sampai kepada suatu kesimpulan, sehingga pemahaman satu konsep informasi akan bertahan lama dikarenakan peserta didik yang menemukan sendiri informasi tersebut.

c. Karakteristik Model *Discovery Learning*

Model pembelajaran yang pertama kali dikemukakan oleh Brunner yang diikuti dari buku karangan Mohammad Takdir Illahi Tahun 2012 dengan judul *Pembelajaran Discovery Strategy dan Mental Vocational Skill* memiliki karakteristik sebagai berikut :

- 1) *Discovery Learning* menitikberatkan pada kemampuan siswa dalam menemukan sesuatu melalui proses *inquiri* (penelitian) secara struktur dan terorganisir dengan baik
- 2) *Discovery Learning* disajikan dalam bentuk yang sederhana, fleksibel, dan mandiri.
- 3) Dalam pembelajaran dengan menggunakan model *Discovery Learning*, mengorientasikan siswa untuk dapat mengembangkan potensi dan keterampilan yang dimilikinya.
- 4) Sebelum proses pembelajaran, guru menyusun terlebih dahulu beragam materi yang akan disampaikan, selanjutnya siswa dapat melakukan proses untuk menemukan sendiri berbagai hal penting terkait dengan kesulitan dalam pembelajaran.
- 5) Dalam proses belajar mengajar dengan menggunakan model *Discovery Learning*, guru tidak langsung menyajikan bahan pelajaran dalam bentuk final, tetapi siswa diberi peluang untuk mencari dan menemukan sendiri dengan menggunakan pendekatan pemecahan masalah (*problem solving*) yang sudah menjadi pijakan dalam menganalisis masalah kesulitan belajar.

d. Tujuan Model *Discovery Learning*

Mohammad Takdir Ilahi (2012 : 46) mengemukakan tujuan pembelajaran dengan menggunakan model *discovery learning* adalah tidak lepas dari hal-hal yang bersifat praktis untuk memecahkan sesuatu permasalahan yang berkaitan dengan efektivitas pembelajaran.

Menurut bell dalam Cahyo (2013 : 104), beberapa tujuan spesifik dari pembelajaran dengan penemuan, yakni sebagai berikut.

- a. Dalam penemuan siswa memiliki kesempatan untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Kenyataannya menunjukkan bahwa partisipasi banyak siswa dalam pembelajaran meningkat ketika penemuan digunakan.

- b. Melalui pembelajaran dengan penemuan, siswa belajar menemukan pola dalam situasi konkret maupun abstrak, juga siswa banyak meramalkan (*extrapolate*) informasi tambahan yang diberikan.
- c. Siswa juga belajar merumuskan strategi tanya jawab yang tidak rancu dan menggunakan tanya jawab untuk memperoleh informasi yang bermanfaat dalam menemukan.
- d. Pembelajaran dengan penemuan membantu siswa membentuk cara kerja bersama yang efektif, saling membagi informasi, serta mendengar dan menggunakan ide-ide orang lain.
- e. Terdapat beberapa fakta yang menunjukkan bahwa keterampilan – keterampilan, konsep-konsep dan prinsip-prinsip yang dipelajari melalui penemuan lebih bermakna.
- f. Keterampilan yang dipelajari dalam situasi belajar penemuan dalam beberapa kasus, lebih mudah ditransfer untuk aktivitas baru dan diaplikasikan dalam situasi belajar yang baru.

e. Langkah-langkah Model *Discovery Learning*

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

Menurut Takdir Illahi dalam bukunya (2012 : 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.
Suasana 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.

Adapun yang dijelaskan pula dalam prosedur pembelajarannya menurut

Takdir Illahi dalam bukunya (2012 : 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.

Kesimpulan dari pendapat diatas bahwa langkah-langkah model pembelajaran Discovery Learning yaitu harus adanya masalah, harus sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik, 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, pendidik harus dapat memberikan jawaban secara tepat sesuai dengan data yang diperlukan peserta didik. Pendidik pertama-tama merancang skenario pembelajaran, memberikan *stimulus* (rangsangan) disesuaikan dengan kemampuan siswa, kemudian pendidik memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak-banyaknya dari informasi yang didapatkan, siswa mengolah data dan merumuskan hipotesis/dugaan sementara, kemudian dengan bimbingan pendidik peserta didik menguji dengan cermat hasil penemuan dengan hipotesis yang telah dibuat, hingga pengambilan kesimpulan yang menjadikan prinsip penemuan mereka dengan bimbingan pendidik.

f. Kelebihan dan Kelemahan Model *Discovery Learning*

1) Kelebihan Model *Discovery Learning*

Menurut Takdir Illahi dalam bukunya (2012 : 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.

Menurut Ausubel dan Robinson dalam Cahyo (2013 : 117) mengemukakan keuntungan-keuntungan dari penerapan model *discovery learning* sebagai berikut:

- 1) *Discovery learning* mempunyai keuntungan dapat mentransmisikan suatu konteks mata pelajaran pada tahap operasi-operasi konkret. Terwujudnya hal ini bila pelajar mempunyai segudang informasi sehingga ia dapat secara mudah menghubungkan konten baru yang disajikan dalam bentuk *expository*.
- 2) *Discovery learning* dapat digunakan untuk mengetes *meaningfulness* (keberartian) belajar. Tes yang dimaksudkan hendaklah mengandung pertanyaan kepada pelajar untuk menggenerasi hal-hal (misalnya konsep-konsep) untuk diaplikasikan.
- 3) Belajar *Discovery learning* perlu dalam pemecahan masalah jika diharapkan murid-murid mendemonstrasikan apakah mereka telah memahami metode-metode pemecahan masalah yang telah mereka pelajari.

- 4) Transfer dapat ditingkatkan bila generalisasi-generalisasi telah ditemukan oleh pelajar daripada bila diberikan kepadanya dalam bentuk final.
- 5) Penggunaan *Discovery learning* mungkin mempunyai efek-efek superior dalam menciptakan motivasi bagi pelajar. Karena pembelajaran ini amat dihargai di zaman orang kontemporer.

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

2) Kelemahan Model *Discovery Learning*

Menurut Takdir Ilahi (2012 : 73), ada beberapa kelemahan 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 bias memahami model ini, dibutuhkan tahapan – tahapan yang panjang dan kemampuan memanfaatkan waktu dengan sebaik-baiknya.
- b) Faktor kebudayaan dan kebiasaan. Belajar *discovery* menuntut kemandirian, kepercayaan kepada dirinya sendiri, dan kebiasaan bertindak sebagai subjek. Tuntutan terhadap pembelajaran *discovery learning*, sesungguhnya membutuhkan kebiasaan yang sesuai dengan kondisi anak didik. Tuntutan – tuntutan tersebut, setidaknya akan memberikan keterpaksaan yang tidak biasa dilakukan dengan menggunakan sebuah aktivitas yang biasa dalam proses pembelajaran.

- c) Kesukaran dalam menggunakan factor 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.

Berdasarkan penjelasan diatas, dalam penelitian ini peneliti menyimpulkan bahwa kelemahan model *Discovery Learning* bagi para pendidik dituntut benar-benar menguasai konsep-konsep dasar, harus pandai merangsang siswa, tujuan yang diinginkan harus benar-benar jelas serta pendidik dituntut untuk memberi pertanyaan-pertanyaan yang bersifar mengarah pada tujuan pembelajaran.

3. Pembelajaran Tematik

a. Pengertian Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik yaitu pembelajaran dari berbagai mata pelajaran dijadikan dalam satu materi yang dilakukan untuk satu kali pertemuan dalam satu tema.

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

Mohamad Surya (2013 : 111) menyebutkan bahwa “pembelajaran merupakan terjemahan dari “*learning*” yang berasal dari kata belajar atau “*to learn*”. Pembelajaran menggambarkan suatu proses yang dinamis karena pada hakikatnya perilaku belajar diwujudkan dalam suatu proses yang dinamis dan bukan sesuatu yang diam atau pasif”.

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

Menurut Rusman (2012 : 254), pembelajaran tematik merupakan salah satu model pembelajaran terpadu (*integrated instruction*) yang merupakan satu sistem pembelajaran yang memungkinkan siswa, baik secara individual maupun kelompok, aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip keilmuan secara holistik, bermakna dan autentik. Pembelajaran terpadu berorientasi pada praktik pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan siswa. Pendekatan ini berangkat dari teori pembelajaran yang menolak proses latihan/hafalan (*drill*) sebagai dasar pembentukan pengetahuan dan struktur intelektual anak. Teori pembelajaran ini dimotori para tokoh psikologi *gestalt*, termasuk piaget yang menekankan bahwa pembelajaran itu haruslah bermakna dan berorientasi pada kebutuhan dan perkembangan anak. Pendekatan pembelajaran terpadu lebih menekankan pada penerapan konsep belajar sambil melakukan sesuatu (*Learning by doing*).

Selain itu, menurut prastowo (2013 : 223) mengatakan, “pembelajaran tematik terpadu merupakan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran kedalam berbagai tema”.

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

b. Karakteristik Pembelajaran Tematik

Karakteristik pembelajaran tematik dalam proses pembelajaran yang bisa berupa memberikan pengalaman langsung kepada siswa agar siswa lebih memahami apa yang dijelaskan oleh gurunya.

Sebagai suatu model pembelajaran disekolah dasar Menurut Rusman (2012 : 258-259), pembelajaran tematik memiliki karakteristik - karakteristik sebagai berikut :

1. Berpusat pada siswa

Pembelajaran tematik berpusat pada siswa (*Student Center*), hal ini sesuai dengan pendekatan belajar modern yang lebih banyak menempatkan siswa sebagai subjek belajar, sedangkan guru lebih banyak berperan sebagai fasilitator, yaitu memberikan kemudahan-kemudahan pada siswa untuk melakukan aktivitas belajar.

2. Memberikan pengalaman langsung

Pembelajaran tematik dapat memberikan pengalaman langsung kepada siswa (*direct experiences*), dengan pengalaman langsung ini siswa dihadapkan pada sesuatu yang nyata (*konkret*) sebagai dasar untuk memahami hal-hal yang lebih abstrak.

3. Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas

Pembelajaran tematik menyajikan konsep-konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran. Dengan demikian, siswa dapat memahami konsep-konsep tersebut secara utuh. Hal ini diperlukan untuk membantu siswa dalam memecahkan masalah-masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.

4. Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran.

Dengan demikian, siswa dapat memahami konsep-konsep tersebut secara utuh. Hal ini diperlukan untuk membantu siswa dalam memecahkan masalah-masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.

5. Bersifat fleksibel

Pembelajaran tematik bersifat luwes (fleksibel) dimana guru dapat mengaitkan bahan ajar dari satu mata pelajaran dengan mata pelajaran lainnya, bahkan mengaitkannya dengan kehidupan siswa dan keadaan lingkungan dimana sekolah dan siswa berada.

6. Hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa

Siswa diberi kesempatan untuk mengoptimalkan potensi yang dimilikinya sesuai dengan minat dan kebutuhannya.

7. Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.

Menurut depdikbud dalam Trianto (2010 : 93-94) mengatakan, “pembelajaran tematik sebagai bagian dari pembelajaran terpadu memiliki karakteristik atau ciri-ciri yaitu: 1)holistik, 2)bermakna, 3)otentik, 4)aktif”.

Pembelajaran tematik mengadopsi prinsip pembelajaran PAKEM yaitu pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa karakteristik model pembelajran tematik yaitu berpusat pada siswa, memberikan pengalaman langsung kepada siswa, bersifat fleksibel sehingga memungkinkan siswa menjadi lebih aktif dan menciptakan proses pembelajaran yang lebih menyenangkan.

c. Landasan Pembelajaran Tematik

Landasan-landasan pembelajaran tematik di Sekolah Dasar meliputi landasan filosofi, landasan psikologis, dan landasan yuridis.

- 1) *Secara filosofis*, kemunculan pembelajaran tematik sangat dipengaruhi oleh tiga aliran filsafat berikut: (1) Progresivisme, (2) Konstruktivisme, (3) Humanisme. Aliran progresivisme memandang proses pembelajaran perlu ditekankan pada pembentukan kreativitas, pemberian sejumlah kegiatan, suasana yang dialamiah (natural), dan memerhatikan pengalaman peserta didik.
- 2) *Landasan psikologis* terutama berkaitan dengan psikologi perkembangan peserta didik dan psikologi belajar. Psikologi perkembangan diperlukan terutama dalam menentukan isi/materi pembelajaran tematik yang diberikan kepada peserta didik agar tingkat keluasan dan kedalamannya sesuai tahap perkembangan peserta didik.

3) *Landasan yuridis* berkaitan dengan berbagai kebijakan atau peraturan yang mendukung pelaksanaan pembelajaran tematik di Sekolah Dasar. Dalam UU No. 23 Tahun 2002, dalam Rusman (2012:256), tentang perlindungan anak dinyatakan bahwa setiap anak berhak memperoleh pendidikan dan pengajaran dalam rangka pengembangan pribadinya dan tingkat kecerdasannya sesuai dengan minat bakatnya.

d. Tujuan Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik dikembangkan selain untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, diharapkan siswa juga dapat meningkatkan pemahaman konsep yang dipelajarinya secara lebih bermakna, mengembangkan keterampilan, menemukan, mengolah, dan memanfaatkan informasi, menumbuhkan sikap positif, kebiasaan baik, dan nilai-nilai luhur yang diperlukan dalam kehidupan, menumbuhkan keterampilan social seperti kerjasama, toleransi, komunikasi, serta menghargai pendapat orang lain, meningkatkan minat dalam belajar, memilih kegiatan yang sesuai dengan minat dan kebutuhannya.

Pembelajaran tematik terpadu merupakan pembelajaran dengan mengintegrasikan materi beberapa mata pelajaran dalam satu topik pembahasan. Adapun pembelajaran tematik dikembangkan untuk mencapai pembelajaran yang ditetapkan. Menurut Sukayati (2013 : 140) tujuan pembelajaran terpadu adalah:

- 1) Meningkatkan pemahaman konsep yang dipelajarinya secara lebih bermakna.
- 2) Mengembangkan keterampilan menemukan, mengolah dan memanfaatkan informasi.
- 3) Menumbuhkan sikap positif, kebiasaan baik, dan nilai-nilai luhur yang diperlukan dalam kehidupan.
- 4) Menumbuhkan keterampilan sosial secara kerja sama, toleransi, serta menghargai pendapat orang lain.
- 5) Memilih kegiatan yang sesuai dengan minat dan kebutuhan para siswa.

- 6) Pembelajaran Tematik Terpadu di SD Kurikulum 2013 adalah kurikulum berbasis kompetensi, dan memiliki beberapa tahapan yaitu: pertama, guru harus mengacu pada tema sebagai pemersatu berbagai mata pelajaran untuk satu tahun. Kedua, guru melakukan analisis SK lulusan, KI, KD dan membuat indikator dengan tetap memperhatikan muatan materi dari standar isi, ketiga membuat hubungan antara KD, indikator dengan tema, keempat membuat jaringan KD, indikator, kelima menyusun silabus tematik, dan keenam membuat rpp tematik terpadu dengan pembelajaran yang scientific.

e. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Tematik

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

Menurut Suryosubroto (2009 : 136 – 137) ada beberapa kelebihan dan kekurangan dalam pembelajaran tematik yaitu:

a. Kelebihan pembelajaran tematik

- 1) Menyenangkan karena bertolak dari minat dan kebutuhan siswa.
- 2) Pengalaman dan kegiatan belajar relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan siswa.
- 3) Hasil belajar akan bertahan lebih lama karena berkesan dan bermakna.
- 4) Menumbuhkan keterampilan sosial seperti bekerja sama, toleransi, komunikasi dan tanggap terhadap gagasan orang lain.

b. Kekurangan pembelajaran tematik

- 1) Guru dituntut memiliki keterampilan yang tinggi.
- 2) Tidak setiap guru mampu mengintegrasikan kurikulum dengan konsep-konsep yang ada dalam mata pelajaran secara tepat.

Tematik juga tidak lanjut dari kurikulum berbasis kompetensi yang mengembangkan berbagai ranah pendidikan yaitu ranah pengetahuan (kognitif), ranah keterampilan (psikomotorik) dan ranah sikap (afektif) dalam seluruh jenjang dan jalur pendidikan, yaitu bertujuan untuk memberikan kontribusi yang

signifikan agar mewujudkan proses berkembangnya kualitas potensi peserta didik agar mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara dan beradab dunia.

f. Langkah-langkah Pembelajaran Tematik

Langkah-langkah penggunaan pendekatan *Saintifik* dalam pembelajaran tematik menurut Sri (2013 : 71) adalah sebagai berikut :

1. Invitasi/apersepsi

Pada tahap ini guru melakukan *brainstorming* dan menghasilkan kemungkinan topik untuk penyelidikan. Topik dapat bersifat umum atau khusus, tetapi harus mampu menimbulkan minat siswa dan memberikan wilayah yang cukup untuk penyelidikan.

2. Eksplorasi

Pada tahap ini siswa dibawah bimbingan guru mengidentifikasi topik penyelidikan. Pengumpulan data dan informasi selengkap-lengkapny tentang materi dapat dilakukan dengan bertanya (wawancara), mengamati, membaca, mengidentifikasi, serta menganalisis (menalar) dari sumber-sumber langsung (tokoh, obyek yang diamati) atau sumber tidak langsung misalnya buku, koran atau sumber-sumber informasi publik lainnya.

3. Mengusulkan penjelasan/solusi.

Pada tahap ini seluruh informasi, temuan, sintesa yang telah dikembangkan dalam proses penyelidikan dibahas dengan teman secara berpasangan ataupun dalam kelompok kecil.

4. Mengambil tindakan.

Berdasarkan temuan yang dilaporkan siswa menindaklanjuti dengan menyusun simpulan serta penerapan dari temuan-temunnya.

5. Evaluasi.

- a) Pemahaman konsep dan prinsip sains dalam kehidupan sehari-hari.
- b) Penerapan konsep dan keterampilan sains dalam kehidupan sehari-hari.
- c) Penggunaan proses ilmiah dalam pemecahan masalah.
- d) Pembuatan keputusan yang didasarkan pada konsep-konsep ilmiah.

4. Psikologi Perkembangan

a. Pengertian Psikologi Perkembangan

Ada beberapa karakteristik/psikologi anak di usia Sekolah Dasar yang perlu diketahui para guru, agar lebih mengetahui keadaan peserta didik khudunya

ditingkat Sekolah Dasar (SD). Seseorang guru harus dapat menerapkan metode pengajaran yang sesuai dengan keadaan siswanya, maka sangat penting bagi seorang pendidik mengetahui perkembangan psikologi siswanya. Selain perkembangan psikologi yang perlu diperhatikan juga adalah kebutuhan peserta didik. Pemahaman terhadap perkembangan psikologi peserta didik dan tugas-tugas perkembangan anak SD dapat dijadikan titik awal untuk menentukan tujuan pendidikan di SD, dan untuk menentukan waktu yang tepat dalam memberikan pendidikan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak itu sendiri. Secara ideal, dalam rangka pencapaian perkembangan diri siswa, sekolah dan guru sekiranya dapat menyediakan dan memenuhi berbagai kebutuhan siswanya dalam rangka pencapaian perkembangan diri siswa.

Disamping memperhatikan karakteristik anak, implikasi pendidikan dapat juga bertolak dari kebutuhan peserta didik. Pemaknaan kebutuhan siswa SD dapat diidentifikasi dari tugas perkembangannya. Tugas-tugas perkembangan adalah tugas-tugas yang muncul pada saat atau suatu periode tertentu dari kehidupan individu, yang jika berhasil akan menimbulkan rasa bahagia dan membawa arah keberhasilan dalam melaksanakan tugas tersebut menimbulkan rasa tidak bahagia, ditolak oleh masyarakat dan kesulitan dalam menghadapi tugas-tugas berikutnya.

Masa usia Sekolah Dasar sering disebut sebagai masa intelektual atau masa keserasian bersekolah. Pada umur berapa tepatnya anak matang untuk masuk Sekolah Dasar, sebenarnya sukar dikatakan karena kematangan tidak ditentukan oleh umur semata-mata. Namun pada umur 6 atau 7 tahun, biasanya anak telah matang untuk memasuki Sekolah Dasar. Pada masa keserasian bersekolah ini

secara relatif, anak-anak lebih mudah dididik daripada masa sebelum dan sesudahnya.

Menurut Syamsu Yusuf LN (2010: 24) pada masa ini diperinci lagi menjadi dua fase yaitu:

- 1) Masa kelas rendah sekolah dasar, kira-kira 6 atau 7 tahun sampai umur 9 atau 10 tahun. Beberapa sifat anak-anak pada masa ini antara lain seperti berikut.
 - a) Adanya hubungan positif yang tinggi antara keadaan jasmani dengan prestasi (apabila jasmaninya sehat banyak prestasi yang diperoleh).
 - b) Sikap tunduk kepada peraturan-peraturan permainan yang tradisional.
 - c) Adanya kecenderungan memuji diri sendiri (menyebut nama sendiri).
 - d) Suka membanding-bandingkan dirinya dengan anak yang lain.
 - e) Apabila tidak dapat menyelesaikan suatu soal, maka soal itu dianggap tidak penting.
 - f) Pada masa ini (terutama usia 6,0 – 8,0 tahun) anak menghendaki nilai (angka rapor) yang baik, tanpa mengingat apakah prestasinya memang pantas diberi nilai baik atau tidak.

- 2) Masa kelas tinggi sekolah dasar, kira-kira umur 9,0 atau 10,0 sampai umur 12,0 atau 13,0 tahun. Beberapa sifat khas anak-anak pada masa ini ialah :
 - a) Adanya minat terhadap kehidupan praktis sehari-hari yang konkret, hal ini menimbulkan adanya kecenderungan untuk membandingkan pekerjaan-pekerjaan yang praktis.
 - b) Amat realistik, ingin mengetahui, ingin belajar.
 - c) Menjelang akhir masa ini telah ada minat kepada hal-hal dan mata pelajaran khusus, yang oleh para ahli yang mengikuti teori factor ditafsirkan sebagai mulai menonjolnya factor-faktor (bakat-bakat khusus).
 - d) Sampai kira-kira umur 11,0 tahun anak membutuhkan guru atau orang-orang dewasa lainnya untuk menyelesaikan tugas dan memenuhi keinginannya. Selepas umur ini pada umumnya anak menghadapi tugas-tuganya dengan bebas dan berusaha untuk menyelesaikannya.
 - e) Pada masa ini, anak memandang nilai (angka rapor) sebagai ukuran yang tepat (sebaik-baiknya) mengenai prestasi sekolah.
 - f) Anak-anak pada usia ini gemar membentuk kelompok sebaya biasanya untuk dapat bermain bersama-sama. Dalam permainan itu biasanya anak tidak lagi terikat kepada peraturan yang tradisional (yang sudah ada), mereka membuat peraturan sendiri.

Masa keserasian bersekolah ini diakhiri dengan suatu masa yang biasanya disebut *poeral*. Berdasarkan penelitian para ahli, sifat-sifat khas anak-anak masa poeral ini dapat diringkas dalam dua hal yaitu:

1. Ditujukan untuk berkuasa: sikap, tingkah laku, dan perbuatan anak poeral ditujukan untuk berkuasa, apa yang diidam-idamkannya adalah si kuat, si jujur, si juara, dan sebagainya.
2. Ekstraversi: berorientasi keluar dirinya; misalnya, untuk mencari teman sebaya untuk memenuhi kebutuhan fisiknya. Anak-anak masa ini membutuhkan kelompok-kelompok sebaya, pada mereka dorongan bersaing besar sekali, karena itu masa ini sering diberi cirri sebagai masa "*competitive socialization*".

b. Karakteristik Psikologi Siswa SD

Karakteristik atau ciri dari psikologi perkembangan siswa Sekolah Dasar atau anak-anak, adapun ciri dari psikologi perkembangan itu adalah sebagai berikut :

1) Senang Bermain.

Karakteristik/psikologi ini menuntut guru SD untuk melaksanakan kegiatan pendidikan yang bermuatan permainan lebih-lebih untuk kelas rendah. Guru SD sekiranya bisa merancang model pembelajaran yang memungkinkan adanya unsur permainan di dalam proses pembelajaran.

2) Senang Bergerak.

Kebanyakan siswa apalagi siswa kelas rendah sangat sulit untuk diatur dan rapi, oleh karena itu guru harus bisa merancang atau menerapkan suatu model pembelajaran yang dimana siswa dalam proses pembelajaran bisa berpindah dan bergerak sehingga kegiatan pembelajaran tetap bisa dilaksanakan dan materi yang diajarkan tersampaikan dengan baik kepada siswa.

3) Anak senang bekerja dalam kelompok

Karakteristik ini membawa implikasi bahwa guru harus merancang kegiatan pembelajaran yang memungkinkan anak untuk bekerja kelompok dengan temannya sehingga itu juga bisa membantu siswa untuk berinteraksi dan belajar berorganisasi.

4) Senang merasakan atau melakukan/memperagakan sesuatu secara langsung.

Bagi anak SD, penjelasan guru tentang materi yang disampaikan akan lebih mudah dipahami dan diterima oleh siswa apabila siswa melakukan sendiri, oleh karena itu siswa selalu dilibatkan langsung dalam proses pembelajaran.

c. Aspek-Aspek Perkembangan Anak

Perkembangan berkenaan dengan keseluruhan kepribadian individu anak, karena kepribadian individu membentuk satu kesatuan yang terintegrasi. Secara umum dapat dibedakan beberapa aspek utama kepribadian individu anak, yaitu aspek intelektual, fisik-motorik, sosio-emosional, bahasa, moral dan keagamaan.

Aspek intelektual perkembangannya diawali dengan perkembangan kemampuan mengamati, melihat hubungan dan memecahkan masalah sederhana. Kemudian berkembang ke arah pemahaman dan pemecahan masalah yang lebih rumit. Aspek ini berkembang pesat pada masa anak mulai masuk sekolah dasar (usia 6-7 tahun). Berkembang konstan selama masa belajar dan mencapai puncaknya pada masa sekolah menengah atas (usia 16-17 tahun).

Perkembangan aspek sosial diawali pada masa kanak-kanak (usia 3-5 tahun). Anak senang bermain bersama teman sebayanya. Hubungan persebayaan ini berjalan terus dan agak pesat terjadi pada masa sekolah (usia 11-12 tahun) dan

sangat pesat pada masa remaja (16-18 tahun). Perkembangan sosial pada masa kanak-kanak berlangsung melalui hubungan antar teman dalam berbagai bentuk permainan.

Aspek bahasa berkembang dimulai dengan peniruan bunyi dan suara, berlanjut dengan meraban. Pada awal masa sekolah dasar berkembang kemampuan berbahasa sosial yaitu bahasa untuk memahami perintah, ajakan serta hubungan anak dengan teman-temannya atau orang dewasa. Pada akhir masa sekolah dasar berkembang bahasa pengetahuan. Perkembangan ini sangat berhubungan erat dengan perkembangan kemampuan intelektual dan sosial. Bahasa merupakan alat untuk berpikir dan berpikir merupakan suatu proses melihat dan memahami hubungan antar hal. Bahasa juga merupakan suatu alat untuk berkomunikasi dengan orang lain, dan komunikasi berlangsung dalam suatu interaksi sosial. Dengan demikian perkembangan kemampuan berbahasa juga berhubungan erat dan saling menunjang dengan perkembangan kemampuan sosial. Perkembangan bahasa yang berjalan pesat pada awal masa sekolah dasar mencapai kesempurnaan pada akhir masa remaja.

Perkembangan aspek afektif atau perasaan berjalan konstan, kecuali pada masa remaja awal (13-14 tahun) dan remaja tengah (15-16 tahun). Pada masa remaja awal ditandai oleh rasa optimisme dan keceriaan dalam hidupnya, diselingi rasa bingung menghadapi perubahan-perubahan yang terjadi dalam dirinya. Pada masa remaja tengah, rasa senang datang silih berganti dengan rasa duka, kegembiraan berganti dengan kesedihan, rasa akrab bertukar dengan

kerenggangan dan permusuhan. Gejolak ini berakhir pada masa remaja akhir yaitu pada usia 18-21 tahun.

Aspek moral dan keagamaan juga sudah berkembang sejak anak masih kecil. Peranan lingkungan terutama lingkungan keluarga sangat dominan bagi perkembangan aspek ini. Pada mulanya anak melakukan perbuatan bermoral atau keagamaan karena meniru, baru kemudian menjadi perbuatan atas prakarsa sendiri. Perbuatan prakarsa sendiripun pada mulanya dilakukan karena adanya kontrol atau pengawasan dari luar, kemudian berkembang karena kontrol dari dalam atau dari dirinya sendiri. Tingkatan tertinggi dalam perkembangan moral adalah melakukan sesuatu perbuatan bermoral karena panggilan hati nurani, tanpa perintah, tanpa harapan akan sesuatu imbalan atau pujian. Secara potensial tingkatan moral ini dapat dicapai oleh individu pada akhir masa remaja, tetapi faktor-faktor dalam diri dan lingkungan individu anak sangat berpengaruh terhadap pencapaiannya.

5. Teori Konstruktivisme

a. Pengertian Konstruktivisme

Belajar adalah sebuah proses yang terjadi pada manusia dengan berpikir, merasa, dan bergerak untuk memahami setiap kenyataan yang diinginkannya untuk menghasilkan sebuah perilaku, pengetahuan, atau teknologi atau apapun yang berupa karya dan karsa manusia tersebut. Belajar berarti sebuah pembaharuan menuju pengembangan diri individu agar kehidupannya bisa lebih

baik dari sebelumnya. Belajar pula bisa berarti adaptasi terhadap lingkungan dan interaksi seorang manusia dengan lingkungan tersebut.

Menurut Gagne (dalam Dimiyati dan Mudjiono, 2006, h. 10) belajar merupakan kegiatan yang kompleks. Hasil belajar berupa kapabilitas. Setelah belajar orang memiliki keterampilan, pengetahuan, sikap, dan nilai. Timbulnya kapabilitas tersebut adalah dari (1) stimulasi yang berasal dari lingkungan, dan (2) proses kognitif yang dilakukan oleh pembelajaran. Dengan demikian, belajar adalah seperangkat proses kognitif yang mengubah sifat stimulasi lingkungan, melewati pengolahan informasi, menjadi kapabilitas baru.

Menurut Piaget (dalam Dimiyati dan Mudjiono, 2006, h. 13) berpendapat bahwa pengetahuan dibentuk oleh individu. Sebab individu melakukan interaksi terus menerus dengan lingkungan. Lingkungan tersebut mengalami perubahan. Dengan adanya interaksi dengan lingkungan maka fungsi intelek semakin berkembang. Perkembangan intelektual melalui tahap-tahap sebagai berikut. (1) sensorimotor (0;0-2;0 tahun), (2) pra-operasional (2;0-7;0 tahun), (3) operasional konkret (7;0-11;0 tahun), dan (4) operasional formal (11;0-ke atas).

Pembelajaran dalam konteks Konstruktivisme menggunakan prinsip *Student Centered* bukan *Teacher Centered* sehingga hasil yang diperoleh merupakan suatu usaha langsung dari siswa itu sendiri dan guru disini hanya sebagai fasilitator yang mengarahkan siswa sehingga mampu menemukan dan menyelesaikan permasalahan dengan pengetahuan yang ditemukan sendiri.

Konstruktivisme juga merupakan landasan berfikir (filosofi) pembelajaran kontekstual yaitu bahwa pengetahuan dibangun oleh manusia sedikit demi sedikit, yang hasilnya diperluas melalui konteks yang terbatas. Pengetahuan bukanlah seperangkat fakta-fakta, konsep atau kaidah yang siap untuk diambil dan diingat. Manusia harus mengkonstruksi pengetahuan itu dan memberi makna melalui pengalaman nyata. Pandangan konstruktivisme didasarkan pada filsafat tertentu terkait dengan manusia dan pengetahuan. Artinya bahwa bagaimana manusia

menjadi tahu dan memiliki pengetahuan menjadi kajian penting dalam konstruktivisme. Pengetahuan dalam pandangan konstruktivisme dibentuk dari pengalaman organisme melalui proses interaksi dengan lingkungan dan orang-orang disekelilingnya.

Konstruktivisme menurut Bruning dalam (Schunk, 2012 : 320) merupakan “perspektif psikologis dan filosofis yang memandang bahwa masing-masing individu membentuk atau membangun sebagian besar dari apa yang mereka pelajari dan pahami”.

Schunk (2012: 324) Pembelajaran yang menggunakan pendekatan konstruktivisme menuntut agar seorang pendidik mampu menciptakan pembelajaran sedemikian rupa sehingga peserta didik dapat terlibat secara aktif dengan materi pelajaran melalui interaksi social yang terjalin di dalam kelas. Aktivitas peserta didik dalam pembelajaran konstruktivisme dapat dilakukan dengan kegiatan mengamati fenomena-fenomena, mengumpulkan data-data, merumuskan dan menguji hipotesis-hipotesis, dan bekerjasama dengan orang lain.

Dari keterangan diatas dapatlah ditarik kesimpulan bahwa teori ini memeberikan keaktifan terhadap manusia untuk belajar menemukan sendiri kompetensi, pengetahuan atau teknologi, dan hal lain yang diperlukan guna mengembangkan dirinya sendiri.

Adapun tujuan dari teori ini adalah sebagai berikut :

- a. Adanya motivasi untuk siswa bahwa belajar adalah tanggung jawab siswa itu sendiri.
- b. Mengembangkan kemampuan siswa untuk mengajukan pertanyaan dan mencari sendiri pertanyaannya.
- c. Membantu siswa untuk mengembangkan pengertian dan pemahaman konsep secara lengkap.

d. Mengembangkan kemampuan siswa untuk menjadi pemikir yang mandiri.

b. Ciri-ciri pembelajaran Konstruktivisme

1. Pengetahuan dibangun berdasarkan pengalaman atau pengetahuan yang telah ada sebelumnya
2. Belajar adalah merupakan penafsiran personal tentang dunia
3. Belajar merupakan proses yang aktif dimana makna dikembangkan berdasarkan pengalaman
4. Pengetahuan tumbuh karena adanya perundingan (negosiasi) makna melalui berbagai informasi atau menyepakati suatu pandangan dalam berinteraksi atau bekerja sama dengan orang lain
5. Belajar harus disituasikan dalam latar (*setting*) yang realistik, penilaian harus terintegrasi dengan tugas dan bukan merupakan kegiatan yang terpisah.

c. Kelebihan dan Kelemahan Konstruktivisme

Adapun kelebihan dari konstruktivisme ini adalah sebagai berikut :

1. Berfikir : Dalam proses membina pengetahuan baru, murid berfikir untuk menyelesaikan masalah, dan membuat keputusan.
2. Faham : Oleh karena murid terlibat secara langsung dalam membina pengetahuan baru, mereka akan lebih faham dan boleh mengaplikasikannya dalam semua situasi.
3. Ingat : Oleh karena murid terlibat secara langsung dengan aktif, mereka akan ingat lebih lama semua konsep. Yakin murid melalui pendekatan ini membina sendiri kefahaman mereka. Justru mereka lebih yakin menghadapi dan menyelesaikan masalah dalam situasi baru.

4. Kemahiran sosial : Kemahiran sosial diperoleh apabila berinteraksi dengan rekan dan guru dalam membina pengetahuan baru.
5. Seronok : Oleh karena mereka terlibat secara terus, mereka faham, ingat, yakin, dan berinteraksi dengan sehat, maka mereka akan berasa seronok belajar dalam membina pengetahuan baru.

Sedangkan, kelemahan Konstruktivisme yakni dalam bahasan kekurangan atau kelemahan ini mungkin bisa kita lihat dalam proses belajarnya dimana peran guru sebagai pendidik itu sepertinya kurang begitu mendukung.

d. Proses Pembelajaran Konstruktivisme

Proses belajar dari pandangan konstruktivisme dan dari aspek-aspek siswa, guru, saran belajar, dan evaluasi belajar.

- 1) Proses belajar konstruktivisme secara konseptual proses belajar jika dipandang dari pendekatan kognitif, bukan sebagai perolehan informasi yang berlangsung satu arah dari luar kedalam diri siswa kepada pengalamannya melalui proses asimilasi dan akomodasi yang bermuara pada pemuktahiran struktur kognitifnya. Kegiatan belajar lebih dipandang dari segi prosesnya daripada segi perolehan pengetahuan daripada fakta-fakta yang terlepas-lepas.
- 2) Peranan siswa menurut pandangan ini belajar merupakan sesuatu proses pembentukan pengetahuan. Pembentukan ini harus dilakukan oleh siswa. Ia harus aktif melakukan kegiatan, aktif berfikir, menyusun konsep, dan memberi makna tentang hal-hal yang sedang dipelajari. Guru memang dapat dan harus mengambil prakarsa untuk menata lingkungan yang memberi peluang optimal

bagi terjadinya belajar. Namun yang akhirnya paling menentukan adalah terwujudnya gejala belajar adalah niat belajar siswa itu sendiri.

- 3) Peranan guru, dalam pendekatan ini guru atau pendidik berperan membantu agar proses pengkonstruksian pengetahuan oleh siswa berjalan lancar. Guru tidak mentransferkan pengetahuan yang telah dimilikinya, melainkan membantu siswa untuk membentuk pengetahuannya sendiri.
- 4) Sarana belajar, pendekatan ini menekankan bahwa peranan utama dalam kegiatan belajar adalah aktifitas siswa dalam mengkonstruksi pengetahuannya sendiri. Segala sesuatu seperti bahan, media, peralatan, lingkungan, dan fasilitas lainnya disediakan untuk membantu pembentukan tersebut.
- 5) Evaluasi, pandangan ini mengemukakan bahwa lingkungan belajar sangat mendukung munculnya berbagai pandangan dan interpretasi terhadap realitas, konstruksi pengetahuan, serta aktifitas-aktifitas lain yang didasarkan pada pengalaman.

e. Proses mengajar konstruktivisme

Kegiatan belajar mengajar adalah kegiatan yang aktif, dimana siswa membangun sendiri pengetahuannya dan pengajar/pendidik dapat berpartisipasi dengan siswa dalam membentuk pengetahuan, membuat makna, mencari kejelasan, dan bersikap kritis. Guru dapat memfasilitasi proses ini dengan mengajar menggunakan cara-cara yang membuat sebuah informasi menjadi bermakna dan relevan bagi siswa. Mengajar adalah membantu seseorang berpikir secara benar dengan membiarkannya berpikir sendiri. Pada prinsipnya

konstruktivisme, pengajar/pendidik berperan sebagai mediator dan fasilitator yang membantu agar proses belajar siswa berjalan dengan baik.

1. Menurut *John Dewey*

Sebagai filosofi dan banyak menulis mengenai pendidikan, John Dewey dikenal sebagai bapak konstruktivisme dan Discovery Learning. Ia mengemukakan bahwa belajar tergantung pada pengalaman dan minat siswa sendiri dan topik dalam kurikulum seharusnya saling terintegrasi bukan terpisah atau tidak mempunyai kaitan satu sama lain. Belajar harus bersifat aktif, langsung terlibat, berpusat pada siswa dalam konteks pengalaman sosial.

Kesadaran sosial menjadi tujuan dari semua pendidikan. Belajar membutuhkan keterlibatan siswa dan kerjasama tim dalam mengerjakan tugas. Guru bertindak sebagai fasilitator, mengambil bagian sebagai anggota kelompok dan diadakan kegiatan diskusi dan review teman. John Dewey juga menyarankan penggunaan media teknologi sebagai sarana belajar. Konsep John Dewey ini sudah banyak dipakai Indonesia untuk pembelajaran di perguruan tinggi.

2. Menurut *Jean Piaget*

Piaget menjadi tokoh yang disegani karena pikiran dan ideanya yang orisinal mengenai cara berpikir anak dan konseptualisasi tahapan pengembangan berpikir anak. Idea Piaget digunakan untuk merancang kurikulum TK dan SD atau tontonan televisi terkenal untuk pendidikan anak.

Menurut Piaget, pengamatan sangat penting dan menjadi dasar dalam menuntun proses berpikir anak, berbeda dengan perbuatan melihat yang hanya melibatkan mata, pengamatan melibatkan seluruh indra, menyimpan kesan lebih

lama dan menimbulkan sensasi yang membekas pada siswa. Oleh karena itu dalam belajar diupayakan siswa harus mengalami sendiri dan terlibat langsung secara realistik dengan obyek yang dipelajarinya. Belajar harus bersifat aktif dan sosial. Tahap perkembangan berpikir individu menurut Piaget melalui empat stadium yaitu :

- a. Sensorikmotorik (0-2 tahun),
- b. Praoperasional (2-7) tahun,
- c. Operational kongkrit (7-11 tahun),
- d. Operational formal (12-15 tahun)

Piaget meyakini bahwa belajar adalah proses regulasi diri dan anak akan menciptakan sendiri sensasi perasaan mereka terhadap realitas. Menurut Piaget, pikiran manusia mempunyai struktur yang disebut skema (jamak) yang sering disebut dengan struktur kognitif. Dengan menggunakan skemata itu seseorang mengadaptasi dan mengkoordinasi lingkungannya sehingga terbentuk skemata yang baru, yaitu melalui proses asimilasi dan akomodasi. Proses belajar sesungguhnya terdiri dari 3 tahapan, yaitu *Asimilasi*, *Akomodasi*, dan *Equilibrasi (penyeimbangan)*.

- a. Asimilasi merupakan proses penyatuan atau pengintegrasian informasi baru ke struktur kognitif yang telah ada ke dalam benak siswa.
- b. Akomodasi adalah penyesuaian struktur kognitif pada situasi yang baru. Proses restrukturisasi skemata yang sudah ada sebagai akibat adanya informasi dan pengalaman baru yang tidak dapat secara langsung diasimilasikan pada skema tersebut.

c. Disequilibrium dan Equilibrium yaitu penyesuaian berkesinambungan antara asimilasi dan akomodasi.

Implikasi pandangan Piaget dalam praktek pembelajaran adalah bahwa guru hendaknya menyesuaikan proses pembelajaran yang dilakukan dengan tahapan-tahapan kognitif yang dimiliki anak didik. Karena tanpa penyesuaian proses pembelajaran dengan perkembangan kognitifnya, guru maupun siswa akan mendapatkan kesulitan dalam mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan.

2. Menurut *Jerome Brunner*

Menurut Brunner, belajar adalah proses yang bersifat aktif terkait dengan ide *Discovery Learning* yaitu siswa berinteraksi dengan lingkungannya melalui eksplorasi dan manipulasi obyek, membuat pertanyaan dan menyelenggarakan eksperimen. Teori ini menyatakan bahwa cara terbaik bagi seseorang untuk memulai belajar konsep dan prinsip dalam siswa adalah dengan mengkonstruksi sendiri konsep dan prinsip yang dipelajari itu.

Teorinya yang diadaptasi dari tahapan perkembangan kognitif Piaget mempertajam konsep pendidikan usia dini. Brunner mengemukakan bahwa proses belajar lebih ditentukan oleh cara mengatur materi pelajaran dan bukan ditentukan oleh umur seseorang seperti yang telah dikemukakan oleh Piaget.

Brunner menjelaskan perkembangan dalam 3 tahap, yaitu :

- 1) Enaktif (0-3 tahun) yaitu pemahaman anak dicapai melalui eksplorasi dirinya sendiri dan manipulasi fisik-motorik melalui pengalaman tersebut.
- 2) Ikonik (3-8 tahun) yaitu anak menyadari sesuatu ada secara mandiri melalui image atau gambar yang kongkret bukan abstrak.

3) Simbolik (>8 tahun) yaitu sudah memahami simbol-simbol dan konsep seperti bahasa dan angka sebagai representasi simbol.

Faktor-faktor yang harus diperhatikan dalam pembelajaran adalah :

1. Guru harus bertindak sebagai fasilitator, mengecek pengetahuan yang dipunyai siswa sebelumnya, menyediakan sumber-sumber belajar dan menanyakan pertanyaan yang bersifat terbuka.
2. Siswa membangun pemahannya melalui eksplorasi, manipulasi dan berpikir.
3. Penggunaan teknologi dalam pengajaran, siswa sebaiknya melihat bagaimana tersebut bekerja daripada hanya sekedar diceritakan oleh guru.

Teori belajar ini sangat membebaskan siswa untuk belajar sendiri yang disebut bersifat Discovery Learning (belajar dengan cara menemukan). Disamping itu, karena teori ini banyak menuntut pengulangan-pengulangan sehingga design yang berulang-ulang tersebut disebut sebagai kurikulum spiral Brunner. Kurikulum ini menurut guru untuk memberi materi perkuliahan setahap demi setahap dari yang sederhana sampai yang kompleks dimana suatu materi yang sudah sebelumnya sudah diberikan suatu saat muncul kembali secara terintegrasi dalam suatu materi baru yang lebih kompleks. Demikian seterusnya berulang-ulang sehingga tak terasa siswa telah mempelajari ilmu pengetahuan secara utuh.

Kesimpulan pendekatan pengajaran dan pembelajaran yang berasaskan konstruktivisme akan memberi peluang kepada guru untuk memilih kaidah pengajaran dan pembelajaran yang sesuai dan murid dapat menentukan sendiri masa yang diperlukan untuk memperoleh suatu konsep atau pengetahuan.

Disamping itu, guru dapat membuat penilaian sendiri dan menilai kefahamannya tentang sesuatu bidang pengetahuan dapat ditingkatkan lagi. Selain itu, beban guru sebagai pengajar akan berkurang dimana guru lebih bertindak sebagai pemudah cara atau fasilitator.

6. Rasa Percaya Diri

a. Definisi Rasa Percaya Diri

Percaya diri merupakan salah satu aspek kepribadian yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Orang yang percaya diri yakin atas kemampuan mereka sendiri serta memiliki pengharapan yang realistis, bahkan ketika harapan mereka tidak terwujud, mereka tetap berpikiran positif dan dapat menerimanya.

Menurut Thantaway dalam kamus istilah bimbingan dan konseling (Sarastika, 2014 : 50) percaya diri adalah kondisi mental atau psikologis diri seseorang yang memberi keyakinan kuat pada dirinya untuk berbuat atau melakukan sesuatu tindakan. Orang yang tidak percaya diri memiliki konsep diri negative, kurang percaya pada kemampuannya, karena itu sering menutup diri.

Menurut Sarastika (2014 : 49) “orang yang percaya diri memiliki sikap atau perasaan yang yakin pada kemampuan sendiri. Keyakinan itu dapat muncul setelah seseorang tahu apa yang dibutuhkan dalam hidupnya”.

Percaya diri adalah sikap atau perasaan seseorang yang menunjukkan kesiapan mental dalam melakukan suatu hal, timbulnya keberanian dan keyakinan terhadap kemampuan yang ada pada diri sendiri sehingga menciptakan suatu aktivitas belajar yang aktif dan menarik dan hasil belajar siswa lebih maksimal.

b. Karakteristik Percaya Diri

Beberapa ciri atau karakteristik individu yang mempunyai rasa percaya diri menurut Lauster (1978) dalam Jurnal Siska dan Esti (2013 : 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. Ciri-ciri Sikap Percaya Diri

Percaya diri merupakan salah satu aspek kepribadian yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Orang yang percaya diri yakin atas kemampuan mereka sendiri serta memiliki pengharapan yang realistis, bahkan ketika harapan mereka tidak terwujud, mereka tetap berpikiran positif dan dapat menerimanya.

Menurut Thantaway dalam kamus istilah bimbingan dan konseling (Sarastika, 2014 : 50) “Percaya diri adalah kondisi mental atau psikologis diri seseorang yang memberi keyakinan kuat pada dirinya untuk berbuat atau melakukan sesuatu tindakan. Orang yang tidak percaya diri memiliki konsep diri negative, kurang percaya pada kemampuannya, karena itu sering menutup diri”. Ada beberapa ciri dari percaya diri yakni :

1. Tampil percaya diri
Bekerja sendiri tanpa perlu supervisi, mengambil keputusan tanpa perlu persetujuan orang lain.
2. Bertindak independens
Bertindak diluar otoritas formal agar pekerjaan bisa terselesaikan dengan baik, namun hal ini dilakukan demi kebaikan, bukan karena tidak mematuhiprosedur yang berlaku.
3. Menyatakan keyakinan atas kemampuan sendiri
Menggambarkan dirinya sebagai seorang ahli, seseorang yang mampu mewujudkan sesuatu menjadi kenyataan, seorang penggerak, atau seorang narasumber. Secara ekplisit menunjukkan kepercayaan akan penilainnya sendiri. Melihat dirinya lebih baik dari orang lain.
4. Memilih tantangan atau konflik
Menyukai tugas-tugas yang menantang dan mencari tanggung jawab baru. Bicara terus terang jika tidak sependapat dengan orang lain yang lebih kuat,

tetapi mengutarakannya dengan sopan. Menyampaikan pendapat dengan jelas dan percaya diri walaupun dalam situasi konflik.

d. Faktor-faktor yang mempengaruhi rasa percaya diri

Faktor yang mempengaruhi rasa percaya diri pada seseorang menurut Hakim (Rustanto, 2013) yaitu:

1) Lingkungan keluarga

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

2) Pendidikan Formal

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

3) Pendidikan non formal

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

Dari pemaparan di atas dapat peneliti simpulkan bahwa faktor-faktor yang dapat mempengaruhi rasa percaya diri pada diri seseorang terdiri dari 3 faktor yaitu lingkungan keluarga, pendidikan formal dan pendidikan non formal. Ketiga faktor tersebut yang dapat menjadi faktor pendorong atau penghambat rasa percaya diri seseorang. Sehingga dapat memicu tumbuhnya atau hilangnya kepercayaan diri seseorang terhadap dirinya sendiri.

e. Langkah-langkah Meningkatkan Percaya Diri

John Santrock dalam jurnal Bakti Setiti (2011 : 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.

f. Upaya Guru Meningkatkan Rasa Percaya Diri

Percaya diri merupakan hal yang sulit dikembangkan apabila tidak dipupuk sejak dini. Oleh karena itu perlu suatu upaya untuk mengembangkan percaya diri anak terutama ketika berada di dalam kegiatan belajar dan pembelajaran. Beberapa upaya yang harus dilakukan guru untuk memupuk rasa percaya diri siswa menurut Amhar (2013) adalah:

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

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa untuk menumbuhkan rasa percaya diri kepada siswa adalah dengan cara guru

memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi, memberikan kesempatan untuk berbicara dan memberi pendapat serta memberikan motivasi kepada siswa bukan mengkritik siswa agar rasa percaya diri dapat ditanamkan pada kehidupan sehari-hari.

7. Sikap Teliti

a. Definisi Teliti

Sikap Teliti merupakan salah satu syarat bagi terbentuknya karakter yang kuat. Seseorang memiliki tingkat kepekaan yang tinggi sehingga sangat berhati-hati dalam menjalankan tugas, sikap teliti perlu dimiliki oleh setiap orang, sehingga pada setiap ingin melakukan ataupun memutuskan sesuatu selalu memikirkannya lebih hati-hati dan tidak gegabah dalam mengambil keputusan. Islam sangat menganjurkan untuk cermat dan teliti dalam situasi dan pekerjaan apa pun, termasuk dalam menghadapi berita yang datang padamu. Hal ini sebagaimana telah dijelaskan Allah dalam al-quran surat al-hujurat 49 ayat 6.

Teliti dalam kamus besar bahasa Indonesia diartikan “dengan cermat, seksama dan hati-hati dalam mengerjakan sesuatu”.

Alfath (2009: 32) bahwa “teliti adalah cermat atau seksama, berhati-hati, penuh perhitungan dalam berfikir dan bertindak, serta tidak tergesa-gesa dan tidak ceroboh dalam melaksanakan kegiatan”.

Teliti berarti cermat dan saksama dalam menjalankan sesuatu. Orang yang teliti ditunjukkan dengan cermat, penuh minat, dan berhati-hati dalam menjalankan sesuatu agar tidak terjadi kesalahan.

Orang yang bersifat teliti selalu sabar dan tidak asal cepat dalam mengerjakan sesuatu. Termasuk dalam berbicara, kita tidak boleh ceroboh, tetapi harus cermat. Ketelitian sangat diperlukan untuk suksesnya pekerjaan yang dilakukan. Suatu pekerjaan yang dilakukan dengan tergesa-gesa dan tidak hati-hati, hampir bisa dipastikan hasilnya tidak memuaskan bahkan tidak sedikit yang suka menyesalnya bahkan gagal akibat ketidaktelitiannya dalam mengerjakan sesuatu. Ketelitian melupakan sikap positif yang harus dimiliki seseorang. Karena sikap ini sangat baik.

b. Keutamaan Teliti

Dalam kehidupan sehari-hari kita diharuskan untuk bersikap teliti dibawah ini keutamaan dari teliti antara lain, yaitu :

- 1) Terhindar dari kesalahan atau kekeliruan dalam melakukan sesuatu.
- 2) Terhindar dari sifat suuzon atau buruk sangka terhadap orang lain.
- 3) Meningkatkan kesempurnaan setiap pekerjaan.
- 4) Terhindar dari penyesalan akibat kegagalan yang disebabkan ketergesa-gesa.

c. Cara membiasakan perilaku teliti

Supaya terbiasa teliti atau cermat dalam melakukan sesuatu, lakukanlah beberapa hal di bawah ini :

- 1) Biaskan rapi dan teratur dalam mengerjakan sesuatu.
- 2) Jangan mudah terpengaruh orang lain.
- 3) Lakukan check and recheck sebelum memutuskan suatu masalah.
- 4) Sebaiknya hati-hati dalam segala hal.
- 5) Percayalah kepada diri sendiri.
- 6) Biasakan menyenangkan dan ketertiban.

8. Hasil Belajar

a. Definisi Hasil Belajar

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

Menurut Nana Sudjana (2011 : 3) mengatakan bahwa “Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar dibagi dalam tiga macam: 1) Keterampilan dan kebiasaan; 2) Pengetahuan dan pengajaran; 3) Sikap dan cita-cita”.

Menurut Nana Sudjana (2011 : 45) mengemukakan bahwa “Hasil belajar adalah suatu akibat dari proses belajar dengan menggunakan alat pengukuran yaitu berupa perbuatan”. Hasil belajar adalah hasil yang diperoleh siswa setelah mengikuti suatu materi tertentu pada mata pelajaran yang berupa data kualitatif maupun kuantitatif”.

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

Bloom (Nana Sudjana 2011 : 23) hasil belajar dalam rangka studi yang dicapai melalui tiga kategori ranah yaitu ranah kognitif, afektif, psikomotor. Perinciannya adalah sebagai berikut:

1) Ranah Kognitif

Berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari 6 aspek, yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan penilaian.

2) Ranah Afektif

Berkenaan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif meliputi jenjang kemampuan yaitu menerima, menjawab atau reaksi, menilai, organisasi, karakterisasi, dengan suatu nilai atau kompleks nilai.

3) Ranah Psikomotor

Meliputi gerakan refleks, keterampilan pada gerakan-gerakan terbimbing, kemampuan perseptual (termasuk di dalamnya membedakan *visual, auditif, motorif*, dan gerakan-gerakan *skill*)

Dari definisi di atas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa hasil belajar adalah prestasi belajar yang dicapai siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar dengan membawa suatu perubahan dan pembentukan tingkah laku seseorang. Untuk menyatakan bahwa suatu proses belajar dapat dikatakan berhasil, setiap guru memiliki pandangan masing-masing sejalan dengan filsafatnya. Namun untuk menyamakan persepsi sebaiknya kita berpedoman pada kurikulum yang berlaku saat ini yang telah disempurnakan, antara lain bahwa suatu proses belajar mengajar tentang suatu bahan pembelajaran dinyatakan berhasil apabila tujuan pembelajaran khususnya dapat dicapai.

Untuk mengetahui tercapai tidaknya tujuan pembelajaran khusus, guru perlu mengadakan tes formatif pada setiap menyajikan suatu bahasan kepada siswa. Penilaian formatif ini untuk mengetahui sejauh mana siswa telah menguasai tujuan pembelajaran khusus yang ingin dicapai. Fungsi penelitian ini adalah untuk memberikan umpan balik pada guru dalam rangka memperbaiki proses belajar mengajar dan melaksanakan program remedial bagi siswa yang belum berhasil. Karena itulah, suatu proses belajar mengajar dinyatakan berhasil apabila hasilnya memenuhi tujuan pembelajaran khusus dari bahan tersebut.

b. Karakteristik Hasil Belajar

Dengan pengalaman yang diperoleh siswa dalam proses pembelajaran, maka akan terjadi perubahan, baik perubahan pada aspek kognitif, aspek afektif

maupun aspek psikomotor. Perubahan ketiga aspek tersebut di atas merupakan ciri-ciri hasil belajar yang diperoleh siswa.

Ciri-ciri hasil belajar mengandung tiga hal, yaitu: kognitif, afektif, psikomotor. Hasil belajar kognitif merupakan kemajuan intelektual yang diperoleh siswa melalui kegiatan belajar dengan ciri-ciri sebagai berikut: pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi.

Hasil belajar afektif adalah perubahan sikap atau kecenderungan yang dialami siswa sebagai hasil belajar sebagai berikut: adanya penerimaan atau perhatian adanya respon atau tanggapan dan penghargaan.

Hasil belajar psikomotor merupakan perubahan tingkah laku atau keterampilan yang dialami siswa dengan ciri-ciri: keberanian menampilkan minat dan kebutuhannya, keberanian berpartisipasi di dalam kegiatan penampilan sebagai usaha/ kreatifitas dan kebebasan melakukan hal di atas tanpa tekanan guru atau orang lain.

Berdasarkan ciri-ciri hasil belajar di atas maka tugas guru selain mengajar juga mendidik dan melatih siswa agar menjadi siswa yang cerdas, bersikap baik dan memiliki keterampilan-keterampilan yang dapat dimanfaatkan dalam kehidupan sehari-hari.

c. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar dapat dipengaruhi oleh berbagai hal. Secara umum Hasil belajar dipengaruhi 3 hal atau faktor Faktor-faktor tersebut akan saya uraikan dibawah ini, yaitu :

1. Faktor internal (factor dalam diri)

Faktor internal yang mempengaruhi Hasil belajar yang pertama adalah Aspek fisiologis. Untuk memperoleh hasil Hasil belajar yang baik, kebugaran tubuh dan kondisi panca indera perlu dijaga dengan cara : makanan/minuman bergizi, istirahat, olah raga. Tentunya banyak kasus anak yang prestasinya turun karena mereka tidak sehat secara fisik.

Faktor internal yang lain adalah aspek psikologis. Aspek psikologis ini meliputi : inteligensi, sikap, bakat, minat, motivasi dan kepribadian. Factor psikologis ini juga merupakan factor kuat dari Hasil belajar, intelegensi memang bisa dikembangkan, tapi sikap, minat, motivasi dan kepribadian sangat dipengaruhi oleh factor psikologi diri kita sendiri. Oleh karena itu, berjuanglah untuk terus mendapat suplai motivasi dari lingkungan sekitar, kuatkan tekad dan mantapkan sikap demi masa depan yang lebih cerah. Berprestasilah.

2. Faktor eksternal (factor diluar diri)

Selain faktor internal, Hasil belajar juga dipengaruhi oleh faktor eksternal. Faktor eksternal meliputi beberapa hal, yaitu:

a. Lingkungan sosial, meliputi : teman, guru, keluarga dan masyarakat.

Lingkungan sosial, adalah lingkungan dimana seseorang bersosialisasi, bertemu dan berinteraksi dengan manusia disekitarnya. Hal pertama yang menjadi penting dari lingkungan sosial adalah pertemanan, dimana teman adalah sumber motivasi sekaligus bisa menjadi sumber menurunnya prestasi. Posisi teman sangat penting, mereka ada begitu dekat dengan kita, dan tingkah laku yang mereka lakukan akan berpengaruh terhadap diri kita. Kalau kalian sudah terlanjur

memiliki lingkungan pertemanan yang lemah akan motivasi belajar, sebisa mungkin arahkan teman-teman kalian untuk belajar. Setidaknya dengan cara itu kalian bisa memposisikan diri sebagai seorang pelajar.

Guru, adalah seorang yang sangat berhubungan dengan Hasil belajar. Kualitas guru di kelas, bisa mempengaruhi bagaimana kita belajar dan bagaimana minat kita terbangun di dalam kelas. Memang pada kenyataannya banyak siswa yang merasa guru mereka tidak memberi motivasi belajar, atau mungkin suasana pembelajaran yang monoton. Hal ini berpengaruh terhadap proses pembelajaran.

Keluarga, juga menjadi faktor yang mempengaruhi Hasil belajar seseorang. Biasanya seseorang yang memiliki keadaan keluarga yang berantakan (broken home) memiliki motivasi terhadap prestasi yang rendah, kehidupannya terlalu difokuskan pada pemecahan konflik kekeluargaan yang tak berkesudahan. Maka dari itu, bagi orang tua, jadikanlah rumah keluarga kalian surga, karena jika tidak, anak kalian yang baru lahir beberapa tahun lamanya, belum memiliki konsep pemecahan konflik batin yang kuat, mereka bisa stress melihat tingkah kalian wahai para orang tua yang suka bertengkar, dan stress itu dibawa ke dalam kelas.

Yang terakhir adalah masyarakat, sebagai contoh seorang yang hidup dimasyarakat akademik mereka akan mempertahankan gengsinya dalam hal akademik di hadapan masyarakatnya. Jadi lingkungan masyarakat mempengaruhi pola pikir seorang untuk berprestasi. Masyarakat juga, dengan segala aktifitas kemasyarakatannya mempengaruhi tindakan seseorang, begitupun juga berpengaruh terhadap siswa dan mahasiswa.

b. Lingkungan non-sosial, meliputi : kondisi rumah, sekolah, peralatan, alam (cuaca). Non-sosial seperti halnya kondisi rumah (secara fisik), apakah rapi, bersih, aman, terkendali dari gangguan yang menurunkan Hasil belajar. Sekolah juga mempengaruhi Hasil belajar, dari pengalaman saya, ketika anak pintar masuk sekolah biasa-biasa saja, prestasi mereka bisa mengungguli teman-teman yang lainnya. Tapi, bila disandingkan dengan prestasi temannya yang memiliki kualitas yang sama saat lulus, dan dia masuk sekolah favorit dan berkualitas, prestasinya biasa saja. Artinya lingkungan sekolah berpengaruh. Causal alam, berpengaruh terhadap hasil belajar.

d. Cara Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

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

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

6) Belajar secara menyeluruh

Maksudnya disini adalah mempelajari secara menyeluruh adalah mempelajari semua pelajaran yang ada, tidak hanya sebagian saja. Perlu untuk menekankan hal ini kepada siswa, agar mereka belajar secara menyeluruh tentang materi yang sedang mereka pelajari.

7) Biasakan berbagi

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

B. Pengembangan dan Analisi Bahan Ajar

1. Keluasan dan Kedalaman Materi

Tema Hidup Rukun merupakan salah satu tema yang ada dalam daftar tema pada kurikulum 2013. Tema Hidup Rukun memiliki 4 subtema yaitu Hidup Rukun di Rumah, Hidup Rukun dengan Teman Bermain, Hidup Rukun di Sekolah dan Hidup Rukun di Masyarakat. Salah satu subtema dari tema yang ada dalam tema tersebut adalah subtema Hidup Rukun dengan Teman Bermain pembelajaran pada subtema ini terdiri dari 6 Pembelajaran.

Keluasan materi merupakan gambaran berapa banyak materi yang dimasukkan kedalam materi pembelajaran. Sedangkan kedalaman materi, yaitu seberapa detail konsep-konsep yang harus dipelajari dan dikuasai oleh siswa. Terkait dengan penelitian ini, peneliti menggunakan pembelajaran 1 sampai dengan pembelajaran 6 untuk bahan penelitian. Dimana setiap pembelajaran terdiri dari beberapa mata pelajaran, pembelajaran 1 terdiri dari mata pelajaran Bahasa Indonesia, PPkn, Matematika, SBDP, pembelajaran 2 terdiri dari mata pelajaran Bahasa Indonesia, PPkn, Matematika, PJOK, pembelajaran 3 terdiri dari mata pelajaran Bahasa Indonesia, Matematika, SBDP, pembelajaran 4 terdiri dari

mata pelajaran Bahasa Indonesia, PPkn, SBDP, pembelajaran 5 terdiri dari Bahasa Indonesia, PPkn, PJOK, pembelajaran 6 terdiri dari Bahasa Indonesia, PPKn, Matematika dan SBDP.

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

Ruang lingkup pembelajaran dalam subtema Hidup Rukun dengan Teman Bermain adalah sebagai berikut:

Tabel 2.1
Ruang Lingkup Pembelajaran
Subtema Hidup Rukun dengan Teman Bermain

	Kegiatan Pembelajaran	Kemampuan yang Dikembangkan
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membaca teks permintaan maaf tentang sikap hidup rukun. 2. Mengidentifikasi contoh sikap hidup rukun. 3. Mengidentifikasi keberagaman teman berdasarkan kegemaran. 4. Menceritakan perilaku rukun dengan teman bermain. 5. Mengidentifikasi berbagai pola irama lagu. 6. Membuat lagu anak-anak sederhana. 7. Menyanyikan lagu anak-anak yang dibuat. 8. Membaca lambang bilangan sampai 500. 9. Menulis lambang bilangan sampai 500. 10. Membuat pola-pola bilangan sederhana. 	<p>Sikap</p> <ul style="list-style-type: none"> • Percaya diri, teliti, santun. <p>Pengetahuan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membaca lambang bilangan <p>Keterampilan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat pertanyaan tentang kerukunan • Menulis cerita berdasarkan urutan gambar • Membuat syair lagu tentang kerukunan
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membedakan contoh sikap hidup rukun dan tidak rukun. 2. Mengidentifikasi pola gerak dasar manipulatif. 3. Melakukan pola gerak dasar manipulatif. 4. Mengidentifikasi keberagaman teman berdasarkan ciri-ciri fisik tubuh. 5. Menerima keberagaman teman bermain di sekitar rumah. 6. Membaca lambang bilangan sampai 500. 7. Membuat pola-pola bilangan sederhana. 8. Mengidentifikasi keberagaman teman berdasarkan suku bangsa. 	<p>Sikap</p> <ul style="list-style-type: none"> • Percaya diri, teliti, santun. <p>Pengetahuan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menjawab pertanyaan dari percakapan • Mengisi tabel ciri-ciri setiap anak berdasarkan gambar • Melengkapi pola bilangan • Membuat pola bilangan • Menjawab pertanyaan berdasarkan gambar. <p>Keterampilan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bermain menirukan gerakan binatang • Menulis cerita berdasarkan urutan gambar
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menunjukkan pola irama lagu bertanda birama tiga pada alat musik ritmis. 2. Membuat lagu anak-anak sederhana. 3. Menyanyikan lagu anak-anak sederhana. 4. Mengelompokkan contoh sikap hidup rukun. 5. Menemukan peran permintaan maaf terhadap sikap hidup rukun. 6. Menentukan nilai tempat bilangan. 7. Menentukan pola-pola bilangan. 	<p>Sikap</p> <ul style="list-style-type: none"> • Percaya diri, teliti, santun. <p>Pengetahuan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menuliskan pendapat tentang hidup rukun • Melengkapi tabel tentang nilai tempat • Melengkapi pola bilangan <p>Keterampilan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat syair lagu dengan menggunakan irama dari lagu yang disukai • Membuat teks percakapan tentang permohonan maaf • Bermain peran • Berdiskusi tentang menjaga kerukunan

Tabel 2.2
Ruang Lingkup Pembelajaran
Subtema Hidup Rukun dengan Teman Bermain

Kegiatan Pembelajaran	Kemampuan yang Dikembangkan
 <ol style="list-style-type: none"> 1. Menyanyikan lagu anak-anak dengan pola irama bervariasi. 2. Menunjukkan pola irama lagu bertanda birama tiga pada alat musik ritmis. 3. Menjelaskan makna hidup rukun. 4. Menemukan makna hidup rukun. 5. Mengidentifikasi keberagaman teman berdasarkan kegemaran. 6. Menerima keberagaman teman. 	<p>Sikap</p> <ul style="list-style-type: none"> • Percaya diri, teliti, santun. <p>Pengetahuan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menjawab pertanyaan melalui diskusi kelompok <p>Keterampilan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menulis syair lagu menggunakan huruf tegak bersambung • Membuat laporan kelompok tentang pemilihan lagu di kelas
 <ol style="list-style-type: none"> 1. Menirukan gerakan bermain melalui koordinasi anggota tubuh. 2. Mengelompokkan berbagai gerakan. 3. Mengidentifikasi konsep variasi pola gerak dasar lokomotor. 4. mempraktikkan variasi pola gerak dasar lokomotor. 5. Menjelaskan manfaat hidup rukun dalam kemajemukan teman. 6. Menerapkan permintaan maaf demi menjaga kerukunan hidup. 7. Mengidentifikasi keberagaman teman berdasarkan kegemaran. 8. Mengidentifikasi keberagaman teman berdasarkan suku bangsa. 9. Menerima keberagaman teman di sekitar rumah. 	<p>Sikap</p> <ul style="list-style-type: none"> • Percaya diri, teliti, santun. <p>Pengetahuan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan manfaat hidup rukun dalam kemajemukan teman <p>Keterampilan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menirukan berbagai gerakan dengan iringan musik • Menulis kalimat sesuai gambar • Membaca teks berlatih menari • Menulis pengalaman tentang berbuat salah kepada teman menggunakan huruf tegak bersambung
 <ol style="list-style-type: none"> 1. Menyanyikan lagu wajib nasional dengan alat musik ritmis. 2. Menunjukkan pola irama lagu bertanda birama tiga pada alat musik ritmis. 3. Mengidentifikasi berbagai pola birama lagu. 4. Menjelaskan akibat tidak hidup rukun dalam kemajemukan teman. 5. Menerapkan permintaan maaf demi menjaga kerukunan hidup. 6. Mengidentifikasi keberagaman teman berdasarkan kegemaran. 7. Mengidentifikasi keberagaman teman berdasarkan suku bangsa. 8. Menerima keberagaman teman di sekitar rumah. 9. Menentukan nilai tempat bilangan. 10. Membuat kartu pola-pola bilangan. 11. Membuat pola-pola bilangan 	<p>Sikap</p> <ul style="list-style-type: none"> • Percaya diri, teliti, santun. <p>Pengetahuan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menentukan nilai tempat. <p>Keterampilan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyanyi dengan memainkan alat musik ritmis • Membaca puisi • Mengubah syair lagu menjadi cerita sambil berkreasi • Membuat kartu bilangan • Membuat pola bilangan menggunakan kartu bilangan

Sumber: (Buku Guru Kurikulum 2013)

2. Karakteristik Materi

Pada penelitian kali ini peneliti melakukan penelitian terhadap siswa kelas II SDN Halimun dalam materi subtema Hidup Rukun dengan Teman Bermain. Karakteristik materi pembelajaran subtema Hidup Rukun dengan Teman Bermain 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.

Kompetensi inti pada ranah sikap (KI-1 dan KI-2) merupakan kombinasi reaksi afektif, kognitif, dan konatif (perilaku), gradasi kompetensi sikap meliputi menerima, menjalankan, menghargai, menghayati, dan mengamalkan. Kompetensi inti pada ranah pengetahuan (KI-3) memiliki dua dimensi dengan

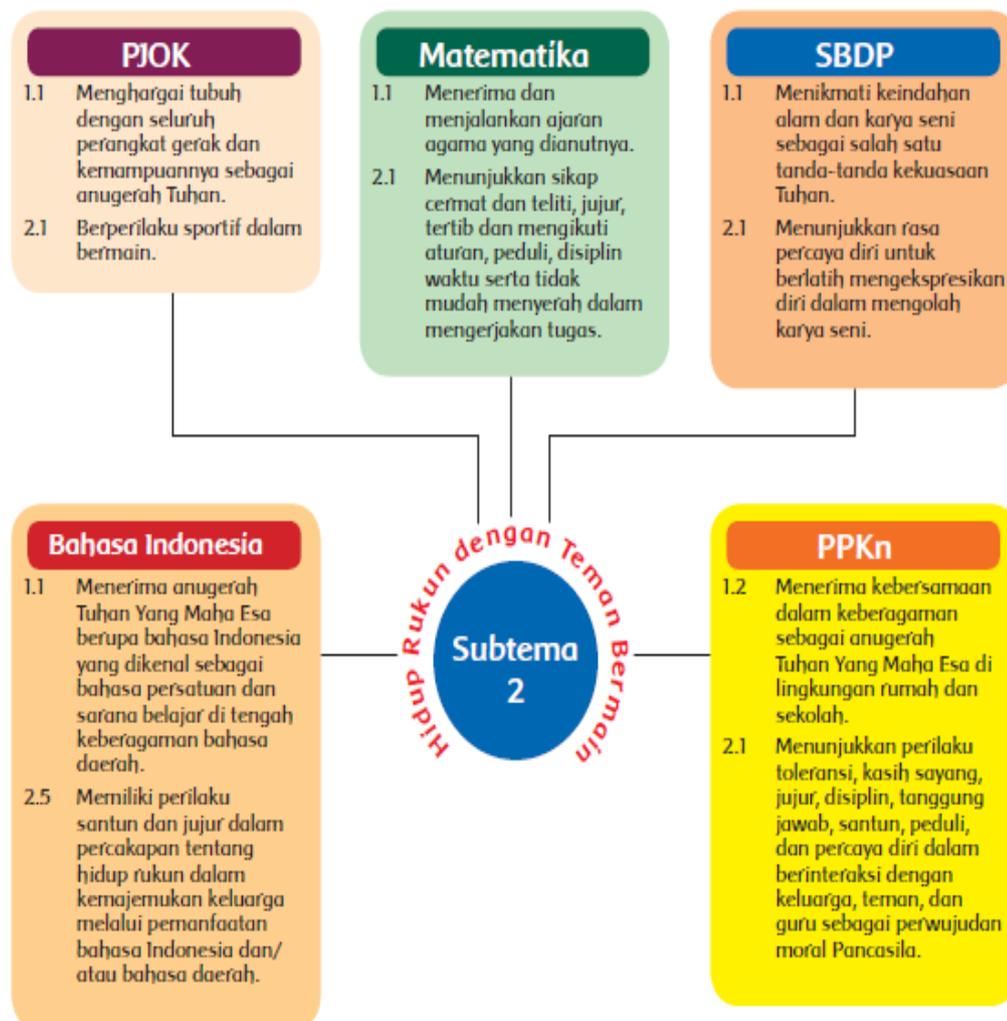
batasan-batasan yang telah ditentukan pada setiap tingkatnya, dimensi pertama adalah dimensi perkembangan kognitif peserta didik, dimensi kedua adalah dimensi pengetahuan. Sedangkan kompetensi pada ranah keterampilan (KI-4) mengandung keterampilan abstrak dan keterampilan konkret, keterampilan abstrak lebih bersifat mental skill yang cenderung merujuk pada keterampilan menyaji, mengolah, menalar, dan mencipta dengan domain pada kemampuan mental. Sedangkan keterampilan konkret lebih bersifat fisik motorik yang cenderung merujuk pada kemampuan menggunakan alat, mencoba, membuat, memodifikasi, dan mencipta.

Kompetensi dasar (KD) adalah kemampuan yang menjadi syarat untuk menguasai kompetensi yang harus diperoleh peserta didik melalui proses pembelajaran, kompetensi dasar pada subtema Hidup Rukun dengan Teman Bermain yang merupakan suatu kesatuan ide masing-masing dari setiap mata pelajaran dimuat. Berikut gambar Pemetaan Kompetensi Dasar Subtema Hidup Rukun dengan Teman Bermain.

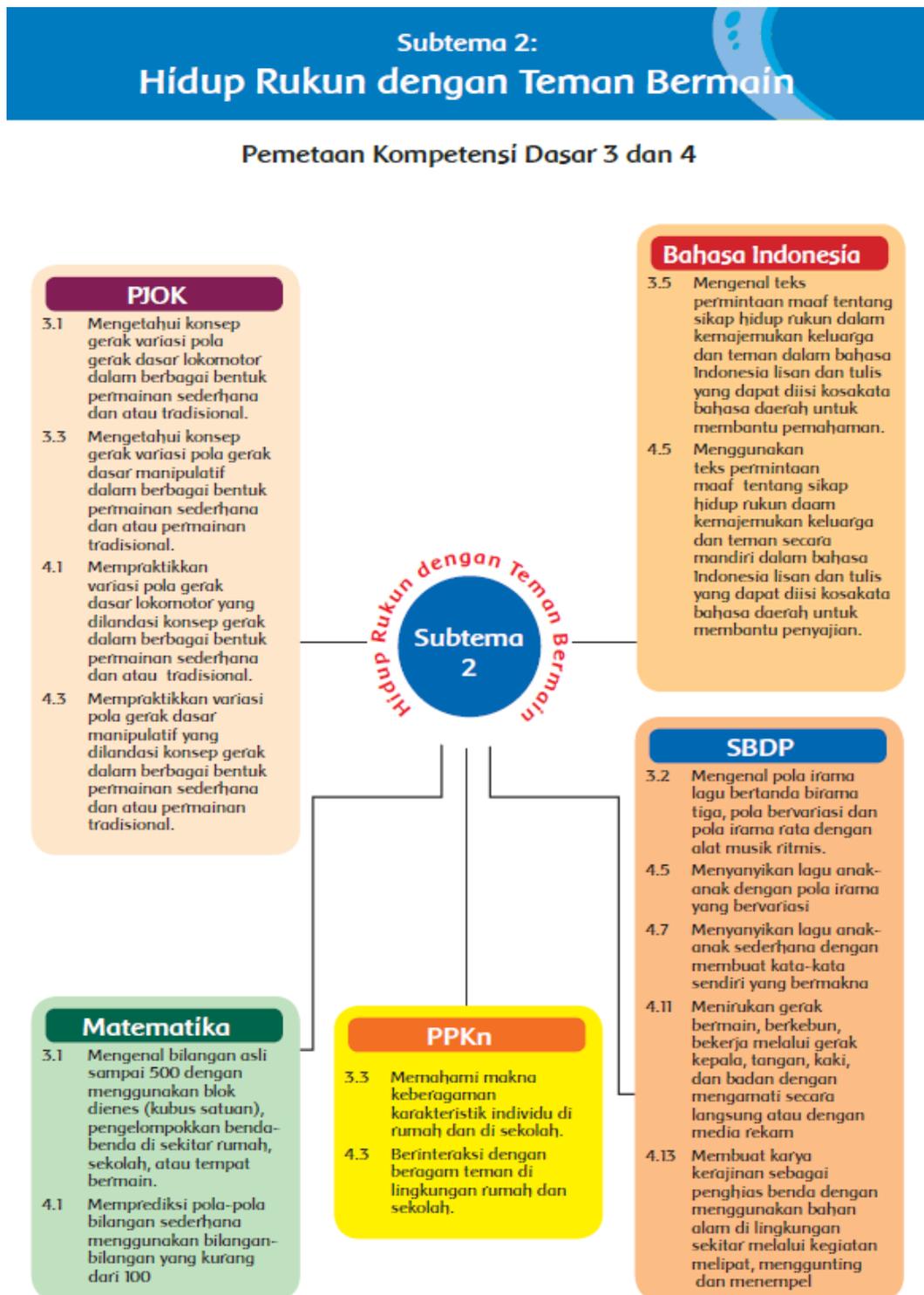
Pemetaan Kompetensi Dasar

Subtema 2: Hidup Rukun dengan Teman Bermain

Pemetaan Kompetensi Dasar 1 dan 2



Gambar 2.1
Pemetaan KD 1 dan 2



Gambar 2.2
Pemetaan KD 3 dan 4

Kompetensi dasar sikap religius dan sosial (KI-1 dan KI-2) memberi arah tentang tingkat kompetensi sikap yang harus dimiliki oleh peserta didik, dibentuk melalui pembelajaran KI-3 dan KI-4. Kompetensi dasar dari KI-3 merupakan dasar pengembangan materi pembelajaran pengetahuan, sedangkan kompetensi dasar KI-4 berisi keterampilan dan pengalaman belajar yang perlu dilakukan peserta didik. Berdasarkan kompetensi dasar dari KI-3 dan KI-4 tersebut, pendidik dapat mengembangkan proses pembelajaran dan cara penilaian yang diperlukan untuk mencapai tujuan pembelajaran langsung, sekaligus memberikan dampak pengiring (*nurturant effect*) terhadap pencapaian tujuan pembelajaran tidak langsung yaitu KI-1 dan KI-2.

3. Bahan dan Media Pembelajaran

a. Pengertian Bahan dan Media Pembelajaran

Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan pebelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

Menurut Hamid Darmadi (2010 : 212) mengatakan bahwa “bahan ajar atau materi pembelajaran (*instructional materials*) secara garis besar terdiri dari pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dipelajari siswa dalam rangka mencapai standar kompetensi yang telah ditentukan. Secara terperinci, jenis-jenis materi pembelajaran materi pembelajaran terdiri dari pengetahuan (fakta, konsep, prinsip, prosedur), keterampilan, dan sikap atau nilai”.

Cristicos (dalam Daryanto, 2013 : 5) berpendapat bahwa “media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator dan komunikasi”.

Dari pendapat di atas disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang fikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik.

b. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Berikut ini yang disampaikan oleh Heinich dalam (Rini, 2014 : 67) bahwa bahan dan media diklasifikasikan ke dalam 6 jenis, yaitu:

- 1) Media Teks merupakan elemen dasar dalam menyampaikan suatu informasi yang mempunyai berbagai jenis dan bentuk tulisan yang berupaya member daya tarik dalam penyampaian informasi.
- 2) Media Audio membantu menyampaikan maklumat dengan lebih berkesan dan membantu meningkatkan daya tarikan terhadap sesuatu persembahan. Jenis audio termasuk suara latar, musiq, atau rekaman suara lainnya.
- 3) Media visual adalah media yang dapat memberikan rangsangan – rangsangan visual seperti gambar/photo, sketsa, diagram, bagan, grafik, kartun, poster, papan bulletin, dan lainnya.
- 4) Media Proyeksi Gerak adalah media yang dilihat dan dengar sehingga akan menimbulkan efek yang menarik bagi peserta didik. Media proyeksi gerak terbagi dalam film gerak, film gelang, program TV, video kaset (CD, VCD atau DVD).
- 5) Benda-benda Tiruan/Miniatur media benda-benda tiga dimensi yang dapat disentuh dan diraba oleh peserta didik. Media ini dibuat untuk mengatasi keterbatasan baik obyek maupun situasi sehingga proses pembelajaran tetap berjalan dengan baik
- 6) Manusia adalah media yang digunakan penulis saat ini . Manusia adalah media yang sangat konkrit, media tersebut dapat berupa guru, peserta didik lainnya, pakar/ahli dibidangnya/materi tertentu yang sangat jelas.

c. Fungsi Bahan dan Media Pembelajaran

Bahan dan media pembelajaran mempunyai peran besar dalam meningkatkan hasil pembelajaran karena memiliki banyak fungsi. Menurut Hamalik (2008), Fungsi media pembelajaran yaitu:

- 1) Untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang efektif
- 2) Penggunaan media merupakan bagian internal dalam system pembelajaran.
- 3) Media pembelajaran penting dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.
- 4) Penggunaan media dalam pembelajaran adalah untuk mempercepat proses pembelajaran dan membantu siswa dalam upaya memahami materi yang disajikan oleh Guru dalam kelas.
- 5) Penggunaan media dalam pembelajaran dimaksudkan untuk mempertinggi mutu pendidikan.

d. Langkah-Langkah Pemilihan Bahan dan Media Pembelajaran

Sebelum melaksanakan pemilihan bahan ajar, terlebih dahulu perlu diketahui kriteria pemilihan bahan ajar. Kriteria pokok pemilihan bahan ajar atau materi pembelajaran adalah standar kompetensi dan kompetensi dasar. Hal ini berarti bahwa materi pembelajaran yang dipilih untuk diajarkan oleh guru di satu pihak dan harus dipelajari siswa di lain pihak hendaknya berisikan materi atau bahan ajar yang benar-benar menunjang tercapainya standar kompetensi dan kompetensi dasar. Dengan kata lain, pemilihan bahan ajar haruslah mengacu atau merujuk pada standar kompetensi.

Langkah-langkah pemilihan bahan dan media pembelajaran antara lain:

- 1) Menentukan apakah pesan yang akan disampaikan itu merupakan tujuan pembelajaran atau hanya sekedar merupakan informasi atau hiburan.
- 2) Menetapkan apakah media itu di rancang untuk keperluan pembelajaran atau instruksional atau alat bantu mengajar (peraga).
- 3) Menetapkan apakah dalam usaha mendorong kegiatan belajar tersebut akan digunakan strategi afektif, kognitif atau psikomotorik.

- 4) Menentukan media yang sesuai dari kelompok media yang cocok untuk strategi yang di pilih dengan mempertimbangkan ketentuan atau criteria, kebijakan, fasilitas, kemampuan produksi dan biaya.
- 5) Mereview kembali kelemahan dan kelebihan media yang dipilih, bila perlu mengkaji kembali alternatif-alternatif yang ada.
- 6) Perencanaan pengembangan dan produksi media tersebut.

4. Strategi Pembelajaran

Strategi pembelajaran secara umum merupakan pola atau rentetan kegiatan yang harus dilakukan untuk mencapai tujuan tertentu, sedangkan strategi dalam pembelajaran merupakan pola umum yang berisi tentang seperangkat kegiatan yang dapat dijadikan pedoman (petunjuk umum) agar kompetensi sebagai tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Dick dan Carey (Sari, 2014) berpendapat bahwa, strategi pembelajaran sebagai suatu materi dan prosedur pembelajaran yang digunakan secara bersama-sama untuk menimbulkan hasil belajar tertentu pada siswa. Lebih lanjut Dick dan Carey dalam (Sari, 2014) mengatakan bahwa:

Strategi pembelajaran mempunyai lima komponen utama, yaitu 1) aktivitas sebelum pembelajaran; meliputi tahap memotivasi siswa, menyampaikan tujuan baik secara verbal maupun tertulis dan memberi informasi tentang pengetahuan persyaratan yang harus dimiliki oleh siswa sebelum mengikuti pelajaran, 2) penyampaian informasi; memfokuskan pada isi, urutan materi pelajaran dan tahap pembelajaran yang perlu dilaksanakan oleh guru dan siswa untuk mencapai tujuan suatu pembelajaran, 3) partisipasi siswa; dalam bentuk latihan dan pemberian umpan balik, 4) pemberian tes; untuk mengontrol pencapaian tujuan pembelajaran, 5) tindak lanjut; dilakukan dalam bentuk pengayaan dan remedial.

Menurut Hamzah (2009 : 2) mengatakan, “Strategi pembelajaran merupakan cara-cara yang akan dipilih dan digunakan oleh seorang pengajar untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga akan mempermudah peserta didik menerimadan memahami materi pembelajaran, yang pada akhirnya tujuan pembelajaran dapat dikuasainya di akhir kegiatan belajar”.

Dari berbagai pendapat yang telah disebutkan di atas dapat diambil kesimpulan bahwa strategi pembelajaran adalah cara sistematis yang dipilih dan digunakan seorang pengajar untuk menyampaikan materi pembelajaran, sehingga memudahkan pembelajar mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

Srtategi pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran subtema wujud benda dan cirinya memakai strategi inquiri merupakan salah satu strategi yang dapat mendorong siswa untuk aktif dalam pembelajaran. Langkah-langkah strategi pembelajaran dalam subtema wujud benda dan cirinya sebagai berikut:

- 1) Membina suasana yang responsif diantara siswa.
- 2) Mengemukakan permasalahan yang di inquiri melalui cerita, film, gambar, dan sebagainya. Kemudian, mengajukan pertanyaan kearah mencari, merumuskan, dan memperjelas permasalahannya dari cerita dan gambar.
- 3) Mengajukan pertanyaan-pertanyaan kepada siswa, pertanyaan yang diajukan sesuai dengan materi organ tubuh manusia dan hewan, pertanyaan yang diajukan bersifat mencari atau mengajukan informasi atas data tentang subtema wujud benda dan cirinya.
- 4) Merumuskan hipotesis/perkiraan yang merupakan jawaban dari pertanyaan tersebut, perkiraan jawaban ini akan terlihat setelah pengumpulan data dari pembuktian atas data. Siswa mencoba merumuskan hipotesis permasalahan tersebut dan guru membantu dengan pertanyaan-pertanyaan pancingan.

- 5) Menguji hipotesis, guru mengajukan pertanyaan yang bersifat meminta data untuk pembuktian hipotesis.
- 6) Pengambilan kesimpulan dilakukan oleh guru dan siswa.

Setelah melihat penjelasan diatas maka penulis akan menggunakan strategi pembelajaran *inquiri* dalam pembelajaran subtema wujud benda dan cirinya karena dirasa sangat cocok sekali dengan pembelajaran tersebut. Proses pelaksanaannya diterapkan pada saat pembelajaran berlangsung guru hanya sebagai fasilitator saja, sedangkan siswa yang dominan terlibat dalam pembelajaran (*student centered*).

5. Sistem Evaluasi

a. Pengertian Evaluasi

Evaluasi yang dalam bahasa Inggris dikenal dengan istilah *Evaluation*. Secara umum, pengertian evaluasi adalah suatu proses untuk menyediakan informasi tentang sejauh mana suatu kegiatan tertentu telah dicapai, bagaimana perbedaan pencapaian itu dengan suatu standar tertentu untuk mengetahui apakah ada selisih di antara keduanya, serta bagaimana manfaat yang telah dikerjakan itu bila dibandingkan dengan harapan-harapan yang ingin diperoleh.

Evaluasi dapat juga diartikan sebagai proses menilai sesuatu yang didasarkan pada kriteria atau tujuan yang telah ditetapkan, yang selanjutnya diikuti dengan pengambilan keputusan atas obyek yang dievaluasi. Sebagai contoh evaluasi proyek, kriterianya adalah tujuan dan pembangunan proyek

tersebut, apakah tercapai atau tidak, apakah sesuai dengan rencana atau tidak, jika tidak mengapa terjadi demikian, dan langkah-langkah apa yang perlu ditempuh selanjutnya.

Menurut Sudjana (Dimiyati dan Mudjiono,2006:191), “dengan batasan sebagai proses memberikan atau menentukan nilai kepada objek tertentu berdasarkan suatu kriteria tertentu”.

Untuk menentukan nilai sesuatu dengan cara membandingkan dengan kriteria, evaluator dapat langsung membandingkan dengan kriteria namun dapat pula melakukan pengukuran terhadap sesuatu yang dievaluasi kemudian baru membandingkannya dengan kriteria. Dengan demikian evaluasi tidak selalu melalui proses mengukur baru melakukan proses menilai tetapi dapat pula evaluasi langsung melalui penilaian saja.

b. Tujuan Evaluasi

Secara umum, dalam bidang pendidikan evaluasi bertujuan untuk:

- 1) Memperoleh data pembuktian yang akan menjadi petunjuk sampai dimana tingkat kemampuan dan tingkat keberhasilan peserta didik dalam pencapaian tujuan-tujuan kurikuler setelah menempuh proses pembelajaran dalam jangka waktu yang telah ditentukan.
- 2) Mengukur dan menilai sampai di manakah efektifitas mengajar dan metode-metode mengajar yang telah diterapkan atau dilaksanakan oleh pendidik, serta kegiatan belajar yang dilaksanakan oleh peserta.

Adapun yang menjadi tujuan khusus dari kegiatan evaluasi dalam bidang pendidikan adalah:

- 1) Untuk merangsang kegiatan peserta didik dalam menempuh program pendidikan.
- 2) Untuk mencari dan menemukan faktor-faktor penyebab keberhasilan peserta didik dalam mengikuti program pendidikan, sehingga dapat dicari dan ditemukan jalan keluar atau cara-cara perbaikannya.

c. Macam-Macam Bentuk Tes Hasil Belajar

1. Menurut pelaksanaannya dalam praktek test terbagi atas:

- a. Tes tulisan (written tes), yaitu test yang mengajukan butir-butir pertanyaan dengan mengharapkan jawaban tertulis. Biasanya test ini digunakan untuk mengukur aspek kognitif peserta didik.
- b. Test lisan (oral test), yaitu tes yang mengajukan pertanyaan-pertanyaan dengan menghendaki jawaban secara lisan. Test ini juga dilakukan untuk aspek kognitif peserta didik.
- c. Test perbuatan (performance test), yaitu tes yang mengajukan pertanyaan-pertanyaan dengan menghendaki jawaban dalam bentuk perbuatan. Test ini digunakan untuk menilai aspek psikomotor/ keterampilan peserta didik.

2. Menurut fungsinya test terbagi atas:

- a. Tes formatif (formative test), yaitu test yang dilaksanakan setelah selesainya satu pokok bahasan. Test ini berfungsi untuk menentukan tuntas tidaknya satu pokok bahasan. Tindak lanjut yang dapat dilakukan setelah diketahui hasil test formatif peserta didik adalah:
 - 1) Jika materi yang ditestkan itu telah dikuasai, maka pembelajaran dilanjutkan dengan pokok bahasan yang baru.
 - 2) Jika ada bagian-bagian yang belum dikuasai oleh peserta didik, maka sebelum melanjutkan pokok bahasan yang baru, terlebih dahulu diulangi atau dijelaskan

kembali bagian-bagian yang belum di kuasai. Hal ini bertujuan untuk memperbaiki tingkat penguasaan peserta didik

- b. Tes sumatif (summative test), yaitu test yang diberikan setelah sekumpulan satuan program pembelajaran selesai diberikan. Disekolah test ini dikenal sebagai ulangan umum.
- c. Test diagnostik (Diagnostic test), yaitu test yang dilakukan untuk menentukan secara tepat, jenis kesulitan yang dihadapi oleh peserta didik dalam suatu mata pelajaran tertentu.

C. Hasil Penelitian Terdahulu

Menurut Hasil Penelitian terdahulu, peneliti menemukan contoh masalah yang sesuai dengan judul yang dibuat peneliti sebagai berikut:

- a. Oleh : Widia Nuraili
Judul : Penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Untuk Meningkatkan Sikap Percaya Diri dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 3 Tanjungsari Purwakarta Pada Subtema Macam-Macam Sumber Energy.

Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan oleh Widian Nuraili, Skripsi, Pendidikn Guru Sekolah Dasar Fakulta Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universita Pasundan Bandung yang dilaksanakan pada kelas IV SDN 3 Tanjungsari Purwkarta.

Menunjukkan bahwa adanya pengaruh model *Discovery Learning* sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa, dapat mencapai keberhasilan dalam proses pembelajaran. ini dapat dilihat pada persentase hasil penelitian sikap

percaya diri yang selalu meningkat. Penelitian yang dilakukan peneliti tahun 2014, dilaksanakan dengan III siklus.

Pada siklus I sebesar 77,2% belum terlihat peningkatan, pada pelaksanaan siklus II sudah terjadi peningkatan sebesar 88,6% aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran lebih aktif, sikap percaya diri dan hasil belajar siswa meningkat, dan pada siklus III yaitu 93% terjadi peningkatan yang sangat baik, siswa lebih aktif bertukar pikiran untuk memenuhi informasi untuk menyelesaikan tugas-tugasnya.

Pada penelitian pertama dan kedua dapat dilihat bahwa model *Discovery Learning* berpengaruh terhadap peningkatan sikap percaya diri dan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran, dilihat dari setiap siklus yang dilakukan oleh peneliti terjadi peningkatan yang sangat baik sehingga siswa dalam kegiatan pembelajarannya lebih aktif, sikap percaya diri dan hasil belajar siswa dapat terlihat dan meningkat.

b. Oleh : Lisna Selfiyani

Judul : Penerapan Model *Discovery Learning* untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Rasa Percaya Diri Siswa pada Tema Indahnnya Kebersamaan (Penelitian Tindakan Kelas Pada Sistem 1 Keberagaman Budaya Bangsa Di Kelas IV Semester 1 SDN Babakan Ciparay 16 Kota Bandung Tahun Ajaran 2014/2015).

Tujuan penelitian yang dilaksanakan adalah untuk mengetahui tentang pengaruh model *Discovery Learning* pada peningkatan pemahaman konsep dan rasa percaya diri yang dilakukan Lisna Selfiyani, Skripsi, Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Pasundan Bandung 2014, penelitian yang dilaksanakan di kelas IV SDN Babakan Ciparay

16 Kota Bandung pada Tema Indahnya Kebersamaan, Subtema Kebergaman Budaya Bangsa Menunjukkan Bahwa Metode *Discovery Learning* dapat Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Rasa Percaya Diri Siswa.

Penelitian ini dilaksanakan dengan 2 siklus, dilakukan dalam dua kali pertemuan. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini terbagi kedalam dua jenis, yaitu keberhasilan proses dan indikator keberhasilan hasil. Pencapaian pemahaman konsep dan percaya diri siswa setelah menerapkan model *Discovery Learning* siklus 1 dan siklus 2 menunjukkan bahwa pencapaian hasil sudah ada peningkatan.

Pencapaian pemahaman konsep siklus 2 menunjukan sebesar 87% siswa tuntas dan pencapaian percaya diri siklus 2 setelah pembelajaran mencapai 93% siswa yang percaya diri sehingga model ini berhasil meningkatkan pemahaman konsep dan rasa percaya diri siswa.

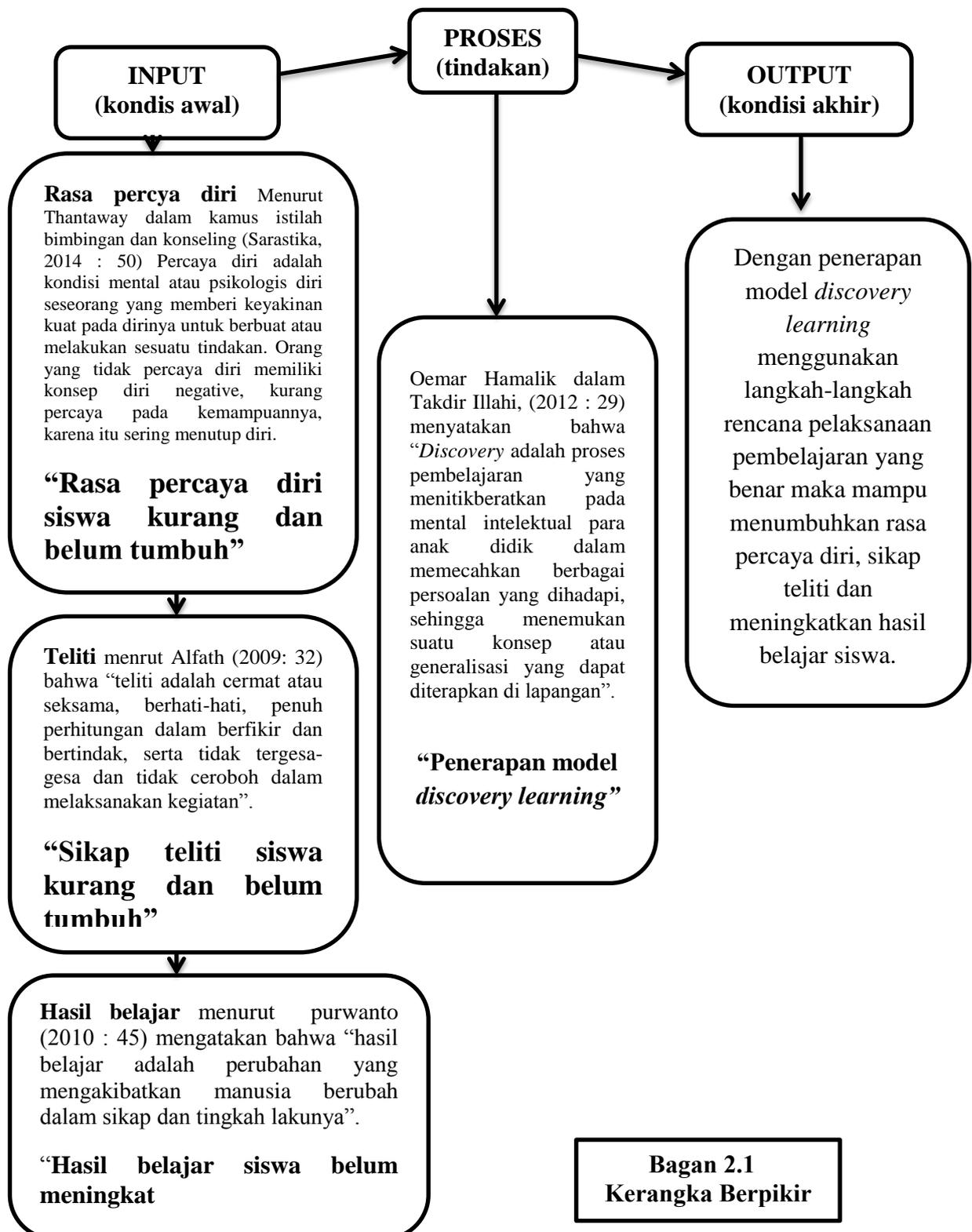
D. Kerangka Berpikir

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 hasil belajar siswa pun dapat cenderung meningkat.

Hasil dari pengamatan peneliti menemukan masalah di SDN Halimun pada siswa kelas IIA, 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 dan saat menyelesaikan soal kurang telitinya siswa dalam mengatasinya sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa yang cenderung menurun. Untuk itu peneliti melakukan penelitian tindakan kelas guna untuk menumbuhkan percaya diri dan teliti serta meningkatkan hasil belajar siswa kelas IIA SDN Halimun pada subtema Hidup Rukun dengan Teman Bermain.

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



Sumber: Mokhdanil (2016 : 87)

E. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kerangka berfikir diatas melalui penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* dapat menumbuhkan rasa percaya diri, teliti dan meningkatkan hasil belajar siswa di kelas II SDN Halimun Kota Bandung.

Lebih jelasnya peneliti menjelaskan hipotesis tindakan sebagai berikut :

1. Penerapan model *Discovery Learning* dengan langkah-langkah pembelajaran yang benar bisa menumbuhkan rasa percaya diri siswa dikelas II SDN Halimun pada subtema Hidup Rukun dengan Teman Bermain.
2. Penerapan model *Discovery Learning* dengan langkah-langkah pembelajaran yang benar bisa menumbuhkan sikap teliti siswa dikelas II SDN Halimun pada subtema Hidup Rukun dengan Teman Bermain.
3. Penerapan model *Discovery Learning* bisa meningkatkan nilai hasil belajar siswa dikelas II SDN Halimun pada subtema Hidup Rukun dengan Teman Bermain.