

BAB II

KAJIAN TEORETIS

A. Kajian Teori

a. Model *Discovery Learning*

1. Pengertian Model *Discovery Learning*

Apabila ditinjau dari katanya, *Discover* berartikan menemukan, sedangkan *discovery* adalah penemuan. Dalam kaitannya dengan pendidikan, Oemar Hamalik dalam Illahi (2012, Halaman. 29) mengemukakan *discovery* adalah proses pembelajaran yang menitik beratkan pada mental intelektual para anak didik dalam memecahkan berbagai persoalan yang dihadapi sehingga menemukan suatu konsep atau generalisasi yang dapat diterapkan di lapangan.

Suryosubroto (2009 : 178) menyatakan bahwa model *Discovery Learning* diartikan sebagai suatu prosedur mengajar yang mementingkan pengajaran, perseorangan, manipulasi objek dan lain-lain percobaan, sebelum sampai pada generalisasi. Sebelum siswa sadar akan pengertian, guru tidak menjelaskan dengan kata-kata.

Penggunaan model *Discovery Learning* dalam proses belajar mengajar, memperkenalkan siswa-siswanya menemukan sendiri informasi yang secara tradisional biasa diberitahukan atau diceramahkan saja. Sementara itu,

Sani (2013 : 220) menyatakan bahwa, *Discovery Learning* adalah menemukan konsep melalui serangkaian data atau informasi yang diperoleh melalui pengamatan atau percobaan.

Pembelajaran *Discovery Learning* merupakan model pembelajaran kognitif yang menuntut guru untuk lebih kreatif menciptakan situasi yang dapat membuat siswa belajar aktif menemukan pengetahuan sendiri.

Menurut Suwangsih dan Tiurlina (2006 : 203) model *Discovery Learning* adalah model mengajar yang mengatur pengajaran sedemikian rupa sehingga anak memperoleh pengetahuan yang sebelumnya belum diketahuinya itu tidak melalui pemberitahuan; sebagai ditemukan sendiri.

Selain itu, menurut Bruner (dalam Winataputra, 2008 : 3.18) belajar bermakna hanya dapat terjadi melalui belajar penemuan (*Discovery Learning*). Agar belajar menjadi bermakna dan memiliki struktur informasi yang kuat, siswa harus aktif mengidentifikasi prinsip-prinsip kunci yang ditemukannya sendiri, bukan hanya sekedar menerima penjelasan dari guru saja.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, penelitian menyimpulkan bahwa model *Discovery Learning* merupakan proses belajar dimana siswa berperan aktif untuk menemukan informasi dan memperoleh pengetahuannya sendiri dengan pengamatan atau diskusi dalam rangka mendapatkan pembelajaran yang lebih bermakna.

2. Jenis-jenis Model Discovery Learning

Proses pembelajaran menggunakan model *Discovery Learning* dapat melibatkan bimbingan guru secara penuh maupun tidak.

Menurut Sapriati (2009 : 1.28) ada dua macam atau jenis pembelajaran penemuan, yaitu pembelajaran penemuan murni (*Free Discovery*) dan pembelajaran penemuan terarah atau penemuan terbimbing (*Guided Discovery*). Pembelajaran penemuan murni (*Free Discovery*) merupakan pembelajaran penemuan tanpa adanya petunjuk atau arahan. Sedangkan pembelajaran penemuan terarah/terbimbing (*Guided Discovery*) merupakan pembelajaran yang membutuhkan peran guru sebagai fasilitator dalam proses pembelajarannya.

Demikian juga menurut Suwangsih dan Tiurlina (2006 : 204-205), model penemuan atau pengajaran penemuan dibagi menjadi dua jenis, yaitu : 1. Penemuan murni, pada pembelajaran dengan penemuan murni pembelajaran terpusat pada siswa dan tidak terpusat pada guru, kegiatan penemuan ini hampir tidak mendapatkan bimbingan guru; dan 2. Penemuan terbimbing, pada pengajaran

dengan penemuan terbimbing guru mengarahkan tentang materi pelajaran, berupa; petunjuk, arahan, pertanyaan atau dialog, sehingga diharapkan siswa dapat menyimpulkan (Menggenalisasikan) sesuai dengan rancangan guru.

Berdasarkan pendapat di atas peneliti menyimpulkan bahwa terdapat dua jenis model *Discovery Learning* yaitu: model penemuan murni (*Free Discovery Learning*) dan model penemuan terbimbing (*Guided Discovery Learning*).

3. Kelebihan Model Discovery Learning

Kelebihan model *discovery* bagi siswa tidak sekedar keterampilan mengkaji suatu persoalan, melainkan kemampuan dalam mengkaji informasi dan fakta konkret mengenai suatu hal yang dianggap penting. Menurut Suryosubroto (2009 : 185) memaparkan beberapa kelebihan model *Discovery Learning* sebagai berikut :

1. Dianggap membantu siswa mengembangkan atau memperbanyak persediaan atau penguasaan keterampilan dan proses kognitif siswa.
2. Pengetahuan diperoleh dari strategi ini sangat pribadi sifatnya dan mungkin merupakan suatu pengetahuan yang sangat kukuh; dalam arti pendalaman dari pengertian; retensi, dan transfer.
3. Strategi penemuan membangkitkan gairah pada siswa, misalnya siswa merasakan jerih payah penyelidikannya, menemukan keberhasilan dan kadang-kadang kegagalan.
4. Model ini memberikan kesempatan pada siswa untuk bergerak maju sesuai dengan kemampuan sendiri.
5. Model ini menyebabkan siswa mengerahkan sendiri cara belajarnya, sehingga ia lebih merasa terlibat dan termotivasi sendiri untuk belajar.
6. Model ini dapat membantu memperkuat pribadi siswa dengan bertambahnya kepercayaan pada diri sendiri melalui proses-proses penemuan.

7. Strategi ini terpusat pada anak, misalnya memberi kesempatan kepada mereka dan guru berpartisipasi sebagai sesama dalam mengasa ide.
8. Membantu perkembangan siswa menuju skeptisisme yang sehat untuk menemukan kebenaran akhir dan mutlak.

4. Kelemahan Model Discovery Learning

Pada dasarnya kelemahan *discovery* ini membutuhkan waktu yang lama dalam proses pembelajarannya. Sehubungan dengan hal tersebut, Menurut Suryosubroto (2009 : 186) memaparkan beberapa kelemahan model *Discovery Learning* sebagai berikut :

1. Dipersyaratkan keharusan adanya persiapan mental untuk cara belajar ini.
2. Model ini kurang berhasil untuk mengajar kelas besar.
3. Harapan yang ditumpahkan pada strategi ini mungkin mengecewakan guru dan siswa yang sudah biasa dengan perencanaan dan pengajaran secara tradisional.
4. Mengajar dengan penemuan mungkin akan dipandang sebagai terlalu mementingkan memperoleh pengertian dan kurang memperhatikan diperolehnya sikap dan keterampilan.
5. Strategi ini mungkin tidak akan memberikan kesempatan untuk berfikir kreatif, kalau pengertian-pengertian yang akan ditemukan telah diseleksi terlebih dahulu oleh guru, demikian pula proses-proses dibawah pembinaannya tidak semua pemecahan masalah menjamin penemuan yang penuh arti.

Berdasarkan penjelasan tersebut, penelitian menyimpulkan bahwa model *guided Discovery Learning* tidak hanya memiliki banyak kelebihan, tetapi juga beberapa kelemahan. Oleh karena itu perlu adanya pemahaman yang mendalam mengenai model ini supaya dalam penerapannya dapat terlaksana dengan efektif.

5. Langkah-langkah model Discovery Learning

Sebagai upaya mempermudah penerapan model *discovery learning* dibutuhkan langka pokok yang harus dilalui terlebih dahulu, menurut Suryosubroto (2009 : 184-185) mengemukakan langka-langka model pembelajaran *Discovery Learning* sebagai berikut :

1. Identifikasi kebutuhan siswa
2. Seleksi pendahuluan terhadap prinsip-prinsip, pengertian, konsep dan generalisasi yang akan dipelajari.
3. Seleksi bahan, dan problema/ tugas-tugas.
4. Membantu memperjelas: a. Tugas/problema yang akan dipelajari. b. Peranan masing-masing siswa.
5. Mempersiapkan setting kelas dan alat-alat yang diperlukan
6. Mengecek pemahaman siswa terhadap masalah yang akan dipecahkan dan tugas-tugas siswa.
7. Memberi kesempatan pada siswa untuk melakukan penemuan
8. Membantu siswa dengan informasi/data, jika diperlukan oleh siswa
9. Memimpin analisis sendiri (*Self Analysis*) dengan pertanyaan yang mengarahkan dan mengidentifikasi proses.
10. Merangsang terjadinya interaksi antar siswa dengan siswa
11. Memuji dan membesarkan siswa yang bergiat dalam proses penemuan.
12. Membantu siswa merumuskan prinsip-prinsip dan generalisasi atas hasil penemuannya.

Menurut Bruner (Dalam Winataputra, 2008 : 3.19), tahap-tahap penerapan belajar penemuan, yaitu; (1) *stimulus* (pemberian perangsangan/stimuli), (2) *problem statement* (mengeidentifikasi masalah), (3) *data collection* (pengumpulan data), (4) *data processing* (pengolahan data), (5) *verifikasi*, dan (6) *generalisasi*.

b. Motivasi

1. Pengertian Motivasi

Menurut Mc. Donald, yang dikutip Oemar Hamalik (2003:158) motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan. Dengan pengertian ini, dapat dikatakan bahwa motivasi adalah suatu yang kompleks. Motivasi akan menyebabkan terjadinya suatu perubahan

energi yang ada pada diri manusia, sehingga akan bergayut dengan persoalan gejala kejiwaan, perasaan dan juga untuk kemudian bertindak untuk melakukan sesuatu.

Dalam A. M. Sardiman (2005:75) motivasi adalah belajar juga dapat diartikan sebagai serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang mau dan berusaha untuk meniadakan atau mengelak perasaan yang tidak suka.

Jadi dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah suatu usaha atau keinginan seseorang untuk melakukan sesuatu dengan sungguh-sungguh untuk mencapai cita-cita atau keinginan yang di impikan oleh setiap manusia.

2. Faktor Pendorong Motivasi

Faktor pendorong motivasi menurut Ali Imron (1996) mengemukakan ada empat unsur yang mempengaruhi motivasi dalam proses pembelajaran yakni:

a) Cita-cita

Cita-cita merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi motivasi belajar. Hal ini bisa diamati dari banyaknya kenyataan motivasi seorang pembelajar menjadi begitu tinggi ketika ia sebelumnya sudah memiliki cita-cita.

b) Kemampuan Pembelajaran

Manusia memiliki kemampuan yang berbeda-beda, karena itu sering terlibat seseorang memiliki kemampuan di bidang tertentu belum tentu memiliki kemampuan di bidang lainnya.

c) Kondisi Pembelajaran

Hal ini terlihat dari kondisi fisik maupun kondisi psikis peserta didik. Pada kondisi fisik ada hubungannya dengan motivasi bisa dilihat dari keadaan fisik seseorang. Apabila kondisi psikis seseorang sedang tidak bagus maka motivasi pun akan terjadi penurunan.

d) Kondisi Lingkungan Pembelajaran

Kondisi lingkungan para peserta didik menjadi faktor yang mempengaruhi motivasi bisa diamati dari lingkungan fisik dan lingkungan sosial yang ada di sekeliling para peserta didik.

3. Faktor Penghambat Motivasi

Menurut Satria Hadi Lubis faktor penghambat motivasi seseorang yaitu :

1. Kurangnya percaya diri
2. Terjadi cemas
3. Opini negatif
4. Merasa tidak penting
5. Tidak tahu apa yang terjadi
6. Tidak memiliki perasaan di masa depan

4. Upaya Meningkatkan Motivasi

Upaya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa menurut Siswo Dwi Martanto yaitu :

1. Memperjelas tujuan yang ingin dicapai.
2. Membangkitkan minat para siswa.
3. Ciptakan suasana yang menyenangkan dalam proses belajar.
4. Menggunakan variasi metode penyajian yang menarik.
5. Memberikan pujian yang wajar setiap keberhasilan siswa.
6. Memberikan penilaian kepada siswa yang rajin belajar yang berusaha ingin memperoleh nilai yang bagus.
7. Memberikan komentar kepada setiap hasil pekerjaan para siswa.
8. Ciptakan persaingan yang sehat dan berkerjasama dalam proses pembelajaran.

c. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil belajar

Prestasi adalah hasil yang telah dicapai seseorang dalam melakukan kegiatan. Gagne (1985:40) menyatakan bahwa prestasi belajar dibedakan menjadi lima aspek, yaitu :

“kemampuan intelektual, strategi kognitif, informasi verbal, sikap dan keterampilan. Menurut Bloom dalam Suharsimi Arikunto (1990:110) bahwa hasil belajar dibedakan menjadi tiga aspek yaitu *kognitif, afektif dan psikomotorik*”.

Prestasi adalah hasil dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan, diciptakan, baik secara individu maupun secara kelompok (Djamrah, 1994 :19). Sedangkan menurut Mas’ud Hasan Dahar dalam Djamrah (1994:21) bahwa prestasi adalah apa yang telah dapat diciptakan, hasil pekerjaan, hasil yang menyenangkan hati yang diperoleh dengan jalan keuletan kerja. Dari pengertian yang dikemukakan tersebut diatas, jelas terlihat perbedaan pada kata-kata tertentu sesuai penekanan, namun intinya sama yaitu hasil yang dicapai dari suatu kegiatan. Untuk itu dapat

dipahami bahwa prestasi belajar adalah hasil dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan, diciptakan, yang menyenangkan hati, yang diperoleh dengan jalan keuletan kerja, baik secara individual maupun secara kelompok dalam bidang kegiatan tertentu.

Menurut Slameto (1995 :2) bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Secara sederhana dari pengertian belajar sebagaimana yang dikemukakan oleh pendapat diatas, dapat diambil suatu pemahaman tentang hakekat dari aktivitas belajar adalah suatu perubahan yang terjadi dalam diri individu. Sedangkan menurut Nurkencana (1986 :62) mengemukakan bahwa prestasi belajar adalah hasil yang telah dicapai atau diperoleh anak berupa nilai mata pelajaran. Ditambah bahwa prestasi belajar merupakan hasil yang mengakibatkan perubahan dalam diri individu sebagai hasil dari aktivitas dalam belajar.

Berdasarkan pendapat diatas, maka dapat dipahami bahwa prestasi belajar adalah hasil atau taraf kemampuan yang telah dicapai siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar dalam waktu tertentu baik berupa perubahan tingkahlaku, keterampilan, pengetahuan dan kemudian akan diukur dan dinilai yang kemudian diwujudkan dalam angka atau pernyataan.

2. Karakteristik Hasil Belajar

Djamarah (1994:24} mengungkapkan pengertian karakteristik prestasi belajar sebagai berikut :

Prestasi belajar merupakan tingkah laku yang dapat diukur. Untuk mengukur tingkah laku tersebut dapat digunakan tes prestasi belajar. Prestasi menunjuk kepada individu sebagai sebab, artinya individu sebagai pelaku. Prestasi belajar dapat dievaluasi tinggi

rendahnya, baik berdasarkan atas kriteria yang ditetapkan terlebih dahulu atau ditetapkan menurut standar yang dicapai oleh kelompok. Prestasi belajar menunjuk kepada hasil dari kegiatan yang dilakukan secara sengaja dan disadari.

Dari uraian prestasi dan belajar di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa prestasi belajar adalah hasil maksimal yang diperoleh siswa setelah mengalami proses belajar di sekolah berupa perubahan atau pengembangan aspek pengetahuan (kognitif), sikap (afektif) dan penerapan (psikomotorik) yang dinyatakan dengan angka.

3. Faktor Yang Mempengaruhi Hasil belajar Siswa

1. Faktor Dari Dalam Diri Siswa (Intern)

Sehubungan dengan factor intern ini ada tingkat yang perlu dibahas menurut Slameto (1995:54) yaitu factor jasmani, factor psikologi, dan factor kelelahan.

2. Faktor Jasmani

Dalam factor jasmani dapat dibagi menjadi dua yaitu factor kesehatan dan factor cacat tubuh, factor Kesehatan.

3. Faktor Psikologis

Didalam factor psikologis berupa intelegensi, perhatian, bakat, minat, motivasi, kematangan, kesiapan.

4. Faktor Kelelahan

Ada beberapa factor kelelahan yang dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa antara lain dapat dibedakan menjadi dua macam yaitu kelelahan jasmani dan kelelahan rohani. Sebagaimana dikemukakan oleh Slameto (1995:59) sebagai berikut :

Kelelahan jasmani terlihat dengan lemah lunglainya tubuh dan timbul kecenderungan untuk membaringkan tubuh. Kelelahan jasmani terjadi karena ada substansi sisa pembakaran di dalam tubuh, sehingga darah kurang lancar pada bagian tertentu. Sedangkan kelelahan rohani dapat terus menerus karena memikirkan masalah yang berarti tanpa istirahat, mengerjakan sesuatu karena terpaksa, tidak sesuai dengan minat dan perhatian.

Dari uraian diatas maka kelelahan jasmani dan rohani dapat mempengaruhi prestasi belajar dan agar siswa belajar dengan baik haruslah menghindari jangan sampai terjadi kelelahan dalam belajarnya seperti lemah lunglainya tubuh. Sehingga perlu diusahakan kondisi yang bebas dari kelelahan rohani seperti memikirkan masalah yang berarti tanpa istirahat, mengerjakan sesuatu karena terpaksa tidak sesuai dengan minat dan perhatian. Ini semua besar sekali pengaruhnya terhadap pencapaian prestasi belajar siswa. Agar siswa selaku pelajar dengan baik harus tidak terjadi kelelahan fisik dan psikis.

5. Faktor Yang Berasal Dari Luar Diri Siswa (Ekstern)

Faktor ekstern yang berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa dapat dikelompokkan menjadi tiga faktor yaitu faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat. (Slameto 1995:60)

1) Faktor Keluarga

Faktor keluarga sangat berperan aktif bagi siswa dan dapat mempengaruhi dari keluarga antara lain: cara orangtua mendidik, relasi antara anggota keluarga, keadaan keluarga, pengertian orangtua, keadaan ekonomi keluarga, latar belakang kebudayaan, dan suasana rumah.

Menurut Hamalik (2002:160) mengemukakan bahwa keadaan keluarga sangat mempengaruhi prestasi belajar anak karena dipengaruhi oleh beberapa factor dari keluarga yang dapat menimbulkan perbedaan individu seperti kultur keluarga, pendidikan orangtua, tingkat ekonomi, hubungan antar orangtua, sikap keluarga terhadap masalah soial dan realitas kehidupan.

Berdasarkan pendapat diatas bahwa keadaan keluarga dapat mempengaruhi prestasi belajar anak sehingga factor inilah yang memberikan pengalaman kepada anak untuk dapat menombulkan prestasi, minat, sikap dan pemahamannya sehingga prioses belajar yang dicapai oleh anak itu dapat dipengaruhi oleh orangtua yang tidak berpendidikan atau kurang ilmu pengetahuannya.

2) Faktor Sekolah

Faktor sekolah dapat berupa cara guru mengajar, model pembelajaran, alat-alat pelajaran, kurikulum, waktu sekolah,

interaksi guru dengan murid, disiplin sekolah, dan media pendidikan.

6. Faktor Guru dan Cara Mengajar

Menurut Purwanto (2004 : 104) faktor guru dan cara mengajarnya merupakan factor penting, bagaimana sikap dan keribadian guru, tinggi rendahnya pengetahuan yang dimiliki oleh guru, dan bagaimana cara guru itu mengajarkan pengetahuan kepada anak-anak didiknya turut menentukan hasil belajar yang akan dicapai oleh siswa.

1. Alat-Alat Pembelajaran

Untuk mendapatkan hasil yang sempurna dalam belajar, alat-alat belajar adalah suatu hal yang tidak kalah pentingnya dalam meningkatkan prestasi belajar siswa, misalnya perpustakaan, laboratorium, dan sebagainya. Menurut Purwanto (2004 : 105) yaitu:

“menjelaskan bahwa sekolah yang cukup memiliki alat-alat dan perlengkapan yang diperlukan untuk belajar ditambah dengan cara mengajar yang baik dari guru-gurunya. Kecakapan guru dalam menggunakan alat-alat itu akan mempermudah dan mempercepat belajar anak”.

2. Kurikulum

Kurikulum diartikan sejumlah kegiatan yang diberikan kepada siswa, kegiatan itu sebagian besar menyajikan bahan pelajaran agar siswa menerima, menguasai, dan mengembangkan bahan pelajaran itu. Menurut Slameto (2003 : 63) menyatakan bahwa kurikulum yang tidak baik akan berpengaruh tidak baik terhadap proses belajar mauoun prestasi belajar siswa.

3. Waktu Sekolah

Waktu sekolah adalah waktu terjadinya proses belajar mengajar di sekolah, waktu sekolah dapat di pagi hari, siang hari, sore, bahkan malam hari. Waktu sekolah juga mempengaruhi prestasi belajar siswa (Slameto, 2003 : 68)

Menurut Roestiyah (1989 :151) menyatakan bahwa guru yang kurang menjalin hubungan baik dengan siswa, menyebabkan proses belajar itu kurang lancar. Oleh karena itu, siswa merasa jenuh karena guru, maka segan berpartisipasi secara aktif ketika pembelajaran.

4. Disiplin Sekolah

Kedisiplinan sekolah erat hubungannya dengan kerajinan siswa dalam sekolah dan juga dalam belajar (Slameto, 2003 :67). Kedisiplinan sekolah ini misalnya mencakup kedisiplinan guru dalam mengajar dengan melaksanakan tata tertib, kedisiplinan pengawas atau karyawan dalam pekerjaan administrasi dan keberhasilan atau keteraturan kelas, gedung sekolah, halaman, dan lain-lain.

5. Media Pendidikan

Kenyataan saat ini dengan banyaknya jumlah anak yang masuk sekolah, maka memerlukan alat-alat yang membantu lancarnya belajar anak dalam jumlah yang besar pula (Roestiyah, 1989 :152). Media pendidikan ini misalnya seperti buku-buku di perpustakaan, laboratorium atau media lainnya yang dapat mendukung tercapainya prestasi belajar dengan baik.

7. Faktor Masyarakat

Faktor yang mempengaruhi terhadap prestasi belajar siswa didalam masyarakat antara lain kegiatan siswa di alam masyarakat, teman bergaul, kegiatan lain diluar sekolah dan cara hidup dilingkungan keluarga.

1) Kegiatan siswa di dalam masyarakat

Menurut Slameto (2003 : 70) mengatakan bahwa kegiatan siswa dalam masyarakat dapat menguntungkan terhadap perkembangan pribadinya. Tetapi jika siswa ambil bagian dalam kegiatan masyarakat yang terlalu banyak misalnya berorganisasi, kegiatan social, keagamaan, dan lain-lain, belajarnya akan terganggu, lebih-lebih jika tidak bijaksana mengatur waktunya.

2) Teman Bergaul

Anak perlu bergaul dengan anak lain, untuk mengembangkan sosialisainya. Tetapi perlu dijaga jangan sampai mendapatkan teman bergaul yang buruk perangnya. Perbuatan tidak baik mudah berpengaruh terhadap orang lain, maka perlu dikontrol dengan siapa mereka bergaul. Menurut Slameto (2003 :73) yaitu:

“agar siswa dapat belajar, teman bergaul yang baik akan berpengaruh baik terhadap diri siswa, begitu juga sebaliknya, teman bergaul yang jelek perangnya pasti mempengaruhi sifat buruknya juga, maka perlu diusahakan agar siswa memiliki teman bergaul yang baik-baik dan

pembinaan pergaulan yang baik serta pengawasan dari orangtua dan pendidik harus bijaksana”.

3) Cara Hidup Lingkungan

Cara hidup tetangga disekitar rumah dimana anak tinggal, besar pengaruh terhadap pertumbuhan anak (Roestiyah, 1989:155). Hal ini misalnya anak tinggal dilingkungan orang-orang rajin belajar, otomatis anak tersebut akan rajin juga tanpa disuruh.

4. Upaya Peningkatan Hasil Belajar

Menurut Mulyasa (2005: 189) bahwa belajar pada hakekatnya merupakan usaha sadar yang dilakukan oleh individu untuk memenuhi kebutuhannya. Setiap kegiatan belajar yang dilakukan oleh peserta didik akan menghasilkan perubahan-perubahan dalam dirinya, yang oleh Bloom (1974) dikelompokkan ke dalam kawasan kognitif, afektif dan psikomotor.

Upaya meningkatkan prestasi belajar siswa dilakukan dengan mengelola faktor-faktor yang dapat berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa. Banyak faktor-faktor yang dapat mempengaruhi prestasi belajar, tetapi menurut Slameto (2003) secara garis besar dapat digolongkan menjadi dua yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern adalah faktor yang berasal dari dalam individu yang sedang belajar. Faktor ekstern adalah faktor yang ada di luar individu.

1) Faktor Jasmani

Faktor kesehatan, sehat berarti dalam keadaan baik/dapat berfungsi dengan normal segenap organ tubuh dan bebas dari penyakit. Proses belajar seseorang terganggu bila kesehatan seseorang terganggu. Jadi sehat disini meliputi sehat jasmani,rohani dan sosial,kesehatan seseorang berpengaruh terhadap belajarnya.

Cacat tubuh adalah sesuatu yang menyebabkan kurang berfungsinya salah satu organ tubuh. Cacat tubuh juga sangat mempengaruhi proses belajar.

2) Faktor Psikologis meliputi

a) Intelegensi

Intelegensi adalah kecakapan yang terdiri dari tiga jenis kecakapan untuk menghadapi dan menguasai kedalaman dengan situasi yang baru dengan cepat dan efektif, mengetahui konsep-konsep yang abstrak dan efektif, mengetahui relasi dan mempelajari dengan cepat. Jadi intelegensi berpengaruh terhadap belajar. Walaupun begitu siswa mempunyai intelegensi tinggi belum tentu berhasil dalam belajar, sebab belajar suatu proses yang kompleks dengan banyak faktor yang mempengaruhi, sedangkan intelegensi hanya merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi dalam belajar.

b) Perhatian

Perhatian adalah keaktifan jiwa yang dipertinggi agar siswa dapat belajar dengan baik, usahakan bahan pelajaran

selalu menarik perhatian siswa. Perhatian dapat dikatakan perumusan energi psikis yang ditujukan kepada suatu obyek pelajaran atau dapat dikatakan sebagai banyak sedikitnya kesadaran yang menyertai aktivitas belajar.

c) Minat

Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Jadi minat besar pengaruhnya terhadap belajar sebab dengan adanya minat belajar akan berlangsung dengan baik.

d) Bakat

Bakat adalah kemampuan untuk belajar, dengan bakat yang ada akan menimbulkan hasil belajar yang baik.

e) Motif

Motif erat hubungannya dengan tujuan yang akan dicapai, akan tetapi didalam mencapai tujuan itu diperlukan berbuat, sedangkan yang menjadi penyebab berbuat adalah motif itu sendiri sebagai daya penggerak atau pendorong.

f) Kebiasaan belajar

Kebiasaan belajar adalah sebuah langkah yang dilaksanakan secara teratur. Jadi kebiasaan belajar juga berpengaruh terhadap pencapaian prestasi belajar. Siswa yang memiliki kebiasaan belajar yang baik akan lebih bersemangat dalam belajar.

g) Kematangan

Kematangan adalah suatu tingkat atau fase pertumbuhan seseorang.

8. Faktor Guru

a) Kurikulum dan metode mengajar

Didalam memberikan kurikulum, guru hendaknya dapat memperhatikan keadaan siswa sehingga siswa dapat menerima dan menguasai pelajaran yang disampaikan oleh guru. Metode mengajar yang digunakan oleh guru sangat mempengaruhi keberhasilan belajar siswa. Untuk meningkatkan motivasi siswa untuk belajar, guru harus mampu mengusahakan metode belajar yang tepat, efektif dan efisien.

b) Relasi guru dengan siswa dan relasi siswa dengan siswa

Guru harus mampu menciptakan keakraban dengan siswa sehingga didalam memberikan pelajaran mudah diterima oleh siswa dan guru harus mampu membuat siswa dengan siswa lain terjalin hubungan yang akrab. Sebab dengan keakraban dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa.

d. Belajar dan Pembelajaran

2. Pengertian Belajar

Secara umum belajar dapat diartikan sebagai proses perubahan perilaku, akibat interaksi individu dengan lingkungan. Jadi perubahan

perilaku adalah hasil belajar. Artinya, seseorang dikatakan telah belajar, jika ia dapat melakukan sesuatu yang tidak dapat dilakukan sebelumnya.

Menurut Briggs dalam zsumuarti dan Asra (2009), berdasarkan teori belajar kognitif-gestalt, belajar merupakan suatu proses terpadu yang berlangsung di dalam diri seseorang dalam upaya memperoleh pemahaman dan struktur kognitif baru, atau untuk mengubah pemahaman dan struktur kognitif lama.

Dalam Udin Syaueuddin Sa'ud dan Novi Resmini (2006 : 3) belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang sebagai hasil dari belajar hasil dari pengalaman dan latihan. Perubahan sebagai hasil dari belajar dapat di timbulkan dalam berbagai bentuk, seperti berubahannya, pemahaman sikap dan tingka laku, kecakapan serta kemampuan.

Sedangkan menurut Bell-Gredler (1986 : 1) dalam Winatapura (2009 : 5) menyatakan bahwa : belajar adalah proses yang dilakukan oleh manusia untuk mendapatkan aneka ragam *comperencies*, *skills*, dan *attitudes*, kemampuan (*comperencies*), keterampilan (*skills*), tersebut diperoleh secara berharap dan berkelanjutan mulai dari masa bayi sampai masa tua rangkaian proses belajar sepanjang hayat. Rangkaian proses belajar itu dilakukan dalam bentuk keterlibatannya dalam pendidikan informal, keturutsertaannya dalam pendidikan formalatau pendidikan nonformal, kemampuan belajar ini lah yang membedakan manusia dari makhluk lainnya.

Jadi yang dimaksud belajar dalam penelitian ini adalah, belajar merupakan suatu proses menuju perubahan yang merupakan buah hasil dari pengalaman. Perubahan tersebut meliputi aspek pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai.

1) Ciri-ciri Belajar

Dalam Winataputra dan Udin (2008 : 8) dari semua pengertian tentang belajar, sangat jelas bahwa belajar tidak hanya

berkenaan dengan jumlah pengetahuan tetapi juga meliputi seluruh kemampuan individu. Ada 4 hasil ciri-ciri dalam belajar yaitu :

- a. Adanya kemampuan baru atau perubahan. Perubahan tingkah laku bersifat pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotorik), maupun nilai dan sikap (afektif).
- b. Perubahan itu tidak berlangsung sesaat saja melainkan menetap atau dapat disimpan.
- c. Perubahan itu tidak terjadi begitu saja melainkan harus dengan usaha. Perubahan terjadi akibat interaksi dengan lingkungan. - belajar dan pembelajaran.
- d. Perubahan tidak semata-mata disebabkan oleh pertumbuhan fisik/ kedewasaan, tidak karena kelelahan, penyakit atau pengaruh obat-obatan.

2) Jenis jenis Belajar

Manusia memiliki beragam potensi, karakter, dan kebutuhan dalam belajar. Karena itu banyak tipe-tipe belajar yang dilakukan manusia. Gagne mencatat ada delapan tipe belajar:

- a. Belajar isyarat (signal learning). Menurut Gagne, ternyata tidak semua reaksi spontan manusia terhadap stimulus sebenarnya tidak menimbulkan respon. dalam konteks inilah signal learning terjadi. Contohnya yaitu seorang guru yang memberikan isyarat

- kepada muridnya yang gaduh dengan bahasa tubuh tangan diangkat kemudian diturunkan.
- b. Belajar stimulus respon. Belajar tipe ini memberikan respon yang tepat terhadap stimulus yang diberikan. Reaksi yang tepat diberikan penguatan (reinforcement) sehingga terbentuk perilaku tertentu (shaping). Contohnya yaitu seorang guru memberikan suatu bentuk pertanyaan atau gambaran tentang sesuatu yang kemudian ditanggapi oleh muridnya. Guru member pertanyaan kemudian murid menjawab.
 - c. Belajar merantailkan (chaining). Tipe ini merupakan belajar dengan membuat gerakangerakan motorik sehingga akhirnya membentuk rangkaian gerak dalam urutan tertentu. Contohnya yaitu pengajaran tari atau senam yang dari awal membutuhkan proses-proses dan tahapan untuk mencapai tujuannya.
 - d. Belajar asosiasi verbal (verbal Association). Tipe ini merupakan belajar menghubungkan suatu kata dengan suatu obyek yang berupa benda, orang atau kejadian dan merangkaikan sejumlah kata dalam urutan yang tepat. Contohnya yaitu Membuat langkah kerja dari suatu praktek dengan bantuan alat atau objek tertentu. Membuat prosedur dari praktek kayu. - belajar dan pembelajaran.
 - e. Belajar membedakan (discrimination). Tipe belajar ini memberikan reaksi yang berbeda-beda pada stimulus yang

- mempunyai kesamaan. Contohnya yaitu seorang guru memberikan sebuah bentuk pertanyaan dalam berupa kata-kata atau benda yang mempunyai jawaban yang mempunyai banyak versi tetapi masih dalam satu bagian dalam jawaban yang benar. Guru memberikan sebuah bentuk (kubus) siswa menerka ada yang bilang berbentuk kotak, seperti kotak kardus, dan kubus.
- f. Belajar konsep (concept learning). Belajar mengklasifikasikan stimulus, atau menempatkan obyek-obyek dalam kelompok tertentu yang membentuk suatu konsep. (konsep : satuan arti yang mewakili kesamaan ciri). Contohnya yaitu memahami sebuah prosedur dalam suatu praktek atau juga teori. Memahami prosedur praktek uji bahan sebelum praktek, atau konsep dalam kuliah mekanika teknik.
- g. Belajar dalil (rule learning). Tipe ini meruokan tipe belajar untuk menghasilkan aturan atau kaidah yang terdiri dari penggabungan beberapa konsep. Hubungan antara konsep biasanya dituangkan dalam bentuk kalimat. Contohnya yaitu seorang guru memberikan hukuman kepada siswa yang tidak mengerjakan tugas yang merupakan kewajiban siswa, dalam hal itu hukuman diberikan supaya siswa tidak mengulangi kesalahannya.
- h. Belajar memecahkan masalah (problem solving). Tipe ini merupakan tipe belajar yang menggabungkan beberapa kaidah

untuk memecahkan masalah, sehingga terbentuk kaedah yang lebih tinggi (higher order rule). Contohnya yaitu seorang guru memberikan kasus atau permasalahan kepada siswa-siswanya untuk memancing otak mereka mencari jawaban atau penyelesaian dari masalah tersebut.

Berikut beberapa faktor pendorong mengapa manusia memiliki keinginan untuk belajar:

- 1) Adanya dorongan rasa ingin tahu.
- 2) Adanya keinginan untuk menguasai Ilmu Pengetahuan dan Teknologi sebagai tuntutan zaman dan lingkungan sekitarnya.
- 3) Mengutip dari istilah Abraham Maslow bahwa segala aktivitas manusia didasari atas Kebutuhan yang harus dipenuhi dari kebutuhan biologis sampai aktualisasi diri.
- 4) Untuk melakukan penyempurnaan dari apa yang telah diketahuinya.
- 5) Agar mampu bersosialisasi dan beradaptasi dengan lingkungannya.
- 6) Untuk meningkatkan intelektualitas dan mengembangkan potensi diri.
- 7) Untuk mencapai cita-cita yang diinginkan.
- 8) Untuk mengisi waktu luang.

3. Pengertian Belajar

Menurut Warsita (2008:85) “Pembelajaran adalah suatu usaha untuk membuat peserta didik belajar atau suatu kegiatan untuk membelajarkan peserta didik”. Sedangkan menurut UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas Pasal 1 Ayat 20 menyatakan :“Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”.

Sudjana (2004:28) menjelaskan “Pembelajaran dapat diartikan sebagai setiap upaya yang sistematis dan sengaja untuk menciptakan agar terjadi kegiatan interaksi *edukatif* antara dua pihak, yaitu antara peserta didik (warga belajar) dan pendidik (sumber belajar) yang melakukan kegiatan membelajarkan”.

Dimiyati dan Mudjiono (1999:297) “Pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat siswa belajar aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar”.

Trianto (2010:17) “Pembelajaran merupakan aspek kegiatan manusia yang kompleks, yang tidak sepenuhnya dapat dijelaskan”. Pembelajaran secara simpel dapat diartikan sebagai produk interaksi berkelanjutan antara pengembangan dan pengalaman hidup. Pembelajaran dalam makna kompleks adalah usaha sadar dari seorang guru untuk membelajarkan siswanya (mengarahkan interaksi siswa dengan sumber belajar lainnya) dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan”.

Dari berbagai pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah interaksi antara guru dengan siswa di dalam kelas yang berfokus kepada sumber ajar.

e. Pembelajaran IPS

1. Pengertian Pembelajaran IPS

Pembelajaran IPS pada hakikatnya adalah internalisasi aspek-aspek kehidupan manusia dimasyarakat. Hakekat materinya di gali dari kehidupan sehari-hari yang nyata di masyarakat. Pembelajaran

pendidikan sosial dan IPS merupakan proses pengajaran yang memadukan berbagai pengetahuan sosial.

Ilmu pengetahuan sosial adalah bidang studi yang mempelajari, masalah, menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan atau suatu perpaduan. Sedangkan pengertian ilmu pengetahuan sosial adalah semua bidang ilmu yang berkenaan dengan manusia dalam konteks sosial atau semua bidang ilmu yang mempelajari manusia sebagai anggota masyarakat.

IPS adalah stidi tentang hubungan manusia dalam suatu keragaman pola. Esensi tujuan hendak dicapai adalah mengembangkan warga negara yang baik (efektif), yang memiliki a. Ilmu pengetahuan, b. Proses-proses berfikir, c. Sejumlah keterampilan sikap-sikap dan nilai. Pembelajaran IPS mengacu pada dimensi a. Intelektual, b. Personal, c. Sosial, d. Cultural, e. Waktu, f. Dimensi ruang tempat.

Salah satu tugas sekolah adalah memberikan pengajaran kepada siswa. Mereka harus memperoleh kecakapan dan pengetahuan dari sekolah. Di samping mengembangkan pribadinya. Pemberikan kecakapan dan pengetahuan kepada siswa, yang merupakan proses belajar mengajar dilakukan guru disekolah dengan menggunakan cara-cara atau model tertentu.

Mata pelajaran IPS di SD berfungsi untuk mengembangkan pengetahuan, nilai, sikap, dan keterampilan siswatentang masyarakat,

bangsa dan Negara Indonesia. Terkait dengan tujuan mata pelajaran IPS yang sedemikian fundamental maka guru dituntut untuk memiliki pemahaman yang holistik dalam upaya mewujudkan pencapaian tujuan tersebut.

2. Hakikat Pembelajaran IPS

Istilah “Ilmu Pengetahuan Sosial”, disingkat IPS, merupakan nama mata pelajaran di tingkat sekolah dasar dan menengah atau nama program studi di perguruan tinggi identik dengan istilah “ social studies ” Sapriya (2009: 19). Istilah IPS di sekolah dasar merupakan nama mata pelajaran yang berdiri sendiri sebagai integrasi dari sejumlah konsep disiplin ilmu sosial, humaniora, sains bahkan berbagai isu dan masalah sosial kehidupan Sapriya (2009: 20). Materi IPS untuk jenjang sekolah dasar tidak terlihat aspek disiplin ilmu karena lebih dipentingkan adalah dimensi pedagogik dan psikologis serta karakteristik kemampuan berpikir peserta didik yang bersifat holistik Sapriya (2009: 20).

IPS adalah suatu bahan kajian terpadu yang merupakan penyederhanaan, adaptasi, seleksi dan modifikasi diorganisasikan dari konsep-konsep ketrampilan-ketrampilan Sejarah, Geografi, Sosiologi, Antropologi, dan Ekonomi (Puskur, 2001: 9). Fakih Samlawi & Bunyamin Maftuh (1999: 1) menyatakan bahwa IPS merupakan mata pelajaran yang memadukan konsep-konsep dasar dari berbagai ilmu sosial disusun melalui pendidikan dan psikologis serta kelayakan dan kebermaknaannya bagi siswa dan kehidupannya.

Adanya mata pelajaran IPS di Sekolah Dasar para siswa diharapkan dapat memiliki pengetahuan dan wawasan tentang konsep-konsep dasar ilmu sosial dan humaniora, memiliki kepekaan dan kesadaran terhadap masalah sosial di ingkungannya, serta memiliki ketrampilan mengkaji dan memecahkan masalah-masalah sosial tersebut.

Pembelajaran IPS lebih menekankan pada aspek “pendidikan ” dari pada transfer konsep karena dalam pembelajaran IPS siswa diharapkan memperoleh pemahaman terhadap sejumlah konsep dan mengembangkan serta melatih sikap, nilai, moral dan ketrampilannya berdasarkan konsep yang telah dimilikinya. IPS juga membahas hubungan antara manusia dengan lingkungannya. Lingkungan masyarakat dimana anak didik tumbuh dan berkembang sebagai bagian dari masyarakat dan dihadapkan pada berbagai permasalahan di lingkungan sekitarnya.

Berdasarkan uraian di atas peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran IPS sebagai proses belajar yang mengintegrasikan konsep-konsep terpilih dari berbagai ilmu-ilmu sosial dan humaniora siswa agar berlangsung secara optimal.

3. Tujuan Pendidikan IPS

Sebagai bidang pengetahuan dan sejarah IPS yang memiliki delapan tujuan sebagai berikut:

- 1) IPS mempersiapkan siswa untuk studi lanjut dibidang sosial science, mata pelajaran seperti sejarah, geografi, ekonomi, dan antropologi budaya haruslah diberikan lepas-lepas sebagai vak tersendiri. Mata pelajaran IPS yang terpecah-pecah tadi tak memerlukan usaha peramuan bagian-bagian dari mata pelajaran lain.

- 2) IPS hakikatnya merupakan suatu kompromi antara 1 dan 2 tersebut di atas. Sebagai suatu penyederhanaan dan penyaringan terhadap ilmu-ilmu sosial, dengan kemampuan dan daya tangkap.
- 3) IPS yang mempelajari closed areas atau masalah-masalah sosial yang pantas untuk dibicarakan dimuka umum. Bahannya menyangkut macam-macam misalnya ekonomi, pengetahuan sampai politik dadi sosial sampai kultural. Biar berlatih berpikir demokrat.
- 4) IPS yang bertujuan mendidik kewarganegaraan yang baik. Dalam konteks budaya melalui pengolahan secara ilmiah dan psikologis yang tepat.
- 5) Menurut pedoman khusus Bidang Studi IPS, tujuan bidang studi tersebut, yaitu dengan materi dipilih. Kegiatan belajar dan pembelajaran IPS mengarah kepada 2 hal.
 - a) Nilai-nilai dan sikap hidup yang dikandung oleh pancasila atau UUD 1945 secara dasar dan intersif ditanamkan kepada siswa sehingga terpupuk kemauan dan tekad untuk hidup bertanggung jawab demi keselamatan diri, bangsa, negara, dan tanah air.
 - b) Mengajarkan konsep-konsep dasar sosiologi, geografi, ekonomi, sejarah, dan kewarganegaraan, pedagogis, dan psikologis.
- 6) Mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan sosial membangun

komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.

7) Meningkatkan kemampuan bekerja sama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, baik secara nasional maupun global.

Sejalan dengan tujuan tersebut tujuan pendidikan IPS menurut (Nursid Sumaatmadja. 2006) adalah

“membina anak didik menjadi warga negara yang baik, yang memiliki pengetahuan, keterampilan, dan kepedulian social yang berguna bagi dirinya serta bagi masyarakat dan negara” Sedangkan secara rinci Oemar Hamalik merumuskan tujuan pendidikan IPS berorientasi pada tingkah laku para siswa, yaitu : (1) pengetahuan dan pemahaman, (2) sikap hidup belajar, (3) nilai-nilai sosial dan sikap, (4) keterampilan (Oemar hamalik. 1992 : 40-41)

4. Karakteristik Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar

Ruang lingkup IPS tidak lain adalah kehidupan sosial manusia di masyarakat. Oleh karena itu, masyarakat inilah yang menjadi sumber utama IPS. Aspek kehidupan sosial apapun yang kita pelajari, apakah itu hubungan sosial, ekonomi, budaya, kejiwaan, sejarah, geografi ataukah itu politik, bersumber dari masyarakat. Sebagai contoh, secara langsung kita mengamati, mempelajari, bahkan mengalami aspek kehidupan sosial yang kita sebut ekonomi, tidak terlepas dari masyarakat. Ataukah dengan kata lain, aspek ekonomi ini bersumber dari masyarakat. Pemenuhan kebutuhan pokok, hubungan kegiatan ekonomi, seperti pedagang, proses produksi, semuanya terjadi di masyarakat. Dengan demikian masyarakat ini menjadi sumber materi IPS.

Sebagai program pendidikan IPS yang layak harus mampu memberikan berbagai pengertian yang mendasar, melatih berbagai keterampilan,, serta mengembangkan sikap moral yang dibutuhkan agar peserta didik menjadi warga masyarakat yang berguna, baik bagi dirinya sendiri maupun orang lain.

Ketiga aspek yang dikaji dalam proses pendidikan IPS (memberikan berbagai pengertian yang mendasar, melatih berbagai keterampilan, serta mengembangkan sikap moral yang dibutuhkan) merupakan karakteristik IPS sendiri.

Nu'man Somantri, yang dikutip oleh Daldjoeni (1981) menyatakan bahwa pembaharuan pengajaran IPS sebenarnya masih dalam proses yang penuh berisi berbagai eksperimen. Adapun ciri-ciri yang didapatkan di dalamnya memuat rincian sebagai berikut.

- a) Bahwa pelajarannya akan lebih banyak memperhatikan minat para siswa, masalah-masalah sosial dekat, keterampilan berpikir (khususnya tentang menyelidiki sesuatu), serta pemeliharaan dan pemanfaatan lingkungan alam.
- b) Program studi IPS akan mencerminkan berbagai kegiatan dasar dari manusia.
- c) Organisasi kurikulum IPS akan bervariasi dari susunan yang *integrated* (terpadu), *correlated* (berhubungan) sampai yang *separated* (terpisah).

- d) Susunan bahan pembelajaran akan bervariasi dari pendekatan kewargaan negara, fungsional, humanitis sampai yang struktural.
- e) Kelas pengajaran IPS akan dijadikan laboratorium demokrasi.
- f) Evaluasinya tak hanya akan mencakup aspek-aspek kognitif, afektif, dan psikomotor saja, tetapi juga mencobakan mengembangkan apa yang disebut *democratic quotient* dan *citizenship quotient*.
- g) Unsur-unsur sosiologi dan pengetahuan sosial lainnya akan melengkapi program pembelajaran IPS, demikian pula unsur-unsur science, teknologi, matematika, dan agama akan ikut memperkaya bahan pembelajarannya.

Karakteristik lain yang juga merupakan ciri mandiri pengajaran IPS, yakni digunakannya pendekatan pengembangan bahan pembelajaran IPS dalam rangka menjawab permasalahan-permasalahan yang sering muncul dalam proses pembelajaran, baik di Sekolah Dasar maupun Lanjutan.

Pemilihan atau seleksi konsep-konsep ilmu-ilmu sosial guna pengembangan materi pembelajaran IPS sesuai dengan kebutuhan pembelajaran pada tingkat yang berbeda tidaklah mudah, namun harus didasarkan pada beberapa prinsip, seperti yang dikemukakan oleh Buchori Alma dan Harlasgunawan (1987) yang menyatakan prinsip-prinsip tersebut, antara lain berikut ini.

- a. Keperluan

Konsep yang akan diajarkan harus konsep yang diperlukan oleh peserta didik dalam memahami “dunia” sekitarnya. Oleh sebab itu, lingkungan hidup yang berbeda memerlukan konsep yang berlainan pula.

b. Ketepatan

Perumusan yang akan diajarkan harus tepat sehingga tidak memberi peluang bagi penafsiran yang salah (salah konsep).

c. Mudah Dipelajari

Konsep yang diperoleh harus dapat disajikan dengan mudah. Fakta dan contohnya harus terdapat di lingkungan hidup peserta didik serta sudah dikenal oleh para peserta didik tersebut.

d. Kegunaan

Konsep yang akan diajarkan hendaknya benar-benar berguna bagi kehidupan bermasyarakat berbangsa dan bernegara Indonesia pada umumnya serta masyarakat lingkungan dimana ia hidup bersama dalam keluarga serta masyarakat terdekat pada khususnya.

Evaluasi pembelajaran IPS yang berkesinambungan, sebaiknya dilakukan terus-menerus sesuai dengan keterlaksanaan proses pembelajarannya. Evaluasi semacam ini merupakan barometer atau pengecekan apakah proses yang berlangsung itu dapat diikuti dan dipahami oleh peserta didik. Apakah target yang telah ditetapkan atau kompetensi yang telah ditetapkan sudah dapat dicapai. Evaluasi semacam ini bisa kita sebut sebagai evaluasi formatif, sedangkan

evaluasi yang merupakan kulminasi tadi, merupakan penilaian keberhasilan dari seluruh rangkaian proses kegiatan pembelajaran atau biasa kita sebut dengan evaluasi sumatif.

Untuk membahas lebih jelas tentang karakteristik IPS, dapat dilihat dari berbagai pandangan. Berikut ini dikemukakan karakteristik IPS dilihat dari materi dan strategi penyampaiannya.

1) Materi IPS

Ada 5 macam sumber materi IPS antara lain:

- a. Segala sesuatu atau apa saja yang ada dan terjadi di sekitar anak sejak dari keluarga, sekolah, desa, kecamatan sampai lingkungan yang luas negara dan dunia dengan berbagai permasalahannya.
- b. Kegiatan manusia misalnya: mata pencaharian, pendidikan, keagamaan, produksi, komunikasi, transportasi.
- c. Lingkungan geografi dan budaya meliputi segala aspek geografi dan antropologi yang terdapat sejak dari lingkungan anak yang terdekat sampai yang terjauh.
- d. Kehidupan masa lampau, perkembangan kehidupan manusia, sejarah yang dimulai dari sejarah lingkungan terdekat sampai yang terjauh, tentang tokoh-tokoh dan kejadian-kejadian yang besar.
- e. Anak sebagai sumber materi meliputi berbagai segi, dari makanan, pakaian, permainan, keluarga.

2) Strategi Penyampaian Pembelajaran IPS

Strategi penyampaian pengajaran IPS, sebagian besar adalah didasarkan pada suatu tradisi, yaitu materi disusun dalam urutan: anak (diri sendiri), keluarga, masyarakat/tetangga, kota, region, negara, dan dunia. Tipe kurikulum seperti ini disebut “*The Widening Horizon or Expanding Environment Curriculum*” (Mukminan, 1996:5).

Sebutan Masa Sekolah Dasar, merupakan periode keserasian bersekolah, artinya anak sudah matang untuk bersekolah. Adapun kriteria keserasian bersekolah adalah sebagai berikut.

- a. Anak harus dapat bekerjasama dalam kelompok dengan teman-teman sebaya, tidak boleh tergantung pada ibu, ayah atau anggota keluarga lain yang dikenalnya.
- b. Anak memiliki kemampuan sineik-analitik, artinya dapat mengenal bagian-bagian dari keseluruhannya, dan dapat menyatukan kembali bagian-bagian tersebut.
- c. Secara jasmaniah anak sudah mencapai bentuk anak sekolah.
- d. Menurut Preston (dalam Oemar Hamalik. 1992 : 42-44), anak mempunyai ciri-ciri sebagai berikut :
 1. Anak merespon (menaruh perhatian) terhadap bermacam-macam aspek dari dunia sekitarnya. Anak secara spontan menaruh perhatian terhadap kejadian-kejadian-peristiwa,

benda-benda yang ada disekitarnya. Mereka memiliki minat yang laus dan tersebar di sekitar lingkungannya.

2. Anak adalah seorang penyelidik, anak memiliki dorongan untuk menyelidiki dan menemukan sendiri hal-hal yang ingin mereka ketahui.
3. Anak ingin berbuat, ciri khas anak adalah selalu ingin berbuat sesuatu, mereka ingin aktif, belajar, dan berbuat
4. Anak mempunyai minat yang kuat terhadap hal-hal yang kecil atau terperinci yang seringkali kurang penting/bermakna.
5. Anak kaya akan imajinasi, dorongan ini dapat dikembangkan dalam pengalaman-pengalaman seni yang dilaksanakan dalam pembelajaran IPS sehingga dapat memahami orang-orang di sekitarnya. Misalnya pula dapat dikembangkan dengan merumuskan hipotesis dan memecahkan masalah.

Berkaitan dengan atmosfer di sekolah, ada sejumlah karakteristik yang dapat diidentifikasi pada siswa SD berdasarkan kelas-kelas yang terdapat di SD.

1. Karakteristik pada Masa Kelas Rendah SD (Kelas 1,2, dan 3)
 - a. Ada hubungan kuat antara keadaan jasmani dan prestasi sekolah
 - b. Suka memuji diri sendiri
 - c. Apabila tidak dapat menyelesaikan sesuatu, hal itu dianggapnya tidak penting

- d. Suka membandingkan dirinya dengan anak lain dalam hal yang menguntungkan dirinya
 - e. Suka meremehkan orang lain
2. Karakteristik pada Masa Kelas Tinggi SD (Kelas 4,5, dan 6).
- a. Perhatiannya tertuju pada kehidupan praktis sehari-hari
 - b. Ingin tahu, ingin belajar, dan realistis
 - c. Timbul minat pada pelajaran-pelajaran khusus
 - d. Anak memandang nilai sebagai ukuran yang tepat mengenai prestasi belajarnya di sekolah.

Menurut Jean Piaget, usia siswa SD (7-12 tahun) ada pada stadium operasional konkrit. Oleh karena itu guru harus mampu merancang pembelajaran yang dapat membangkitkan siswa, misalnya penggalan waktu belajar tidak terlalu panjang, peristiwa belajar harus bervariasi, dan yang tidak kalah pentingnya sajian harus dibuat menarik bagi siswa.

B. Analisis Dan Perkembangan Materi Pelajaran

Standar Kompetensi :

Mengenal sumber daya alam, kegiatan ekonomi dan kemajuan teknologi di lingkungan kabupaten kota dan provinsi

Kompetensi Dasar :

2.3 Mengenal perkembangan teknologi produksi komunikasi dan transportasi serta pengalaman menggunakannya

1) Pengertian Perkembangan Teknologi

Teknologi merupakan ilmu yang menggali berbagai ilmu terapan.

Teknologi juga sering dipakai untuk menyebut berbagai jenis peralatan

yang mempermudah hidup kita. Jadi teknologi dapat berwujud ilmu dapat pula berupa peralatan.

2) Jenis Teknologi

1. Teknologi peralatan rumah tangga

Contoh teknologi peralatan rumah tangga adalah lampu, jam dinding, mesin cuci, mesin penghisap debu, kompor gas, kipas angin, pemotong rumput dan lain sebagainya.

2. Teknologi produksi

Contoh teknologi produksi adalah mesin traktor, mesin pemintal benang, mesin penggiling padi, mesin pemotong kayu dan lain sebagainya.

3. Teknologi transportasi

Contoh teknologi transportasi adalah sepeda motor, kereta api, mobil, kapal laut dan pesawat terbang.

4. Teknologi komunikasi

Contoh teknologi komunikasi adalah radio, televisi, telepon dan internet

3) Perkembangan Teknologi

1. Perkembangan Teknologi Produksi

Teknologi produksi merupakan alat dan cara yang digunakan manusia untuk menghasilkan barang atau jasa. Meliputi teknologi produksi makanan dan obat-obatan, pakaian, dan bahan bangunan.

Gambar 2.1

2. Perkembangan Teknologi Komunikasi

Komunikasi merupakan kegiatan mengirim dan menerima pesan.

Meliputi : Komunikasi lisan, tertulis, dan isyarat.

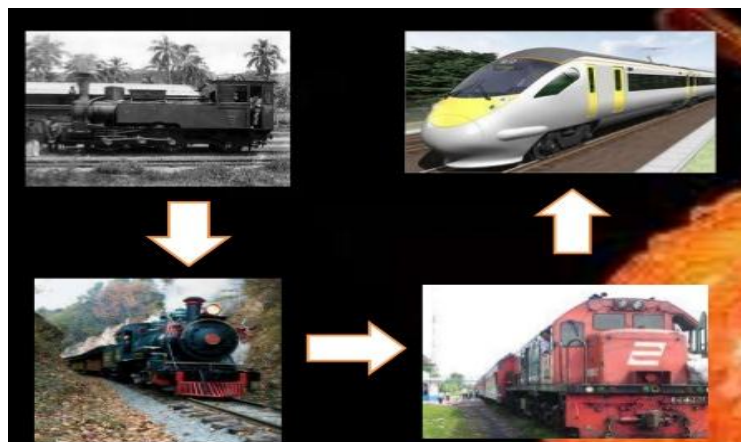
Gambar 2.2

3. Perkembangan Teknologi Transportasi

Transportasi sama dengan pengangkutan. Mengangkut adalah memindahkan barang atau orang dari suatu tempat ke tempat lainnya. Alat transportasi adalah alat yang digunakan untuk mengangkut penumpang atau barang. Dengan berkembangnya ilmu pengetahuan teknologi, transportasi sekarang mengalami perubahan pesat, baik transportasi darat, air, dan udara

Gambar 2.3

Globalisasi Transportasi



4) Kelebihan dan Kekurangan Teknologi

Teknologi masa lalu maupun masa kini memiliki kelebihan dan kelemahan.

1. Teknologi masa lalu

Kelebihannya : memakai tenaga manusia, hewan, dan angin serta bebas polusi.

Kelemahannya : lambat dan tidak praktis.

2. Teknologi masa kini

Kelebihannya : cepat, mudah digunakan

Kekurangannya : menimbulkan polusi

C. Hasil Penelitian Terdahulu Yang Relevan

a. Hasil Penelitian Ai Hendrayani (2014)

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Ai Hendrayani (2014) Universitas Pasundan, dengan judul “penerapan model *discovery learning* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada tema indahnya kebersamaan dalam pembelajaran tematik, penelitian tindakan kelas pada subtema keberagaman budaya bangsaku di kelas IV SDN Cipagalo Kecamatan Bojongsoang Kabupaten Bandung)”. Penelitian ini dilatar belakangi karena guru hanya menggunakan metode ceramah dan terlihat siswa pasif dan tidak ada partisipasi dalam proses belajar, dalam proses belajar siswa tidak ada yang aktif, tidak hanya motivasi siswa untuk mencari tahu sendiri sehingga pemahaman menjadi kurang.

Dari hasil pembelajaran dengan menggunakan model *discovery learning* mulai dari siklus pertama dan siklus kedua memperlihatkan adanya motivasi belajar dan hasil belajar siswa semakin meningkat dari setiap siklus, pada siklus I siswa memenuhi KKM untuk motivasi belajar sebanyak 25 orang (73%) sedangkan untuk hasil belajar sebanyak 11 orang (11%). Sedangkan pada siklus II siswa yang sudah mencapai KKM untuk motivasi belajar sebanyak 34 orang siswa (92%), dengan demikian hasil belajar adalah sesuatu yang dicapai oleh siswa berkat adanya usaha.

Dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *discovery learning* yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada tema indahny kebersamaan subtema keanekaragaman budaya bangsaku di kelas IV SDN Cipagalo Kecamatan Bojongsoang Kabupaten Bandung dapat meningkatkan motivasi da hasil belajar siswa.

b. Hasil penelitian Lia Karlina (2015)

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Lia Kalrlia (2015) Universitas Pasundan, dengan judul “penggunaan model *discovery learning* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas V SDN Sukamulya dalam pembelajaran IPA pada materi alat pernapasan manusia”. Penelitian ini dilatar belakangi karena guru hanya menggunakan motede ceramah dan terlihat siswa itu menjadi pasif dan

tidak ada motivasi dalam proses belajar, dalam proses belajar siswa kurang aktif dan bersemangat.

Rendahnya motivasi siswa menyebabkan kurang optimalnya hasil belajar siswa, dibuktikan dengan hasil evaluasi yang dilakukan oleh guru menunjukkan bahwa siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM sebanyak 64% yaitu 12 orang siswa dari 19 oarang siswa, sedangkan siswa yang memperoleh nilai di atas KKM sebanyak 36% yaitu 7 orang siswa dari 19 oarang siswa, dengan demikian maka dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa kelas V SDN 1 Sukamulya pada pembelajaran IPA materi alat pernapasan manusia belum optimal.

Dari hasil pembelajaran dengan menggunakan model *discovery learning* mulai dari siklus pertama, siklus kedua dan siklus ketiga memperlihatkan adanya motivasi belajar dan hasil belajar siswa semakin meningkat dari setiap siklus, pada siklus I siswa memenuhi KKM untuk motivasi belajar sebanyak 52% sedangkan untuk hasil belajar sebanyak 9 orang (52%). Sedangkan pada siklus II siswa yang sudah mencapai KKM untuk motivasi belajar sebanyak 70%, sedangkan untuk hasil belajar sebanyak 16 orang (78%). Sedangkan pada siklus III siswa yang sudah mencapai KKM untuk motivasi belajar sebanyak 87%. sedangkan untuk hasil belajar sebanyak 94% hal ini menunjukkan peningkatan sebesar 14% dari siklus II, dengan demikian hasil belajar adalah sesuatu yang dicapai oleh siswa berkat adanya usaha.

Dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *discovery learning* yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas V SDN Sukamulya dalam pembelajaran IPA pada materi alat pernapasan manusia dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

D. Kerangka Pemikiran

a. Kerangka Pemikiran

Berdasarkan pengamatan di kelas, pembelajaran IPS terasa monoton dan kurang aktif, karena ketidakaktifan guru dalam melakukan proses pembelajaran di dalam kelas membuat siswa tidak nyaman.

Dengan menggunakan model *Discovery Learning* diharapkan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan lebih aktif lagi, caranya adalah melatih guru IPS, kemudian mengaplikasikan secara kolaboratif dengan peneliti.

Mengingat pentingnya peranan model pembelajaran yang inovatif, maka guru harus membuat pembelajaran yang menyenangkan. Salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran dan menjadikannya sebagai bagian tak terpisahkannya dalam keseluruhan proses pembelajaran di sekolah dasar. Penggunaan media dalam proses pembelajaran akan menumbuhkan kebermaknaan belajar dimana para siswa akan lebih tertarik, merasa senang, dan termotivasi untuk belajar,

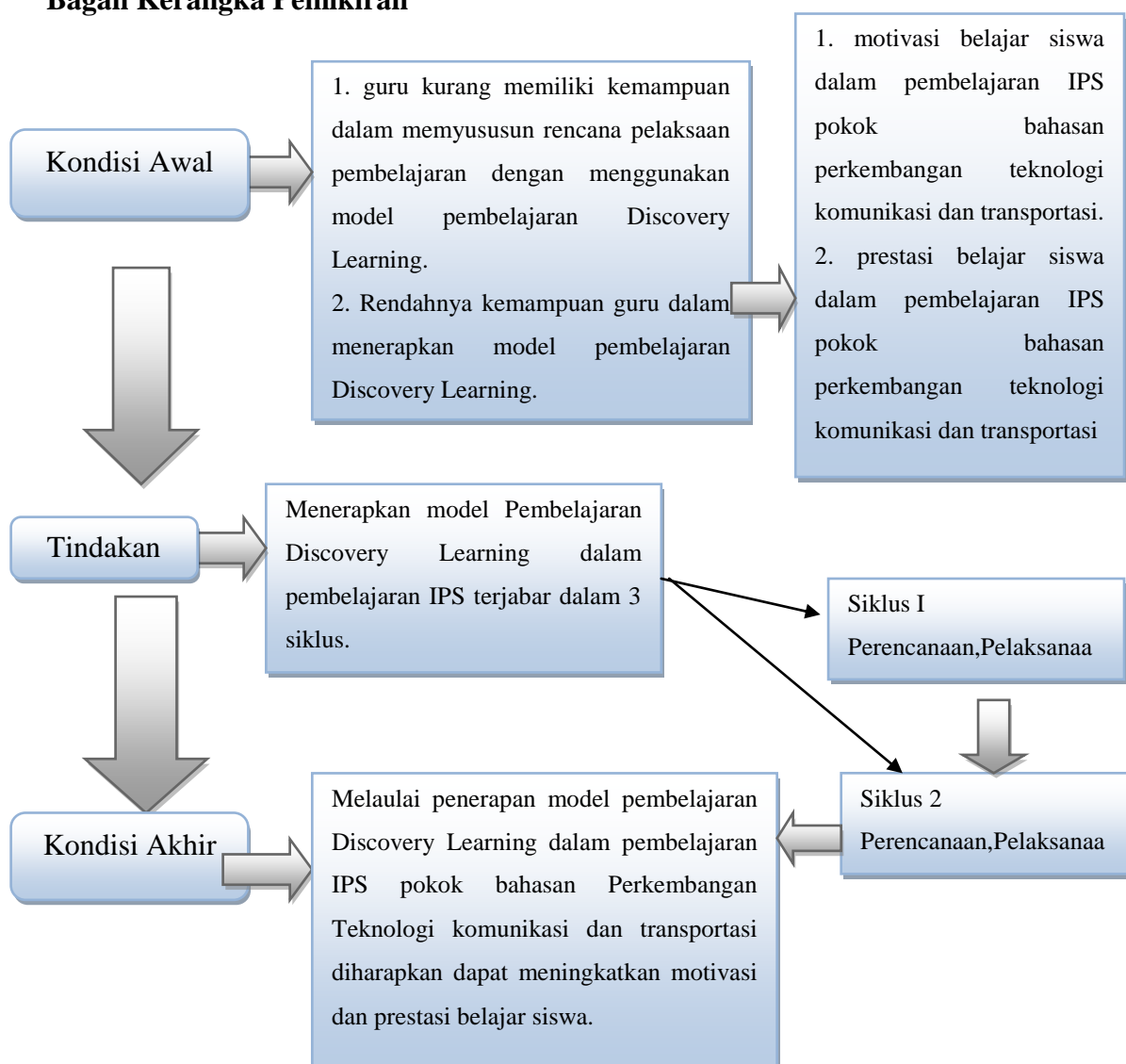
serta menumbuhkan rasa ingin tahu terhadap sesuatu yang dipelajarinya.

Dalam masalah ini penelitian menggunakan media audio Visual yang dapat menarik siswa, karena pada media pada tersebut siswa dituntut untuk berfikir kritis.

Pemberian materi dengan menggunakan model *Discovery Learning* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa meningga di siklus pertama guru memberikan model *Discovery Learning* dengan tidak diprogram dan melihat hasilnya seperti apa, kemudian di siklus kedua guru melakukan kembali pembelajaran dengan menggunakan model *Discovery Learning* yang terprogram dan hasilnya apakah sama atau ada perubahan, dan disiklus ketiga guru melakukan kembali pembelajaran yang sangat utuh dengan menggunakan model *Discovery Learning*, dengan melakukan siklus-siklus tersebut diharapkan model ini dapat berjalan dengan rencana dan dapat menghasilkan motivasi dan prestasi belajar siswa meningkat

Setelah melakukan tindakan, di harapkan dengan menggunakan model *Discovery Learning* proses pembelajaran semakin menarik dan aktif yang membuat motivasi dan prestasi belajar siswa meningkat.

Bagan Kerangka Pemikiran



E. Asumsi dan Hipotesis Penelitian

a. Asumsi

Asumsi penelitian adalah anggapan-anggapan dasar tentang sesuatu hal yang dijadikan pijakan dan bertindak dalam melakukan penelitian. Asumsi dari tindakan penelitian kelas ini adalah untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dimuat dalam kurikulum

diperlukan adanya suatu model pembelajaran yang harus digunakan dalam menyampaikan suatu materi.

Model pembelajaran yang digunakan tergantung dari tujuan pembelajaran yang diharapkan, karakteristik siswa, karakteristik sarana dan prasarana dan esensi dari materi.

Dalam pembelajaran di Sekolah Dasar kelas IV pada materi perkembangan teknologi komunikasi dan transportasi dengan penggunaan model pembelajaran *Discovery Learning* dapat digunakan menjadi suatu alternatif pembelajaran, karena peserta didik dapat memperoleh pengetahuan dari sesama yang dijadikan peserta didik lebih memahami esensi materi dibandingkan dengan materi yang diperoleh langsung oleh pendidik.

b. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan teori di atas dapat ditarik kesimpulan hipotesis tindakan sebagai berikut:

- a. Jika Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dengan menerapkan model *discovery learning* pada pelajaran IPS dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.
- b. Jika Penerapan model *discovery learning* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS.
- c. Jika setelah menerapkan model *Discovery Learning* untuk Meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran

IPS pokok bahasan perkembangan teknologi komunikasi dan transportasi dikelas IV SDN Kebun Baru 2 JL. Veteran No. 28 Kota Cirebon.