

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. Ruang Lingkup Kurikulum Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 67 Tahun 2013

Pendidikan berakar pada budaya bangsa untuk membangun kehidupan bangsa masa kini dan masa mendatang. Pandangan ini menjadikan Kurikulum 2013 dikembangkan berdasarkan budaya bangsa Indonesia yang beragam, diarahkan untuk membangun kehidupan masa kini, dan untuk membangun dasar bagi kehidupan bangsa yang lebih baik di masa depan. Dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 67 Tahun 2013 tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Sekolah Dasar dan Madrasah Ibtidaiyah, terdapat Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa:

“kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Berdasarkan pengertian tersebut, ada dua dimensi kurikulum, yang pertama adalah rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran, sedangkan yang kedua adalah cara yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran”.

Kurikulum berbasis kompetensi dirancang untuk memberikan pengalaman belajar seluas-luasnya bagi peserta didik dalam mengembangkan kemampuan untuk bersikap, berpengetahuan, berketerampilan, dan bertindak. Kurikulum 2013

menganut: (1) pembelajaran yang dilakukan guru (taught curriculum) dalam bentuk proses yang dikembangkan berupa kegiatan pembelajaran di sekolah, kelas, dan masyarakat; dan (2) pengalaman belajar langsung peserta didik (learned-curriculum) sesuai dengan latar belakang, karakteristik, dan kemampuan awal peserta didik. Pengalaman belajar langsung individual peserta didik menjadi hasil belajar bagi dirinya, sedangkan hasil belajar seluruh peserta didik menjadi hasil kurikulum. Kompetensi inti dirancang seiring dengan meningkatnya usia peserta didik pada kelas tertentu. Kurikulum 2013 dikembangkan berdasarkan faktor-faktor sebagai berikut:

a. Tantangan Internal

Tantangan internal antara lain terkait dengan kondisi pendidikan dikaitkan dengan tuntutan pendidikan yang mengacu kepada 8 (delapan) Standar Nasional Pendidikan yang meliputi standar isi, standar proses, standar kompetensi lulusan, standar pendidik dan tenaga kependidikan, standar sarana dan prasarana, standar pengelolaan, standar pembiayaan, dan standar penilaian pendidikan.

Tantangan internal lainnya terkait dengan perkembangan penduduk Indonesia dilihat dari pertumbuhan penduduk usia produktif. Saat ini jumlah penduduk Indonesia usia produktif (15-64 tahun) lebih banyak dari usia tidak produktif (anak-anak berusia 0-14 tahun dan orang tua berusia 65 tahun ke atas). Jumlah penduduk usia produktif ini akan mencapai puncaknya pada tahun 2020-2035 pada saat angkanya mencapai 70%. Oleh sebab itu tantangan besar yang dihadapi adalah bagaimana mengupayakan agar sumberdaya manusia usia produktif yang melimpah ini dapat ditransformasikan menjadi sumberdaya manusia yang memiliki kompetensi dan keterampilan melalui pendidikan agar tidak menjadi beban.

b. Tantangan Eksternal

Tantangan eksternal antara lain terkait dengan arus globalisasi dan berbagai isu yang terkait dengan masalah lingkungan hidup, kemajuan teknologi dan informasi, kebangkitan industri kreatif dan budaya, dan perkembangan pendidikan di tingkat internasional. Arus globalisasi akan menggeser pola hidup masyarakat dari agraris dan perniagaan tradisional menjadi masyarakat industri dan perdagangan modern seperti dapat terlihat di World Trade Organization (WTO), Association of Southeast Asian Nations (ASEAN) Community, Asia-Pacific Economic Cooperation (APEC), dan ASEAN Free Trade Area (AFTA). Tantangan eksternal juga terkait dengan pergeseran kekuatan ekonomi dunia, pengaruh dan imbas teknoains serta mutu, investasi, dan transformasi bidang pendidikan. Keikutsertaan Indonesia di dalam studi International Trends in International

Mathematics and Science Study (TIMSS) dan Program for International Student Assessment (PISA) sejak tahun 1999 juga menunjukkan bahwa capaian anak-anak Indonesia tidak mengembirakan dalam beberapa kali laporan yang dikeluarkan TIMSS dan PISA. Hal ini disebabkan antara lain banyaknya materi uji yang ditanyakan di TIMSS dan PISA tidak terdapat dalam kurikulum Indonesia.

2. Karakteristik Kurikulum 2013 dirancang dengan karakteristik sebagai berikut:

1. mengembangkan keseimbangan antara pengembangan sikap spiritual dan sosial, rasa ingin tahu, kreativitas, kerja sama dengan kemampuan intelektual dan psikomotorik;
2. sekolah merupakan bagian dari masyarakat yang memberikan pengalaman belajar terencana dimana peserta didik menerapkan apa yang dipelajari di sekolah ke masyarakat dan memanfaatkan masyarakat sebagai sumber belajar;
3. mengembangkan sikap, pengetahuan, dan keterampilan serta menerapkannya dalam berbagai situasi di sekolah dan masyarakat;
4. memberi waktu yang cukup leluasa untuk mengembangkan berbagai sikap, pengetahuan, dan keterampilan;
5. kompetensi dinyatakan dalam bentuk kompetensi inti kelas yang dirinci lebih lanjut dalam kompetensi dasar matapelajaran;
6. kompetensi inti kelas menjadi unsur pengorganisasi (organizing elements) kompetensi dasar, dimana semua kompetensi dasar dan proses pembelajaran dikembangkan untuk mencapai kompetensi yang dinyatakan dalam kompetensi inti;
7. kompetensi dasar dikembangkan didasarkan pada prinsip akumulatif, saling memperkuat (reinforced) dan memperkaya (enriched) antar mata pelajaran dan jenjang pendidikan (organisasi horizontal dan vertikal). Tujuan Kurikulum 2013 bertujuan untuk mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia.

3. Landasan filosofis dan teoritis kurikulum 2013

Landasan filosofis dalam pengembangan kurikulum menentukan kualitas peserta didik yang akan dicapai kurikulum, sumber dan isi dari kurikulum, proses pembelajaran, posisi peserta didik, penilaian hasil belajar, hubungan peserta didik dengan masyarakat dan lingkungan alam di sekitarnya. Kurikulum 2013 dikembangkan dengan landasan filosofis yang memberikan dasar bagi pengembangan seluruh potensi peserta didik menjadi manusia Indonesia berkualitas yang tercantum dalam tujuan pendidikan nasional.

Landasan Teoritis Kurikulum 2013 dikembangkan atas teori “pendidikan berdasarkan standar” (standard-based education), dan teori kurikulum berbasis kompetensi (competency-based curriculum). Pendidikan berdasarkan standar menetapkan adanya standar nasional sebagai kualitas minimal warganegara yang dirinci menjadi standar isi, standar proses, standar kompetensi lulusan, standar pendidik dan tenaga kependidikan, standar sarana dan prasarana, standar pengelolaan, standar pembiayaan, dan standar penilaian pendidikan. Kurikulum berbasis kompetensi dirancang untuk memberikan pengalaman belajar seluas-luasnya bagi peserta didik dalam mengembangkan kemampuan untuk bersikap, berpengetahuan, berketerampilan, dan bertindak.

Melalui kompetensi inti, integrasi vertikal berbagai kompetensi dasar pada kelas yang berbeda dapat dijaga. Rumusan kompetensi inti menggunakan notasi sebagai berikut:

1. Kompetensi Inti-1 (KI-1) untuk kompetensi inti sikap spiritual;
2. Kompetensi Inti-2 (KI-2) untuk kompetensi inti sikap sosial;

3. Kompetensi Inti-3 (KI-3) untuk kompetensi pengetahuan dan

4. Kompetensi Inti-4 (KI-4) untuk Kompetensi keterampilan.

Kompetensi dasar dirumuskan untuk mencapai kompetensi inti. Rumusan kompetensi dasar dikembangkan dengan memperhatikan karakteristik peserta didik, kemampuan awal, serta ciri dari suatu matapelajaran. Kompetensi dasar dibagi menjadi empat kelompok sesuai dengan pengelompokan kompetensi inti sebagai berikut:

1. Kelompok 1: kelompok kompetensi dasar sikap spiritual dalam rangka menjabarkan KI-1;
2. kelompok 2: kelompok kompetensi dasar sikap sosial dalam rangka menjabarkan KI-2;
3. kelompok 3: kelompok kompetensi dasar pengetahuan dalam rangka menjabarkan KI-3; dan kelompok 4: kelompok kompetensi dasar keterampilan dalam rangka menjabarkan KI-4.

B. Belajar dan Pembelajaran

1. Definisi Belajar

Pada hakekatnya belajar adalah proses interaksi terhadap semua situasi yang ada disekitar individu. Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Oleh karena itu, belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja. Salah satu pertanda bahwa seseorang itu telah belajar adalah adanya perubahan tingkah pada diri orang itu yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan-perubahan pada pengetahuan, keterampilan atau sikapnya.

Menurut Jauhari (2000 : 75) mengatakan bahwa “belajar adalah proses untuk memperoleh perubahan yang dilakukan secara sadar, aktif, dinamis, sistematis, *integrative*, berkesinambungan, dan tujuan yang jelas”.

Sedangkan Menurut Soedirman (2011:21) “Belajar adalah rangkaian kegiatan jiwa-raga, psikofisik untuk menuju ke perkembangan pribadi manusia seutuhnya, yang berarti menyangkut unsur cipta, rasa dan karsa, ranah kognitif, afektif dan psikomotorik”.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas penulis dapat menyimpulkan bahwa, belajar Pada hakekatnya adalah segala proses atau usaha yang dilakukan secara sadar, sengaja, aktif, sistematis dan *integrative* untuk menciptakan perubahan-perubahan dalam dirinya menuju kearah kesempurnaan hidup yang menyangkut unsur cipta, rasa dan karsa ranah kognitif, afektif dan psikomotor.

2. Jenis-Jenis Belajar

Dalam proses belajar mengajar dikenal adanya bermacam-macam kegiatan yang memiliki corak yang berbeda antara satu dengan yang lainnya, baik dalam aspek materi dan metodenya maupun dalam aspek tujuan dan perubahan tingkah laku yang diharapkan. Keanekaragaman jenis belajar ini muncul dalam dunia pendidikan sejalan dengan kebutuhan kehidupan manusia. Manusia memiliki beragam potensi, karakter, dan kebutuhan dalam belajar, Karena itu banyak tipe-tipe belajar yang dilakukan manusia.

Menurut Gagne dalam Syah (2008 :66) mencatat ada delapan tipe belajar yaitu:

- a. Belajar isyarat (*signal learning*). Menurut Gagne, ternyata tidak semua reaksi seponatan 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 gerakan-gerakan 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.
- 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, kubus, dsb.

- 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 meruoakan 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.

3. Pembelajaran

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.

Menurut Trianto (2009: 17) ‘Pembelajaran merupakan interaksi dua arah dari seorang guru dan siswa, di mana antara keduanya terjadi mana antara

keduanya terjadi komunikasi yang intens dan terarah pada suatu target yang telah ditetapkan sebelumnya”.

Sedangkan menurut Syaiful Sagala (2012:61) Pembelajaran adalah membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar yang merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan. Mengajar dilakukan pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar oleh peserta didik. pembelajaran adalah suatu proses dimana lingkungan seseorang secara disengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah lakudalam kondisi khusus atau menghasilkan respon terhadap situasi tertentu.

pembelajaran mempunyai pengertian yang mirip dengan pengajaran, tetapi sebenarnya mempunyai konotasi yang berbeda. Dalam konteks pendidikan, guru mengajar agar peserta didik dapat belajar dan menguasai isi pelajaran hingga mencapai sesuatu objektif yang ditentukan (aspek kognitif), juga dapat memengaruhi perubahan sikap (aspek afektif), serta keterampilan (aspek psikomotor) seorang peserta didik, namun proses pengajaran ini memberi kesan hanya sebagai pekerjaan satu pihak, yaitu pekerjaan pengajar saja. Sedangkan pembelajaran menyiratkan adanya interaksi antara pengajar dengan peserta didik.

Menurut Anni dan Rifa'i (2009:193) “Pembelajaran merupakan proses komunikasi antara guru dan siswa, serta antara siswa yang satu dengan lainnya”.

Sedangkan menurut Oemar Hamalik (2006 : 239) Pembelajaran adalah “suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur- unsur manusiawi, material fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran”.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas penulis dapat menyimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar yang saling mempengaruhi serta

komunikasi yang intens dan terarah pada suatu target yang telah ditetapkan sebelumnya.

C. Pengertian Pembelajaran Tematik

1. Ruang lingkup pembelajaran Tematik

Landasan yuridis dalam pembelajaran tematik berkaitan dengan berbagai kebijakan atau peraturan yang mendukung pelaksanaan pembelajaran tematik di sekolah dasar. Landasan yuridis tersebut adalah:

UU No. 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak yang menyatakan bahwa setiap anak berhak memperoleh pendidikan dan pengajaran dalam rangka pengembangan pribadinya dan tingkat kecerdasannya sesuai dengan minat dan bakatnya (pasal 9). UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa setiap peserta didik pada setiap satuan pendidikan berhak mendapatkan pelayanan pendidikan sesuai dengan bakat, minat, dan kemampuannya.

Pembelajaran tematik atau pembelajaran terpadu adalah suatu konsep pembelajaran yang melibatkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman yang bermakna pada anak. Dalam model ini, guru pun harus mampu membangun bagian keterpaduan melalui satu tema. Pembelajaran tematik sangat menuntut kreatifitas guru dalam memilih dan mengembangkan tema pembelajaran. Tema yang dipilih hendaknya diangkat dari lingkungan kehidupan peserta didik, agar pembelajaran menjadi hidup dan tidak kaku. Demikian halnya pembelajaran menjadi ilustrasi dan contoh-contoh yang menarik dalam pembelajaran.

Dalam pembelajaran ini guru harus bisa memiliki pemahaman yang luas tentang tema yang akan dipilih dalam mata pelajaran. Sehingga saling

berhubungan antara satu dengan yang lainnya. Karena pembelajaran tematik ini merupakan suatu pembelajaran yang menggabungkan antara materi pelajaran dengan pengalaman belajar. Disamping itu guru harus mempunyai kemampuan untuk mengembangkan program pembelajaran yang telah ditentukan sebelumnya, peralatan yang diperlukan untuk pelaksanaan belajar sudah tersedia, baik di lingkungan sekolah maupun di luar. Definisi lain mengatakan, Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema-tema tertentu. Dalam pembahasannya tema itu ditinjau dari berbagai mata pelajaran.

Pembelajaran tematik merupakan strategi pembelajaran yang diterapkan bagi anak kelas awal sekolah dasar. Sesuai dengan tahapan perkembangan anak, karakteristik cara anak belajar, konsep belajar dan pembelajaran bermakna, maka kegiatan pembelajaran bagi anak kelas awal SD sebaiknya dilakukan dengan Pembelajaran tematik.

Menurut Trianto (2011:147) Pembelajaran tematik dimaknai sebagai pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema-tema tertentu. Pembelajaran tematik menyediakan keleluasaan dan kedalaman implementasi kurikulum, menawarkan kesempatan yang sangat banyak pada siswa untuk memunculkan dinamika dalam pendidikan. Unit yang tematik adalah epitome dari seluruh bahasa pembelajaran yang memfasilitasi siswa untuk secara produktif menjawab pertanyaan yang dimunculkan sendiri dan memuaskan rasa ingin tahu dengan penghayatan secara alamiah tentang dunia di sekitar mereka.

Sedangkan dalam Depdiknas (2006: 5) Pembelajaran tematik sebagai suatu model pembelajaran termasuk salah satu tipe/jenis dari model pembelajaran terpadu. Istilah pembelajaran tematik pada dasarnya adalah model pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa.

Berdasarkan berbagai pengertian pembelajaran tematik menurut para ahli di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa pembelajaran tematik merupakan suatu

model pembelajaran yang memadukan beberapa materi pembelajaran dari berbagai standar kompetensi dan kompetensi dasar dari berbagai mata pelajaran. Penerapan pembelajaran tematik ini dapat dilakukan melalui tiga pendekatan yakni penentuan berdasarkan keterkaitan standar kompetensi dan kompetensi dasar, tema, dan masalah yang di hadapi.

2. Manfaat Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik memiliki kelebihan dibandingkan dengan pendekatan konvensional, karena dalam pembelajaran tematik banyak materi-materi yang tertuang dalam beberapa mata pelajaran mempunyai keterkaitan konsep, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan utuh. Seperti yang diungkapkan oleh Trianto (2012:12) bahwa manfaat pembelajaran tematik di antaranya:

- 1) Siswa mudah memusatkan perhatian pada suatu tema tertentu
- 2) Siswa mampu mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi dasar antar matapelajaran dalam tema yang sama.
- 3) pemahaman terhadap materi pelajaran lebih mendalam dan berkesan.
- 4) kompetensi dasar dapat dikembangkan lebih baik dengan mengkaitkan mata pelajaran lain dengan pengalaman pribadi siswa
- 5) Siswa mampu lebih merasakan manfaat dan makna belajar karena materi disajikan dalam konteks tema yang jelas.
- 6) Siswa lebih bergairah belajar karena dapat berkomunikasi dalam situasi nyata, untuk mengembangkan suatu kemampuan dalam satu mata pelajaran sekaligus mempelajari matapelajaran lain.
- 7) guru dapat menghemat waktu karena mata pelajaran yang disajikan secara tematik dapat dipersiapkan sekaligus dan diberikan dalam dua atau tiga pertemuan, waktu selebihnya dapat digunakan untuk kegiatan remedial, pemantapan, atau pengayaan.

3. Tujuan Pembelajaran Tematik

Sebelum kita mengetahui tujuan pembelajaran tematik, maka kita pelajari dulu tentang tujuan pemberian tema menurut Trianto (2012:15) diantaranya adalah:

- 1) Menyatukan isi kurikulum dalam satu kesatuan yang utuh
- 2) Memperkaya perbendaharaan kata anak
- 3) Pemilihan tema dalam kegiatan pembelajaran hendaknya dikembangkan dari hal-hal yang paling dekat dengan anak, sederhana, serta menarik minat anak.
- 4) Mampu mengenal berbagai konsep secara mudah dan jelas.
- 5) Memudahkan anak untuk memusatkan perhatian pada satu tema.
- 6) Anak dapat mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai bidang pengembangan.
- 7) Pemahaman terhadap materi lebih mendalam dan berkesan.
- 8) Belajar terasa bermanfaat dan bermakna.
- 9) Anak lebih bergairah belajar karena dapat berkomunikasi dalam situasi nyata.
- 10) Dapat menghemat waktu karena bidang pengembangan disajikan terpadu.

Setelah kita mengetahui tujuan pemberian tema, maka kita dapat mengetahui atau memahami tentang tujuan pembelajaran tematik. Tujuan pembelajaran tematik menurut Sutirjo dan Sri Istuti Mamik (2005:36) ialah :

- 1) meningkatkan pemahaman konsep yang dipelajarinya secara lebih bermakna.
- 2) Mengembangkan keterampilan menemukan, mengolah, dan memanfaatkan informasi.
- 3) Menumbuh kembangkan sikap positif, kebiasaan baik, dan nilai-nilai luhur yang diperlukan dalam kehidupan.
- 4) Menumbuh kembangkan keterampilan sosial seperti kerja sama, toleransi, komunikasi, serta menghargai pendapat orang lain.

4. Implementasi dan Implikasi Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik pada hakekatnya menekankan pada siswa baik secara individual maupun kelompok untuk aktif mencari, menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip secara holistik dan otentik. Dalam implementasi

pembelajaran tematik di sekolah dasar mempunyai berbagai implikasi seperti yang di kemukakan oleh Poerwadarminta dalam Trianto (2012: 25) bahwa implikasi pembelajaran tematik mencakup:

1. Implikasi bagi guru, Pembelajaran tematik memerlukan guru yang kreatif baik dalam menyiapkan kegiatan/pengalaman belajar bagi anak, juga dalam memilih kompetensi dari berbagai mata pelajaran dan mengaturnya agar pembelajaran menjadi lebih bermakna, menarik, menyenangkan dan utuh.
2. Implikasi bagi siswa:
 - a. Siswa harus siap mengikuti kegiatan pembelajaran yang dalam pelaksanaannya; dimungkinkan untuk bekerja baik secara individual, pasangan, kelompok kecil ataupun klasikal.
 - b. Siswa harus siap mengikuti kegiatan pembelajaran yang bervariasi secara aktif misalnya melakukan diskusi kelompok, mengadakan penelitian sederhana, dan pemecahan masalah.
3. Implikasi terhadap sarana, prasarana, sumber belajar dan media:
 - a. Pembelajaran tematik pada hakekatnya menekankan pada siswa baik secara individual maupun kelompok untuk aktif mencari, menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip secara holistik dan otentik. Oleh karena itu, dalam pelaksanaannya memerlukan berbagai sarana dan prasarana belajar.
 - b. Pembelajaran ini perlu memanfaatkan berbagai sumber belajar baik yang sifatnya didesain secara khusus untuk keperluan pelaksanaan pembelajaran (*by design*), maupun sumber belajar yang tersedia di lingkungan yang dapat dimanfaatkan (*by utilization*).
 - c. Pembelajaran ini juga perlu mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran yang bervariasi sehingga akan membantu siswa dalam memahami konsep-konsep yang abstrak.
 - d. Penerapan pembelajaran tematik di sekolah dasar masih dapat menggunakan buku ajar yang sudah ada saat ini untuk masing-masing mata pelajaran dan dimungkinkan pula untuk menggunakan buku suplemen khusus yang memuat bahan ajar yang terintegrasi.
4. Implikasi terhadap Pengaturan ruangan. Dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran tematik perlu melakukan pengaturan ruang agar suasana belajar menyenangkan. Pengaturan ruang tersebut meliputi: ruang perlu ditata disesuaikan dengan tema yang sedang dilaksanakan, susunan bangku peserta didik dapat berubah-ubah disesuaikan dengan keperluan pembelajaran yang sedang berlangsung, peserta didik tidak selalu duduk di kursi tetapi dapat duduk di tikar/karpet, kegiatan hendaknya bervariasi dan

dapat dilaksanakan baik di dalam kelas maupun di luar kelas, dinding kelas dapat dimanfaatkan untuk memajang hasil karya peserta didik dan dimanfaatkan sebagai sumber belajar, alat, sarana dan sumber belajar hendaknya dikelola sehingga memudahkan peserta didik untuk menggunakan dan menyimpannya kembali.

5. Implikasi terhadap Pemilihan metode. Sesuai dengan karakteristik pembelajaran tematik, maka dalam pembelajaran yang dilakukan perlu disiapkan berbagai variasi kegiatan dengan menggunakan multi metode. Misalnya percobaan, bermain peran, tanya jawab, demonstrasi, bercakap-cakap.

Pembelajaran tematik lebih menekankan pada penerapan konsep belajar sambil melakukan sesuatu (*learning by doing*). Oleh karena itu, guru perlu mengemas atau merancang pengalaman belajar yang akan mempengaruhi kebermaknaan belajar siswa. Pengalaman belajar yang menunjukkan kaitan unsur-unsur konseptual menjadikan proses pembelajaran lebih efektif. Kaitan konseptual antar mata pelajaran yang dipelajari akan membentuk skema, sehingga siswa akan memperoleh keutuhan dan kebulatan pengetahuan. Selain itu, dengan penerapan pembelajaran tematik di sekolah dasar akan sangat membantu siswa, karena sesuai dengan tahap perkembangannya siswa yang masih melihat segala sesuatu sebagai satu keutuhan (**holistik**).

D . Hakikat Pendekatan Model *Discovery Learning*

1. Definisi model pembelajaran *discovery learning*

Pembelajaran *Discovery learning* adalah model pembelajaran yang mengatur sedemikian rupa sehingga anak memperoleh pengetahuan yang belum diketahuinya itu tidak melalui pemberitahuan, sebagian atau seluruhnya

ditemukan sendiri. Dalam pembelajaran *discovery learning*, mulai dari strategi sampai dengan jalan dan hasil penemuan ditentukan oleh siswa sendiri.

Menurut Sund dalam Roestiyah (2011,28), *discovery learning* adalah proses mental dimana siswa mampu mengasimilasikan sesuatu konsep atau prinsip. Yang dimaksudkan dengan proses mental tersebut yaitu, mengamati, mencerna, mengerti, menggolong-golongkan, membuat dugaan, menjejelaskan, mengukur, membuat kesimpulan, dan sebagainya.

Sedangkan *discovery learning* menurut Bruner dalam Winddiharto (2007 :37) adalah metode belajar yang mendorong siswa untuk mengajukan pertanyaan dan menarik kesimpulan dari prinsip-prinsip umum praktis contoh pengalaman. Dan yang menjadi dasar ide J. Bruner bahwa anak harus berperan secara aktif didalam belajar di kelas. Untuk itu Bruner memakai cara dengan apa yang disebutnya *discovery learning*, yaitu murid mengorganisasikan bahan yang dipelajari dengan suatu bentuk akhir.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas penulis dapat menyimpulkan bahwa pembelajaran *discovery learning* adalah suatu model untuk mengembangkan cara belajar siswa aktif dengan menemukan sendiri, menyelidiki sendiri, maka hasil yang diperoleh akan tahan lama dalam ingatan, tidak akan mudah dilupakan siswa. Dengan belajar penemuan, anak juga bisa belajar berfikir analisis dan mencoba memecahkan sendiri problem yang dihadapi. Kebiasaan ini akan di transfer dalam kehidupan bermasyarakat.

2. Karakteristik Pembelajaran Model *Discovery Learning*

Ciri utama belajar menemukan yaitu: (1) mengeksplorasi dan memecahkan masalah untuk menciptakan, menggabungkan dan menggeneralisasi pengetahuan; (2) berpusat pada siswa; (3) kegiatan untuk menggabungkan pengetahuan baru dan pengetahuan yang sudah ada.

Ada sejumlah ciri-ciri proses pembelajaran menurut Piaget dalam Budiningsih (2005:56-57) teori *konstruktivisme*, yaitu :

1. Menekankan pada proses belajar, bukan proses mengajar
2. Mendorong terjadinya kemandirian dan inisiatif belajar pada siswa.
3. Memandang siswa sebagai pencipta kemauan dan tujuan yang ingin dicapai.
4. Berpandangan bahwa belajar merupakan suatu proses, bukan menekan pada hasil.
5. Mendorong siswa untuk mampu melakukan penyelidikan.
6. Menghargai peranan pengalaman kritis dalam belajar.
7. Mendorong berkembangnya rasa ingin tahu secara alami pada siswa
8. Penilaian belajar lebih menekankan pada kinerja dan pemahaman siswa.
9. Mendasarkan proses belajarnya pada prinsip-prinsip kognitif.
10. Banyak menggunakan terminologi kognitif untuk menjelaskan proses pembelajaran; seperti predeksi, inferensi, kreasi dan analisis.
11. Menekankan pentingnya “bagaimana” siswa belajar.
12. Mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam dialog atau diskusi dengan siswa lain dan guru.
13. Sangat mendukung terjadinya belajar kooperatif.
14. Menekankan pentingnya konteks dalam belajar.
15. Memperhatikan keyakinan dan sikap siswa dalam belajar.
16. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk membangun pengetahuan dan pemahaman baru yang didasari pada pengalaman nyata.

Berdasarkan ciri-ciri pembelajaran *konstruktivisme* tersebut diatas, maka dalam penerapannya didalam kelas sebagai berikut :

1. Mendorong kemandirian dan inisiatif siswa dalam belajar
2. Guru mengajukan pertanyaan terbuka dan memberikan kesempatan beberapa waktu kepada siswa untuk merespon
3. Mendorong siswa berpikir tingkat tinggi.
4. Siswa terlibat secara aktif dalam dialog atau diskusi dengan guru atau siswa lainnya.
5. Siswa terlibat dalam pengetahuan yang mendorong dan menantang terjadinya diskusi.
6. Guru menggunakan data mentah, sumber-sumber utama dan materi-materi interaktif. Dari teori belajar kognitif serta ciri dan penerapan teori *konstruktivisme* tersebut dapat melahirkan strategi *discovery learning*.

3. Kelebihan Model *Discovery Learning*

Semua model pembelajaran itu bagus tidak ada yang jelek. Kita sebagai pendidik harus bisa memilih model pembelajaran yang tepat yang sesuai dengan

karakteristik peserta didik, tentunya setiap model pembelajaran mempunyai kelebihan dan kekurangan masing-masing. Berikut kelebihan model pembelajaran

Discovery learning menurut Syah (2004:242) yaitu:

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

4. Kelemahan *Discovery Learning*

Kendatipun mempunyai banyak keunggulan dan kelebihan, suatu strategi pasti mempunyai kelemahan, menurut Syah (2004 :243) kelemahan dari model *Discovery learning* antara lain :

1. Berkenaan dengan waktu, strategi *discovery learning* membutuhkan waktu yang lebih lama dari pada ekspositori.
2. Kemampuan berfikir rasional siswa ada yang masih terbatas.
3. Kesukaran dalam menggunakan faktor subjektivitas, terlalu cepat pada suatu kesimpulan.
4. Faktor kebudayaan atau kebiasaan yang masih menggunakan pola pembelajaran lama.
5. Tidak semua siswa dapat mengikuti pelajaran dengan cara ini. Di lapangan, beberapa siswa masih terbiasa dan mudah mengerti dengan model ceramah.
6. Tidak semua topik cocok disampaikan dengan model ini. Umumnya topik-topik yang berhubungan dengan prinsip dapat dikembangkan dengan Model Penemuan Terbimbing.

5. Langkah-Langkah Pelaksanaan Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Langkah persiapan model pembelajaran penemuan (*discovery learning*)

menurut Syah (2004 :244) adalah sebagai berikut:

1. *Stimulation* (stimulasi/pemberian rangsangan)

Pertama-tama pada tahap ini pelajar dihadapkan pada sesuatu yang menimbulkan kebingungannya, kemudian dilanjutkan untuk tidak memberi generalisasi, agar timbul keinginan untuk menyelidiki sendiri. Disamping itu guru dapat memulai kegiatan PBM dengan mengajukan pertanyaan, anjuran membaca buku, dan aktivitas belajar lainnya yang mengarah pada persiapan pemecahan masalah. Stimulasi pada tahap ini berfungsi untuk menyediakan kondisi interaksi belajar yang dapat mengembangkan dan membantu siswa dalam mengeksplorasi bahan.

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)

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 anak didik diberi kesempatan untuk mengumpulkan (collection) berbagai informasi yang relevan, membaca literatur, mengamati objek, wawancara dengan nara sumber, melakukan uji coba sendiri dan sebagainya.

4. *Data Processing* (Pengolahan Data)

pengolahan data merupakan kegiatan mengolah data dan informasi yang telah diperoleh para siswa baik melalui wawancara, observasi, dan sebagainya, lalu ditafsirkan. Semua informasi hasil bacaan, wawancara, observasi, dan sebagainya, semuanya diolah, diacak, diklasifikasikan, ditabulasi, bahkan bila perlu dihitung dengan cara tertentu serta ditafsirkan pada tingkat kepercayaan tertentu

5. *Verification* (Pembuktian)

Pada tahap ini siswa melakukan pemeriksaan secara cermat untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis yang ditetapkan tadi dengan temuan alternatif, dihubungkan dengan hasil data processing. *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.

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.

6.Sistem penilaian Pembelajaran *Discovery Learning*

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

penilaiannya menggunakan penilaian proses, sikap, atau penilaian hasil kerja siswa maka pelaksanaan penilaian dapat dilakukan dengan pengamatan.

Berikut contoh penilaian pembelajaran *Discovery learning* menurut Syah (2004:246).

Teknik	Bentuk Instrumen
Pengamatan sikap	Lembar pengamatan sikap dan rubric
Tes unjuk kerja	Tes uji petik kerja dan rubric
Tes tertulis	Tes uraian dan pilihan
Portofolio	Panduan penyusunan portofolio

Contoh Penilaian

Lembar Pengamatan Sikap

No	Aspek yang dinilai	3	2	1	Keterangan
1	Menunjukkan rasa ingin tahu				
2	Menunjukkan ketekunan dan bertanggung jawab dalam belajar dan bekerja baik secara individu maupun berkelompok				

Rubrik Penilaian Sikap

No	Aspek yang dinilai	Rubrik
1	Menunjukkan rasa ingin tahu	Menunjukkan rasa ingin tahu yang besar, antusias, terlibat aktif dalam kegiatan kelompok menunjukkan rasa ingin tahu, namun tidak terlalu antusias, dan baru terlibat aktif dalam kegiatan kelompok ketika disuruh tidak menunjukkan antusias dalam pengamatan, sulit terlibat aktif dalam kegiatan kelompok walaupun telah didorong untuk terlibat

E. Tahap Perkembangan Psikologi Anak Sekolah Dasar

Psikologi anak adalah dasar pengetahuan yang digunakan dan dikembangkan dengan mempelajari persamaan dan perbedaan pada fungsi – fungsi psikologis manusia dalam menjalani siklus kehidupan.

Menurut Jean Piaget dalam Nana Syaodih, (2007: 118) seorang ahli Psikologi berkebangsaan Perancis, berdasarkan penelitiannya yang cukup lama tentang perkembangan kognitif atau kemampuan berfikir pada anak menyimpulkan, lima tahap perkembangan kognitif, yaitu:

Tahap sensori motor (*sensorymotor stage*) usia 0–2 tahun, pada masa ini bayi bisa membedakan dan mengetahui nama–nama benda; tahap pra-operasional (*preoperasional stage*) usia 2–7 tahun. Tahap ini dibagi lagi atas tahap prakonseptual (*preconceptual stage*) usia 2–4 tahun masa awal perkembangan bahasa dengan pemikiran yang sederhana dan tahap pemikiran intuitif (*intuitive thought*) usia 4–7 tahun, merupakan masa berpikir khayal. Pada tahap praoperasional ini anak belum mampu berpikir abstrak, jangkauan waktu dan tempatnya masih pendek. Tahap selanjutnya adalah masa operasional konkrit (*concrete operational*) usia 7–11 tahun, kemampuan berpikir anak telah lebih tinggi, tetapi masih terbatas kepada hal–hal yang konkrit, ia sudah menguasai operasi–operasi hitungan. Tahap selanjutnya adalah operasi formal (*formal operational*) usia 11 tahun ke atas. Pada tahap ini kemampuan berpikir anak telah sempurna, ia telah berpikir abstrak, berpikir deduktif dan induktif, berpikir analitis dan sintetis.

Berdasarkan teori Piaget diatas dapat ditarik kesimpulan, bahwa usia anak Sekolah Dasar berada pada fase Operasional kongkret belum memahami yang abstrak. Berdasarkan teori perkembangan anak tersebut bahwa konsep-konsep yang abstrak harus diupayakan menggunakan contoh yang kongkret yaitu melalui alat peraga dan media pembelajaran.

F. Pengertian Keterampilan Menulis

Masyarakat modern seperti sekarang ini dikenal dua macam cara berkomunikasi, yakni berkomunikasi secara langsung dan berkomunikasi secara tidak langsung. Kegiatan berbicara dan menyimak adalah bentuk komunikasi langsung sedangkan membaca dan menulis adalah bentuk komunikasi tidak langsung. Keterampilan menulis mempunyai peran yang sangat penting dalam kehidupan manusia, karena dengan menulis seseorang mampu mengkomunikasikan pikiran dan perasaannya. Seperti yang diungkapkan oleh:

Henry Guntur Tarigan (2008: 3), keterampilan menulis adalah “salah satu keterampilan berbahasa yang produktif dan ekspresif yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung dan tidak secara tatap muka dengan pihak lain”.

Sedangkan Menurut Saleh Abbas (2006: 127-137), upaya yang dapat dilakukan guru agar siswa senang menulis adalah dengan memberi kebebasan kepada siswa untuk menulis apa yang disenanginya sesuai dengan tema pembelajaran yang akan dilaksanakan. Menulis cerita dalam bentuk karangan narasi misalnya dapat dilaksanakan dengan menggunakan bantuan media berupa gambar seri.

Berdasarkan pendapat dia atas penulis dapat menyimpulkan bahwa Kalimat adalah gabungan dari dua buah kata atau lebih yang menghasilkan suatu pengertian dan pola intonasi akhir. Kalimat dapat dibagi-bagi lagi berdasarkan jenis dan fungsinya yang akan dijelaskan pada bagian lain. Contohnya seperti kalimat lengkap, kalimat tidak lengkap, kalimat pasif, kalimat perintah, kalimat majemuk, dan lain sebagainya.

Membuat kalimat merupakan kegiatan dalam menulis. Pembuatan kalimat terdapat unsur-unsur yang harus dipahami terlebih dahulu. Kalimat memiliki

unsur - unsur pembentuk yang berupa kata atau frasa. Unsur-unsur yang ada dalam kalimat menurut Lestariyati, (2011 : 93-94) sebagai berikut :

a. Subjek

Subjek adalah unsur yang dijelaskan oleh predikat. Pada umumnya, subjek berupa nominal, baik yang berbentuk kata, frasa, maupun klausa. Untuk mengetahui unsur ini, biasanya dibuat pertanyaan “siapa” atau “apa” dan diikuti dengan predikatnya.

b. Predikat

Predikat berfungsi untuk menjelaskan subjek. Biasanya, predikat berfungsi untuk menyatakan tindakan (action), proses, keadaan, atau perihal subjek serta keadaan atau keterangan dari subjek. Contoh : Kakak menulis.

c. Objek

Objek adalah unsur yang melengkapi bagian predikat. Unsur ini biasanya muncul pada jenis kalimat transitif, yaitu kalimat yang kata kerjanya memerlukan objek. Contoh : Hendri membuka pintu.

d. Keterangan

Keterangan merupakan unsur yang memberikan keterangan atas apa yang terjadi pada predikat. Keterangan ini meliputi keterangan cara, waktu, tempat, tujuan, dan sebab. Untuk menentukan sebuah unsure keterangan diperlukan kata tanya di mana, kapan, dan bilamana. Contoh : Adik belajar di ruang belajar. Aspek-aspek kemampuan berbahasa meliputi menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.

Setelah mengetahui unsur-unsur dalam membuat kalimat para pendidik bisa mengajarkan tentang kalimat kepada anak didiknya, karena jika tidak mengetahui tentang adanya unsur dalam kalimat itu sendiri maka akan terjadi kesimpangsiuran di dalam pembelajaran tematik. Proses kegiatan belajar mengajar (KBM) tentu mempunyai tujuan yang ingin dicapai. Untuk mewujudkan tujuan tersebut para guru harus mampu memahami terlebih dahulu materi yang ingin diajarkan agar seluruh siswa menguasai materi secara utuh sehingga semua mencapai prestasi yang maksimal. Masing-masing mata pelajaran ditentukan angka minimal ketuntasan belajar.

Siswa dikatakan tuntas jika nilai yang diperoleh melebihi batas minimal ketuntasan belajar. Dalam hal ini khususnya mata pelajaran bahasa Indonesia semua siswa diharapkan memperoleh prestasi di atas angka minimal tersebut, untuk mendukung prestasi tersebut diperlukan sarana atau media belajar yang tepat. Salah satunya yaitu dengan penerapan media gambar pada mata pelajaran bahasa Tematik dimaksudkan untuk memperjelas materi pelajaran. Anak sebagai siswa di dalam kelas adalah unsur utama dalam pembelajaran.

Menurut para ahli di atas dengan tulisan komunikasi antara penulis dan pembaca dapat terjalin, komunikasi ini dapat terjalin dengan lancar apabila penulis dan pembaca memahami lambang-lambang grafik yang digunakan oleh penulis dalam menyampaikan apa yang dituliskannya dan dapat dikatakan bahwa menulis merupakan komunikasi tidak langsung yang berupa pemindahan pikiran atau perasaan dengan memanfaatkan grafologi, struktur bahasa, dan kosakata dengan menggunakan simbol-simbol sehingga dapat dibaca seperti apa yang diwakili oleh simbol tersebut.

1. Indikator Keberhasilan Keterampilan Menulis Kalimat Sesuai Gambar

Indikator keberhasilan keterampilan menulis adalah sebagai alat komunikasi yang tidak langsung. Dengan menulis memudahkan kita merasakan dan menikmati hubungan-hubungan, memperdalam daya tanggap atau persepsi kita, memecahkan masalah-masalah yang kita hadapi, menyusun urutan bagi pengalaman, dapat menyumbangkan kecerdasan.

Menurut *Bernard Percy* dalam *nurudin* (2012 :15) bahwa indikator keberhasilan keterampilan menulis kalimat adalah:

- 1) Sarana untuk mengungkapkan diri yaitu untuk mengungkapkan perasaan hati seperti kegelisahan, keinginan amarah,
- 2) Menulis sebagai sarana pemahaman artinya dengan menulis seseorang bisa mengikat kuat suatu ilmu pengetahuan (menancapkan pemahaman) kedalam otaknya.
- 3) Menulis dapat membantu mengembangkan kepuasan pribadi, kebanggaan, perasaan harga diri artinya dengan menulis bisa melejitkan perasaan harga diri yang semula rendah dengan menulis dapat meningkatkan kesadaran dan penyerapan terhadap lingkungan artinya orang yang menulis selalu dituntut untuk terus menerus belajar sehingga pengetahuannya menjadi luas.
- 4) Menulis dapat meningkatkan keterlibatan secara bersemangat bukannya penerimaan yang pasrah, artinya dengan menulis seseorang akan menjadi peka terhadap apa yang tidak benar disekitarnya sehingga ia menjadi seorang yang kreatif.
- 5) Menulis mampu mengembangkan suatu pemahaman dan kemampuan menggunakan bahasa artinya dengan menulis seseorang akan selalu berusaha memilih bentuk bahasa yang tepat dan menggunakannya dengan tepat.

Menurut *Alkhaidah* dalam *Novi Resmini dan Dadan Juanda* (2008:117-118), secara makro menyatakan keuntungan dalam keberhasilan menulis adalah sebagai berikut :

1. Mengenal kemampuan dan potensi diri.
2. Mengembangkan berbagai gagasan.
3. Memaksa kita menyerap, mencari, dan menguasai informasi.
4. Mengorganisasikan gagasan sistematis serta mengungkapkan secara tersurat.
5. Memecahkan masalah secara konkret.
6. Membiasakan berpikir dan berbahasa secara tertib.
7. Mendorong belajar aktif

Berdasarkan penjelasan di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa menulis merupakan suatu kemampuan yang dimiliki oleh seseorang untuk menuangkan sebuah ide-ide atau gagasan yang ingin disampaikan penulis kepada orang lain dan dapat menghasilkan tulisan dengan begitu seseorang akan

memiliki kosa kata keterampilan menulis siswa baik dan juga memiliki bahasa yang baik pula maka akan bermanfaat bagi siswa itu sendiri.

2. Tahapan dalam Keterampilan menulis

Pembelajaran menulis dalam bahasa Indonesia tidak dapat dilepaskan dari pembelajaran membaca. Pembelajaran menulis merupakan pembelajaran keterampilan penggunaan bahasa Indonesia dalam bentuk tertulis. Keterampilan menulis adalah hasil dari keterampilan mendengar, berbicara, membaca. Tahapan dalam proses menulis menurut Tompkins dalam Novi Resmini dan Dadan Juanda, (2008:119-122), menguraikan proses menulis menjadi lima tahap yang diidentifikasi melalui serangkaian penelitian tentang proses menulis sebagai berikut :

Tahap 1: Pramenulis. Pada tahap menulis siswa berusaha mengemukakan apa yang mereka tulis. Dalam hal ini guru bisa menggunakan strategi pramenulis yang diimplementasikan di kelas untuk membantu siswa memilih tema dan menentukan lancarnya proses menulis

Tahap 2: Penyusunan Draft Tulisan (*Drafting*) Dalam proses menulis, siswa menulis dan menyaring tulisan mereka ke dalam konsep. Selama tahap penyusunan konsep, siswa terfokus dalam pengumpulan gagasan. Perlu disampaikan kepada siswa bahwa tahap ini mereka tidak perlu merasa takut melakukan kesalahan.

Tahap 3: Perbaikan (*Revising*) Selama tahap perbaikan, penulis menyaring ide-ide dalam tulisan mereka. Siswa biasanya mengakhiri proses menulis begitu mereka mengakhiri dan melengkapi draft kasar, mereka percaya bahwa tulisan mereka telah lengkap.

Tahap 4: Penyuntingan (*Editing*) Penyuntingan merupakan penyempurnaan tulisan sampai pada bentuk akhir. Sampai tahap ini, fokus utama proses menulis adalah pada isi tulisan siswa dengan fokus berganti pada kesalahan mekanik.

Tahap 5: Pempublikasian (*Publishing*) Pada tahap akhir proses penulisan, siswa mempublikasikan tulisan mereka dan menyempurnakan

dengan membaca pendapat dan komentar yang diberikan teman atau siswa lain, orang tua dan komunitas mereka sebagai penulis misalnya dapat dilakukan dengan kegiatan penugasan membacakan hasil menulis puisi di depan kelas.

3. Tujuan dalam Keterampilan Menulis

Tujuan dalam keberhasilan menulis memiliki tujuan yang bermacam-macam, tergantung dari tujuan sipenulis ingin menulis sesuai yang dikehendaki. Menurut Hugo Hartig dalam Novi Resmini dan Dadan Juanda (2008:118), tujuan penulisan sesuatu tulisan merangkumnya sebagai berikut :

1. *Assignment purpose* (tujuan penugasan)
Tujuan penugasan ini sebenarnya tidak mempunyai tujuan sama sekali. Penulis, menulis karena ditugaskan, bukan atas kemauan sendiri (misalnya para siswa diberi tugas merangkum buku, sekertaris ditugaskan membuat laporan).
2. *Altruistic purpose* (tujuan altruistik)
Penulis bertujuan untuk menyenangkan para pembaca, menghindarkan kedukaan para pembaca, ingin menolong para pembaca menghargai persaan dan penalarannya, membuat hidup para pembaca lebih mudah dengan karyanya itu.
3. *Persuasive purpose* (tujuan persuasif) Tulisan yang bertujuan meyakinkan para pembaca akan kebenaran gagasan yang diutarakan.
4. *Informational purpose* (tujuan informasional, tujuan penerangan) Tulisan yang bertujuan memberi informasi atau keterangan/penerangan kepada para pembaca.
5. *Self-expressive purpose* (tujuan pernyataan diri) Tulisan yang bertujuan memperkenalkan atau menyatakan diri sang pengarang kepada pembaca.
6. *Creative purpose* (tujuan kreatif) Tujuan ini erat berhubungan dengan tujuan perernyataan diri. Tulisan yang bertujuan mencapai nilai-nilai artistik, nilai-nilai kesenian.
7. *Problem Solving purpose* (tujuan pemecahan masalah) Tujuan ingin memecahkan masalah yang dihadapi, ingin menjelaskan, menjernihkan, serta menjelajahi dan meneliti secara cermat pikiran-pikiran dan gagasannya sendiri agar dapat diterima oleh para pembaca.

Berdasarkan penjelasan di atas penulis dapat menyimpulkan bahwa tujuan dari pada menulis itu memiliki berbagai macam tujuan tergantung dari sisi penulis dan sisipembaca menyikapi hal tersebut seperti di kemukakan di atas. Adapun

tujuan menulis misal : memberitahu, mempengaruhi, menghibur,mengejek tergantung dari sisi penulis dan masih banyak yang lainnya oleh karena itu menulis sangat penting dan bermanfaat untuk menambah kosa kata siswa dalam menulis.

G. Pengertian Media Gambar

1. Definisi Media Gambar

Beberapa hal yang termasuk dalam ke dalam media yaitu film, televisei, diagram, media cetak, komputer dan juga media gambar. Penggunaan media gambar dalam pembelajaran sbisa mungkin penyajiannya efektif. Gambar-gambar yang digunakan dapat merupakan gambar yang terpilih, besar, dapat dilihat oleh semua peserta didik yang ada di dalam kelas, dapat ditempel, digantung ataupun diproyeksikan.

Menurut Rahmawatiningsih (2010: 5) “media gambar berseri merupakan suatu media visual yang berisi yakni urutan gambar, antara gambar yang satu dengan gambar yang lain saling berhubungan dan menyatakan suatu peristiwa”.

Berdasarkan teori diatas dapat disimpulkan bahwa gambar adalah gambar yang mempunyai urutan kejadian yang memiliki satu kesatuan cerita. Gambar juga dapat melatih siswa mempertajam imajinasi yang kemudian dituangkan dalam bentuk tulisan. Senmakin tajam daya imajinasi siswa, semakin berkembang pula siswa dalam melihat kemudian membahasakan sebuah benda . Manfaat penggunaan media dalam pengajaran berfungsi untuk mempercepat proses belajar mengajar di dalam kelas, dan juga sebagai alat bantu dalam mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif.

Sejalan dengan hal tersebut, Sadiman (2002: 16) menyebutkan empat fungsi media antara lain sebagai berikut:

- (1) memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
- (2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera.
- (3) penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik.
- (4) mempermudah guru dalam memberikan rangsangan dan menyamakan persepsi serta pengalaman kepada siswa.

2. Fungsi Media Gambar

Penggunaan media dalam pengajaran berfungsi untuk mempercepat proses belajar mengajar di dalam kelas, dan juga sebagai alat bantu dalam mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif. Sejalan dengan hal tersebut.

Sadiman (2002: 16) menyebutkan empat fungsi media antara lain sebagai berikut: (1) memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka). (2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera. (3) penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik. (4) mempermudah guru dalam memberikan rangsangan dan menyamakan persepsi serta pengalaman kepada siswa.

3.Kelebihan dan Kelmahan Media Gambar

Semua media pembelajaran mempunyai kelebihan dan kelemahan, berikut adalah kelebihan dan kelemahan media gambar menurut Sadiman (2003:30), yaitu :

1.Kelebihan media gambar

- a. Sifatnya konkrit, gambar lebih realitis menunjukkan masalah dibandingkan dengan media verbal semata.
- b. Gambar dapat menngatasi batasan ruang dan waktu. Peristiwa-peristiwa yang terjadi dimasa lampau bisa kita lihat seperti apa adanya. Gambar amat berguna dalam hal ini.
- c. Media gambar dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita.
- d. Gambar dapat memperjelas suatu masalah.
- e. Siswa mudah memahaminya.

- f. Bisa menampilkan gambar, grafik atau diagram.
- g. Bisa dipergunakan di dalam kelas, dirumah maupun dalam perjalanan dalam kendaraan.
- h. Dapat dipergunakan tidak hanya untuk satu orang.
- i. Dapat dipergunakan untuk memberikan umpan balik.

2. Kelemahan media gambar:

- a. Gambar hanya menekankan persepsi indera mata.
- b. Gambar benda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran.
- c. Ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar.
- d. Gambar sulit dicari karena sejarah mempelajari masa lalu, dan kejadian masa lalu sulit untuk diabadikan.
- e. Tidak semua kejadian masa lalu dapat dibuat gambarnya.

4. Langkah-langkah penggunaan media gambar yaitu :

Sebelum melakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media gambar tentunya harus melakukan langkah-langkah dalam penggunaan media gambar agar pembelajaran bisa berjalan dengan lancar dan sesuai dengan harapan. Berikut langkah-langkah penggunaan media gambar menurut Sadiman (2003:32) diantaranya:

- 1. Guru menggunakan gambar sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan siswa.
- 2. Guru memperlihatkan gambar kepada siswa di depan kelas
- 3. Guru menerangkan pelajaran dengan menggunakan gambar
- 4. Guru mengarahkan perhatian siswa pada sebuah gambar sambil mengajukan pertanyaan kepada siswa secara satu persatu
- 5. Guru memberikan tugas kepada siswa

Adapun karakteristik media gambar yaitu Harus autentik, artinya dapat menggambarkan objek atau peristiwa seperti jika siswa melihat langsung. Sederhana, komposisinya cukup jelas menunjukkan bagian-bagian pokok dalam gambar tersebut. - Ukuran gambar proporsional, sehingga siswa mudah membayangkan ukuran yang sesungguhnya benda atau objek yang digambar..

Setiap media mempunyai karakteristik tertentu, baik dilihat dari segi keampuannya, cara pembuatannya, maupun cara penggunaannya. Memahami karakteristik berbagai media pengajaran merupakan kemampuan dasar yang harus dimiliki guru dalam kaitannya dengan keterampilan pemilihan media pengajaran. Oleh karena itu, guru berperan penting dalam menetapkan penggunaan media gambar guna menarik perhatian siswa atau untuk mempermudah siswa dalam menulis kalimat, sehingga pembelajaran akan lebih menarik dan siswa akan lebih tertantang untuk menulis kalimat. Siswa juga mampu menyusun kata-kata menjadi kalimat dan kalimat menjadi sebuah paragraf sehingga terbentuklah sebuah kalimat yang utuh.

H. Hasil belajar

Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap apresiasi dan keterampilan. Merujuk pemikiran Gagne (dalam Agus Suprijono, 2009 : 5) hasil belajar berupa:

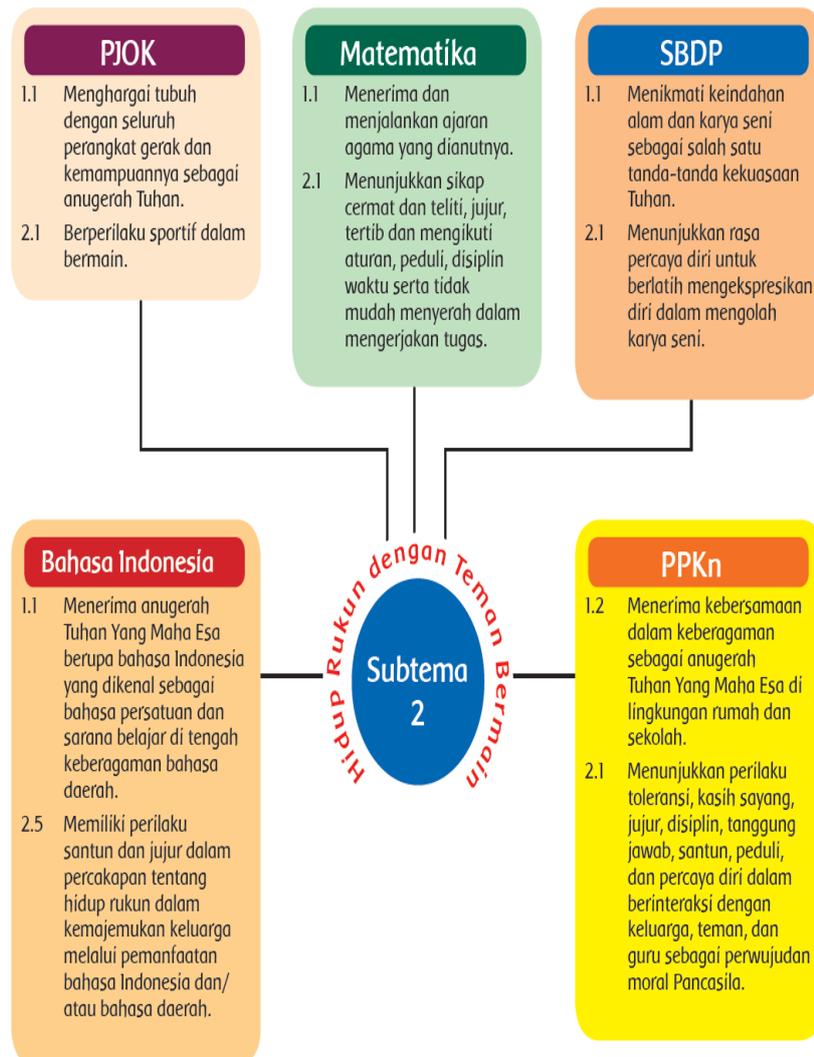
- a. Informasi verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis. Kemampuan merespons merasa secara spesifik terhadap rangsangan spesifik. Kemampuan tersebut tidak memerlukan manipulasi simbol, pemecahan masalah maupun penerapan aturan.
- b. Keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang. Keterampilan intelektual terdiri dari kemampuan mengategorisasi, kemampuan analitis sintesis fakta konsep dan mengembangkannya prinsip-prinsip keilmuan. Keterampilan intelektual merupakan kemampuan melakukan aktivitas kognitif bersifat khas.
- c. Strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri. Kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah.
- d. Keterampilan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.

- e. Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut. Sikap berupa kemampuan menginternalisasi dan eksternalisasi nilai-nilai. Sikap merupakan kemampuan kemampuan menjadikan nilai-nilai sebagai standar perilaku.

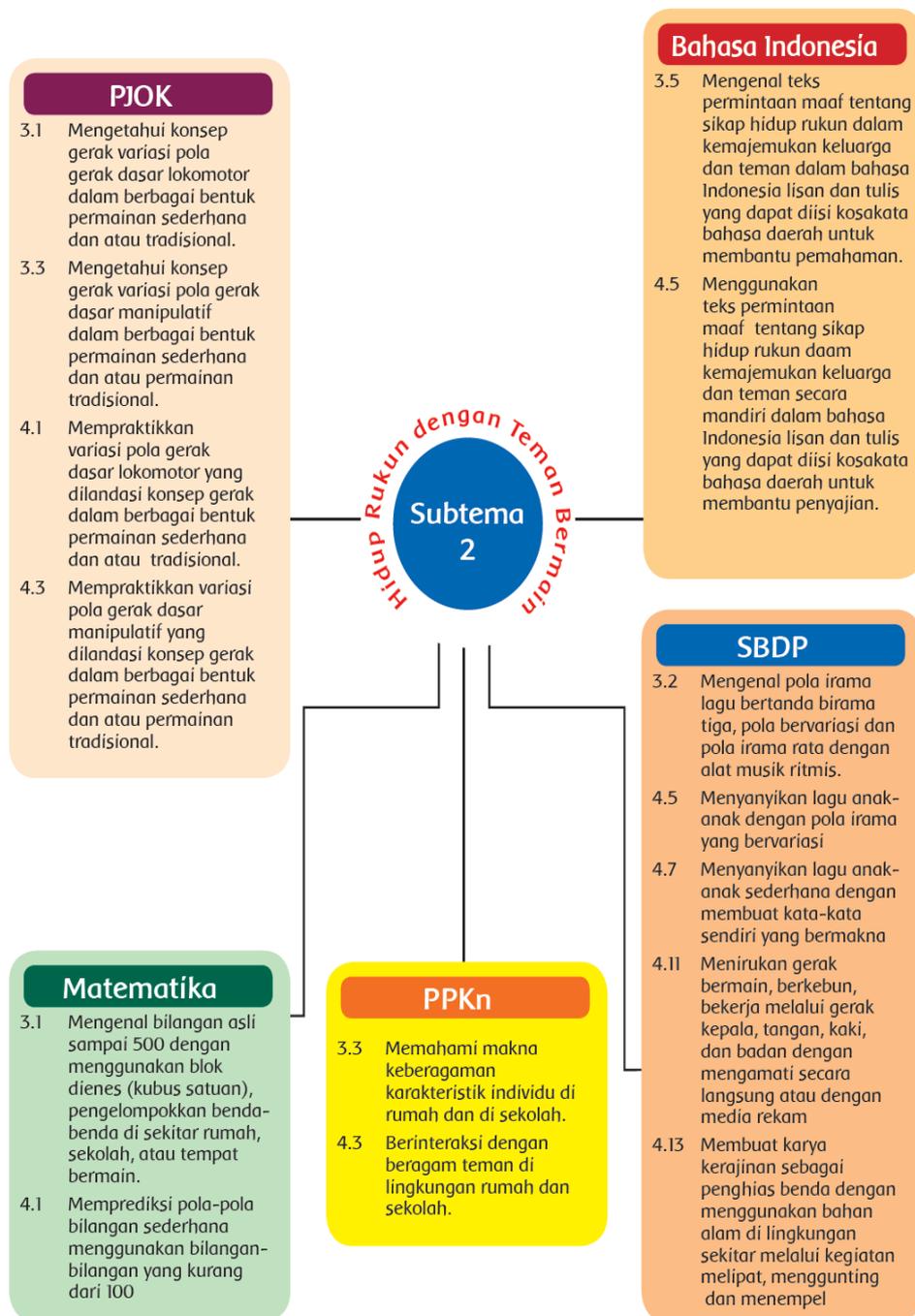
Sedangkan Menurut Bloom (dalam Suprijono, 2011 : 6), hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik. Berdasarkan beberapa penjelasan para ahli mengenai pengertian hasil hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan.

Hasil pembelajaran yang dikategorisasi oleh para pakar pendidikan sebagaimana tersebut di atas tidak dapat dilihat secara fragmentaris atau terpisah, melainkan komprehensif. Hasil belajar dapat berupa informasi verbal, keterampilan intelektual, strategi kognitif, keterampilan motorik, dan sikap.

I. Peta Tuntutan Pembelajaran Tematik Tema Hidup rukun, Sub Tema Hidup rukun dengan teman bermain



Tabel 2.1 Peta pembelajaran sub tema hidup rukun dengan teman bermain.



Tabel 2.2 Peta pembelajaran sub tema hidup rukun dengan teman bermain.

J.Materi ajar pada setiap pembelajaran

a. Pembelajaran 1

Mata pelajaran : Matematika, Bahasa Indonesia, PPKN, Sbdp

Materi ajar : mengenal bilangan asli, teks permohonan maaf, memahami makna keberagaman, lagu disini senang disana senang.

b. Pembelajaran 2

Mata Pelajaran : Ppkn, Pjok, Bahasa Indonesia, Matematika.

Materi Ajar : teks percakapan, gambar meniru hewan berjalan, pola bilangan berurut, gambar permohonan maaf.

c. Pembelajaran 3

Mata Pelajaran : Matematika, Bahasa Indonesia, Sbdp

Materi Ajar : Bermain peran, lagu naik sepeda, mengenal pola bilangan

d. Pembelajaran 4

Mata Pelajaran : ppkn, bahasa Indonesia, sbdp

Materi ajar : pilihan lagu teman sekelas, bernyanyi sambil menari, melempkapi kalimat

e. Pembelajaran 5

Mata Pelajaran : pjok, sbdp, ppkn, bahasa Indonesia

Materi Ajar : menirukan gerak tari, sikap hidup rukun, permainan sederhana tradisional

f. Pembelajaran 6

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia, matematika Sbdp

Materi Ajar : lagu hari merdeka, membuat kartu
bilangan, menjaga kerukunan

K. Hasil penelitian terdahulu

1. Hasil Penelitian Ika Mulyaningsih (STAIN 2014/2015)

Keaktifan keterampilan membuat kalimat, dan media gambar seri penelitian ini dilatar belakangi adanya kenyataan bahwa rendahnya keterampilan membuat kalimat pada siswa kelas II MI Pabelan Kecamatan Pabelan Kabupaten Semarang. Salah satu penyebab rendahnya keterampilan membuat kalimat pada siswa adalah kurangnya media yang digunakan guru. Masalah utama yang ingin dijawab dalam penelitian ini adalah : (1) Apakah dengan menggunakan media gambar seri dapat meningkatkan keaktifan pada siswa kelas II MI Pabelan Kec. Pabelan Kab. Semarang tahun ajaran 2014 / 2015? (2) Apakah dengan menggunakan media gambar seri dapat meningkatkan keterampilan membuat kalimat pada siswa kelas II MI PabelanKec. Pabelan Kab. Semarang tahunajaran 2014 / 2015?.

Untuk menjawab pertanyaan tersebut maka peneliti menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (classroom action research) kolaboratif dengan menggunakan media gambar seri. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan dan keterampilan membuat kalimat melalui media gambar seri pada siswa kelas II MI Pabelan Kecamatan Pabelan Kabupaten Semarang tahun pelajaran 2014 /

2015. Data dalam penelitian ini menggunakan metode observasi, metode dokumentasi, dan tes. Berdasarkan hasil pengamatan dan pembahasan diperoleh bahwa dengan media Gambar seri dapat: (1) meningkatkan keaktifan siswa kelas II MI Pabelan Kecamatan Pabelan Kabupaten Semarang tahun ajaran 2014/2015.

Hal ini dibuktikan dengan tingkat keaktifan siswa yang meningkat dari siklus ke siklus berikutnya. Peningkatan indikator keaktifan tersebut meliputi: Keaktifan siswa kelas II MI Pabelan mengalami peningkatan dari siklus ke siklus selanjutnya dengan bukti sebagai berikut pada siklus I siswa yang aktif dengan nilai cukup dengan aspek mengemukakan pendapat ada 13 siswa atau 61,90%, siswa yang aktif bertanya ada 15 siswa atau 71,42%, dan siswa yang memperhatikan guru ada 12 siswa atau 57,14%. Siswa yang aktif dengan nilai kurang dengan aspek mengemukakan pendapat ada 8 siswa atau 38,09%, siswa yang aktif bertanya ada 6 siswa atau 28,57% dan siswa yang memperhatikan guru ada 9 siswa atau 42,85%.

Pada siklus II siswa yang aktif dengan nilai baik dengan aspek mengemukakan pendapat ada 6 siswa atau 28,57% siswa yang aktif bertanya ada 4 siswa atau 19,04%, dan siswa yang memperhatikan guru ada 0 siswa atau 0%. Siswa yang aktif dengan nilai cukup dengan aspek mengemukakan pendapat ada 9 siswa atau 42,85%, siswa yang aktif bertanya ada 12 siswa atau 57,14%, dan siswa yang memperhatikan guru ada 15 siswa atau 71,42%. Siswa yang aktif dengan nilai kurang dengan aspek mengemukakan pendapat ada 6 siswa atau 28,57%, siswa yang aktif bertanya ada 5 siswa atau 23,09% dan siswa yang memperhatikan guru ada 6 siswa atau 28,57%.

Pada siklus III siswa yang aktif dengan nilai baik dengan aspek mengemukakan pendapat ada 15 siswa atau 71,42% siswa yang aktif bertanya ada 14 siswa atau 66,66%, dan siswa yang memperhatikan guru ada 12 siswa atau 57,14%. Siswa yang aktif dengan nilai cukup dengan aspek mengemukakan pendapat ada 6 siswa atau 28,57%, siswa yang aktif bertanya ada 7 siswa atau 33,33%, dan siswa yang memperhatikan guru ada 9 siswa atau 42,85%. Siswa yang mendapat nilai kurang tidak ada karena semua siswa sudah mau memperhatikan dan aktif dalam kegiatan belajar mengajar di dalam kelas, (2) meningkatkan keterampilan membuat kalimat siswa kelas II MI Pabelan Kecamatan Pabelan Kabupaten Semarang. Prestasi siswa mengalami peningkatan dengan bukti sebagai berikut: a) rata-rata Pada tahap siklus I yaitu 75,09, b) rata-rata tahap siklus II yaitu 79 meningkat dari siklus I, d) rata-rata pada tahap siklus III yaitu 85,6.

2. Hasil Penelitian Terdahulu ABBA (2011)

Dalam penelitiannya yang berjudul Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Metode Pembelajaran *Discovery Learning* di Sdn Koleang 03.

Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Discovery Learning* dalam penelitian ini menggunakan 2 siklus atau tindakan, setiap tindakan meliputi perencanaan, observasi atau pengamatan dan refleksi dengan tujuan memperbaiki kualitas.

Berdasarkan pengamatan dan refleksi yang dilaksanakan, diperoleh data yang menunjukkan adanya peningkatan minat yaitu berdasarkan hasil penelitian selama proses pembelajaran ternyata hasilnya sudah menunjukkan adanya

peningkatan. Hal ini terlihat dari siswa yang menyimak penjelasan guru pada saat proses pembelajaran mencapai 60,86 %, keberanian dalam mengajukan pertanyaan mencapai 34,78 %, sedangkan dalam menjawab pertanyaan yang diberikan guru mencapai 52,17 %.. Dalam proses pembelajaran siklus pertama siswa terlihat lebih aktif karena peneliti menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* sehingga keaktifannya mencapai 65,21 %.

Nilai hasil evaluasi siswa juga mencapai 77,39 % dan siklus II berdasarkan hasil penelitian selama proses pembelajaran ternyata hasilnya sudah menunjukkan adanya peningkatan. Hal ini terlihat dari siswa yang menyimak penjelasan guru pada saat proses pembelajaran mencapai 60,86 %, keberanian dalam mengajukan pertanyaan mencapai 34,78 %, sedangkan dalam menjawab pertanyaan yang diberikan guru mencapai 52,17 %.. Dalam proses pembelajaran siklus pertama siswa terlihat lebih aktif karena peneliti menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* sehingga keaktifannya mencapai 65,21 %. Nilai hasil evaluasi siswa juga mencapai 77,39 %.

L. Kerangka Berpikir

Metode *Discovery Learning* adalah “teori belajar yang didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang *atter in the final form, but rather is required to organize it him self*” (Lefancois dalam Emetembun, 2011:103). Yang menjadikan dasar ide Bruner ialah pendapat dari Piaget yang menyatakan bahwa anak harus berperan aktif dalam belajar di kelas.

Bruner memakai metode yang disebutnya *Discovery Learning*, dimana murid mengorganisasi bahan yang dipelajari dengan suatu bentuk akhir (Dalyono, 2012:41). Metode *Discovery Learning* adalah ‘‘memahami konsep, arti, dan hubungan, melalui proses intuitif untuk akhirnya sampai kepada suatu kesimpulan’’.

(Budiningsih, 2005:43). *Discovery* terjadi bila pelajar tidak disajikan dengan pelajaran dalam bentuk finalnya, tetapi diharapkan mengorganisasi sendiri. Sebagaimana pendapat Bruner, bahwa: “*Discovery Learning can be defined as the learning that takes place when the student is not presented with subject mry* terjadi bila individu terlibat, terutama dalam penggunaan proses mentalnya untuk menemukan beberapa konsep dan prinsip.

Sedangkan menurut Robert B.Sund dalam Malik (2001:219) *Discovery* dilakukan melalui observasi, klasifikasi, pengukuran, prediksi, penentuan dan inferi. Proses tersebut disebut *cognitive process* sedangkan *discovery* itu sendiri adalah *the mental process of assimilating concepts and principles in the mind* .

Sebagai strategi belajar, *Discovery Learning* mempunyai prinsip yang sama dengan inkuiri (*inquiry*) dan *Problem Solving*. Tidak ada perbedaan yang prinsipil pada ketiga istilah ini, pada *Discovery Learning* lebih menekankan pada ditemukannya konsep atau prinsip yang sebelumnya tidak diketahui. Perbedaannya dengan *discovery* ialah bahwa pada *discovery* masalah yang diperhadapkan kepada siswa semacam masalah yang direkayasa oleh guru. Sedangkan pada inkuiri masalahnya bukan hasil rekayasa, sehingga siswa harus mengerahkan seluruh pikiran dan keterampilannya untuk mendapatkan temuan-temuan di dalam masalah itu melalui proses penelitian, sedangkan *Problem Solving* lebih memberi tekanan pada kemampuan menyelesaikan masalah. Akan tetapi prinsip belajar yang nampak jelas dalam *Discovery Learning* adalah materi atau bahan pelajaran yang akan disampaikan tidak disampaikan dalam bentuk

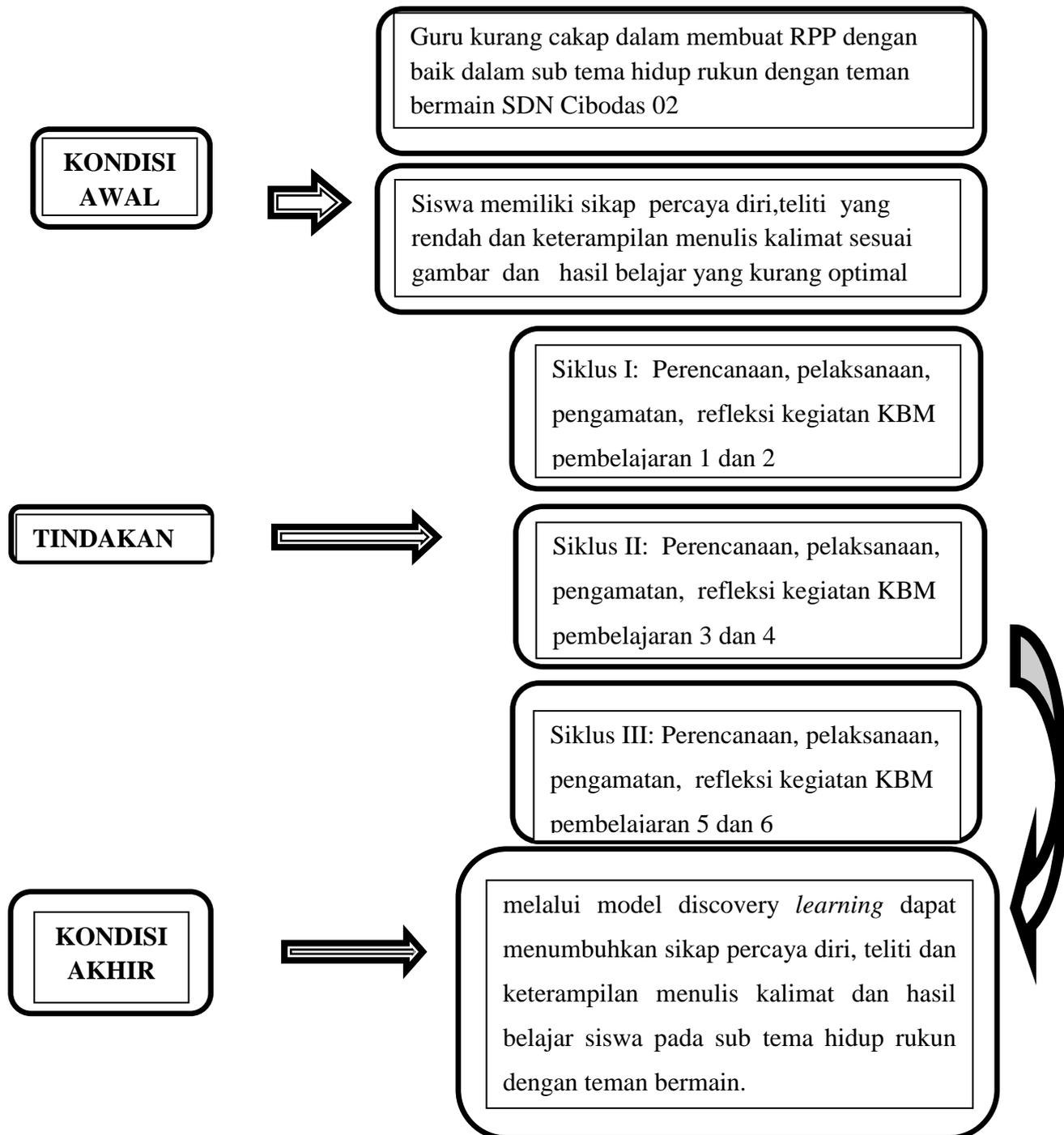
final akan tetapi siswa sebagai peserta didik didorong untuk mengidentifikasi apa yang ingin diketahui dilanjutkan dengan mencari informasi sendiri kemudian mengorganisasi atau membentuk (konstruktif) apa yang mereka ketahui dan mereka pahami dalam suatu bentuk akhir.

Dengan mengaplikasikan metode *Discovery Learning* secara berulang-ulang dapat meningkatkan kemampuan penemuan diri individu yang bersangkutan. Penggunaan metode *Discovery Learning*, ingin merubah kondisi belajar yang pasif menjadi aktif dan kreatif. Mengubah pembelajaran yang *teacher oriented* ke *student oriented*. Merubah modus Ekspository siswa hanya menerima informasi secara keseluruhan dari guru ke modus *Discovery* siswa menemukan informasisendiri. Menggunakan pendekatan *discovery learning* diharapkan siswa dapat lebih mengetahui penggunaan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan *discovery learning* dapat meningkatkan keterampilan menulis kalimat pada pembelajaran tematik siswa kelas II SDN Cibodas 02.

kebiasaan seorang guru yang kurang baik tersebut maka penulis ingin lebih mengedepankan potensi siswa tanpa membuat siswa tersebut merasa jenuh dan bosan. Salah satu caranya yaitu dengan menggunakan pendekatan *discovery learning*. Dengan digunakannya pendekatan *discovery learning* siswa diberi kesempatan untuk menggunakan keterampilan bertanya dan mengamati tentang sesuatu dalam pembelajaran untuk menyelesaikan suatu masalah. Menggunakan pendekatan *discovery learning* tentang keterampilan menulis kalimat dengan media gambar, diharapkan siswa mampu menjadi lebih mengerti. Selain itu siswa

juga tidak mengira-mengira pembelajaran tematik karena siswa telah mengerti tentang materi yang di pelajarnya.

BAGAN KERANGKA BERFIKIR



Gambar 2.1 Kerangka Pemikiran

Instrumen yang akan digunakan sebagai alat pengumpul data untuk menjawab permasalahan dan pertanyaan penelitian dengan metode tes, non tes dan observasi.

M. HIPOTESIS

- a) Jika Rencana Pelaksanaan Pembelajaran disusun sesuai dengan Permendikbud 103/2014 (proses pembelajaran) Pada sub tema hidup rukun dengan teman bermain maka sikap percaya diri, teliti dan keterampilan menulis dan hasil belajar akan tumbuh.
- b) Jika sub tema hidup rukun dengan teman bermain dilaksanakan dengan menggunakan model *Discovery learning* sesuai dengan sintaks pembelajarannya maka sikap percaya diri, teliti dan keterampilan menulis kalimat dan hasil belajar siswa kelas II SDN Cibodas 02 pada sub tema hidup rukun dengan teman bermain akan tumbuh.
- c) Penggunaan model *Discovery learning* pada sub tema hidup rukun dengan teman bermain mampu menumbuhkan sikap percaya diri, teliti dan keterampilan menulis kalimat dan hasil belajar siswa kelas II SDN Cibodas02.