

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORETIS**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Pengertian Belajar**

Belajar merupakan komponen ilmu pendidikan yang berkenaan dengan tujuan dan bahan acuan interaksi, baik yang bersifat eksplisit maupun implisit (tersembunyi). Teori-teori yang dikembangkan dalam komponen ini meliputi antara lain teori tentang tujuan pendidikan, organisasi kurikulum, isi kurikulum, dan modul-modul pengembangan kurikulum. Kegiatan atau tingkah laku belajar terdiri dari kegiatan psikhis dan fisis yang saling bekerjasama secara terpadu dan komprehensif integral. Sejalan dengan itu, belajar dapat difahami sebagai berusaha atau berlatih supaya mendapat suatu kepandaian. Dalam implementasinya, belajar adalah kegiatan individu memperoleh pengetahuan, perilaku dan keterampilan dengan cara mengolah bahan belajar. Para ahli psikologi dan guru-guru pada umumnya memandang belajar sebagai kelakuan yang berubah, pandangan ini memisahkan pengertian yang tegas antara pengertian proses belajar dengan kegiatan yang semata-mata bersifat hafalan.

Untuk menangkap isi dan pesan belajar, maka dalam belajar tersebut individu menggunakan kemampuan pada ranah-ranah:

(1) kognitif yaitu kemampuan yang berkenaan dengan pengetahuan, penalaran atau pikiran terdiri dari kategori pengetahuan, pemahaman,

penerapan, analysis, sintesis dan evaluasi; (2) afektif yaitu kemampuan yang mengutamakan perasaan, emosi, dan reaksi-reaksi yang berbeda dengan penalaran yang terdiri dari kategori penerimaan, partisipasi, penilaian/penentuan sikap, organisasi, dan pembentukan pola hidup; dan (3) psikomotorik yaitu kemampuan yang mengutamakan keterampilan jasmani terdiri dari persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan kompleks, penyesuaian pola gerakan, dan kreatifitas. Orang dapat mengamati tingkah laku orang telah belajar setelah membandingkan sebelum belajar.

Akibat belajar dari ketiga ranah ini akan makin bertambah baik. Arthur T. Jersild menyatakan bahwa belajar "*modification of behavior through experience and training* yaitu perubahan atau membawa akibat perubahan tingkah laku dalam pendidikan karena pengalaman dan latihan atau karena mengalami latihan". Belajar juga memiliki pandangan salah satunya pandangan dari konstruktivisme menurut Von Glaserfeld (Suparno, 2010: 18) mengatakan gagasan konstruktivisme mengenai pengetahuan sebagai berikut:

Pengetahuan bukanlah suatu tiruan kenyataan. Pengetahuan selali merupakan akibat dari suatu konsturksi kognitif kenyataan melalui interaksi seseorang dengan lingkungan. Seseorang membentuk skema, kategori, konsep, dan struktur pengetahuan yang diperlukan untuk pengetahuan. Proses pembentukan ini berjalan terus menerus dengan setiap kali mengadakan reorganisasi karena adanya suatu pemahaman baru.

Pengetahuan dalam pandangan konstruktivisme merupakan konstuksi (bentukan) manusia melalui interaksi mereka dengan objek, fenomena,

pengalaman, dan lingkungan (Suparno, 2010: 28). Perhatian utama dalam belajar adalah perilaku verbal dari manusia, yaitu kemampuan manusia untuk menangkap informasi mengenai ilmu pengetahuan yang diterimanya dalam belajar, untuk lebih memahami pengertian belajar berikut ini dikemukakan secara ringkas pengertian dan makna belajar menurut pandangan para ahli pendidikan dan psikologi :

a) Belajar Menurut Pandangan Skinner

Belajar menurut pandangan B. F. Skinner (1958) dalam Sagala 2013: 14 adalah “suatu proses adaptasi atau penyesuaian tingkah laku yang berlangsung secara progressif”. Belajar juga dipahami sebagai suatu perilaku, pada saat orang belajar, maka responsnya menjadi lebih baik. Sebaliknya bila ia tidak belajar, maka responsnya menurun. Jadi belajar ialah suatu perubahan dalam kemungkinan atau peluang terjadinya respons. Seorang anak belajar sungguh-sungguh dengan demikian pada waktu ulangan siswa tersebut dapat menjawab semua soal dengan benar. Atas hasil belajarnya yang baik itu dia mendapatkan nilai yang baik, karena mendapatkan nilai yang baik ini, maka anak akan belajar lebih giat lagi. Nilai tersebut dapat merupakan “*operant conditioning*” atau penguatan (*reinforcement*).

Menurut Skinner dalam belajar ditemukan hal-hal berikut: “(1) kesempatan terjadinya peristiwa yang menimbulkan respons belajar; (2) respons si pelajar; dan (3) konsekwensi yang bersifat menggunakan respons tersebut, baik konsekwensinya sebagai hadiah maupun teguran

atau hukuman”. Dalam menerapkan teori Skinner, guru perlu memperhatikan dua hal yang penting yaitu: “(1) pemilihan stimulus yang diskriminatif; dan (2) penggunaan penguatan. Teori ini menekankan apakah guru akan meminta respons ranah kognitif atau afektif”.

b) Belajar Menurut Pandangan Robert M. Gagne

Balajar adalah suatu proses yang kompleks, sejalan dengan itu menurut Robert M. Gagne (1970) dalam Sagala 2013: 17 belajar merupakan kegiatan yang kompleks, dan hasil belajar berupa kapabilitas, timbulnya kapabilitas disebabkan: (1) stimulasi yang berasal dari lingkungan; dan (2) proses kognitif yang dilakukan oleh pelajar. Setelah belajar orang memiliki keterampilan, pengetahuan, sikap, dan nilai. Dengan demikian dapat ditegaskan, belajar adalah seperangkat proses kognitif yang mengubah sikap stimulasi lingkungan, melewati pengolahan informasi, dan menjadi kapabilitas baru. Belajar terjadi bila ada hasilnya yang dapat diperlihatkan, anak-anak demikian juga orang dewasa dapat membuat kembali kata-kata yang telah pernah didengar atau dipelajarinya. Seseorang dapat mengingat gambar yang pernah dilihatnya, mengingat kata-kata yang baru dipelajarinya, atau mengingat bagaimana cara memecahkan hitungan. Menyatakan kembali apa yang dipelajari lebih sukar daripada sekedar mengenal sesuatu kembali.

Gagne (1970) mengemukakan bahwa belajar adalah perubahan yang terjadi dalam kemampuan manusia yang terjadi setelah belajar secara terus menerus, bukan hanya disebabkan oleh proses pertumbuhan

saja. Menurut Gagne belajar terdiri dari tiga komponen penting yakni kondisi eksternal yaitu stimulus dari lingkungan dalam acara belajar, kondisi internal yang menggambarkan keadaan internal dan proses kognitif siswa, dan hasil belajar yang menggambarkan informasi verbal, keterampilan intelek, keterampilan motorik, sikap, dan siasat kognitif.

Menurut Gagne ada tiga tahap dalam belajar yaitu (1) persiapan untuk belajar dengan melakukan tindakan mengarahkan perhatian, pengharapan, dan mendapatkan kembali informasi; (2) pemerolehan dan unjuk perbuatan (performansi) digunakan untuk persepsi selektif, sandi semantik, pembangkitan kembali, respon, dan penguatan; (3) alih belajar yaitu pengisyratan untuk membangkitkan dan memberlakukan secara umum (Dimiyati dan Mudjiono. 1999: 12 dalam Sagala 2013: 19).

Dari dari penjelasan di atas dapat di simpulkan bahwa ciri khas belajar adalah perubahan, yaitu belajar menghasilkan perubahan perilaku dalam diri peserta didik. Belajar menghasilkan perubahan perilaku yang secara relatif tetap dalam berpikir, merasa, dan melakukan pada diri peserta didik. Perubahan tersebut terjadi sebagai hasil latihan, pengalaman, dan pengembangan yang hasilnya tidak dapat diamati secara langsung.

## **2. Pengertian Pembelajaran**

Secara sederhana, istilah pembelajaran (*instuction*) bemakna sebagai “upaya untuk membelajarkan seseorang atau kelompok orang melalui berbagai upaya (*effort*) dan berbagai strategi, metode dan pendekatan ke

arah pencapaian tujuan yang telah direncanakan”. Pembelajaran dapat pula dipandang sebagai kegiatan guru secara perprogram dalam desain instruksional untuk membuat siswa belajar secara aktif yang menekankan pada penyediaan sumber belajar.

Beberapa ahli mengemukakan tentang pengertian pembelajaran, diantaranya:

“Pembelajaran adalah suatu proses dimana lingkungan seseorang secara disengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu. Pembelajaran merupakan subjek khusus dari pendidikan (Corey, 1986)”. “Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, prosedur yang saling mempengaruhi dalam mencapai tujuan pembelajaran (Oemar Hamalik)”. Sedangkan pembelajaran menurut (Gagne dan Brigga, 1997) adalah “Pembelajaran adalah rangkaian peristiwa (*events*) yang memengaruhi pembelajaran sehingga proses belajar dapat berlangsung dengan mudah”.

Sedangkan pelaksanaan pembelajaran menurut Sudjana (2010: 36) adalah proses yang diatur sedemikian rupa menurut langkah-langkah tertentu agar pelaksanaan mencapai hasil yang diharapkan. Dan Menurut Djamarah dan Zain (2010: 1) “Pelaksanaan pembelajaran adalah suatu kegiatan yang bernilai edukatif, nilai edukatif mewarnai mewarnai interaksi yang terjadi antar guru dan siswa. Interaksi yang bernilai edukatif dikarenakan pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan diarahkan untuk

mencapai tujuan tertentu yang telah dirumuskan sebelum pelaksanaan pembelajaran dimulai”.

Berdasarkan beberapa pendapat dari para ahli maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu kegiatan belajar mengajar yang didalamnya terdapat interaksi positif antara guru dengan siswa dengan menggunakan segala potensi dan segala sumber yang ada untuk menciptakan kondisi belajar yang aktif dan menyenangkan.

## **B. Model Pembelajaran**

### **1. Pengertian Model Pembelajaran**

Secara umum istilah “model” diartikan sebagai kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan suatu kegiatan. Dalam pengertian lain, model juga diartikan sebagai barang atau benda tiruan dari benda yang sesungguhnya, seperti “globe” yang merupakan model dari bumi tempat kita hidup. Dalam istilah selanjutnya, istilah model digunakan untuk menunjukkan pengertian yang pertama sebagai konseptual. Atas dasar pemikiran tersebut, maka yang dimaksud dengan “model belajar mengajar” adalah kerangka konseptual dan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pengajaran, serta para guru dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar mengajar. Dengan demikian, aktivitas belajar mengajar benar-benar merupakan kegiatan bertujuan yang tersusun secara sistematis.

Model pembelajaran cenderung preskriptif, dan relatif sulit dibedakan dengan strategi pembelajaran. *An instructional strategy is a method for delivering instruction that is intended to help students achieve a learning objective* (Burden & Byrd, 1999: 85). Model pembelajaran mempunyai makna yang lebih luas dari pada strategi, metode, atau prosedur pembelajaran. Istilah model pembelajaran mempunyai 4 ciri khusus yang tidak dipunyai oleh strategi atau metode pembelajaran, yakni: a. rasional teoritis logis yang disusun oleh pendidik; b. tujuan pembelajaran yang akan dicapai; c. Langkah-langkah mengajar yang diperlukan agar model pembelajaran dapat dilaksanakan secara optimal; d. lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran dapat dicapai.

Dewey dalam Joyce dan Weil (1986) mendefinisikan bahwa:

model pembelajaran sebagai *“a plan or pattern that we can use to design face to face teaching in the classroom or tutorial setting and to shapee intruotional material”* (suatu rencana atau pola yang dapat kita gunakan untuk merancang tatap muka di kelas, atau pembelajaran tambahan di luar kelas dan untuk menajamkan materi pengajaran).

Dari pengertian di atas dapat di simpulkan bahwa: a) model pembelajaran merupakan kerangka dasar pembelajaran yang dapat diisi oleh beragam muatan mata pelajaran, sesuai dengan karakteristik kerangka dasarnya; b) model pembelajaran dapat muncul dalam beragam bentuk dan variasinya sesuai dengan landasan filosofis dan pedagogis yang melatar belaknginya.

## **C. Model Discovery Learning**

### **1. Pengertian Model Pembelajaran Discovery Learning**

Model discovery merupakan komponen dari praktik pendidikan yang meliputi metode mengajar yang memajukan cara belajar aktif, berorientasi pada proses, mengarahkan sendiri, mencari sendiri, dan reflektif. Suryosubroto (2009, h. 178) menyatakan bahwa :

Model discovery 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 metode discovery dalam proses belajar mengajar, memperkenankan siswa-siswanya menemukan sendiri informasi yang secara tradisional biasa diberitahukan atau diceramahkan saja.

Dalam pembelajaran discovery learning, mulai dari strategi sampai dengan jalan dan hasil penemuan ditentukan oleh siswa sendiri. Hal ini sejalan dengan pendapat Maier (Winddiharto, 2004, h. 42) yang menyatakan bahwa, “apa yang ditemukan, jalan, atau proses semata – mata ditemukan oleh siswa sendiri”.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa 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. Pada pembelajaran penemuan, siswa didorong untuk terutama belajar sendiri melalui keterlibatan aktif dengan konsep-konsep dan prinsip-prinsip. Guru mendorong siswa agar mempunyai pengalaman dan melakukan eksperimen dengan memungkinkan mereka menemukan prinsip-prinsip atau konsep-konsep bagi diri mereka sendiri.

## 2. Karakteristik Model Discovery Learning

Ciri utama belajar menurut Winddiharto (2004, h. 13) 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.

Terdapat sejumlah ciri-ciri proses pembelajaran yang sangat ditekankan oleh teori *model pembelajaran Discovery Learning* (Wina, 2008, h. 242), yaitu :

- a. Mendorong terjadinya kemandirian dan inisiatif belajar pada siswa.
- b. Memandang siswa sebagai pencipta kemauan dan tujuan yang ingin dicapai.
- c. Berpandangan bahwa belajar merupakan suatu proses, bukan menekan pada hasil.
- d. Mendorong siswa untuk mampu melakukan penyelidikan.
- e. Mendorong berkembangnya rasa ingin tahu secara alami pada siswa.
- f. Penilaian belajar lebih menekankan pada kinerja dan pemahaman siswa.

Berdasarkan pendapat para ahli mengenai karakteristik model Discovery Learning, maka penulis menyimpulkan bahwa pada dasarnya karakteristik model Discovery Learning ini lebih menekankan pada pemberian kesempatan kepada siswa untuk membangun pengetahuan dan pemahaman baru yang didasari pada pengalaman nyata dan mendorong kemandirian dan inisiatif siswa dalam belajar. Sehingga, siswa terlibat secara aktif dalam dialog atau diskusi dengan guru atau siswa lainnya.

### **3. Langkah-Langkah Model Discovery Learning**

Dalam menerapkan model Discovery Learning guru berperan sebagai pembimbing dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara aktif dan mengarahkan kegiatan belajar siswa sesuai dengan tujuan. Selain itu, dalam mengaplikasikan model ini menurut Sardiman (2005, h. 145) diperlukan pula langkah terencana dalam menerapkannya mulai dari langkah persiapan hingga pelaksanaan, yaitu sebagai berikut :

#### **a. Langkah Persiapan**

Pada langkah persiapan terdiri dari tujuh langkah-langkah dalam model discovery learning yaitu sebagai berikut :

- 1) Menentukan tujuan pembelajaran
- 2) Melakukan identifikasi karakteristik siswa (kemampuan awal, minat, gaya belajar, dan sebagainya)
- 3) Memilih materi pelajaran.
- 4) Menentukan topik-topik yang harus dipelajari siswa secara induktif (dari contoh-contoh generalisasi)
- 5) Mengembangkan bahan-bahan belajar yang berupa contoh-contoh, ilustrasi, tugas dan sebagainya untuk dipelajari siswa.
- 6) Mengatur topik-topik pelajaran dari yang sederhana ke kompleks, dari yang konkret ke abstrak, atau dari tahap enaktif, ikonik sampai ke simbolik.
- 7) Melakukan penilaian proses dan hasil belajar siswa

## **b. Pelaksanaan**

Tahap-tahap penerapan pelaksanaan model Discovery Learning, yaitu (1) stimulus (pemberian perangsang/stimuli), (2) problem statement (mengidentifikasi masalah), (3) data collection (pengumpulan data), (4) data processing (pengolahan data), (5) verifikasi, dan (6) generalisasi. Berdasarkan penjelasan sumber di atas maka dapat di jelaskan 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.

### 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.

### 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..

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.

Berdasarkan kajian di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa metode discovery learning dilaksanakan dengan langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut: (1) stimulus (memberikan pertanyaan atau menganjurkan siswa untuk mengamati gambar maupun membaca buku mengenai materi), (2) problem statement (memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin masalah yang relevan dengan bahan pelajaran, kemudian memilih dan merumuskannya dalam bentuk hipotesis), (3) data collection (memberikan kesempatan kepada siswa mengumpulkan informasi), (4) data processing (mengolah data yang telah diperoleh oleh siswa), (5) verifikasi

(mengadakan pemeriksaan secara cermat untuk membuktikan benar tidaknya hipotesis), dan (6) generalisasi (mengadakan penarikan kesimpulan).

#### **4. Manfaat Model Discovery Learning**

Salah satu metode belajar yang akhir-akhir ini banyak digunakan di sekolah-sekolah yang sudah maju adalah metode *discovery*. Menurut Syah Alam (2004, h. 145) menyatakan bahwa hal ini disebabkan karena sebagai berikut :

- (1) merupakan suatu cara untuk mengembangkan cara belajar siswa aktif;
- (2) dengan menemukan dan menyelidiki sendiri konsep yang dipelajari, maka hasil yang diperoleh akan tahan lama dalam ingatan dan tidak mudah dilupakan siswa;
- (3) pengertian yang ditemukan sendiri merupakan pengertian yang betul-betul dikuasai dan mudah digunakan atau ditransfer dalam situasi lain;
- (4) dengan menggunakan strategi *discovery* anak belajar menguasai salah satu metode ilmiah yang akan dapat dikembangkan sendiri;
- (5) siswa belajar berpikir analisis dan mencoba memecahkan problema yang dihadapi sendiri, kebiasaan ini akan ditransfer dalam kehidupan nyata.

Bell Ratumanan (1978, h. 141) mengemukakan beberapa tujuan spesifik dari pembelajaran Discovery Learning, yakni sebagai berikut:

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

- b. Melalui pembelajaran dengan penemuan, siswa belajar menemukan pola dalam situasi konkrit maupun abstrak, juga siswa banyak meramalkan (*extrapolate*) informasi tambahan yang diberikan.
- c. Siswa juga belajar merumuskan strategi tanya jawab yang tidak rancu dan menggunakan tanya jawab untuk memperoleh informasi yang bermanfaat dalam menemukan.
- d. Pembelajaran dengan penemuan membantu siswa membentuk cara kerja bersama yang efektif, saling membagi informasi, serta mendengar dan menggunakan ide-ide orang lain.

Berdasarkan penjelasan tersebut, penulis menyimpulkan bahwa model pembelajaran Discovery Learning memberikan manfaat baik bagi guru maupun bagi siswa, sehingga membantu siswa membentuk cara kerja bersama yang efektif, saling membagi informasi, serta mendengarkan ide-ide orang lain. Merencanakan pelajaran sedemikian rupa sehingga pelajaran itu terpusat pada masalah-masalah yang tepat untuk diselidiki para siswa. Menyajikan materi pelajaran yang diperlukan sebagai dasar bagi para siswa untuk memecahkan masalah. Sudah seharusnya materi pelajaran itu dapat mengarah pada pemecahan masalah yang aktif dan belajar penemuan, misalnya dengan menggunakan fakta-fakta yang berlawanan. Guru juga harus memperhatikan cara penyajian yang enaktif, ikonik, dan simbolik. Bila siswa memecahkan masalah di laboratorium atau secara teoritis, guru hendaknya berperan sebagai seorang pembimbing atau tutor. Guru hendaknya jangan mengungkapkan terlebih dahulu prinsip atau aturan yang akan dipelajari, tetapi ia hendaknya memberikan saran-saran bilamana

diperlukan. Sebagai tutor, guru sebaiknya memberikan umpan balik pada waktu yang tepat.

## **5. Kelebihan Model Discovery Learning**

Metode discovery mempunyai beberapa kelebihan sehingga perlu adanya pemahaman dalam melaksanakan metode tersebut. Suryosubroto (2009, h. 185) memaparkan beberapa kelebihan metode penemuan sebagai berikut:

- a. Dianggap membantu siswa mengembangkan atau memperbanyak persediaan dan penguasaan keterampilan dan proses kognitif siswa.
- b. Pengetahuan diperoleh dari strategi ini sangat pribadi sifatnya dan mungkin merupakan suatu pengetahuan yang sangat kukuh; dalam arti pendalaman dari pengertian; retensi, dan transfer.
- c. Strategi penemuan membangkitkan gairah pada siswa, misalnya siswa merasakan jerih payah penyelidikannya, menemukan keberhasilan dan kadang-kadang kegagalan.
- d. Metode ini memberi kesempatan pada siswa untuk bergerak maju sesuai dengan kemampuannya sendiri.

Menurut Ahmad Sadikin (2010, h. 29) memaparkan kelebihan model discovery learning sebagai berikut:

- a. Metode ini menyebabkan siswa mengarahkan sendiri cara belajarnya, sehingga ia lebih merasa terlibat dan termotivasi sendiri untuk belajar.
- b. Metode ini dapat membantu memperkuat pribadi siswa dengan bertambahnya kepercayaan pada diri sendiri melalui proses-proses penemuan.

- c. Strategi ini berpusat pada anak, misalnya memberi kesempatan kepada mereka dan guru berpartisipasi sebagai sesama dalam mengecek ide.
- d. Membantu perkembangan siswa menuju skeptisisme yang sehat untuk menemukan kebenaran akhir dan mutlak.

Berdasarkan penjelasan tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa model discovery learning memiliki banyak kelebihan. Oleh karena itu perlu adanya pemahaman yang mendalam mengenai metode ini sebagai berikut :

- a. Membantu siswa untuk memperbaiki dan meningkatkan keterampilan-keterampilan dan proses-proses kognitif. Usaha penemuan merupakan kunci dalam proses ini, seseorang tergantung bagaimana cara belajarnya.
- b. Pengetahuan yang diperoleh melalui metode ini sangat pribadi dan ampuh karena menguatkan pengertian, ingatan dan transfer.
- c. Menimbulkan rasa senang pada siswa, karena tumbuhnya rasa menyelidiki dan berhasil. Metode ini memungkinkan siswa berkembang dengan cepat dan sesuai dengan kecepatannya sendiri

## **6. Kekurangan Model Discovery Learning**

Menurut Suryosubroto (2009, h. 186) memaparkan beberapa kekurangan metode Discovery sebagai berikut:

- a. Dipersyaratkan keharusan adanya persiapan mental untuk cara belajar ini.
- b. Metode ini kurang berhasil untuk mengajar kelas besar.
- c. Harapan yang ditumpahkan pada strategi ini mungkin mengecewakan guru dan siswa yang sudah biasa dengan perencanaan dan pengajaran secara tradisional.

Model discovery learning juga menurut Sudirman Said (2010, h. 45) memiliki beberapa kekurangan yaitu sebagai berikut:

- a. Mengajar dengan penemuan mungkin akan dipandang sebagai terlalu mementingkan memperoleh pengertian dan kurang memperhatikan diperolehnya sikap dan keterampilan.
- b. Dalam beberapa ilmu (misalnya IPS) fasilitas yang dibutuhkan untuk mencoba ide-ide mungkin tidak ada.
- c. Strategi ini mungkin tidak akan memberi kesempatan untuk berfikir kreatif, kalau pengertian-pengertian yang akan ditemukan telah diseleksi terlebih dahulu oleh guru, demikian pula proses-proses di bawah pembinaannya tidak semua pemecahan masalah menjamin penemuan yang penuh arti.

Berdasarkan penjelasan tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa model discovery learning tidak hanya memiliki banyak kelebihan, tetapi juga beberapa kelemahan. Oleh karena itu model pembelajaran ini menyebabkan siswa mengarahkan kegiatan belajarnya sendiri dengan melibatkan akalanya dan motivasi sendiri. Metode ini dapat membantu siswa memperkuat konsep dirinya, karena memperoleh kepercayaan bekerja sama dengan yang lainnya.

#### **D. Aktivitas Belajar**

##### **1. Pengertian Aktivitas Belajar**

Aktivitas belajar adalah aktivitas yang bersifat fisik maupun mental. Dalam proses belajar kedua aktivitas itu harus saling berkaitan. Lebih lanjut lagi piaget

menerangkan dalam buku Sardiman bahwa jika seorang anak berfikir tanpa berbuat sesuatu, berarti anak itu tidak berfikir (Sardiman, 2011:100).

Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran akan menyebabkan interaksi yang tinggi antara guru dengan siswa ataupun dengan siswa itu sendiri. Hal ini akan mengakibatkan suasana kelas menjadi segar dan kondusif, dimana masing - masing siswa dapat melibatkan kemampuannya semaksimal mungkin. Aktivitas yang timbul dari siswa akan mengakibatkan pula terbentuknya pengetahuan dan keterampilan yang akan mengarah pada peningkatan prestasi

Keaktifan siswa selama proses belajar mengajar merupakan salah satu indikator adanya keinginan atau motivasi siswa untuk belajar. Siswa dikatakan memiliki keaktifan apabila ditemukan ciri-ciri perilaku seperti : sering bertanya kepada guru atau siswa lain, mau mengerjakan tugas yang diberikan guru, mampu menjawab pertanyaan, senang diberi tugas belajar, dan lain sebagainya.(Rosalia, 2005:4)

Dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar merupakan segala kegiatan yang dilakukan dalam proses interaksi (guru dan siswa) dalam rangka mencapai tujuan belajar. Aktivitas yang dimaksudkan di sini penekanannya adalah pada siswa, sebab dengan adanya aktivitas siswa dalam proses pembelajaran terciptalah situasi belajar aktif, seperti yang dikemukakan oleh Rochman Natawijaya dalam Depdiknas(2005 : 31), belajar aktif adalah “Suatu sistem belajar mengajar yang menekankan keaktifan siswa secara fisik, mental intelektual dan emosional guna memperoleh hasil belajar berupa perpaduan antara aspek koqnitif, afektif dan psikomotor”.

Nanang Hanafiah dan Cucu Suhana (2010:24) menjelaskan bahwa aktivitas belajar dapat memberikan nilai tambah (*added value*) bagi peserta didik, berupa hal-hal berikut ini:

1. Peserta didik memiliki kesadaran (*awareness*) untuk belajar sebagai wujud adanya motivasi internal untuk belajar sejati.
2. Peserta didik mencari pengalaman dan langsung mengalami sendiri, yang dapat memberikan dampak terhadap pembentukan pribadi yang integral.
3. Peserta didik belajar dengan menurut minat dan kemampuannya.
4. Menumbuh kembangkan sikap disiplin dan suasana belajar yang demokratis di kalangan peserta didik.
5. Pembelajaran dilaksanakan secara konkret sehingga dapat menumbuh kembangkan pemahaman dan berfikir kritis serta menghindarkan terjadinya verbalisme.
6. Menumbuh kembangkan sikap kooperatif di kalangan peserta didik sehingga sekolah menjadi hidup, sejalan dan serasi dengan kehidupan di masyarakat di sekitarnya

## **2. Jenis-Jenis Aktivitas Belajar**

Paul B. Diedrich yang dikutip dalam Nanang hanafiah dan Cucu suhana (2010:24) menyatakan, aktivitas belajar dibagi ke dalam delapan kelompok, yaitu sebagai berikut:

1. Kegiatan-kegiatan visual (*visual activities*), yaitu membaca, melihat gambar-gambar, mengamati eksperimen, demonstrasi, pameran dan mengamati orang lain bekerja atau bermain.
2. Kegiatan-kegiatan lisan (*oral activities*), yaitu mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, berwawancara diskusi dan interupsi
3. Kegiatan-kegiatan mendengarkan (*listening activities*), yaitu mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok, atau mendengarkan radio.
4. Kegiatan-kegiatan menulis (*writing activities*), yaitu menulis cerita, menulis laporan, memeriksa karangan, bahan-bahan copy, membuat outline atau rangkuman, dan mengerjakan tes serta mengisi angket.
5. Kegiatan-kegiatan menggambar (*drawing activities*), yaitu menggambar, membuat grafik, diagram, peta dan pola.
6. Kegiatan-kegiatan motorik (*motor activities*), yaitu melakukan percobaan, memilih alat-alat, melaksanakan pameran, membuat model, menyelenggarakan permainan, serta menari dan berkebun.
7. Kegiatan-kegiatan mental (*mental activities*), yaitu merenungkan mengingat, memecahkan masalah, menganalisa faktor-faktor, melihat hubungan-hubungan, dan membuat keputusan.
8. Kegiatan-kegiatan emosional (*emotional activities*), yaitu minat, membedakan, berani, tenang, merasa bosan dan gugup.

9. Dengan adanya pembagian jenis aktivitas di atas, menunjukkan bahwa aktivitas di sekolah cukup kompleks dan bervariasi. Jika kegiatan-kegiatan tersebut dapat tercipta di sekolah, pastilah sekolah-sekolah akan lebih dinamis, tidak membosankan dan benar-benar menjadi pusat aktivitas belajar yang maksimal

### **3. Faktor - Faktor yang Mempengaruhi Aktivitas Belajar**

Menurut Jessica (2009:1-2) faktor-faktor yang mempengaruhi aktivitas belajar, yaitu:

1. Faktor Internal (dari dalam individu yang belajar).

Faktor yang mempengaruhi kegiatan belajar ini lebih ditekankan pada faktor dari dalam individu yang belajar. Adapun faktor yang mempengaruhi kegiatan tersebut adalah faktor psikologis, antara lain yaitu : motivasi, perhatian, pengamatan, tanggapan dan lain sebagainya.

2. Faktor Eksternal (dari luar individu yang belajar).

Pencapaian tujuan belajar perlu diciptakan adanya sistem lingkung belajar yang kondusif. Hal ini akan berkaitan dengan faktor dari luar siswa.

Adapun faktor yang mempengaruhi adalah mendapatkan pengetahuan, penanaman konsep dan keterampilan, dan pembentukan sikap

## **E. Hasil Belajar**

### **1. Pengertian Hasil Belajar**

Kegiatan akhir dalam pembelajaran adalah proses evaluasi yang bertujuan untuk mengetahui hasil belajar yang telah dilakukan. Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan

keterampilan. Hasil belajar merupakan output yang dihasilkan setelah siswa mengikuti kegiatan pembelajaran. Susanto (2013, h. 5) hasil belajar yaitu :

Perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Secara sederhana, yang dimaksud dengan hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar.

Nashar (2004, h. 77) hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui kegiatan belajar. Lebih lanjut, menurut Kemendikbud (2013: 33) tentang Kompetensi Inti (KI) di sekolah dasar mengemukakan bahwa,

1) Ranah kognitif yaitu memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain. Berdasarkan metode *discovery learning*, hasil belajar siswa diperoleh dari hasil nilai tes tertulis siswa. 2) Ranah afektif yaitu memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangganya. 3) Ranah psikomotor

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, peneliti menyimpulkan bahwa hasil belajar merupakan suatu perubahan yang terjadi pada siswa setelah melalui proses belajar. Hasil belajar mengarah pada tiga ranah, yakni kognitif, afektif, dan psikomotor. Adapun indikator hasil belajar pada ranah kognitif dalam penelitian ini diperoleh dari hasil nilai tes tertulis siswa. Indikator ranah afektif pada sikap percaya diri adalah (1) berani menjelaskan di depan kelas, (2) berani berpendapat, bertanya atau menjawab pertanyaan, (3) menjawab pertanyaan guru tanpa ragu-

ragu, (4) mampu menjawab pertanyaan guru dengan cepat, dan (5) tidak mudah putus asa/pantang menyerah.

Indikator hasil belajar pada ranah psikomotor adalah (1) menulis dengan tulisan yang jelas dan rapih, (2) mengangkat tangan sebelum mengomentari pendapat dan menyampaikan ide/gagasan, (3) mencari fakta-fakta untuk menemukan jawaban dari pengamatan gambar yang disediakan, dan (4) berkomunikasi menggunakan bahasa Indonesia antar siswa untuk mengkomunikasikan hasil temuan.

## **2. Faktor – faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Menurut Heriyadi (2002, h. 93) terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar, digolongkan menjadi dua bagian yaitu :

a. Faktor intern, diantaranya dipengaruhi oleh:

### 1) Faktor biologis (jasmaniah)

Keadaan jasmani yang perlu diperhatikan, pertama kondisi fisik yang normal atau tidak memiliki cacat sejak dalam kandungan sampai dengan lahir. Kondisi fisik normal ini terutama harus meliputi keadaan otak, panca indera dan anggota tubuh. Kedua, kondisi kesehatan fisik, kondisi fisik yang sehat dan segar sangat mempengaruhi keberhasilan belajar. Didalam menjaga kesehatan fisik, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan antara lain makan dan minum yang teratur olah raga serta cukup tidur.

### 2) Faktor psikologis

Faktor psikologis yang mempengaruhi keberhasilan belajar ini meliputi segala hal yang berkaitan dengan mental seseorang. Kondisi mental yang

dapat menunjang keberhasilan adalah kondisi mental yang mantap dan stabil. Faktor psikologis ini meliputi hal/hal berikut:

- a) Intelegensi atau tingkat kecerdasan dasa seseorang
- b) Kemauan dapat dikatakan faktor utama penentu keberhasilan belajar seseorang.
- c) Bakat ini bukan menentukan mampu atau tidaknya seseorang dalam suatu bidang, melainkan lebih banyak menentukan tinggi rendahnya kemampuan seseorang dalam suatu bidang.

b. Faktor eksternal

1) Faktor lingkungan keluarga

Faktor lingkungan rumah atau keluarga ini merupakan lingkungan pertama dan utama pula dalam menentukan keberhasilan belajar seseorang. Suasana lingkungan rumah yang cukup tenang, adanya perhatian orang terhadap perkembangan proses belajar dan pendidikan anak/anaknyamaka akan mempengaruhi keberhasilan belajar.

2) Faktor lingkungan sekolah

Lingkungan sekolah sangat diperlukan untuk menentukan keberhasilan belajar siswa di sekolah mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, pelajaran, waktu di sekolah, tata tertib atau disiplin yang ditegakkan secara konsekuen dan konsisten.

3) Faktor lingkungan masyarakat

Seorang siswa hendaknya dapat memilih lingkungan yang dapat menunjang keberhasilan belajar. Masyarakat merupakan faktor intern yang

juga berpengaruh terhadap belajar siswa karena keberadaannya dalam masyarakat.

Berdasarkan uraian di atas peneliti menyimpulkan hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor yakni faktor dari diri dan faktor dari luar lingkungan. Faktor yang datang dari diri siswa yaitu kemampuan yang dimilikinya, faktor kemauan siswa besar sekali pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa di sekolah 70 % dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan 30% dipengaruhi oleh lingkungan. Lingkungan yang dapat menunjang keberhasilan belajar diantaranya adalah: lembaga/lembaga pendidikan non formal seperti: kursus bahasa asing, bimbingan tes, pengajian remaja dan lain-lain. Sedangkan menurut Slameto faktor dipengaruhi oleh kegiatan siswa dalam masyarakat, mass media, teman bergaul dan bentuk kehidupan masyarakat.

## **F. Pembelajaran IPS**

### **1. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial**

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sebuah mata pelajaran yang memfungsikan dan merealisasikan ilmu-ilmu sosial yang bersifat teoritik kedalam kehidupan nyata di masyarakat. Di bawah ini pengertian IPS menurut para ahli diantaranya :

“Mengartikan IPS sebagai suatu panduan daripada sejumlah ilmu-ilmu sosial dan ilmu lainnya yang tidak terkait oleh ketentuan disiplin/ struktur melainkan bertautan dengan kegiatan-kegiatan pendidikan yang berencana dan sistematis untuk kepentingan program pengajaran sekolah dengan tujuan memperbaiki, mengembangkan dan memajukan hubungan-hubungan kemanusiaan-kemasyarakatan (Sapri dalam Ika, 2009:36)”.

Menurut A. Kosasih Djahiri (dalam Ika, 2009:37) merumuskan IPS sebagai berikut:“IPS merupakan ilmu pengetahuan yang memadukan

sejumlah konsep pilihan dari cabang ilmu-ilmu sosial dan ilmu lainnya kemudian diolah berdasarkan prinsip pendidikan dan ditaktik untuk menjadikan program pengajaran pada tingkat persekolahan”.

Pendapat lain dikemukakan oleh Muhammad Nu'man Soemantri (dalam Ika, 2009:36) “Pendidikan IPS adalah penyederhanaan disiplin ilmu-ilmu sosial, ideologi negara dan disiplin ilmu lainnya serta masalah-masalah sosial terkait yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan pada tingkat pendidikan dasar dan menengah”.

Sedangkan menurut Pendidikan IPS adalah penyederhanaan atau adaptasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis/psikologis untuk tujuan pendidikan. (Somantri dalam Sapriya, 2009:11).

## **2. Fungsi dan Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial**

1. Fungsi mata pelajaran pengetahuan sosial di SD dan MI adalah untuk mengembangkan pengetahuan, nilai, sikap, dan keterampilan peserta didik mengenai masyarakat, bangsa, dan negara Indonesia.
2. Tujuan mata pelajaran pengetahuan sosial di SD dan MI adalah:
  - 1) Mengajarkan konsep-konsep dasar sosiologi, geografi, ekonomi, sejarah, dan kewarganegaraan melalui pendekatan pedagogis dan psikologis;
  - 2) Mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan sosial;
  - 3) Membangun komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan;
  - 4) Meningkatkan kemampuan bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, baik secara nasional maupun global.

## **3. Ruang Lingkup Mata Pelajaran IPS SD/MI**

Ruang lingkup mata pelajaran IPS adalah:

- a. sistem sosial dan budaya,
- b. manusia, tempat, dan lingkungan,
- c. perilaku ekonomi dan kesejahteraan,
- d. waktu, keberlanjutan, dan perubahan,
- e. sistem berbangsa dan bernegara.

#### 4. Standar Kompetensi Mata Pelajaran IPS SD/MI

Standar kompetensi mata pelajaran IPS adalah kompetensi yang harus dikuasai peserta didik setelah melalui proses pembelajaran IPS. Untuk melihat lebih jelas Standar Kompetensi (SK) IPS SD/MI dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 2.1 Standar Kompetensi IPS SD/MI**

Kelas	Standar Kompetensi
Kelas I	Kemampuan memahami identitas diri dan keluarga dalam rangka interaksi di lingkungan rumah.
Kelas II	Kemampuan menerapkan hak dan kewajiban, sikap saling menghormati, dan hidup hemat dalam keluarga, serta memelihara lingkungan.
Kelas III	Kemampuan memahami: <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kronologis peristiwa penting dalam keluarga</li> <li>2. Kedudukan dan peran anggota keluarga</li> <li>3. Aturan dan kerjasama di lingkungan</li> <li>4. Kegiatan dalam pemenuhan hak dan kewajiban</li> </ol>

	<p>sebagai individu dalam masyarakat</p> <p>5. Kenampakan lingkungan</p>
Kelas IV	<p>Kemampuan memahami:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Keragaman suku bangsa dan budaya serta perkembangan teknologi</li> <li>2. Persebaran sumber daya alam, sosial dan aktivitasnya dalam jual beli</li> <li>3. Menghargai berbagai peninggalan di lingkungan setempat</li> <li>4. Sikap kepahlawanan dan patriotisme serta hak dan kewajiban warganegara.</li> </ol>
Kelas V	<p>Kemampuan memahami:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Keragaman kenampakan alam, sosial, budaya, kegiatan ekonomi di Indonesia.</li> <li>2. Perjalanan bangsa Indonesian Pada masa Hindu-Budha, Islam sampai masa kemerdekaan.</li> <li>3. Wawasan nusantara, penduduk dan pemerintahan serta kerja keras para tokoh kemerdekaan.</li> </ol>
Kelas VI	<p>Kemampuan memahami:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peran masyarakat sebagai potensi bangsa dalam</li> </ol>

	<p>mempertahankan kemerdekaan</p> <p>2. Kegiatan ekonomi negara Indonesia dan negara tetangga</p> <p>3. Kenampakan alam dunia</p> <p>4. Kedudukan masyarakat sebagai potensi bangsa dalam melaksanakan hak asasi manusia dan nilai-nilai Pancasila.</p>
--	---

## 5. Pendekatan, Pengorganisasian Materi dan Penilaian Mata Pelajaran

### Ilmu Pengetahuan Sosial SD/MI

Pendekatan yang digunakan dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial adalah pendekatan terpadu (*integrated approach*) dan pendekatan belajar kontekstual untuk meningkatkan dan mengembangkan kecerdasan, sikap, serta keterampilan sosial. Pendekatan tersebut diwujudkan antara lain melalui metode 1) inkuiri, 2) eksploratif, 3) pemecahan masalah. Metode-metode tersebut dapat dilaksanakan di luar kelas dengan memperhatikan sumber belajarnya.

Pembelajaran perlu diikuti dengan praktik belajar, yakni menggunakan inovasi pembelajaran yang dirancang sebaik dan setepat mungkin agar dapat membantu peserta didik memahami fakta, peristiwa, konsep, dan generalisasi melalui praktik belajar secara empirik.

Pembelajaran menggunakan media yang mempunyai potensi untuk menambah wawasan dan konteks belajar serta hasil belajar peserta didik; seperti penggunaan media gambar, video, slide, internet dan sebagainya. Sehingga peserta didik mampu mengakses isu-isu lokal, nasional, dan global.

Pengorganisasian materi menggunakan pendekatan kemasyarakatan yang meluas yakni dimulai dari hal-hal yang terdekat dengan peserta didik (keluarga) ke hal yang lebih jauh (global) yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik.

Penilaian untuk mengukur pencapaian indikator hasil belajar. Penilaian dapat berupa penilaian tertulis, penilaian berdasarkan hasil perbuatan, penugasan, atau portofolio.

### **G. Pengembangan materi perkembangan teknologi**

Pengertian perkembangan :

Perkembangan (*Development*) adalah rangkaian perubahan sepanjang rentang kehidupan manusia, yang bersifat progresif, teratur, berkesinambungan dan akumulatif, yang menyangkut segi kuantitatif dan kualitatif, sebagai hasil interaksi antara maturasi dan proses belajar.

Perkembangan adalah proses atau tahapan pertumbuhan ke arah yang lebih maju. Menurut kamus besar bahasa Indonesia ( 1991 ), perkembangan adalah perihal berkembang yang berarti mekar terbuka atau membentang : menjadi besar, luas, dan banyak, serta menjadi bertambah sempurna dalam hal kepribadian, pemikikiran, pengetahuan, dan sebagainya. Dengan demikian, kata

berkembang tidak saja multi aspek yang berarti abstrak seperti pikiran dan pengetahuan. Tetapi juga multi aspek yang bersifat konkret.

a) Pengertian teknologi :

Teknologi merupakan ilmu yang menggali berbagai ilmu terapan. Teknologi juga sering dipakai untuk menyebut berbagai jenis peralatan yang mempermudah hidup kita.

b) 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.

c) 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.

## 2. Perkembangan Teknologi Komunikasi

Komunikasi merupakan kegiatan mengirim dan menerima pesan. Meliputi : Komunikasi lisan, tertulis, dan isyarat.

## 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.

### d) 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.

## H. Hasil Penelitian Terdahulu

Kartika Harianti (2011), Meningkatkan hasil belajar Pengambilan keputusan bersama melalui metode bermain peran dengan model pembelajaran discovery learning siswa kelas IV SDN Ciparay 03 Kecamatan Ciparay “. siklus

I dilakukan berdasarkan hasil refleksi terhadap pembelajaran awal pada hasil evaluasi dari analisis nilai ditemukan bahwa dari 23 siswa hanya 12 siswa 52 % yang memperoleh nilai 75 ke atas. Sedangkan 11 siswa yang lain 48 % mendapat nilai dibawah 75. siklus II dilakukan berdasarkan hasil refleksi terhadap perbaikan pembelajaran siklus I. Berdasarkan pengamatan, guru belum puas pada hasil evaluasi dari analisis nilai ditemukan bahwa dari 23 siswa yang mendapat nilai 75 atau lebih hanya 16 siswa 69% sedangkan yang 7 siswa 39% mendapat nilai di bawah 75.

### **I. Kerangka Berfikir**

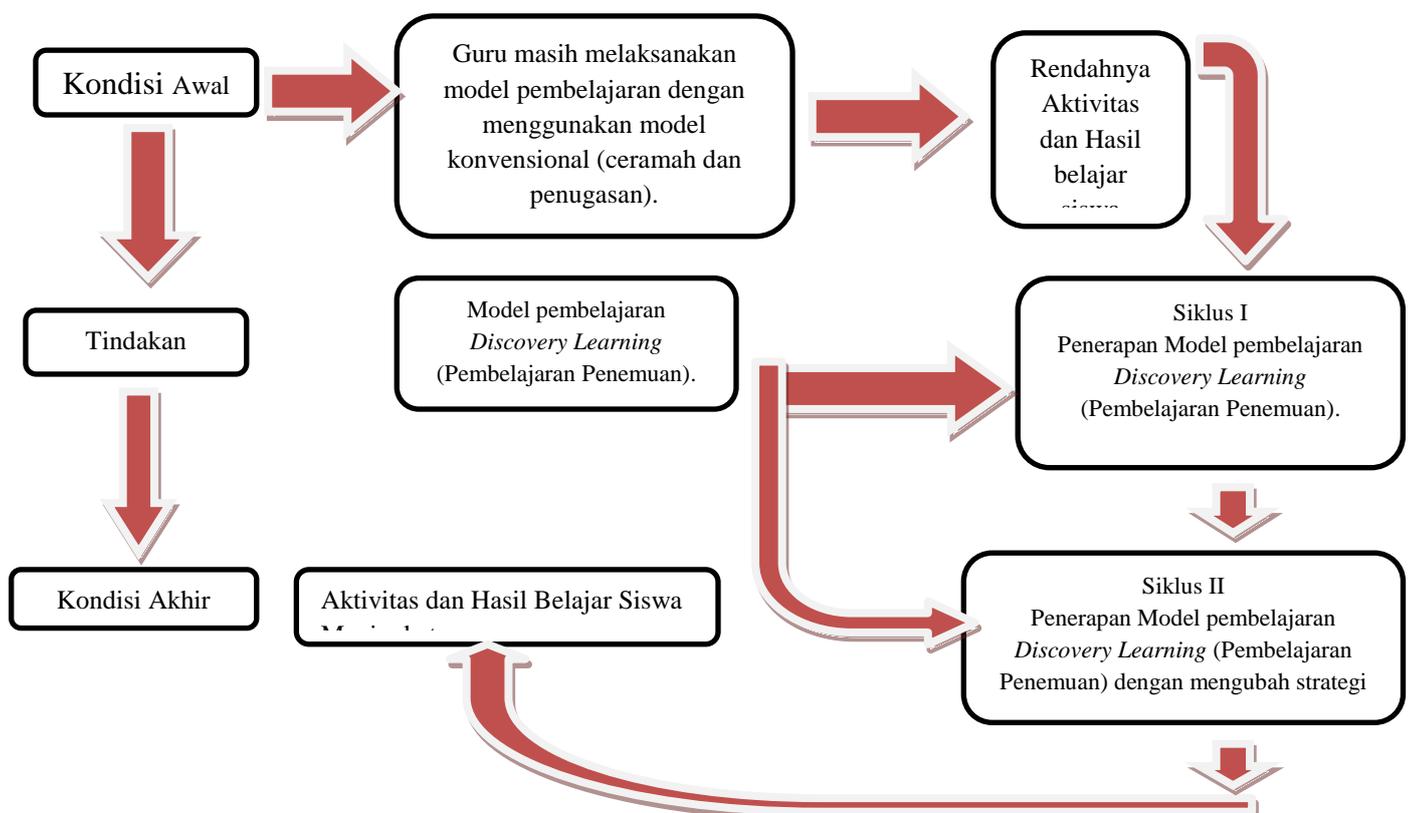
Pendidikan pada dasarnya merupakan interaksi antara pendidik dengan peserta didik untuk mencapai tujuan pendidikan yang berlangsung dalam lingkungan tertentu. Interaksi ini disebut interaksi pendidikan, yaitu saling memberi pengaruh antara pendidik dengan peserta didik. Dalam saling mempengaruhi ini peranan pendidik lebih besar, karena kedudukannya sebagai orang yang lebih dewasa, lebih berpengalaman, lebih banyak menguasai nilai-nilai, pengetahuan dan keterampilan.

Upaya peningkatan hasil belajar siswa tidak terlepas dari berbagai faktor yang mempengaruhinya. Dalam hal ini, diperlukan guru kreatif yang dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan disukai oleh peserta didik. Suasana kelas perlu direncanakan dan dibangun sedemikian rupa dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat agar siswa dapat memperoleh kesempatan untuk berinteraksi satu sama lain sehingga pada gilirannya dapat diperoleh hasil belajar yang optimal.

Penggunaan model pembelajaran dapat mendorong siswa lebih aktif dan cepat dalam menyerap pembelajaran yang disampaikan. Oleh karena itu seorang guru harus bisa memilih model pembelajaran yang tepat. Salah satunya model 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. Berdasarkan uraian diatas maka kerangka berfikir dapat digambarkan dengan bagan sebagai berikut:

**Gambar 1.1**

**Kerangka berfikir**



Uraian dari kerangka berfikir :

Penelitian Tindakan Kelas ini diawali dengan melakukan observasi di SDN Ciparay 03 untuk mengetahui/ menemukan masalah pada mata pelajaran Perkembangan Teknologi , kemudian dilaksanakan Penelitian Tindakan Kelas pada pembelajaran ini dengan menerapkan Model Pembelajaran *Discovery Learning* (Pembelajaran Penemuan) dalam setiap siklus, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dan hasil penelitian ini meningkatkan Aktivitas dan Hasil belajar siswa.

## **J. Asumsi dan Hipotesis**

### **1. Asumsi**

Asumsi merupakan suatu yang diyakini kebenarannya oleh peneliti harus dirumuskan secara jelas (Arikunto, 2006, h. 68). Asumsi yang dapat dirumuskan oleh penulis adalah sebagai berikut :

- A. Guru dapat menggunakan metode belajar yang bervariasi dalam proses pembelajaran.
- B. Hasil belajar IPS yang dicapai siswa bervariasi.
- C. Model pembelajaran *Discovery Learning* adalah model pembelajaran yang dapat membuat siswa aktif dalam belajar.
- D. Dalam pembelajaran IPS di kelas IV SDN Ciparay 03 menggunakan satuan kurikulum KTSP.

### **2. Hipotesis**

Berdasarkan kajian dan kerangka berpikir di atas diajukan hipotesis tindakan sebagai berikut:

- a. Jika perencanaan pelaksanaan pembelajaran (RPP) disusun dengan menggunakan model Discovery Learning maka aktivitas dan hasil belajar siswa dapat meningkat dalam proses pembelajaran IPS pada materi perkembangan teknologi di kelas IV Sekolah dasar SDN Ciparay 03 Bandung Semester II tahun pelajaran 2015/2016.
- b. Jika pembelajaran IPS dilaksanakan dengan menggunakan model Discovery Learning dapat meningkatkan kemandirian siswa dalam mencari, mengidentifikasi, merumuskan hipotesis dan pemecahan masalah pada pembelajaran IPS materi Perkembangan Teknologi dimana guru hanya sebagai fasilitator dan motivator saja.
- c. Jika pada pembelajaran IPS pada materi materi Perkembangan Teknologi dengan menggunakan model Discovery Learning dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa di kelas IV Sekolah dasar SDN Ciparay 03 Semester II tahun pelajaran 2015/2016.
- d. Jika pada pembelajaran IPS pada materi Perkembangan Teknologi dengan menggunakan model Discovery Learning dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas IV Sekolah dasar SDN Ciparay 03 Semester II tahun pelajaran 2015/2016.

Kelemahannya : lambat dan tidak praktis.

## 2. Teknologi masa kini

Kelebihannya : cepat, mudah digunakan

Kekurangannya : menimbulkan polusi