

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Karakteristik Anak Sekolah Dasar

Perkembangan fisik anak merupakan dasar bagi perkembangan berikutnya. Dengan meningkatnya perkembangan tubuh, baik ukuran berat dan tinggi maupun kekuatannya memungkinkan anak untuk dapat mengembangkan keterampilan fisiknya dan eksplorasi terhadap lingkungannya tanpa bantuan orang tua dan orang lain di sekitarnya.

Pada tahap perkembangannya, Siswa sekolah dasar sudah mereaksi rangsangan intelektual atau melaksanakan tugas-tugas belajar yang menuntut kemampuan intelektual atau kemampuan kognitif (Syamsu:1993).

Secara umum perkembangan anak selama masa perkembangannya akan dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu:

- 1) Faktor internal
 - a. faktor fisik
 - b. Faktor psikis
- 2) Faktor eksternal
 - a. Faktor Biologis
 - b. faktor Ekonomis
 - c. Faktor Cultural
 - d. Faktor Edukatif
 - e. Faktor Religius

Untuk memiliki kemampuan tersebut, dalam pembelajaran harus dibantu dengan benda-benda konkret atau benda-benda yang sering dijumpai oleh siswa. Siswa harus dirangsang untuk berimajinasi, berpikir sehingga siswa yang dari semula tidak mengerti menjadi mengerti. Siswa sekolah dasar, secara umum belum dapat berimajinasi, atau mengimajinasikan sesuatu yang abstrak. Sehingga perlu adanya perangkat atau media yang dapat menggambarkan secara konkret.

B. Model *Discovery Learning*

Model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir disajikan secara khas oleh guru. Apabila antara pendekatan, strategi, metode, teknik dan bahan pembelajaran sudah terangkai menjadi satu kesatuan yang utuh maka terbentuklah apa yang disebut dengan model pembelajaran. Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode dan teknik pembelajaran.

Kegiatan belajar mengajar hendaknya tidak hanya didominasi oleh guru tetapi harus melibatkan siswa. Maksudnya pembelajaran harus melibatkan secara maksimal seluruh kemampuan siswa untuk mencari dan menyelidiki sehingga mereka dapat menemukan sendiri pengetahuan. Pembelajaran seperti ini disebut pembelajaran dengan penemuan (*Discovery Learning*).

Metode pembelajaran berbasis penemuan atau *Discovery Learning* adalah metode mengajar yang mengatur pengajaran sedemikian rupa sehingga anak memperoleh pengetahuan yang sebelumnya belum diketahuinya tidak melalui pemberitahuan, namun ditemukan sendiri. Dalam pembelajaran *Discovery*

(penemuan), kegiatan atau pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa, sehingga siswa dapat menemukan konsep-konsep dan prinsip-prinsip melalui proses mentalnya sendiri. Dalam menemukan konsep, siswa melakukan pengamatan, menggolongkan, membuat dugaan, menjelaskan, menarik kesimpulan dan sebagainya untuk menemukan beberapa konsep atau prinsip.

Sebagai sebuah model pembelajaran, *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 dihadapkan kepada siswa semacam masalah yang direkayasa oleh guru. Sedangkan pada inkuiri masalahnya bukan hasil rekayasa, sehingga siswa harus mengerahkan seluruh pikiran dan keterampilan untuk mendapatkan temuan-temuan di dalam masalah itu melalui proses penelitian, sedangkan *Problem Solving* sendiri pada tahap ini berposisi sebagai pemberi tekanan pada kemampuan menyelesaikan masalah.

Metode *discovery* diartikan sebagai prosedur mengajar yang mementingkan pengajaran perseorangan, memanipulasi objek sebelum sampai pada generalisasi. Makanya, anak harus berperan aktif di dalam belajar. Peran aktif anak dalam belajar ini diterapkan melalui cara penemuan. *Discovery* yang dilaksanakan siswa dalam proses belajarnya diarahkan untuk menemukan suatu konsep atau prinsip. *Discovery* merupakan proses mental di mana siswa mampu mengasimilasikan suatu konsep atau prinsip. Proses mental yang dimaksud antara lain: mengamati,

mencerna, mengerti, menggolong-golongkan, membuat dugaan, menjelaskan, mengukur, membuat kesimpulan, dan sebagainya.

Metode *Discovery Learning* sebagai sebuah teori belajar dapat didefinisikan sebagai belajar yang terjadi bila pelajar tidak disajikan dengan pelajaran dalam bentuk akhirnya, tetapi diharapkan untuk mengorganisasi sendiri.

Sedangkan menurut Budiningsih (2005), metode *Discovery Learning* adalah memahami konsep, arti, dan hubungan, melalui proses intuitif untuk akhirnya sampai kepada suatu kesimpulan. *Discovery* sendiri terjadi apabila individu terlibat, terutama dalam penggunaan proses mentalnya untuk menemukan beberapa konsep dan prinsip. *Discovery* dilakukan melalui proses mental, yakni, observasi, klasifikasi, pengukuran, prediksi, penentuan, dan inferi.

Model *Discovery Learning* ini dapat menyebabkan siswa mengarahkan kegiatan belajarnya sendiri dengan melibatkan akal dan motivasinya sendiri, sehingga menimbulkan rasa senang pada siswa karena tumbuhnya rasa menyelidiki dan berhasil serta memungkinkan siswa berkembang dengan cepat dan sesuai dengan kecepatannya sendiri.

Keunggulan penggunaan model *Discovery Learning*, yaitu : (1) Dapat diterapkan disemua mata pelajaran dan segala jenjang pendidikan. (2) model pembelajaran *Discovery Learning* bisa menumbuhkan kegairahan belajar siswa, karena model pembelajaran *Discovery Learning* merupakan cara yang menarik perhatian siswa untuk berkonsentrasi pada pembelajaran yang diterimanya. (3) Model *Discovery Learning* melatih pribadi siswa untuk fokus terhadap materi

pembelajaran yang sedang mereka hadapi. (4) mendorong siswa berpikir intuisi dan merumuskan hipotesis sendiri.

Sedangkan kelemahan dari model *Discovery Learning*, yaitu : (1) Harapan-harapan yang terkandung dalam metode ini dapat buyar berhadapan dengan siswa dan guru yang telah terbiasa dengan cara-cara belajar yang lama. (2) Metode ini menimbulkan asumsi bahwa ada kesiapan pikiran untuk belajar. Bagi siswa yang kurang pandai, akan mengalami kesulitan abstrak atau berpikir atau mengungkapkan hubungan antara konsep-konsep, yang tertulis atau lisan, sehingga pada gilirannya akan menimbulkan frustrasi.

1. Konsep Belajar dalam Metode *Discovery Learning*

Dalam konsep belajar, sesungguhnya metode *Discovery Learning* merupakan pembentukan kategori-kategori atau konsep-konsep, yang dapat memungkinkan terjadinya generalisasi. Sebagaimana teori Bruner tentang kategorisasi yang nampak dalam *Discovery*, bahwa *Discovery* adalah pembentukan kategori-kategori dan system-sistem coding dirumuskan demikian dalam arti relasi-relasi (*similaritas & difference*) yang terjadi diantara obyek-obyek dan kejadian-kejadian (*events*).

Sebagai model pembelajaran, metode *Discovery Learning* mempunyai konsep sendiri yang membedakan dengan metode lainnya. Konsep belajar metode ini merupakan serangkaian aturan atau pun prinsip dalam pembelajaran yang meliputi tujuan belajar, peran guru dan lain sebagainya.

a. Tujuan Pembelajaran *Discovery Learning*

Menurut Bell (1978:104), beberapa tujuan spesifik dari pembelajaran dengan penemuan, yakni sebagai berikut:

- 1) Dalam penemuan siswa memiliki kesempatan untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Kenyataan menunjukkan bahwa partisipasi banyak siswa dalam pembelajaran meningkat ketika penemuan digunakan.
- 2) Melalui pembelajaran dengan penemuan, siswa belajar menemukan pola dalam situasi konkret maupun abstrak, juga siswa banyak meramalkan (extrapolate) informasi tambahan yang diberikan.
- 3) Siswa juga belajar merumuskan strategi tanya jawab yang tidak rancu dan menggunakan tanya jawab untuk memperoleh informasi yang bermanfaat dalam menemukan.
- 4) Pembelajaran dengan penemuan membantu siswa membentuk cara kerja bersama yang efektif, saling membagi informasi, serta mendengar dan menggunakan ide-ide orang lain.
- 5) Terdapat beberapa fakta yang menunjukkan bahwa keterampilan-keterampilan, konsep-konsep dan prinsip-prinsip yang dipelajari melalui penemuan lebih bermakna.
- 6) Keterampilan yang dipelajari dalam situasi belajar penemuan dalam beberapa kasus, lebih mudah ditransfer untuk aktivitas baru dan diaplikasikan dalam situasi belajar yang baru.

b. Lingkungan Belajar dalam Metode *Discovery Learning*

Di dalam proses belajar, Bruner mementingkan partisipasi aktif dari tiap siswa, dan mengenal dengan baik adanya perbedaan kemampuan. Sebagaimana dikutip dari Slameto (2003), untuk menunjang proses belajar, lingkungan perlu memfasilitasi rasa ingin tahu siswa pada tahap eksplorasi. Lingkungan ini dinamakan *discovery learning environment*, yaitu lingkungan dimana siswa dapat melakukan eksplorasi, penemuan-penemuan baru yang belum dikenal atau pengertian yang mirip dengan yang sudah diketahui. Lingkungan seperti ini bertujuan agar siswa dalam proses belajar dapat berjalan dengan baik dan lebih kreatif.

Untuk memfasilitasi proses belajar yang baik dan kreatif harus berdasarkan pada manipulasi bahan pelajaran sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa. Hal ini sama dengan pendapat Bruner, bahwa manipulasi bahan pelajaran bertujuan untuk memfasilitasi kemampuan siswa dalam berpikir (merepresentasikan apa yang dipahami) sesuai dengan tingkat perkembangannya. Secara sederhana, teori perkembangan dalam fase *enactive*, *iconic*, dan *symbolic* adalah anak menjelaskan sesuatu melalui perbuatan (ia bergeser ke depan atau ke belakang di papan mainan untuk menyesuaikan beratnya dengan berat temannya bermain) ini fase *enactive*. Kemudian, pada fase *iconic*, ia menjelaskan keseimbangan pada gambar atau bagan dan akhirnya ia menggunakan bahasa untuk menjelaskan prinsip keseimbangan ini fase *symbolic*.

c. Tahapan pembelajaran *Discovery Learning*

Menurut Sujana (Djuanda, 2009; 114-115) ada delapan tahapan yang harus ditempuh dalam model *Discovery Learning*, secara terperinci pelaksanaan pembelajaran dari kedelapan tahapan tersebut dapat dilihat dari tabel berikut :

Tahap Pembelajaran *Discovery Learning*

No.	Tahap	Kegiatan Guru dan Siswa
1.	Tahap 1 (observasi untuk menemukan masalah)	Guru menyajikan peristiwa-peristiwa atau fenomena-fenomena yang memungkinkan siswa menemukan masalah.
2.	Tahap 2 (merumuskan masalah)	Siswa dibimbing untuk merumuskan masalah berdasarkan peristiwa atau fenomena yang disajikan.
3.	Tahap 3 (mengajukan hipotesis)	Siswa dibimbing untuk merumuskan hipotesis terhadap masalah yang telah dirumuskan.
4.	Tahap 4 (merencanakan pemecahan masalah melalui percobaan atau cara lain)	Siswa dibimbing untuk merencanakan percobaan guna memecahkan masalah serta untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.
5.	Tahap 5	Siswa melakukan percobaan dengan

	(melaksanakan percobaan)	bantuan guru.
6.	Tahap 6 (melaksanakan pengamatan dan pengumpulan data)	Siswa dibantu guru melakukan pengamatan terhadap hal-hal yang terjadi selama percobaan.
7.	Tahap 7 (analisis data)	Siswa menganalisis data hasil percobaan untuk menemukan konsep dengan bantuan guru.
8.	Tahap 8 (menarik kesimpulan atas percobaan yang telah dilakukan atau penemuan)	Siswa menarik kesimpulan berdasarkan data yang diperoleh serta menemukan sendiri konsep menemukan yang ia tanamkan.

Tabel 2.1 Tahapan Pembelajaran *Discovery Learning*

Menurut Sujana (Djuanda, 2009; 114-115)

d. Evaluasi model pembelajaran *Discovery Learning*

Evaluasi diperlukan untuk mengukur keberhasilan siswa yang telah melaksanakan pembelajaran. Untuk penilaian pencapaian hasil belajar siswa dengan model pembelajaran *Discovery Learning* dapat digunakan tes tertulis, sedangkan untuk aspek proses dapat melalui pengamatan untuk mengetahui pencapaian kemampuan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

C. Pemahaman Konsep

1. Pemahaman

Pengertian pemahaman yang dikemukakan oleh para ahli seperti yang dikemukakan oleh Winkel dan Mukhtar (Sudaryono, 2012: 44) mengemukakan bahwa :

Pemahaman yaitu kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui atau diingat; mencakup kemampuan untuk menangkap makna dari arti dari bahan yang dipelajari, yang dinyatakan dengan menguraikan isi pokok dari suatu bacaan, atau mengubah data yang disajikan dalam bentuk tertentu ke bentuk yang lain.

Dalam hal ini, siswa dituntut untuk memahami atau mengerti apa yang diajarkan, mengetahui apa yang sedang dikomunikasikan, dan dapat memanfaatkan isinya tanpa keharusan untuk menghubungkan dengan hal-hal yang lain.

Sementara Bloom (Sudijono, 2009: 50) mengatakan bahwa:

Pemahaman (*Comprehension*) adalah kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan diingat. Dengan kata lain, memahami adalah mengerti tentang sesuatu dan dapat melihatnya dari berbagai segi. Seorang peserta didik dikatakan memahami sesuatu apabila ia dapat memberikan penjelasan atau memberi uraian yang lebih rinci tentang hal itu dengan menggunakan kata-kata sendiri.

Menurut Taksonomi Bloom (Daryanto, 2008: 106) mengemukakan :

Pemahaman (*comprehension*) kemampuan ini umumnya mendapat penekanan dalam proses belajar mengajar. Siswa dituntut untuk memahami atau mengerti apa yang diajarkan, mengetahui apa yang sedang dikomunikasikan dan dapat memanfaatkan isinya tanpa keharusan menghubungkannya dengan hal-hal lain. Bentuk soal yang sering digunakan untuk mengukur kemampuan ini adalah pilihan ganda dan uraian.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan pemahaman adalah kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan diingat, memahami atau mengerti apa yang diajarkan, mengetahui apa yang sedang dikomunikasikan dan dapat memanfaatkan isinya tanpa keharusan menghubungkannya dengan hal-hal lain. Dengan kata lain, memahami adalah mengerti tentang sesuatu dan dapat melihatnya dari berbagai segi. Seorang peserta didik dikatakan memahami sesuatu apabila ia dapat memberikan penjelasan atau memberi uraian yang lebih rinci tentang hal itu dengan menggunakan kata-kata sendiri.

2. Konsep

Pengertian konsep yang dikemukakan oleh Husen (Sapriya, 2009: 43) mengemukakan bahwa: “Konsep adalah pengabstraksian dari sejumlah benda yang memiliki karakteristik yang sama”. Selanjutnya More (Sapriya, 2009: 43) bahwa “Konsep itu adalah sesuatu yang tersimpan dalam benak atau pikiran manusia berupa sebuah ide atau sebuah gagasan”. Konsep dapat dinyatakan dalam sejumlah bentuk konkrit atau abstrak, luas atau sempit, satu kata frase. Beberapa konsep yang bersifat konkrit misalnya : manusia, gunung, lautan, daratan, rumah, negara, dan sebagainya.

Menurut Bloom (Vestari, 2009: 16) “Pemahaman konsep adalah kemampuan menangkap pengertian-pengertian seperti mampu mengungkap suatu materi yang disajikan kedalam bentuk yang lebih dipahami, mampu memberikan interpretasi dan mampu mengaplikasikannya”.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa, pemahaman konsep adalah kemampuan menangkap pengertian-pengertian seperti mampu memahami atau mengerti apa yang diajarkan, mengetahui apa yang sedang dikomunikasikan, memberikan penjelasan atau memberi uraian yang lebih rinci dengan menggunakan kata-kata sendiri, mampu menyatakan ulang suatu konsep, mampu mengklasifikasikan suatu objek dan mampu mengungkapkan suatu materi yang disajikan kedalam bentuk yang lebih dipahami.

D. Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna kepada peserta didik.

1. Karakteristik Pembelajaran Tematik

- a. Berpusat pada peserta didik;
- b. Memberikan pengalaman langsung;
- c. Tidak terjadi pemisahan mata pelajaran;
- d. Menyajikan konsep yang terpadu dari berbagai mata pelajaran;
- e. Bersifat fleksibel;
- f. Proses pembelajaran mudah disesuaikan dengan minat dan kebutuhan peserta didik;
- g. Menggunakan prinsip pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.

2. Manfaat Pembelajaran Tematik

- a. Menghilangkan tumpang tindih bahan ajar;
- b. Peserta didik memahami hubungan yang bermakna antar mata pelajaran;
- c. Pembelajaran menjadi utuh oleh peserta didik akan mendapat pengertian mengenai konsep dan materi yang tidak terpecah-pecah;
- d. Penguasaan konsep oleh peserta didik akan semakin baik meningkatkan.

E. Materi Pembelajaran Tematik

Tema : Indahnya Kebersamaan

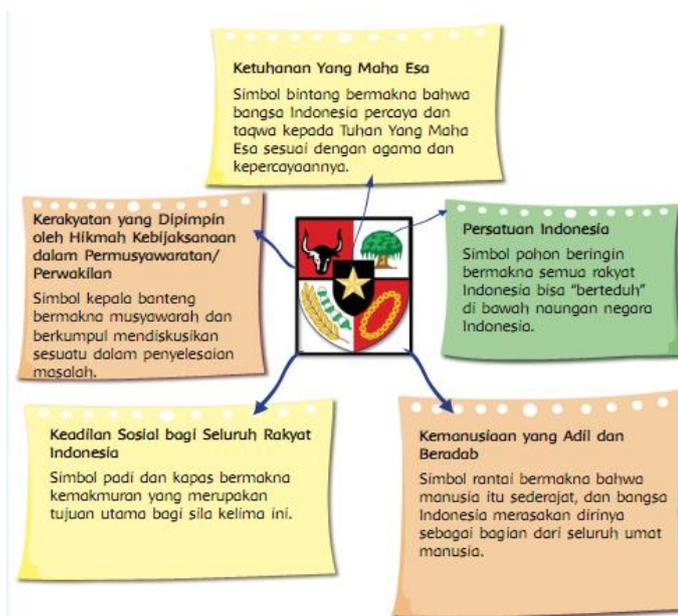
Subtema : Keberagaman Budaya Bangsa (pembelajaran 3)

Permainan Tradisional



Ular Naga adalah satu permainan berkelompok yang biasa dimainkan di luar rumah di waktu sore dan malam hari. Tempat bermainnya di tanah lapang atau

halaman rumah yang agak luas. Pemainnya biasanya sekitar 5-10 orang, bisa juga lebih, anak-anak umur 5-12 tahun (TK - SD).



Ciri poster yang baik

- Berhasil menyampaikan informasi secara cepat.
- Ide dan isi menarik perhatian.
- Bahasa yang digunakan bersifat memengaruhi dan membentuk opini/pandangan.
- Menggunakan warna-warna mencolok dan menarik perhatian.
- Menerapkan prinsip ringkas, padat, dan informatif.

Poster digunakan untuk berbagai macam keperluan, seperti berikut ini:

- Mengumumkan/memperkenalkan suatu acara.
- Mempromosikan layanan/jasa.
- Menjual suatu produk.

4. Membentuk sikap atau pandangan (propaganda)

Hal-hal yang harus diperhatikan dalam pembuatan poster adalah: (a) informasi disampaikan dengan singkat dan informatif, (b) poster disajikan dengan cara yang menarik perhatian, baik pada sisi teks maupun warna, (c) isi poster dapat memengaruhi pembacanya.

F. Hasil Penelitian Terdahulu yang Sesuai dengan Penelitian

No.	Hasil Penelitian Terdahulu	
1.	Judul	PENERAPAN MODEL <i>DISCOVERY LEARNING</i> DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA <i>PUZZLE</i> UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP RANGKA MANUSIA DALAM PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM (PTK Pada Siswa Kelas IV SDN Rajagaluh Kabupaten Majalengka Tahun Ajaran 2011/2012)
2.	Subjek	Pada Siswa Kelas IV SDN Rajagaluh Kabupaten Majalengka Tahun Ajaran 2011/2012
3.	Tahun Penelitian	Tahun 2012
4.	Metode yang Digunakan	Model pembelajaran <i>Discovery Learning</i>
5.	Komparasi temuan	Kesamaan pada permasalahan di kelas yaitu kurangnya minat belajar,

	metode yang digunakan kurang sesuai.
--	--------------------------------------

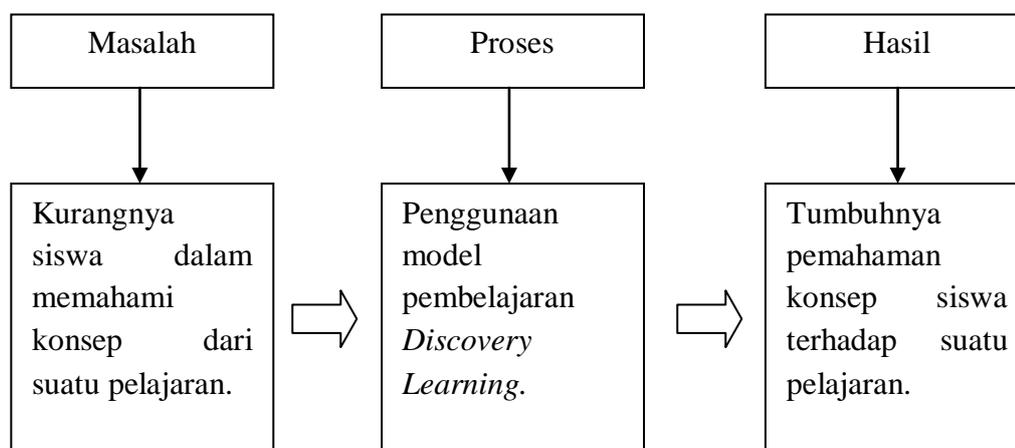
No.	Hasil Penelitian Terdahulu	
1.	Judul	PENGGUNAAN METODE <i>DISCOVERY LEARNING</i> UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS
2.	Subjek	SDN Surabaya.
3.	Tahun Penelitian	Tahun 2013
4.	Metode yang Digunakan	Model pembelajaran <i>Discovery Learning</i>
5.	Komparasi temuan	Kesamaan pada permasalahan di kelas yaitu kurangnya minat belajar siswa dan rendahnya hasil belajar, metode yang digunakan kurang sesuai.

G. Kerangka Pemikiran

Masalah mendasar yang sering terjadi dalam pembelajaran tematik yaitu rendahnya kemampuan siswa dalam memahami materi. Hal ini disebabkan oleh beberapa factor diantaranya guru menerapkan model pembelajaran yang tidak sesuai dengan karakteristik siswa siswa tidak fokus saat guru memberikan penjelasan, penyampaian materi yang kurang jelas, dan guru tidak menggunakan alat peraga saat proses pembelajaran sehingga siswa tidak termotivasi saat pembelajaran berlangsung.

Hubungan timbal balik antara guru dan siswa dapat menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan efisien. Oleh karena itu, guru memerlukan model pembelajaran yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari siswa sehingga siswa dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran, sedangkan guru berperan sebagai fasilitator. Siswa mendapatkan pengetahuan baru berdasarkan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya.

Model *Discovery Learning* ini dapat menyebabkan siswa mengarahkan kegiatan belajarnya sendiri dengan melibatkan akal dan motivasinya sendiri, sehingga siswa dapat memahami konsep dari apa yang dipelajarinya sendiri.



Gambar 2.1
Kerangka Pemikiran

H. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disebutkan sebelumnya maka dapat diketahui bahwa hipotesis dari permasalahan tersebut, yaitu :

1. Bahwa perencanaan pembelajaran dalam penerapan Model *Discovery Learning* untuk pembelajaran tematik dengan tema Indahnya Kebersamaan di kelas IV SDN Perumnas Cijerah 3 Kota Bandung dapat meningkatkan pemahaman konsep.
2. Bahwa pelaksanaan pembelajaran dalam penerapan Model *Discovery Learning* untuk pembelajaran tematik dengan tema Indahnya Kebersamaan di kelas IV SDN Perumnas Cijerah 3 Kota Bandung dapat meningkatkan pemahaman konsep.
3. Bahwa hasil belajar dalam penerapan Model *Discovery Learning* untuk meningkatkan pemahaman konsep dalam pembelajaran tematik dengan tema Indahnya Kebersamaan di kelas IV SDN Perumnas Cijerah 3 Kota Bandung dapat meningkat.