

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN**

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

##### **1. Ruang Lingkup Kurikulum Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 41 Tahun 2007**

Pendidikan berakar pada budaya bangsa untuk membangun kehidupan bangsa masa kini dan masa mendatang. Pandangan ini menjadikan Kurikulum 2006 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 Nasional Nomor 41 Tahun 2007 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.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan 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.

## **2. Definisi Model Pembelajaran *Discovery Learning***

*Discovery learning* adalah teori belajar yang didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang 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 matter in the final form, but rather is required to organize it him self*” (Lefancois dalam Emetembun, 1986: 103). 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, 1996:41). Model *discovery learning* adalah memahami konsep, arti, dan hubungan, melalui proses intuitif untuk akhirnya sampai kepada suatu kesimpulan (Budiningsih, 2005:43). *Discovery* terjadi bila individu terlibat, terutama dalam penggunaan proses mentalnya untuk menemukan beberapa konsep dan prinsip. *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* (Robert B. Sund dalam Malik, 2001: 219).

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.

*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*. Mengubah modus ekspositori siswa hanya menerima informasi secara keseluruhan dari guru ke modus *discovery* siswa menemukan informasi sendiri.

### **3. Karakteristik 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 yang sangat ditekankan oleh 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*.

#### 4. Langkah-langkah Penerapan Model *Discovery Learning*

Langkah persiapan model pembelajaran penemuan (*discovery learning*) adalah 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. Pelaksanaan Model Pembelajaran *Discovery Learning*.

Menurut Syah (2004: 244) dalam mengaplikasikan metode *discovery learning* di kelas, ada beberapa prosedur yang harus dilaksanakan dalam kegiatan belajar mengajar secara umum sebagai berikut:

a. *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. Dalam hal ini Bruner memberikan stimulation dengan menggunakan teknik bertanya yaitu dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang dapat menghadapkan siswa pada kondisi internal yang mendorong eksplorasi. Dengan demikian seorang Guru harus menguasai teknik-teknik dalam memberi stimulus kepada siswa agar tujuan mengaktifkan siswa untuk mengeksplorasi dapat tercapai.

b. *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). Memberikan kesempatan siswa untuk mengidentifikasi dan menganalisis permasalahan yang mereka hadapi, merupakan

teknik yang berguna dalam membangun siswa agar mereka terbiasa untuk menemukan suatu masalah.

c. *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. Konsekuensi dari tahap ini adalah siswa belajar secara aktif untuk menemukan sesuatu yang berhubungan dengan permasalahan yang dihadapi, dengan demikian secara tidak disengaja siswa menghubungkan masalah dengan pengetahuan yang telah dimiliki.

d. *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 (Djamarah, 2002: 22).

Data *processing* disebut juga dengan pengkodean coding/ kategorisasi yang berfungsi sebagai pembentukan konsep dan generalisasi. Dari generalisasi tersebut siswa akan mendapatkan pengetahuan baru tentang alternatif jawaban/ penyelesaian yang perlu mendapat pembuktian secara logis.

e. *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.

Berdasarkan hasil pengolahan dan tafsiran, atau informasi yang ada, pernyataan atau hipotesis yang telah dirumuskan terdahulu itu kemudian dicek, apakah terjawab atau tidak, apakah terbukti atau tidak.

f. *Generalization* (Menarik Kesimpulan/ Generalisasi)

Tahap generalisasi/ menarik kesimpulan adalah proses menarik sebuah kesimpulan yang dapat dijadikan prinsip umum

dan berlaku untuk semua kejadian atau masalah yang sama, dengan memperhatikan hasil verifikasi Berdasarkan hasil verifikasi maka dirumuskan prinsip-prinsip yang mendasari generalisasi. Setelah menarik kesimpulan siswa harus memperhatikan proses generalisasi yang menekankan pentingnya penguasaan pelajaran atas makna dan kaidah atau prinsip-prinsip yang luas yang mendasari pengalaman seseorang, serta pentingnya proses pengaturan dan generalisasi dari pengalaman-pengalaman itu.

Berkaitan dengan kompetensi afektif, misalnya, peserta didik dapat diminta untuk membuat tulisan yang memuat curahan perasaannya terhadap suatu objek sikap tertentu. Selanjutnya, peserta didik diminta untuk melakukan penilaian berdasarkan kriteria atau acuan yang telah disiapkan. Berkaitan dengan kompetensi psikomotorik, peserta didik dapat diminta untuk menilai kecakapan atau keterampilan yang telah dikuasainya sebagai hasil belajar berdasarkan kriteria atau acuan yang telah disiapkan.

Penggunaan teknik ini dapat memberi dampak positif terhadap perkembangan kepribadian seseorang. Keuntungan penggunaan teknik ini dalam penilaian di kelas dapat menumbuhkan rasa percaya diri peserta didik, karena mereka diberi kepercayaan untuk menilai dirinya sendiri, peserta didik menyadari kekuatan dan kelemahan dirinya, karena ketika mereka melakukan penilaian, harus melakukan introspeksi terhadap kekuatan dan kelemahan yang dimilikinya dapat

mendorong, membiasakan, dan melatih peserta didik untuk berbuat jujur, karena mereka dituntut untuk jujur dan objektif dalam melakukan penilaian.

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

Berikut ini kelebihan *discovery learning* berikut (Marzano; 1992):

### a. Kelebihan

- 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) Metode ini memungkinkan siswa berkembang dengan cepat sesuai dengan kecepatannya sendiri.
- 5) Menyebabkan siswa mengarahkan kegiatan belajarnya sendiri dengan melibatkan akalunya dan motivasinya sendiri.
- 6) Berpusat pada siswa dan guru berperan sama-sama aktif mengeluarkan gagasan-gagasan.
- 7) Mendorong siswa berpikir dan bekerja atas inisiatif sendiri.
- 8) Situasi proses belajar menjadi lebih terangsang.
- 9) Memungkinkan siswa belajar dengan memanfaatkan berbagai jenis sumber belajar.
- 10) Dapat mengembangkan bakat dan kecakapan individu.

### b. Kekurangan

Berikut ini kelebihan *discovery learning* berikut (Markaban, 2006:9):

- 1) 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.
- 2) Metode ini tidak efisien untuk mengajar dengan jumlah siswa yang banyak, karena membutuhkan waktu yang lama untuk membantumereka menemukan teori atau pemecahan masalah lainnya.
- 3) Pengajaran *discovery* lebih cocok untuk mengembangkan pemahaman, sedangkan mengembangkan aspek konsep, keterampilan dan emosi secara keseluruhan kurang mendapat perhatian.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran discovery learning memiliki kekurangan dan kelebihan sehingga dalam menggunakan metode ini harus mencocokkan dengan materi yang akan disampaikan.

## **B. Kerjasama**

### **1. Definisi Kerjasama**

Menurut Robert L. Clitrap dalam Roestiyah (2008: 15) menyatakan bahwa “kerjasama adalah merupakan suatu kegiatan dalam berkelompok untuk mengerjakan atau menyelesaikan suatu tugas secara bersama-sama”, dalam kerjasama ini biasanya terjadi interaksi antar anggota kelompok dan mempunyai tujuan yang sama untuk dapat dicapai bersama-sama. Sedangkan Nasution (2000: 146) “kerjasama adalah salah satu dari asas pengajaran”, lawan dari kerjasama adalah persaingan.

Menurut Chief (2008) “kerjasama adalah keinginan untuk bekerjasama dengan orang lain secara menyeluruh dan menjadi bagian dari kelompok. Bukan bekerja secara terpisah atau saling berkompetensi. Kompetensi kerjasama menekankan peran sebagai anggota kelompok, bukan sebagai pemimpin. Kelompok disini dalam arti yang luas, yaitu sekelompok individu yang menyelesaikan suatu tugas atau proses.

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa definisi kerjasama adalah keinginan untuk bekerja secara bersama-sama dengan orang lain secara keseluruhan dan menjadi bagian dari kelompok dalam memecahkan suatu permasalahan.

## 2. Konsep Dasar Kerjasama

Sargent dalam Santosa (1992:29) menyatakan bahwa kerjasama merupakan usaha terkoordinasi di antara anggota kelompok atau masyarakat yang diarahkan untuk mencapai tujuan bersama. Lebih lanjut Santosa (1992: 29-30) menyatakan bahwa kerjasama adalah suatu bentuk interaksi sosial di mana tujuan anggota kelompok yang satu berkaitan erat dengan tujuan anggota kelompok yang lain atau tujuan kelompok secara keseluruhan sehingga seseorang individu hanya dapat mencapai tujuan bila individu lain juga mencapai tujuan.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa konsep dasar kerjasama adalah memecahkan suatu permasalahan dilakukan yang bersama-sama oleh setiap anggota dari sebuah kelompok.

## 3. Strategi Kerjasama

Beberapa strategi kerjasama yang disebut dengan Eight Teams Commandments sebagai berikut (Dennis King ; 1994):

- a. Saling ketergantungan.  
Maksudnya anggotanya harusnya saling tergantung satu sama lain untuk informasi, sumber, prestasi tugas, dan saling mendukung. Strategi ini untuk mempererat solidaritas anggota kelompok .
- b. Peregangan tugas.  
Maksudnya sebuah kelompok membutuhkan tantangan atau peregangan. Menggapai suatu tantangan untuk membangun sebuah semangat tim dan menanamkan rasa bangga serta kebersamaan.
- c. Baris atau jajaran.  
Maksudnya, kelompok tidak hanya membagi misi umum tapi juga bersedia untuk menempatkan didalamnya rasa individual untuk menyelesaikan misi tersebut.
- d. Bahasa umum.  
Kelompok terkadang terdiri dari departemen yang berbeda. Memiliki tipikal-tipikal dari daerah yang berbeda. Konsekuensinya, sangatlah penting bagi pengawas untuk mendirikan komunikasi, untuk memastikan bahwa tugas spesifik suatu departemen telah diberikan secara jelas.
- e. Kepercayaan dan saling hormat.

Haruslah dalam anggota kelompok untuk dapat bekerja sama, memiliki rasa saling percaya dan saling menghormati. Waktu dan usaha untuk membangun rasa saling percaya dan saling hormat antar sesama anggotanya adalah investasi yang baik.

f. Perilaku kepemimpinan/pengikut.

Beberapa anggota kelompok cenderung bersifat lebih menonjol, sedangkan anggota yang lain ada yang hanya duduk dan ikut saja. Jika anggotanya tersebut didominasi oleh tipe pengikut, maka kelompok tersebut tidak bisa mencapai potensial yang penuh.

g. Keahlian menyelesaikan masalah.

Waktu yang diinvestasikan untuk membantu membentuk anggota kelompok sebagai individu yang pandai dalam menyelesaikan masalah akan jauh lebih baik. Karena hal yang akan banyak dilakukan oleh anggotanya ialah menyelesaikan masalah.

h. Keahlian mengatasi konflik.

Konflik antar manusia yang terjadi sejatinya tidak dapat dihindari dalam tempat kerja yang kompetitif. Bahkan tim terbaik juga memiliki perbedaan pendapat. Belajar untuk tidak menentang dan mencoba terbuka terhadap berbagai ide, pendapat dan solusi yang diusulkan dari sesama anggota tim, merupakan keterampilan yang penting dalam teamwork.

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa kerjasama adalah keinginan untuk bekerja secara bersama-sama dengan orang lain secara keseluruhan dan menjadi bagian dari kelompok dalam memecahkan suatu permasalahan.

## C. Hasil Belajar

### 1. Definisi Hasil Belajar

Hasil belajar juga merupakan bentuk perubahan perilaku siswa pada arah positif sebagai akibat dari proses belajar yang telah dilakukan. Batasan pada hasil belajar mencakup aspek yang luas, yakni pada aspek kognitif, afektif dan psikomotor siswa yang dapat diterapkan pada kegiatan kehidupan sehari-hari siswa. Seperti yang dikemukakan oleh Supriyono (2012:34) hasil belajar adalah

kemampuan berpikir, sikap dan keterampilan yang diperoleh siswa setelah ia menerima perlakuan yang diberikan oleh guru sehingga dapat mengkonstruksikan pengetahuan itu dalam kehidupan sehari-hari.

Hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi siswa dan sisi guru. dari sisi siswa, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar. Tingkat perkembangan mental tersebut terwujud pada jenis-jenis ranah kognitif, afektif, dan psikomotor (Slameto, 2003: 16). Sedangkan menurut Hamalik (2001: 159) bahwa hasil belajar menunjukkan kepada prestasi belajar, sedangkan prestasi belajar merupakan indikator adanya derajat perubahan tingkah laku siswa. Tokoh lain yang berpendapat tentang definisi hasil belajar yaitu Dimiyati dan Mudjiono (2002: 36) yang menyatakan bahwa hasil belajar adalah hasil yang ditunjukkan dari interaksi tindak belajar dan biasanya ditunjukkan dengan nilai tes yang diberikan guru.

Berdasarkan beberapa definisi dari hasil belajar yang ada di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu kemampuan atau keterampilan yang dimiliki oleh siswa setelah siswa tersebut mengalami aktivitas belajar.

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

Pada dasarnya hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor yakni dari dalam diri siswa dan faktor dari luar diri siswa (Sudjana, 1989: 39):

a. Faktor *Intern*

Faktor *intern* adalah faktor yang ada di dalam diri siswa sendiri. Faktor tersebut yaitu keadaan fisiologis atau jasmani siswa dan faktor psikologis.

1) Faktor Fisiologis

Faktor fisiologis adalah faktor jasmani bawaan yang ada pada diri siswa yang berkaitan dengan kondisi kesehatan dan fisik siswa. Keadaan jasmani yang kurang baik pada siswa misalnya kesehatannya yang menurun, gangguan genetic pada bagian tubuh tertentu dan sebagainya akan mempengaruhi proses belajar siswa dan hasil belajarnya dibandingkan dengan siswa yang mempunyai kondisi fisiologisnya baik.

2) Faktor psikologis

Faktor-faktor psikologis diantaranya adalah keadaan psikologis yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Beberapa faktor psikologis tersebut adalah kecerdasan siswa, minat, motivasi, sikap, bakat, dan percaya diri.

b. Faktor *Ekstern*

Faktor yang ada di luar diri siswa yang mempengaruhi hasil belajar yaitu kondisi keluarga, sekolah, dan masyarakat yang dapat memberikan pengaruh terhadap individu dalam belajar.

1) Faktor yang berasal dari keluarga

Faktor yang berasal dari keluarga diantaranya:



- a. Cara orang tua mendidik
  - b. Relasi antar anggota keluarga
  - c. Suasana rumah
  - d. Keadaan ekonomi keluarga
  - e. Pengertian orang tua terhadap anak
  - f. Latang belakang kebudayaan
- 2) Faktor yang berasal dari sekolah

Faktor yang berasal dari sekolah, dapat berasal dari guru, mata pelajaran yang ditempuh, dan metode yang diterapkan. Faktor guru banyak menjadi penyebab kegagalan belajar anak, yaitu yang menyangkut kepribadian guru, kemampuan mengajarnya. Sistem belajar yang kondusif, atau penyajian pembelajaran yang diberikan oleh guru. Jika pembelajaran disajikan dengan baik dan menarik bagi siswa, maka siswa akan lebih optimal dalam melaksanakan dan menerima proses belajar.

- 3) Faktor yang berasal dari masyarakat
- Dalam pelaksanaan pembelajaran IPS di kelas IV, terdapat sejumlah rambu-rambu sesuai kurikulum (2006: 56) antara lainnya yaitu:
- a. Dokumen standar kompetensi mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial merupakan salah satu pedoman bagi pengembangan kurikulum di daerah untuk menyusun silabus
  - b. Pengorganisasian materi menggunakan pendekatan kemasyarakatan yang meluas yakni dimulai dengan hal-hal yang terdekat dengan siswa
  - c. Pembelajaran dalam mata pelajaran Pengetahuan sosial menggunakan pendekatan terpadu
  - d. Dalam pembelajaran pengetahuan sosial perlu diikuti dengan praktik belajar pengetahuan sosial

- e. Dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial dapat menggunakan media yang mempunyai potensial untuk menambah wawasan dalam konteks belajar serta hasil meningkatkan belajar
- f. Penilaian berbasis kelas dalam mata pelajaran IPS diarahkan untuk mencapai indikator hasil belajar
- g. Alokasi waktu tiap hasil belajar dapat diorganisasikan guru sesuai dengan alokasi yang diperlukan
- h. Urutan indikator dalam kurikulum 2006 dapat disesuaikan dengan kebutuhan.

Untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran tersebut di atas, pemerintah mengeluarkan Permendiknas No. 22 tahun 2006 dengan diberikan batasan-batasan pembelajaran melalui standar kompetensi dan kompetensi dasar, berikut adalah standar kompetensi dan kompetensi dasar IPS kelas IV sesuai Permendiknas No.22 tahun 2006.

**Tabel 2.1 SK & KD Kelas IV Semester 1**

<b>Standar Kompetensi</b>	<b>Kompetensi Dasar</b>
1. Memahami sejarah, kenampakan alam, dan keragaman suku bangsa dilingkungan kabupaten/kota dan provinsi	1.1 Membaca peta lingkungan setempat (kabupaten/kota dan provinsi) dengan menggunakan skala sederhana. 1.2 Mendeskripsikan kenampakan alam di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi serta hubungannya dengan kegunaan sosial dan budaya. 1.3 Menunjukkan jenis dan persebaran sumber daya serta pemanfaatannya untuk kegiatan ekonomi. 1.4 Menghargai keragaman suku bangsa dan budaya setempat. 1.5 Menghargai berbagai peninggalan sejarah dilingkungan setempat. 1.6 Meneladani kepahlawanan dan patriotisme tokoh-tokoh dilingkungannya.

### 3. Evaluasi Hasil Belajar

Ralph W. Tyler, yang dikutip oleh Brinkerhoff. Mendefinisikan evaluasi sedikit berbeda. Ia menyatakan bahwa evaluation as the process of determining to what extent the educational objectives are actually being realized. Sementara Daniel Stufflebeam (1971:17) yang dikutip oleh Nana Syaodih S., menyatakan bahwa evaluation is the process of delinating, obtaining and providing useful information for judging decision alternatif. Demikian juga dengan Michael Scriven (1969) menyatakan evaluation is an observed value compared to some standard.

Sementara itu Asmawi Zainul dan Noehi Nasution mengartikan pengukuran sebagai pemberian angka kepada suatu atribut atau karakteristik tertentu yang dimiliki oleh orang, hal, atau obyek tertentu menurut aturan atau formulasi yang jelas, sedangkan penilaian adalah suatu proses untuk mengambil keputusan dengan menggunakan informasi yang diperoleh melalui pengukuran hasil belajar baik yang menggunakan tes maupun nontes. Pendapat ini sejalan dengan pendapat Suharsimi Arikunto yang membedakan antara pengukuran, penilaian, dan evaluasi. Arikunto menyatakan bahwa mengukur adalah membandingkan sesuatu dengan satu ukuran. Pengukuran bersifat kuantitatif. Sedangkan menilai adalah mengambil suatu keputusan terhadap sesuatu dengan ukuran baik buruk. Penilaian bersifat kualitatif. Hasil pengukuran yang bersifat kuantitatif juga

dikemukakan oleh Norman E. Gronlund (1971) yang menyatakan “Measurement is limited to quantitative descriptions of pupil behavior”

Pengertian penilaian yang ditekankan pada penentuan nilai suatu obyek juga dikemukakan oleh Nana Sudjana. Ia menyatakan bahwa penilaian adalah proses menentukan nilai suatu obyek dengan menggunakan ukuran atau kriteria tertentu, seperti Baik , Sedang, Jelek.

Beberapa definisi terakhir ini menyoroti evaluasi sebagai sarana untuk mendapatkan informasi yang diperoleh dari proses pengumpulan dan pengolahan data khususnya di lingkungan Sekolah.

#### **D. Penelitian Terdahulu**

Dalam Skripsinya yang berjudul Peningkatan Partisipasi dan Hasil Belajar Peserta didik Kelas IV A dalam Pembelajaran IPS Melalui Model *Discovery Learning* di SD Negeri Bhakti Winaya Bandung.

Penelitian ini dilatar belakangi kurangnya partisipasi peserta didik kelas IV A pada pembelajaran IPS. Yang berdampak terhadap rendahnya hasil belajar peserta didik. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan peningkatan partisipasi dan hasil belajar peserta didik kelas IV A dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan model *Discovery Learning* di SD Negeri 20 Bhakti Winaya. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan secara partisipan.

Subjek penelitian ini peserta didik kelas IVA SD Negri Bhakti Winaya. Instrumen penelitian yang digunakan lembar observasi partisipasi peserta didik, lembar observasi aktivitas guru, tes hasil belajar dan catatan lapangan. Hasil penelitian diketahui bahwa partisipasi dalam menjawab pertanyaan meningkat dari 55% di siklus I menjadi 77,5%, di siklus II. Partisipasi peserta didik menanggapi jawaban meningkat dari 43% di siklus I menjadi 72,5% di siklus II, dan partisipasi peserta didik dalam presentasi meningkat dari 22,5% di siklus I menjadi 80% di siklus II. Hasil belajar peserta didik siklus I meningkat dari 52,25% menjadi 82,5% di siklus II. Sedangkan persentase ketuntasan belajar yang ditentukan 70%. Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa partisipasi dan hasil belajar peserta didik kelas IVA dapat ditingkatkan melalui model *Discovery Learning* dalam pembelajaran IPS di SD Negri 20 Bhakti Winay.

#### **E. Kerangka pemikiran**

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 informasi sendiri. Menggunakan pendekatan discovery learning diharapkan siswa dapat lebih mengetahui penggunaan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan discovery learning dapat meningkatkan keterampilan menulis kalimat pada pembelajaran IPS siswa kelas IV SDN Linggar 5. Dari 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 IPS karena siswa telah mengerti tentang materi yang dipelajarinya.

**Tabel 2.2 Kerangka Berpikir Masalah dan Solusi**

<p style="text-align: center;"><u>Input</u></p> <p style="text-align: center;">Instrumental Input</p>	<p style="text-align: center;">Proses</p>	<p style="text-align: center;">Output</p>
<p>1. Peserta didik belum bisa menulis kalimat sesuai dengan SPOK (subjek, predikat, objek, keterangan)</p> <p>2. Guru masih menggunakan model yang konvensional dan kurang melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran, sehingga proses pembelajaran kurang efektif dan kurang menyenangkan</p> <p>3. Kebijakan Pemerintah</p> <p style="padding-left: 20px;">a. Permendiknas no 41 tahun 2007 standar isi pendidikan dasar dan menengah.</p> <p style="padding-left: 20px;">b. Permendiknas no 41 tahun 2007 tentang</p>	<p>1. Penerapan RPP dengan model Discovery learning.</p> <p>2. Menggunakan media gambar untuk mempermudah peserta didik dalam penyelesaian masalah dalam pembelajaran dan mempermudah siswa untuk mengerti karena dengan media gambar peserta didik bisa lebih mengerti dan guru bisa menunjukkan contoh yang nyata, sehingga membantu peserta didik yang masih dalam tahapan belum bisa berpikir kongkreat.</p>	<p>Pembelajaran dengan model Discovery learning menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan dapat menumbuhkan dalam keterampilan menulis kalimat sesuai dengan gambar. Mencoba membuat kalimat pada materi kenampakan alam. Hal ini</p>



<p>kerangka dasar dan struktur kurikulum.</p> <p>c. Permendiknas no 41 tahun 2007 , tentang implementasi kurikulum dalam pembelajaran.</p> <p>1. Peserta Didik</p> <p>Peserta didik kurang antusias, cenderung hanya mendengarkan penjelasan dari guru . peserta didik kurang diberi kesempatan untuk menyelesaikan permasalahan dalam pembelajaran sendiri sehingga kurang terampil dan kreatif.</p>		<p>dikarenakan adanya pengalaman belajar yang baru dan mendorong peserta didik ikut lebih aktif dalam pembelajaran serta memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran.</p>
---	--	--

## F. Asumsi dan Hipotesis Tindakan

### 1. Asumsi

Dengan menggunakan model *discovery learning*, mampu meningkatkan kerjasama dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS

pokok bahasan kenampakan alam di kelas IV SDN Linggar 5, Kecamatan Rancaekek, Kabupaten Bandung.

2. Hipotesis tindakan

- a. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan menggunakan model *discovery learning* dapat meningkatkan kerjasama dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS pokok bahasan kenampakan alam di kelas IV SD Negeri Linggar 5, Kecamatan Rancaekek, Kabupaten Bandung.
- b. Implementasi Pelaksanaan Pembelajaran dengan menggunakan model *discovery learning* dapat meningkatkan kerjasama dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS pokok bahasan kenampakan alam di kelas IV SD Negeri Linggar 5, Kecamatan Rancaekek, Kabupaten Bandung.