

## **BAB II KAJIAN TEORI**

### **A. Belajar dan Pembelajaran**

#### **1. Belajar**

##### **a. Definisi Belajar**

Belajar merupakan suatu proses yang dilakukan manusia sebagai jalan untuk memperoleh perubahan ke arah yang lebih baik dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak bisa menjadi bisa, dari yang tidak biasa menjadi biasa dan seterusnya. Seperti yang dikemukakan Drs. Slameto (Djamarah, Syaiful Bahri) belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh perubahan suatu tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri di dalam interaksi dengan lingkungannya. Selain itu, Abdillah (2002) menyimpulkan tentang definisi belajar, ia menyatakan bahwa belajar adalah suatu usaha sadar yang dilakukan individu dalam perubahan tingkah laku baik melalui latihan dan pengalaman yang menyangkut aspek-aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik untuk memperoleh tujuan tertentu.

Anita E. Woolfolk (dalam Conny R. Semiawan, 1999. 245) menyatakan bahwa belajar terjadi ketika pengalaman menyebabkan suatu perubahan dan perilaku yang relative permanen pada individu. Selain itu, Moh. Surya (1997) menyatakan bahwa belajar dapat

diartikan sebagai suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh perubahan perilaku baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya.

Hal tersebut didukung oleh Ernest R Hilgart dalam (Sumardi Suryabrata, 1984; 252) bahwa belajar merupakan proses perbuatan yang dilakukan dengan sengaja, yang kemudian menimbulkan perubahan, yang keadaannya berbeda dari perubahan yang ditimbulkan oleh lainnya.

Dari beberapa definisi belajar di atas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu yang sengaja dilakukan untuk mencapai perubahan perilaku pembelajaran kearah yang lebih baik yang didapatkan dari pengalaman yang menyangkut beberapa aspek kecerdasan manusia, yakni kognitif, afektif dan psikomotor.

## **b. Ciri-ciri Belajar**

Dari beberapa pengertian belajar di atas, kata kunci dari belajar adalah perubahan perubahan perilaku. Moh. Surya (1997) mengemukakan ciri-ciri perubahan perilaku sebagai akibat dari belajar, yaitu:

### 1) Perubahan yang disadari dan disengaja

Perubahan perilaku yang terjadi merupakan usaha sadar dan disengaja dari individu yang bersangkutan.

2) Perubahan yang berkesinambungan

Bertambahnya pengetahuan atau keterampilan yang dimiliki pada dasarnya merupakan kelanjutan dari pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh sebelumnya.

3) Perubahan yang fungsional

Setiap perubahan perilaku yang terjadi dapat dimanfaatkan untuk kepentingan hidupn individu yang bersangkutan, baik untuk kepentingan sekarang maupun masa depan.

4) Perubahan yang bersifat positif

Perubahan perilaku yang bterjadi bersifat normatif dan menunjukkan kearah kemajuan.

5) Perubahan yang bersifat aktif

Untuk memperoleh perilaku yang baru, individu yang bersangkutan aktif berupaya melakukan perubahan.

6) Perubahan yang bersifat permanen

Perubahan perilaku yang diperoleh dari proses belajar cenderung menetap dan menjadi bagian yang melekat dalam dirinya.

7) Perubahan yang bertujuan dan terarah

Individu melakukan kegiatan belajar pasti ada tujuan yang ingin dicapai, baik tujuan jangka pendek paupun tujuan jangka panjang.

#### 8) Perubahan perilaku secara menyeluruh

Perubahan perilaku belajar bukan hanya sekedar memperoleh pengetahuan semata, tetapi termasuk memperoleh pula perubahan dalam sikap dan keterampilannya.

Ciri-ciri belajar di atas diperkuat oleh Djamarah (2002) yang menyatakan bahwa belajar adalah perubahan tingkah laku. ciri-ciri belajar tersebut adalah:

- 1) Belajar adalah perubahan yang terjadi secara sadar.
- 2) Perubahan dalam belajar bersifat fungsional.
- 3) Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif.
- 4) Perubahan dalam belajar bersifat tidak sementara.
- 5) Perubahan dalam belajar bertujuan atau terarah.
- 6) Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku.

Dari definisi belajar di atas terdapat beberapa ciri belajar secara umum, diantaranya:

- 1) Belajar menunjukkan suatu aktivitas pada diri seseorang yang disadari atau disengaja
- 2) Belajar merupakan interaksi individu dengan lingkungannya
- 3) Hasil belajar ditandai dengan perubahan tingkah laku

#### **c. Prinsip-prinsip Belajar**

Banyak teori dan prinsip-prinsip belajar yang dikemukakan oleh para ahli yang satu dengan yang lainnya memiliki persamaan dan juga perbedaan. Dari berbagai prinsip belajar tersebut terdapat beberapa prinsip yang relatif berlaku umum yang dapat kita pakai sebagai dasar dalam upaya pembelajaran, baik bagi siswa yang perlu meningkatkan

upaya belajarnya maupun bagi guru dalam upaya meningkatkan keterampilan mengajarnya.

Menurut Dr. Dimiyati dan Drs. Mudjiono (2006: 42) prinsip belajar yang dapat dikembangkan dalam proses belajar, diantaranya:

#### 1) Perhatian dan motivasi

Perhatian mempunyai peranan yang penting dalam kegiatan belajar. Dari kajian teori belajar pengolahan informasi terungkap bahwa tanpa adanya perhatian tak mungkin terjadi belajar (Gagedan Berlin, 1984: 335).

Motivasi mempunyai kaitan yang erat dengan minat. Siswa yang memiliki minat terhadap sesuatu bidang studi tertentu cenderung tertarik perhatiannya dan dengan demikian timbul motivasinya untuk mempelajari bidang tersebut. Motivasi juga dipengaruhi oleh nilai-nilai yang dianggap penting dalam kehidupannya.

#### 2) Keaktifan

Thorndike mengemukakan keaktifan siswa dalam belajar dengan hukum "*law of exercise*"-nya yang menyatakan bahwa belajar memerlukan adanya latihan-latihan. Mc Keachie berkenaan dengan prinsip keaktifan mengemukakan bahwa individu merupakan "manusia belajar yang aktif yang selalu ingin tahu, sosial" (Mc Keachie, 1976: 230 dari Gredler MEB terjemahan Munandir, 1991: 105).

Dalam setiap proses belajar, siswa selalu menampilkan keaktifan. Keaktifan itu beragam bentuknya. Mulai dari kegiatan fisik yang mudah kita amati sampai kegiatan psikis yang susah diamati.

### 3) Keterlibatan Langsung/ Berpengalaman

Edgar Dale dalam penggolongan pengalaman belajar yang dituangkan dalam kerucut pengalamannya mengemukakan bahwa belajar yang paling baik adalah belajar melalui pengalaman langsung. Pentingnya keterlibatan langsung dalam belajar dikemukakan oleh John Dewey dengan "*learning by doing*"-nya. Belajar sebaiknya dialami melalui perbuatan langsung.

### 4) Pengulangan

Menurut teori *Psikologi Daya* belajar adalah melatih daya-daya yang ada pada manusia yang terdiri atas daya mengamati, menanggapi, mengingat, mengkhayal, merasakan, berpikir, dan sebagainya. Dengan mengadakan pengulangan maka daya-daya tersebut akan berkembang. Seperti halnya pisau yang selalu diasah akan menjadi tajam, maka daya-daya yang dilatih dengan pengulangan-pengulangan akan menjadi sempurna.

### 5) Tantangan

Teori Medan (*Field Theory*) dari Kurt Lewin mengemukakan bahwa siswa dalam situasi belajar berada dalam suatu medan atau lapangan psikologis. Dalam situasi belajar siswa menghadapi suatu

tujuan yang ingin dicapai, tetapi selalu terdapat hambatan yaitu mempelajari bahan ajar, maka timbulah motif untuk mengatasi hambatan itu yaitu dengan mempelajari bahan belajar tersebut. Apabila hambatan itu telah diatasi, artinya tujuan belajar telah dicapai. Agar pada anak timbul motif yang kuat untuk mengatasi hambatan dengan baik maka bahan belajar haruslah menantang. Tantangan yang dihadapi dalam bahan belajar membuat siswa bergairah untuk mengatasinya.

#### 6) Balikan dan Penguatan

Prinsip belajar yang berkaitan dengan balikan dan penguatan terutama ditekankan oleh teori belajar *Operant Conditioning* dari B.F. Skinner. Kalau pada teori *conditioning* yang diberi kondisi adalah stimulusnya, maka pada *operant conditioning* yang diperkuat adalah responnya. Kunci dari teori belajar ini adalah *law of effect*-nya Thorndike. Siswa akan belajar lebih bersemangat apabila mengalami dan mendapatkan hasil yang baik. Hasil, apalagi hasil yang baik, akan merupakan balikan yang menyenangkan dan berpengaruh baik bagi usaha belajar selanjutnya.

#### 7) Perbedaan Individual

Siswa merupakan individual yang unik artinya tidak ada dua orang siswa yang sama persis, tiap siswa memiliki perbedaan satu dengan yang lain. Perbedaan itu terdapat pada karakteristik psikis, kepribadian, dan sifat-sifatnya. Perbedaan individual ini berpengaruh

pada cara dan hasil belajar siswa. Karenanya, perbedaan individu perlu diperhatikan oleh guru dalam upaya pembelajaran.

Dari beberapa prinsip yang ada maka dapat disimpulkan bahwa dalam pelaksanaannya belajar tidak bisa dilakukan dengan sembarang atau tanpa tujuan dan arah yang baik, agar aktivitas belajar yang dilakukan dalam proses belajar pada upaya perubahan dapat dilakukan dan berjalan dengan baik, diperlukan prinsip-prinsip yang dapat dijadikan sebagai acuan dalam belajar. Prinsip-prinsip ditujukan pada hal-hal penting yang harus dilakukan guru agar terjadi proses belajar yang baik. prinsip belajar juga memberikan arah tentang apa saja yang sebaiknya dilakukan oleh para guru agar para siswa dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran.

## **2. Pembelajaran**

### **a. Definisi Pembelajaran**

Pembelajaran menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah proses, cara menjadikan orang atau makhluk hidup belajar. Sedangkan menurut Undang-undang N0.20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 1 ayat 20, pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Berdasarkan definisi di atas, pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara guru dan siswa untuk dapat menyampaikan dan mengetahui sesuatu yang di dalamnya terdapat suatu proses belajar,

dengan tujuan yang hendak dicapai. Seperti yang dikemukakan oleh Gagne dan Briggs (1979: 3) mengartikan pembelajaran ini adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar siswa yang bersifat internal.

Selain itu pembelajaran lain juga dikemukakan oleh Sudjana (2004: 28) yang berpendapat bahwa pembelajaran dapat diartikan sebagai setiap upaya yang sistematis dan sengaja untuk menciptakan agar terjadi kegiatan interaksi edukatif antara belah pihak, yaitu antara peserta didik (warga belajar) dengan pendidik (sumber belajar) yang melakukan kegiatan pembelajaran.

Dari beberapa definisi pembelajaran di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang sengaja diciptakan dengan adanya interaksi antara guru dan siswa di dalamnya yang bertujuan untuk membelajarkan.

#### **b. Ciri-ciri Pembelajaran**

Ciri-ciri pembelajaran yang dikemukakan oleh Eggen dan Kauchak (1998) dalam [krisna1blog.ums.ac.id](http://krisna1blog.ums.ac.id) yang menjelaskan bahwa ada enam ciri pembelajaran yang efektif, yaitu:

- 1) Siswa menjadi pengkaji yang aktif terhadap lingkungannya melalui mengobservasi, membandingkan, menemukan kesamaan-kesamaan dan perbedaan-perbedaan serta membentuk konsep dan generalisasi berdasarkan kesamaan-kesamaan yang ditemukan.
- 2) Guru menyediakan materi sebagai fokus berpikir dan berinteraksi dengan pelajaran

- 3) Aktifitas-aktifitas siswa sepenuhnya didasarkan pada pengkajian
- 4) Guru secara aktif terlibat dalam pemberian arahan dan tuntunan kepada siswa dalam menganalisis informasi
- 5) Orientasi pembelajaran, penguasaan isi pelajaran dan pengembangan keterampilan berpikir
- 6) Guru menggunakan teknik mengajar yang bervariasi yang sesuai dengan tujuan dan gaya mengajar guru.

Dari ciri-ciri pembelajaran di atas, maka terdapat ciri sebagai tanda suatu proses atau kegiatan dikatakan sebagai pembelajaran. Ciri-ciri pembelajaran tersebut adalah sebagai berikut:

- 1) Merupakan upaya sadar dan disengaja
- 2) Pembelajaran harus membuat siswa antusias dalam mengikuti kegiatan belajar
- 3) Tujuan harus ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses pembelajaran berlangsung
- 4) Pelaksanaanya terkendali, baik isinya, waktu, proses maupun hasilnya

### **c. Prinsip Pembelajaran**

Beberapa prinsip pembelajaran yang dikemukakan oleh Atwi Suparman dengan mengadaptasi pemikiran Filbeck (1974) dalam <http://effendi-dmth.blogspot.com/2012/09/pengertian-belajar-menurut-para-ahli.html> sebagai berikut:

- 1) Respon-respon baru diulang sebagai akibat dari respon yang terjadi sebelumnya.
- 2) Perilaku tidak hanya dikontrol oleh akibat dari respon, tetapi juga di bawah pengaruh kondusi atau tanda-tanda di lingkungan siswa.

- 3) Perilaku yang timbul oleh tanda-tanda tertentu akan hilang atau berkurang frekuensinya bila tidak diperkuat dengan akibat yang menyenangkan.
- 4) Belajar yang berbentuk respon terhadap tanda-tanda yang terbatas akan ditransfer kepada situasi lain yang terbatas pula.
- 5) Belajar menggeneralisasikan dan membedakan adalah dasar untuk belajar sesuatu yang kompleks seperti yang berkenaan dengan pemecahan masalah.
- 6) Situasi mental siswa untuk menghadapi pelajaran akan mempengaruhi perhatian dan ketekunan siswa selama proses siswa belajar.
- 7) Kegiatan belajar yang dibagi menjadi langkah-langkah kecil yang disertai umpan balik menyelesaikan tiap langkah, akan membantu siswa.
- 8) Kebutuhan memecah materi kompleks menjadi kegiatan-kegiatan kecil dapat dikurangi dengan mewujudkan dalam suatu model.
- 9) Keterampilan tingkat tinggi (kompleks) terbentuk dari keterampilan dasar yang sederhana.
- 10) Belajar akan lebih cepat, efisien, dan menyenangkan bila siswa diberi informasi tentang kualitas penampilannya dan cara meningkatkannya.
- 11) Perkembangan dan kecepatan belajar siswa sangat bervariasi, ada yang maju dengan cepat ada yang lebih lambat.

Dalam buku *Conditioning Of Learning*, Gagne (1997) dalam <http://effendi-dmth.blogspot.com/2012/09/pengertian-belajar-menurut-para-ahli.html>, mengemukakan sembilan prinsip yang dapat dilakukan guru dalam melaksanakan pembelajaran, sebagai berikut:

- 1) Menarik perhatian (*gaining attention*): hal yang menimbulkan minat siswa dengan mengemukakan sesuatu yang baru, aneh, kontradiksi, atau kompleks.
- 2) Menyampaikan tujuan pembelajaran (*informing learner of the objectives*): memberitahukan kemampuan yang harus dikuasai siswa setelah selesai mengikuti pelajaran.
- 3) Mengingat konsep atau prinsip yang telah dipelajari (*stimulating recall or prior learning*): merangsang ingatan tentang pengetahuan yang telah dipelajari yang menjadi prasarat untuk mempelajari materi yang baru.
- 4) Menyampaikan materi pelajaran (*presenting the stimulus*): menyampaikan materi-materi pembelajaran yang telah direncanakan.

- 5) Memberikan bimbingan belajar (providing learner guidance): memberikan pertanyaan-pertanyaan yang membimbing proses atau alur berpikir siswa agar memiliki pemahaman yang lebih baik.
- 6) Memperoleh kinerja atau penampilan siswa (eliciting performance): siswa diminta untuk menunjukkan apa yang telah dipelajari atau penguasaannya terhadap materi.
- 7) Memberikan balikan (providing feedback): memberitahu seberapa jauh ketepatan performance siswa.
- 8) Menilai hasil belajar (assessing performace): memberitahukan tes atau tugas untuk mengetahui seberapa jauh siswa menguasai tujuan pembelajaran.
- 9) Memperkuat retensi dan transfer belajar (enhacing retention and transfer): merangsang kemampuan mengingat dan mentransfer dengan memberikan rangkuman, mengadakan review atau mempraktekan apa yang telah dipelajari.

## **B. Kerjasama**

Pembelajaran IPS tidak menutup kemungkinan bagi siswa untuk terampil dalam bekerjasama, saling membantu dalam mengatasi suatu masalah untuk memahami materi pelajaran.

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 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**

Dalam proses belajar mengajar, keberhasilan guru dalam pengajaran ditentukan oleh prestasi atau hasil belajar yang dicapai oleh siswa. Hasil belajar yang baik diperoleh melalui proses pembelajaran yang dilakukan dengan terlebih dahulu menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran yang di dalamnya terdapat hal-hal yang tidak dapat dipisahkan yang kaitannya dengan hasil belajar. Hasil belajar diperoleh melalui penilaian. Penilaian sendiri adalah kegiatan mengambil suatu keputusan terhadap suatu objek dengan ukuran yang ditetapkan. Penilaian hasil belajar dapat menggunakan tes maupun non tes.

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) 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) Latar 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

Anak tidak lepas dari kehidupan masyarakat. Faktor masyarakat bahkan sangat kuat pengaruhnya terhadap pendidikan anak. Pengaruh masyarakat bahkan sulit dikendalikan. Mendukung atau tidak mendukung perkembangan anak, masyarakat juga ikut mempengaruhi.

## D. Model Pembelajaran *Discovery Learning*

### 1. 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.

## **2. Konsep Pembelajaran *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, atau lebih sering disebut *system-system coding*. Pembentukan kategori-kategori dan sistem-sistem coding dirumuskan demikian dalam arti relasi-relasi (*similaritas & difference*) yang terjadi diantara objek-objek dan kejadian-kejadian (*events*).

Bruner memandang bahwa suatu konsep atau kategorisasi memiliki lima unsur, dan siswa dikatakan memahami suatu konsep apabila mengetahui semua unsur dari konsep itu, meliputi: 1) Nama; 2) Contoh-contoh baik yang positif maupun yang negatif; 3) Karakteristik, baik yang

pokok maupun tidak; 4) Rentangan karakteristik; 5) Kaidah (Budiningsih, 2005:43). Bruner menjelaskan bahwa pembentukan konsep merupakan dua kegiatan mengkategorikan yang berbeda yang menuntut proses berpikir yang berbeda pula. Seluruh kegiatan mengkategorikan meliputi mengidentifikasi dan menempatkan contoh-contoh (objek-objek atau peristiwa-peristiwa) ke dalam kelas dengan menggunakan dasar kriteria tertentu.

Di dalam proses belajar, Bruner mementingkan partisipasi aktif dari tiap siswa, dan mengenal dengan baik adanya perbedaan kemampuan. Untuk menunjang proses belajar perlu lingkungan 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. Manipulasi bahan pelajaran bertujuan untuk memfasilitasi kemampuan siswa dalam berpikir (merepresentasikan apa yang dipahami) sesuai dengan tingkat perkembangannya.

Menurut Bruner perkembangan kognitif seseorang terjadi melalui tiga tahap yang ditentukan oleh bagaimana cara lingkungan, yaitu: *enactive*, *iconic*, dan *symbolic*. Tahap enaktif, seseorang melakukan

aktivitas-aktivitas dalam upaya untuk memahami lingkungan sekitarnya, artinya, dalam memahami dunia sekitarnya anak menggunakan pengetahuan motorik, misalnya melalui gigitan, sentuhan, pegangan, dan sebagainya. Tahap *iconic*, seseorang memahami objek-objek atau dunianya melalui gambar-gambar dan visualisasi verbal. Maksudnya, dalam memahami dunia sekitarnya anak belajar melalui bentuk perumpamaan (*tampil*) dan perbandingan (*komparasi*). Tahap *symbolic*, seseorang telah mampu memiliki ide-ide atau gagasan-gagasan abstrak yang sangat dipengaruhi oleh kemampuannya dalam berbahasa dan logika. Dalam memahami dunia sekitarnya anak belajar melalui simbol-simbol bahasa, logika, matematika, dan sebagainya.

Komunikasinya dilakukan dengan menggunakan banyak simbol. Semakin matang seseorang dalam proses berpikirnya, semakin dominan sistem simbolnya. Secara sederhana teori perkembangan dalam fase *enactive*, *iconic* dan *symbolic* adalah anak menjelaskan sesuatu melalui perbuatan (ia bergeser ke depan atau kebelakang di papan mainan untuk menyesuaikan beratnya dengan berat temannya bermain) ini fase *enactive*. Kemudian pada fase *iconic* menjelaskan keseimbangan pada gambar atau bagan dan akhirnya ia menggunakan bahasa untuk menjelaskan prinsip keseimbangan ini fase *symbolic* (Syaodih, 85:2001).

Dalam mengaplikasikan model *discovery learning* guru berperan sebagai pembimbing dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara aktif, sebagaimana pendapat guru harus dapat membimbing

dan mengarahkan kegiatan belajar siswa sesuai dengan tujuan (Sardiman, 2005:145). Kondisi seperti ini ingin merubah kegiatan belajar mengajar yang *teacher oriented* menjadi *student oriented*.

Hal yang menarik dalam pendapat Bruner yang menyebutkan bahwa hendaknya guru harus memberikan kesempatan muridnya untuk menjadi seorang *problem solver*, seorang *scientist*, *historian*, atau ahli matematika.

Dalam metode *discovery learning* bahan ajar tidak disajikan dalam bentuk akhir, siswa dituntut untuk melakukan berbagai kegiatan menghimpun informasi, membandingkan, mengkategorikan, menganalisis, mengintegrasikan, mereorganisasikan bahan serta membuat kesimpulan-kesimpulan.

Hal tersebut memungkinkan murid-murid menemukan arti bagi diri mereka sendiri, dan memungkinkan mereka untuk mempelajari konsep-konsep di dalam bahasa yang dimengerti mereka. Dengan demikian seorang guru dalam aplikasi metode *discovery learning* harus dapat menempatkan siswa pada kesempatan-kesempatan dalam belajar yang lebih mandiri. Bruner mengatakan bahwa 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 (Budiningsih, 2005:41).

Pada akhirnya yang menjadi tujuan dalam metode *discovery learning* menurut Bruner adalah hendaklah guru memberikan kesempatan kepada

muridnya untuk menjadi seorang *problem solver*, seorang *scientist*, historian, atau ahli matematika. Melalui kegiatan tersebut siswa akan menguasainya, menerapkan, serta menemukan hal-hal yang bermanfaat bagi dirinya.

Karakteristik yang paling jelas mengenai *discovery* sebagai metode mengajar ialah bahwa sesudah tingkat-tingkat inisial (pemulaan) mengajar, bimbingan guru hendaklah lebih berkurang dari pada metode-metode mengajar lainnya. Hal ini tak berarti bahwa guru menghentikan untuk memberikan suatu bimbingan setelah problema disajikan kepada pelajar. Tetapi bimbingan yang diberikan tidak hanya dikurangi direktifnya melainkan pelajar diberi responsibilitas yang lebih besar untuk belajar sendiri.

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

Berikut ini langkah-langkah dalam mengaplikasikan model *discovery learning* di kelas, diantaranya:

- a. Menentukan tujuan pembelajaran.
- b. Melakukan identifikasi karakteristik siswa (kemampuan awal, minat, gaya belajar, dan sebagainya).
- c. Memilih materi pelajaran.
- d. Menentukan topik-topik yang harus dipelajari siswa secara induktif (dari contoh-contoh generalisasi).

- e. Mengembangkan bahan-bahan belajar yang berupa contoh-contoh, ilustrasi, tugas dan sebagainya untuk dipelajari siswa.
- f. Mengatur topik-topik pelajaran dari yang sederhana ke kompleks, dari yang konkret ke abstrak, atau dari tahap enaktif, ikonik sampai kesimbolik.
- g. Melakukan penilaian proses dan hasil belajar siswa.

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) (Syah 2004:244), sedangkan menurut permasalahan yang dipilih itu selanjutnya harus dirumuskan dalam bentuk pertanyaan, atau hipotesis, yakni pernyataan (*statement*) sebagai jawaban sementara atas pertanyaan yang diajukan. 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 (Syah, 2004:244). 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)

Menurut Syah (2004:244) 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 (Syah, 2004:244). *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 (Syah, 2004:244).

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.

g. Sistem Penilaian

Dalam model pembelajaran *discovery learning*, penilaian dapat dilakukan dengan menggunakan tes maupun nontes, sedangkan penilaian yang digunakan dapat berupa penilaian kognitif, proses, sikap, atau penilaian hasil kerja siswa. Jika bentuk penialainnya berupa penilaian kognitif, maka dalam model pembelajaran *discovery learning* dapat menggunakan tes tertulis.

h. Penilaian Tertulis

Penilaian tertulis merupakan tes dimana soal dan jawaban yang diberikan kepada peserta didik dalam bentuk tulisan. Dalam menjawab soal peserta didik tidak selalu merespon dalam bentuk menulis jawaban tetapi dapat juga dalam bentuk yang lain seperti memberi tanda, mewarnai, menggambar dan lain sebagainya. Ada dua bentuk soal tes tertulis, yaitu berikut ini.

1) Soal dengan memilih jawaban.

- a) pilihan ganda
- b) dua pilihan (benar-salah, ya-tidak)
- c) menjodohkan

2) Soal dengan mensuplai-jawaban.

- a) isian atau melengkapi
- b) jawaban singkat

c) soal uraian

Dari berbagai alat penilaian tertulis, tes memilih jawaban benar-salah, isian singkat, dan menjodohkan merupakan alat yang hanya menilai kemampuan berpikir rendah, yaitu kemampuan mengingat (pengetahuan). Tes pilihan ganda dapat digunakan untuk menilai kemampuan mengingat dan memahami. Pilihan ganda mempunyai kelemahan, yaitu peserta didik tidak mengembangkan sendiri jawabannya tetapi cenderung hanya memilih jawaban yang benar dan jika peserta didik tidak mengetahui jawaban yang benar, maka peserta didik akan menerka.

Hal ini menimbulkan kecenderungan peserta didik tidak belajar untuk memahami pelajaran tetapi menghafalkan soal dan jawabannya. Alat penilaian ini kurang dianjurkan pemakaiannya dalam penilaian kelas karena tidak menggambarkan kemampuan peserta didik yang sesungguhnya.

Tes tertulis bentuk uraian adalah alat penilaian yang menuntut peserta didik untuk mengingat, memahami, dan mengorganisasikan gagasannya atau hal-hal yang sudah dipelajari, dengan cara mengemukakan atau mengekspresikan gagasan tersebut dalam bentuk uraian tertulis dengan menggunakan kata-katanya sendiri. Alat ini dapat menilai berbagai jenis kemampuan, misalnya mengemukakan pendapat, berpikir logis, dan menyimpulkan.

Kelemahan alat ini antara lain cakupan materi yang ditanyakan terbatas.

Dalam menyusun instrumen penilaian tertulis perlu dipertimbangkan hal-hal berikut:

1. materi, misalnya kesesuaian soal dengan indikator pada kurikulum;
2. konstruksi, misalnya rumusan soal atau pertanyaan harus jelas dan tegas.
3. bahasa, misalnya rumusan soal tidak menggunakan kata/ kalimat yang menimbulkan penafsiran ganda

i. Penilaian Diri

Penilaian diri (*self assessment*) adalah suatu teknik penilaian, subyek yang ingin dinilai diminta untuk menilai dirinya sendiri berkaitan dengan, status, proses dan tingkat pencapaian kompetensi yang dipelajarinya dalam mata pelajaran tertentu.

Teknik penilaian diri dapat digunakan dalam berbagai aspek penilaian, yang berkaitan dengan kompetensi kognitif, afektif dan psikomotor. Dalam proses pembelajaran di kelas, berkaitan dengan kompetensi kognitif, misalnya: peserta didik dapat diminta untuk menilai penguasaan pengetahuan dan keterampilan berpikir sebagai hasil belajar dalam mata pelajaran tertentu, berdasarkan kriteria atau acuan yang telah disiapkan.

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

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

##### **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 akal 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.

##### **b. Kekurangan**

- 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 membantu mereka 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.

## **E. Pembelajaran IPS**

### **1. Hakikat IPS**

Ilmu pengetahuan sosial adalah sekelompok disiplin akademis yang mempelajari aspek-aspek yang berhubungan dengan manusia dan lingkungan sosialnya. Ilmu ini berbeda dengan seni dan humaniora karena menekankan penggunaan metode ilmiah dalam mempelajari manusia, termasuk metoda kuantitatif dan kualitatif. Istilah ini juga termasuk menggambarkan penelitian dengan cakupan yang luas dalam berbagai lapangan meliputi perilaku dan interaksi manusia di masa kini dan di masa lalu. Berbeda dengan ilmu sosial secara umum, IPS tidak memusatkan diri pada satu topik secara mendalam melainkan memberikan tujuan yang luas

terhadap masyarakat. Berkenaan dengan ilmu sosial ini, Norma Mackenzie (1975: 35) mengemukakan bahwa ilmu pengetahuan sosial adalah semua bidang ilmu yang berkenaan dengan manusia dalam konteks sosialnya atau dengan kata lain adalah semua bidang ilmu yang mempelajari manusia sebagai anggota masyarakat. Pendapat lain dari pengertian ilmu pengetahuan sosial dikemukakan oleh Rusyan (2003:6) yang menyatakan bahwa ilmu pengetahuan sosial merupakan mata pelajaran yang membuat para siswa sekolah dasar mengenal fenomena-fenomena sosial, mulai dari yang dekat dengan lingkungannya sampai dengan fenomena dunia.

Sedangkan Winataputra (2007: 11) dalam NCSS menyatakan bahwa:

“Ilmu pengetahuan sosial merupakan pelajaran dasar yang berasal dari kehidupan demokratis warga negara yang berhubungan dengan bangsa dan orang-orang di dunia, sejarah, ilmu sosial, dan kemanusiaan serta pengetahuan, yang diajarkan supaya orang sadar akan dirinya, sosialnya dan pengalaman budaya serta tingkat perkembangannya.

Dari pendapat-pendapat para ahli tentang ilmu pengetahuan sosial, pemerintah Indonesia merumuskan pengertian ilmu pengetahuan sosial yang diajarkan/diberikan kepada siswa di Indonesia dalam Permendiknas RI No.22 tahun 2006 tentang Standar isi, yang menyebutkan bahwa :

“Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan satu mata pelajaran yang dari SD/MI/SDLB sampai SMP/MTs/SMPLB. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang SD/MI mata pelajaran IPS memuat materi Geografi, Sejarah, Sosiologi dan Ekonomi Melalui mata pelajaran IPS peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai.

Dari pendapat-pendapat di atas, dapat kita simpulkan bahwa ilmu pengetahuan sosial merupakan salah satu ilmu pengetahuan yang sangat penting untuk diberikan kepada para siswa mulai dari jenjang sekolah dasar sampai tingkat selanjutnya untuk membekali mereka dengan pengetahuan-pengetahuan sosial, sejarah, budaya, ekonomi, dan dunia sehingga mereka mampu menghadapi segala tantangan yang akan mereka hadapi pada masa kini dan masa akan datang.

## **2. Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar**

Untuk jenjang SD/MI, pengorganisasian materi mata pelajaran IPS menganut pendekatan terpadu (*integrated*), artinya materi pelajaran dikembangkan dan disusun tidak mengacu pada disiplin ilmu yang terpisah melainkan mengacu pada aspek kehidupan nyata (*faktual/real*) siswa dengan karakteristik usia, tingkat perkembangan berfikir dan kebiasaan bersikap dan berperilakunya. Dalam dokumen permendiknas (2006) dikemukakan bahwa ips mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang SD/MI mata pelajaran ips memuat materi geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi. Dari ketentuan ini maka secara konseptual materi pelajaran ips di SD belum mencakup dan mengkomodasi seluruh disiplin ilmu sosial. Namun ada ketentuan bahwa melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis,

dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai (Safriya, 2013:171).

Ruang lingkup ilmu pengetahuan sosial yang diajarkan dalam kurikulum SD sesuai Permendiknas No. 22 tahun 2006 meliputi:

- a. Manusia, Tempat, dan Lingkungannya,
- b. Waktu, Keberlanjutan, dan Perubahan,
- c. Sistem Sosial dan Budaya,
- d. Perilaku Ekonomi dan Kesejahteraan.

Menurut Karli (2004: 25) standar kompetensi mata pelajaran pengetahuan sosial SD dan MI adalah kompetensi yang harus dikuasai siswa setelah melalui proses pembelajaran pengetahuan sosial, antara lain :

- a. Kemampuan memahami identitas diri dan keluarga dalam rangka berinteraksi dilingkungan rumah,
- b. Kemampuan dalam menerapkan hak dan kewajiban, sikap saling menghormati dan hidup hemat dalam keluarga serta memelihara lingkungan,
- c. Kemampuan memahami kronologis peristiwa penting dalam keluarga, dan lingkungan masyarakat,
- d. Kemampuan memahami keragaman suku bangsa dan budaya, perkembangan teknologi, persebaran sumber daya alam, sosial, dan aktivitasnya dalam jual beli.
- e. Kemampuan memahami keragaman kemampuan alam sosial dan kegiatan ekonomi yang ada di Indonesia.

Untuk mendukung hal tersebut di atas Rusyan (2003 : 10) mengungkapkan bahwa kompetensi rumpun pengetahuan sosial meliputi:

- a. sistem sosial,
- b. gejala alam dan kehidupan,
- c. sumber daya dan kesejahteraan,
- d. kebudayaan
- e. waktu dan perubahan,
- f. perubahan masyarakat dan keterampilan sosial.

### **3. Pembelajaran IPS di Kelas IV**

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**

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
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.

**Tabel 2.2 SK & KD Kelas IV Semester 2**

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
2. Mengenal sumber daya alam,kegiatan ekonomi,dan kemajuan teknologi di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi	2.1 Mengenal aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam. 2.2 Mengenal pentingnya koperasi dalam meningkatkan kesejahteraan masyarakat. 2.3 Mengenal perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi serta pengalaman menggunakannya. 2.4 Mengenal permasalahan sosial didaerahnya.

#### **F. Keanekaragaman Kenampakan Alam**

Kenampakan alam adalah berbagai bentukan muka bumi yang terjadi secara alamiah. Kenampakan alam terdiri dari dua bagian pokok,yakni kenampakan alam berupa daratan dan kenampakan alam berupa perairan. Apakah yang dimaksud dengan daratan dan apakah yang dimaksud dengan perairan?

##### **1. Daratan**

Daratan adalah tempat di mana kita berpijak. Bentuk daratan bermacam-macam, antara lain gunung, pegunungan, dataran tinggi, dataran rendah dan pantai.

##### **a. Gunung**

Ada dua macam gunung,yaitu gunung berapi dan gunungtidak berapi. Gunung berapi menghasilkan barang-barang tambang, seperti,

batu, pasir, belerang, dan sumber air panas. Sumber air panas dapat menjadi daya tarik pariwisata bagi daerah. Gunung yang tidak berapi bisa dimanfaatkan untuk kegiatan perkebunan, kehutanan, suaka margasatwa, atau tempat rekreasi. Berbagai jenis pohon dapat tumbuh dari daerah gunung yang tidak berapi. Hutan harus dipelihara agar tidak gundul. Kita juga harus rajin menanam pohon yang baru di lahan hutan.



*Gambar 2.1 Gunung Rinjani di Lombok, Nusa Tenggara Barat*

#### b. Pegunungan

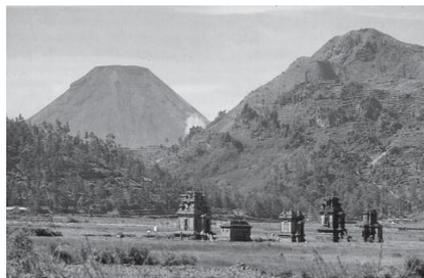
Pegunungan adalah bagian dari dataran yang bergunung-gunung. Tingginya lebih dari 700 meter di atas permukaan laut. Daerah pegunungan berhawa sejuk. Daerah pegunungan sering dimanfaatkan untuk tempat rekreasi, peristirahatan, dan pertanian. Pertanian yang dikembangkan di daerah pegunungan adalah pertanian hortikultura. Pertanian hortikultura adalah pertanian yang mengembangkan penanaman sayuran dan buah-buahan. Daerah pegunungan di Indonesia antara lain sebagai berikut.

No	Nama Pegunungan	Letak Provinsi
1	Pegunungan Pembarisan	Jawa Barat
2	Pegunungan Dieng	Jawa Tengah
3	Pegunungan Sewu	DI Yogyakarta
4	Pegunungan Tengger	Jawa Timur
5	Pegunungan Schwaner	Kalbar dan Kalteng
6	Pegunungan Meratus	Kalimantan Selatan
7	Pegunungan Bawu	Kalimantan Timur
8	Pegunungan Siunandaka	Sulawesi Utara
9	Pegunungan Pompange	Sulawesi Tengah
10	Pegunungan Quarles	Sulawesi Selatan
11	Pegunungan Jaya	Wijaya Papua

*Tabel 2.2 Pegunungan-pegunungan di Indonesia.*

c. Dataran tinggi

Permukaan dataran tinggi terletak di atas 200 meter dari permukaan laut. Dataran tinggi dapat dimanfaatkan manusia, misalnya sebagai tempat peristirahatan, tempat menanam berbagai jenis sayuran dan buah-buahan. Dataran tinggi biasanya merupakan daerah yang sejuk.



*Gambar 2.2 Dataran Tinggi Dieng (tingginya 2090 m di atas permukaan laut) di Jawa Tengah.*

Beberapa dataran tinggi di Indonesia dapat disebutkan berikut.

No	Dataran Tinggi	Letak Provinsi
1	Dataran Tinggi Alas	Nangroe Aceh Darussalam
2	Dataran Tinggi Karo	Sumatera Utara
3	Dataran Tinggi Kerinci	Sumatera Barat
4	Dataran Tinggi Cianjur	Jawa Barat
5	Dataran Tinggi Dieng	Jawa Tengah
6	Dataran Tinggi Tengger	Jawa Timur
7	Dataran Tinggi Bingkoku	Sulawesi Tenggara
8	Dataran Tinggi Muler	Papua
9	Dataran Tinggi Charles Louis	Kalimantan Barat
10	Dataran Tinggi Minahasa	Sulawesi Utara
11	Dataran Tinggi Penreng	Sulawesi Tengah

*Tabel 2.3 Dataran Tinggi di Indonesia*

d. Dataran rendah

Dataran rendah adalah wilayah di daratan dengan ketinggian antara 0–200 meter di atas permukaan laut. Umumnya daerah dataran rendah terdapat di sekitar pantai. Daerah dataran rendah dapat dimanfaatkan manusia untuk kegiatan pertanian, peternakan, perumahan, membangun industri, perkebunan tebu, perkebunan kelapa, dan sebagainya.

e. Pantai

Pantai adalah bagian dari daratan yang berbatasan langsung dengan laut.



*Gambar 2.3 Pantai yang indah menjadi tempat menarik untuk wisata.*

Di Indonesia terdapat banyak sekali pantai. Ada pantai yang landai, ada juga pantai yang terjal. Pantai yang landai menjadi tempat rekreasi dan pariwisata. Di Indonesia terdapat banyak sekali pantailandai yang menjadi tujuan wisata. Banyak turis domestik dan turis mancanegara (asing) datang dan berekreasi di pantai.

Beberapa pantai terkenal di Indonesia antara lain sebagai berikut.

No	Nama Pantai	Letak Provinsi
1	Pantai Kasih	Nangroe Aceh Darussalam
2	Pantai Cermin	Sumatera Utara
3	Pantai Air Manis	Sumatera Barat
4	Pantai Nala dan Panjang	Bengkulu
5	Pantai Ancol	Jakarta
6	Pantai Pelabuhan Ratu	Jawa Barat
7	Pantai Carita	Banten
8	Pantai Parangtritis	DI Yogyakarta
9	Pantai Panimbangan	Kalimantan Barat
10	Pantai Nirwana	Sulawesi Tenggara
11	Pantai Sanur dan Kuta	Bali
12	Pantai Senggigi	NTB
13	Pantai Losiana	NTT
14	Pantai Korem dan Jendi	Papua
15	Pantai Tanjung Bira dan Losari	Sulawesi Selatan

*Tabel 2.4 Pantai-pantai terkenal di Indonesia*

## 2. Perairan

Kenampakan alam perairan terdiri dari sungai, danau, dan selat. Ketiganya dapat diuraikan berikut.

### a. Sungai

Sungai-sungai di Indonesia sangat banyak. Umumnya sungai-sungai besar terdapat di pulau-pulau besar seperti Jawa, Sumatera, Kalimantan, Sulawesi, dan Papua. Sungai-sungai besar dapat dimanfaatkan sebagai sarana transportasi. Beberapa sungai besar di Indonesia antara lain Sungai Aceh di Aceh, Sungai Kampar di Riau, Sungai Asahan di Sumatera Utara, Sungai Musi di Sumatera Selatan, Sungai Bengawan Solo di Jawa Tengah, Sungai Brantas di Jawa Timur, Sungai Kapuas di Kalimantan Barat, Sungai Mahakam di Kalimantan Timur, Sungai Digul di Papua.

### b. Danau

Indonesia juga memiliki banyak sekali danau. Berikut ini di antaranya. Danau Toba di Sumatera Utara, Danau Laut Tawar di NAD, Danau Maninjau dan Danau Singkarak di Sumatera Barat, Danau Rawapening di Jawa Tengah, Danau Sembuluh di Kalimantan Barat, Danau Jempang di Kalimantan Timur, Danau Matana dan Danau Tempe di Sulawesi Selatan, Danau Poso di Sulawesi Tengah, Danau Tondano di Sulawesi Utara, Danau Batur di Bali, Danau Segaraanak di Lombok, Danau Kelimutu di Flores, Danau Paniai serta Danau Sentani di Papua.



*Gambar 2.4 Danau Laut Tawar di Nangroe Aceh Darussalam. Ada banyak sekali danau di wilayah Indonesia.*

#### a. Selat

Selat ialah laut yang sempit di antara pulau. Selat menghubungkan satu pulau dengan pulau-pulau lainnya. Beberapa selat yang penting di Indonesia dapat disebutkan berikut.

No	Nama Selat	Letak Provinsi
1	Selat Sunda	Sumatera dan Jawa
2	Selat Karimata	Sumatera dan Kalimantan
3	Selat Bali	Bali dan Lombok
4	Selat Lombok	Bali dan Lombok
5	Selat Alas	Lombok dan Sumbawa
6	Selat Makassar	Kalimantan dan Sulawesi
7	Selat Bangka	Sumatera dan Bangka
8	Selat Berhala	Bangka dan Belitung
9	Selat Badung	Nusa Penida dan Bali
10	Selat Rote	Timor dan Rote

*Tabel 2.5 Selat-selat di Indonesia*

### 3. Gejala-gejala Alam

#### a. Gempa Bumi

Gempa bumi adalah peristiwa alam yang berupa getaran kulit bumi. Tanah bergetar dan bergoyang. Gempa bumi disebabkan oleh pergeseran kulit bumi, desakan magma dari perut bumi, dan runtuhnya

gua pertambangan. Gempa bumi yang disebabkan desakan magma disebut gempa vulkanik. Gempa bumi yang disebabkan runtuhnya gua pertambangan disebut gempa runtuh. Sedangkan gempa bumi yang disebabkan pergeseran kulit bumi disebut gempa tektonik. Gempa bumi dapat menimbulkan bencana pada wilayah yang mengalami gempa. Pada tahun 2006 wilayah Kabupaten Bantul Yogyakarta dan sebagian wilayah Kabupaten Klaten Jawa Tengah hancur akibat gempa tektonik. Ratusan ribu penduduk kehilangan tempat tinggal. Gempa bumi yang terjadi di dasar laut dapat menimbulkan gelombang pasang yang sangat besar. Gelombang pasang air laut yang disebabkan gempa bumi disebut tsunami. Pada tahun 2004 wilayah Aceh pernah dilanda tsunami.

b. Banjir

Ada banjir air dan ada banjir lumpur. Banjir air terjadi karena sungai tidak mampu menampung aliran air. Air meluap menggenangi daerah-daerah sekitarnya. Di daerah pantai sering terjadi banjir atau rob, yang disebabkan oleh gelombang pasang air laut. Banjir lumpur adalah menyemburnya lumpur dari perut bumi dan menggenangi daerah setempat. Banjir lumpur terjadi akibat kekeliruan pengeboran bumi dalam rangka mencari tambang minyak bumi, seperti di Sidoarjo Jawa Timur.

c. Angin Topan

Angin adalah udara yang bergerak atau bertiup. Angin yang bertiup sangat kencang disebut *badai*. Angin yang bertiup sangat

kencang dan berputar-putar disebut *angin puting beliung*. Sedangkan angin yang bertiup sangat kencang sekali yang kecepatannya di atas 100 kilometer per jam disebut *angin topan*.

#### **G. Penelitian Terdahulu**

Dalam Skripsinya yang berjudul Peningkatan Partisipasi dan Hasil Belajar Peserta didik Kelas IV Adalam 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 IVA 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 Negeri 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 *Discovey Learning* dalam pembelajaran IPS di SD Negeri 20 Bhakti Winaya.

## H. Kerangka Berpikir

**Tabel 2.6**  
**Kerangka Berpikir**

<b>1. Input</b>	Pembelajaran yang terjadi di sekolah saat ini masih berjalan monoton yaitu siswa hanya mendengarkan guru, menjelaskan materi tanpa adanya sikap dan keterampilan yang ditonjolkan oleh siswa pada saat proses belajar mengajar. Siswa tidak pernah memperlihatkan kerjasamanya dalam kelompok. Pembelajaran siswa hanya di lakukan secara abstrak tanpa di lakukannya praktek untuk mengobservasi pembelajaran secara menyeluruh. Sehingga hasil belajar rata-rata masih di bawah KKM (65).
<b>2. Proses</b>	Guru menerapkan model <i>discovery learning</i> untuk meningkatkan kerjasama dan hasil belajar siswa, khususnya dalam pelajaran IPS pokok bahasan keanekaragaman kenampakan alam di kelas IV. Model <i>discovery learning</i> adalah model teori belajar yang didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang terjadi bila pelajar tidak disajikan dengan

	<p>pelajaran dalam bentuk akhirnya, tetapi diharapkan siswa mengorganisasi sendiri. Dalam pembelajaran yang menjadi bahasan adalah masalah sosial. Jadi gurulah yang merencanakan pembelajaran atau materi pelajaran tidak disajikan secara langsung akan tetapi siswa lah yang harus menemukan informasi dari materi yang disediakan. Media yang di gunakan untuk mencari informasi yaitu, gambar yang relevan, serta teks bacaan. Sehingga siswa dapat mencari dan mengumpulkan informasi dari media yang telah disediakan.</p>
<p><b>3. Output</b></p>	<p>Guru menerapkan model <i>discovery learning</i> untuk meningkatkan kerjasama dan hasil belajar siswa pada pokok bahasan keanekaragaman kenampakan alam. Model <i>discovery learning</i> adalah adalah model teori belajar yang didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang terjadi bila pelajar tidak disajikan dengan pelajaran dalam bentuk akhirnya, tetapi diharapkan siswa mengorganisasi. Maka di lakukanlah proses mencari informasi dari teks bacaan. Media yang digunakan untuk mencari informasi adalah teks bacaan, serta gambar yang relvan. Sehingga dengan media tersebut bisa mengorganisasikan pembelajaran kearah tujuan pembelajaran yang diharapkan.</p>

## I. Hipotesis Tindakan

### 1. Umum

Dengan menerapkan model *discovery learning*, mampu meningkatkan kerjasama dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS pokok bahasan keanekaragaman kenampakan alam kelas IV SDN Jeruk Mipis Kecamatan Solokan Jeruk Kabupaten Bandung.

### 2. Khusus

- a. Jika Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan menggunakan model *discovery learning* disusun dengan baik maka dapat meningkatkan kerjasama dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS pokok bahasan keanekaragaman kenampakan alam di kelas IV SDN Jeruk Mipis Kecamatan Solokan Jeruk Kabupaten Bandung.
- b. Jika proses pembelajaran dengan menggunakan model *discovery learning* dilakukan sesuai RPP maka kerjasama dan hasil belajar siswa pada pelajaran IPS pokok bahasan keanekaragaman kenampakan alam kelas IV SDN Jeruk Mipis meningkat.
- c. Kerjasama dan hasil belajar siswa meningkat pada mata pelajaran IPS pokok bahasan keanekaragaman kenampakan alam kelas IV SDN Jeruk Mipis Kecamatan Solokan Jeruk Kabupaten Bandung melalui model *discoveri learning*.