

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Implementasi Kurikulum**

##### **1. Pengembangan Kurikulum 2013**

Kurikulum adalah seperangkat atau sistem rencana pengaturan mengenai isi dan bahan pembelajaran yang dipedomani dalam aktivitas belajar mengajar. Menurut kementerian pendidikan dan kebudayaan menjelaskan bahwa Implementasi kurikulum adalah usaha bersama antara Pemerintah dengan pemerintah daerah provinsi dan pemerintah daerah kabupaten/kota.

Menurut UU No. 20 Tahun 2003, bahwa kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi dan bahan pembelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan nasional. Perkembangan mengenai kurikulum telah berganti-ganti antara lain pada tahun 1947 Leer Plan (Rencana Pelajaran), tahun 1952 Rencana Pelajaran Terurai, tahun 1964 Rentjhana Pendidikan, tahun 1968 Kurikulum 1968, tahun 2004 Kurikulum Berbasis Kompetensi, tahun 2006 Kurikulum Satuan Pendidikan, dan pada tahun 2013 Kurikulum 2013.

Pada satuan Pendidikan Pengembangan Kurikulum 2013 dilakukan atas prinsip:

- a. Bahwa sekolah adalah satu kesatuan lembaga pendidikan dan kurikulum adalah kurikulum satuan pendidikan, bukan daftar mata pelajaran

- b. Guru disatuan pendidikan adalah satuan pendidik (*community of educators*), mengembangkan kurikulum secara bersama-sama.
- c. Pengembangan kurikulum di jenjang satuan pendidikan dipimpin langsung oleh kepala sekolah
- d. Pelaksanaan implementasi kurikulum di satuan pendidikan dievaluasi oleh kepala sekolah.

## **2. Manajemen Implementasi**

- a. Implementasi kurikulum adalah usaha bersama antara Pemerintah dengan pemerintah provinsi dan pemerintah daerah kabupaten/kota tentang kurikulum yang akan di pakai.
- b. Pemerintah bertanggung jawab dalam mempersiapkan guru dan kepala sekolah untuk melaksanakan kurikulum.
- c. Pemerintah bertanggung jawab dalam melakukan evaluasi pelaksanaan kurikulum secara nasional.
- d. Pemerintah kabupaten/kota bertanggung jawab dalam memberikan bantuan profesional kepada guru dan kepala sekolah dalam melaksanakan kurikulum di kabupaten/kota terkait.
- e. Pemerintah bertanggung jawab dalam melakukan supervisi dan evaluasi terhadap pelaksanaan kurikulum.

### 3. Evaluasi Kurikulum

Evaluasi Kurikulum dilaksanakan selama masa pengembangan ide (*deliberation process*), pengembangan desain dan dokumen kurikulum, dan selama masa implementasi kurikulum. Evaluasi dalam *deliberation process* menghasilkan penyempurnaan dalam Kompetensi Inti yang dijadikan *organising element* dalam mengikat Kompetensi dasar mata pelajaran.

Pelaksanaan evaluasi implementasi kurikulum dilaksanakan sebagai berikut:

- a. Sampai tahun pelajaran 2015-2016: untuk memperbaiki berbagai kesulitan pelaksanaan kurikulum.
- b. Sampai tahun pelajaran 2016 secara menyeluruh untuk menentukan efektivitas, kelayakan, kekuatan, dan kelemahan implementasi kurikulum.

Evaluasi terhadap pelaksanaan kurikulum (implementasi kurikulum) diselenggarakan dengan tujuan untuk mengidentifikasi masalah pelaksanaan kurikulum dan membantu kepala sekolah dan guru menyelesaikan masalah tersebut. Evaluasi dilakukan pada setiap satuan pendidikan dan dilaksanakan pada satuan pendidikan di wilayah kota/kabupaten secara rutin dan bergiliran.

### 4. Karakteristik Kurikulum 2013

Kurikulum 2013 adalah kurikulum berbasis kompetensi. Kurikulum berbasis kompetensi adalah *outcomes-based curriculum* dan oleh karena itu pengembangan kurikulum diarahkan pada pencapaian kompetensi yang dirumuskan dari SKL. Demikian pula penilaian hasil belajar dan hasil kurikulum diukur dari pencapaian

kompetensi. Keberhasilan kurikulum diartikan sebagai pencapaian kompetensi yang dirancang dalam dokumen kurikulum oleh seluruh siswa.

Kompetensi untuk Kurikulum 2013 dirancang sebagai berikut:

- a. Isi atau konten kurikulum yaitu kompetensi dinyatakan dalam bentuk Kompetensi Inti (KI) kelas dan dirinci lebih lanjut dalam Kompetensi Dasar (KD) mata pelajaran.
- b. Kompetensi Inti (KI) merupakan gambaran secara kategorial mengenai kompetensi dalam aspek sikap, pengetahuan, dan ketrampilan (kognitif dan psikomotor) yang harus dipelajari siswa untuk suatu jenjang sekolah, kelas dan mata pelajaran. Kompetensi Inti adalah kualitas yang harus dimiliki seorang siswa untuk setiap kelas melalui pembelajaran KD yang diorganisasikan dalam proses pembelajaran siswa aktif.
- c. Kompetensi Dasar (KD) merupakan kompetensi yang dipelajari siswa untuk suatu tema untuk SD/MI, dan untuk mata pelajaran di kelas tertentu untuk SMP/MTS, SMA/MA, SMK/MAK.
- d. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar di jenjang pendidikan menengah diutamakan pada ranah sikap.
- e. Kompetensi Inti menjadi unsur organisatoris (*organizing elements*) Kompetensi Dasar yaitu semua KD dan proses pembelajaran dikembangkan untuk mencapai kompetensi dalam Kompetensi Inti.

- f. Kompetensi Dasar yang dikembangkan didasarkan pada prinsip akumulatif, saling memperkuat (*reinforced*) dan memperkaya (*enriched*) antar mata pelajaran dan jenjang pendidikan (organisasi horizontal dan vertikal).
- g. Silabus dikembangkan sebagai rancangan belajar untuk satu tema (SD/MI) atau satu kelas dan satu mata pelajaran (SMP/MTS, SMA/MA, SMK/MAK). Dalam silabus tercantum seluruh KD untuk tema atau mata pelajaran di kelas tersebut.
- h. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dikembangkan dari setiap KD yang untuk mata pelajaran dan kelas tersebut.

Berdasarkan penjelasan yang sudah diuraikan di atas, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa kurikulum dapat diartikan sebagai kegiatan persiapan guru sebelum melakukan proses pembelajaran sehingga guru dapat mengetahui berhasil atau tidaknya tujuan pembelajaran baik dari ranah sikap, pengetahuan dan keterampilan.

## **B. Hakikat Pembelajaran Tematik Terpadu**

### **1. Pengertian Pembelajaran Tematik Terpadu**

Pembelajaran yang kreatif akan menciptakan pembelajaran yang bermakna sehingga menciptakan pembelajaran yang membuat siswa menjadi aktif di dalam kelas.

Menurut Rusman (2012, hlm. 254) model pembelajaran tematik adalah model pembelajaran terpadu yang menggunakan pendekatan tematik yang melibatkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman bermakna kepada siswa.

Menurut Ihat, dkk dalam Diding Nurdin (2012, hlm. 303) Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menggunakan tema dalam mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa.

Sedangkan menurut Rusman (2012, hlm. 254)

Pembelajaran tematik merupakan salah satu model dalam pembelajaran terpadu (*integrated instruction*) yang merupakan suatu system pembelajaran yang memungkinkan siswa, baik secara individual maupun kelompok, aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara “efektif, bermakna, dan autentik”. Pembelajaran terpadu berorientasi pada praktik pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan siswa.

Dikatakan bermakna pada pengertian diatas karena dalam pembelajaran tematik, siswa akan memahami konsep-konsep yang mereka pelajari melalui pengalaman langsung dan menghubungkannya dengan konsep lain yang telah dipahaminya. Fokus perhatian dalam pembelajaran tematik terletak pada proses yang ditempuh siswa saat berusaha memahami isi pembelajaran dengan bentuk-bentuk keterampilan yang harus dikembangkannya.

Jadi berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik adalah penggabungan dari beberapa mata pelajaran yang dihubungkan dengan suatu tema pembelajaran dengan tujuan guru menciptakan pembelajaran yang kreatif sehingga pembelajaran menjadi bermakna.

## **2. Jenis-jenis Pembelajaran Tematik Terpadu**

Pembelajaran tematik yang diterapkan di dalam kelas mempunyai beberapa jenis, tujuan dari pembelajaran tematik itu untuk membantu guru agar kreatif dalam

mengemas pembelajaran dan menarik siswa menjadi aktif dalam proses pembelajaran.

Jenis-jenis pembelajaran terpadu atau tematik terdapat 10 macam menurut Robin Fogarti, 1991 dalam Diding Nurdin (2012, hlm. 300) mengelompokan desain kurikulum dan pembelajaran yaitu sebagai berikut:

- a. Desain Terpisah atau *Fragmented*
- b. Desain Terhubung atau *Connected*
- c. Desain Sarang atau *Nested*
- d. Desain Pararel atau *Sequenced*
- e. Desain Berbagi atau *Shared*
- f. Desain Jaring atau *Webbed*
- g. Desain Jalin atau *Threaded*
- h. Desain Terpadu atau *Integrated*
- i. Desain Menyatu atau *Immersed*
- j. Desain Jaringan atau *Networked*

Jadi pembelajaran tematik pada dasarnya saling mengaitkan materi pelajaran antar mata pelajaran ke dalam satu tema tertentu. Saling menghubungkan materi pelajaran agar siswa lebih tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran di dalam kelas. Guru hanya mengemas mata pelajaran yang akan disampaikan di kelas ke dalam sebuah tema tertentu.

### **3. Tujuan Pembelajaran Tematik**

Dalam Kurikulum Nasional (KURNAS) tahun 2016 pembelajaran tematik memiliki tujuan agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut:

- a. Mudah memusatkan perhatian pada satu tema atau topik tertentu.
- b. Mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi mata pelajaran dalam tema yang sama.

- c. Memiliki pemahaman terhadap materi pelajaran lebih mendalam dan berkesan.
- d. Mengembangkan kompetensi berbahasa lebih baik dengan mengkaitkan berbagai mata pelajaran lain dengan pengalaman pribadi siswa.
- e. Lebih bergairah belajar karena mereka dapat berkomunikasi dalam situasi nyata, seperti: bercerita, bertanya, menulis sekaligus mempelajari pelajaran yang lain.
- f. Lebih merasakan manfaat dan makna belajar karena materi yang disajikan dalam konteks tema yang jelas.
- g. Guru dapat menghemat waktu, karena mata pelajaran yang disajikan secara terpadu dapat dipersiapkan sekaligus dan diberikan dalam 2 atau 3 pertemuan bahkan lebih dan atau pengayaan.
- h. Budi pekerti dan moral siswa dapat ditumbuh kembangkan dengan mengangkat sejumlah nilai budi pekerti sesuai dengan situasi dan kondisi.

Pembelajaran tematik terpadu dikembangkan selain untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan, diharapkan siswa juga dapat:

- a. Mengembangkan keterampilan menemukan, mengolah, dan memanfaatkan informasi.
- b. Meningkatkan pemahaman konsep yang dipelajarinya secara lebih bermakna.
- c. Menumbuh kembangkan sikap positif, kebiasaan baik, dan nilai-nilai luhur yang diperlukan dalam kehidupan.
- d. Menumbuh kembangkan keterampilan sosial seperti kerja sama, toleransi, komunikasi, serta menghargai pendapat orang lain.
- e. Meningkatkan minat dalam belajar.
- f. Memilih kegiatan yang sesuai dengan minat dan kebutuhannya.

#### 4. Karakteristik Pembelajaran Tematik

Sebagai suatu model pembelajaran di Sekolah Dasar, pembelajaran tematik memiliki karakteristik-karakteristik seperti yang dikemukakan oleh Rusman (2012, hlm. 258) sebagai berikut:

- a. Berpusat pada siswa
- b. Memberikan pengalaman langsung
- c. Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas
- d. Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran
- e. Bersifat fleksibel
- f. Hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa
- g. Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.

Menurut Depdiknas (2006, hlm. 6) Pembelajaran tematik memiliki beberapa ciri khas yaitu:

- a. Pengalaman dan kegiatan belajar sangat relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan anak usia sekolah dasar.
- b. Kegiatan-kegiatan yang dipilih dalam pelaksanaan pembelajaran tematik bertolak dari minat dan kebutuhan siswa.
- c. Kegiatan belajar akan lebih bermakna dan berkesan bagi siswa sehingga hasil belajar dapat bertahan lebih lama.
- d. Membantu mengembangkan keterampilan berfikir siswa.
- e. Menyajikan kegiatan belajar yang bersifat pragmatis sesuai dengan permasalahan yang sering ditemui siswa dalam lingkungannya dan,
- f. Mengembangkan keterampilan sosial siswa, seperti kerjasama, toleransi, komunikasi, dan tanggap terhadap gagasan orang lain.

Jadi, karakteristik pada model pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang diberikan akan berpusat pada siswa, pembelajaran akan memberikan pengalaman langsung, pemisahan antar mata pelajaran tidak begitu terlihat dan menyajikan konsep dalam tiap mata pelajarannya, sehingga bersifat fleksibel dalam

penyapaiannya maka hasil belajar siswa sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

## **5. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Tematik**

### **a. Kelebihan pembelajaran tematik**

Pada pembelajaran tematik memiliki beberapa kelebihan yang perlu diketahui oleh guru. Menurut Rusman (2012, hlm. 257) keunggulan pembelajaran tematik adalah

- 1) Pengalaman dan kegiatan belajar sangat relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan anak usia sekolah dasar.
- 2) Kegiatan yang dipilih dalam pelaksanaan pembelajaran tematik bertolak dari minat dan kebutuhan siswa.
- 3) Kegiatan belajar akan lebih bermakna dan berkesan bagi siswa, sehingga hasil belajar dapat bertahan lebih lama.
- 4) Membantu mengembangkan keterampilan berfikir siswa.
- 5) Menyajikan kegiatan belajar yang bersifat pragmatis sesuai dengan permasalahan yang sering ditemui siswa dalam lingkungannya.
- 6) Mengembangkan keterampilan sosial siswa seperti kerjasama, toleransi, komunikasi, dan tanggung terhadap gagasan orang lain.

Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik akan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, mengembangkan keterampilan siswa, pembelajaran akan berpusat pada siswa sehingga akan menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna.

### **b. Kekurangan atau keterbatasan pembelajaran tematik**

Menurut Rusman (2012, hlm. 257) keterbatasan pembelajaran tematik yang menonjol antara lain:

- 1) Evaluasi pembelajaran terpadu tidak hanya berorientasi pada dampak instruksional dari proses pembelajaran, tetapi juga pada proses dampak pengiring dari proses pembelajaran tersebut.
- 2) Menuntut diadakannya evaluasi tidak hanya produk, tetapi juga pada proses.
- 3) Menuntut adanya teknik evaluasi yang banyak ragamnya, sehingga tugas guru menjadi lebih banyak.

## **6. Langkah-langkah Pembelajaran Tematik**

### **a. Langkah penyusunan perangkat pembelajaran tematik**

- 1) Memilih & Menetapkan tema.
- 2) Melakukan analisis SKL, KI, Kompetensi Dasar, dan Membuat indikator.
- 3) Melakukan pemetaan hubungan KD, Indikator tema satu tahun.
- 4) Membuat jaringan KD, indikator.
- 5) Melakukan penyusunan silabus Tematik Terpadu.
- 6) Menyusun RPP Tematik Terpadu.

### **b. Proses pembelajaran**

- 1) Menggunakan pendekatan saintifik melalui mengamati, menanya, mencoba, mengolah, menyaji, menalar, mencipta, dan mengkomunikasikan dengan tetap memperhatikan karakteristik siswa.
- 2) Menggunakan ilmu pengetahuan sebagai penggerak pembelajaran untuk semua mata pelajaran.
- 3) Menuntun siswa untuk mencari tahu, bukan diberi tahu (*discovery learning*).

- 4) Menekankan kemampuan berbahasa sebagai alat komunikasi, pembawa pengetahuan dan berpikir logis, sistematis, dan kreatif.

**c. Proses penilaian**

- 1) Mengukur tingkat berpikir siswa mulai dari rendah sampai tinggi.
- 2) Menekankan pada pertanyaan yang membutuhkan pemikiran mendalam (bukan sekedar hafalan).
- 3) Mengukur proses kerja siswa, bukan hanya hasil kerja siswa.
- 4) Menggunakan portofolio pembelajaran siswa.

**7. Landasan Pembelajaran Tematik**

**a. Landasan filosofis**

1) *Progresivisme*

Proses pembelajaran perlu ditekankan pada pembentukan kreatifitas siswa, pemberian sejumlah kegiatan kepada siswa, suasana yang alamiah (natural), dan memperhatikan pengalaman siswa terhadap proses pembelajaran diruangan kelas.

2) *Konstruktivisme*

Anak mengkonstuksikan pengetahuan melalui interaksi dengan objek, fenomena, pengalaman dan lingkungan.

3) *Humanisme*

Melihat siswa dari segi keunikan/kekhasannya, potensi dan motivasi yang dimilikinya.

**b. Landasan psikologis**

- 1) Psikologi perkembangan untuk menentukan tingkat keluasan dan kedalamannya isi sesuai dengan tahap perkembangan siswa.
- 2) Psikologi belajar untuk menentukan bagaimana isi/materi pembelajaran disampaikan kepada siswa dan bagaimana pula siswa harus mempelajari isi atau materi tersebut.

**c. Landasan yuridis**

- 1) UU No. 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak.
- 2) UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- 3) INPRES N0. 1 Tahun 2010 tentang Peningkatan Mutu Pendidikan.

**8. Penyusunan RPP****a. Pengertian RPP**

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) digunakan guru dalam proses pembelajaran di dalam kelas, dengan kata lain RPP digunakan guru sebagai skenario pembelajaran di dalam kelas.

Menurut Permendikbud No. 65 Tahun 2013 tentang Standar Proses, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) adalah rencana kegiatan pembelajaran tatap muka untuk satu pertemuan atau lebih. RPP dikembangkan dari silabus untuk mengarahkan kegiatan pembelajaran peserta didik dalam upaya mencapai Kompetensi Dasar.

Selanjutnya menurut Permendikbud No. 81A Tahun 2013 Lampiran IV tentang Implementasi Kurikulum Pedoman Umum Pembelajaran (Kemendikbud 2014, hlm. 37) tahapan pertama dalam pembelajaran menurut Standar Proses adalah perencanaan pembelajaran yang diwujudkan dengan kegiatan penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). RPP adalah rencana pembelajaran yang dikembangkan secara rinci dari suatu materi pokok atau tema tertentu yang mengacu pada silabus.

Sementara itu menurut Panduan Teknis Penyusunan RPP di SD dalam Kemendikbud (2014, hlm. 9) RPP adalah rencana kegiatan pembelajaran tatap muka untuk satu pertemuan atau lebih. RPP dikembangkan secara rinci dari suatu materi pokok atau tema tertentu yang mengacu pada silabus untuk mengarahkan kegiatan pembelajaran siswa dalam upaya mencapai Kompetensi Dasar (KD).

Maka dapat disimpulkan RPP adalah rencana pembelajaran yang digunakan guru saat akan tatap muka dengan siswa dalam untuksatu pertemuan atau lebih yang dikembangkan secara rinci mengacu pada silabus untuk mengarahkan kegiatan belajar mengajar dalam tercapainya Kompetensi Dasar.

#### **b. Prinsip-prinsip RPP**

Menurut Kemendikbud (2014, hlm. 112) Berbagai prinsip dalam penyusunan RPP adalah sebagai berikut:

- 1) RPP disusun guru sebagai terjemahan dari ide kurikulum dan berdasarkan silabus ke dalam bentuk rancangan proses pembelajaran untuk direalisasikan dalam pembelajaran.
- 2) RPP dikembangkan guru dengan menyesuaikan apa yang dinyatakan dalam silabus dengan kondisi di satuan pendidikan baik kemampuan

awal peserta didik, minat, motivasi belajar, bakat, potensi, kemampuan emosi, maupun gaya belajar.

- 3) RPP mendorong partisipasi aktif siswa.
- 4) RPP sesuai dengan tujuan Kurikulum 2013 untuk menghasilkan siswa sebagai manusia yang mandiri dan tak berhenti belajar, proses pembelajaran dalam RPP dirancang dengan berpusat pada peserta didik untuk mengembangkan motivasi, minat, rasa ingin tahu, kreativitas, inisiatif, inspirasi, kemandirian, semangat belajar, keterampilan belajar, dan kebiasaan belajar.
- 5) RPP mengembangkan budaya membaca, menulis, dan berhitung.
- 6) Proses pembelajaran dalam RPP dirancang untuk mengembangkan kegemaran membaca, pemahaman beragam bacaan, dan berekspresi dalam berbagai bentuk tulisan.
- 7) RPP memuat rancangan program pemberian umpan balik positif, penguatan, pengayaan, remedi, dan umpan balik.
- 8) Disusun dengan memperhatikan keterkaitan dan keterpaduan antara KI dan KD, materi pembelajaran, kegiatan pembelajaran, penilaian, dan sumber belajar dalam satu keutuhan pengalaman belajar. RPP disusun dengan mengakomodasi pembelajaran tematik, keterpaduan lintas mata pelajaran untuk sikap dan keterampilan dan keragaman budaya.
- 9) RPP disusun dengan mempertimbangkan penerapan teknologi informasi dan komunikasikan secara terintegrasi, sistematis, dan efektif sesuai dengan situasi dan kondisi.

### **c. Langkah-langkah Penyusunan RPP**

Menurut Kemendikbud (2014, hlm. 113) Adapun langkah-langkah penyusunan

RPP yang perlu diperhatikan oleh guru, yaitu:

- 1) Identitas sekolah yaitu nama satuan pendidikan;
- 2) Identitas mata pelajaran atau tema/subtema;
- 3) Kelas/semester;
- 4) Materi pokok;
- 5) Alokasi waktu
- 6) Kompetensi Inti (KI)
- 7) Kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi
- 8) Tujuan pembelajaran
- 9) Materi pembelajaran

- 10) Metode pembelajaran
- 11) Media, alat, dan sumber pembelajaran
- 12) Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran
- 13) Penilaian

RPP sesuai kejadian PTK terlampir.

## 9. Materi Pembelajaran Sub tema 2 Peristiwa-peristiwa penting

### a. Kompetensi Inti Kelas V

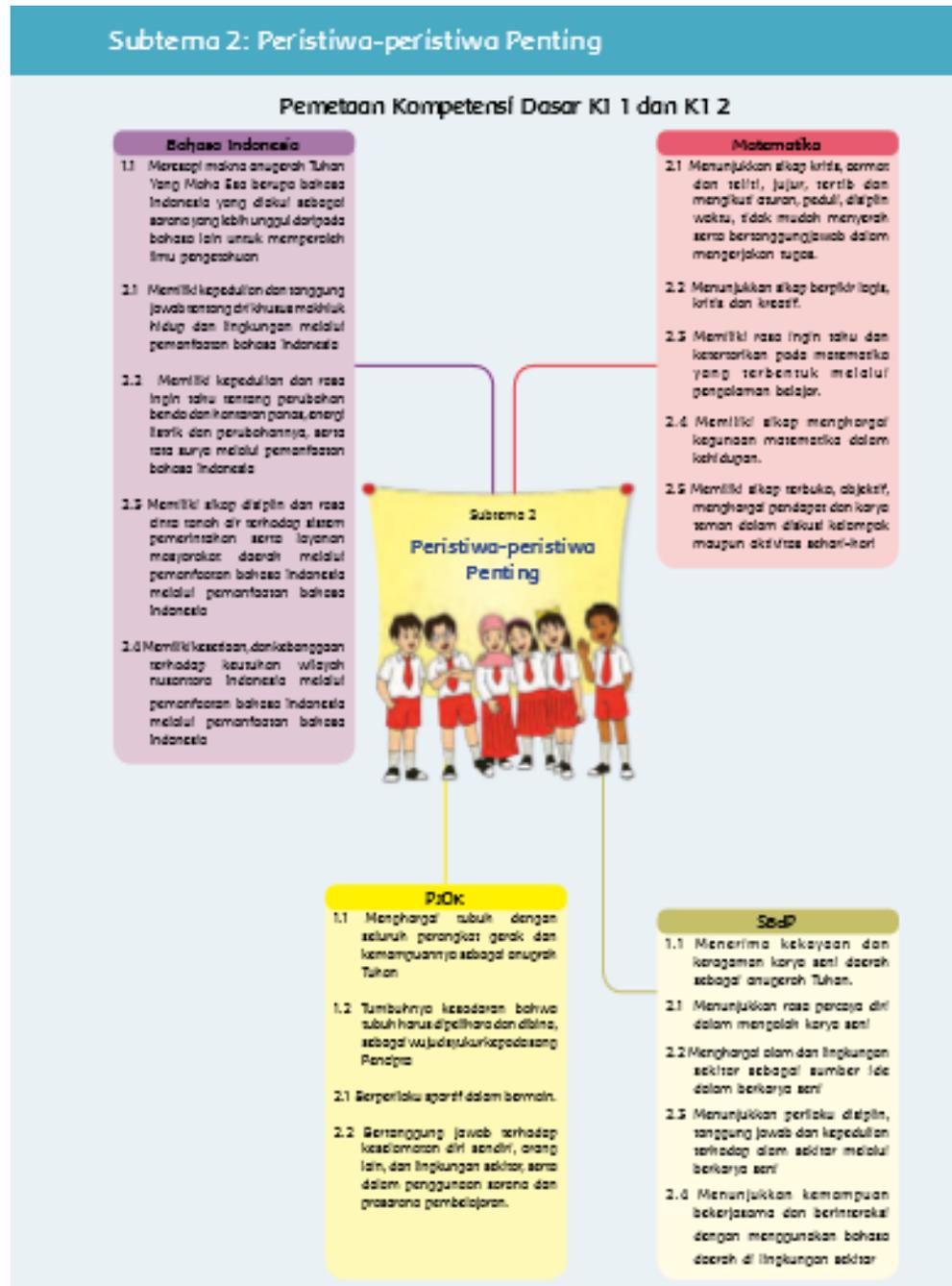
**Tabel 2.1**

**Kompetensi Inti Kelas V**

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan bertanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Sumber : Kemendikbud (2013, hlm. 7)

## b. Pemetaan Kompetensi Dasar KI 1 dan KI 2

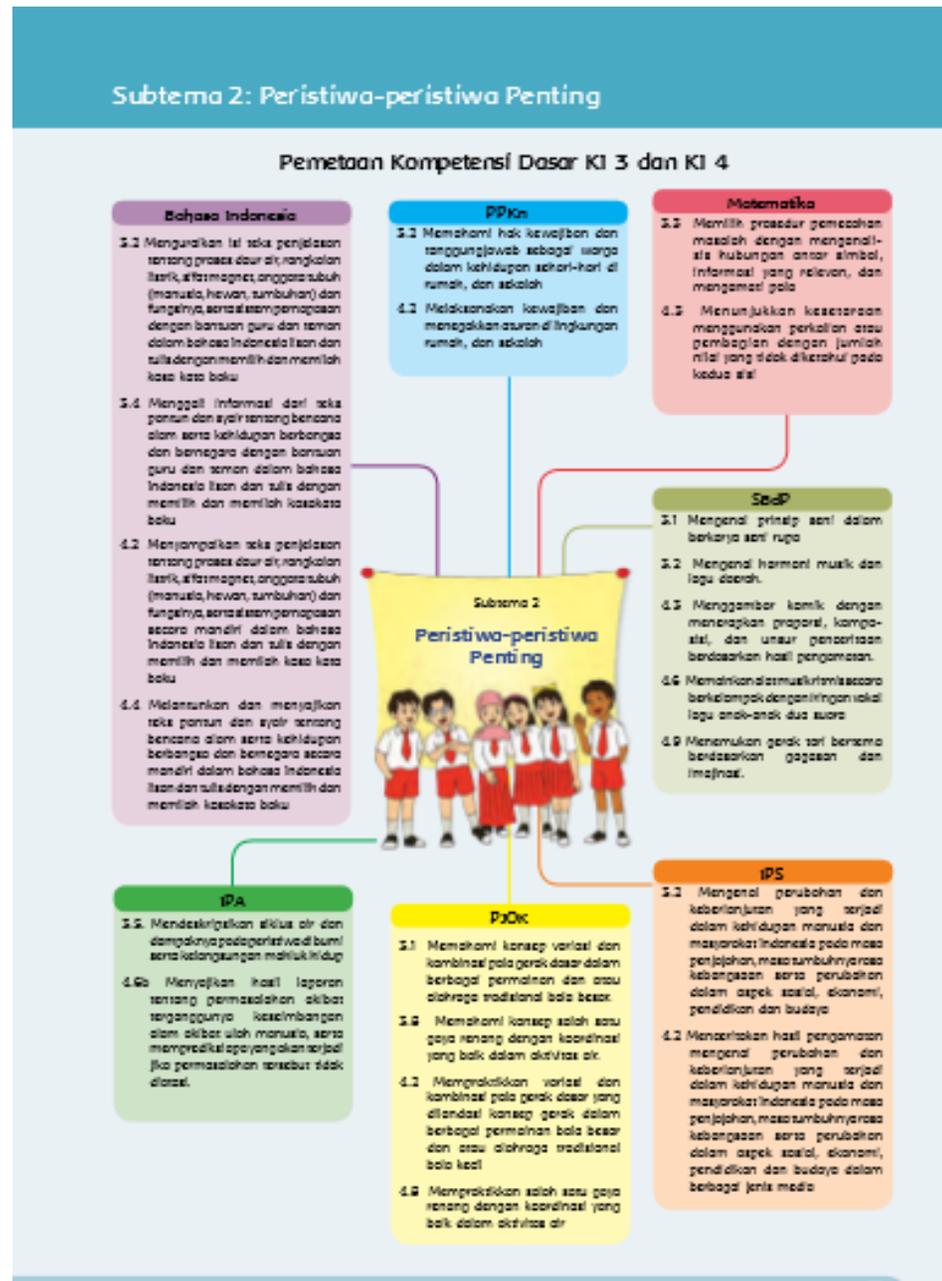


### Bagan 2.1

#### Pemetaan Kompetensi Dasar KI 1 dan KI 2

Sumber : Buku Guru Kelas V Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Tema 2 : Peristiwa dalam kehidupan

#### **c. Pemetaan Kompetensi Dasar KI 3 dan KI 4**



Bagan 2.2

## Pemetaan Kompetensi Dasar KI 3 dan KI 4

Sumber : Buku Guru Kelas V Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Tema 2 : Peristiwa dalam kehidupan

#### d. Ruang Lingkup Pembelajaran

**Tabel 2.2**  
**Ruang lingkup pembelajaran**

<b>Pembelajaran</b>	<b>Kegiatan Pembelajaran</b>	<b>Kompetensi yang dikembangkan</b>
1	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menggali informasi dari teks bacaan dan menjelaskan tahapan proses daur air</li> <li>2. Membuat peta pikiran tentang teks bacaan dan menceritakan kembali tahapan proses daur air</li> <li>3. Membaca teks bacaan dan menganalisis informasi penting tentang proses penahap daur air</li> <li>4. Kerja kelompok, dalam membuat dan mempresentasikan bagan tahapan proses daur air</li> <li>5. Memperhatikan soal ilustrasi matematika dan menyatakan model matematika dan diagram</li> <li>6. Mengerjakan latihan untuk menunjukkan kesetaraan menggunakan perkalian dengan jumlah nilai yang tidak diketahui pada kedua sisi.</li> </ol>	<p><b>Sikap:</b> Rasa ingin tahu, cermat, teliti, kreatif, mandiri</p> <p><b>Pengetahuan:</b> Tahapan proses daur air, model matematika dan diagram, kesetaraan menggunakan perkalian dengan jumlah nilai yang tidak diketahui pada kedua sisi</p> <p><b>Keterampilan:</b> Menggali informasi dari teks bacaan, membuat peta pikiran dari informasi yang didapat dari bacaan, menganalisis informasi penting dari bacaan, membuat dan mempresentasikan bagan tahapan proses</p>

		penahapan daur air, menyatakan model matematika dan diagram, menunjukkan kesetaraan menggunakan perkalian dengan jumlah nilai yang tidak diketahui pada kedua sisi
2	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengamati gambar dan menjelaskan caramelakukan renang gaya dada.</li> <li>2. Mengamati teman dan melakukan secara bergantian gerak kaki dan gerak ayunan/tarikan lengan pada renang gaya dada</li> <li>3. Melakukan latihan, dan mempraktikkan salah satu gaya renang dengan koordinasi yang baik.</li> <li>4. Melakukan percobaan sederhana dan kegiatan menanya tentang proses daur air.</li> <li>5. Mengamati proses percobaan sederhana dan menjelaskan proses daur air dalam bentuk tabel.</li> <li>6. Menggali informasi dari bacaan, dan menjelaskan proses daur air</li> <li>7. Membuat laporan pengamatan dan menjelaskandaur air dengan menggunakan gambar atau diagram.</li> <li>8. Mengamati gambar hasil percobaan daur air dan membuat laporan hasil pengamatan.</li> </ol>	<p><b>Sikap:</b> Rasa ingin tahu, cermat, teliti, mandiri</p> <p><b>Pengetahuan:</b> Gerakan renang gaya dada, percobaan sederhana tentang proses daur air, hal-hal yang memperlambat dan mempercepat proses daur air, komik dan makna gambar pada komik</p> <p><b>Keterampilan:</b> Melakukan gerakan-gerakan renang gaya dada, melakukan percobaan sederhana tentang proses daur air, menjelaskan proses daur air dalam</p>

	<p>9. Berdiskusi dan mengidentifikasi hal-hal yang memperlambat dan mempercepat proses daur air</p> <p>10. Membuat komik, dan menyebutkan prinsip-prinsip senidalam berkarya seni rupa</p> <p>11. Membuat komik tentang air dan menjelaskan makna gambar komik dengan kreatif</p>	<p>bentuk tabel, membuat laporan pengamatan, berdiskusi dan mengidentifikasi hal-hal yang memperlambat dan mempercepat proses daur air, membuat komik dan menjelaskan makna komik</p>
3	<p>1. Menggali informasi dari teks bacaan dan menjawab pertanyaan berdasarkan bacaan.</p> <p>2. Menyimak percakapan dalam bacaan dan menjelaskan pentingnya daur air.</p> <p>3. Bekerjasama dalam kelompok dan mengidentifikasi hal-hal yang bisa dilakukan untuk melestarikan sumber-sumber air sebagai sebuah kewajiban.</p> <p>4. Bekerjasama dalam kelompok dan berperilaku sesuai dengan hak dan kewajibannya di sekolah dengan bertanggung jawab.</p> <p>5. Mencermati penjelasan, dan menggunakan cara induktif dalam mengenal atau memprediksi suatu pola</p> <p>6. Menyelesaikan soal-soal hitungan, dan menggunakan konsep pembagian dengan jumlah nilai yang tidak diketahui pada kedua sisi dengan cermat</p>	<p><b>Sikap:</b> Rasa ingin tahu, cermat, teliti, kreatif, mandiri, jujur</p> <p><b>Pengetahuan:</b> Menjawab pertanyaan berdasarkan informasi dari bacaan, menjelaskan pentingnya daur air, bekerjasama dalam kelompok, menggunakan cara induktif dalam mengenal atau memprediksi suatu pola, menggunakan konsep pembagian dengan jumlah nilai yang tidak diketahui pada</p>

		<p>kedua sisi</p> <p><b>Keterampilan:</b> Pentingnya daur air, hal-hal yang bisa dilakukan untuk melestarikan sumber-sumber air sebagai sebuah kewajiban, hak dan kewajiban dalam kehidupan sehari-hari, cara induktif dalam mengenal atau memprediksi suatu pola, konsep pembagian dengan jumlah nilai yang tidak diketahui pada kedua sisi</p>
4	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mencermati bacaan, dan menunjukkan perubahan kehidupan manusia dan masyarakat Indonesia dan dampak keberlanjutannya dibidang sosial, ekonomi, pendidikan dan budaya pada masa penjajahan</li> <li>2. Berdiskusi bersama kelompoknya dan mencari informasi, dan bercerita secara lisan tentang perubahan kehidupan manusia dan masyarakat Indonesia dan dampak keberlanjutannya dibidang sosial, ekonomi, pendidikan dan budaya pada masa penjajahan</li> </ol>	<p><b>Sikap:</b> Rasa ingin tahu, cermat, teliti, kreatif, mandiri, jujur</p> <p><b>Pengetahuan:</b> Perubahan kehidupan manusia dan masyarakat Indonesia dan dampak keberlanjutannya di bidang sosial, ekonomi, pendidikan dan budaya pada masa</p>

	<p>3. Membaca pantun, dan mendeskripsikan kehidupan berbangsa dan bernegara</p> <p>4. Melengkapi pantun, dan menyunting pantun tentang kehidupan berbangsa dan bernegara.</p> <p>5. Berdiskusi bersama kelompoknya, dan menyebutkan beberapa kewajiban sebagai peserta didik dalam menyelamatkan barang-barang bersejarah</p> <p>6. Bekerjasama dalam kelompok, peserta didik menunjukkan perilaku sesuai dengan kewajiban sehari-hari di sekolah</p> <p>7. Mencermati informasi dari cerita kontekstual, dan menentukan suatu konsep sesuai dengan sifat-sifat yang dimiliki</p> <p>8. Berlatih memecahkan masalah matematika, dengan menggunakan perkalian dan pembagian dengan jumlah nilai yang tidak diketahui pada kedua sisi.</p>	<p>penjajahan, pantun tentang kehidupan berbangsa dan bernegara, kewajiban sebagai peserta didik dalam menyelamatkan barang-barang bersejarah, perilaku sesuai dengan kewajiban sehari-hari di sekolah, perkalian dan pembagian dengan jumlah nilai yang tidak diketahui pada kedua sisi.</p> <p><b>Keterampilan:</b> Mencermati bacaan tentang perubahan kehidupan manusia, membaca pantun dan mencari makna pantun tentang kehidupan berbangsa dan bernegara, menyunting pantun, mengidentifikasi beberapa kewajiban sebagai peserta didik dalam menyelamatkan barang-barang bersejarah, menentukan suatu</p>
--	--	---

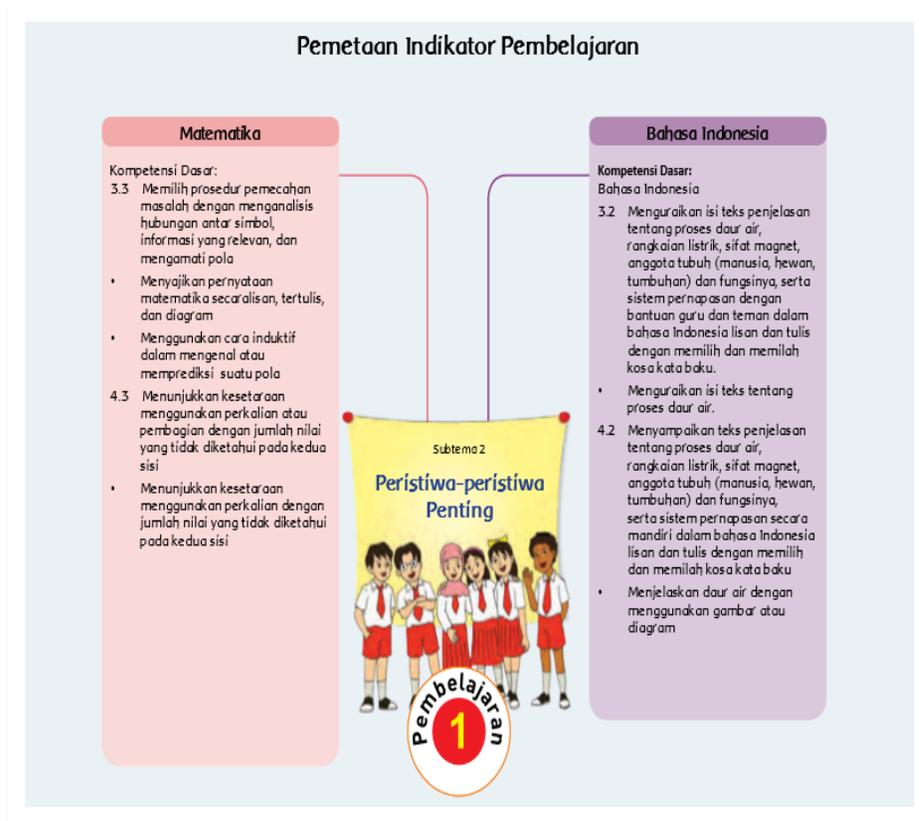
		konsep sesuai dengan sifat-sifat yang dimiliki, menggunakan perkalian dan pembagian dengan jumlah nilai yang tidak diketahui pada kedua sisi.
5	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mencermati teks bacaan, dan menjelaskan konsep variasi dan kombinasi pola gerak dasar dalam permainan bola basket</li> <li>2. Berlatih bermain bola basket, dengan melemparkan dan menangkap bola dengan kontrol yang baik</li> <li>3. Berlatih bermain bola basket, dengan menggiring bola dengan kontrol yang baik</li> <li>4. Mencermati informasi pada bacaan, dan mengidentifikasi dan menjelaskan faktor-faktor yang mempengaruhi siklus air</li> <li>5. Berdiskusi dalam kelompok, dan mengidentifikasi kegiatan manusia yang dapat mempengaruhi daur air</li> <li>6. Berdiskusi dalam kelompok, dan menyajikan laporan hasil diskusi tentang keterkaitan kegiatan manusia dan ketersediaan air</li> <li>7. Mengarang syair lagu, dan harmoni musik</li> <li>8. Menampilkan syair lagu dengan iringan musik ritmis.</li> </ol>	<p><b>Sikap:</b> Rasa ingin tahu, cermat, teliti, kreatif, mandiri, jujur</p> <p><b>Pengetahuan:</b> konsep variasi dan kombinasi pola gerak dasar dalam permainan bola basket, melempar, menangkap dan menggiring bola dengan kontrol yang baik dalam permainan bola basket faktor-faktor yang memengaruhi siklus air, kegiatan manusia yang dapat mempengaruhi daur air, harmoni musik, musik ritmis</p> <p><b>Keterampilan:</b> Menjelaskan konsep variasi dan</p>

		<p>kombinasi pola gerak dasar dalam permainan bola basket, berlatih melempar, menangkap dan menggiring bola dengan kontrol yang baik dalam permainan bola basket, mengidentifikasi faktor-faktor yang memengaruhi siklus air, mengidentifikasi kegiatan manusia yang dapat mempengaruhi daur air, menyajikan laporan hasil diskusi, menampilkan syair lagu dengan iringan musik ritmis</p>
6	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membuat tabel perbandingan, dan menunjukkan perubahan kehidupan manusia dan masyarakat Indonesia</li> <li>2. Mencermati kisah para pahlawan pada jaman penjajahan, dan bercerita secara lisan tentang perubahan kehidupan manusia pada masa penjajahan</li> <li>3. Mencermati bacaan dan menggunakan informasi dari bacaan, untuk menyebutkan kewajiban dalam kehidupan sehari-hari sebagai peserta didik</li> </ol>	<p><b>Sikap:</b> Rasa ingin tahu, cermat, teliti, kreatif, mandiri, jujur</p> <p><b>Pengetahuan:</b> Perubahan kehidupan manusia dan masyarakat Indonesia pada masa penjajahan, kewajiban dalam kehidupan</p>

	<p>disekolah</p> <p>4. Membaca pantun, dan mendeskripsikan kehidupan berbangsa</p> <p>5. Membuat pantun, dan menyunting pantun dan syair tentang kehidupan berbangsa</p> <p>6. Membaca teks informasi, dan mendeskripsikan prinsip-prinsip dalam tari</p> <p>7. Membuat tarian sederhana dengan iringan lagu berisi pantun-pantun, untuk mempertunjukkan hasil eksplorasi gerak tari bertema sesuai dengan gagasan dan imajinasi</p>	<p>sehari-hari sebagai peserta didik di sekolah, pantun tentang kehidupan berbangsa, prinsip-prinsip dalam tari, tarian sederhana dengan iringan lagu</p> <p><b>Keterampilan:</b></p> <p>Membuat tabel perbandingan, bercerita secara lisan tentang perubahan kehidupan manusia pada masa penjajahan, menyebutkan kewajiban dalam kehidupan sehari-hari sebagai peserta didik di sekolah, membaca pantun, menyunting pantun, mendeskripsikan prinsip-prinsip dalam tari, mempertunjukkan hasil eksplorasi gerak tari bertema</p>
--	--	--

Sumber : Buku Guru Kelas V Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Tema 2 : Peristiwa dalam kehidupan

### e. Pemetaan Indikator Pembelajaran 1

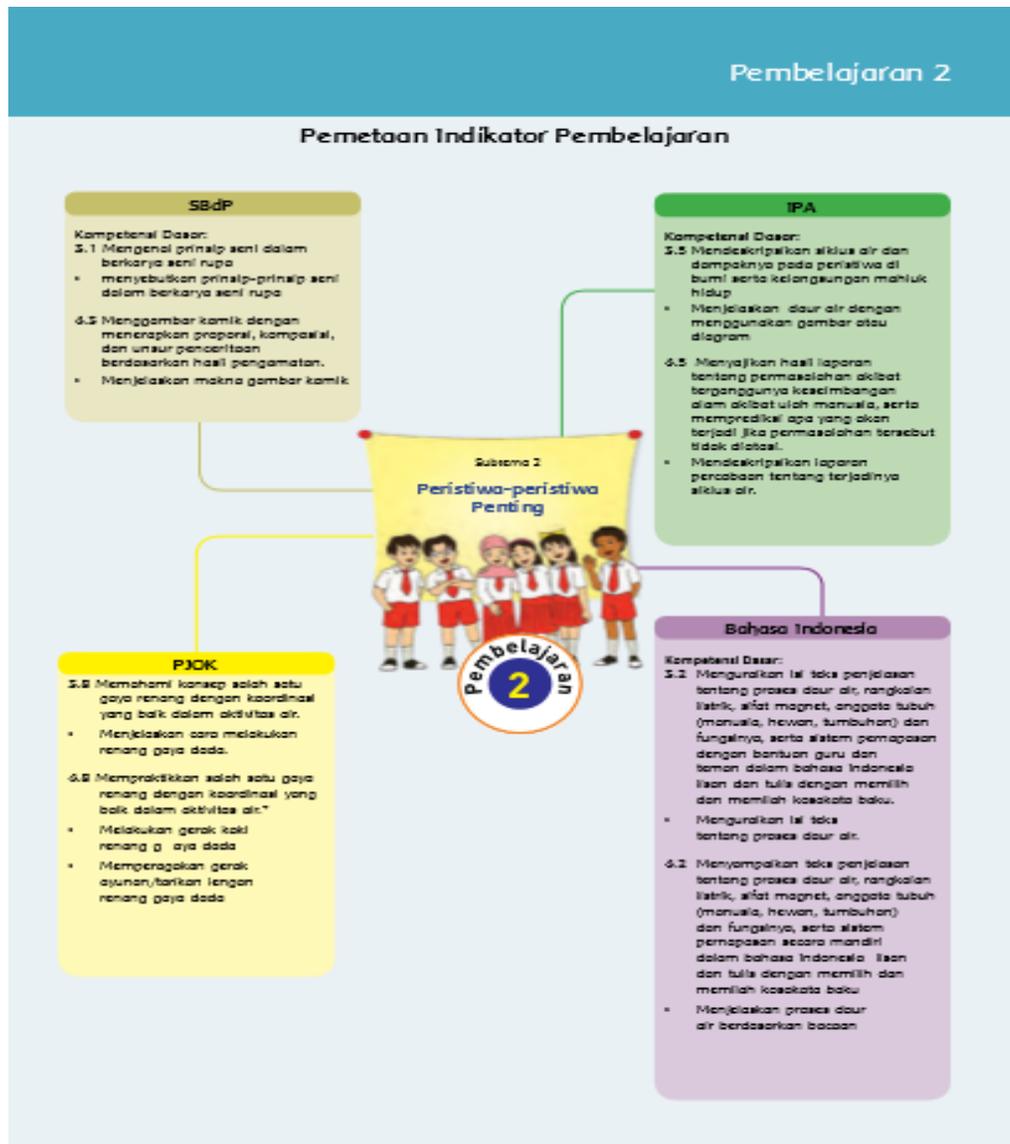


Bagan 2.3

### Pemetaan Indikator Pembelajaran 1

Sumber : Buku Guru Kelas V Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Tema 2 : Peristiwa dalam kehidupan

## f. Pemetaan Indikator Pembelajaran 2

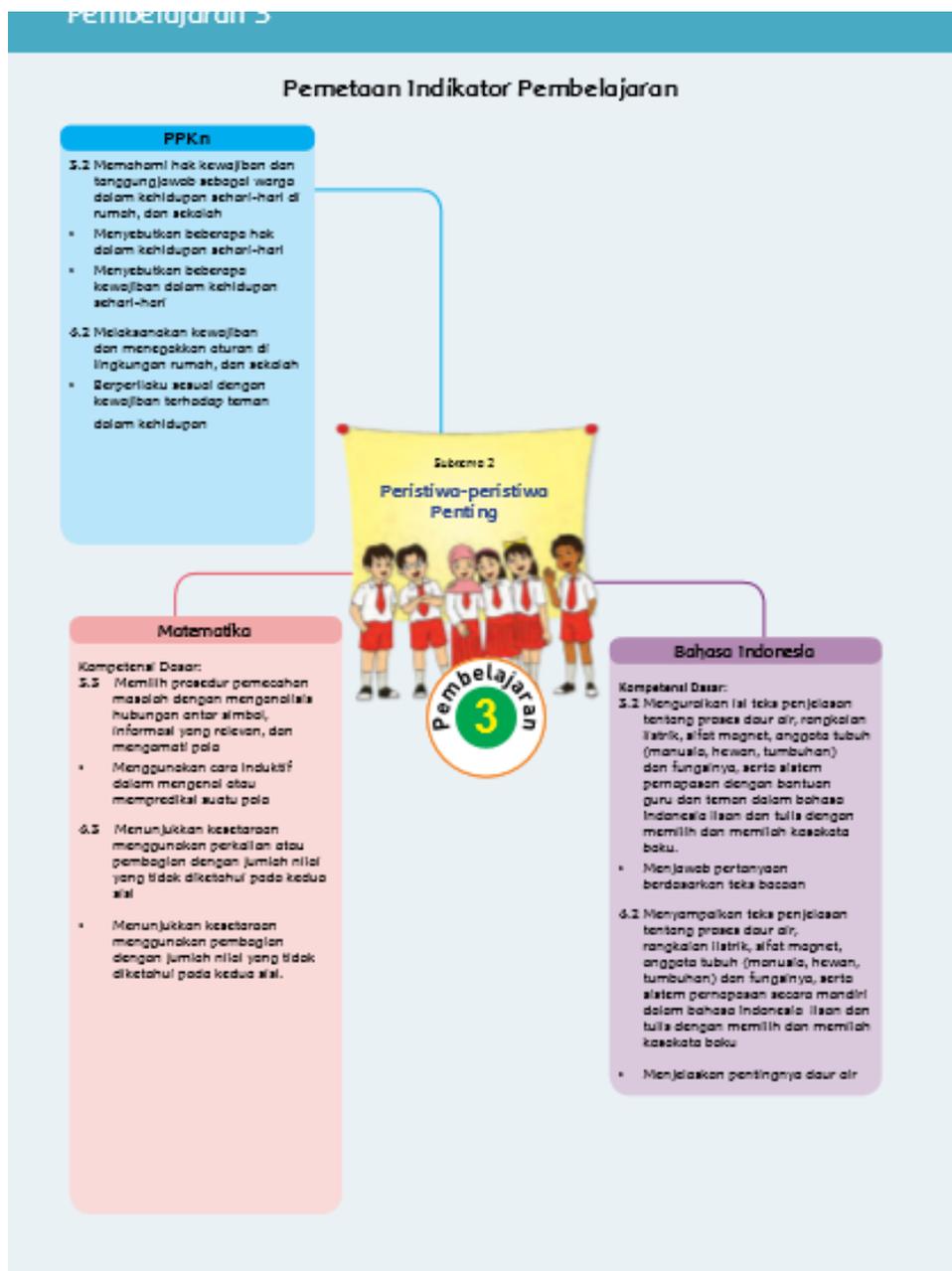


Bagan 2.4

Pemetaan Indikator Pembelajaran 2

Sumber : Buku Guru Kelas V Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Tema 2 : Peristiwa dalam kehidupan

**g. Pemetaan Indikator Pembelajaran 3**

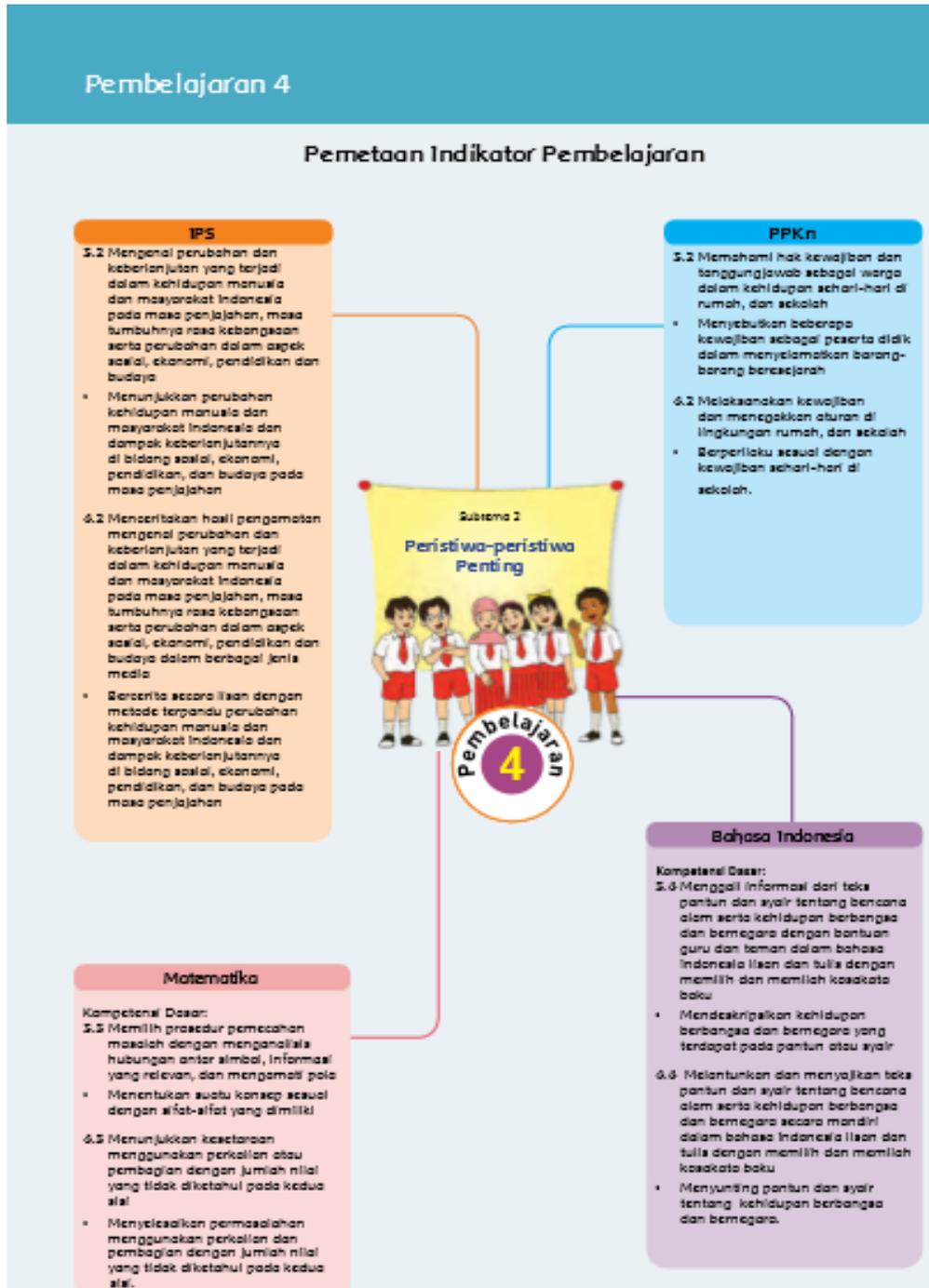


Bagan 2.5

## Pemetaan Indikator Pembelajaran 3

Sumber : Buku Guru Kelas V Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Tema 2 : Peristiwa dalam kehidupan

#### **h. Pemetaan Indikator Pembelajaran 4**

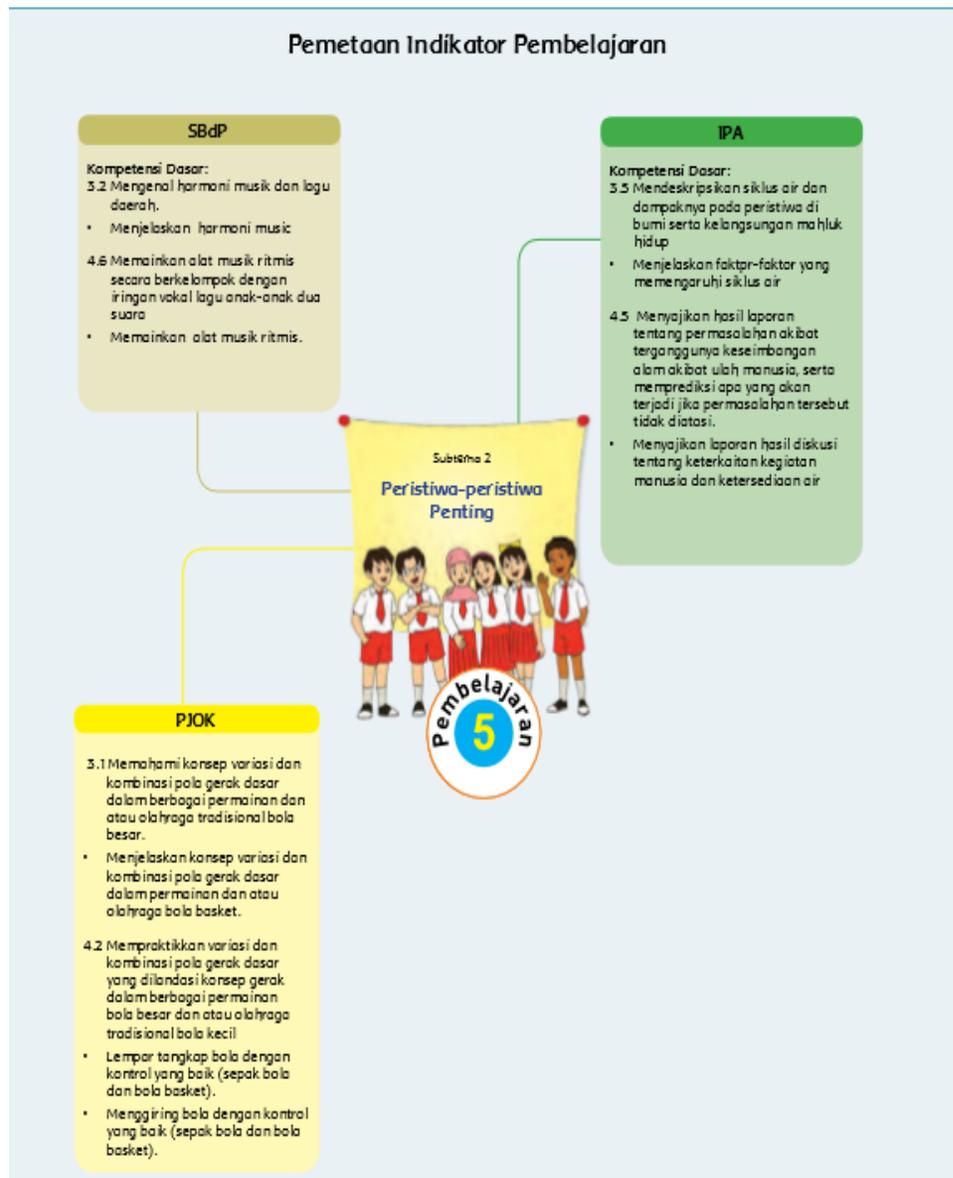


Bagan 2.6

Pemetaan Indikator Pembelajaran 4

Sumber : Buku Guru Kelas V Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Tema 2 : Peristiwa dalam kehidupan

### i. Pemetaan Indikator Pembelajaran 5

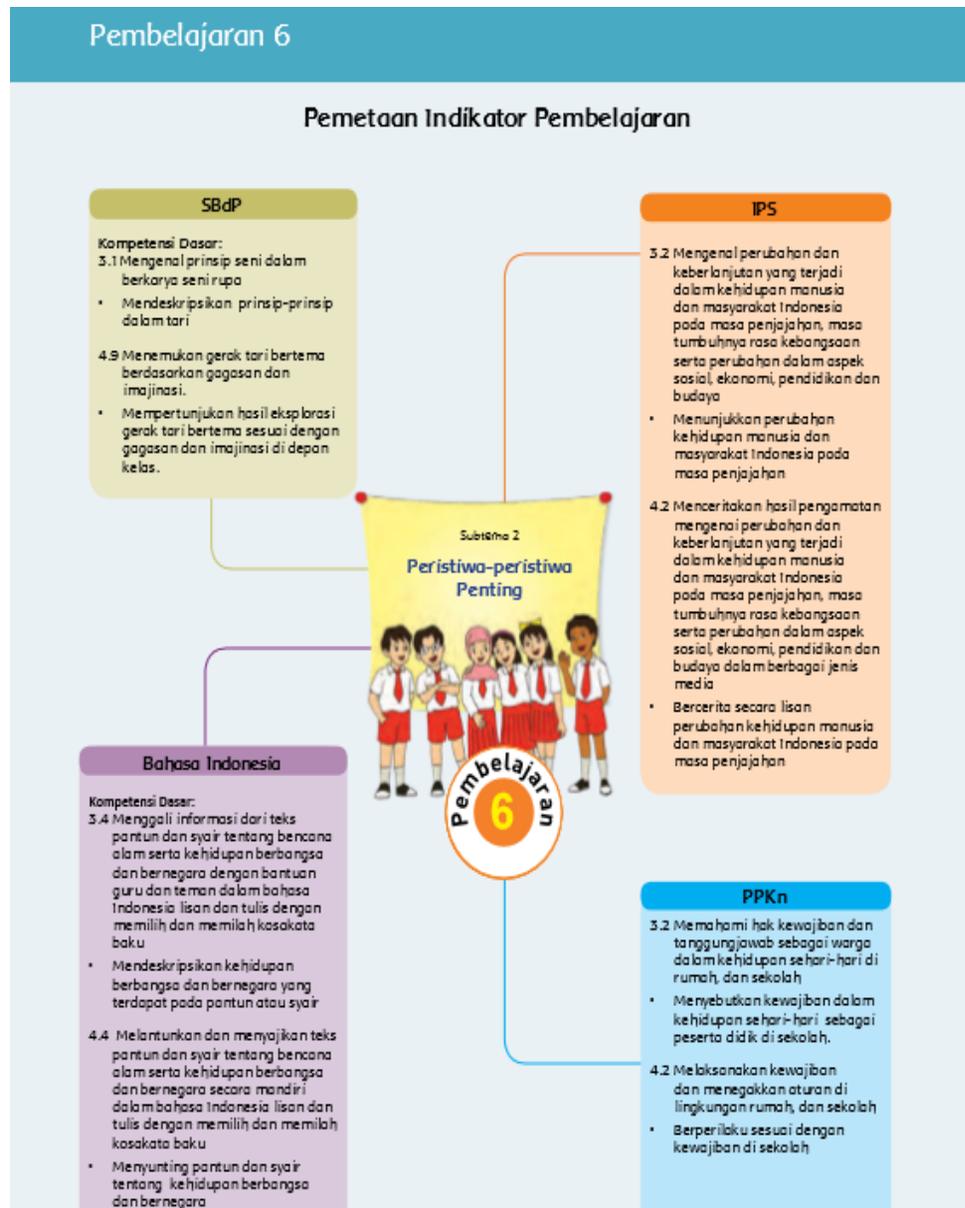


Bagan 2.7

Pemetaan Indikator Pembelajaran 5

Sumber : Buku Guru Kelas V Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Tema 2 : Peristiwa dalam kehidupan

## j. Pemetaan Indikator Pembelajaran 6



Bagan 2.8

### Pemetaan Indikator Pembelajaran 6

Sumber : Buku Guru Kelas V Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Tema 2 : Peristiwa dalam kehidupan

### **C. Karakteristik Siswa**

#### **1. Karakteristik Psikologi Siswa SD**

Karakteristik atau ciri dari psikologi perkembangan siswa Sekolah Dasar atau anak-anak, adapun ciri dari psikologi perkembangan itu adalah sebagai berikut :

a. Senang Bermain.

Karakteristik/psikologi ini menuntut guru SD untuk melaksanakan kegiatan pendidikan yang bermuatan permainan lebih-lebih untuk kelas rendah. Guru SD sekiranya bisa merancang model pembelajaran yang memungkinkan adanya unsur permainan di dalam proses pembelajaran.

b. Senang Bergerak.

Kebanyakan siswa apalagi siswa kelas rendah sangat sulit untuk diatur dan rapi, oleh karena itu guru harus bisa merancang atau menerapkan suatu model pembelajaran yang dimana siswa dalam proses pembelajaran bisa berpindah dan bergerak sehingga kegiatan pembelajaran tetap bisa dilaksanakan dan materi yang diajarkan tersampaikan dengan baik kepada siswa.

c. Anak senang bekerja dalam kelompok

Karakteristik ini membawa implikasi bahwa guru harus merancang kegiatan pembelajaran yang memungkinkan anak untuk bekerja kelompok dengan temannya sehingga itu juga bisa membantu siswa untuk berinteraksi dan belajar berorganisasi.

d. Senang merasakan atau melakukan/memperagakan sesuatu secara langsung.

Bagi anak SD, penjelasan guru tentang materi yang disampaikan akan lebih mudah dipahami dan diterima oleh siswa apabila siswa melakukan sendiri, oleh karena itu siswa selalu dilibatkan langsung dalam proses pembelajaran.

## **2. Aspek-Aspek Perkembangan Anak**

Perkembangan berkenaan dengan keseluruhan kepribadian individu anak, karena kepribadian individu membentuk satu kesatuan yang terintegrasi. Secara umum dapat dibedakan beberapa aspek utama kepribadian individu anak, yaitu aspek intelektual, fisik-motorik, sosio-emosional, bahasa, moral dan keagamaan.

Aspek intelektual perkembangannya diawali dengan perkembangan kemampuan mengamati, melihat hubungan dan memecahkan masalah sederhana. Kemudian berkembang ke arah pemahaman dan pemecahan masalah yang lebih rumit. Aspek ini berkembang pesat pada masa anak mulai masuk sekolah dasar (usia 6-7 tahun). Berkembang konstan selama masa belajar dan mencapai puncaknya pada masa sekolah menengah atas (usia 16-17 tahun).

Perkembangan aspek sosial diawali pada masa kanak-kanak (usia 3-5 tahun). Anak senang bermain bersama teman sebayanya. Hubungan persebayaan ini berjalan terus dan agak pesat terjadi pada masa sekolah (usia 11-12 tahun) dan sangat pesat

pada masa remaja (16-18 tahun). Perkembangan sosial pada masa kanak-kanak berlangsung melalui hubungan antar teman dalam berbagai bentuk permainan.

Pada awal masa sekolah dasar berkembang kemampuan berbahasa sosial yaitu bahasa untuk memahami perintah, ajakan serta hubungan anak dengan teman-temannya atau orang dewasa. Pada akhir masa sekolah dasar berkembang bahasa pengetahuan. Perkembangan ini sangat berhubungan erat dengan perkembangan kemampuan intelektual dan sosial. Bahasa merupakan alat untuk berpikir dan berpikir merupakan suatu proses melihat dan memahami hubungan antar hal. Bahasa juga merupakan suatu alat untuk berkomunikasi dengan orang lain, dan komunikasi berlangsung dalam suatu interaksi sosial.

Dengan demikian perkembangan kemampuan berbahasa juga berhubungan erat dan saling menunjang dengan perkembangan kemampuan sosial. Perkembangan bahasa yang berjalan pesat pada awal masa sekolah dasar mencapai kesempurnaan pada akhir masa remaja.

Perkembangan aspek afektif atau perasaan berjalan konstan, kecuali pada masa remaja awal (13-14 tahun) dan remaja tengah (15-16 tahun). Pada masa remaja awal ditandai oleh rasa optimisme dan keceriaan dalam hidupnya, diselingi rasa bingung menghadapi perubahan-perubahan yang terjadi dalam dirinya. Pada masa remaja tengah, rasa senang datang silih berganti dengan rasa duka, kegembiraan berganti dengan kesedihan, rasa akrab bertukar dengan kerenggangan dan permusuhan. Gejala ini berakhir pada masa remaja akhir yaitu pada usia 18-21 tahun.

Aspek moral dan keagamaan juga sudah berkembang sejak anak masih kecil. Peranan lingkungan terutama lingkungan keluarga sangat dominan bagi perkembangan aspek ini. Pada mulanya anak melakukan perbuatan bermoral atau keagamaan karena meniru, baru kemudian menjadi perbuatan atas prakarsa sendiri. Perbuatan prakarsa sendiripun pada mulanya dilakukan karena adanya kontrol atau pengawasan dari luar, kemudian berkembang karena kontrol dari dalam atau dari dirinya sendiri. Tingkatan tertinggi dalam perkembangan moral adalah melakukan sesuatu perbuatan bermoral karena panggilan hati nurani, tanpa perintah, tanpa harapan akan sesuatu imbalan atau pujian. Secara potensial tingkatan moral ini dapat dicapai oleh individu pada akhir masa remaja, tetapi faktor-faktor dalam diri dan lingkungan individu anak sangat berpengaruh terhadap pencapaiannya.

### **3. Teori Konstruktivisme**

#### **a. Pembelajaran menurut Teori Konstruktivistik**

Belajar menurut konstruktivistik adalah suatu proses mengasimilasikan dan mengkaitkan pengalaman atau pelajaran yang dipelajari dengan pengertian yang sudah dimilikinya, sehingga pengetahuannya dapat dikembangkan (Shymansky, hlm. 1992).

Teori Konstruktivisme didefinisikan sebagai pembelajaran yang bersifat generatif, yaitu tindakan mencipta sesuatu makna dari apa yang dipelajari. Beda dengan aliran behavioristik yang memahami hakikat belajar sebagai kegiatan yang bersifat mekanistik antara stimulus respon, konstruktivisme lebih memahami belajar

sebagai kegiatan manusia membangun atau menciptakan pengetahuan dengan memberi makna pada pengetahuannya sesuai dengan pengalamannya. Konstruktivisme sebenarnya bukan merupakan gagasan yang baru, apa yang dilalui dalam kehidupan kita selama ini merupakan himpunan dan pembinaan pengalaman demi pengalaman. Ini menyebabkan seseorang mempunyai pengetahuan dan menjadi lebih dinamis.

Menurut teori ini, satu prinsip yang mendasar adalah guru tidak hanya memberikan pengetahuan kepada siswa, namun siswa juga harus berperan aktif membangun sendiri pengetahuan di dalam memorinya. Dalam hal ini, guru dapat memberikan kemudahan untuk proses ini, dengan memberi kesempatan kepada siswa untuk menemukan atau menerapkan ide-ide mereka sendiri, dan mengajar siswa menjadi sadar dan secara sadar menggunakan strategi mereka sendiri untuk belajar. Guru dapat memberikan siswa anak tangga yang membawa siswa ke tingkat pemahaman yang lebih tinggi dengan catatan siswa sendiri yang mereka tulis dengan bahasa dan kata-kata mereka sendiri.

Dari uraian tersebut dapat dikatakan, bahwa makna belajar menurut konstruktivisme adalah aktivitas yang aktif, dimana siswa membina sendiri pengetahuannya, mencari arti dari apa yang mereka pelajari dan merupakan proses menyelesaikan konsep dan ide-ide baru dengan kerangka berfikir yang telah ada dan dimilikinya.

## **b. Tujuan dan Karakteristik Teori Konstruktivistik**

### **1) Tujuan teori konstruktivisme adalah:**

- a) Mengembangkan kemampuan siswa untuk mengajukan pertanyaan dan mencari sendiri pertanyaannya.
- b) Membantu siswa untuk mengembangkan pengertian dan pemahaman konsep secara lengkap.
- c) Mengembangkan kemampuan siswa untuk menjadi pemikir yang mandiri. Lebih menekankan pada proses belajar bagaimana belajar itu.

**2) Karakteristik pembelajaran konstruktivisme adalah:**

- a) Memberi peluang kepada pembelajar untuk membina pengetahuan baru melalui keterlibatannya dalam dunia sebenarnya.
- b) Mendorong ide-ide pembelajar sebagai panduan merancang pengetahuan.
- c) Mendukung pembelajaran secara kooperatif.
- d) Mendorong dan menerima usaha dan hasil yang diperoleh pembelajaran.
- e) Mendorong pembelajaran untuk bertanya atau berdialog dengan guru.
- f) Menganggap pembelajaran sebagai suatu proses yang sama penting dengan hasil pembelajaran
- g) Mendorong proses inkuiri pembelajaran melalui kajian dan eksperimen.

Menurut J.J. Piaget (Artikel UNJ, hlm. 2013) mengemukakan tiga dalil pokok Piaget dalam kaitannya dengan tahap perkembangan intelektual atau tahap perkembangan kognitif atau biasa juga disebut tahap perkembangan mental, sebagai berikut:

- a) Perkembangan intelektual terjadi melalui tahap-tahap beruntun yang selalu terjadi dengan urutan yang sama. Maksudnya, setiap manusia

- akan mengalami urutan-urutan tersebut dan dengan urutan yang sama,
- b) Tahap-tahap tersebut didefinisikan sebagai suatu cluster dari operasi mental (pengurutan, pengekalan, pengelompokan, pembuatan hipotesis dan penarikan kesimpulan) yang menunjukkan adanya tingkah laku intelektual,
  - c) Gerak melalui tahap-tahap tersebut dilengkapi oleh keseimbangan (equilibration), proses pengembangan yang menguraikan tentang interaksi antara pengalaman (asimilasi) dan struktur kognitif yang timbul (akomodasi).

### **c. Kelebihan dan Kekurangan Teori Konstruktivistik**

#### **1) Kelebihan teori konstruktivistik**

- a) Pembelajaran konstruktivistik memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengungkapkan gagasan secara eksplisit dengan menggunakan bahasa siswa sendiri.
- b) Pembelajaran konstruktivistik memberi pengalaman yang berhubungan dengan gagasan yang telah dimiliki siswa sehingga siswa terdorong untuk membedakan dan memadukan gagasan tentang fenomena yang menantang siswa.
- c) Pembelajaran konstruktivistik memberi siswa kesempatan untuk berpikir tentang pengalamannya. Ini dapat mendorong siswa berpikir kreatif, imajinatif, mendorong refleksi tentang model dan teori, mengenalkan gagasan-gagasan pada saat yang tepat.
- d) Pembelajaran konstruktivistik memberi kesempatan kepada siswa untuk mencoba gagasan baru agar siswa terdorong untuk memperoleh kepercayaan diri dengan menggunakan berbagai konteks.

- e) Pembelajaran konstruktivistik mendorong siswa untuk memikirkan perubahan gagasan mereka setelah menyadari kemajuan mereka serta memberi kesempatan siswa untuk mengidentifikasi perubahan gagasan mereka.
- f) Pembelajaran konstruktivisme memberikan lingkungan belajar yang kondusif yang mendukung siswa mengungkapkan gagasan, saling menyimak, dan menghindari kesan selalu ada satu jawaban yang benar.

## **2) Kelemahan teori konstruktivistik**

- a) Siswa mengkonstruksi pengetahuannya sendiri, tidak jarang bahwa hasil konstruksi siswa tidak cocok dengan hasil konstruksi para ahli sehingga menyebabkan miskonsepsi.
- b) Konstruktivistik menanamkan agar siswa membangun pengetahuannya sendiri, hal ini pasti membutuhkan waktu yang lama dan setiap siswa memerlukan penanganan yang berbeda-beda.
- c) Situasi dan kondisi tiap sekolah tidak sama, karena tidak semua sekolah memiliki sarana prasarana yang dapat membantu keaktifan dan kreativitas siswa.

## **d. Implikasi Konstruktivisme dalam Pembelajaran**

Implikasi dari teori belajar konstruktivisme dalam pendidikan anak (Poedjiadi, 1999, hlm. 63) adalah sebagai berikut:

- 1) tujuan pendidikan menurut teori belajar konstruktivisme adalah menghasilkan individu atau anak yang memiliki kemampuan berfikir untuk menyelesaikan setiap persoalan yang dihadapi,

- 2) kurikulum dirancang sedemikian rupa sehingga terjadi situasi yang memungkinkan pengetahuan dan keterampilan dapat dikonstruksi oleh peserta didik. Selain itu, latihan memecahkan masalah seringkali dilakukan melalui belajar kelompok dengan menganalisis masalah dalam kehidupan sehari-hari dan
- 3) peserta didik diharapkan selalu aktif dan dapat menemukan cara belajar yang sesuai bagi dirinya. Guru hanyalah berfungsi sebagai mediator, fasilitator, dan teman yang membuat situasi belajar mengajar yang kondusif untuk terjadinya konstruksi pengetahuan pada diri peserta didik sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan aktif dan kondusif serta tujuan pembelajaran juga dapat tercapai sesuai kriteria yang ditetapkan.

Dikatakan juga bahwa pembelajaran yang memenuhi metode konstruktivis hendaknya memenuhi beberapa prinsip, yaitu: 1) menyediakan pengalaman belajar yang menjadikan siswa dapat melakukan konstruksi pengetahuan; 2) pembelajaran dilaksanakan dengan mengkaitkan kepada kehidupan nyata; 3) pembelajaran dilakukan dengan mengkaitkan kepada kenyataan yang sesuai; 4) memotivasi siswa untuk aktif dalam pembelajaran; 5) pembelajaran dilaksanakan dengan menyesuaikan kepada kehidupan social siswa; 6) pembelajaran menggunakan berbagai sarana; 7) melibatkan peringkat emosional siswa dalam mengkonstruksi pengetahuan siswa.

#### **D. Pendidikan Karakter Budaya dan Karakter Bangsa**

##### **1. Pengertian Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa**

Undang-Undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (UU Sisdiknas) merumuskan fungsi dan tujuan pendidikan nasional yang harus digunakan dalam mengembangkan upaya pendidikan di Indonesia. Pasal 3 UU Sisdiknas menyebutkan, “Pendidikan nasional berfungsi

mengembangkan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Tujuan pendidikan nasional itu merupakan rumusan mengenai kualitas manusia Indonesia yang harus dikembangkan oleh setiap satuan pendidikan. Oleh karena itu, rumusan tujuan pendidikan nasional menjadi dasar dalam pengembangan pendidikan budaya dan karakter bangsa.

Untuk mendapatkan wawasan mengenai arti pendidikan budaya dan karakter bangsa perlu dikemukakan pengertian istilah budaya, karakter bangsa, dan pendidikan. Pengertian yang dikemukakan di sini dikemukakan secara teknis dan digunakan dalam mengembangkan pedoman ini. Guru-guru Antropologi, Pendidikan Kewarganegaraan, dan mata pelajaran lain, yang istilah-istilah itu menjadi pokok bahasan dalam mata pelajaran terkait, tetap memiliki kebebasan sepenuhnya membahas dan berargumentasi mengenai istilah-istilah tersebut secara akademik.

Budaya diartikan sebagai keseluruhan sistem berpikir, nilai, moral, norma, dan keyakinan (*belief*) manusia yang dihasilkan masyarakat. Sistem berpikir, nilai, moral, norma, dan keyakinan itu adalah hasil dari interaksi manusia dengan sesamanya dan lingkungan alamnya. Sistem berpikir, nilai, moral, norma dan keyakinan itu digunakan dalam kehidupan manusia dan menghasilkan sistem sosial, sistem

ekonomi, sistem kepercayaan, sistem pengetahuan, teknologi, seni, dan sebagainya. Manusia sebagai makhluk sosial menjadi penghasil sistem berpikir, nilai, moral, norma, dan keyakinan; akan tetapi juga dalam interaksi dengan sesama manusia dan alam kehidupan, manusia diatur oleh sistem berpikir, nilai, moral, norma, dan keyakinan yang telah dihasilkannya.

Ketika kehidupan manusia terus berkembang, maka yang berkembang sesungguhnya adalah sistem sosial, sistem ekonomi, sistem kepercayaan, ilmu, teknologi, serta seni. Pendidikan merupakan upaya terencana dalam mengembangkan potensi siswa, sehingga mereka memiliki sistem berpikir, nilai, moral, dan keyakinan yang diwariskan masyarakatnya dan mengembangkan warisan tersebut kearah yang sesuai untuk kehidupan masa kini dan masa mendatang.

Karakter adalah watak, tabiat, akhlak, atau kepribadian seseorang yang terbentuk dari hasil internalisasi berbagai kebajikan (*virtues*) yang diyakini dan digunakan sebagai landasan untuk cara pandang, berpikir, bersikap, dan bertindak. Kebajikan terdiri atas sejumlah nilai, moral, dan norma, seperti jujur, berani bertindak, dapat dipercaya, dan hormat kepada orang lain. Interaksi seseorang dengan orang lain menumbuhkan karakter masyarakat dan karakter bangsa. Oleh karena itu, pengembangan karakter bangsa hanya dapat dilakukan melalui pengembangan karakter individu seseorang. Akan tetapi, karena manusia hidup dalam lingkungan sosial dan budaya tertentu, maka pengembangan karakter individu seseorang hanya dapat dilakukan dalam lingkungan sosial dan budaya yang bersangkutan. Artinya,

pengembangan budaya dan karakter bangsa hanya dapat dilakukan dalam suatu proses pendidikan yang tidak melepaskan siswa dari lingkungan sosial, budaya masyarakat, dan budaya bangsa. Lingkungan sosial dan budaya bangsa adalah Pancasila; jadi pendidikan budaya dan karakter bangsa haruslah berdasarkan nilai-nilai Pancasila.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan pendidik budaya dan karakter bangsa adalah mengembangkan nilai-nilai Pancasila pada diri siswa melalui pendidikan hati, otak, dan fisik.

## **2. Landasan Pedagogis Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa**

Pendidikan adalah suatu upaya sadar untuk mengembangkan potensi siswa secara optimal. Usaha sadar itu tidak boleh dilepaskan dari lingkungan siswa berada, terutama dari lingkungan budayanya, karena siswa hidup tak terpisahkan dalam lingkungannya dan bertindak sesuai dengan kaidah-kaidah budayanya. Pendidikan yang tidak dilandasi oleh prinsip itu akan menyebabkan siswa tercerabut dari akar budayanya.

Ketika hal ini terjadi, maka mereka tidak akan mengenal budayanya dengan baik sehingga ia menjadi orang “asing” dalam lingkungan budayanya. Selain menjadi orang asing, yang lebih mengkhawatirkan adalah dia menjadi orang yang tidak menyukai budayanya. Budaya, yang menyebabkan siswa tumbuh dan berkembang, dimulai dari budaya di lingkungan terdekat (kampung, RT, RW, desa) berkembang ke

lingkungan yang lebih luas yaitu budaya nasional bangsa dan budaya universal yang dianut oleh umat manusia.

Apabila siswa menjadi asing dari budaya terdekat maka dia tidak mengenal dengan baik budaya bangsa dan dia tidak mengenal dirinya sebagai anggota budaya bangsa. Dalam situasi demikian, dia sangat rentan terhadap pengaruh budaya luar dan bahkan cenderung untuk menerima budaya luar tanpa proses pertimbangan (*valueing*). Kecenderungan itu terjadi karena dia tidak memiliki norma dan nilai budaya nasionalnya yang dapat digunakan sebagai dasar untuk melakukan pertimbangan (*valueing*). Semakin kuat seseorang memiliki dasar pertimbangan, semakin kuat pula kecenderungan untuk tumbuh dan berkembang menjadi warga negara yang baik.

Pada titik kulminasinya, norma dan nilai budaya secara kolektif pada tingkat makro akan menjadi norma dan nilai budaya bangsa. Dengan demikian, siswa akan menjadi warga negara Indonesia yang memiliki wawasan, cara berpikir, cara bertindak, dan cara menyelesaikan masalah sesuai dengan norma dan nilai ciri ke-Indonesiaannya. Hal ini sesuai dengan fungsi utama pendidikan yang diamanatkan dalam UU Sisdiknas, “mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa”. Oleh karena itu, aturan dasar yang mengatur pendidikan nasional (UUD 1945 dan UU Sisdiknas) sudah memberikan landasan yang kokoh untuk mengembangkan keseluruhan potensi diri seseorang sebagai anggota masyarakat dan bangsa.

Proses pengembangan nilai-nilai yang menjadi landasan dari karakter itu menghendaki suatu proses yang berkelanjutan, dilakukan melalui berbagai mata pelajaran yang ada dalam kurikulum (kewarganegaraan, sejarah, geografi, ekonomi, sosiologi, antropologi, bahasa Indonesia, IPS, IPA, matematika, agama, pendidikan jasmani dan olahraga, seni, serta keterampilan). Dalam mengembangkan pendidikan karakter bangsa, kesadaran akan siapa dirinya dan bangsanya adalah bagian yang teramat penting. Kesadaran tersebut hanya dapat terbangun dengan baik melalui sejarah yang memberikan pencerahan dan penjelasan mengenai siapa diri bangsanya di masa lalu yang menghasilkan dirinya dan bangsanya di masa kini.

Pendidikan budaya dan karakter bangsa dilakukan melalui pendidikan nilai-nilai atau kebajikan yang menjadi nilai dasar budaya dan karakter bangsa. Kebajikan yang menjadi atribut suatu karakter pada dasarnya adalah nilai. Oleh karena itu pendidikan budaya dan karakter bangsa pada dasarnya adalah pengembangan nilai-nilai yang berasal dari pandangan hidup atau ideologi bangsa Indonesia, agama, budaya, dan nilai-nilai yang terumuskan dalam tujuan pendidikan nasional.

### **3. Fungsi Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa**

Fungsi pendidikan budaya dan karakter bangsa adalah:

- a. Pengembangan: pengembangan potensi siswa untuk menjadi pribadi berperilaku baik; ini bagi siswa yang telah memiliki sikap dan perilaku yang mencerminkan budaya dan karakter bangsa;

- b. Perbaikan: memperkuat kiprah pendidikan nasional untuk bertanggung jawab dalam pengembangan potensi siswa yang lebih bermartabat; dan
- c. Penyaring: untuk menyaring budaya bangsa sendiri dan budaya bangsa lain yang tidak sesuai dengan nilai-nilai budaya dan karakter bangsa yang bermartabat.

#### **4. Tujuan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa**

Tujuan pendidikan budaya dan karakter bangsa adalah:

- a. Mengembangkan potensi kalbu/nurani/afektif siswa sebagai manusia dan warga negara yang memiliki nilai-nilai budaya dan karakter bangsa;
- b. Mengembangkan kebiasaan dan perilaku siswa yang terpuji dan sejalan dengan nilai-nilai universal dan tradisi budaya bangsa yang religius;
- c. Menanamkan jiwa kepemimpinan dan tanggung jawab siswa sebagai generasi penerus bangsa;
- d. Mengembangkan kemampuan siswa menjadi manusia yang mandiri, kreatif, berwawasan kebangsaan; dan
- e. Mengembangkan lingkungan kehidupan sekolah sebagai lingkungan belajar yang aman, jujur, penuh kreativitas dan persahabatan, serta dengan rasa kebangsaan yang tinggi dan penuh kekuatan (*dignity*).

#### **5. Nilai-nilai dalam Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa**

Nilai-nilai yang dikembangkan dalam pendidikan budaya dan karakter bangsa diidentifikasi dari sumber-sumber berikut ini.

- a. Agama: masyarakat Indonesia adalah masyarakat beragama. Oleh karena itu, kehidupan individu, masyarakat, dan bangsa selalu didasari pada ajaran agama dan kepercayaannya. Secara politis, kehidupan kenegaraan pun didasari pada nilai-nilai yang berasal dari agama. Atas dasar pertimbangan itu, maka nilai-nilai pendidikan budaya dan karakter bangsa harus didasarkan pada nilai-nilai dan kaidah yang berasal dari agama.
- b. Pancasila: negara kesatuan Republik Indonesia ditegakkan atas prinsip-prinsip kehidupan kebangsaan dan kenegaraan yang disebut Pancasila. Pancasila terdapat pada Pembukaan UUD 1945 dan dijabarkan lebih lanjut dalam pasal-pasal yang terdapat dalam UUD 1945. Artinya, nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila menjadi nilai-nilai yang mengatur kehidupan politik, hukum, ekonomi, kemasyarakatan, budaya, dan seni. Pendidikan budaya dan karakter bangsa bertujuan mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang lebih baik, yaitu warga negara yang memiliki kemampuan, kemauan, dan menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupannya sebagai warga negara.
- c. Budaya: sebagai suatu kebenaran bahwa tidak ada manusia yang hidup bermasyarakat yang tidak didasari oleh nilai-nilai budaya yang diakui masyarakat itu. Nilai-nilai budaya itu dijadikan dasar dalam pemberian makna terhadap suatu konsep dan arti dalam komunikasi antar anggota masyarakat itu. Posisi budaya yang demikian penting dalam kehidupan masyarakat

mengharuskan budaya menjadi sumber nilai dalam pendidikan budaya dan karakter bangsa.

- d. Tujuan Pendidikan Nasional: sebagai rumusan kualitas yang harus dimiliki setiap warga negara Indonesia, dikembangkan oleh berbagai satuan pendidikan di berbagai jenjang dan jalur. Tujuan pendidikan nasional memuat berbagai nilai kemanusiaan yang harus dimiliki warga negara Indonesia. Oleh karena itu, tujuan pendidikan nasional adalah sumber yang paling operasional dalam pengembangan pendidikan budaya dan karakter bangsa.

Berdasarkan keempat sumber nilai itu, teridentifikasi sejumlah nilai untuk pendidikan budaya dan karakter bangsa sebagai berikut ini.

**Tabel 2.3**

**Nilai dan Deskripsi Nilai Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa**

<b>NILAI</b>	<b>DESKRIPSI</b>
<b>1. Religi</b>	Sikap dan perilaku yang patuh dalam melaksanakan ajaran agama yang dianutnya, toleran terhadap pelaksanaan ibadah agama lain, dan hidup rukun dengan pemeluk agama lain.
<b>2. Jujur</b>	Perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan, dan pekerjaan. <sup>3</sup>
<b>3. Toleransi</b>	Sikap dan tindakan yang menghargai perbedaan agama, suku, etnis, pendapat, sikap, dan tindakan orang lain yang berbeda dari dirinya.
<b>4. Disiplin</b>	Tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan.
<b>5. Kerja keras</b>	Perilaku yang menunjukkan upaya

	sungguh-sungguh dalam mengatasi berbagai hambatan belajar dan tugas, serta menyelesaikan tugas dengan sebaik-baiknya.
<b>6. Kreatif</b>	Berpikir dan melakukan sesuatu untuk menghasilkan cara atau hasil baru dari sesuatu yang telah dimiliki.
<b>7. Mandiri</b>	Sikap dan perilaku yang tidak mudah tergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas-tugas.
<b>8. Demokratis</b>	Cara berfikir, bersikap, dan bertindak yang menilai sama hak dan kewajiban dirinya dan orang lain.
<b>9. Rasa Ingin Tahu</b>	Sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajarinya, dilihat, dan didengar.
<b>10. Semangat Kebangsaan</b>	Cara berfikir, bertindak, dan berwawasan yang menempatkan kepentingan bangsa dan negara di atas kepentingan diri dan kelompoknya.
<b>11. Cinta Tanah Air</b>	Cara berfikir, bersikap, dan berbuat yang menunjukkan kesetiaan, kepedulian, dan penghargaan yang tinggi terhadap bahasa, lingkungan fisik, sosial, budaya, ekonomi, dan politik bangsa.
<b>12. Menghargai Prestasi</b>	Sikap dan tindakan yang mendorong dirinya untuk menghasilkan sesuatu yang berguna bagi masyarakat, dan mengakui, serta menghormati keberhasilan orang lain.
<b>13. Bersahabat/ Komunikatif</b>	Tindakan yang memperlihatkan rasa senang berbicara, bergaul, dan bekerja sama dengan orang lain.
<b>14. Cinta Damai</b>	Sikap, perkataan, dan tindakan yang menyebabkan orang lain merasa senang dan aman atas kehadiran dirinya.
<b>15. Gemar Membaca</b>	Kebiasaan menyediakan waktu untuk membaca berbagai bacaan yang memberikan kebajikan

	bagi dirinya.
<b>16. Peduli Lingkungan</b>	Sikap dan tindakan yang selalu berupaya mencegah kerusakan pada lingkungan alam di sekitarnya, dan mengembangkan upaya-upaya untuk memperbaiki kerusakan alam yang sudah terjadi.
<b>17. Peduli Sosial</b>	Sikap dan tindakan yang selalu ingin memberi bantuan pada orang lain dan masyarakat yang membutuhkan.
<b>18. Tanggung Jawab</b>	Sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya, yang seharusnya dia lakukan, terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, sosial dan budaya), negara dan Tuhan Yang Maha Esa.

Sumber : Kemendikbud (2010, hlm. 9)

## **E. Rasa Ingin Tahu**

### **1. Pengertian Rasa Ingin Tahu**

Ada berbagai pendapat dari beberapa ahli tentang pengertian rasa ingin tahu, yaitu sebagai berikut :

1. Menurut Samani (2012, hlm. 119) karakter rasa ingin tahu (*curiosity*) yaitu keinginan untuk menyelidiki dan mencari pemahaman terhadap rahasia alam atau peristiwa sosial yang sedang terjadi. Karakter rasa ingin tahu (*curiosity*) membuat siswa untuk sering mencari, menggali, dan menemukan informasi yang mereka inginkan.

2. Menurut Nasoetion dalam Hadi dan Permata (2010, hlm.3) berpendapat rasa ingin tahu adalah suatu dorongan atau hasrat untuk lebih mengerti suatu hal yang sebelumnya kurang atau tidak kita ketahui.
3. Menurut Sahlan dan Teguh dalam Kemdikbud (2010, hlm.10) rasa ingin tahu adalah sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajarinya, dilihat, dan didengar.

Kesimpulan menurut pendapat di atas dapat menyatakan rasa ingin tahu adalah suatu sikap atau tindakan yang dimiliki seseorang untuk mengetahui atau menyelidiki hal-hal yang baru yang dipelajarinya, dilihat, dan didengar. Indikator dari rasa ingin tahu dalam proses pembelajaran di kelas yaitu bertanya dan membaca. Dari bertanya dan membaca tersebut siswa lebih aktif dalam pembelajaran, dan membiasakan siswa untuk membaca agar rasa keingin tahuannya tersalurkan.

## **2. Ciri-ciri Rasa Ingin Tahu**

Rasa ingin tahu merupakan perasaan alami atau naluri alami yang dimiliki oleh setiap manusia maupun hewan dimana mereka memiliki perasaan penasaran di dalam dirinya terhadap berbagai hal yang mendorong untuk melakukan pengamatan dan penyelidikan dengan mengamati lingkungan sekitar untuk mencari jawaban yang ada dalam pikiran mereka dan rasa penasaran tersebut.

Menurut Hadi dan Permata (2010 , hlm. 6-8) ciri dari adanya rasa ingin tahu adalah: aktif, kreatif, perhatian, terbuka, banyak bertanya, tidak cepat membosankan.

Proses pembelajaran merupakan interaksi yang dilakukan oleh guru dan siswa dalam pengajaran untuk mewujudkan tujuan yang telah ditetapkan. Guru sebagai seorang profesional dalam mengembangkan pembelajaran di sekolah hendaknya mengetahui, memahami, dan mencoba untuk menerapkan metode yang dapat mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

Agar tercipta suasana yang mendorong keaktifan siswa, seorang guru hendaknya menyajikan bahan pelajaran dalam bentuk pertanyaan yang harus dijawab oleh siswa, dengan alasan:

- a. Membangkitkan keingin tahuan siswa terhadap inti permasalahan, serta membangkitkan minat bertanya pada siswa.
- b. Mendorong keinginan siswa secara sistematis, kreatif, dan logis.
- c. Melatih mental siswa dengan menjawab pertanyaan dalam proses pembelajaran.
- d. Memberi kesempatan pada siswa untuk menggunakan pengetahuan sebelumnya untuk belajar sesuatu yang baru.

## **F. Hasil Belajar**

### **1. Pengertian Belajar**

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh individu setelah proses pembelajaran berlangsung, yang dapat memberikan pengaruh tingkah laku baik pengetahuan, pemahaman, sikap dan keterampilan siswa sehingga menjadi lebih baik dari yang sebelumnya.

Sebagaimana yang dikemukakan oleh Hamalik (2011, hlm. 37), hasil belajar adalah perubahan tingkah laku subjek yang meliputi kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor dalam situasi tertentu berkat pengalamannya berulang-ulang.

Dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah, pembelajaran merupakan aktivitas yang paling utama. Ini berarti keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung pada bagaimana proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2013, hlm. 7) juga menyebutkan hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya pengajaran dari puncak proses belajar.

Sedangkan menurut Hamalik Oemar (2011, hlm. 25) “Hasil belajar adalah sebagai perubahan tingkah laku pada diri siswa yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, sikap kurang sopan menjadi sopan dan sebagainya”.

Diungkapkan juga oleh Nana Sudjana (2013, hlm. 2) mengemukakan bahwa:

Belajar dan mengajar sebagai suatu proses mengandung tiga unsur yang dapat dibedakan yakni tujuan pengajaran (instruksional), pengalaman (proses) belajar mengajar dan hasil belajar. Tujuan instruksional dapat di ambil tindakan perbaikan pengajaran dan perbaikan siswa yang bersangkutan. Misalnya dengan melakukan perubahan dalam strategi mengajar, memberikan bimbingan dan

bantuan belajar kepada siswa. Dengan perkataan lain, hasil penilaian tidak hanya bermanfaat untuk mengetahui tercapai tidaknya tujuan instruksional dalam hal ini perubahan tingkah laku tetapi juga sebagai umpan balik bagi upaya memperbaiki proses belajar mengajar.

Sedangkan menurut UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas Pasal 1 Ayat 20 bahwa Pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pemrosesan informasi yang berupa kecakapan manusia yang terdiri atas:

- a. Informasi verbal adalah hasil pembelajaran yang berupa informasi yang dinyatakan dalam bentuk verbal (kata-kata atau kalimat) baik secara tertulis ataupun lisan.
- b. Kecakapan intelektual adalah kecakapan individu dalam melakukan interaksi dengan lingkungan dengan menggunakan simbol-simbol.
- c. Strategi kognitif adalah kecakapan individu untuk melakukan pengendalian dalam mengelola keseluruhan aktivitasnya.
- d. Sikap adalah hasil pembelajaran yang berupa kecakapan individu untuk memilih berbagai tindakan yang akan dilakukan.

Menurut Gagne dalam Sudjana Nana (2013, hlm. 22) membagi lima kategori hasil belajar yakni:

- a. Informasi verbal
- b. Keterampilan intelektual
- c. Strategi kognitif
- d. Sikap, dan
- e. Keterampilan motorik.

Kegiatan yang dilakukan oleh individu akan mengakibatkan perubahan-perubahan baik berupa pengetahuan maupun sikap dan keterampilan. Perubahan itu adalah hasil yang telah dicapai dari proses belajar.

Menurut SudjanaNana (2013, hlm. 61) Keberhasilan proses belajar mengajar dapat dilihat dalam motivasi belajar yang ditunjukkan oleh para siswa pada saat melaksanakan kegiatan belajar-mengajar. Hal ini dapat dilihat dalam hal:

- a. Minat dan perhatian siswa terhadap pelajaran
- b. Semangat siswa untuk melakukan tugas-tugas belajarnya
- c. Reaksi yang ditunjukkan siswa terhadap stimulus yang diberikan guru
- d. Rasa senang dan puas dalam mengerjakan tugas yang diberikan.

Maka berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh siswa setelah terjadinya proses pembelajaran yang ditunjukkan dengan nilai tes yang diberikan oleh guru setiap selesai memberikan materi pelajaran pada satu pokok bahasan.

## **2. Ranah Tingkah Laku dalam Hasil Belajar**

Hasil belajar dalam bentuk perubahan tingkah laku tersebut merupakan tingkat kemampuan yang dapat dikuasai siswa, sebagaimana yang diungkapkan oleh Bloom dalam Ginting (2008, hlm. 35) bahwa tingkat kemampuan atau penguasaan yang dapat dikuasai oleh siswa mencakup tiga aspek, yaitu:

- a. Kemampuan kognitif (*Cognitive Domain*), adalah kemampuan yang berkaitan dengan aspek-aspek intelektual atau secara logis yang biasa diukur dengan pikiran atau nalar.
- b. Kemampuan afektif (*The Affective Domain*), adalah kemampuan yang berkaitan dengan aspek-aspek emosional, seperti perasaan, minat, sikap, kepatuhan terhadap moral dan sebagainya.
- c. Kemampuan psikomotor (*The Psychomotor Domain*), adalah kemampuan yang berkaitan dengan aspek-aspek keterampilan yang melibatkan fungsi sistem saraf, otot dan fungsi psikis.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa ranah tingkah laku dalam hasil belajar adalah kemampuan kognitif yang dapat dilihat dari pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan evaluasi siswa yang meningkat. Kemampuan afektif di lihat dari kemampuan menerima, sambutan, penghargaan, dan pengorganisasian siswa juga meningkat. Kemampuan psikomotor di lihat dari kemampuan persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan yang terbiasa, gerakan kompleks, kreativitas siswa dapat meningkat maka hasil belajar siswa dikatakan berhasil.

### **3. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Adapun beberapa faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa yang perlu guru amati.

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa menurut Nana Sudjana (2013, hlm. 14) sebagai berikut:

- a. Faktor internal adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar. Faktor internal meliputi: faktor jasmaniah dan faktor psikologis.
- b. Faktor eksternal adalah faktor yang ada di luar individu. Faktor eksternal meliputi: faktor keluarga, faktor sekolah.
- c. faktor masyarakat adalah faktor yang ada dalam masyarakat, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat.

Dapat disimpulkan faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah faktor intern meliputi faktor jasmaniah dari kesehatan siswa, faktor psikologis, faktor kelelahan secara jasmani dan rohani. Faktor ektern meliputi faktor keluarga yang mendidik, faktor sekolah dalam metode mengajar, faktor masyarakat dari kegiatan siswa dalam masyarakat dan bergaul.

## **G. Model Pembelajaran *Discovery Learning***

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

Arends dalam Hosnan (2014, hlm. 280) “model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas dalam tutorial”. Model pembelajaran mengacu pada tujuan pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas.

Fungsi model pembelajaran disini adalah sebagai pedoman bagi perancang pengajar dan para guru dalam melaksanakan pembelajaran. Seperti yang dikemukakan oleh Joyce dan Weil dalam Hosnan (2014, hlm. 282) bahwa “model pembelajaran suatu perencanaan atau suatu pola yang dipergunakan sebagai dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran seperti buku-buku film, komputer, kulikuler dan lain-lain”. Hal ini menunjukkan bahwa setiap model yang akan digunakan dalam pembelajaran menentukan perangkat yang dipakai dalam pelajaran tersebut.

Model pembelajaran dapat didefinisikan sebagai sebuah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan

melaksanakan aktivitas pembelajaran, dengan demikian aktivitas pembelajaran benar-benar merupakan kegiatan bertujuan yang tertata secara sistematis.

Pemilihan model pembelajaran disesuaikan dengan karakteristik mata pelajaran dan karakteristik setiap kompetensi dasar yang disajikan. Tidak semua model pembelajaran cocok untuk setiap kompetensi dasar. Guru perlu memilih dan menentukan model pembelajaran yang sesuai dengan kemampuan, potensi, minat, bakat, dan kebutuhan siswa yang beragam agar terjadi interaksi optimal antara guru dan dengan siswa, serta antara siswa dengan siswa.

Penemuan (*discovery*) merupakan suatu model pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan pandangan konstruktivisme. Model ini menekankan pentingnya pemahaman struktur atau ide-ide penting terhadap suatu disiplin ilmu, melalui keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Dalam pembelajaran dengan penemuan, siswa didorong untuk belajar sebagian besar melalui keterlibatan aktif mereka sendiri dengan konsep-konsep dan prinsip-prinsip, dan guru mendorong siswa untuk memiliki pengalaman dan melakukan percobaan yang memungkinkan mereka menemukan prinsip-prinsip untuk diri mereka sendiri.

Pengertian *discovery learning* menurut Jerome Bruner adalah metode belajar yang mendorong siswa untuk mengajukan pertanyaan dan menarik kesimpulan dari prinsip-prinsip umum praktis contoh pengalaman. Hal yang menjadi dasar ide J.Bruner adalah pendapat dari Piaget yang menyatakan bahwa anak harus berperan secara aktif di dalam belajar di kelas. Untuk itu, Bruner memakai cara dengan apa

yang disebutnya *discovery learning*, yaitu siswa mengorganisasikan bahan yang dipelajari dengan suatu bentuk akhir.

Pendekatan saintifik dan kontekstual dalam Hosnan (2014, hlm. 280) “strategi *discovery learning* adalah memahami konsep, arti, dan hubungan, melalui proses intuitif untuk akhirnya sampai kepada suatu kesimpulan”. *Discovery* terjadi bila individu terlibat, terutama dalam penggunaan proses mentalnya untuk menemukan beberapa konsep dan prinsip. *Discovery* dilakukan melalui observasi, klasifikasi, pengukuran, prediksi, dan penentuan.

Permendikbud Nomor 81A Tahun 2013 pada lampiran menyatakan bahwa: untuk mencapai kualitas yang telah dirancang dalam dokumen kurikulum, kegiatan pembelajaran perlu menggunakan prinsip yang: a. berpusat pada siswa; b. mengembangkan kreativitas siswa; c. menciptakan kondisi menyenangkan dan menantang; d. bermuatan nilai, etika, estetika, logika, dan kinestetika, dan; e. menyediakan pengalaman belajar yang beragam melalui penerapan berbagai strategi dan metode pembelajaran yang menyenangkan, kontekstual, efektif, dan efisien, dan bermakna.

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

Menurut Bell dalam Hosnan (2014, hlm. 284), beberapa tujuan spesifik dari pembelajaran dengan penemuan, yakni sebagai berikut:

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

- b. Melalui pembelajaran dengan penemuan, siswa belajar menemukan pola dalam situasi konkret maupun abstrak, juga siswa banyak meramalkan (ekstrapolasi) informasi tambahan yang diberikan.
- c. Siswa juga belajar merumuskan strategi tanya jawab yang tidak rancu dan menggunakan tanya jawab untuk memperoleh informasi yang bermanfaat dalam menemukan.
- d. Pembelajaran dengan penemuan membantu siswa membentuk cara kerja bersama efektif, saling membagi informasi, serta mendengar dan menggunakan ide-ide orang lain.
- e. Terdapat beberapa fakta yang menunjukkan bahwa keterampilan-keterampilan, konsep-konsep dan prinsip-prinsip yang dipelajari melalui penemuan lebih bermakna.

Keterampilan yang dipelajari dalam situasi belajar penemuan dalam beberapa kasus, lebih mudah ditransfer untuk aktifitas baru dan aplikasinya dalam situasi belajar yang baru.

### **3. Ciri-ciri Model Pembelajaran *Discovery Learning***

- a. Mengeksplorasi dan memecahkan masalah untuk menciptakan, menggabungkan, dan menggeneralisasikan pengetahuan;
- b. Berpusat pada siswa;
- c. Kegiatan untuk menggabungkan pengetahuan baru dan pengetahuan yang sudah ada.

### **4. Prosedur Dalam Mengaplikasikan Model *Discovery Learning***

Pelaksanaan langkah model *Discovery Learning* terdiri dari 5 tahap proses, yaitu:

*Tahap pertama*, adalah Orientasi masalah. 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,

anjaran 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.

*Tahap kedua*, adalah pengumpulan informasi. Ketika eksplorasi berlangsung guru juga memberi kesempatan kepada para siswa untuk mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya yang relevan untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis dalam Hosnan (2014, hlm. 289). 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.

*Tahap ketiga*, adalah Pengolahan Data. Menurut Hosnan (2014, hlm. 289) 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.

*Tahap keempat*, adalah 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 dalam Hosnan (2014, hlm.289). 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.

*Tahap kelima*, adalah generalisasi yaitu proses menarik sebuah kesimpulan yang dapat dijadikan prinsip umum dan berlaku untuk semua kejadian atau masalah yang sama, dengan memperhatikan hasil verifikasi dalam Hosnan (2014, hlm. 289)

**Tabel 2.4**  
**Langkah-langkah Model *Discovery Learning***

<b>Fase</b>	<b>Indikator</b>	<b>Tingkah Laku Guru</b>
1	Orientasi masalah	Guru memberikan rangsangan belajar dengan cara memberikan pertanyaan atau menunjukan bahan ajar sesuai dengan materi yang akan dipelajari agar menghasilkan kondisi interaksi belajar yang dapat mengembangkan dan membantu siswa dalam mengeksplorasi bahan.
2	Pengumpulan informasi	guru juga memberi kesempatan kepada para siswa untuk mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya yang relevan untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis. (menjawab pertanyaan atau membuktikan benar tidaknya hipotesis).
3	Pengolahan Data	Guru meminta siswa untuk melakukan kegiatan mengolah data dan informasi yang telah diperoleh para siswa baik melalui wawancara, observasi, dan sebagainya, lalu ditafsirkan.
4	Verification (Pembuktian).	siswa melakukan pemeriksaan secara

		cermat untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis yang ditetapkan tadi dengan temuan alternatif, dihubungkan dengan hasil data processing.
5	Generalisasi	Siswa menarik sebuah kesimpulan yang dapat dijadikan prinsip umum dan berlaku untuk semua kejadian atau masalah yang sama, dengan memperhatikan hasil verifikasi.

Sumber : Hosnan (2013, hlm. 289)

## 5. Peranan Guru Dalam Pembelajaran *Discovery Learning*

Menurut Dahar dalam Hosnan (2014, hlm. 286) mengemukakan beberapa peranan guru dalam pembelajaran dengan penemuan, yakni sebagai berikut:

- a. Merencanakan pelajaran sedemikian rupa sehingga pelajaran itu terpusat pada masalah-masalah yang tepat untuk diselidiki siswa;
- b. Menyajikan materi pelajaran yang diperlukan sebagai dasar bagi para siswa untuk memecahkan masalah. Sudah seharusnya materi pelajaran itu dapat mengarahkan pada pemecahan masalah yang aktif dan belajar penemuan, misalnya dengan menggunakan fakta-fakta yang berlawanan;
- c. Guru juga harus memperhatikan cara penyajian yang enaktif, ikonik, dan simbolik;
- d. Apabila siswa memecahkan masalah di laboratorium atau secara teoritis, maka guru hendaknya berperan sebagai seorang pembimbing atau tutor. Guru hendaknya jangan mengungkapkan terlebih dahulu prinsip atau aturan yang akan dipelajari, tetapi ia hendaknya memberikan saran-saran bilamana diperlukan. Sebagai tutor, guru sebaiknya memberikan umpan balik pada waktu yang tepat.
- e. Melalui hasil belajar merupakan suatu masalah dalam belajar penemuan. Secara garis besar, tujuan belajar penemuan ialah mempelajari generalisasi-generalisasi dengan menemukan generalisasi-generalisasi itu.

## 6. Kelebihan Pembelajaran *Discovery Learning*

- a. Membantu siswa untuk memperbaiki dan meningkatkan keterampilan-keterampilan dan proses-proses kognitif. Usaha penemuan merupakan kunci dalam proses ini, seseorang tergantung bagaimana cara belajarnya;
- b. Dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk memecahkan masalah;
- c. Pengetahuan yang diperoleh melalui strategi ini sangat pribadi dan ampuh karena menguatkan pengertian, ingatan, dan transfer;
- d. Strategi ini memungkinkan siswa berkembang dengan cepat dan sesuai dengan kecepatannya sendiri;
- e. Menyebabkan siswa mengarahkan kegiatan belajarnya sendiri dengan melibatkan akalanya dan motivasi sendiri;
- f. Strategi ini dapat membantu siswa memperkuat konsep dirinya, karena memperoleh kepercayaan bekerjasama dengan yang lainnya;
- g. Berpusat pada siswa dan guru berperan sama-sama aktif mengeluarkan gagasan-gagasan. Bahkan, gurupun dapat bertindak sebagai siswa, dan sebagai peneliti di dalam situasi diskusi;
- h. Membantu siswa menghilangkan skeptisme (keraguan-raguan) karena mengarah pada kebenaran yang final dan tertentu atau pasti;
- i. Siswa akan mengerti konsep dasar dan ide-ide lebih baik;
- j. Membantu dan mengembangkan ingatan dan transfer pada situasi proses belajar yang baru;

- k. Mendorong siswa berpikir dan bekerja atas inisiatif sendiri;
- l. Mendorong siswa berpikir intuisi dan merumuskan hipotesis sendiri;
- m. Memberikan keputusan yang bersifat intrinsik;
- n. Situasi proses belajar menjadi lebih terangsang;
- o. Menimbulkan rasa senang pada siswa, karena tumbuhnya rasa menyelidiki dan berhasil;
- p. Proses belajar meliputi sesama aspeknya siswa menuju pada pembentukan manusia seutuhnya;
- q. Mendorong keterlibatan keaktifan siswa;
- r. Menimbulkan rasa puas bagi siswa. Kepuasan batin ini mendorong ingin melakukan penemuan lagi sehingga minat belajarnya meningkat;
- s. Siswa akan dapat mentransfer pengetahuannya ke berbagai konteks;
- t. Dapat meningkatkan motivasi;
- u. Meningkatkan tingkat penghargaan pada siswa;
- v. Memungkinkan siswa belajar dengan memanfaatkan berbagai jenis sumber belajar;
- w. Dapat mengembangkan bakat dan kecakapan individu;
- x. Melatih siswa belajar mandiri;
- y. Siswa aktif dalam kegiatan belajar mengajar, sebab ia berpikir dan menggunakan kemampuan untuk menemukan hasil akhir.

## **7. Kekurangan Pembelajaran *Discovery Learning***

- a. Guru merasa gagal mendeteksi masalah dan adanya kesalah pahaman antar guru dengan siswa;
- b. Menyita waktu banyak. Guru dituntut mengubah kebiasaan mengajar yang umumnya sebagai pemberi informasi menjadi fasilitator, motivasi, dan pembimbing siswa dalam belajar. Untuk seorang guru, ini bukan pekerjaan yang mudah karena itu guru memerlukan waktu yang banyak, dan sering kali guru merasa belum puas kalau tidak banyak memberi motivasi dan membimbing siswa belajar dengan baik;
- c. Tidak semua siswa mampu melakukan penemuan;
- d. Tidak berlaku untuk semua topik
  - 1) Berkenaan dengan waktu, strategi *discovery learning* membutuhkan waktu yang lebih lama dari pada ekspositori;
  - 2) Kemampuan berpikir rasional siswa ada yang masih terbatas;
  - 3) Kesukaran dalam menggunakan faktor subjektivitas, terlalu cepat pada suatu kesimpulan;
  - 4) Faktor kebudayaan atau kebiasaan yang masih menggunakan pola pembelajaran lama;
  - 5) Tidak semua siswa dapat mengikuti pelajaran dengan cara ini. Di lapangan beberapa siswa masih terbiasa dan mudah mengerti dengan model ceramah.

- 6) Tidak semua topik cocok disampaikan dengan model ini. Umumnya, topik-topik yang berhubungan dengan prinsip dapat dikembangkan dengan model penemuan.

## H. Penelitian Terdahulu Yang Relevan

**Tabel 2.5**  
**Hasil penelitian terdahulu**

No	Nama	Judul	Hasil
1.	Nur Arifin, Nip. 105060045 Jurusan PGSD 2014	Penerapan model pembelajaran penemuan ( <i>Discovery Learning</i> ) untuk menumbuhkan sikap rasa ingin tahu siswa pada pembelajaran tematik.	Hasil wawancara dapat disimpulkan bahwa pembelajaran masih berfokus pada guru dan rasa ingin tahu siswa dalam pembelajaran masih kurang. Siswa masih terbiasa belajar dengan kelompoknya. Adapun presentasi siswa setelah pembelajaran dengan menggunakan model <i>Discovery Learning</i> mengalami presentasi belajar antara uji awal prestasi belajar siswa sebelum menggunakan <i>Discovery Learning</i> dan adanya peningkatan sikap siswa pada proses pembelajaran setelah menggunakan model <i>Discovery Learning</i> .
2.	Asri Nuril Hasanah, Nip 105060108 jurusan PGSD 2014	Penerapan pendekatan model <i>Discovery Learning</i> untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada tema selalu berhemat energi sub tema macam-macam sumber energi.	Hasil observasi awal siswa kurang masih kurang untuk mencapai hasil belajar yang ditetapkan. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan model <i>Discovery Learning</i> untuk meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran tematik. Siklus 1 siswa masih belum mencapai KKM, peneliti

			melanjutkan ke siklus 2 dan hasilnya siswa banyak yang mencapai KKM.
--	--	--	--

## I. Kerangka Pemikiran

Kondisi awal peneliti menemukan beberapa masalah dalam proses pembelajaran diantaranya yaitu dalam proses pembelajaran apabila guru sudah memaparkan materi pembelajaran hampir sebagian siswa tidak ada yang bertanya tentang materi yang sudah disampaikan, disini terlihat rasa ingin tahu siswa sangatlah rendah. Mungkin ada beberapa sebab kurangnya rasa ingin tahu siswa, hal tersebut dapat diakibatkan karena siswa malu dalam mengeluarkan pendapatnya, kurangnya pemahaman tentang materi yang disampaikan oleh guru dan mungkin guru kurang memberikan pengalaman langsung terhadap siswa.

Berdasarkan hasil temuan tersebut, kemudian pada siklus I dan siklus II peneliti menggunakan model pembelajaran *discovery learning* ini selalu mengusahakan agar siswa terlibat dalam masalah-masalah yang dibahas sehingga siswa memiliki rasa ingin tahu dalam menentukan suatu konsep atau generalisasi yang dapat diterapkan di lapangan.

Menurut Jerome Bruner dalam Hosnan (2014, hlm. 281) “*discovery learning* adalah model belajar yang mendorong siswa untuk mengajukan pertanyaan yang menarik kesimpulan dari prinsip-prinsip umum praktis contoh pengalaman”. Dan yang menjadi dasar ide J. Bruner ialah pendapat Piaget yang menyatakan bahwa

siswa harus berperan secara aktif di dalam belajar di kelas. Untuk itu Bruner memakai cara dengan apa yang disebutnya *discovery learning*, yaitu dimana siswa mengorganisasikan bahan yang dipelajari dengan suatu bentuk akhir.

**Tabel 2.6**  
**Kerangka Pemikiran**

<b>Identifikasi Masalah</b>	<b>Masalah</b>	<b>Solusi</b>	<b>Hasil</b>
<p>1. Sebagian besar siswa memiliki nilai rendah, hal ini dibuktikan dengan belum tercapainya Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang diharapkan oleh sebagian besar siswa. Nilai hasil belajar siswa mendapatkan persentase sebesar 63%.</p> <p>2. Sikap rasa ingin</p>	<p>1. Sebagian siswa tidak ada yang bertanya tentang materi yang sudah dipelajari</p> <p>2. Siswa tidak mampu menjawab pertanyaan</p> <p>3. Siswa malu dalam mengeluarkan pendapatnya</p> <p>4. Siswa bersifat pasif karena terlihat rasa ingin tahu siswa sangatlah</p>	<p>1. Penggunaan model pembelajaran <i>discovery learning</i> dalam pembelajaran yang berpusat kepada siswa</p> <p>2. Mengidentifikasi terhadap masalah yang dihadapi</p> <p>3. Merumuskan dan memahami suatu permasalahan</p> <p>4. Melakukan perencanaan pemecahan masalah</p> <p>5. Menerapkan</p>	<p>Pembelajaran dengan menggunakan model <i>discovery learning</i> menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan dapat menumbuhkan sikap rasa ingin tahu dan meningkatnya nilai hasil belajar siswa. Hal ini dikarenakan</p>

<p>tahu siswa umumnya rendah yaitu mendapatkan persentase sebesar 43%.</p> <p>3. Pembelajaran tidak interaktif. Hal tersebut siswa tidak didorong untuk secara langsung berinteraksi dengan objek yang dipelajari dan berinteraksi dengan teman sebayanya untuk mendiskusikan hasil penyelidikannya</p> <p>4. Guru masih mendominasi kegiatan pembelajaran sementara siswa pasif. Hal</p>	<p>rendah</p> <p>5. Kurangnya pemahaman siswa tentang materi yang telah dipelajari</p>	<p>rencana pemecahan masalah</p> <p>6. Mengimplementasikan perencanaan yang telah dibuat</p>	<p>adanya pengalaman belajar yang baru dan mendorong siswa ikut lebih aktif dalam pembelajaran.</p>
---	--	--	---

<p>tersebut dikarenakan pendidik kurang memahami metode pembelajaran yang relevan terhadap materi yang diajarkan, sehingga proses pembelajaran hanya berpusat pada guru dan berlangsung satu arah yaitu metode ceramah.</p> <p>5. Rendahnya pemahaman konsep pembelajaran pada siswa. Hal ini dikarenakan model pembelajaran yang digunakan tidak bisa menumbuhkan</p>			
--	--	--	--

<p>rasa ingin tahu siswa pada pembelajaran dan akhirnya kesalahan konsep dalam pembelajaran.</p> <p>6. Penggunaan media pembelajaran relative tidak dilakukan oleh guru dan memberikan kesempatan siswa untuk lebih aktif selama proses pembelajaran.</p>			
---	--	--	--

## **J. Asumsi dan Hipotesis Tindakan**

### **1. Asumsi**

Dari pembahasan diatas diduga bahwa pembelajaran dengan penggunaan model *discovery learning* dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam belajar efektif dan kreatif, dimana siswa dapat membangun sendiri pengetahuannya, menentukan pengetahuannya dan keterampilannya sendiri melalui proses bertanya, kerja

kelompok, belajar dari model yang sebenarnya, bisa merefleksikan apa yang diperolehnya antara harapan dengan kenyataan sehingga peningkatan hasil belajar yang didapat bukan hanya sekedar hasil menghapalmateri belaka, tetapi lebih pada materi kegiatan nyata yang dikerjakan siswa pada saat melakukan proses pembelajaran (diskusi Kelompok, dan diskusi kelas). Penggunaan model *discovery learning* dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam pembelajaran, aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan.

## **2. Hipotesis Tindakan**

Sesuai dengan masalah dan kerangka teoritis yang dirumuskan dalam penelitian ini :

### **a. Umum**

Dengan menggunakan model pembelajaran *discovery learning* dapat menumbuhkan rasa ingin tahu dan nilai hasil belajar siswa dalam pembelajaran tematik tema peristiwa dalam kehidupan subtema peristiwa-peristiwa penting, kelas V SDN Rawasari Kecamatan Cipatat Kabupaten Bandung Barat dengan menggunakan model *discovery learning*.

### **b. Khusus**

Untuk mengetahui perencanaan pelaksanaan pembelajaran (RPP) dari model *discovery learning* agar dapat menumbuhkan rasa ingin tahu dan meningkatkan nilai hasil belajar siswa di kelas dikelas V SDN Rawasari Kecamatan Cipatat Kabupaten Bandung Barat.