

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. Hakikat Belajar dan Pembelajaran

Belajar merupakan sebuah proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan langsung seumur hidup, sejak masih bayi (bahkan dalam kandungan) hingga liang lahat. Salah satu pertanda bahwa seseorang telah belajar sesuatu adalah adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya. Perubahan tingkah laku tersebut menyangkut perubahan yang bersifat pengetahuan (kognitif) dan keterampilan (psikomotor) maupun yang menyangkut nilai dan sikap (afektif) (Siregar dan Nara, 2010, hlm. 3) dalam Dirman dan Cicih Juarsih (2014, hlm. 4).

a. Pengertian Belajar

Belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman. Menurut R. Gagne dalam Susanto (2013, hlm. 1) berpendapat bahwa belajar merupakan sejenis perubahan yang diperlihatkan dalam perubahan tingkah laku, yang keadaannya berbeda dari sebelum individu berada dalam situasi belajar dan sesudah melakukan tindakan yang serupa itu. Perubahan terjadi akibat adanya suatu pengalaman atau latihan.

Menurut Skinner dalam Fathurrahman (2011, hlm. 5), mengartikan belajar sebagai suatu proses adaptasi atau penyesuaian tingkah laku yang berlangsung secara progresif. Menurut Thursan Hakim dalam Fathurrahman (2011, hlm. 6), mengartikan belajar adalah suatu proses perubahan didalam kepribadian manusia, dan perubahan tersebut ditampakkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti peningkatan kecakapan pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, daya pikir dan lain-lain kemampuannya.

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan yang relatif tetap dalam perilaku individu sebagai hasil dalam pengalaman, dan semua aktivitas mental atau psikis

yang dilakukan oleh seseorang sehingga menimbulkan perubahan tingkah laku yang berbeda antara sesudah belajar dan sebelum belajar.

b. Faktor Belajar

1. Motivasi untuk belajar

Motivasi pada belajar pada dasarnya merupakan dorongan yang muncul dari dalam diri sendiri untuk bertingkah laku. Dorongan itu pada umumnya diarahkan untuk mencapai sesuatu atau bertujuan. Motivasi ini pada dasarnya merupakan keinginan yang ingin di penuhi, maka ia timbul jika ada rangsangan, baik karena adanya kebutuhan maupun minat terhadap sesuatu. Motivasi berkaitan erat dengan tujuan yang ingin dicapai oleh siswa, karena motivasi dan tujuan merupakan bagian penting dari proses belajar agar mendapatkan hasil yang diinginkan.

2. Tujuan yang hendak dicapai

Tujuan pembelajaran adalah arah atau sasaran yang hendak dituju oleh proses pembelajaran. Dalam setiap kegiatan sepatutnya mempunyai tujuan. Karena tujuan menuntun kepada apa yang hendak dicapai, atau sebagai gambaran tentang hasil akhir dari sesuatu kegiatan.dengan mempunyai gambaran yang jelas tentang hasil yang hendak di capai itu dapatlah diupayakan sebagai kegiatan ataupun perangkat untuk mencapainya. Sebagaimana motivasi, tujuan sebagai salah satu faktor yang terdapat dalam belajar seharusnya timbul dan ada pada diri siswa. Seorang siswa memasuki suatu jenjang pendidikan tentu mempunyai tujuan, ia ingin pintar, cerdas, menyelesaikan pendidikannya dan mendapatkan cita-cita yang diinginkannya. Bahkan keinginan yang besar untuk mencapai sesuatu yang besar untuk mencapai suatu tujuan, dapat menyebabkan berupaya keras dalam belajar. Usaha ini sangat menunjang efektifitas dan efisiensi belajar. Situasi yang mempengaruhi proses belajar

Faktor situasi atau keadaan yang mempengaruhi proses belajar pada siswa berkaitan dengan diri siswa sendiri, keadaan belajar, proses belajar, Guru yang memberi pelajaran, teman belajar dan bergaul serta program

belajar yang ditempuh merupakan factor yang mempunyai pertalian erat suatu dengan yang lain. Itu semua merupakan komponen keadaan (situasi) belajar yang menjadi salah satu faktor penting dalam belajar. Menurut Apriyani (2015, hlm. 21) mengemukakan keadaan situasi tentang siswa, sebagai berikut:

- 1) Siswa sebagai individu yang unik
Keadaan diri siswa sendiri merupakan suatu kmpnen situasi belajar. Hal ini berarti situasi belajar antara seorang siswa dengan yang lain akan berbeda. Implikasi terhadap proses atau peristiwa belajar itu sendiri.hal itu semua harus didasarkan dan disesuaikan dengan keadaan dirisendiri.
- 2) Keadaan atau situasi belajar
Keadaan siswa ketika sedang belajar sangat berpengaruh terhadap hasil belajar. Keadaan siswa itu berkaitan dengan kondisi fisik maupun mental. Selain keadaan fisik dan mental, keadaan lingkunganpun berpengaruh terhadap hasil belajar.
- 3) Proses belajar
Proses belajar memerlukan metode, teknik dan waktu. Hal ini menunjukkan hal yang berbeda-beda antara seseorang dengan yang lain, juga terhadap materi pembelajaran yang satu dengan yang lain.
- 4) Guru
Guru merupakan salah saru kompones situasi belajar, keadaan guru dapat mempengaruhi hasil belajar. Guru merupakan pendorong dalam bekajar. Oleh karena itu perlu diperhatikan keadaan guru berkaitan dengan kepribadian, kemampuan dan kondisi fisik maupun mental, sehingga belajar akan dapat berlangsung dengan baik dan sampai pada tujuan yang ingin dicapai.
- 5) Teman
Sering kali keberhasilan ataupun kegagalan belajar disebabkan oleh teman bergaul dan teman belajar. Oleh karena itu harus dipertimbangkan dalam memilih teman, agar dalam sampai menjadi penyebab kegagalan dalam belajar.
- 6) Program yang ditempuh
Apa yang dipelajari oleh siswa pada umumnya focus pada program pendidikan yang ditempuh. Oleh karena itu materi pembelajaran yang sedang dipelajari seharusnya disertai dengan rasa ingin tahu, minat dan situasi dengan bakat siswa itu sendiri.

c. Ciri-ciri belajar

Ciri-ciri perubahan dalam pengertian belajar menurut Slameto (dalam Pupuh Faturrahman 2011, hlm. 10) sebagai berikut:

1. Perubahan yang terjadi berlangsung secara sadar, sekurang-kurangnya sadar bahwa pengetahuannya bertambah, sikapnya bertambah dan kecakapannya berkembang.

2. Perubahan dalam belajar bersifat kontinyu dan fungsional. Belajar bukan proses yang statis karena terus berkembang secara gradual dan setiap hasil belajar memiliki makna dan guna yang praktis.
3. Perubahan belajar bersifat positif dan aktif. Belajar senantiasa menuju perubahan yang lebih baik.
4. Perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara, bukan hasil belajar jika perubahan itu hanya sesaat, seperti berkeringat, bersin dan lain-lain.
5. Perubahan dalam belajar bertukuan dan terarah, sebelum belajar seseorang hendaknya sudah menyadari apa yang akan berubah pada dirinya melalui belajar.
6. Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku, bukan bagian-bagian tertentu secara parsial.

d. Pengertian Pembelajaran

Belajar mengajar dan pembelajaran adalah suatu yang berkesinambungan. Belajar dapat terjadi tanpa guru, sedangkan mengajar meliputi segala hal yang guru lakukan di dalam kelas. Menurut Yunus Abidin (2014, hlm. 6) berpendapat bahwa pembelajaran adalah serangkaian aktivitas yang dilakukan siswa guna mencapai hasil belajar tertentu dibawah bimbingan, arahan, dan motivasi guru.

Menurut sudjana dalam Apriyani (2015,hlm. 23) pembelajaran dapat diartikan sebagai setiap upaya yang sistematis dan sengaja untuk menciptakan agar terjadi kegiatan interaksiedukatif antara dua pihak yaitu antara peserta didik (warga belajar) dan pendidik (sumber belajar) yang melakukan kegiatan membelajarkan.

Berdasarkan definisi di atas, pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara guru dan siswa untuk dapat menyampaikan dan mengetahui sesuatu yang didalamnya terdapat suatu proses belajar dengan tujuan yang hendak dicapai, seperti yang dikemukakan dalam undang-undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional menyatakan bahwa“pembelajaran merupakan proses interaksi antara peserta didik dan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”. Dengan kata lain pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penugasan, kemahiran, serta pembentukan sikap dan keyakinan pada peserta didik.

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

e. Jenis-jenis Pembelajaran

Menurut Gagne dalam bukunya Sudjana (2016, hlm. 46) berpendapat bahwa jenis-jenis belajar dilihat dari prosesnya dibagi menjadi 8 jenis, yaitu:

1. Belajar signal. Bentuk belajar ini paling sederhana yaitu memberikan reaksi terhadap rangsangan.
2. Belajar mereaksi perangsang melalui penguatan yaitu memberikan reaksi yang berulang-ulang mana kala terjadi reinforcement atau penguatan.
3. Belajar membentuk rangkaian yaitu yaitu belajar menghubungkan gejala/factor/ yang satu dengan yang lain, sehingga menjadi satu kesatuan (rangkaian) yang berarti.
4. Belajar asosiasi verbal yaitu memberikan reaksi dalam bentuk kata-kata, bahasa, terhadap rangsangan yang diterimanya.
5. Belajar memberikan hal yang majemuk yaitu memberikan reaksi yang berbeda terhadap perangsang yang hamper sama sifatnya.
6. Belajar konsep yaitu menempatkan obyek menjadi satu klasifikasi tertentu.
7. Belajar kaidah atau belajar prinsip yaitu menghubungkan beberapa konsep.
8. Belajar memecahkan masalah yaitu menghubungkan beberapa kaidah atau prinsip, untuk memecahkan persoalan.

2. Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Discovery mempunyai prinsip yang hampir sama dengan inkuiri (inquiry) dan *problem solving*. Tidak ada perbedaan prinsip pada ketiga istilah ini, *discovery learning* lebih menekankan pada ditemukannya konsep atau prinsip yang sebelumnya diketahui, masalah yang dihadapkan pada peserta didik merupakan hasil rekayasa guru. Pada inkuiri masalahnya bukan hasil rekayasa sehingga peserta didik harus menggerahkan seluruh pikiran dan keterampilannya untuk mendapatkan temuan-temuan didalam masalah itu melalui penelitian. Sedangkan, *problem solving* lebih memberi tekanan pada kemampuan menyelesaikan masalah. Pada *Discovery Learning* materi tidak di sampaikan dalam bentuk final, tetapi 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.

Penggunaan *discovery learning* ditujukan untuk mengubah kondisi belajar yang pasif menjadi aktif dan kreatif, serta mengubah pembelajaran yang teacher oriented ke student oriented. Discovery learning mengubah modus expositiry peserta didik yang hanya menerima informasi dari guru ke modus discovery dimana peserta didik menemukan informasi sendiri.

Menurut Erwin Widiasworo (2017, hlm. 161) dalam bukunya berpendapat bahwa *Discovery Learning* adalah pembelajaran yang terjadi bila pelajar tidak disajikan dengan pelajaran dengan bentuk finalnya, tetapi diharapkan peserta didik peserta didik mengorganisasi sendiri. Dengan kata lain *Discovery Learning* merupakan model pembelajaran yang menekankan peserta didik untuk menemukan sendiri konsep pengetahuannya.

Berdasarkan beberapa pendapat yang telah dikemukakan oleh para ahli, peneliti menyimpulkan bahwa model pembelajaran *Discovery Learning* adalah suatu pola pembelajaran yang tergambar dari awal hingga akhir kegiatan pembelajaran yang tersusun secara sistematis dan digunakan sebagai pedoman untuk merencanakan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

a. Karakteristik Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Pembelajaran yang efektif dan menyenangkan menurut partisipasi aktif peserta didik, baik dalam perencanaan, pelaksanaan, maupun penelitian. Untuk kepentingan tersebut, diperlukan lingkungan yang kondusif untuk memfasilitasi rasa ingin tahu peserta didik. Lingkungan ini dinamakan *Discovery Learning environment*, yaitu lingkungan ketika peserta didik dapat melakukan eksplorasi, penemuan-penemuan baru yang belum dikenal dan pemahaman yang mirip dengan yang sudah diketahui. Lingkungan kondusif seperti ini perlu diciptakan dalam pembelajaran agar pembelajaran dapat berlangsung dengan baik dan peserta didik lebih aktif dan kreatif. Dalam *discovery learning* bahan ajar tidak disajikan dalam bentuk akhir sehingga peserta didik perlu di rangsang untuk melakukan

berbagai kegiatan: menanya, mencoba, menghimpun informasi, membandingkan, mengkategorikan, menganalisis, mengintegrasikan, menganalisis, mengorganisasi bahan baru membuat simpulan-simpulan, dan mengkomunikasikannya, baik secara lisan maupun tulisan.

b. Prosedur Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Untuk menerapkan pembelajaran *discovery learning*, langkah-langkah yang harus ditempuh adalah sebagai berikut:

1. Persiapan

Sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran, sudah seharusnya guru mempersiapkan segala sesuatunya. Dalam tahap persiapan ini yang perlu dilakukan antara lain sebagai berikut:

a) Menentukan tujuan

Tujuan merupakan tujuan yang luas mengenai hasil-hasil pendidikan. Didalamnya terkandung tujuan yang menjadi target pembelajaran dan menjadikan pilar untuk menyediakan pengalaman-pengalaman belajar. Untuk merumuskan tujuan pembelajaran, guru harus mengambil suatu rumusan tujuan dan menentukan tingkah laku peserta didik yang spesifik tersebut harus bias diamati oleh guru.

b) Melakukan identifikasi karakteristik peserta didik.

Guru harus mengetahui karakteristik baik dari segi kemampuan, minat, maupun gaya belajar siswa.

c) Memilih materi pelajaran

Salah satu faktor penting yang sangat berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran secara keseluruhan adalah kemampuan dan keberhasilan guru merancang materi pembelajaran.

2. Pelaksanaan

a) *Stimulation* (stimulasi/pemberian rangsang)

Pada tahap ini siswa dihadapkan pada sesuatu yang menimbulkan kebingungan, kemudian dilanjutkan untuk tidak memberi generalisasi, agar timbul keinginan untuk menyelidiki sendiri. Guru dapat memulai dengan mengajukan pertanyaan, anjuran

membaca buku, dan belajar lainnya yang mengarah pada persiapan pemecahan masalah.

b) *Problem Statemen* (pernyataan/identifikasi masalah)

Guru memberikan kesempatan kepada siswa unruk mengidentifikasi masalah-masalah yang relevan dengan bahan pelajaran kemudian salah satunya dipilih dan dirumuskan dalam bentuk hipotesis.

c) *Data collection* (pengumpulan data)

Tahap ini siswa diberi kesempatan untuk mengumpulkan berbagai informasi yang relevan, membaca literatur, mengamati objek, wawancara, melakukan uji coba sendiri, untuk menjawab pertanyaan atau membuktikan benar tidaknya hipotesis.

d) *Data Processing* (pengolahan data)

Pengolahan data merupakan pengolahan data dan informasi yang telah diperoleh siswa melalui wawancara, observasi dan sebagainya. Tahap ini berpungsi sebagai pembentukan konsep dan generalisasi sehingga siswa akan mendapatkan pengetahuan baru dari alternatif jawaban 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 dan dihubungkan dengan hasil pengolahan data.

f) *Generalization* (menarik kesimpulan)

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.

c. Kelebihan Model pembelajaran *Discovery Learning*

Pembelajaran penemuan membangkitkan keingin tahuan peserta didik, memotivasi peserta didik untuk harus bekerja sehingga menemukan

jawaban. Peserta didik melalui pembelajaran penemuan mempunyai kesempatan untuk berlatih menyelesaikan soal, mempertajam berfikir kritis secara mandiri, karena mereka harus menganalisis dan memanipulasi informasi. Secara lebih rinci, penggunaan *discovery learning* memiliki beberapa keuntungan sebagai berikut:

1. Memandirikan peserta didik dalam belajar dan memecahkan masalah.
2. Mendorong peserta didik berfikir dan bekerja atas inisiatif diri sendiri.
3. Mendorong peserta didik berfikir intuisi dan merumuskan hipotesis.
4. Membuat keputusan yang bersifat intrinsik sehingga pembelajaran menjadi lebih menggairahkan.
5. Proses belajar meliputi semua aspek peserta didik menuju pada pembentukan manusia seutuhnya.
6. Mendayagunakan berbagai jenis sumber belajar sehingga dapat mengembangkan budi pekerti dan kecakapan peserta didik.
7. Membantu peserta didik memperkuat konsep dirinya karena memperoleh kepercayaan bekerja sama dengan temannya.
8. Peserta didik dan guru berperan sama-sama aktif mengembangkan gagasan, bahkan bertindak sebagai peneliti dalam situasi diskusi.
9. Membantu peserta didik menghilangkan keragu-raguan karena mengarah pada kebenaran yang final dan tertentu atau pasti.
10. Membantu dan mengembangkan ingatan serta transfer kepada situasi proses belajar yang baru.

e. Kelemahan Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Ada beberapa kelemahan metode *discovery learning* yaitu sebagai berikut:

1. Metode ini berdasarkan asumsi bahwa ada kesiapan pikiran untuk belajar. Bagi siswa yang kurang pandai, akan mengalami kesulitan abstrak atau berfikir atau mengungkapkan hubungan antara konsep-konsep, yang tertulis atau lisan, sehingga pada gilirannya akan menimbulkan frustrasi.

2. Metode ini tidak efisien untuk mengajar jumlah siswa yang banyak, karena membutuhkan waktu yang lama untuk membantu mereka menemukan teori atau pemecahan masalah lainnya.
3. Harapan-harapan yang terkandung dalam metode ini dapat buyar berhadapan dengan siswa dan guru yang telah terbiasa dengan cara-cara belajar yang lama.
4. Pengajaran *discovery learning* lebih cocok untuk mengembangkan pemahaman, sedangkan mengembangkan aspek konsep, keterampilan dan emosi secara keseluruhan kurang mendapat perhatian.
5. Pada beberapa disiplin ilmu, misalnya IPA kurang fasilitas untuk mengukur gagasan yang dikemukakan oleh para siswa Tidak menyediakan kesempatan-kesempatan untuk berpikir yang akan ditemukan oleh siswa karena telah dipilih terlebih dahulu oleh guru.

3. Rasa Ingin Tahu

a. pengertian Rasa Ingin Tahu

Manusia dikaruniai fitrah (naluri atau sifat dasar) mengetahui nama-nama segala sesuatu yang ada dialam semesta ini. “*alama*” diajarkan kepada adam semua nama-nama dialam semesta ini menunjukan proses dalam hidup manusia yang diawali dengan rasa ingin tahu (*curiosity*) yang kuat dimiliki manusia sejak lahirnya. Pendekatan psikologis memperlihatkan ada tiga aspek potensi dasar yang dimiliki manusia, yaitu: aspek kognisi (pengetahuan), afeksi (penentuan keputusan), motorik (pelaksanaan atau eksekusi). Menurut Hadi dalam Nurlatifah (2015, hlm. 45) berpendapat: “Rasa ingin tahu adalah suatu dorongan atau hasrat untuk lebih mengerti suatu hal yang sebelumnya kurang atau tidak kita ketahui. Rasa ingin tahu biasanya berkembang apabila melihat keadaan diri sendiri atau sekeliling yang menarik”.

Dari pengertian ini, berarti untuk memiliki rasa ingin tahu yang besar, syaratnya seseorang harus tertarik pada suatu hal yang belum diketahui. Keterkaitan itu ditandai dengan adanya proses yang berfikir aktif, yakni digunakannya semua pancaindra yang kita miliki secara

maksimal.pengaktifan bisa diawali dengan pengamatan atau mendengar informasi dari orang lain.

Rasa ingin tahu manusia mendasari segala dari aspek kognisi manusia yang senantiasa menanyakan segala sesuatu yang ada disekitar dirinya. Bahkan keberadaan diri manusia sendiri senantiasa menjadi permasalahan yang muncul dari rasa ingin tahu manusia. Rasa ingin tahu yang dimiliki manusia merupakan tanda utama dari adanya masalah , masalah yang senantiasa ada dalam kehidupan manusia. Tidak adanya rasa ingin tahu berarti tidak ada masalah, tidak ada masalah berarti manusia telah tiada dalam kehidupan ini atau bisa dikatakan mati. Permasalahan yang muncul dari rasa ingin tahu manusia memerlukan jawaban. Sesungguhnya hakekat sejarah manusia adalah rangkaian Tanya jawab yang dilakukan manusia. Rasa ingin tahu diawali teririsnya sebagai pengetahuan dalam otak manusia.

b. Faktor Penyebab Kurangnya Rasa Ingin Tahu

Rasa ingin tahu yang dimiliki siswa dikatakan kurang, jika ada pada titik rendah. Rasa ingin tahu dipengaruhi oleh dua factor, yaitu intern dan eksternal. Factor intern ini berasal dari siswa itu sendiri. Sedangkan dari luar dipengaruhi oleh lingkungan. Kedua factor ini menjadi factor yang saling mempengaruhi, lingkungan yang keadaannya ada pada titik jenuh dan membosankan akan mendukung malasnya anak untuk belajar lebih dan mencari informasi lebih, dalam situasi belajar pembelajaran yang tersaji dengan cara membosankan akan mematikan keingin tahuan atau penasaran siswa.

Pembelajaran inovatif, kreatif dibutuhkan untuk hal-hal seperti ini, maka dari itu sebagai pendidik jika ingin membuat siswanya mencari lebih informasi yang telah kita sajikan lakukan pembelajaran yang membangkitkan gairah/ rasa penasaran pada siswa.

c. Upaya Meningkatkan Rasa Ingin Tahu

Pendidikan rasa ingin tahu merupakan salah satu alternative dalam meningkatkan rasa ingin tahu siswa. Selain penggunaan model pembelajaran yang tepat serta pembelajaran yang menarik. Menurut

Nurlatifah (2015, hlm. 51) berpendapat bahwa untuk mengembangkan rasa ingin tahu pada anak, kebebasan anak itu sendiri harus ada untuk melakukan dan melayani rasa ingin tahunya. Kita tidak bisa begitu saja menghardik mereka kita tidak tau malas saat bertanya. Yang lebih baik adalah kita berikan kepada mereka cara-cara untuk mencari jawaban. Misalnya, apabila pertanyaan untuk bahasa inggris, berilah kepada anak itu kamus, apabila pertanyaan tentang pengetahuan berilah mereka Ensiklopedia, dan begitupun seterusnya.

d. Indikator Rasa Ingin Tahu

Menurut Kemendiknas dalam Guza (2009, hlm 34) indikator rasa ingin tahu sebagai berikut:

1. Tertarik pada materi yang akan diajarkan dan penasaran pada materi yang akan diajarkan.
2. Membuat pertanyaan-pertanyaan mengenai materi pembelajaran.
3. Melakukan penyelidikan untuk mencari jawaban atas pertanyaan-pertanyaan mengenai materi pembelajaran.

4. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar menurut Sudjana (2016. hlm 22) adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Dari pengertian tadi dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu kemampuan atau keterampilan yang dimiliki oleh siswa setelah siswa tersebut mengalami aktivitas belajar.

Gagne mengungkapkan ada lima kategori hasil belajar, yakni : informasi verbal, kecakapan intelektual, strategi kognitif, sikap dan keterampilan motoris. Sementara Bloom mengungkapkan tiga tujuan pengajaran yang merupakan kemampuan seseorang yang harus dicapai dan merupakan hasil belajar yaitu : kognitif, afektif dan psikomotorik (Sudjana, 2016, hlm. 22).

a. Ranah kognitif**Tipe hasil belajar: Pengetahuan**

Tipe hasil belajar pengetahuan termasuk kognitif tingkat rendah yang paling rendah. Namun, tipe hasil belajar ini menjadi prasyarat bagi tipe hasil belajar berikutnya. Hafal menjadi prasyarat menjadi pemahaman. Hal ini berlaku bagi semua bidang studi, baik bidang matematika, pengetahuan alam, ilmu sosial, maupun bahasa. Misalnya hafal suatu rumus akan menyebabkan paham bagaimana menggunakan rumus tersebut, hafal kata-kata akan memudahkan membuat kalimat.

Tipe hasil belajar: Pemahaman

Tipe hasil belajar yang lebih tinggi dari pada pengetahuan adalah pemahaman. Dalam taksonomi Bloom, kesanggupan memahami setingkat lebih tinggi dari pada pengetahuan. Namun, tidaklah berarti bahwa pengetahuan tidak perlu ditanyakan sebab, untuk dapat memahami, perlu terlebih dahulu mengetahui atau mengenal. Pemahaman dapat dibedakan kedalam tiga kategori yaitu: Tingkat pertama atau tingkat terendah adalah pemahaman terjemahan, mulai dari terjemahan dalam arti yang sebenarnya. Tingkat kedua adalah pemahaman penafsiran, yakni menghubungkan bagian-bagian terdahulu dengan yang di ketahui berikutnya, atau menghubungkan dari beberapa bagian dari grafik dengan kejadian, membedakan yang pokok dengan yang bukan pokok. Tingkat ketiga atau tingkat tertinggi adalah pemahaman ekstrapolasi. Dengan ekstrapolasi diharapkan seseorang mampu melihat dibalik yang tertulis, dapat membuat ramalan tentang konsekuensi atau dapat memperluas perspektif dalam arti waktu, dimensi, kasus, ataupun masalahnya.

Tipe hasil belajar: Aplikasi

Aplikasi adalah penggunaan abstraksi pada situasi kongkrit atau situasi khusus. Abstraksi tersebut berupa ide, teori atau petunjuk teknis penerapan pada situasi yang baru. Mengulang penerapan situasi yang lama akan beralih menjadi pengetahuan hafalan atau keterampilan.

Tipe hasil belajar: Analisis

Analisis adalah usaha memilah suatu integritas menjadi unsur-unsur atau bagian-bagian sehingga jelas hierarkinya dan atau susunannya. Analisis analisis merupakan kecakapan yang kompleks yang memanfaatkan kecakapan dari ketiga tipe sebelumnya. Dengan analisis diharapkan seseorang mempunyai pemahaman yang komprehensif dan dapat memilahkan integritas menjadi bagian-bagian yang tetap terpadu, untuk beberapa hal memahami prosesnya, untuk hal lain memahami cara kerjanya, untuk hal lainnya memahami sistematikanya.

Tipe hasil belajar: Sintesis

Berfikir sintesis merupakan salah satu terminal untuk menjadikan orang untuk lebih kreatif. Berfikir kreatif merupakan salah satu hasil yang hendak di capai dalam pendidikan. Seseorang yang kreatif sering menemukan atau menciptakan sesuatu. Kreatifitas juga beroperasi dengan cara berfikir divergen. Dengan kemampuan sintesis, orang akan menemukan hubungan kausal atau hubungan tertentu, atau menemukan abstraksinya atau operasionalnya.

Tipe hasil belajar: Evaluasi

Evaluasi adalah pemberian keputusan tentang nilai sesuatu yang mungkin dilihat dari segi tujuan, gagasan, cara bekerja, pemecahan, metode, materil, dll. Dilihat dari segi tersebut maka dalam evaluasi perlu adanya suatu kriteria atau standar tertentu. Dalam tes esai, standar atau kriteria muncul dalam bentuk fase yang berbunyi “fase yang pertama sukar diuji mutunya, setidaknya sukar diperbandingkan atau dilingkupkan variasi kriterianya sangat luas. Fase yang kedua lebih jelas standarnya, untuk mempermudah mengetahui tingkat kemampuan evaluasi seseorang, item tesnya hendaklah menyebutkan kriterianya secara eksplisit”.

Mengembangkan kemampuan evaluasi penting bagi kehidupan bermasyarakat dan bernegara. Mampu memberikan evaluasi tentang kesempatan mengenai kesempatan belajar, kesempatan kerja, dapat mengembangkan partisipasi serta tanggung jawabnya sebagai warga Negara. Mengembangkan kemampuan evaluasi yang dilandasi

pemahaman, aplikasi, analisis, dan sintesis akan mempertinggi mutu evaluasinya.

b. Ranah Afektif

Menurut Nana Sudjana (2016. hlm 30) mengatakan bahwa tipe hasil belajar afektif tampak pada siswa dalam berbagai tingkah laku seperti perhatiannya terhadap pelajaran, disiplin, motivasi belajar, menghargai guru dan teman sekelas, kebiasaan belajar dan hubungan sosial.

Sekalipun bahan pelajaran berisi ranah kognitif, ranah afektif harus jadi bagian integral dari bahan tersebut. Dan harus tampak dalam proses belajar dan hasil belajar yang dicapai oleh siswa. Ada beberapa jenis kategori ranah afektif sebagai hasil belajar. Kategorinya dimulai dari tingkat yang dasar atau sederhana sampai tingkat yang kompleks.

1. *Raciving/attending*, yaitu semacam kepekaan dalam menerima rangsangan (stimulasi) dari luar yang datang kepada siswa dalam bentuk masalah, situasi, gejala, dll. Dalam tipe ini termasuk kesadaran, keinginan untuk menerima stimulus, control dan seleksi gejala atau rangsangan dari luar.
2. *Responding* atau jawaban, yaitu reaksi yang diberikan oleh seseorang terhadap stimulasi yang datang dari luar. Hal ini mencakup ketetapan reaksi, perasaan, kepuasan dalam menjawab stimulus dari luar yang datang kepada dirinya.
3. *Valuinh* (penilaian) berkenaan dengan nilai dan kepercayaan terhadap gejala atau stimulus tadi. Dalam evaluasi ini termasuk di dalamnya kesediaan menerima nilai, latar belakang atau pengalaman untuk menerima nilai dan kesepakatan terhadap nilai tersebut.
4. *Organisasi*, yakni pengembangan dari nilai kedalam satu system kedalam organisasi, termasuk hubungan satu nilai dengan nilai yang lain, pemantapan dan prioritas nilai yang telah dimilikinya. Yang termasuk kedalam organisasi ialah konsep tentang nilai dan organisasi system tentang nilai.
5. *Karakteristik nilai* atau internalisasi nilai, yakni keterpaduan semua system nilai yang telah dimiliki seseorang, yang mempengaruhi pola

pola kepribadian dan tingkah lakunya. Kedalamnya termasuk keseluruhan nilai dan karakteristiknya.

c. Ranah Psikomotoris

Hasil belajar psikomotoris tampak dalam bentuk keterampilan (skill) dan kemampuan bertindak individu. Ada enam tindakan keterampilan yaitu sebagai berikut:

1. Gerakan refleks (keterampilan pada gerakan yang tidak sadar).
2. Keterampilan pada gerakan sadar.
3. Kemampuan perseptual termasuk didalamnya membedakan visual, membedakan auditif, motoris dan lain-lain.
4. Kemampuan di bidang fisik, misalnya kekuatan, keharmonisan dan ketepatan.
5. Gerakan-gerakan skill, mulai dari keterampilan sederhana sampai pada keterampilan yang kompleks.
6. Kemampuan yang berkenaan dengan komunikasi seperti gerakan ekspresif dan interpretative.

Hasil belajar yang dikemukakan diatas sebenarnya tidak berdiri sendiri, tetapi selalu berhubungan satu sama lain, bahkan ada dalam kebersamaan, seseorang yang berubah tingkat kognisinya sebenarnya dalam kadar tertentu telah berubah pula sikap dan prilakunya. Hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yaitu :

- a) Faktor dari dalam diri siswa, meliputi kemampuan yang dimilikinya, motivasi belajar, minat dan perhatian, sikap dan kebiasaan belajar, ketekunan, sosial ekonomi, faktor fisik dan psikis.
- b) Faktor yang datang dari luar diri siswa atau faktor lingkungan, terutama kualitas pengajaran. Faktor lingkungan yaitu lingkungan social dan lingkungan alam. Sedangkan factor instrumental yaitu kurikulum, bahan, guru, sarana, administrasi dan menejemen.

Hasil belajar yang dicapai siswa menurut Sudjana (2016. Hlm 56), melalui proses belajar mengajar yang optimal ditunjukkan dengan ciri-ciri sebagai berikut.

1. Kepuasan dan kebanggaan yang dapat menumbuhkan motivasi belajar intrinsik pada diri siswa. Siswa tidak mengeluh dengan prestasi yang rendah dan ia akan berjuang lebih keras untuk memperbaikinya atau setidaknya mempertahankan apa yang telah dicapai.
2. Menambah keyakinan dan kemampuan dirinya, artinya ia tahu kemampuan dirinya dan percaya bahwa ia mempunyai potensi yang tidak kalah dari orang lain apabila ia berusaha sebagaimana mestinya.
3. Hasil belajar yang dicapai bermakna bagi dirinya, seperti akan tahan lama diingat, membentuk perilaku, bermanfaat untuk mempelajari aspek lain, kemauan dan kemampuan untuk belajar sendiri dan mengembangkan kreativitasnya.
4. Hasil belajar yang diperoleh siswa secara menyeluruh (komprehensif), yakni mencakup ranah kognitif, pengetahuan atau wawasan, ranah afektif (sikap) dan ranah psikomotorik, keterampilan atau perilaku.
5. Kemampuan siswa untuk mengontrol atau menilai dan mengendalikan diri terutama dalam menilai hasil yang dicapainya maupun menilai dan mengendalikan proses dan usaha belajarnya.

d. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut teori Gsalt pada Ahmad S (2016, hlm. 1) belajar merupakan suatu proses perkembangan. Artinya bahwa secara kodrati jiwa raga anak mengalami perkembangan. Berdasarkan teori ini hasil belajar dipengaruhi oleh dua hal, siswa itu sendiri dan lingkungannya, pertama siswa dalam arti kemampuan berfikir atau tingkah laku, intelektual, motivasi minat dan kesiapan siswa baik jasmani maupun rohani. Kedua, lingkungan yaitu sarana prasarana, kompetensi guru, kreativitas guru, sumber-sumber belajar, metode serta dukungan lingkungan, keluarga dan lingkungan.

Pendapat yang senada dikemukakan oleh Wasilman dalam Ahmad S (2016, hlm. 12) hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik merupakan hasil interaksi antara berbagai factor yang mempengaruhi baik factor internal maupun paktor eksternal.

Selanjutnya dikemukakan oleh Walisman dalam Ahmad S (2016, hlm. 13) bahwa sekolah merupakan salah satu factor yang menentukan hasil belajar siswa. Semakin tinggi kemampuan belajar siswa dan kualitas pembelajaran di sekolah maka semakin tinggi pula hasil belajar siswa. Kualitas pengajaran-pengajaran di sekolah sangat ditentukan oleh guru sebagai mana di kemukakan oleh Wina sanjaya dalam Ahmad S (2016, hlm. 13) guru adalah salah satu komponen yang sangat menentukan komponen dalam implementasi suatu strategi pembelajaran.

Menurut Dunkin dalam Ahmad Susanto (2016, hlm. 13) terdapat sejumlah aspek yang dapat mempengaruhi kualitas aspek yang dapat mempengaruhi pembelajaran dilihat dari factor guru yaitu:

1. *Teacher Formatif ekperience*, meliputi jenis kelamin serta semua pengalaman guru yang menjadi latar belakang social mereka. Yang termasuk dalam aspek ini diantaranya tempat asal kelahiran guru, termasuk suku, latar belakang budaya dan adat istiadat.
2. *Teacher Training Experience*, meliputi pengalaman-pengalaman yang berhubungan dengan aktifitas dan latar belakang guru, misalnya latar belakang latihan profesional, tingkat pendisikan dan pengalaman jabatan.
3. *Teacher Properties*, adalah segala sesuatu sifat yang berhubungan dengan guru, misalnya sikap guru terhadap profesinya, sikap guru terhadap siswa, kemampuan dan intelegensi guru, motivasi dan kemampuan mereka baik kemampuan dalam pengelolaan kemampuan termasuk didalamnya kemampuan dalam merencanakan dan evaluasi pengajaran maupun kemampuan dalam penguasaan materi.

5. Pembelajaran Tematik

a. Pengertian Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik atau pembelajaran terpadu adalah suatu konsep pembelajaran yang melibatkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman yang bermakna pada anak. Dalam model ini, guru pun harus mampu membangun bagian keterpaduan melalui satu tema. Pembelajaran tematik sangat menuntut kreatifitas guru dalam memilih dan mengembangkan tema pembelajaran. Tema yang dipilih hendaknya diangkat dari lingkungan kehidupan peserta didik, agar pembelajaran

menjadi hidup dan tidak kaku. Demikian halnya pembelajaran menjadi ilustrasi dan contoh-contoh yang menarik dalam pembelajaran.

Poerwardarminta, (dalam Rusman, 1983. hlm 254) pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna pada siswa, tema adalah pokok pikiran atau gagasan pokok yang menjadi pokok pembicaraan.

b. Karakteristik Pembelajaran Tematik

Sebagai suatu model pembelajaran di Sekolah Dasar, pembelajaran tematik memiliki karakteristik sebagai berikut:

1. Berpusat pada siswa

Pembelajaran berpusat pada siswa (*student centered*). Hal ini sesuai dengan pendekatan belajar modern yang lebih banyak menempatkan siswa sebagai subjek belajar, sedangkan guru lebih banyak berperan sebagai fasilitator, yaitu memberikan kemudahan pada siswa untuk melakukan aktifitas belajar.

2. Memberikan pengalaman langsung

Pembelajaran tematik dapat memberikan pengalaman langsung pada siswa (*direct experiences*). Dengan pengalaman langsung ini, siswa diharapkan pada sesuatu yang nyata (*konkret*) sebagai dasar untuk memahami hal-hal yang lebih abstrak.

3. Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas

Dalam pembelajaran tematik pemisahan antar mata pelajaran menjadi tidak begitu jelas. Fokus pembelajaran diarahkan pada pembahasan tema-tema yang paling dekat yang berkaitan dengan kehidupan siswa.

4. Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran

Pembelajaran tematik menyajikan konsep-konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran. Dengan demikian siswa dapat memahami konsep-konsep tersebut secara utuh. Hal ini diperlukan untuk membantu siswa dalam memecahkan masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.

5. Bersifat fleksibel

Pembelajaran tematik bersipas luwas (fleksibel) dimana guru dapat mengaitkan bahan ajar dari satu mata pelajaran dengan mata pelajaran yang lainnya, bahkan mengaitkannya dengan kehidupan siswa dan keadaan lingkungan di mana sekolah dan siswa berada.

6. Pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa
Siswa diberi kesempatan untuk mengoptimalkan kompetensi yang dimilikinya dengan minat dan kebutuhannya.
7. Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.

c. Kelebihan Pembelajaran Tematik

Model pembelajaran tematik memiliki beberapa kelebihan dibandingkan dengan pembelajaran konvensional, yaitu sebagai berikut:

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

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa kelebihan model tematik diantaranya adalah proses pembelajaran lebih menyenangkan karena sesuai dengan apa yang peserta didik alami dan hasil belajar akan lebih tahan lama, karena proses pembelajaran lebih bermakna.

B. Pembelajaran Subtema Kayanya negeriku

Penelitian yang dilakukan peneliti dalam buku kurikulum 2013 kelas IV pada subtema 1 tentang kekayaan sumber energy di Indonesia menggunakan tema 9 subtema 1 dengan kegiatan pembelajarannya terdapat 6

tahapan, yang artinya peneliti melakukan PTK dengan 6 kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam siklus 1 sampai siklus 3. Dalam setiap pertemuannya pembelajaran akan menggunakan 2 kegiatan pembelajaran untuk dua hari. Pembelajaran 1 terdiri dari mata pelajaran IPA, Bahasa Indonesia, IPS pembelajaran 2 PPKN, SBDP pembelajaran 3 IPA, Bahasa Indonesia, pembelajaran 4 PPKN, Bahasa Indonesia pembelajaran 5 IPS, SBDP pembelajaran 6 PPKN, Bahasa Indonesia.

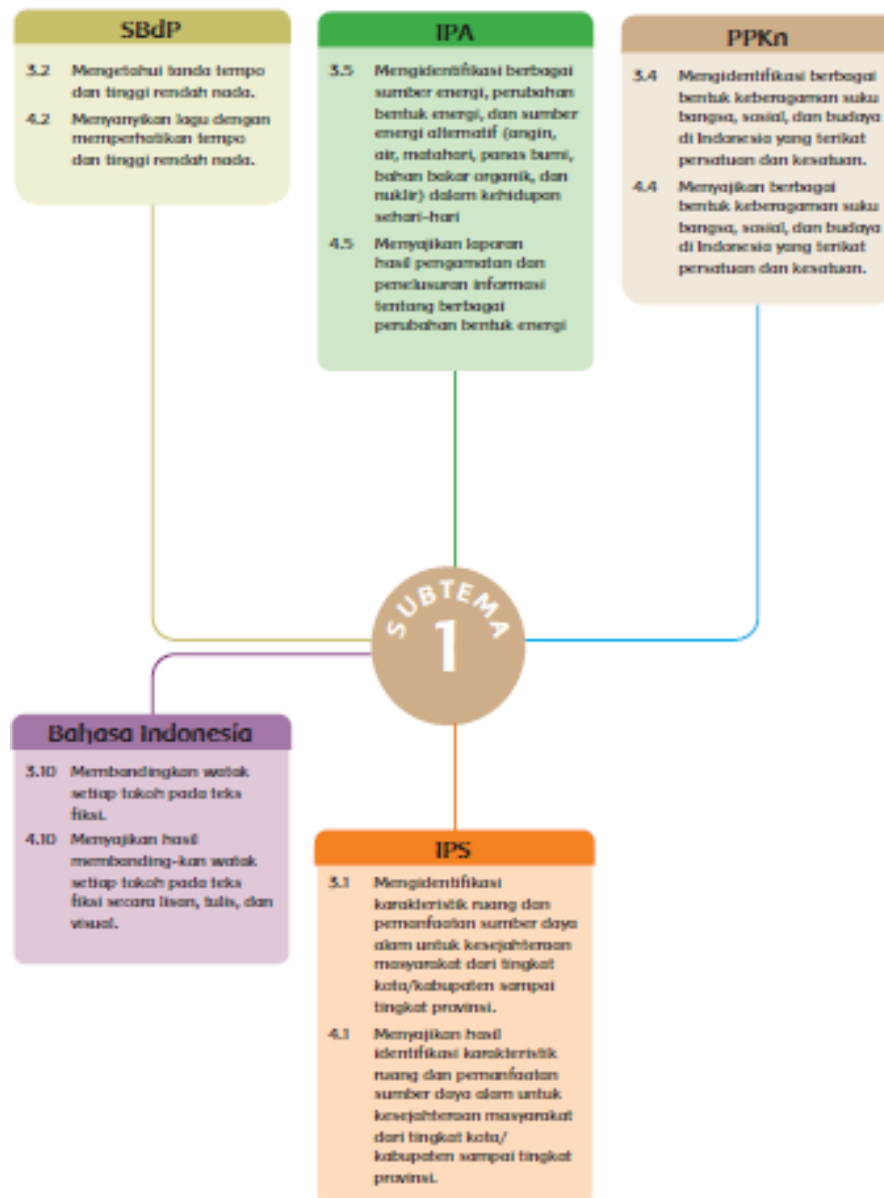
Pada pembelajaran subtema ini seluruh aspek sikap, pengetahuan dan keterampilan dinilai dan dikembangkan. Pada setiap pembelajaran aspek sikap yang dikembangkan dalam peneliti ini berupa sikap rasa ingin tahu dan hasil belajar. Pada pemetaan kompetensi dasar ditempatkan sebagai kompetensi hasil penurunan dari kompetensi inti pada setiap mata pelajaran, yang memuat kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan yang telah ditetapkan untuk dimiliki oleh setiap siswa dan kompetensi ini harus mencapai ketetapan pada setiap jenjang pembelajaran, karena setiap kompetensi yang telah tepat dan selesai akan berpengaruh terhadap kompetensi-kompetensi yang ada pada setiap pembelajaran nantinya. Kompetensi dasar pada subtema kekayaan sumber energy di Indonesia yang merupakan satu kesatuan materi dari setiap mata pelajaran, berikut ini penyajian kompetensi inti, kompetensi dasar beserta indicator pada setiap mata pelajaran dan ruang lingkup mata pelajaran.

Table 2.1

Kompetensi Inti Mata Pelajaran

No	Kompetensi inti mata pelajaran
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 menanya 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: Maryanto (2016, hlm. Vii)



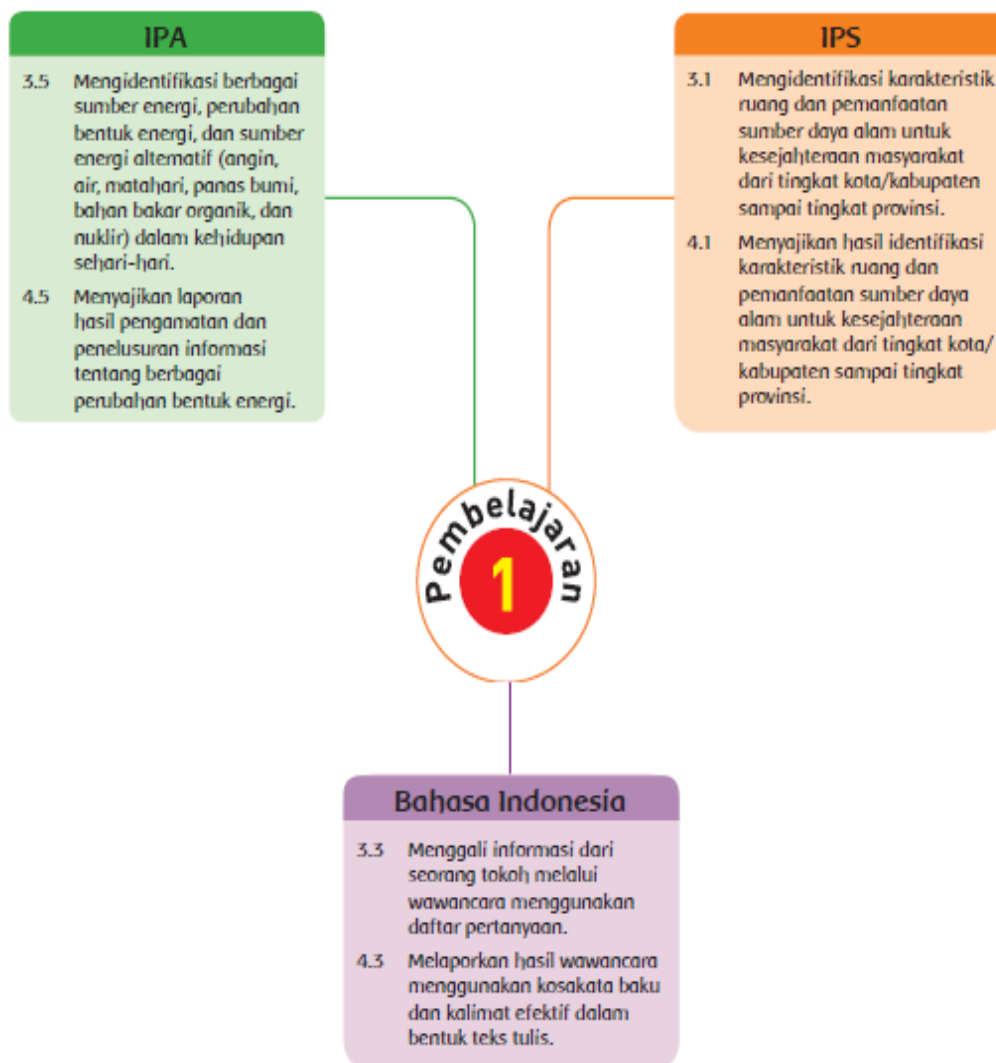
Gambar 2.1
Pemetaan Kompetensi Dasar (KD)
Subtema Kekayaan Sumber Energi di Indonesia
Sumber: Maryanto (2016, hlm. 1)

Tabel 2.2
Ruang Lingkup Pembelajaran

	KEGIATAN PEMBELAJARAN	KOMPETENSI YANG DIKEMBANGKAN
	<ul style="list-style-type: none"> Membaca bacaan tentang lingkungan. Membuat peta pikiran. Mengamati gambar lingkungan alam. Membaca teks dan mengamati gambar tentang air energi air dan listrik. Berdiskusi ergi air dan listrik. 	<p>Sikap:</p> <ul style="list-style-type: none"> Percaya diri, peduli, langgung jawab. <p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Hubungan manusia dengan lingkungan, contoh sumber energi. <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Membuat peta pikiran, melakukan wawancara.
	<ul style="list-style-type: none"> Menyanyikan lagu berjudul "Alam Bebas". Berdiskusi mengidentifikasi hak dan kewajiban terhadap lingkungan. 	<p>Sikap:</p> <ul style="list-style-type: none"> Percaya diri, peduli, langgung jawab. <p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Memahami hak dan kewajiban terhadap lingkungan. <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Beranyani, berdiskusi.
	<ul style="list-style-type: none"> Melakukan wawancara. Mengidentifikasi sumber-sumber energi yang da di sekitar kita. 	<p>Sikap:</p> <ul style="list-style-type: none"> Percaya diri, peduli, langgung jawab. <p>Pengetahuan</p> <ul style="list-style-type: none"> Jenis-jenis sumber energi. <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengidentifikasi, wawancara.
	<ul style="list-style-type: none"> Mengidentifikasi perilaku-perilaku yang menunjukkan pelaksanaan hak dan kewajiban dalam kehidupan sehari-hari. Menemukan contoh perilaku yang menunjukkan pelaksanaan hak dan kewajiban dalam kehidupan sehari-hari. Wawancara. 	<p>Sikap:</p> <ul style="list-style-type: none"> Percaya diri, peduli, langgung jawab. <p>Pengetahuan</p> <ul style="list-style-type: none"> Perilaku-perilaku yang menunjukkan pelaksanaan hak dan kewajiban dalam kehidupan sehari-hari. <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Beranyani dengan ketepatan nada dan tempo, wawancara.
	<ul style="list-style-type: none"> Mengidentifikasi pengaruh kondisi geografis terhadap kegiatan manusia. Menyanyikan lagu dengan memperhatikan ketepatan nada dan tempo. 	<p>Sikap:</p> <ul style="list-style-type: none"> Percaya diri, peduli, langgung jawab. <p>Pengetahuan</p> <ul style="list-style-type: none"> Memahami arti lirik sebuah lagu, memahami pengaruh kondisi geografis terhadap kegiatan manusia. <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Menyanyikan lagu, wawancara.
	<ul style="list-style-type: none"> Mengidentifikasi perilaku-perilaku yang menunjukkan pelaksanaan hak dan kewajiban dalam kehidupan sehari-hari Menemukan contoh perilaku yang menunjukkan pelaksanaan hak dan kewajiban dalam kehidupan sehari-hari. Wawancara. 	<p>Sikap:</p> <ul style="list-style-type: none"> Percaya diri, peduli, langgung jawab. <p>Pengetahuan</p> <ul style="list-style-type: none"> Perilaku-perilaku yang menunjukkan pelaksanaan hak dan kewajiban dalam kehidupan sehari-hari. <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Wawancara.

Subtema: Maryanto (2016, hlm. 2)

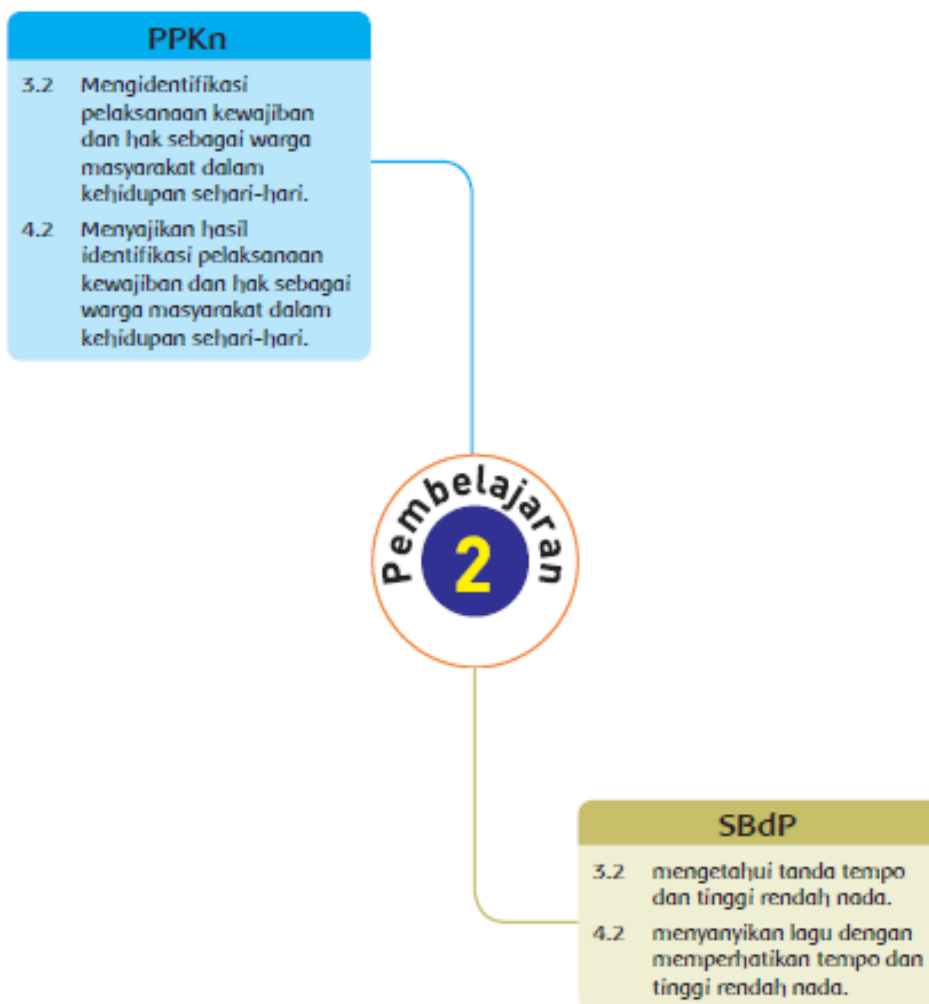
Pemetaan Kompetensi Dasar



Gambar 2.2

Sumber: Maryanto (2016, hlm. 3)

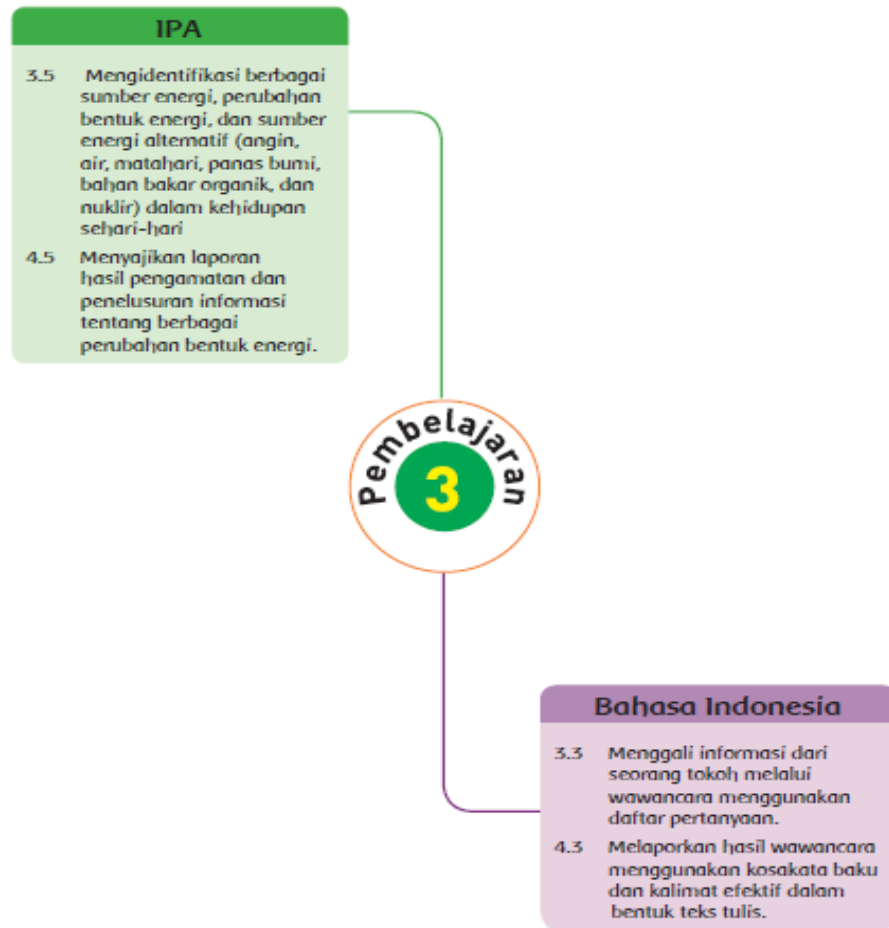
Pemetaan Kompetensi Dasar



Gambar 2.3

Sumber: Maryanto (2016, hlm. 13)

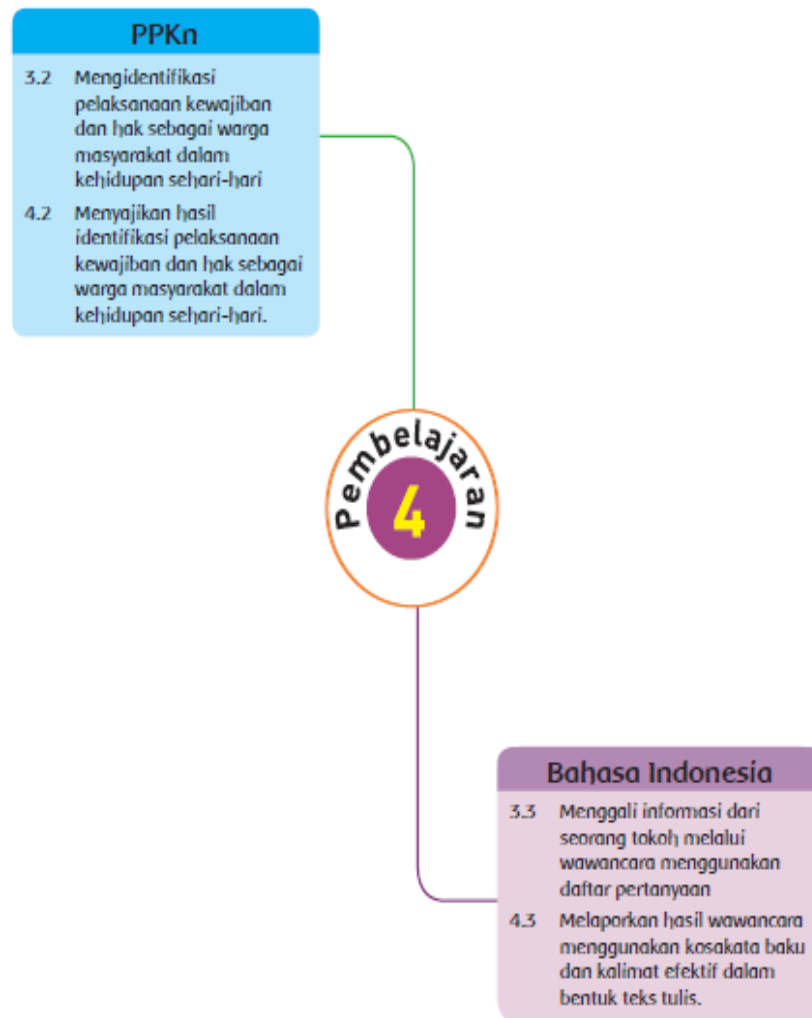
Pemetaan Kompetensi Dasar



Gambar 2.4

Sumber: Maryanto (2016, hlm. 18)

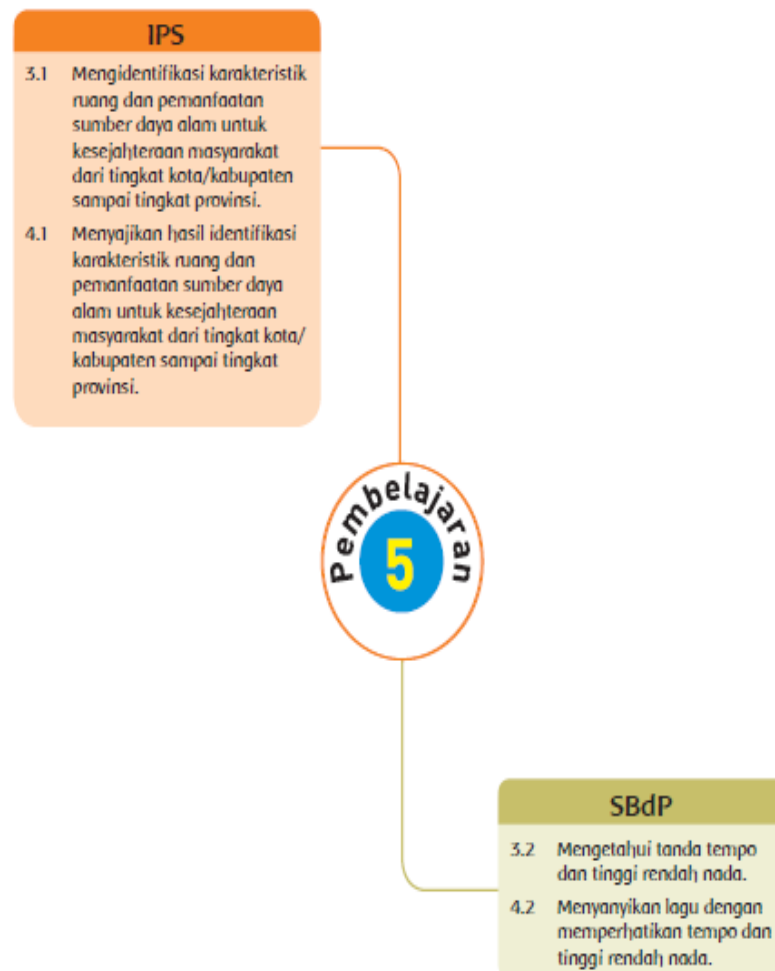
Pemetaan Kompetensi Dasar



Gambar 2.5

Sumber: Maryanto (2016, hlm. 24)

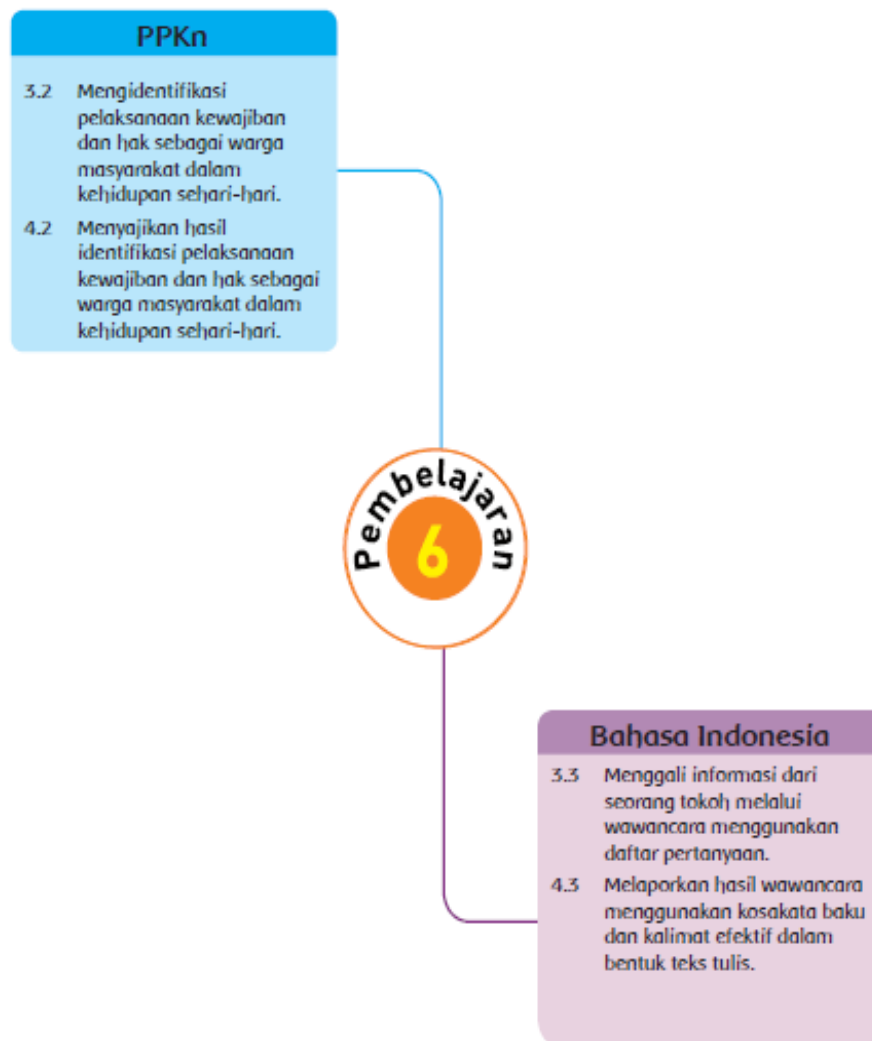
Pemetaan Kompetensi Dasar



Gambar 2.6

Sumber: Maryanto (2016, hlm. 31)

Pemetaan Kompetensi Dasar



Gambar 2.7

Sumber: Maryanto (2016, hlm. 37)

C. Hasil Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu yang menggunakan metode discovery learning diantaranya adalah:

1. Penelitian ini telah diterapkan oleh Sulistyaningsih (2014, hlm. ix), dengan judul “penerapan model discovery learning pada subtema keberagaman budaya bangsaku untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas IV SDN Lewiliang Kabupaten Sumedang” pembelajaran selama ini kurang meningkatkan minat, keaktifan, partisipasi dan pengalaman belajar, sehingga siswa dalam pembelajaran kurang semangat. Oleh karena itu, guru harus mampu menggunakan metode atau model dalam pembelajaran yang sesuai sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai. Model yang dimaksud adalah model pembelajaran discovery learning dengan tujuan untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan system siklus yang terdiri dari perencanaan, observasi dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan dengan tiga siklus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil prestasi belajar siswa rata-rata pada siklus I jumlah siswa yang mencapai KKM 19 orang siswa dan yang belum mencapai KKM 8 siswa dengan jumlah presentase 70,37%, sedangkan pada siklus II prestasi belajar siswa meningkat 24 siswa dapat mencapai KKM dan 3 siswa belum mencapai KKM dengan presentase 88,88%. Namun setelah dilaksanakan penelitian kembali pada siklus III prestasi hasil belajar siswa rata-rata meningkat kembali, ketuntasan siswa mencapai 96,30% dengan jumlah siswa yang mencapai KKM 26 siswa, dan 1 siswa belum mencapai KKM. Dari data tersebut menunjukkan bahwa penerapan discovery learning dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa.
2. Penelitian ini pula telah dilakukan oleh Desti Yulianti (2015, hlm vii) yang berjudul penerapan model pembelajaran discovery learning untuk meningkatkan rasa percaya diri dan hasil belajar siswa kelas V SDN Asmi pada subtema wujud benda dan cirinya”. Hal tersebut didasari oleh

kurangnya rasa percaya diri dan hasil belajar siswa yang berimbas kepada kegiatan pembelajaran siswa yang kurang pula. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) dengan menggunakan system siklus yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model discovery learning dapat meningkatkan rasa percaya diri dan hasil belajar siswa. Hal tersebut dapat dilihat dari presentase hasil nilai prestasi hasil belajar siswa yang berdasarkan data awal sekitar 37,8%, siklus I 45,9%, siklus II 83,7%, sedangkan hasil lembar kegiatan peserta didik siswa di siklus I mencapai 32,4%, dan siklus II yang mencapai 100%, sedangkan hasil penilaian sikap mencapai 16,2% di siklus I, dan hasil akhir di siklus II telah mencapai 81% dengan demikian, penggunaan model pembelajaran discovery learning sangat menunjang terhadap meningkatkan sikap percaya diri dan hasil belajar siswa pada tema benda-benda di lingkungan sekitar subtema wujud benda dan cirinya di kelas V sekolah dasar. Hal ini disebabkan dalam penggunaan discovery learning, siswa dituntut menggali informasi sendiri dan mengetahui pengetahuan yang belum pernah diketahui sebelumnya tanpa diberi tahu oleh orang lain.

D. Kerangka Berfikir

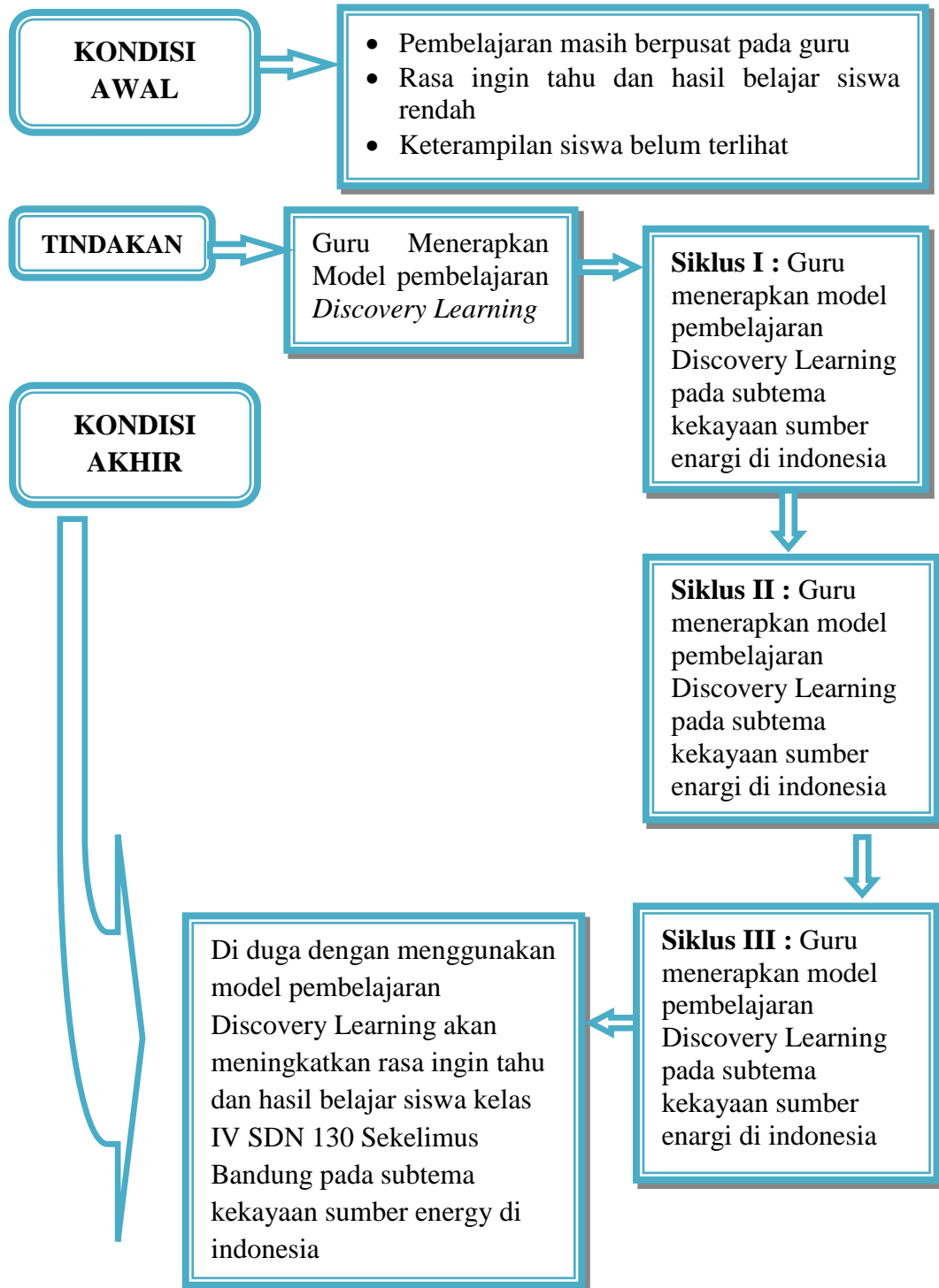
Keberhasilan peningkatan mutu pembelajaran dipengaruhi oleh banyak faktor antara lain siswa, guru, kurikulum, sarana prasarana, fasilitas sekolah, lingkungan sekolah dan lain-lain. Guru memiliki pengaruh yang besar terhadap mutu dan keberhasilan proses pembelajaran. Keberhasilan proses pembelajaran dapat dilihat dari ketercapaian tujuan pembelajaran dan prestasi yang diperoleh siswa. Guru sebagai pemegang kendali di kelas, mempunyai tanggung jawab yang besar. Oleh karena itu, guru dituntut untuk mencari model atau metode pembelajaran yang dapat membawa pengaruh besar pada pola pikir siswa.

Hasil wawancara yang telah dilakukan dengan guru kelas dapat memberikan gambaran masalah yang terjadi dalam tema 9 kayanya negeriku

pada umumnya dan subtema kekayaan sumber energi di Indonesia khususnya. Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang telah dijelaskan pada latar belakang. Diharapkan dengan penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* dapat mengatasi permasalahan dalam pembelajaran di SDN Sekelimus 130 Bandung serta dapat meningkatkan rasa ingin tahu dan hasil belajar. Penelitian tindakan kelas ini akan dilakukan sekurang-kurangnya dalam 3 siklus. Setiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan. Dapat digambarkan sebagai berikut:

Bagan 2.2
Kerangka Berfikir

Sumber: Rini Nurhayati (2017, hlm. 45)



E. Asumsi dan Hipotesis

1. Asumsi

Asumsi atau anggapan dasar merupakan suatu dasar penelitian yang akan memberikan arahan dalam mengerjakan penelitian yang telah diakui kebenarannya merupakan landasan dalam menemukan hipotesis. Asumsi yang dapat dirumuskan oleh penulis adalah sebagai berikut:

- a. Dengan penerapan model *discovery learning* dikembangkan agar siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran yang dapat menumbuhkan rasa ingin tahu.
- b. Pembelajaran dengan menggunakan model *discovery learning* dapat meningkatkan serta dapat memotivasi siswa dalam aktivitas belajar siswa.
- c. Proses pembelajaran untuk mengetahui keberhasilan yang dapat dicapai oleh siswa perlu diadakannya evaluasi, pengamatan dan diskusi.

2. Hipotesis

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berfikir yang telah di paparkan maka dapat di paparkan hipotesis dalam penelitian ini sebagai berikut:

- a. Jika rencana pelaksanaan pembelajaran disusun dengan menerapkan model pembelajaran *discovery learning* maka sikap rasa ingin tahu dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran tematik pada subtema kekayaan sumber energi di Indonesia dapat meningkat.
- b. Jika pada pembelajaran tematik pada subtema kekayaan sumber energi di Indonesia dilaksanakan sesuai dengan pembelajaran berbasis penemuan maka sikap rasa ingin tahu dan hasil belajar siswa meningkat.
- c. Jika pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *discovery learning* pada subtema kekayaan sumber energi di Indonesia dapat meningkatkan rasa ingin tahu dan hasil belajar siswa kelas IV SDN 130 Sekelimus Bandung.