

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. Belajar dan Pembelajaran

Manusia merupakan makhluk yang tidak akan lepas dari belajar. Maka dari itu, proses belajar akan berlangsung seumur hidup. Belajar tidak hanya dalam arti memahami suatu pelajaran di kelas, namun belajar merupakan suatu kegiatan yang dilakukan untuk mendapatkan sebuah perubahan pada diri seseorang melalui proses berupa penambahan pengetahuan, perilaku, maupun sikap. "Belajar merupakan perubahan dalam kepribadian yang di manifestasikan sebagai pola-pola respon baru yang berbentuk keterampilan, sikap, kebiasaan, pengetahuan, dan kecakapan" (1952, hlm. 165 dalam Hanafiah dan Suhana 2009, hlm. 7).

Perubahan merupakan tujuan dari belajar tersebut, maka dari itu harus ada pengalaman untuk mengajarkan seseorang dalam belajar. Seperti yang di katakana oleh Gagne, Berliner, dan Hilgard (1970, hlm. 257 dalam Hanafiah dan Suhana 2009, hlm. 7 "Belajar adalah suatu proses perubahan perilaku yang muncul karena pengalaman"). Adapun pengertian belajar menurut Wingkle (dalam Purwanto, 2016, hlm. 45) yang mengatakan bahwa "belajar dilakukan untuk mengusahakan adanya perubahan perilaku pada individu yang belajar. Perubahan perilaku itu merupakan perolehan yang menjadi hasil belajar".

Dengan belajar dengan cara bekerjasama, perubahan yang terjadi pada seseorang akan menciptakan hasil belajar yang lebih maksimal dibandingkan dengan belajar secara individu.

Lain hal nya dengan pembelajaran yang lebih kompleks dibandingkan dengan belajar. Pembelajaran siswa sangat di dukung oleh pengalaman dan cara mengajar guru dalam kegiatan pembelajaran yang berlangsung."Pembelajaran merupakan aktivitas penyampaian informasi dalam membantu siswa untuk mencapai tujuan, khususnya tujuan-tujuan belajar, tujuan siswa dalam belajar. Dalam kegiatan belajar ini, guru dapat membimbing membantu dan mengarahkan siswa agar memiliki pengetahuan dan pemahaman berupa pengalaman belajar atau suatu cara bagaimana mempersiapkan pengalaman belajar bagi siswa" Smith dan Ragan (dalam Rusmono, 2012, hlm. 6).

Rusmono (2012, hlm 6) menjelaskan tentang pembelajaran faktor eksternal

“Dalam pembelajaran faktor-faktor eksternal seperti lembar kerja siswa, media dan sumber-sumber belajar yang lain direncanakan sesuai dengan kondisi internal siswa. Perancang kegiatan pembelajaran berusaha agar proses belajar itu terjadi pada siswa yang belajar dan mencapai tujuan pembelajaran tertentu”.

Pembelajaran terdiri atas fungsi dan bagian yang saling berhubungan. Seperti yang dijelaskan oleh Kem (dalam buku Rusmono, 2012, hlm. 6) “Pembelajaran merupakan proses yang kompleks, yang terdiri atas fungsi dan bagian-bagian yang saling berhubungan satu sama lain serta diselenggarakan secara logis untuk mencapai keberhasilan belajar. Keberhasilan dalam kegiatan-kegiatan belajarnya”.

Pembelajaran yang di sampaikan akan lebih baik jika dilakukan dengan cara bekerjasama. Jika pembelajaran dilakukan dengan bekerjasama, akan membuat hasil belajar yang lebih baik. Karena siswa akan saling bertukar pikiran dengan teman sebayanya.

2. Model *Discovery Learning*

a. Pengertian *Discovery Learning*

Model pembelajaran wajib digunakan oleh guru pada era sekarang ini. Guru diwajibkan untuk menggunakan model pembelajaran yang inovatif, kreatif dalam setiap pembelajaran yang disampaikan pada siswa. Adapun tujuan digunakan model pembelajaran dalam setiap belajar agar membuat siswa dapat memahami materi yang guru sampaikan dan lebih aktif dengan bekerjasama di setiap pembelajarannya. *Discovery Learning* merupakan model pembelajaran kurikulum 2013. Model ini menekankan langsung pada pengalaman dalam belajar siswa.

Siswa harus lebih aktif dalam mencari materi dibandingkan dengan guru. Seperti yang di kemukakan oleh Yunus Abidin (2013, hlm. 175) “*Discovery Learning* didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang terjadi bila siswa disajikan materi pembelajaran yang masih bersifat belum tuntas atau belum lengkap sehingga menuntut siswa menyingkapkan beberapa informasi yang diperlukan untuk melengkapi materi ajar tersebut”. Siswa diberikan materi belajar yang belum lengkap sehingga ia mencari tahu sendiri informasi pembelajaran yang belum lengkap tersebut. “*Discovery Learning* adalah proses pembelajaran yang menitikberatkan pada mental intelektual para anak didik dalam memecahkan berbagai persoalan yang dihadapi, sehingga menemukan suatu konsep atau generalisasi yang dapat diterapkan di lapangan” Oemar Hamalik (dalam Takdir Ilahi, 2012 hlm. 29).

Dalam pembelajaran, guru akan menilai proses pembelajaran yang dilakukan siswa untuk menilai hasil belajar dari setiap materi yang di ajarkan. Lain hal nya

pendapat menurut Mulyasa (dalam Takdir Ilahi, 2012 hlm. 32) “*Discovery Learning* merupakan strategi pembelajaran yang menekankan pengalaman langsung di lapangan, tanpa harus selalu bergantung pada teori-teori pembelajaran yang ada dalam pedoman buku pelajaran. Dengan kata lain, proses pembelajaran lebih di proyeksikan daripada hasil yang hendak dicapai melalui perwujudan pembelajaran”.

Model *discovery learning* baik digunakan dalam pembelajaran untuk menilai sikap kerjasama siswa. Karena model ini memaksa untuk mencari informasi yang ditugaskan oleh guru. Dengan bekerjasama, siswa dapat bertukar pikiran dan menemukan penemuan-penemuan baru. Sehingga memudahkan siswa mengingat pembelajaran, dan memperoleh hasil belajar yang sesuai dengan harapan.

b. Karakteristik Model *Discovery Learning*

Brunner mengemukakan dalam buku karangan Mohammad Takdir Ilahi yang berjudul *Pembelajaran Discovery Strategy & Mental Vocational Skill* memiliki strategi berikut:

- 1) *Discovery Learning* menitik beratkan pada kemampuan siswa dalam menemukan sesuatu melalui proses *inquiry* (penelitian) secara terstruktur dan terorganisir dengan baik.
- 2) *Discovery Learning* disajikan dalam bentuk yang sederhana, fleksibel, dan juga mandiri.
- 3) Dalam pembelajaran yang menggunakan model *Discovery learning*, mengorientasikan siswa untuk dapat mengembangkan potensi dan keterampilan yang dimilikinya.
- 3) Sebelum proses pembelajaran, guru terlebih dahulu menyusun beragam materi yang akan di sampaikan, selanjutnya siswa dapat melakukan proses untuk menemukan sendiri berbagai hal penting terkait dengan kesulitan dalam pembelajaran.
- 4) Dalam proses belajar mengajar dengan menggunakan model *Discovery Learning*, guru tidak langsung menyajikan bahan pelajaran dalam bentuk final, tetapi siswa diberi peluang untuk mencari dan menemukan sendiri dengan menggunakan pendekatan pemecahan masalah (*problem solving*) yang sudah menjadi pijakan dalam menganalisis masalah kesulitan belajar.

Discovery Learning mempunyai karakteristik sebagai model yang fleksibel, serta mandiri yang dapat mengembangkan kreatifitas siswa didalamnya sehingga akan mencapai hasil belajar yang baik.

c. Tujuan Pembelajaran Model *Discovery Learning*

Menurut Bell dan Cahyo (2012, hlm. 46) tujuan spesifik dalam pembelajaran ini adalah sebagai berikut:

- 1) Dalam penemuan, siswa memiliki kesempatan untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Kenyataan menunjukkan bahwa partisipasi banyak banyak siswa dalam pembelajaran meningkat ketika pertemuan dilakukan.

- 2) Dengan melakukan pembelajaran dengan model penemuan, siswa belajar menemukan pola dalam situasi konkret maupun abstrak, siswa juga banyak meramalkan informasi tambahan yang digunakan.
- 3) Siswa belajar merumuskan strategi tanya jawab yang tidak rancu dan menggunakan tanya jawab untuk memperoleh informasi yang bermanfaat dan menemukan suatu konsep.
- 4) Pembelajaran dengan penemuan, membantu siswa membentuk cara kerja bersama secara aktif, saling membagi informasi, serta mendengar dan menggunakan ide-ide orang lain.
- 5) Terdapat beberapa fakta yang menunjukkan bahwa adanya keterampilan-keterampilan, konsep-konsep, dan prinsip-prinsip yang dipelajari melalui penemuan bermakna.
- 6) Keterampilan yang dipelajari dalam situasi belajar penemuan dalam beberapa kasus, lebih mudah di transfer untuk aktifitas baru dan diaplikasikan dalam situasi belajar yang baru.

Tidak hanya pendapat yang dikemukakan di atas, Mohammad Takdir Ilahi (2012, hlm. 46) mengemukakan bahwa “tujuan pembelajaran dengan menggunakan model *discovery learning* adalah tidak lepas dari hal-hal yang bersifat praktis untuk memecahkan suatu permasalahan yang berkaitan dengan efektifitas pembelajaran”.

Penggunaan model *discovery learning* merangsang siswa untuk aktif jika guru memberikan tugas, juga mencari sumber belajar mandiri salah satunya dengan cara bekerja sama atau berkelompok dengan teman sebayanya. Siswa diharapkan untuk mampu mengemukakan pendapatnya, menyanggah, terbuka, mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi, dan bekerja sama dengan kelompok (*teamwork*).

d. Langkah – langkah Model *Discovery Learning*

Setiap model pembelajaran terdapat langkah-langkah dalam penggunaannya. Guru/pengajar tidak bisa asal mengajar dengan model *discovery learning* tanpa mengetahui setiap langkah-langkah dalam pembelajaran. Berikut tahapan atau langkah-langkah pembelajaran menurut para ahli dalam model *discovery learning*.

Menurut Syah dalam buku Yunus Abidin (2013, hlm. 177) langkah-langkah model *Discovery Learning* ada tahapan pembelajaran yang harus dilaksanakan. Tahapan-tahapan nya sebagai berikut:

- 1) Stimulasi
Pada tahap ini, siswa dihadapkan pada sesuatu yang menimbulkan kebingungan dan dirangsang untuk melakukan kegiatan penyelidikan guna menjawab kebingungan tersebut. Kebingungan dalam diri siswa ini sejalan dengan adanya informasi yang belum tuntas disajikan guru.
- 2) Menyatakan Masalah
Pada tahap ini siswa diarahkan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin masalah yang relevan dengan bahan pelajaran, kemudian salah satunya dipilih dan dirumuskan dalam bentuk hipotesis.
- 3) Pengumpulan Data
Pada tahap ini siswa ditugaskan untuk melakukan kegiatan eksplorasi,

pencarian, dan penelusuran dalam rangka mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya yang relevan untuk membuktikan benar hipotesis yang telah diajukan. Kegiatan ini dapat dilakukan melalui aktivitas wawancara, kunjungan lapangan, dan atau kunjungan pustaka.

- 4) Pengolahan Data
Pada tahap ini siswa mengolah data dan informasi yang telah diperolehnya baik melalui wawancara, observasi, dan sebagainya, lalu di tafsirkan.
- 5) Pembuktian
Pada tahap ini siswa melakukan pemeriksaan secara cermat untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis yang ditetapkan tadi dengan temuan alternatif, dihubungkan dengan hasil pengolahan data.
- 6) Menarik Kesimpulan
Pada tahap ini siswa menarik sebuah kesimpulan yang dapat dijadikan prinsip umum dan berlaku untuk semua kejadian atau masalah yang sama, dengan memperhatikan hasil verifikasi.

Ada beberapa prosedur yang harus dilaksanakan dalam mengaplikasikan model *discovery learning* yang dikemukakan oleh Syah dalam buku Yunus Abidin (2013, hlm. 244) prosedur tersebut diantaranya:

- 1) Menentukan tujuan pembelajaran
- 2) Melakukan identifikasi karakteristik siswa (kemampuan awal, minat, gaya belajar, dan sebagainya)
- 3) Memilih materi pembelajaran
- 4) Menentukan topik-topik yang dapat dipelajari siswa secara induktif (dari contoh-contoh) ke generalisasi.
- 5) Mengembangkan bahan-bahan belajar berupa contoh-contoh, ilustrasi, tugas, dan sebagainya untuk dipelajari siswa
- 6) Mengatur topik-topik pelajaran dari yang sederhana menuju hal yang kompleks, dari yang kongkret kepada yang abstrak, atau dari tahap yang enaktik, ikonik, sampai kepada tahap yang simbolik
- 7) Melakukan penilaian proses dari hasil belajar siswa.

Terdapat beberapa langkah-langkah *discovery learning* Menurut Nanang Hanafiah dan Cucu Suhana (2009, hlm. 79) dalam buku konsep strategi pembelajaran diantaranya:

- 1) Mengidentifikasi kebutuhan siswa
- 2) Seleksi pendahuluan terhadap konsep yang dipelajari
- 3) Seleksi bahan atau masalah yang akan dipelajari
- 4) Menentukan peran yang akan dilakukan masing-masing peserta didik
- 5) Mencek pemahaman peserta didik terhadap masalah yang akan diselidiki dan ditemukan
- 6) Mempersiapkan *setting* kelas
- 7) Mempersiapkan fasilitas yang diperlukan
- 8) Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk melakukan penyelidikan dan penemuan
- 9) Menganalisis sendiri atas data temuan
- 10) Merangsang terjadinya dialog interakti antar peserta didik
- 11) Memberi penguatan kepada peserta didik untuk giat dalam melakukan penemuan

- 12) Memfasilitasi peserta didik dalam merumuskan prinsip-prinsip dan generalisasi atas hasil temuannya.

Berdasarkan langkah tersebut, model *discovery learning* sangat cocok bila di gunakan dengan cara berkelompok atau bekerjasama. Dengan membuat suatu kelompok belajar, siswa diharapkan dapat mempunyai sikap gotong royong serta mampu bertukar pikiran dengan temannya.

e. Kelebihan Model *Discovery Learning*

Setiap model pembelajaran terdapat beberapa keunggulan yang di tawarkan agar setiap guru merasa nyaman dengan model pembelajaran tersebut. Menurut Mohammad Takdir Ilahi (2012, hlm. 68) menyatakan bahwa keistimewaan *discovery learning* sebagai berikut:

Discovery learning bagi para anak didik tidak sekedar keterampilan dalam mengkaji informasi dan fakta konkret mengenai suatu hal yang dianggap penting. Ketika mereka mampu memperoleh informasi dan fakta konkret, maka secara praktis mereka telah menemukan sesuatu yang baru, sehingga akan lahir suatu kreativitas dan kemampuan professional dalam rangka menghadapi realitas kehidupan yang semakin menantang.

Berikut merupakan kelebihan belajar dengan menggunakan model *discovery strategy* menurut Mohammad Takdir Ilahi (2012, hlm. 68):

- 1) Dalam penyampaian bahan *discovery strategy*, digunakan kegiatan dan pengalaman langsung. Kegiatan dan pengalaman tersebut akan lebih menarik perhatian siswa dan memungkinkan pembentukan konsep-konsep abstrak yang mempunyai makna.
- 2) *Discovery Strategy*, lebih realistis dan mempunyai makna. Sebab siswa dapat bekerja langsung dengan contoh-contoh nyata. Mereka langsung menerapkan berbagai bahan uji coba yang diterapkan guru, sehingga mereka dapat bekerja sesuai dengan kemampuan intelektual yang di miliknya.
- 3) *Discovery Strategy*, merupakan suatu model pemecahan masalah. Siswa langsung menerapkan prinsip dan langkah awal dalam pemecahan masalah. Siswa mempunyai peluang untuk belajar lebih intens dalam memecahkan masalah sehingga lebih berguna dalam menghadapi kehidupan di kemudian hari.
- 4) Dengan melakukan kegiatan secara langsung, maka kegiatan *discovery strategy* akan lebih mudah diserap oleh siswa dalam memahami kondisi tertentu yang berkenaan dengan aktifitas pembelajaran.
- 5) *Discovery strategy* banyak memberikan kesempatan bagi para siswa untuk terlibat langsung dalam kegiatan belajar.
- 6) *Discovery strategy* menitikberatkan pada kemampuan mental dan fisik siswa yang akan memperkuat semangat dan konsentrasi dalam melakukan kegiatan pembelajaran.

Nanang Hanafiah, dan Cucu Suhana (2009, hlm. 79) menyatakan bahwa terdapat

beberapa keunggulan metode *discovery* dan *inquiry*, yaitu:

- 1) Membantu peserta didik untuk mengembangkan, kesiapan, serta penguasaan keterampilan dalam proses kognitif.
- 2) Peserta didik memperoleh pengetahuan secara individual sehingga dapat dimengerti dan mengendap dalam pikirannya
- 3) Dapat membangkitkan motivasi dan gairah belajar peserta didik untuk belajar lebih giat lagi.
- 4) Memberikan peluang untuk berkembang dan maju sesuai dengan kemampuan dan minat masing-masing
- 5) Memperkuat dan menambah kepercayaan pada diri sendiri dengan proses menemukan sendiri karena pembelajaran berpusat pada peserta didik dengan peran guru yang sangat terbatas.

Kelebihan model *discovery learning* yaitu dapat membangkitkan motivasi peserta didik dalam belajar karena lebih mengutamakan kerjasama di dalam pembelajaran. Sehingga ilmu yang di dapat akan diserap secara cepat oleh peserta didik karena pembelajaran berpusat pada peserta didik.

f. Kelemahan Model *Discovery Learning*

Setiap kelebihan pasti terdapat kekurangan dalam setiap model pembelajaran. Kelemahan dapat membuat guru selaku pengajar akan lebih berhati-hati dalam mengajarkan materi dalam materi ini. Berikut kelemahan dalam mode *discovery learning*:

Beberapa kelemahan dalam menggunakan model *discovery strategy* menurut Mohammad Takdir Ilahi (2012, hlm. 72)

- 1) Berkenaan dengan waktu. Belajar-mengajar dengan menggunakan *discovery strategy* membutuhkan waktu yang lebih lama dibandingkan dengan metode langsung.
- 2) Bagi siswa yang berusia muda, kemampuan berfikir rasional mereka masih terbatas. Dalam belajar *discovery* sering mereka menggunakan empirisnya yang sangat subjektif untuk memperkuat pelaksanaan prakonsepanya.
- 3) Kesukaran dalam menggunakan faktor subjektivitas ini menimbulkan kesukaran dalam memahami suatu persoalan yang berkenaan dengan pengajaran *discovery strategy*
- 4) Faktor kebudayaan dan kebiasaan. Belajar *discovery strategy* menuntut kemandirian, kepercayaan kepada dirinya sendiri, dan kebiasaan bertindak sebagai subjek. Tuntutan tersebut setidaknya akan memberikan keterpaksaan yang tidak biasa dilakukan dengan menggunakan sebuah aktifitas yang biasa dalam proses pembelajaran.

Selain kelemahan diatas, Nanang Hanafiah dan Cucu Suhana (2009, hlm. 79) menjelaskan beberapa kelemahan metode *discovery* dan *inquiry*, yaitu:

- 1) Siswa harus memiliki kesiapan dan kematangan mental, siswa harus berani dan berkeinginan untuk mengetahui keadaan sekitarnya dengan

baik.

- 2) Keadaan kelas di kita kenyataanya gemuk jumlah siswanya maka metode ini tidak akan mencapai hasil yang memuaskan.
- 3) Guru dan siswa yang sudah sangat terbiasa dengan PBM gaya lama maka metode *discovery* dan *inquiry* ini akan mengecewakan
- 4) Ada kritik, bahwa proses dalam metode *discovery* dan *inquiry* terlalu mementingkan proses pengertian saja, kurang memerhatikan perkembangan sikap dan keterampilan bagi siswa.

Kelemahan model *discovery learning* dirasakan pada siswa atau guru yang tidak biasa melakukan pembelajaran dengan cara baru, dan bertahap. Tidak semua siswa dalam kelas sama rata kemampuan berfikir otaknya, sehingga siswa yang kurang dalam berfikirnya akan susah untuk beradaptasi dalam model ini.

Namun, jika dalam belajar mempunyai suatu kelompok belajar, maka siswa yang tidak bisa akan terbantu oleh teman nya yang sudah memahami materi tersebut akan mendapatkan hasil belajar yang baik sesuai dengan harapan.

3. Kerjasama

a. Pengertian Kerjasama

Kerjasama merupakan suatu sikap yang ditonjolkan dalam pembelajaran model *discovery learning*. Dengan bekerja sama, semua orang dapat bertukar fikiran atau pendapat serta menjadikan suatu pekerjaan akan menjadi ringan dan cepat dalam pengerjaan. Kerjasama dapat di aplikasikan pada kelas tinggi dalam tingkat Sekolah Dasar agar mereka sudah di tanamkan sikap kepemimpinan sejak dini.

Kerjasama harus menguntungkan anggota nya karena anggota berperan penting dalam kerjasama, sependapat dengan Zainudin (dari indosdm.com tahun 2015) yang menjelaskan “pengertian kerjasama adalah seseorang yang memiliki kepedulian dengan orang lain, atau sekelompok orang sehingga membentuk suatu kegiatan yang sama dan menguntungkan seluruh anggota dengan dilandasi rasa saling percaya antar anggota serta menjunjung tinggi adanya norma yang berlaku”.

Kerjasama harus dilakukan lebih dari 1 orang karena akan saling bertukar fikiran.”Kerja sama adalah pekerjaan yang dilakukan oleh dua orang atau lebih dengan melakukan interaksi antar individu yang melakukan kerjasama sehingga tercapai tujuan yang dinamis, ada tiga unsur yang terkandung dalam kerjasama yaitu orang yang melakukan kerjasama, adanya interaksi, serta adanya tujuan yang sama” (Pamudji dari www.infomasi-pendidikan.com tahun 2015).

Kerjasama sangat cocok bila dilakukan dengan model *discovery learning* karena model tersebut mengharuskan siswa mencari informasi. Sehingga akan sesuai dengan hasil yang di harapkan guru atau pendidik.

b. Tujuan Kerjasama

Kerjasama mempunyai manfaat yang akan dirasakan baik guru maupun siswa. Salah satunya manfaat kerjasama (Bitar dari www.gurupendidikan.com tahun 2016)

- 1) Mampu mempererat ikatan kerjasama
- 2) Dapat menumbuhkan sebuah semangat persatuan
- 3) Dalam pekerjaan dapat lebih cepat selesai
- 4) Dalam pekerjaan menjadi lebih ringan

Menurut pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa manfaat kerjasama merupakan suatu upaya seorang untuk dapat memperoleh suatu tujuan dengan bersedia untuk saling bertukar ide dengan orang lain.

c. Indikator Kerjasama

Menurut chief (2008, dari <http://indosdm.com/kamus-kompetensi-kerja-sama-team-work>), indikator-indikator kerjasama meliputi hal-hal berikut:

- 1) Berpartisipasi setiap anggota kelompok dalam melakukan tugas (bertanya, merespon, mengerjakan dan menyimpulkan tugas)
- 2) Mendukung keputusan kelompok
- 3) Masing-masing anggota kelompok mengupayakan agar anggota kelompok lain mendapatkan informasi yang relevan dan bermanfaat.
- 4) Menghargai hasil yang dicapai kelompok
- 5) Menghargai masukan dari setiap anggota kelompok
- 6) Meminta ide dan pendapat dari semua anggota kelompok untuk membantu membuat keputusan
- 7) Secara terbuka memberi pujian kepada anggota yang berkinerja baik.

4. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Dalam suatu pembelajaran yang dilakukan oleh guru di sekolah, tujuan utama dari guru tidak lain adalah untuk mencapai hasil belajar yang baik dari setiap siswa. Hasil belajar dapat menjadi tolak ukur keberhasilan guru dalam mengajar. Untuk mencapai hasil belajar yang baik, diharapkan untuk memakai model pembelajaran yang sesuai dengan pelajaran yang disampaikan, salah satunya dengan menggunakan model *discovery learning*.

Sejalan dengan itu, Wingkle (dalam Purwanto, 2016, hlm. 45) mengatakan “Hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya”. Selain pendapat dari Wingkle, Snelbleker (dalam Rusmono, 2014, hlm. 8) berpendapat bahwa “perubahan atau kemampuan baru yang diperoleh siswa setelah melakukan perbuatan belajar adalah merupakan hasil belajar, karena

belajar pada dasarnya adalah bagaimana perilaku seseorang berubah sebagai akibat dari pengalaman”.

Hasil belajar atau perubahan perilaku yang menimbulkan kemampuan dapat berupa hasil utama pengajaran (*instructional effect*) maupun hasil sampingan pengiring. Purwanto (2016, hlm. 54) mengatakan “hasil belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan”. Selain itu, Purwanto menjelaskan bahwa “Hasil utama pengajaran adalah kemampuan hasil belajar yang memang direncanakan untuk diwujudkan dalam kurikulum dan tujuan pembelajaran”.

Menurut pendapat para ahli di atas, dapat di simpulkan hasil belajar yaitu suatu tujuan dalam proses belajar mengajar yang dapat diketahui tingkat keberhasilannya pada siswa sebelum dan sesudah belajar.

b. Indikator Hasil Belajar

Perubahan perilaku dalam belajar mencakup seluruh aspek pribadi peserta didik, yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Menurut Bloom dkk yang dikutip Harjanto (1997 dalam Rusmono 2009, hlm 20) adalah sebagai berikut:

1) Indikator Aspek Kognitif

Indikator aspek kognitif mencakup:

- (a) Ingatan atau pengetahuan (*knowledge*), yaitu kemampuan mengingat bahan yang telah dipelajari.
- (b) Pemahaman (*comprehension*), yaitu kemampuan menangkap pengertian, menterjemahkan, dan menafsirkan.
- (c) Penerapan (*application*), yaitu kemampuan menggunakan bahan yang telah dipelajari dalam situasi baru dan nyata.
- (d) Analisis (*analysis*), yaitu kemampuan menyimpulkan, mempersatukan bagian yang terpisah guna membangun suatu keseluruhan, dan sebagainya.
- (e) Penilaian (*evaluation*), yaitu kemampuan mengkaji nilai atau harga sesuatu, seperti pernyataan atau laporan penelitian yang didasarkan suatu kriteria.

2) Indikator Aspek Afektif

Indikator aspek afektif mencakup:

- (a) Penerimaan (*receiving*), yaitu kesediaan untuk menghadirkan dirinya untuk menerima atau memerhatikan pada suatu perangsang.
- (b) Penanggapan (*responding*), yaitu keturutsertaan, memberi reaksi, menunjukan kesenangan memberi tanggapan secara sukarela.
- (c) Penghargaan (*valuing*), yaitu kepekatanggapan terhadap nilai atas suatu rangsangan, tanggung jawab, konsisten, dan komitmen.
- (d) Pengorganisasian (*organization*), yaitu mengintegrasikan berbagai nilai yang berbeda, memecahkan konflik antarnilai, dan membangun system nilai, serta pengkonseptualisasian suatu nilai.

- (e) Pengkarakterisasian (*characterization*), yaitu proses afeksi di mana Individu memiliki suatu system nilai sendiri yang mengendalikan perilakunya dalam waktu yang lama yang membentuk gaya hidupnya, hasil belajar ini berkaitan dengan pola umumpenyesuaian diri secara personal, sosial, dan emosional.

3) Indikator Aspek Psikomotor

Indikator aspek psikomotor mencakup:

- (a) Persepsi (*perception*), yaitu pemakaian alat-alat perasa untuk membimbing afektifitas gerak.
- (b) Kesepian (*set*), yaitu kesediaan untuk mengambil tindakan.
- (c) Respons terbimbing (*guide respons*), yaitu tahap awal belajar keterampilan lebih kompleks, meliputi peniruan gerak yang dipertunjukkan kemudia mencoba-coba dengan menggunakan tanggapan jamak dalam menangkap suatu gerak.
- (d) Mekanisme (*mechanism*), yaitu gerakan penampilan yang melukiskan proses di mana gerak yang telah dipelajari, kemudia diterima atau di adopsi menjadi kebiasaan sehingga dapat ditampilkan dengan penuh percaya diri dan mahir.
- (e) Respons nyata kompleks (*complex over respons*), yaitu penampilan gerakan secara mahir dan cermat dalam bentuk gerakan yang rumit, ktivitas motoric berkadar tinggi.
- (f) Penyesuaian (*adaptation*), yaitu keterampilan yang telah dikembangkan secara lebih baik sehingga tampak dapat mengolah gerakan dan menyesuaikan dengan tuntutan dan kondisi yang khusus dalam suasana yang lebih problematis.
- (g) Penciptaan (*origination*), yaitu penciptaan pola gerakan baru yang sesuai dengan situasi dan masalah tertentu sebagai kreativitas.

Selanjutnya, untuk perbandingan dan memperluas wawasan mengenai aspek perubahan perilaku peserta didik yang menjadi tujuan proses pembelajaran, dapat kita simak gabungan pendapat para ahli berikut.

Indikator aspek kognitif menurut Bloom yang dikutip Sukmadinata (2003, hl, 180-181 dalam buku konsep strategi pembelajaran 2009, hlm 21), yaitu sebagai berikut:

- (a) *Comprehension*, meliputi *translation*, *interpretation*, dan *extrapolation*.
- (b) *application*
- (c) *Analisis*, meliputi *analisis of element*, *analisis of relationship*, dan *analisis of organizational principles*
- (d) *Sinthesis*, meliputi *production of a unique communication*, *production of a plan or proposes set of operations*, dan *derivation of a set of abstrack relation*.
- (e) *Evaluation*, meliputi *judgement in terms of internal evidence* dan *judgemens in terms of internal criteria*.

Indikator aspek afektif menurut David R. Krathwohl dkk yang dikutip Sukmadinata (2003, hlm. 1981-1982 dalam buku konsep strategi pembelajaran 2009, hlm 20) adalah sebagai berikut:

- (a) *Receiving*, meliputi *awareness*, *willingness to receive*, dan *controlled or selected attention*
- (b) *Responding*, meliputi *acquiescences in responding*, *willingness to respond* dan *satisfaction in response*.
- (c) *Valuing*, meliputi *acceptance of a value*, *preference for a value*, *commitment* dan *organization of value system*.
- (d) *Characterization by value or value complex*, meliputi *generalized set* dan *characterization*.

Indikator aspek psikomotor menurut pendapat Anita J. Harrow yang dikutip Sukmadinata (2003, hlm. 1982 dalam buku konsep strategi pembelajaran 2009, hlm 20) adalah sebagai berikut:

- (a) *Reflex, movement*, meliputi *segmental reflexes*, *intersegmental reflexes*, dan *suprasegmental reflexes*.
- (b) *Basic fundamental movement*, meliputi *locomotor movement*, *non locomotor movement*, dan *manipulative movement*.
- (c) *Perceptual abilities*, meliputi *kinesthetic discrimination*, *visual discrimination*, *auditory discrimination*, *tactile discrimination*, dan *coordinate abilities*.
- (d) *Physical abilities*, meliputi *endurance*, *strength*, *flexibility*, dan *agility*.
- (e) *Skill movement*, meliputi *simple adaptive skill*, *compound adaptive skill*, dan *complex adaptive skill*.
- (f) *Non discursive movement*, meliputi *expressive movement* dan *interpretive movement*

Setiap satuan pendidikan khususnya Sekolah Dasar selain melakukan perencanaan dan proses pembelajaran, juga melakukan penilaian hasil pembelajaran sebagai upaya terlaksananya proses pembelajaran. Setiap satuan pendidikan selain melakukan perencanaan dan proses pembelajaran, juga melakukan penilaian hasil pembelajaran sebagai upaya terlaksananya proses pembelajaran yang efektif dan efisien. Dalam rangka penilaian hasil belajar (rapor) pada semester satu penilaian dapat dilakukan melalui ulangan harian, ulangan tengah semester, ulangan akhir semester, dan dilengkapi dengan tugas-tugas lain seperti pekerjaan rumah (PR), proyek, pengamatan dan produk. Hasil pengolahan dan analisis nilai tersebut digunakan untuk mengisi nilai rapor semester satu. Pada semester dua penilaian dilakukan melalui ulangan harian, ulangan tengah semester, ulangan kenaikan kelas dan dilengkapi dengan tugas-tugas lain seperti PR, proyek, pengamatan dan produk. Hasil pengolahan dan analisis nilai tersebut digunakan untuk mengisi nilai rapor pada semester dua

5. Pembelajaran Tematik

a. Definisi Pembelajaran Tematik

Pada sekarang ini, pembelajaran tematik di sekolah diwajibkan karena

sudah menggunakan kurikulum 2013. Kurikulum 2013 mewajibkan siswa lebih aktif dalam belajar dibandingkan dengan guru. Dengan menggunakan pembelajaran tematik, diharapkan guru dapat membimbing siswa dalam belajar aktif.

Menurut pendapat Joni (1996, hlm. 3 dari www.kata-bijak.web.id tahun 201) yang mengartikan “pembelajaran tematik sebagai suatu system pembelajaran yang memungkinkan siswa baik secara individual maupun kelompok aktif mencari, menggali dan menemukan konsep serta prinsip keilmuan secara holistic, bermakna, dan otentik”.

Dari berbagai pendapat yang telah di sebutkan diatas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa pembelajaran tematik merupakan pembelajaran terpadu yang bermakna bagi peserta didik, pembelajaran tematik mengharuskan peserta didik belajar dengan pengalaman langsung sehingga menjadikan pembelajaran lebih efisien.

b. Keunggulan dan Kelemahan Pembelajaran Tematik Terpadu

Syaefudin dan Resmi menjelaskan dalam buku Pembelajaran Terpadu (2006, hlm. 17) bahwa pembelajaran tematik terpadu memiliki beberapa keunggulan atau kekuatan disbanding model pembelajaran konvensional, diantaranya adalah:

- 1) Mendorong guru untuk mengembangkan kreatifitas. Sehingga guru dituntut untuk memiliki wawasan, pemahaman dan kreatifitas antara satu pokok bahasan (substansi) dengan pokok bahasan lain dari berbagai mata pelajaran.
- 2) Memberikan peluang bagi guru untuk mengembangkan situasi pembelajaran yang utuh, menyeluruh, dinamis, dan bermakna sesuai dengan keinginan dan kemampuan guru maupun kebutuhan dan kesiapan siswa.
- 3) Mempermudah dan memotivasi siswa untuk mengenal, menerima, menyerap dan memahami keterkaitan atau hubungan antara konsep, pengetahuan, nilai atau tindakan yang terdapat dalam beberapa pokok bahasan atau bidang studi.
- 4) Menghemat waktu, tenaga dan sarana, serta biaya pembelajaran, disamping menyederhanakan langkah-langkah pembelajaran. Hal tersebut terjadi karena proses pemanduan atau penyatuan sejumlah unsur tujuan, materi maupun langkah pembelajaran yang dipandang memiliki kesamaan atau keterkaitan.

Selain kelebihan pembelajaran tematik terpadu menurut para ahli di atas, terdapat pula kelemahan dari pembelajaran terpadu seperti yang di jelaskan oleh Syaefudin dan resmi (2006, hlm. 18)

- 1) Dilihat dari aspek guru, model ini menuntut tersedianya peran guru yang memiliki pengetahuan dan wawasan yang luas, kreatifitas tinggi, keterampilan metodologik yang handal, kepercayaan diri dan etos

akademik yang tinggi, dan berani mengemas dan mengembangkan materi.

- 2) Dilihat dari aspek siswa, pembelajaran terpadu termasuk memiliki peluang untuk pengembangan kreatifitas akademik, yang menuntut kemampuan belajar siswa yang relative “baik”, baik dalam aspek intelegensi maupun kreatifitasnya.
- 3) Dilihat dari aspek sarana atau sumber pembelajaran, pembelajaran terpadu memerlukan jenis bahan bacaan atau sumber informasi yang cukup banyak dan berguna, seperti yang dapat menunjang dan memperkaya serta mempermudah mengembangkan wawasan dan pengetahuan yang diperlukan.
- 4) Dilihat dari aspek kurikulum, pembelajaran terpadu memerlukan jenis kurikulum yang terbuka untuk pengembanganya.
- 5) Dilihat dari system penilaian dan pengukuranya, pembelajaran terpadu tersebut membutuhkan system penilaian dan pengukuran (obyek, indikator, dan prosedur) yang terpadu dalam arti system yang berusaha menetapkan keberhasilan belajar siswa dilihat dari beberapa mata pelajaran terkait.
- 6) Dilihat dari suasana dan penekanan proses pembelajaran, pembelajaran terpadu berkecenderungan mengakibatkan “tenggelamnya” pengutamaan salah satu atau lebih mata pelajaran.

Menurut para ahli di atas, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa kelebihan pembelajaran tematik akan menyenangkan karena pembelajran disatupadukan, dan di lakukan dengan cara yang menyenangkan. Sedangkan kekurangan dalam pembelajaran tematik yaitu siswa menjadi bingung bahwa ia belajar apa karena ia tematik menghilangkan pengutamaan pembelajaran seperti contohnya matematika, bahasa Indonesia, dll. Selain itu, guru di tuntut untuk kreatif untuk membuat berbagai media belajar agar pembelajaran selalu berlangsung menyenangkan.

6. Pemetaan Pembelajaran Tema Daerah Tempat Tinggalku Subtema Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku

Materi yang akan dipelajari pada penelitian ini adalah Tema 8 yaitu Daerah Tempat Tinggalku subtem 3 yaitu Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku. Pembelajaran yang di ambil yaitu pembelajaran 1,2,3,4,5, dan 6.

a. Peta Tuntutan Pembelajaran Tematik Tema Daerah Tempat Tinggalku Subtema Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku

Pemetaan Kompetensi Dasar (KD) pada Tema 8 Subtema 3 Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku adalah sebagai berikut :

Tabel 2.1

Kompetensi Dasar dan Indikator Pembelajaran 1

IPA	BAHASA INDONESIA
3.4 Menghubungkan gaya dengan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar. 4.4 Menyajikan hasil percobaan tentang hubungan antara gaya dan gerak.	3.9 Mencermati tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi. 4.9 Menyampaikan hasil identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis, dan visual
Indikator: 3.4.1 mampu menyebutkan perubahan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar 4.4.1 Menjelaskan peristiwa bentuk plastin dan gerak bola.	Indikator: 3.9.1 Menjawab pertanyaan berdasarkan teks 4.9.1 Menyimpulkan isi teks yang disajikan

Sumber : Aprilia Murtika Dewi, 2017, hlm. 31

Tabel 2.2

Kompetensi Dasar dan Indikator Pembelajaran 2

IPA	BAHASA INDONESIA
3.4 Menghubungkan gaya dengan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar. 4.4 Menyajikan hasil percobaan tentang hubungan antara gaya dan gerak.	3.9 Mencermati tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi. 4.9 Menyampaikan hasil identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis, dan visual.
Indikator: 3.4.1 Memahami peristiwa, gaya, dan gerak di lingkungan sekitar. 4.4.1 Menggunakan pengetahuan yang dimiliki untuk menyimpulkan peristiwa gaya dan gerak dalam lingkungan sehari-hari	Indikator: 3.9.1 Menyebutkan tokoh dan sifat tokoh dalam cerita yang disajikan. 4.9.1 Menceritakan kembali cerita fiksi

SBdP
3.1 Mengetahui gambar dan bentuk tiga dimensi. 4.1 Membuat gambar cerita.
Indikator: 3.1.1 Mengetahui gambar dan bentuk tiga dimensi 4.1.1 Mengkomunikasikan cerita yang tersedia

Sumber : Aprilia Murtika Dewi, 2017, hlm. 31

Tabel 2.3

Kompetensi Dasar dan Indikator Pembelajaran 3

PPKn	BAHASA INDONESIA
3.3 Menjelaskan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari. 4.3 Mengemukakan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.	3.9 Mencermati tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi. 4.9 Menyampaikan hasil identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis, dan visual.
Indikator: 3.3.1 Menyebutkan keberagaman karakteristik individu 4.3.1 Menceritakan perbedaan karakteristik antarteman dan manfaat yang diperoleh	Indikator: 3.9.1 Mengidentifikasi peran tokoh dan hikmah dari cerita nelayan dan ikan mas 4.9.1 Mengkomunikasikan cerita fiksi tersebut

IPS
3.3 Mengidentifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi. 4.3 Menyajikan hasil identifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.
Indikator 3.3.1 mengelompokkan jenis-jenis pekerjaan yang menghasilkan barang dan jenis-jenis perkerjaanyang menghasilkan jasa. 4.3.1 Menjelaskan kembali jenis-jenis pekerjaan di depan kelas.

Sumber : Aprilia Murtika Dewi, 2017, hlm. 32

Tabel 2.4

Kompetensi Dasar dan Indikator Pembelajaran 4

PPKn	BAHASA INDONESIA	IPS
3.3 Menjelaskan	3.9 Mencermati tokoh-	3.3 Mengidentifikasi

<p>manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>4.3 Mengemukakan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.</p>	<p>tokoh yang terdapat pada teks fiksi.</p> <p>4.9 Menyampaikan hasil identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis, dan visual.</p>	<p>kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.</p> <p>4.3 Menyajikan hasil identifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.</p>
<p>Indikator</p> <p>3.3.1 Mengidentifikasi teks keberagaman karakteristik individu.</p> <p>4.3.1 Menjelaskan sikap toleransi dalam keberagaman masyarakat di lingkungan sekitar.</p>	<p>Indikator</p> <p>3.9.1 Memahami peranan tokoh cerita rakyat yang berasal dari suatu daerah</p> <p>4.9.1 Menyebutkan peranan tokoh yang sudah disajikan.</p>	<p>Indikator</p> <p>3.3.1 Menjelaskan kegiatan ekonomi dengan berbagai bidang pekerjaan</p> <p>4.3.1 Menyampaikan corak kehidupan kegiatan ekonomi di lingkungan tempat tinggal.</p>

Sumber : Aprilia Murtika Dewi, 2017, hlm. 33

Tabel 2.5

Kompetensi Dasar dan Indikator Pembelajaran 5

PPKn	Bahasa Indonesia	SBdP
<p>3.3 Menjelaskan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>4.3 Mengemukakan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.</p>	<p>3.9 Mencermati tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi.</p> <p>4.9 Menyampaikan hasil identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis, dan visual.</p>	<p>3.1 Mengetahui gambar dan bentuk tiga dimensi.</p> <p>4.1 Membuat gambar cerita.</p>
<p>Indikator</p> <p>3.3.1 Mengidentifikasi ragam karakteristik individu dalam lingkungan tempat tinggal</p>	<p>Indikator</p> <p>3.9.1 Memahami pengertian tokoh dalam sebuah cerita yang disajikan</p> <p>4.9.1 Menyampaikan</p>	<p>Indikator</p> <p>3.1.1 Menjelaskan mengenai sketsa gambar tiga dimensi</p> <p>4.1.1 Mampu mempraktikkan sketsa</p>

4.3.1 Menyampaikan keberagaman karakteristik individu dan manfaatnya di lingkungan sekitar	pendapat mengenai tokoh-tokoh dalam cerita yang disajikan	gambar tiga dimensi
--	---	---------------------

Sumber : Aprilia Murtika Dewi, 2017, hlm. 34

Tabel 2.6

Kompetensi Dasar dan Indikator Pembelajaran 6

SBdP	Bahasa Indonesia
3.1 Mengetahui gambar dan bentuk tiga dimensi. 4.1 Membuat gambar cerita.	3.9 Mencermati tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi. 4.9 Menyampaikan hasil identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis, dan visual.
Indikator 3.1.1 Memahami berbagai karya tiga dimensi 4.1.1 Mampu membuat karya tiga dimensi	Indikator 3.9.1 Memahami sifat tokoh yang terdapat dalam sebuah cerita 4.9.1 Mengaplikasikan peran tokoh dalam suatu cerita.

Sumber : Aprilia Murtika Dewi, 2017, hlm. 34

Tabel 2.7

Kegiatan Pembelajaran dan Kompetensi yang di Kembangkan Subtema 3

Kegiatan Pembelajaran	Kompetensi yang Dikembangkan
Pembelajaran 1 1. Membaca teks cerita fiksi. 2. Melakukan percobaan untuk mengetahui pengaruh gaya terhadap arah gerak benda.	Sikap: 1. Percaya diri dan Bekerja sama Pengetahuan: 1. Teks fiksi 2. Gaya dan Gerak Keterampilan: 1. Mengomunikasikan 2. menuliskan hasil percobaan
Pembelajaran 2 1 Menyanyikan lagu dengan tempo. 2. Membaca teks cerita fiksi 3. Mengidentifikasi tokoh-tokoh pada teks cerita fiksi 4. Mengidentifikasi berbagai jenis cerita fiksi 5. Melakukan percobaan untuk mengetahui pengaruh gaya terhadap kecepatan gerak benda	Sikap: 1. Percaya diri, bekerja sama, dan bertanggung jawab Pengetahuan: 1. Tempo pada lagu 2. Tokoh-tokoh pada teks fiksi 3. Jenis teks fiksi 4. Gaya dan kecepatan gerak Keterampilan: 1.. Bernyanyi 2. Mengomunikasikan

<p>Pembelajaran 3</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Membaca tentang keadaan dan mata pencaharian penduduk pada suatu daerah. 2. Berdiskusi perbedaan mata pencaharian penduduk sesuai lingkungan tempat tinggal 3. Membaca teks cerita fiksi 4. Mengamati keragaman karakteristik individu berdasarkan ciri fisik anggota keluarga. 	<p>3. Menuliskan hasil percobaan</p> <p>Sikap:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Rasa ingin tahu, Percaya diri, kerja sama, dan bertanggung jawab <p>Pengetahuan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Jenis mata pencaharian penduduk berdasarkan tempat tinggal 2. Tokoh pada teks cerita fiksi 3. Keragaman karakteristik individu di lingkungan keluarga <p>Keterampilan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Membaca 2. Menulis 3. Berdiskusi 4. Mengomunikasikan
<p>Pembelajaran 4</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mencari tahu kegemaran anggota keluarga dengan mewawancarai anggota keluarga. 2. Membaca tentang lingkungan tempat tinggal untuk mengetahui kegiatan ekonomi 3. Membaca teks cerita fiksi 	<p>Sikap:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Rasa ingin tahu, percaya diri, dan bertanggung jawab. <p>Pengetahuan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Keragaman karakteristik individu di lingkungan keluarga 2. Kegiatan ekonomi 3. Tokoh utama dan tokoh tambahan <p>Keterampilan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Membaca 2. Mengomunikasikan
<p>Pembelajaran 5</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengamati lingkungan tempat tinggal 2. Membaca tes cerita fiksi 3. Mengidentifikasi tokoh utama dan tokoh tambahan 4. Mengidentifikasi tempo pada lagu 	<p>Sikap:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Santun dan percaya diri <p>Pengetahuan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Keragaman karakteristik individu berdasarkan ciri fiksi 2. Tempo pada lagu <p>Keterampilan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengidentifikasi 2. Mengomunikasikan 3. Bernyanyi
<p>Pembelajaran 6</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Membaca teks cerita fiksi 2. Mengidentifikasi tokoh-tokoh pada teks cerita fiksi 3. Menyanyikan lagu dengan tempo 	<p>Sikap:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Percaya diri <p>Pengetahuan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tokoh-tokoh pada teks cerita fiksi 2. Tokoh utama dan tokoh tambahan 3. Tempo lagu. <p>Keterampilan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Membaca 2. Mengidentifikasi 3. Bernyanyi.

b. Materi Ajar Pada Setiap Pembelajarannya

1) Pembelajaran 1

Mata Pelajaran : IPA, Bahasa Indonesia.

Materi Ajar : Teks fiksi, gaya dan gerak.

2) Pembelajaran 2

Mata Pelajaran : IPA, Bahasa Indonesia, SBdP

Materi Ajar : Karya tari daerah, tokoh antagonis dan protagonis, pengaruh gaya terhadap gerak benda.

3) Pembelajaran 3

Mata Pelajaran : PPKN, Bahasa Indonesia, IPS.

Materi Ajar : Kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan keragaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari, tokoh dalam teks fiksi.

4) Pembelajaran 4

Mata Pelajaran : PPKN, Bahasa Indonesia, IPS.

Materi Ajar : Kegiatan ekonomi di suatu daerah berkaitan dengan mata pencaharian, tokoh pada cerita fiksi, manfaat keberagaman karakteristik individu.

5) Pembelajaran 5

Mata Pelajaran : PPKN, Bahasa Indonesia, SBdP.

Materi Ajar : Gerak tari daerah, manfaat keberagaman karakteristik individu, tokoh-tokoh pada teks tambahan, tokoh antagonis, dan tokoh protagonist.

6) Pembelajaran 6

Mata Pelajaran : SBdP, Bahasa Indonesia.

Materi Ajar : Isi dan tokoh-tokoh pada teks cerita fiksi, gerak tari daerah.

3. Hasil Penelitian Terdahulu Yang Sesuai Dengan Penelitian

a. Hasil Penelitian Syaifullah

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Heri Supriyanto dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Untuk Meningkatkan Kerjasama dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik” dilator belakang dengan keadaan siswa di kelas IV SDN Asmi Bandung yang tidak aktif dan kritis dalam pembelajaran. Penelitian tersebut menggunakan PTK 3 siklus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model *Discovery Learning* dapat meningkatkan kerja sama dan hasil belajar pada siswa. Hal tersebut dapat dilihat dari nilai presentase meningkatnya hasil belajar siswa pada siklus I sikap kerja sama 49% kurang, siklus II 69% dengan kategori cukup baik, dan siklus III 92% kategori sangat

baik. Dengan begitu, penggunaan model *Discovery Learning* yang diteliti oleh Heri Supriyanto memperoleh peningkatan hasil belajar.

b. Hasil Penelitian Dicky Fauzi

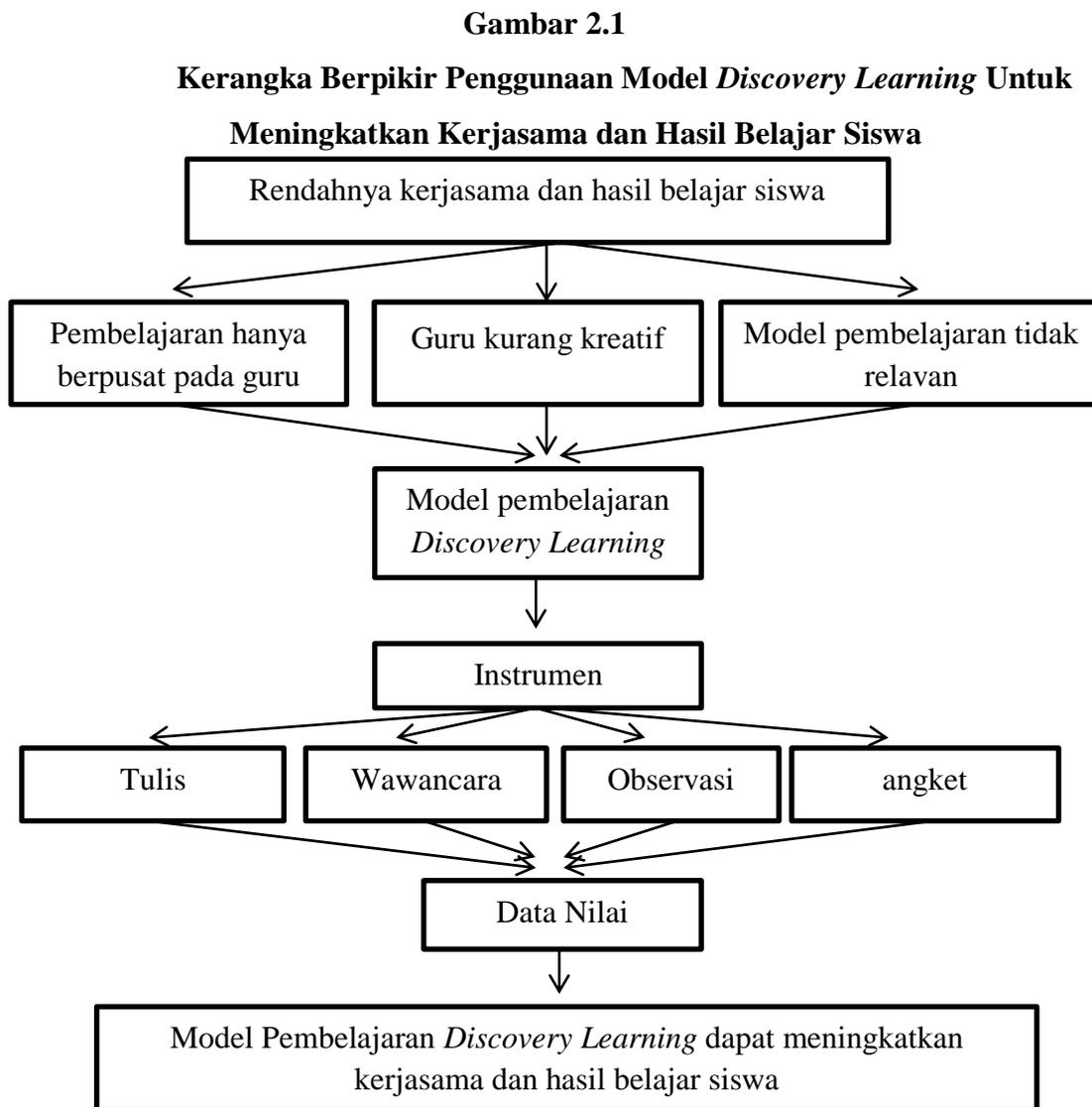
Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Dicky Fauzi dengan judul “Penggunaan Model *Discovery Learning* untuk menumbuhkan rasa percaya diri dan hasil belajar siswa pada sub tema keberagaman budaya bangsaku”. Penggunaan model *discovery learning* dapat menumbuhkan respon belajar yang baik pada siswa. Karena pada saat pembelajaran siswa dengan beraninya mengutarakan pendapat tanpa rasa takut salah. Hasil belajar siswa pada aspek afektif dengan menggunakan model *discovery learning* pada siklus I memperoleh nilai rata-rata 73,7% dari jumlah siswa sejumlah 39 orang. Pada siklus II adalah 84,3% hasil belajar siswa. Dengan begitu, penggunaan model *discovery learning* pada penelitian Dicky Fauzi memperoleh peningkatan hasil belajar.

Dari penelitian terdahulu, peneliti menyimpulkan bahwa model *discovery learning* merupakan model belajar yang melibatkan siswa aktif didalamnya, siswa mencari tahu sendiri konsep yang ada dalam pembelajaran.

B. Kerangka Pemikiran

Menurut pendapat Sekam (dalam Sugiyono, 1992. Hlm 91) “kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Kerangka berpikir menjelaskan tentang bagaimana hubungan masalah dan solusi secara umum, dan bagaimana proses yang dilakukan peneliti dalam mencapai keberhasilan penggunaan solusi pada permasalahan yang ditemuinya”.

Agar penelitian ini dapat dipahami, maka peneliti akan menjelaskan dalam sebuah diagram sebagai berikut:



Sumber: Aprilia Murtika Dewi, 2017, hlm. 38

1. Asumsi

Berdasarkan kerangka atau paradigma penelitian diatas, maka beberapa asumsi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Penggunaan model *discovery learning* memiliki banyak keunggulan. Pada pembelajaran bersifat penemuan, siswa didorong terlibat dalam pembelajaran aktif dan bekerjasama secara berkelompok serta menemukan fakta-fakta. Guru mendorong siswa agar mempunyai pengalaman dan melakukan eksperimen dengan memungkinkan mereka menemukan prinsip dan konsep bagi diri mereka sendiri.
- b. Penggunaan model pembelajaran *discovery learning* berkaitan dengan proses mental siswa. Siswa di tutut untuk mengamati sesuatu kemudian mengidentifikasi, bekerjasama, menyimpulkan, dan akhirnya siswa menjelaskan hasil dari proses pembelajaran tersebut. Setelah proses tersebut, siswa akan memahami konsep

pembelajaran *discovery learning* ini sangat cocok untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Hipotesis Tindakan

Oemar Hamalik (dalam Takdir Ilahi, 2012 hlm. 29) “*Discovery Learning* adalah proses pembelajaran yang menitikberatkan pada mental intelektual para anak didik dalam memecahkan berbagai persoalan yang dihadapi, sehingga menemukan suatu konsep atau generalisasi yang dapat diterapkan di lapangan”.

Berdasarkan teori, kerangka atau pradigma penelitian dan asumsi sebagaimana telah dikemukakan di atas, maka hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah “Penggunaan model pembelajaran *discovery learning* dapat meningkatkan kerjasama dan hasil belajar siswa kelas IV SDN Baranang Siang Kab. Bandung pada tema daerah tempat tinggalku subtema bangga terhadap lingkungan sekitar”.