

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORITIS**

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

##### **1. Belajar**

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

Belajar merupakan suatu hal yang tidak dapat dipisahkan dari setiap individu. Manusia dianugerahkan berupa akal untuk dimanfaatkan sebaik mungkin, yang salah satunya adalah dengan belajar. Belajar adalah salah satu kegiatan penting yang dilakukan oleh siswa saat berada di sekolah. Namun seharusnya belajar tidak hanya dilakukan di sekolah saja akan tetapi belajar juga harus dilakukan di rumah atau pun di mana saja. Bagi kebanyakan siswa belajar diartikan sebagai kegiatan yang mengharuskan mereka untuk membaca, menghafal dan menerapkan materi yang mereka dapat dari buku pada saat akan menjelang ujian saja. Bukankah pemahaman seperti ini terlalu dangkal artinya sama sekali belajar itu tidak menghasilkan apapun. Namun belajar itu merupakan suatu proses mencari ilmu yang terjadi dalam diri seseorang melalui latihan dan pembelajaran. Inti dari belajar itu adalah tentang perubahan kelakuan atau tingkah laku seorang individu bilamana sedang mengerjakan sesuatu dalam situasi tertentu.

Pemahaman yang lebih pasti mengenai belajar dapat kita lihat berdasarkan pendapat para ahli, menurut Thursan Hakim (dalam Pupuh Fathurrohman 2007:6) Belajar adalah suatu proses perubahan di dalam 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. Kata atau istilah belajar bukanlah suatu yang baru, kata belajar sudah sangat dikenal secara luas, namun dalam pembahasan belajar ini masing-masing ahli memiliki pemahaman serta definisi yang berbeda. Belajar terjadi bila tampak tanda-tanda bahwa perilaku manusia berubah sebagai akibat terjadinya proses pembelajaran.

Perhatian utama dalam belajar adalah perilaku verbal dari manusia, yaitu kemampuan manusia menangkap informasi mengenai ilmu pengetahuan yang diterimanya dalam belajar.

Dimiyati (dalam Syaiful Sagala 2014:13) mengemukakan: Siswa adalah penentu terjadinya atau tidak terjadinya proses belajar. Berhasil atau gagalnya pencapaian tujuan pendidikan amat tergantung pada proses belajar dan mengajar yang dialami siswa dan pendidik baik ketika para siswa itu di sekolah maupun di lingkungan keluarganya sendiri.

Interaksi yang terjadi dalam proses belajar seharusnya berdampak pada perubahan yang terjadi pada cara berpikir juga tingkah laku, menurut Surya (dalam Rusman 2017:76) berpendapat bahwa “Belajar dapat diartikan sebagai suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh perubahan perilaku baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya.”

Kemudian Pengertian Belajar (dalam Udin Syaefudin 2006:3) yaitu suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang sebagai hasil dari pengalaman dan latihan. Perubahan sebagai hasil dari belajar dapat ditimbulkan dalam berbagai bentuk, seperti berubahnya pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, kecakapan serta kemampuan. Jadi belajar ialah suatu perubahan dalam kemungkinan atau peluang terjadinya respons. Seorang anak belajar sungguh-sungguh dengan demikian pada waktu ulangan siswa tersebut dapat menjawab semua soal dengan benar. Atas hasil belajarnya yang baik itu dia mendapatkan nilai yang baik ini, maka anak belajar lebih giat lagi.

Berdasarkan pengertian menurut para ahli mengenai belajar di atas, maka dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu kegiatan yang di dalamnya terdapat suatu proses untuk merubah tingkah laku individu, baik dari segi ilmu pengetahuan, keterampilan, sikap, pemahaman konsep yang pada akhirnya merubah manusia menjadi manusia yang lebih baik. Perubahan tingkah laku ini muncul karena pengalaman bertujuan agar

manusia dapat memperbaiki nasibnya. Oleh karena itu belajar merupakan suatu hal yang sangat penting dan tidak boleh untuk dilalaikan.

### **b. Tujuan Belajar**

Tujuan belajar yang utama ialah bahwa apa yang dipelajari itu berguna di kemudian hari, yakni membantu kita untuk dapat terus dengan cara yang lebih mudah. Hal ini dikenal sebagai transfer belajar.

Tujuan Belajar (dalam Hardini Isriani 2012:5) yaitu sebagai berikut:

- 1) Untuk Mendapatkan Pengetahuan, yaitu yaitu siswa akan diberikan pengetahuan sehingga menambah pengetahuannya dan sekaligus akan mencarinya sendiri untuk mengembangkan cara berpikir dalam rangka memperkaya pengetahuannya.
- 2) Penanaman konsep dan keterampilan, yaitu penanaman konsep atau merumuskan konsep juga memerlukan suatu keterampilan, baik yang bersifat jasmani maupun rohani.
- 3) Pembentukan sikap, yaitu dalam menumbuhkan sikap mental, perilaku, dan pribadi anak didik, guru harus lebih bijak dan hati-hati dalam pendekatannya. Untuk itu dibutuhkan kecakapan.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas mengenai tujuan belajar, maka dapat disimpulkan bahwa usaha yang dilakukan untuk mendapatkan pengetahuan, penanaman konsep dan keterampilan, pembentukan sikap mental dan pribadi anak didik yang dipelajari dan berguna untuk dikemudian hari.

## **2. Pembelajaran**

### **a. Pengertian Pembelajaran**

Kata pembelajaran merupakan perpaduan dari dua aktivitas belajar dan mengajar. Pembelajaran yaitu membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar merupakan penentu keberhasilan pendidikan. Dimana pembelajaran itu merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik atau murid.

Sudjana dalam Rusman (2017:85), mengemukakan bahwa Pembelajaran dapat diartikan sebagai setiap upaya yang sistematis dan

sengaja untuk menciptakan agar terjadi kegiatan interaksi edukatif antara dua pihak, yaitu antara peserta didik dan pendidik yang melakukan kegiatan membelajarkan.

Dari proses pembelajaran siswa memperoleh hasil belajar yang merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar yaitu mengalami proses untuk meningkatkan kemampuan mentalnya dan tindak mengajar yaitu membelajarkan siswa. Menurut Warsita (2008:85) pembelajaran adalah suatu usaha untuk membuat peserta didik belajar atau suatu kegiatan untuk membelajarkan peserta didik.

Pembelajaran menurut Hamalik (2003:30) mengemukakan pembelajaran sebagai suatu kombinasi yang tersusun, meliputi unsur manusia, materil, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan pengertian menurut para ahli mengenai pembelajaran di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan kegiatan yang dirancang oleh guru untuk membantu seseorang mempelajari suatu kemampuan dan atau nilai yang baru dalam suatu proses yang sistematis dalam konteks belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

## **b. Jenis-jenis Pembelajaran**

Surya (2014:126) menyatakan dari aspek pembelajaran yang dicapai, dapat dibedakan jenis-jenisnya sebagai berikut: 1) Pembelajaran keterampilan. 2) Pembelajaran sikap 3) Pembelajaran pengetahuan, dan sebagainya.

Gagne dalam Surya (2014:26) membagi pembelajaran menjadi delapan jenis mulai dari yang sederhana sampai yang kompleks, yaitu :

- 1) *Signal Learning* (Pembelajaran melalui isyarat)
- 2) *Stimulus response learning* (Pembelajaran rangsangan tindak balas)
- 3) *Chaining learning* (Pembelajaran melalui perantaraan)
- 4) *Verbal association learning* (Pembelajaran melalui perkaitan verbal)
- 5) *Discrimination learning* (Pembelajaran dengan membedakan)
- 6) *Concept learning* (Pembelajaran konsep)
- 7) *Rule learning* (Pembelajaran menurut aturan)

- 8) *Problem solving learning* (Pembelajaran melalui penyelesaian masalah)

### c. Ciri-ciri Pembelajaran

Menurut Eggan dan Kauchak (1998) dari <http://www.Krisna1.blog.uns.ac.id>. menjelaskan bahwa ada Lima ciri pembelajaran yang efektif, yaitu :

1. Siswa menjadi pengkaji yang aktif terhadap lingkungan melalui mengobservasi, membandingkan menemukan kesamaan – kesamaan dan perbedaan-perbedaan serta membentuk konsep dan generalisasi berdasarkan berdasarkan kesamaan – kesamaan yang ditentukan.
2. Guru menyediakan materi sebagai fokus berpikir dan berinteraksi dalam pelajaran
3. Aktivitas-aktivitas siswa sepenuhnya didasarkan pada pengkajian
4. Guru secara aktif terlibat dalam pemberian arahan dan tuntunan kepada siswa dalam menganalisis informasi.
5. Orientasi pembelajaran penguasaan isi pelajaran dan pengembangan keterampilan berpikir

## B. Model Pembelajaran *Discovery Learning*

### 1. Definisi Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain. Model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan pengelolaan kelas.

Hal ini sesuai dengan pendapat Joyce (1992:4) bahwa “*each guides us as we design instruction to help students achieve various objectives*”. Maksud dari kutipan tersebut adalah bahwa setiap model mengarahkan kita dalam merancang pembelajaran untuk membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran.

Joyce and Weil (1992:1) mengatakan bahwa “*Models of Teaching and really models of learning. As we help student acquire information ideals, skills, value, ways of thinking and means of expressing themselves, we are also teaching them how to learn*” Hal ini berarti model mengajar merupakan model belajar dengan model tersebut guru dapat membantu siswa untuk mendapatkan atau memperoleh informasi, ide, keterampilan, cara berpikir, dan mengekspresikan ide sendiri. selain itu mereka juga mengajarkan bagaimana mereka belajar. model dapat disimpulkan sebagai pola pembelajaran yang telah tersusun dan terkonsep dalam mengelompokkan pengalaman belajar siswa demi mencapai tujuan dalam pembelajaran.

## **2. Model *Discovery Learning***

### **a. Pengertian Model *Discovery Learning***

Penemuan (*discovery*) merupakan suatu model pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan pandangan konstruktivisme. Teori *konstruktivisme* menyatakan bahwa siswa harus menemukan sendiri dan mentransformasikan informasi kompleks, mengecek informasi baru dengan aturan-aturan lama dan merevisinya bila aturan-aturan itu tidak lagi sesuai.

Model ini menekankan pentingnya pemahaman struktur atau ide-ide penting terhadap suatu disiplin ilmu, melalui keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran *discovery learning* adalah suatu model untuk mengembangkan cara belajar siswa yang aktif dengan menemukan sendiri, menyelidiki sendiri, maka hasil yang diperoleh akan setia dan tahan lama dalam ingatan, tidak akan mudah dilupakan oleh siswa.

Dengan belajar penemuan anak juga bisa belajar berpikir analisis dan mencoba memecahkan sendiri problem yang dihadapi. Jerome Burner menyatakan “*Discovery learning* adalah pembelajaran yang mendorong siswa untuk mengajukan pertanyaan dan menarik kesimpulan dari prinsip-prinsip umum praktis contohnya pengalaman” Bruner juga

mengatakan: hendaknya guru harus memberikan kesempatan kepada muridnya untuk menjadi seorang problem solver seorang scientist, historian, atau ahli matematika.

Menurut Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Pendidikan Dan Kebudayaan Dan Penjaminan Mutu Pendidikan bahwa Model *discovery learning* adalah teori belajar yang didefinisikan sebagai pembelajaran yang terjadi bila pelajar tidak disajikan dengan pelajaran dalam bentuk finalnya, tetapi diharapkan peserta didik mengorganisasi sendiri.

Dengan kata lain, *discovery learning* merupakan model pembelajaran yang menekankan peserta didik untuk menemukan sendiri konsep pengetahuannya. Dalam proses menemukan, peserta didik dibimbing untuk melakukan serangkaian tahap pembelajaran mulai dari mengamati hingga mengorganisasikan hasil penemuannya menjadi suatu konsep pengetahuan.

Sedangkan Oemar Hamalik dalam Mohamad Takdir ilahi (2012:29) menyatakan bahwa *discovery* 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 pendapat para ahli tersebut maka dapat disimpulkan bahwa *Discovery Learning* merupakan suatu model untuk mengembangkan cara belajar siswa yang aktif dengan menemukan sendiri, menyelidiki sendiri, maka hasil yang diperoleh akan setia dan tahan lama dalam ingatan, tidak akan mudah dilupakan oleh siswa.

#### **b. Tujuan Model *Discovery Learning***

Menurut Bell (dalam Erwin Widiasworo 2017:25) mengemukakan beberapa tujuan spesifik dari pembelajaran dengan penemuan, yakni sebagai berikut.

- 1) Dalam penemuan siswa memiliki kesempatan untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran.

- 2) Melalui pembelajaran dengan penemuan, siswa belajar menemukan pola dalam situasi konkret maupun abstrak, juga siswa banyak meramalkan (*extrapolate*) informasi tambahan yang diberikan.
- 3) Siswa juga belajar merumuskan strategi Tanya jawab yang tidak rancu dan menggunakan tanya jawab untuk memperoleh informasi yang bermanfaat dalam menemukan.
- 4) Pembelajaran dengan penemuan membantu siswa membentuk cara kerja bersama yang efektif, saling membagi informasi, serta mendengar dan menggunakan ide-ide orang lain.
- 5) Terdapat beberapa fakta yang menunjukkan bahwa keterampilan-keterampilan, konsep-konsep dan prinsip-prinsip yang dipelajari melalui penemuan lebih bermakna.
- 6) Keterampilan yang dipelajari dalam situasi belajar penemuan dalam beberapa kasus, lebih mudah ditransfer untuk aktivitas baru dan diaplikasikan dalam situasi belajar yang baru

### c. Langkah-langkah Model *Discovery Learning*

Menurut Erwin Widiasworo (2017:165) berpendapat bahwa 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 rumusan yang luas mengenai hasil-hasil pendidikan yang diinginkan. Di dalamnya terkandung tujuan yang menjadi target pembelajaran dan menyediakan 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 dapat diamati oleh guru.

##### b) Melakukan identifikasi karakteristik peserta didik

Guru harus mengetahui karakteristik peserta didik baik dari segi kemampuan, minat, maupun gaya belajar mereka. Jangan sampai dalam menyajikan pembelajaran, hanya mengutamakan pencapaian kompetensi tanpa memerhatikan karakteristik yang dimiliki oleh peserta didik. Hal ini justru akan membuat pembelajaran menjadi tidak efektif.

##### c) Memilih materi pelajaran

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

hal yang harus diperhatikan dalam memilih materi pelajaran diantaranya sebagai berikut:

1. Materi pelajaran harus sesuai dan menunjang tercapainya tujuan instruksional.
  2. Materi pelajaran hendaknya sesuai dengan tingkat pendidikan atau perkembangan peserta didik pada umumnya.
  3. Menetapkan materi pembelajaran harus serasi dengan urutan tujuan.
  4. Materi pelajaran disusun dari hal yang sederhana menuju hal yang kompleks, dari yang mudah menuju ke hal yang sulit, dari yang konkret menuju yang abstrak. Dengan cara ini, peserta didik akan lebih mudah memahami.
  5. Materi pelajaran hendaknya mencakup hal-hal yang bersifat faktual maupun konseptual.
- d) Menentukan topik-topik yang harus dipelajari oleh peserta didik secara induktif.  
Guru harus mampu memilih topik pembelajaran yang dapat diterapkan dengan metode berpikir induktif. Dalam menentukan topik ini, guru juga harus tetap mempertimbangkan karakteristik peserta didik.
- e) Mengembangkan bahan-bahan belajar yang berupa contoh-contoh, ilustrasi, tugas dan sebagainya untuk dipelajari peserta didik.
- f) Mengatur topik-topik pembelajaran dari yang sederhana ke kompleks, dari konkret ke abstrak, atau dari tahap enaktif, ikonik ke simbolik.  
Topik pembelajaran perlu diatur agar dapat dengan mudah dipelajari oleh peserta didik. Peserta didik belajar secara bertahap dari mulai hal yang mudah hingga materi yang sulit. Jika ini dilakukan akan membuat peserta didik merasa mudah dalam mencapai kompetensi yang diharapkan, tanpa merasakan berbagai kesulitan yang berarti.
- g) Melakukan penilaian proses dan hasil belajar  
Dalam membuat perencanaan atau persiapan mengajar, guru juga harus merencanakan penilaian. Penilaian ini hendaknya meliputi penilaian proses dan juga penilaian hasil belajar. Dengan demikian, kinerja peserta didik pun mendapatkan penghargaan. Sering dijumpai, peserta didik yang proses belajarnya bagus, belum tentu nilai hasil belajarnya juga bagus, begitu pula sebaliknya. Agar penilaian lebih objektif maka harus tetap memerhatikan tiga ranah, yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik.

## 2) Pelaksanaan

- a) *Stimulation* (pemberian rangsangan)  
Pemberian rangsangan atau stimulus pada awal pembelajaran merupakan hal yang sangat penting dan harus dilakukan oleh guru. Pada tahap ini, peserta didik terlebih dahulu dihadapkan pada permasalahan yang belum dimengerti. Selanjutnya, guru

memberikan generalisasi agar peserta didik termotivasi untuk mengadakan penyelidikan tentang masalah tersebut.

Selain itu pada awal pembelajaran, guru juga dapat memberikan beberapa pertanyaan, anjuran membaca buku, atau aktivitas belajar lain yang mengarah pada persiapan untuk memecahkan permasalahan. Stimulasi berfungsi untuk menyediakan kondisi interaksi belajar yang dapat mengembangkan dan membantu peserta didik dalam mengeksplorasi bahan.

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

Pada tahap ini peserta didik diberi kesempatan seluas-luasnya untuk mengidentifikasi masalah dari berbagai sumber, kemudian salah satunya dipilih guna menyusun hipotesis. Hipotesis merupakan jawaban sementara atas pertanyaan yang terdapat pada masalah tersebut, dan masih harus diselidiki kebenarannya.

c) *Data collecting* (pengumpulan data)

Mengumpulkan data adalah aktivitas mengambil informasi dalam rangka menguji kebenaran hipotesis. Aktivitas mengumpulkan data mempunyai manfaat yang cukup penting dalam proses pengembangan berpikir peserta didik. Dalam mengumpulkan data, ketekunan dan kegigihan mencari informasi peserta didik diuji. Ketekunan peserta didik dalam mengumpulkan data juga dipengaruhi oleh pertanyaan guru. Pertanyaan guru yang baik dapat merangsang peserta didik untuk mencari jawabannya dengan baik pula. Pada tahap pengumpulan data ini, peserta didik diberi kesempatan untuk mengumpulkan berbagai informasi yang relevan, membaca literature, mengamati objek, wawancara dengan narasumber, melakukan uji coba sendiri, dan sebagainya.

d) *Data processing* (pengolahan data)

Setelah data terkumpul maka selanjutnya peserta didik diarahkan untuk mengolah data. Mungkin pada tahap ini, peserta didik akan banyak mengalami kesulitan, karena dalam proses pengolahan data dibutuhkan kemampuan berpikir. Peserta didik dituntut untuk mengolah, mengacak, mengklasifikasikan, membuat tabulasi, bahkan jika perlu dengan cara tertentu ditafsirkan pada tingkat kepercayaan tertentu.

e) *Verification* (pembuktian)

Peserta didik dibimbing untuk mencermati dan membuktikan hipotesis yang telah disusun, dengan menghubungkan pada pengolahan data. Pembuktian ini bertujuan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna, karena peserta didik diberikan kesempatan seluas-luasnya untuk menemukan konsep teori, aturan, pemahaman, melalui contoh yang dijumpai dalam kehidupan.

f) *Generalization* (menarik kesimpulan/generalisasi)

Menarik kesimpulan merupakan proses mendeskripsikan temuan yang diperoleh berlandaskan pada hasil pengujian hipotesis. Dalam pembelajaran, merumuskan kesimpulan merupakan suatu

keharusan, agar peserta didik dapat menemukan jawaban setelah melalui proses berpikir dalam mencari data. Kesimpulan akan mengantar peserta didik pada sebuah bentuk pengetahuan yang akurat.

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

Dalam penerapannya model *discovery learning* memiliki kelebihan dan kekurangan yaitu sebagai berikut:

##### **1) Kelebihan Model Pembelajaran *Discovery Learning***

- a) Membantu peserta didik untuk memperbaiki dan meningkatkan keterampilan-keterampilan serta proses-proses kognitif.
- b) Pengetahuan yang diperoleh melalui metode ini sangat pribadi dan ampuh karena menguatkan pengertian dan transfer.
- c) Menimbulkan rasa senang pada peserta didik karena tumbuhnya rasa menyelidiki dan berhasil.
- d) Metode ini memungkinkan peserta didik berkembang dengan cepat sesuai dengan kecepatan sendiri
- e) Menyebabkan peserta didik mengarahkan kegiatan belajarnya sendiri dengan melibatkan akalnya dan motivasi sendiri
- f) Metode ini dapat membantu peserta didik memperkuat konsep dirinya, karena memperoleh kepercayaan bekerja sama dengan yang lainnya.

Berdasarkan beberapa pemaparan keunggulan mengenai model *discovery learning* di atas maka dapat ditarik suatu pemahaman, bahwa model ini dapat meningkatkan rasa ingin tahu dan hasil belajar siswa. Karena bahwasannya pembelajaran dibentuk membantu siswa mengkonsep dirinya, karena memperoleh kepercayaan bekerja sama dengan yang lainnya, lalu berpusat pada siswa yang aktif mengeluarkan gagasan-gagasan, hal ini jelas bahwa kegiatan belajar dimuat untuk membuat siswa aktif dalam mengikuti pembelajaran dan berani untuk

tampil sebagai komunikator atau penyampai informasi, gagasan atau materi.

## 2) Kekurangan Model *Discovery Learning*

Walaupun demikian model ini tidak luput dari kekurangan dalam penerapannya, yaitu sebagai berikut:

- a) Pengajaran *discovery* lebih cocok untuk mengembangkan pemahaman, sedangkan mengembangkan aspek konsep, keterampilan dan emosi secara keseluruhan kurang mendapat perhatian.
- b) Pada beberapa disiplin ilmu, misalnya IPA kurang fasilitas untuk mengukur gagasan yang dikemukakan oleh para siswa.
- c) Tidak menyediakan kesempatan-kesempatan untuk berfikir yang akan ditemukan oleh siswa karena telah dipilih terlebih dahulu oleh guru
- d) Metode ini menimbulkan asumsi 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.
- e) Metode ini tidak efisien untuk mengajar jumlah siswa yang banyak, karena membutuhkan waktu yang lama untuk membantu mereka menemukan teori atau pemecahan masalah lainnya.

## C. Sikap Rasa Ingin Tahu

### 1. Pengertian Sikap

Sikap adalah cara menempatkan atau cara merasakan, jalan pikiran, dan perilaku. Sikap diperlukan manusia untuk menempatkan dirinya sebagai insan manusia yang berakal dalam kehidupan bermasyarakat.

Thomas & Znaniecki menegaskan bahwa sikap adalah predisposisi untuk melakukan atau tidak melakukan suatu perilaku tertentu, sehingga sikap bukan hanya kondisi internal psikologis yang murni dari individu, tetapi sikap lebih merupakan proses kesadaran yang sifatnya individual. Artinya proses ini terjadi secara subjektif dan unik pada diri setiap individu. Keunikan ini dapat terjadi oleh adanya perbedaan individual yang berasal dari nilai-nilai dan norma yang ingin dipertahankan dan dikelola oleh individu. (Coser dari <http://www.bolender.com>).

Pada dasarnya, pembentukan sikap tidak terjadi dengan sendirinya. Pembentukan individu melibatkan interaksi sosial di dalamnya, interaksi di dalam maupun di luar kelompok dapat mengubah sikap atau membentuk sikap individu yang baru. Yang dimaksud dengan interaksi di luar kelompok ialah interaksi dengan hasil kebudayaan. Faktor lain yang memegang peranan ialah faktor *intern* di dalam diri individu itu sendiri atau minat perhatiannya untuk mengolah berbagai pengaruh yang datang dari luar dirinya. Jadi dalam pembentukannya dan perubahan sikap itu, terdapat faktor *intern* atau *ekstern* pribadi individu yang memegang peranan.

## 2. Cara Pengukuran Sikap

Pengukuran sikap dapat dilakukan dengan menilai pernyataan sikap seseorang. Pernyataan sikap adalah rangkaian kalimat yang menyatakan sesuatu mengenai obyek, sikap yang akan di ungkap. Pernyataan sikap mungkin berisi atau mengatakan hal-hal yang positif mengenai obyek sikap, yaitu kalimatnya bersifat mendukung atau memihak pada obyek sikap.

Beberapa teknik pengukuran sikap, antara lain:

### a. Skala *Thurstone (Method of Equal-Appearing Intervals)*

Metode ini menempatkan sikap seseorang pada rentangan kontinum dari yang sangat *unfavorabel* hingga sangat *favorabel* terhadap suatu obyek sikap. Caranya dengan memberikan orang tersebut sejumlah item sikap yang telah ditentukan derajat favorabilitasnya. Tahap paling kritis dalam menyusun alat ini seleksi

awal terhadap pernyataan sikap dan perhitungan ukuran yang mencerminkan derajat favorabilitas dari masing-masing pernyataan. Derajat (ukuran) favorabilitas ini disebut nilai skala.

b. Skala *Likert (Method of Summated Ratings)*

Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Dalam penelitian, fenomena sosial ini telah ditetapkan secara spesifik oleh peneliti, yang selanjutnya disebut sebagai variabel penelitian. Likert (1932) mengajukan metodenya sebagai alternatif yang lebih sederhana dibandingkan skala Thurstone. Skala Thurstone yang terdiri dari 11 point disederhanakan menjadi dua kelompok, yaitu yang favorable dan yang unfavorable. Sedangkan item yang netral tidak disertakan. Untuk mengatasi hilangnya netral tersebut, Likert menggunakan konstruksi test yang lain. Masing-masing responden diminta melakukan *egreement* atau *disagreement* nya untuk masing-masing item dalam skala yang terdiri dari 5 point (Sangat setuju, Setuju, Ragu-ragu, Tidak setuju, Sangat tidak setuju). Semua item yang favorable kemudian diubah nilainya dalam angka, yaitu untuk sangat setuju nilainya 5 sedangkan untuk yang sangat tidak setuju nilainya 1. Sebaliknya untuk item yang unfavorable nilai skala sangat setuju adalah 1 sedangkan untuk yang sangat tidak setuju nilainya 5. Seperti halnya skala Thurstone, skala Likert disusun dan diberi skor sesuai dengan skala interval sama.

c. *Unobstrusive Measures*

Metode ini berakar dari suatu situasi dimana seseorang dapat mencatat aspek-aspek perilakunya sendiri atau yang berhubungan sikapnya dalam pertanyaan.

d. *Multidimensional Scalling*

Teknik ini memberikan deskripsi seseorang lebih kaya bila dibandingkan dengan pengukuran sikap yang bersifat unidimensional. Namun demikian pengukuran ini kadangkala menyebabkan asumsi-

asumsi mengenai stabilitas struktur dimensial kurang valid terutama apabila diterapkan pada lain orang, lain isu dan lain skala item.

### **3. Rasa Ingin Tahu**

#### **a. Pengertian Rasa Ingin Tahu**

Rasa ingin tahu (*curiosity*) merupakan keinginan untuk menyelidiki dan mencari pemahaman terhadap rahasia alam (Samana, dkk 2012 dari [http://repository.ump.ac.id/184/3/BAB%20II\\_Ratih%20Widyaningrum.pdf](http://repository.ump.ac.id/184/3/BAB%20II_Ratih%20Widyaningrum.pdf)) Rasa ingin tahu senantiasa akan memotivasi diri untuk terus mencari dan mengetahui hal-hal yang baru sehingga akan memperbanyak ilmu pengetahuan dan pengalaman dalam kegiatan belajar. Rasa ingin tahu (Mustari 2011:103) yaitu sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari apayang dipelajarinya dilihat dan di dengar. Hal ini berkaitan dengan kewajiban terhadap diri sendiri dan alam lingkungan. Kurositas atau rasa ingin tahu adalah emosi yang dihubungkan dengan perilaku mengorek secara ilmiah seperti eksplorasi, investigasi dan belajar.

Rasa ingin tahu membuat siswa lebih peka dalam mengamati berbagai fenomena atau kejadian disekitarnya serta akan membuka dunia-dunia baru yang menantang dan menarik siswa untuk mempelajarinya lebih dalm. Hal yang menarik sangat sangat banyak di dunia ini, tetapi seringkali rasa ingin tahuyangrendah menyebabkan mereka melewatkan hal-hal yang menarik tersebut untuk dipelajari.

Dengan adanya rasa ingin tahu dapat mengatasi rasa bosan siswa untuk belajar. Jika jiwa siswa dipenuhi dengan rasa ingin tahu akan suatu hal maka siswa akan rela dan antusias untuk mempelajarinya. Sehingga, menjadikan rasa ingin tahu dalam diri siswa perlu dibangun dan dikembangkan. Dari beberapa pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa rasa ingin tahu adalah suatu rasa atau kehendak yang ada dalam diri manusia yang mendorong atau yang memotivasi manusia tersebut untuk berkeinginan mengetahui hal-hal yang baru, memperdalam dan memperluas

pengetahuan yang dimiliki dengan perilaku mengorek secara alamiah seperti eksplorasi, investigasi dan belajar.

### **b. Karakteristik Rasa Ingin Tahu**

Anak pada usia 10-12 tahun atau kelas IV-VI ini anak sudah mulai mampu menggunakan berpikir logisnya. Dikarenakan mereka sudah menguasai matematika, harapannya dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, misalnya berapa lama perjalanan ke sekolah, berapa rupiah uang saku yang dikumpulkan dalam seminggu. Termasuk mereka dapat diajak bicara dan diberi pengertian tentang arti penghematan dalam keuangan keluarga lantaran orang tuanya mengalami kesulitan keuangan.

Pada usia ini anak memiliki kemampuan memecahkan masalah dan mengemukakan pendapat dalam bentuk dugaan. Jika begini nanti mungkin begitu” karena itu pengalaman belajar di sekolah memiliki daya pengaruh yang dalam perkembangan kognitif anak. Anak juga memiliki perasaan ingin bersaing menjadi yang terbaik atau *sense of competition* karena mereka harus menyesuaikan aktifitasnya terhadap target prestasi akademik maupun tuntutan di sekolah. Tugas guru adalah mengaitkan ilmu pengetahuan yang diajarkan karena itu kemampuan guru dalam melaksanakan tugas diwujudkan dalam kecakapan berkomunikasi terutama interaksi di kelas yang dapat terciptanya suasana belajar mengajar yang kondusif dalam mendorong siswa memiliki sikap berupaya mencari tahu lebih dalam dan lebih luas dari sesuatu yang diajarkan pernah dilihat dan didengarnya bahkan dari luar kelas dan di lingkungan sosialnya.

### **c. Pentingnya Rasa Ingin Tahu pada Anak**

Rasa ingin tahu pada setiap orang amatlah penting. Untuk itu guru seharusnya bisa memupuk sifat ini pada peserta didik guna merangsang kreativitas di masa depannya. Sekurang-kurangnya ada empat alasan yang menjadi sebab penting mengapa rasa ingin tahu ini perlu dikembangkan dalam diri peserta didik yaitu sebagai berikut:

- 1) Rasa ingin tahu membuat pikiran peserta didik menjadi aktif. Tidak ada hal yang lebih bermanfaat sebagai modal belajar selain pikiran yang aktif. Peserta didik yang aktif akan belajar lebih baik, sebagaimana yang dijelaskan teori konstruktivisme dimana peserta didik dalam belajar harus secara aktif membangun pengetahuannya.
- 2) Rasa ingin tahu membuat peserta didik menjadi para pengamat yang aktif. Salah satu cara belajar yang terbaik adalah dengan mengamati. Banyak ilmu pengetahuan yang berkembang karena berasal dari sebuah pengamatan. Bahkan pengamatan yang sederhana sekalipun. Rasa ingin tahu membuat peserta didik lebih peka dalam mengamati berbagai fenomena atau kejadian yang terjadi di sekitarnya. Ini berarti siswa akan belajar lebih banyak.
- 3) Rasa ingin tahu akan membuka dunia-dunia baru yang menantang dan menarik peserta didik untuk mempelajarinya lebih dalam. Jika ada banyak hal yang membuat munculnya rasa ingin tahu pada peserta didik, jendela dunia-dunia baru yang menantang akan terbuka untuk mereka. Banyak hal yang menarik untuk dipelajari di dunia ini, tetapi seringkali karena rasa ingin tahu yang rendah membuat peserta didik melewatkan dunia-dunia yang menarik itu dengan entengnya.
- 4) Rasa ingin tahu membawa kejutan-kejutan kepuasan dalam diri peserta didik dan meniadakan rasa bosan untuk belajar. Jika jiwa peserta didik dipenuhi dengan rasa ingin tahu akan sesuatu, mereka akan dengan segala keinginan dan kesukarelaan akan mempelajarinya.

Keinginan mengetahui berbagai hal dapat menjadi modal penting bagi peserta didik dalam menjalani masa depannya. Semua pemikir besar, para genius, adalah orang-orang dengan karakter penuh rasa ingin tahu.

#### **d. Upaya Guru Meningkatkan Rasa Ingin Tahu**

Guru semestinya dapat membantu peserta didik dalam menumbuhkan rasa ingin tahunya. Berikut ini beberapa cara yang dapat dilakukan adalah sebagai berikut:

- 1) Ajari peserta didik untuk selalu membuka pemikiran mereka terhadap hal-hal baru, ataupun hal-hal yang sudah pernah mereka pelajari.
- 2) Ajari peserta didik untuk selalu menerima suatu hal sebagai sesuatu kebenaran yang bersifat final.
- 3) Ajari peserta didik untuk selalu dan banyak bertanya.
- 4) Ajari peserta didik untuk jangan pernah sekalipun memberikan label terhadap sesuatu hal sebagai sesuatu yang membosankan atau tidak menarik,
- 5) Ajari peserta didik untuk melihat dan menyadari bahwa belajar itu sesuatu yang menyenangkan.
- 6) Biasakan peserta didik untuk membaca beragam jenis bacaan untuk mengeksplorasi dunia-dunia baru bagi mereka.

Rasa ingin tahu memang sudah semestinya tumbuh sebagai bagian dari karakter peserta didik. Dengan rasa keingintahuan yang tinggi, seorang peserta didik akan mempunyai keinginan untuk selalu belajar tanpa harus dipaksa dan tidak mudah dibodohi serta ditipu oleh informasi yang tidak benar. Ia tidak akan menerima segala yang diberikan dunia padanya, tapi dia akan bertanya mencari tahu penjelasan di balik setiap fenomena yang terjadi di dunia.

#### **e. Aspek Rasa Ingin Tahu**

Berdasarkan uraian pengertian rasa ingin tahu, maka dapat diketahui bahwa terdapat tiga aspek di dalam rasa ingin tahu siswa. Aspek yang pertama adalah keinginan untuk berinteraksi . Kata berinteraksi memiliki arti mengadakan interaksi, dan kata interaksi memiliki arti saling berhubungan. Jadi berinteraksi dapat diartikan sebagai kebiasaan untuk mengadakan sebuah hubungan. Berdasarkan

penjelasan tersebut, maka keinginan berinteraksi adalah keinginan untuk mengadakan sebuah hubungan.

Aspek yang kedua adalah keinginan untuk mengenal. Kata mengenal dari kata dasar kenal mendapat awalan me-. Kenal adalah tahu, jadi mengenal dapat diartikan sebagai mengetahui. Sedangkan mengetahui itu sendiri erat hubungannya dengan sebuah pengetahuan. Di dalam kata-kata operasional, pengetahuan masuk ke dalam ranah kognitif tingkat satu. Pengetahuan dijabarkan sebagai kemampuan untuk mendefinisikan, mendeskripsikan, mengidentifikasi, mendaftarkan, menjodohkan, menyebutkan, menyatakan, dan mereproduksi. Berdasarkan uraian tersebut, maka keinginan untuk mengenal dapat diartikan sebagai keinginan untuk melakukan kemampuan-kemampuan yang ada pada ranah kognitif tingkat pengetahuan.

Aspek ketiga adalah keinginan untuk memahami. Kata memahami itu sendiri berhubungan dengan sebuah pemahaman. Di dalam kata-kata operasional, pemahaman termasuk ke dalam ranah kognitif tingkat dua. Pemahaman dijabarkan sebagai kemampuan untuk mempertahankan, membedakan, menduga, menerangkan, memperluas, menyimpulkan, menggeneralisasikan, memberikan contoh, menuliskan kembali, dan memperkirakan. Berdasarkan uraian tersebut, maka keinginan untuk memahami dapat diartikan sebagai keinginan untuk dapat melakukan kemampuan-kemampuan yang ada pada ranah kognitif tingkat pemahaman.

#### **f. Indikator Rasa Ingin Tahu**

Berdasarkan ketiga aspek yang ada pada uraian di atas, maka indikator rasa ingin tahu siswa adalah sebagai berikut:

- 1) Indikator pada aspek keinginan untuk berinteraksi, Indikatornya adalah tertarik pada materi yang akan diajarkan, dan penasaran pada materi yang akan diajarkan.

- 2) Indikator pada aspek keinginan untuk mengenal, Indikatornya adalah membuat pertanyaan-pertanyaan mengenai materi pembelajaran
- 3) Indikator pada aspek keinginan untuk memahami, indikatornya adalah melakukan penyelidikan untuk mencari jawaban atas pertanyaan-pertanyaan mengenai materi pembelajaran.

## **D. Ruang Lingkup Hasil Belajar**

### **1. Pengertian Hasil Belajar**

Setiap proses belajar yang dilaksanakan oleh peserta didik akan menghasilkan hasil belajar. Pada dasarnya hasil belajar yang ada pada pelaku belajar bukan sebatas mereka mendapatkan ilmu yang seharusnya ada pada rentan umurnya saat itu, akan tetapi lebih dari itu, bukankah Nawawi dalam K.Brahim (2007:39) yang dikutip dalam buku Ahmad Susanto mengemukakan, bahwa Hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenal sejumlah materi pelajaran tertentu, untuk mengetahui apakah hasil belajar yang dicapai telah sesuai dengan tujuan yang dikehendaki dapat diketahui melalui evaluasi.

Kemudian menurut Rusman (2017:129) menyatakan bahwa hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif,afektif dan psikomotorik. Belajar tidak hanya penguasaan konsep teori mata pelajaran saja, tetapi juga penguasaan kebiasaan, persepsi, kesenangan, minat-bakat, penyesuaian sosial, jenis-jenis keterampilan, cita-cita, keinginan, dan harapan.

Seperti pendapat di atas bahwa hasil belajar bukan hanya dalam hal nilai untuk pengetahuan saja, akan tetapi lebih dari itu. Artinya hasil belajar bukan hanya bersifat nilai untuk pengetahuan tetapi mencakup pada sikap maupun keterampilan yang dapat mengubah individu menjadi lebih baik.

## 2. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar digolongkan dalam dua golongan yaitu faktor *intern* (dalam diri siswa) dan faktor *ekstern* (luar diri siswa), yakni sebagai berikut:

a. Faktor *Intern* (dalam diri siswa), yakni faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar. Faktor intern dibagi menjadi tiga faktor, yaitu faktor jasmaniah, faktor psikologis dan faktor kelelahan yang akan dijabarkan sebagai berikut:

### 1) Faktor Jasmaniah

#### a) Faktor Kesehatan

Sehat berarti dalam keadaan baik segenap badan beserta bagian-bagiannya atau bebas dari penyakit. Faktor kesehatan sangat berpengaruh terhadap proses belajar siswa.

#### b) Cacat Tubuh

Cacat tubuh adalah sesuatu yang menyebabkan kurang baik atau kurang sempurna mengenai tubuh/badan. Cacat itu dapat berupa buta, tuli, patah kaki, patah tangan dan lumpuh.

### 2) Faktor Psikologis

a) Intelegensi adalah kecakapan yang terdiri dari tiga jenis, yaitu kecakapan untuk menghadapi dan menyesuaikan ke dalam situasi yang baru dengan cepat dan efektif, mengetahui/menggunakan konsep-konsep yang abstrak secara efektif, mengetahui relasi dan mempelajarinya dengan cepat.

b) Perhatian adalah keaktifan jiwa yang dipertinggi, jiwa itu pun semata-mata tertuju kepada suatu objek (benda/hal) atau sekumpulan objek.

c) Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan.

d) Bakat adalah kemampuan yang dimiliki seseorang untuk belajar.

e) Motif merupakan penggerak/pendorong seseorang untuk mencapai tujuan.

- f) Kematangan adalah suatu tingkat/fase dalam pertumbuhan seseorang, dimana alat-alat tubuhnya sudah siap untuk melaksanakan kecakapan baru.
- g) Kesiapan adalah kesediaan untuk memberi respon atau bereaksi. Kesediaan itu timbul dari dalam diri seseorang dan juga berhubungan dengan kematangan, karena kematangan berarti kesiapan untuk melaksanakan kecakapan.

### 3) Faktor Kelelahan

Kelelahan pada seseorang ada dua macam yaitu kelelahan jasmani yang terlihat dengan lemah lunglainya tubuh dan timbul kecenderungan untuk membaringkan tubuh dan kelelahan rohani yang terlihat dengan adanya kelesuan dan kebosanan sehingga minat dan dorongan untuk menghasilkan sesuatu hilang.

- b. Faktor *Esktern* (luar diri siswa), dikelompokkan menjadi tiga faktor yaitu dari lingkungan keluarga, lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat, yaitu sebagai berikut:

#### 1) Faktor Keluarga

Siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa: cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah tangga, keadaan ekonomi, pengertian orang tua dan latar belakang kebudayaan.

#### 2) Faktor Sekolah

Faktor sekolah yang mempengaruhi belajar ini mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan sekolah, metode belajar dan tugas sekolah.

#### 3) Faktor Masyarakat

Faktor ini membahas tentang kegiatan siswa dalam masyarakat mencakup media masa, teman bergaul dan bentuk kehidupan masyarakat. Semua hal tersebut sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

### 3. Indikator Hasil Belajar

Hasil belajar dapat dikatakan berhasil apabila telah mencapai tujuan pendidikan. Di mana tujuan pendidikan berdasarkan hasil belajar peserta didik secara umum dapat diklasifikasikan menjadi tiga yakni: aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotorik.

#### a. Aspek kognitif

Penggolongan tujuan ranah kognitif oleh Bloom (dalam Surya 2014:120) mengemukakan adanya 6 kelas/ tingkat yakni:

- 1) Pengetahuan, dalam hal ini siswa diminta untuk mengingat kembali satu atau lebih dari fakta-fakta yang sederhana.
- 2) Pemahaman, yaitu siswa diharapkan mampu untuk membuktikan bahwa ia memahami hubungan yang sederhana di antara fakta-fakta atau konsep.
- 3) Penggunaan/ penerapan, disini siswa dituntut untuk memiliki kemampuan untuk menyeleksi atau memilih generalisasi/ abstraksi tertentu (konsep, hukum, dalil, aturan, cara) secara tepat untuk diterapkan dalam suatu situasi baru dan menerapkannya secara benar.
- 4) Analisis, merupakan kemampuan siswa untuk menganalisis hubungan atau situasi yang kompleks atau konsep-konsep dasar.
- 5) Sintesis, merupakan kemampuan siswa untuk menggabungkan unsur-unsur pokok ke dalam struktur yang baru.
- 6) Evaluasi, merupakan kemampuan siswa untuk menerapkan pengetahuan dan kemampuan yang telah dimiliki untuk menilai suatu kasus.

Dalam proses belajar mengajar, aspek kognitif inilah yang paling menonjol dan bisa dilihat langsung dari hasil tes. Dimana disini pendidik dituntut untuk melaksanakan semua tujuan tersebut. Hal ini bisa dilakukan oleh pendidik dengan cara memasukkan unsur tersebut ke dalam pertanyaan yang diberikan. Pertanyaan yang diberikan kepada siswa harus memenuhi unsur tujuan dari segi kognitif, sehingga peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

#### b. Aspek afektif

Tujuan ranah afektif berhubungan dengan hierarki perhatian, sikap, penghargaan, nilai, perasaan, dan emosi. Kratwohl, Bloom, dan Masia mengemukakan taksonomi tujuan ranah kognitif meliputi 5 kategori yaitu menerima, merespons, menilai, mengorganisasi, dan karakterisasi.

### **c. Aspek psikomotorik**

Tujuan ranah psikomotorik berhubungan dengan ketrampilan motorik, manipulasi benda atau kegiatan yang memerlukan koordinasi saraf dan koordinasi badan. Kibler, Barket, dan Miles mengemukakan taksonomi ranah psikomotorik meliputi gerakan tubuh yang mencolok, ketepatan gerakan yang dikoordinasikan, perangkat komunikasi non verbal, dan kemampuan berbicara.

Dalam proses belajar mengajar, tidak hanya aspek kognitif yang harus diperhatikan, melainkan aspek afektif dan psikomotoriknya juga. Untuk melihat keberhasilan kedua aspek ini, pendidik dapat melihatnya dari segi sikap dan ketrampilan yang dilakukan oleh peserta didik setelah melakukan proses belajar mengajar.

## **E. Pembelajaran Tematik Kurikulum 2013**

### **1. Pengertian Kurikulum 2013**

Kurikulum 2013 adalah kurikulum yang melakukan penyederhanaan, dan tematik-integratif, menambah jam pelajaran dan bertujuan untuk mendorong peserta didik atau siswa, mampu lebih baik dalam melakukan observasi, bertanya, bernalar, & mengkomunikasikan (mempresentasikan), apa yang mereka peroleh atau mereka ketahui setelah menerima materi pembelajaran dan diharapkan siswa kita memiliki kompetensi sikap, keterampilan, dan pengetahuan jauh lebih baik. Mereka akan lebih kreatif, inovatif, dan lebih produktif, sehingga nantinya mereka bisa sukses dalam menghadapi berbagai persoalan dan tantangan di zamannya, memasuki masa depan yang lebih baik.

### **2. Pengertian Pembelajaran Tematik**

Pembelajaran tematik merupakan salah satu model dalam pembelajaran terpadu (*integrated instruction*) yang merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan siswa, baik secara individual maupun kelompok, aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara holistik, bermakna dan autentik.

Model Pembelajaran tematik yaitu model pembelajaran terpadu yang menggunakan pendekatan tematik yang melibatkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman bermakna kepada siswa. Tema adalah pokok pikiran atau gagasan pokok pembicaraan. Menurut Poerwadarminta (dalam Rusman 2016:254) Dengan adanya tema ini akan memberikan banyak keuntungan diantaranya:

1. Siswa mudah memusatkan perhatian pada suatu tema tertentu
2. Siswa dapat mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi dasar antar mata pelajaran dalam tema yang sama
3. Pemahaman terhadap materi pelajaran lebih mendalam dan berkesan
4. Kompetensi dasar dapat dikembangkan lebih baik dengan mengaitkan mata pelajaran lain dengan pengalaman pribadi siswa
5. Siswa dapat lebih merasakan manfaat dan makna belajar karena materi disajikan dalam konteks tema yang jelas
6. Siswa dapat lebih bergairah belajar karena dapat berkomunikasi dalam situasi nyata, untuk mengembangkan suatu kemampuan dalam satu pelajaran sekaligus mempelajari mata pelajaran lain
7. Guru dapat menghemat waktu karena mata pelajaran yang disajikan secara terpadu dapat dipersiapkan sekaligus dan diberikan dalam dua atau tiga pertemuan, waktu selebihnya dapat digunakan untuk kemudian remedial, pemantapan dan pengayaan.

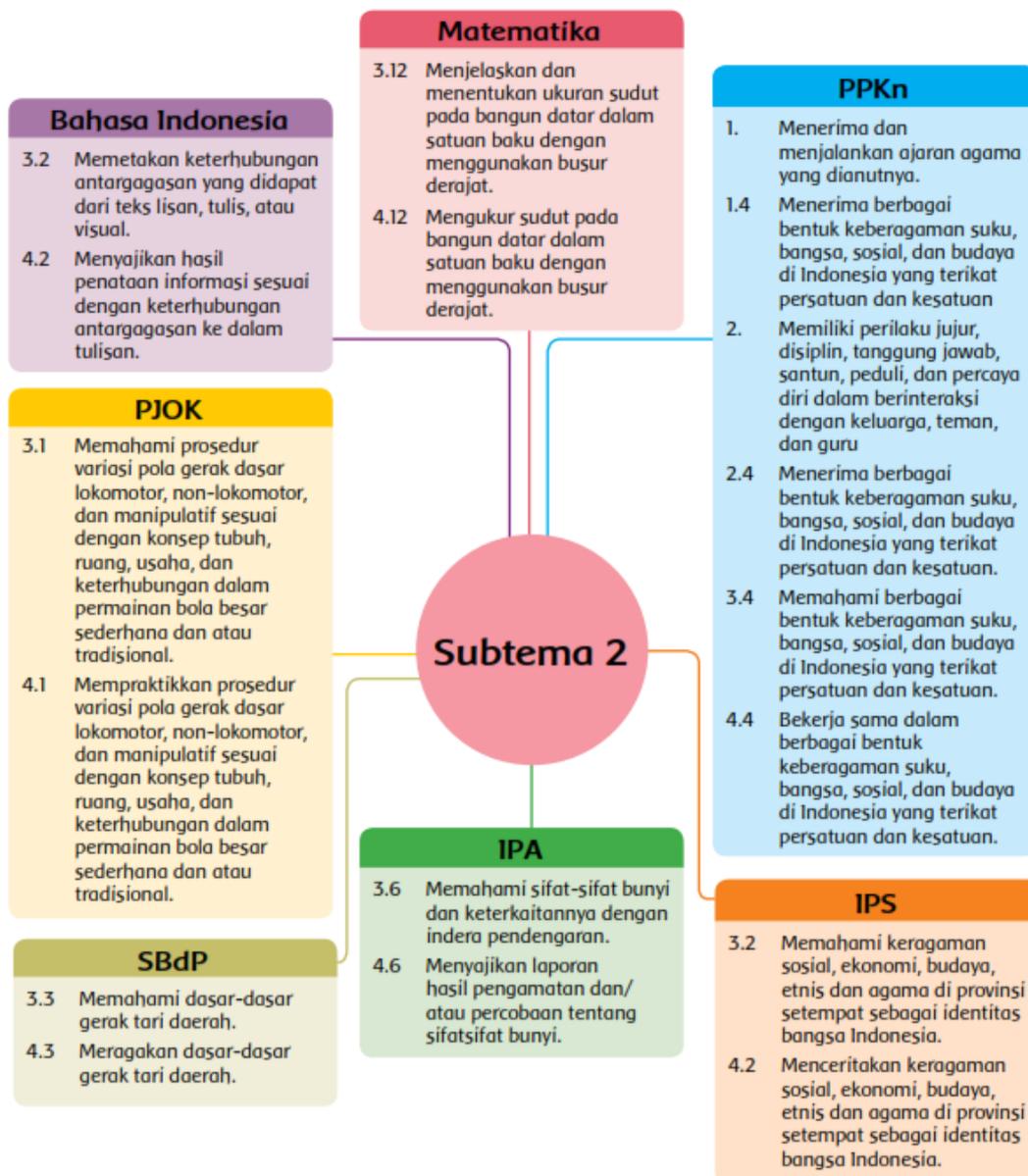
### **3. Keluasan dan Kedalaman Materi**

Subtema kebersamaan dalam keberagaman merupakan salah satu subtema yang ada dalam tema 1 buku tematik kurikulum 2013, Subtema kebersamaan dalam keberagaman memiliki 6 pembelajaran dan ada 7 mata pelajaran yaitu: mata pelajaran Matematika, IPS, IPA, PPKN, Bahasa Indonesia, PJOK, dan SBDP

Keluasan materi merupakan gambaran berapa banyak materi yang dimasukkan ke dalam materi pembelajaran, sedangkan kedalaman materi yaitu seberapa detailnya konsep-konsep yang harus dipelajari dan dikuasai oleh siswa. Terkait dengan penelitian ini, penelitian menggunakan pembelajaran 1 sampai dengan pembelajaran 6 untuk bahan penelitian. Dimana setiap pembelajaran terdiri beberapa mata pelajaran, pembelajaran 1 terdiri dari mata pelajaran IPA, IPS dan Bahasa Indonesia, pembelajaran 2 terdiri dari mata pelajaran Matematika, PPKN dan SBDP, pembelajaran 3 terdiri dari mata pelajaran PJOK, IPA dan Bahasa Indonesia, pembelajaran 4

terdiri dari mata pelajaran Matematika, PPKN dan Bahasa Indonesia, pembelajaran 5 terdiri dari mata pelajaran Matematika, IPS dan SBDP, pembelajaran 6 terdiri dari mata pelajaran PPKN, Bahasa Indonesia dan PJOK.

Pada pembelajaran subtema ini seluruh aspek sikap, pengetahuan dan keterampilan dikembangkan. Pada setiap pembelajaran aspek sikap yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa rasa ingin tahu dan penilaian 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 inti harus mencapai ketepatan pada setiap jenjang pembelajaran, karena setiap kompetensi yang telah tepat dan selesai akan berpengaruh terhadap kompetensi-kompetensi yang ada pada setiap pembelajaran nantinya. Berikut adalah pemetaan kompetensi dasar pada subtema Kebersamaan dalam keberagaman:



**Gambar 2.1**

**Pemetaan Kompetensi Dasar Subtema Kebersamaan dalam Keberagaman**

Sumber: Afriki, dkk. (2014:79). *Buku Guru Kelas IV Tema 1 Indahnya*

*Kebersamaan*. Jakarta:Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan

Ruang lingkup pembelajaran dalam subtema kebersamaan dalam keberagaman adalah sebagai berikut:

	KEGIATAN PEMBELAJARAN	KOMPETENSI YANG DIKEMBANGKAN
Pembelajaran 1	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menemukan gagasan pokok dan pendukung dari teks tulis</li> <li>Melakukan percobaan</li> <li>Mendiskusikan pentingnya kerjasama dan saling menghargai dalam keberagaman</li> </ul>	<p><b>Sikap:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Peduli, santun</li> </ul> <p><b>Pengetahuan:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Gagasan pokok dan pendukung</li> <li>Sumber bunyi dan proses terjadinya bunyi</li> <li>Keberagaman agama</li> </ul> <p><b>Keterampilan:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Menemukan informasi, menganalisis dan menyimpulkan, mengomunikasikan hasil</li> </ul>
Pembelajaran 2	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mendiskusikan pentingnya kerjasama</li> <li>Mengukur sudut</li> <li>Menari tarian daerah (Bongong Jeumpa)</li> </ul>	<p><b>Sikap:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Peduli, santun</li> </ul> <p><b>Keterampilan:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Olah tubuh, mengukur, mengomunikasikan hasil</li> </ul> <p><b>Pengetahuan:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Sudut</li> <li>Kerjasama</li> <li>Pola lantai tari</li> </ul>
Pembelajaran 3	<ul style="list-style-type: none"> <li>Melakukan permainan tradisional Bakiak</li> <li>Melakukan percobaan</li> <li>Menemukan gagasan pokok dan pendukung dari teks tulis</li> </ul>	<p><b>Sikap:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Peduli, santun</li> </ul> <p><b>Keterampilan:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Jalan, menganalisis dan menyimpulkan, menemukan informasi</li> </ul> <p><b>Pengetahuan:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Gerak dasar lokomotor</li> <li>Bagian-bagian indera telinga</li> <li>Gagasan pokok dan pendukung</li> </ul>
Pembelajaran 4	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menemukan gagasan pokok dan pendukung dari teks</li> <li>Mendiskusikan pentingnya kerjasama dalam keberagaman</li> <li>Mengukur sudut pada bangun datar</li> </ul>	<p><b>Sikap:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Peduli, santun</li> </ul> <p><b>Keterampilan:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mengukur, Mengidentifikasi, mengomunikasikan hasil</li> </ul> <p><b>Pengetahuan:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Sudut</li> <li>Kerjasama</li> <li>Gagasan pokok dan pendukung</li> </ul>
Pembelajaran 5	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengukur sudut</li> <li>Menceritakan perayaan hari besar agama</li> <li>Menari tarian daerah Bungong Jeumpa</li> </ul>	<p><b>Sikap:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Peduli, santun</li> </ul> <p><b>Keterampilan:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mengukur, mengomunikasikan hasil, olah tubuh</li> </ul> <p><b>Pengetahuan:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Sudut</li> <li>Keberagaman di Wilayah Sekitar</li> <li>Pola Lantai dalam Tari</li> </ul>
Pembelajaran 6	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menceritakan pengalaman bekerja sama</li> <li>Meringkas teks "Perbedaan Bukanlah Penghalang"</li> <li>Mempraktikkan gerak dasar jalan dalam permainan bakiak</li> </ul>	<p><b>Sikap:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Peduli, santun</li> </ul> <p><b>Keterampilan:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Gerak dasar lokomotor</li> <li>Mengomunikasikan hasil</li> </ul> <p><b>Pengetahuan:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Kerja sama</li> <li>Meringkas</li> <li>Gerakan lokomotor dalam permainan bakiak</li> </ul>

Gambar 2.2

**Ruang Lingkup Pembelajaran**  
**Subtema Kebersamaan dalam Keberagaman**

Sumber: Afriki, dkk. (2014:80). *Buku Guru Kelas IV Tema 1 Indahnya Kebersamaan*. Jakarta:Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan

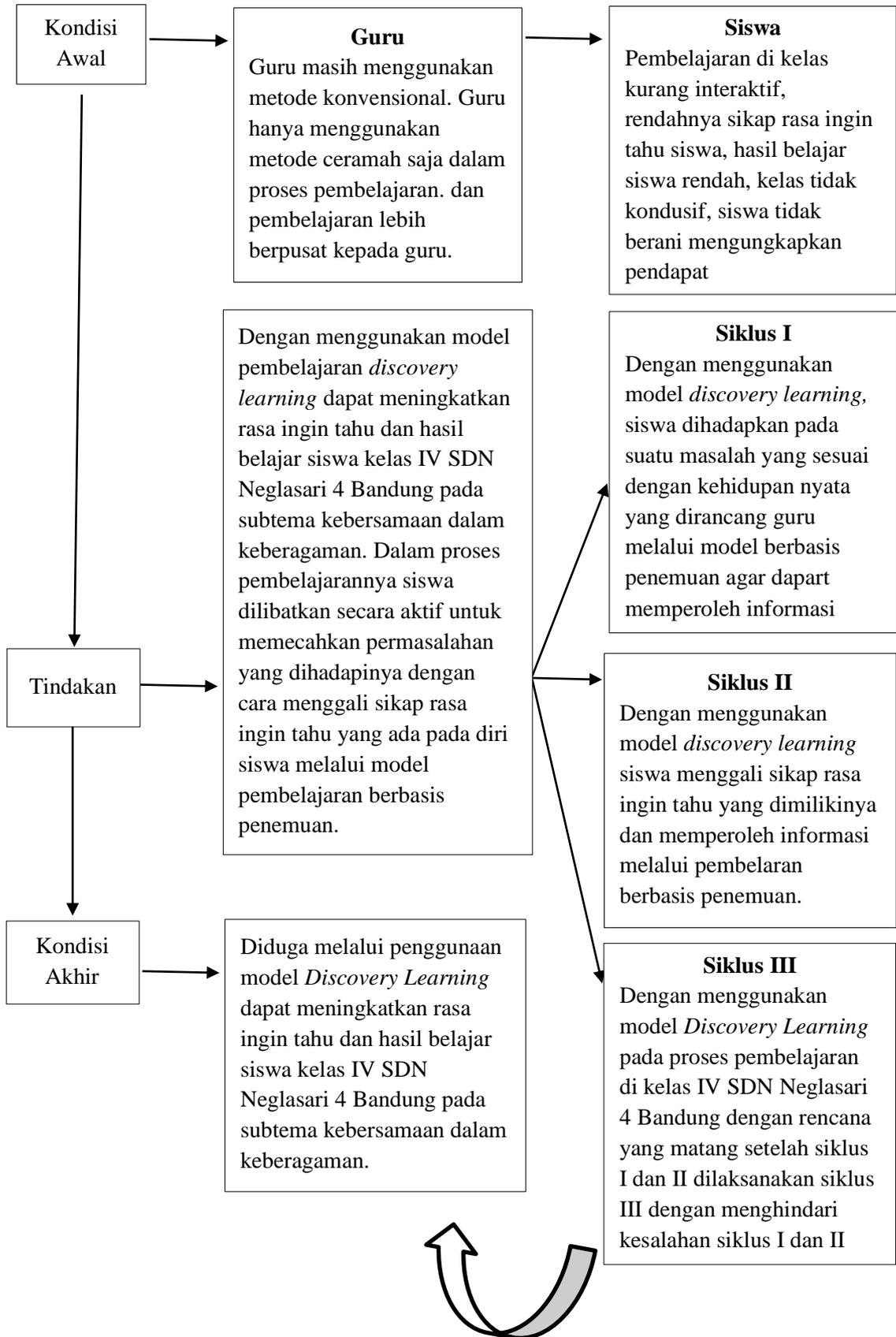
## F. Hasil Penelitian Terdahulu

1. Penelitian Molawinsi (115060151) yang berjudul penerapan model *Discovery Learning* untuk meningkatkan rasa ingin tahu dan hasil belajar siswa kelas V SDN Sariwangi pada mata pelajaran IPS, dilatarbelakangi oleh permasalahan yang muncul di lapangan yaitu hasil belajar siswa yang belum memenuhi KKM yang telah ditetapkan sehingga menyebabkan rendahnya pemahaman konsep siswa. Desain penelitian ini menggunakan model PTK yang terdiri dari 2 siklus. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Berdasarkan hasil penelitian didapat data bahwa dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* dapat meningkatkan rasa ingin tahu dan meningkatnya hasil belajar. Ini dibuktikan dengan adanya munculnya rasa ingin tahu dan meningkatnya hasil belajar di setiap siklusnya. Pada Pra siklus nilai siswa masih dibawah rata-rata sehingga belum mencapai KKM. Kemudian pada siklus I sudah mulai memperlihatkan perubahan dari Pra Siklus dan pada siklus II hasil belajar siswa meningkat, setiap siklus siswa mengalami perubahan dan dari 24 siswa yang mencapai KKM yaitu 28 orang dan yang belum mencapai KKM yaitu 3 orang.
2. Penelitian Rensy Oktaviana Nasution (115060326) yang berjudul penggunaan model *Discovery Learning* untuk meningkatkan sikap rasa ingin tahu dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA dilatar belakangi oleh permasalahan sebagian besar siswa belum mencapai KKM (kriteria ketuntasan minimal) yang diharapkan karena siswa tidak diajak belajar penemuan melalui kegiatan pengamatan atau penyelidikan langsung, kegiatan pembelajaran masih berpusat pada guru serta kurang kreatif menggunakan model pembelajaran yang inovatif. Penelitian ini terdiri dari 2 siklus, dari sikap rasa ingin tahu pada siklus I siswa yang memperoleh ketuntasan sebesar 68,42 % dengan kategori baik, selanjutnya pada siklus II siswa yang memperoleh ketuntasan 84,86% dengan kategori sangat baik, sedangkan hasil belajar siswa pada siklus I dengan jumlah siswa 38 siswa yang mencapai KKM 76,30% dan mengalami peningkatan pada siklus II mencapai 92,00%. Tujuan dari penelitian ini adalah bahwa

penggunaan model *Discovery Learning* dapat meningkatkan sikap rasa ingin tahu dan hasil belajar siswa kelas IV dalam pembelajaran IPA.

### **G. Kerangka Pemikiran**

Berdasarkan latar belakang masalah dan kajian teori yang dipaparkan di atas, dalam pembelajaran di kelas IV masih terdapat banyak permasalahan pembelajaran yang perlu dicarikan solusinya sehingga usaha untuk meningkatkan rasa ingin tahu dan hasil belajar siswa dapat tercapai sesuai yang diharapkan (mencapai ketuntasan yang ditetapkan). Salah satu solusinya yaitu dengan menggunakan model *Discovery Learning*. Berikut skema tindakan dalam penelitian:



**Bagan 2.1 Kerangka Pemikiran**

Sumber: Linda Afriani 2017:41

## H. Asumsi dan Hipotesis

### 1. Asumsi

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan dan sejumlah asumsi dasar sebagaimana dikemukakan, maka peneliti mengasumsikan: “Penggunaan model pembelajaran *Discovery Learning* dapat meningkatkan rasa ingin tahu dan hasil belajar siswa kelas IV SDN Neglasari 4 Bandung pada subtema kebersamaan dalam keberagaman”

### 2. Hipotesis

#### a. Hipotesis Umum

“Jika guru menggunakan model *Discovery Learning* pada subtema Kebersamaan dalam keberagaman maka rasa ingin tahu dan hasil belajar siswa kelas IV SDN Neglasari 4 Bandung akan meningkat”

#### b. Hipotesis Khusus

1. Jika guru menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran sesuai permendikbud No. 22 Tahun 2016 dengan model *Discovery Learning* pada subtema Kebersamaan dalam Keberagaman maka rasa ingin tahu dan hasil belajar siswa kelas IV SDN Neglasari 4 Bandung akan meningkat.
2. Jika guru menggunakan model *Discovery Learning* sesuai dengan langkah-langkah pada subtema Kebersamaan dalam Keberagaman maka rasa ingin tahu dan hasil belajar siswa kelas IV SDN Neglasari 4 Bandung akan meningkat.
3. Jika guru menggunakan model *Discovery Learning* maka rasa ingin tahu siswa kelas IV SDN Neglasari 4 Bandung pada subtema Kebersamaan dalam Keberagaman akan meningkat
4. Jika guru menggunakan model *Discovery Learning* maka hasil belajar siswa kelas IV SDN Neglasari 4 Bandung pada subtema Kebersamaan dalam Keberagaman akan meningkat.