

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. Belajar dan Pembelajaran

a. Pengertian Belajar

Belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan individu secara sadar untuk memperoleh perubahan tingkah laku tertentu, baik yang dapat diamati secara langsung sebagai pengalaman (latihan) dalam interaksinya dengan lingkungan. Belajar juga bisa diartikan sebagai suatu proses memperoleh pengetahuan yang menyatakan bahwa belajar adalah latihan-latihan pembentukan kebiasaan otomatis dan seterusnya, belajar bukan hanya mengingat akan tetapi lebih luas dari itu, yakni mengalami. Hasil belajar bukan suatu penugasan hasil latihan melainkan perubahan kelakuan.

Pengertian belajar menurut Slavin, (2009, hlm 18) belajar secara umum diartikan sebagai perubahan pada individu yang terjadi melalui pengalaman, dan bukan karena pertumbuhan atau perkembangan tubuhnya atau karakteristik seorang sejak lahir.

Belajar pada hakikatnya akan terus menerus terjadi didalam kehidupan manusia. Sejak manusia itu dilahirkan proses belajar dimulai hingga manusia mendapati kematian maka proses belajar itu akan terhenti. Manusia belajar melalui berbagai peristiwa yang dialaminya, baik itu dari lingkungan sekolah, lingkungan keluarga, maupun lingkungan masyarakat.

Sedangkan pengertian belajar menurut Rachmawati dan Daryanto (2015, hlm. 11) belajar merupakan proses perubahan didalam kepribadian yang berupa kecakapan, sikap, kepandaian, dan kebiasaan. Perubahan itu bersifat menetap dalam tingkah laku yang terjadi sebagai suatu hasil dari latihan maupun pengalaman.

Dengan demikian pendapat para ahli diatas dapat peneliti simpulkan bahwa belajar merupakan proses perubahan tingkahlaku pada

individu berupa kecakapan, sikap, kepandaian, dan kebiasaan yang terjadi secara alamiah melalui pengalaman hidup.

b. Karakteristik Belajar

Seseorang dapat dikatakan belajar apabila ia memberikan sebuah hasil dari sesuatu yang dipelajarinya berupa perubahan. Secara implisit beberapa karakteristik perubahan yang merupakan perilaku belajar menurut Abin Syamsudin Makmun (2007, hlm. 158) adalah sebagai berikut:

1. Perubahan intensional, dalam arti pengalaman atau praktik atau latihan itu dengan sengaja dan disadari dilakukannya dan bukan secara kebetulan. Dengan demikian, perubahan karena kemantapan dan kematangan atau keletihan atau karena penyakit tidak dapat dipandang sebagai perubahan hasil belajar.
2. Perubahan itu positif, dalam arti sesuai seperti yang diharapkan (normatif) atau kriteria keberhasilan (*criteria of success*) baik dipandang dari segi siswa (tingkat abilitas dan bakat khusus, tugas perkembangan dan sebagainya) maupun dari segi guru (tuntutan masyarakat orang dewasa sesuai dengan tindakan standar kulturalnya).
3. Perubahan itu efektif, dalam arti membawa pengaruh dan makna tertentu bagi pelajar itu (setidak-tidaknya samapai batasa waktu tertentu) relatif tetap dan setiap saat diperlukan dapat direproduksi dan dipergunakan seperti dalam pemecahan masalah (*problem solving*), baik dalam ujian, ulangan, dan sebagainya maupun dalam penyesuaian diri dalam kehidupan sehari-hari dalam rangka mempertahankan kelangsungan hidupnya.

Pendapat lain tentang ciri-ciri belajar menurut Hamalik dalam Purnamasari (2016, hlm.16) adalah sebagai berikut:

1. Proses belajar harus mengalami, berbuat, mereaksi, dan melampaui.
2. Melalui bermacam-macam pengalaman dan mata pelajaran berpusat pada suatu tujuan tertentu.
3. Bermakna bagi kehidupan tertentu.
4. Bersumber dari kebutuhan dan tujuan yang mendorong motivasi secara keseimbangan.
5. Dipengaruhi pembawaan dan lingkungan.
6. Dipengaruhi oleh perbedaan-perbedaan individual.
7. Berlangsung secara efektif apabila pengalaman-pengalaman dan hasil-hasil yang diinginkan sesuai dengan kematangan anda sebagai peserta didik.

8. Proses belajar terbaik adalah apabila anda mengetahui status dan kemajuannya.
9. Kesatuan fungsional dari berbagai prosedur.
10. Hasil-hasil belajar secara fungsional bertalian satu sama lain tetapi dapat didiskusikan secara terpisah.
11. Dibawah bimbingan yang merangsang dan bimbingan tanpa tekanan dan paksaan.
12. Hasil-hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi abilitas, dan keterampilan.
13. Dilengkapi dengan jalan serangkaian pengalaman yang dapat dipersamakan dan dengan pertimbangan yang baik.
14. Lambat laun dipersatukan jadi kepribadian dengan kecepatan yang berbeda-beda.
15. Bersifat kompleks dan tidak dapat berubah-ubah, jadi tidak sederhana dan statis.

Berdasarkan karakteristik diatas dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri belajar adalah beberapa bentuk perubahan selama proses belajar yang terjadi pada seseorang pada pengalamannya serta dipengaruhi oleh lingkungan dan perbedaan-perbedaan individual.

c. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Belajar

Pada sebuah proses belajar, selalu ada faktor-faktor yang mempengaruhinya termasuk belajar. Dollar dan Miller menyatakan dalam Abin Syamsudin Makmun (2007, hlm.164) belajar dipengaruhi oleh empat hal yaitu:

1. Adanya motivasi (*drives*), siswa harus menghendaki sesuatu.
2. Adanya perhatian dan mengetahui sasaran (*cue*), siswa harus memperhatikan sesuatu.
3. Adanya usaha (*response*), siswa harus melakukan sesuatu.
4. Adanya evaluasi dan pemantapan hasil (*reinforcement*), siswa harus memperoleh sesuatu.

Dapat disimpulkan bahwa belajar memiliki beberapa faktor yang mempengaruhinya diantaranya motivasi, perhatian, dan mengetahui sasaran, usaha, evaluasi, dan pemantapan hasil. Dengan motivasi dapat membangkitkan gairah belajar siswa, perhatian artinya guru harus mampu memusatkan perhatian anak pada fokus pembelajaran., usaha anak yang dimiliki siswa dalam belajar, serta adanya evaluasi untuk

mengetahui keberhasilan belajar siswa. Semua faktor tersebut tidak menjadi pendorong belajar siswa, sangat penting adanya keterlibatan, orangtua, guru, maupun lingkungan yang baik.

2. Pembelajaran

a. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

Definisi pembelajaran menurut Ibnu Badar dalam Purnamasari (2015, hlm,19) pembelajaran adalah usaha sadar dari seorang guru untuk membelajarkan siswanya (mengarahkan interaksi siswa dalam sumber belajar lainnya) dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan.

Berdasarkan pengertian pembelajaran yang telah dikemukakan diatas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan usaha guru atau pendidik dalam mengelola komponen-komponen pembelajaran untuk membantu peserta didik berinteraksi dengan sumber-sumber belajar, agar siswa dapat belajar sesuai dengan kebutuhan dan minatnya.

b. Karakteristik Pembelajaran

Pembelajaran memiliki ciri-ciri dalam pandangan konstruktivis yaitu penyediaan lingkungan belajar yang konstruktif. Ciri-ciri pembelajaran Hudojo dalam Purnamasari (2015, hlm. 21), yaitu:

1. Menyediakan pengalaman belajar yang mengaitkan pengetahuan baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki siswa sehingga belajar merupakan proses pembentukan pengetahuan.
2. Menyediakan berbagai alternatif pengalaman belajar.
3. Mengintegrasikan pembelajaran dengan situasi realistik dan relevan dengan melibatkan pengalaman konkret.

4. Mengintegrasikan pembelajaran yang memungkinkan terjadinya interaksi dan kerjasama antar siswa,
5. Memanfaatkan berbagai media agar pembelajaran lebih menarik.
6. Melibatkan siswa secara emosional dan social sehingga siswa lebih tertarik untuk belajar.

Ciri-ciri pembelajaran yang lain dikemukakan oleh Kustandi dan Sujipto (2011, hlm. 5) sebagai berikut:

1. Pada proses pembelajaran guru harus menganggap siswa sebagai individu yang mempunyai unsur-unsur dinamis yang dapat berkembang bila disediakan kondisi yang menunjang.
2. Pembelajaran lebih menekankan pada aktivitas siswa, karena yang belajar adalah siswa, bukan guru.
3. Pembelajaran adalah upaya sadar dan sengaja.
4. Pembelajaran bukan kegiatan insidental tanpa persiapan.
5. Pembelajaran merupakan pemberian bantuan yang memungkinkan siswa dapat belajar.

Berdasarkan uraian karakteristik menurut pendapat para ahli, peneliti dapat menyimpulkan bahwa didalam pembelajaran harus ada keterlibatan siswa serta interaksinya dengan berbagai sumber belajar, seperti media, pengalaman, juga pembelajaran menekankan pada aktivitas siswa.

c. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Pembelajaran

Dalam peningkatan kualitas pembelajaran, maka perlu memperhatikan beberapa faktor yang mempengaruhi pembelajaran, Faktor yang mempengaruhi pembelajaran menurut Yamin dan Maisah (2009, hlm. 165) adalah sebagai berikut:

1. Siswa meliputi lingkungan/lingkungan sosial ekonomi, budaya, dan geografis, intelegansi, kepribadian, bakat dan minat.
2. Guru meliputi latar belakang pendidikan, pengalaman kerja, beban mengajar, kondisi ekonomi, motivasi kerja, komitmen terhadap tugas, disiplin dan kreatif.
3. Kurikulum.
4. Sarana dan prasarana pendidikan, meliputi alat peraga/alat praktik, laboratorium, perpustakaan, ruang keterampilan, ruang bimbingan konseling, ruang UKS, dan ruang serbaguna.

5. Pengelolaan sekolah, meliputi pengelolaan kelas, pengelolaan guru, pengelolaan siswa, sarana dan prasarana, peningkatan tata tertib/disiplin, dan kepemimpinan.
6. Pengelolaan proses pembelajaran, meliputi penampilan guru, penguasaan materi/kurikulum, penggunaan metode/strategi pembelajaran, dan pemanfaatan fasilitas pembelajaran.
7. Pengelolaan dana, meliputi perencanaan anggaran (RAPBS), sumber dana, penggunaan data, laporan, dan pengawasan.
8. Monitoring dan evaluasi, meliputi kepala sekolah sebagai supervisor di sekolahnya, pengawas sekolah, dan komite sekolah sebagai supervisor.
9. Kemitraan, meliputi hubungan sekolah dengan instansi pemerintah, hubungan dengan dunia usaha dan tokoh masyarakat, dan lembaga pendidikan lainnya.

Berdasarkan uraian diatas, disebutkan berbagai faktor yang mempengaruhi pembelajaran yaitu siswa, guru, kurikulum, sarana dan prasarana, pengelolaan sekolah, pengelolaan proses pembelajaran, pengelolaan dana, monitoring dan evaluasi, serta kemitraan, dimana semua faktor yang diuraikan tersebut saling berkaitan satu sama lain. Artinya, akan mengalami ketimpangan ketika salahsatu dari faktor tersebut tidak ada.

3. Model Pembelajaran *Discovery Learning*

a. Pengertian Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Pembelajaran dalam suatu kegiatan belajar mengajar di kelas mempunyai sifat yang penting. Dalam suatu proses pembelajaran diperlukan model pembelajaran yang mendukung keberlangsungan kegiatan belajar. Dengan menggunakan model pembelajaran dapat menjadikan pembelajaran tersebut bermakna dalam suatu proses belajar mengajar.

Adapun salah satu model pembelajaran yang terdapat dalam kurikulum 2013 yaitu model pembelajaran *Discovery Learning*. Adapun menurut Sund dalam Zainal Aqib (2015, hlm. 118) mengenai pengertian *Discovery Learning* menyatakan:

Discovery Learning adalah proses mental dimana siswa mampu mengasimilasikan sesuatu konsep atau prinsip yang dimana proses mental tersebut yaitu mengamati, mencermati, mengerti,

menggolong-golongkan, membuat dugaan, menjelaskan, mengukur, memuat kesimpulan, dan sebagainya. Adapun yang dimaksud dengan prinsip antara lain: logam apabila dipanaskan akan mengembang. Dalam teknik ini siswa dibiarkan menemukan sendiri atau mengalami proses mental itu sendiri, guru hanya membimbing dan memberikan instruksi.

Kegiatan belajar mengajar hendaknya tidak hanya di dominasi oleh guru tetapi harus melibatkan siswa. Maksud pembelajaran harus melibatkan seluruh kemampuan siswa untuk mencari dan menyelidiki sehingga mereka dapat menemukan sendiri pengetahuan. Pembelajaran ini disebut penemuan (*Discovery Learning*)

Menurut Jerome Bruner (Baharudin, 2007: 129) mengatakan bahwa:

Dalam *discovery learning* siswa belajar melalui aktif dengan konsep konsep dan prinsip, dan guru mendorong siswa untuk mempunyai pengalaman tersebut untuk menemukan prinsip prinsip mereka sendiri. Sehingga *Discovery Learning* yaitu siswa didorong belajar dengan diri mereka sendiri.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran *discovery learning* adalah suatu model untuk mengembangkan cara belajar siswa aktif dengan menemukan sendiri, menyelidiki sendiri sebagai wujud perubahan perilaku, maka hasil yang diperoleh akan setia dan tahan lama dalam ingatan, tidak akan mudah dilupakan siswa, dengan belajar penemuan, anak juga bisa belajar befikir analisis dan mencoba memecahkan sendiri masalah yang dihadapi.

b. Karakteristik Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Model pembelajaran *Discovery Learning* memiliki karakteristik yang menjadi ciri khas daripada model pembelajaran yang lainnya. Karakteristik *Discovery Learning* menurut Kuhlthau, Maniotes dan Caspari dalam Yunus Abidin (2013, hlm. 152) sebagai berikut:

1. Mempresentasikan konsep belajar seumur hidup
2. Terintegrasi dalam seluruh mata pelajaran, menggunakan berbagai sumber belajar dan menekankan pencapaian proses belajar.
3. Mentransfer konsep-konsep informasi.
4. Melibatkan siswa secara aktif dalam seluruh tahapan pembelajaran dari tahap awal hingga tahap akhir.

5. Pembelajaran senantiasa dihubungkan dengan konteks kehidupan siswa.
6. Pembelajaran dilangsungkan dalam komunitas belajar yang kolaboratif dan kooperatif.
7. Guru dan siswa sama-sama terlibat aktif selama proses pembelajaran.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa karakteristik model *Discovery Learning* adalah: a) Terintegrasi dalam seluruh mata pelajaran, b) siswa terlibat secara aktif, c) pembelajaran dalam konteks kehidupan siswa, d) mentransfer konsep informasi.

c. Kelebihan dan Kelemahan *Discovery Learning*

Kelebihan yang dimiliki dalam menerapkan model pembelajaran *discovery learning* menurut Nanang Hanafiah dan Cucu Suhana (2012, hlm. 79) yaitu:

1. Membantu siswa untuk memperbaiki dan 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 siswa untuk belajar lebih giat lagi.
4. Memberikan peluang untuk berkembang dan maju sesuai dengan kemampuan dan minat masing-masing.
5. Memperkuat dan menambah kepercayaan diri sendiri dengan proses menemukan sendiri karena pembelajaran berpusat pada siswa dengan peran guru yang sangat terbatas.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa kelebihan dari model *Discovery Learning* adalah: a) memperbaiki dan mengembangkan penguasaan keterampilan dalam proses kognitif, b) membangkitkan semangat siswa dalam belajar, c) kegiatan belajarnya dengan melibatkan akal sendiri, d) memberikan kepercayaan diri pada siswa.

Selain memiliki kelebihan, model *Discovery Learning* juga memiliki kelemahan. Menurut Nanang Hanafiah dan Cucu Suhana (2012, hlm. 79) beberapa kekurangan pada model *Discovery Learning* sebagai berikut:

1. Siswa harus memiliki kesiapan dan kematangan mental, siswa harus berani dan berkeinginan untuk mengetahui keadaan sekitarnya dengan baik.
2. Tidak efisien untuk mengajar untuk mengajar jumlah siswa yang banyak, karena membutuhkan waktu yang lama untuk membantu mereka menemukan teori atau pemecahan masalah lainnya.
3. Guru dan siswa sudah sangat terbiasa dengan Proses Belajar Mengajar gaya lama maka model *Discovery Learning* ini akan mengecewakan.
4. Ada kritik, bahwa proses dalam model *Discovery* terlalu mementingkan proses pengertian saja, kurang memerhatikan perkembangan sikap dan keterampilan bagi siswa.
5. Pengajaran *Discovery* lebih cocok untuk mengembangkan pemahaman, sedangkan mengembangkan aspek konsep, keterampilan dan emosi secara keseluruhan kurang mendapat perhatian.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa kelebihan dari model *Discovery Learning* adalah: a) harus memiliki kesiapan dan kematangan mental, b) jumlah siswa yang banyak tidak akan efisien, c) Proses Belajar Mengajar gaya lama sudah terbiasa sehingga dengan model *Discovery Learning* akan berdampak mengecewakan.

d. Langkah-langkah Pembelajaran *Discovery Learning*

Dalam mengaplikasikan *Discovery Learning* di kelas, menurut Syah dalam Kemendikbud (2014, hlm. 33), ada beberapa prosedur yang harus dilaksanakan dalam kegiatan belajar mengajar secara umum sebagai berikut:

1. *Stimulation* (Stimulus/Pemberian Rangsangan)
Pada tahap ini siswa dihadapkan pada sesuatu yang menimbulkan tanda tanya, kemudian dilanjutkan untuk memberi generalisasi, agar timbul keinginan untuk menyelidiki sendiri. Disamping itu guru dapat memulai kegiatan PBM dengan mengajukan pertanyaan, anjuran membaca buku, dan aktivitas belajar lainnya yang mengarah pada persiapan pemecahan masalah.
2. *Statement* (Pernyataan/Identifikasi Masalah)
Setelah dilakukan stimulasi langkah selanjutnya adalah guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin agenda-agenda masalah yang relevan

dengan bahan pelajaran, kemudian salah satunya dipilih dan dirumuskan dalam bentuk hipotesis (jawaban sementara atas pertanyaan masalah). Permasalahan yang dipilih itu selanjutnya harus dirumuskan dalam bentuk pertanyaan atau hipotesis, yakni pernyataan sebagai jawaban sementara atas pertanyaan yang diajukan.

3. *Data Collection* (Pengumpulan Data)

Ketika eksplorasi berlangsung guru juga memberi kesempatan kepada para siswa untuk mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya yang relevan untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis. Pada tahap ini berfungsi untuk menjawab pertanyaan atau membuktikan benar tidaknya hipotesis. Dengan demikian siswa diberi kesempatan untuk mengumpulkan berbagai informasi yang relevan, membaca literatur, mengamati objek, wawancara dengan narasumber, melakukan uji coba sendiri dan sebagainya. Konsekuensi dari tahap ini adalah siswa belajar secara aktif untuk menemukan sesuatu yang berhubungan dengan permasalahan yang dihadapi. Dengan demikian secara tidak sengaja siswa menghubungkan masalah dengan pengetahuan yang telah dimiliki.

4. *Data Processing* (Pengolahan Data)

Semua informasi hasil bacaan, wawancara, observasi, dan sebagainya semua diolah, diacak, diklasifikasikan, ditabulasi, bahkan bila perlu dihitung dengan cara tertentu serta ditafsirkan pada tingkat kepercayaan tertentu. Dari generalisasi tersebut siswa akan mendapatkan pengetahuan baru tentang alternatif jawaban/penyelesaian yang perlu mendapat pembuktian secara logis.

5. *Verification* (Pembuktian)

Pada tahap ini siswa melakukan pemeriksaan secara cermat untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis yang ditetapkan tadi dengan temuan alternatif, dihubungkan dengan hasil data *processing*. *Verification* menurut Bruner, bertujuan agar proses belajar akan berjalan dengan baik dan kreatif jika guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan suatu konsep, teori, aturan atau pemahaman melalui contoh-contoh yang ia jumpai dalam kehidupannya. Berdasarkan hasil pengolahan dan tafsiran, atau informasi yang ada, pernyataan atau hipotesis yang telah dirumuskan terdahulu itu kemudian dicek, apakah terjawab atau tidak, apakah terbukti atau tidak.

6. *Generalization* (Menarik Kesimpulan/Generalisasi)

Tahap generalisasi/menarik kesimpulan adalah proses menarik sebuah kesimpulan yang dapat dijadikan prinsip umum dan berlaku untuk semua kejadian atau masalah yang sama, dengan memperhatikan hasil verifikasi. Berdasarkan hasil verifikasi maka dirumuskan prinsip-prinsip yang mendasari generalisasi. Setelah menarik kesimpulan siswa harus memperhatikan proses generalisasi yang menekankan pentingnya penguasaan

pelajaran atau makna dan kaidah atau prinsip-prinsip yang luas yang mendasari pengalaman seseorang, serta pentingnya proses pengaturan dan generalisasi dari pengalaman-pengalaman itu.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah model pembelajaran *Discovery Learning* yaitu: a) pemberian ransangan, b) identifikasi masalah, c) pengumpulan data, d) pengolahan data, e) pembuktian, dan f) menarik kesimpulan.

e. Tahap Pembelajaran *Discovery Learning*

Menurut Sujana (Djuana, 2009: 114-115) ada delapan tahapan yang harus ditempuh dalam model *Discovery Learning*, secara terperinci pelaksanaan pembelajaran dari kedelapan tahapan tersebut dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 2.1
Tahapan Pembelajaran *Discovery Learning*

No	Tahap	Kegiatan Guru dan Siswa
1	Tahap 1 (Observasi untuk menemukan masalah)	Guru menyajikan peristiwa-peristiwa atau fenomena-fenomena yang memungkinkan siswa menemukan masalah.
2	Tahap 2 (merumuskan masalah)	Siswa dibimbing untuk merumuskan masalah berdasarkan fenomena yang disajikan.
3	Tahap 3 (mengajukan hipotesis)	Siswa dibimbing untuk merumuskan hipotesis terhadap masalah yang telah dirumuskan.
4	Tahap 4 (merencanakan pemecahan masalah melalui percobaan atau cara lain)	Siswa dibimbing untuk merencanakan percobaan guna memecahkan masalah serta menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

5	Tahap 5 (melaksanakan percobaan)	Siswa melakukan percobaan dengan bantuan guru.
6	Tahap 6 (melaksanakan pengamatan dan pengumpulan data)	Siswa dibantu guru melakukan pengamatan.
7	Tahap 7 (analisis data)	Siswa menganalisis data hasil percobaan untuk menemukan konsep dengan bantuan
8	Tahap 8 (menarik kesimpulan atau percobaan yang telah dilakukan atau ditemukan)	Siswa menarik kesimpulan berdasarkan data yang diperoleh serta menemukan sendiri konsep yang ia temukan

Sumber: Sujana (Djuana, 2009: 114-115)

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa tahap-tahap model pembelajaran *Discovery Learning* yaitu: a) observasi untuk menemukan masalah, b) merumuskan masalah, c) mengajukan hipotesis, d) merencanakan pemahaman pemecahan masalah melalui percobaan atau dengan cara lain, e) pelaksanaan percobaan, f) melaksanakan pengamatan dan pengumpulan data, g) analisis data, h) menarik kesimpulan atau percobaan yang telah dilakukan atau ditemukan.

f. Evaluasi Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Evaluasi dilakukan untuk mengukur keberhasilan siswa yang telah melaksanakan pembelajaran. Untuk menilai kecapaian hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery learning* dapat digunakan tes tertulis. Sedangkan untuk aspek proses, maka untuk mengetahui pencapaian kemampuan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

4. Rasa Ingin Tahu

a. Pengertian Rasa Ingin Tahu

Pepatah mengatakan, “malu bertanya sesat di jalan”. Pepatah ini sangat relevan dengan karakter rasa ingin tahu pada berbagai hal. Rasa ingin tahu merupakan titik awal dari pengetahuan yang dimiliki oleh manusia. Sikap rasa ingin tahu membuat pikiran dan aktivitas siswa menjadi aktif. Keingintahuan menyebabkan seseorang akan mendekati, mengamati, maupun mempelajari sesuatu.

Samani, M. dan Hariyanto (2012, hlm.119) berpendapat bahwa :

Rasa ingin tahu adalah keinginan untuk menyelidiki dan mencari pemahaman terhadap rahasia alam atau peristiwa sosial yang sedang terjadi. Siswa yang memiliki keingintahuan yang tinggi terhadap peristiwa yang sedang terjadi maupun terhadap materi pelajaran dapat menyebabkan ilmunya jauh lebih banyak dibandingkan siswa yang hanya menunggu penjelasan dari guru.

Sulistiyawati (2012 : 74) berpendapat bahwa :

Rasa Ingin Tahu adalah sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari apa yang dipelajarinya, dilihat, dan didengar. Indikator kelas : 1) menciptakan suasana kelas yang mengundang rasa ingin tahu, 2) eksplorasi lingkungan secara terprogram, 3) tersedia media komunikasi atau informasi (media cetak atau elektronik)

Dari beberapa pengertian menurut para ahli yang diuraikan di atas, dapat disimpulkan bahwa rasa ingin tahu adalah keinginan untuk menyelidiki dan mencari pemahaman emosi alami yang dimiliki setiap individu yang mendorong individu untuk menjadi lebih mengerti tentang suatu hal yang sebelumnya kurang atau belum diketahuinya melalui aktivitas eksplorasi, investigasi, dan belajar.

b. Pendidikan Rasa Ingin Tahu

Mustari (2011 : 109) berpendapat bahwa :

Untuk mengembangkan rasa ingin tahu pada anak, kebebasan anak itu sendiri harus ada untuk melakukan dan melayani rasa ingin tahunya. Kita tidak bisa begitu saja menghardik mereka

kita tidak tahu atau malas saat bertanya. Yang lebih baik adalah kita berikan kepada mereka cara-cara untuk mencari jawaban. Misalnya, apabila pertanyaan tentang bahasa Inggris, berilah kepada anak itu kamus; apabila pertanyaan tentang pengetahuan, berilah mereka ensiklopedia; dan begitu seterusnya.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pendidikan rasa ingin tahu adalah kita dapat mengembangkan rasa ingin tahu pada anak dengan cara membebaskan anak itu sendiri untuk melakukan dan melayani rasa ingin tahunya.

c. Karakteristik Rasa Ingin Tahu

Rasa ingin tahu pada anak dapat diamati dari keinginan anak untuk mengeksplorasi, menyelidiki suatu objek baru. Jika anak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi maka ia akan aktif bertanya yang menurutnya menarik. Sedangkan anak yang memiliki rasa ingin tahu yang rendah hanya akan bertanya saat keadaan memaksanya untuk bertanya. Menurut Yaumi (2014, hlm.102) orang yang selalu ingin tahu terhadap sesuatu pasti melakukan beberapa hal sebagai berikut:

1. Mengajukan pertanyaan.
2. Selalu timbul rasa penasaran.
3. Menggali, menjejaki, dan menyelidiki.
4. Tertarik pada hal yang belum ditemukan jawabannya.
5. Mengintai, mengintip, dan membongkar berbagai hal yang masih kabur.

Maw and Maw dalam Nurjanah (2015, hlm.25) mengemukakan ciri-ciri keingintahuan anak yaitu:

1. Merespon secara positif terhadap unsur-unsur yang baru, aneh, tidak layak atau misterius dilingkungan mereka dengan cara mendekati, memeriksanya, memperhatikannya.
2. Memperlihatkan kebutuhan atau keinginan yang tinggi untuk mengetahui tentang dirinya sendiri ataupun lingkungannya.
3. Mengamati lingkungan untuk mencari pengalaman baru.
4. Penuh perhatian memeriksa dan menyelidiki rangsangan yang ada.

Disisi lain Curtis dalam Nurjanah (2015, hlm.25) mengatakan rasa ingin tahu terlihat dalam hal:

1. Mereaksi dengan cara positif terhadap sesuatu yang baru, asing, aspek yang tidak pantas dari lingkungan dan mengobservasikan secara hati-hati, mendekatinya, melakukan, memanipulasi, mencari informasi tentang sesuatu.
2. Tahan dalam menilai dan mengeksplorasi stimulus untuk lebih mengetahui stimulasi tersebut.

Dapat disimpulkan bahwa karakteristik rasa ingin tahu adalah rasa penasaran terhadap objek baru, asing, aneh atau misterius yang membuat siswa ingin mendekatinya, mencari informasi tentang objek tersebut untuk mengetahuinya, di dalam dirinya akan selalu ada pertanyaan sampai diamendapatkan jawaban dari objek yang sedang dia amati. Peserta didik yang memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, ketika diberikan stimulus maka dengan cepat dia akan merespon stimulus tersebut.

d. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Rasa Ingin Tahu

Sikap rasa ingin tahu memiliki faktor-faktor yang mempengaruhinya, baik itu faktor pendorong maupun faktor penghambat. Menurut Munandar dalam Nurjanah (2015, hlm.27) sikap orang tua secara langsung mempengaruhi rasa ingin tahu anak mereka. Beberapa faktor yang menentukan tersebut antara lain:

1. Kebebasan
Orang tua yang memberikan kebebasan kepada anak, tidak otoriter, tidak selalu mengawasi mengawasi anak, tidak terlalu membatasi kegiatan anak dan tidak terlalu cemas mengenai anak, mereka cenderung mempunyai anak yang kreatif.
2. *Respect*
Orang tua yang menghormati anak sebagai individu, percaya akan kemampuan mereka, dan menghargai keunikan anak, biasanya mereka memiliki anak yang kreatif. Anak-anak ini secara alamiah mengembangkan kepercayaan diri untuk berani melakukan sesuatu yang orisinil.
3. Prestasi, Bukan Angka.
Orang tua anak kreatif mendorong anak untuk berusaha dan menghasilkan karya yang baik, namun tidak terlalu menekankan untuk mencapai angka atau peringkat tertinggi.

Sedangkan menurut Torrance dalam Nurjanah (2011, hlm.28) mengemukakan tentang lima bentuk interaksi guru dan siswa di kelas yang dianggap mampu mengembangkan rasa ingin tahu siswa yaitu:

1. Menghormati pertanyaan yang tidak biasa.
2. Menghormati gagasan yang tidak biasa serta imajinatif dari siswa.
3. Memberi kesempatan kepada siswa untuk belajar atas prakarsa sendiri.
4. Memberi penghargaan kepada siswa.
5. Meluangkan waktu bagi siswa untuk belajar dan bersibuk diri tanpa susasan penilaian.

Menurut Amabile dalam Nurjanah (2015, hlm.29) mengemukakan empat cara yang dapat mematikan rasa ingin tahu anak, yaitu:

1. Evaluasi
2. Hadiah
3. Persaingan/kompetisi antar anak
4. Lingkungan yang membatasi

Berdasarkan pendapat ahli di atas tentang faktor pendorong maupun penghambat meningkatnya rasa ingin tahu siswa dapat peneliti simpulkan bahwa rasa ingin tahu dapat dibangun dan dikembangkan dengan cara-cara sederhana. Seperti yang telah diuraikan, hanya dengan kebebasan, *respect*, prestasi, menghormati, memberi kesempatan, dan meluangkan waktu untuk siswa sudah sangat berpengaruh dalam mengembangkan rasa ingin tahu anak. Namun, seorang guru harus menyadari perlakuannya dalam upaya mengembangkan rasa ingin tahu peserta didik karena besar kemungkinan perbuatan guru dapat mematikan rasa ingin tahu siswa secara sengaja maupun tidak.

e. Upaya Guru Menumbuhkan Rasa Ingin Tahu Siswa

Rasa ingin tahu adalah kecakapan yang berkembang oleh faktor-faktor pengalaman dan pendidikan. Oleh sebab itu, pendidikan disekolah perlu melakukan upaya-upaya pengembangan rasa ingin tahu siswa.

Menurut Kusnaedi (2013, hlm. 123) upaya menumbuhkan rasa ingin tahu itu bisa dilakukan dengan beberapa cara, diantaranya.

1. Menciptakan proses pembelajaran yang mengembangkan rasa ingin tahu, misalkan memberikan kesempatan untuk bertanya, menanggapi pertanyaan siswa, menugaskan baca buku atau mencari informasi di internet tentang materi yang dipelajari.
2. Menciptakan kegiatan ekstrakurikuler yang melatih dan membina anak untuk mengembangkan diri melalui penambahan wawasan dan pengetahuan.
3. Menciptakan situasi belajar di sekolah, terutama di perpustakaan dengan membenahi ruangan yang menyenangkan, menyediakan sumber bacaan buku yang menarik, koran dan majalah, atau bentuk-bentuk lain seperti akses internet, perpustakaan digital dll.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa upaya menumbuhkan rasa ingin tahu siswa yaitu dengan cara memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya, menanggapi pertanyaan siswa, dan memberikan tugas kepada siswa untuk mencari informasi melalui media cetak, online dan lain-lain.

5. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik setelah menerima pengalaman pembelajaran. Sejumlah pengalaman yang diperoleh peserta didik mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Hasil belajar mempunyai peran penting dalam proses pembelajaran karena akan memberikan sebuah informasi kepada guru tentang kemajuan peserta didik dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran. Kegiatan akhir dalam pembelajaran adalah proses evaluasi yang bertujuan untuk mengetahui hasil belajar yang telah dilakukan. Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Hasil belajar merupakan *output* yang dihasilkan setelah siswa mengikuti kegiatan pembelajaran. Menurut Susanto (2013, hlm. 5) hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari

kegiatan belajar. Secara sederhana, yang dimaksud dengan hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar.

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Menurut Nana Sudjana (2009, hlm. 3) hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh siswa setelah terjadinya proses pembelajaran yang ditunjukkan dengan nilai tes yang diberikan oleh guru setiap selesai memberikan materi pelajaran pada satu pokok bahasan. Selain itu hasil belajar merupakan tingkat penguasaan yang telah dicapai oleh siswa dalam proses belajar yang telah diterima dalam pengalamannya, karena dalam hasil belajar terdapat berbagai indikator untuk menentukan dan mengetahui serta menilai tingkat keberhasilan siswa dalam setiap pembelajaran yang meliputi ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotor.

b. Karakteristik Hasil Belajar

Dari proses pembelajaran yang terpenting adalah interaksi yang terjadi antar guru dengan peserta didik itu harus adil, yakni adanya komunikasi yang timbal balik antar keduanya, baik secara langsung ataupun tidak langsung atau melalui media. Peserta didik jangan selalu dianggap sebagai subjek belajar yang tidak tahu apa-apa. Bloom dalam Sudjana (2012, hlm. 22) mengungkapkan tiga tujuan pengajaran yang merupakan kemampuan seseorang yang harus dicapai dan merupakan hasil belajar yaitu: kognitif, afektif dan

psikomotor. Hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yaitu:

1. Faktor dari dalam diri siswa, meliputi kemampuan yang dimilikinya, motivasi belajar, minat dan perhatian, sikap dan kebiasaan belajar, ketekunan, sosial ekonomi, faktor fisik dan psikis.
2. Faktor yang datang dari luar diri siswa atau faktor lingkungan, terutama kualitas pengajaran.

Sementara menurut Sudjana (2012, hlm. 56) hasil belajar yang dicapai siswa melalui proses belajar mengajar yang optimal ditunjukkan dengan ciri-ciri sebagai berikut:

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

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik hasil belajar yang paling berpengaruh adalah terjaganya interaksi baik antar guru, siswa, lingkungan belajar, dan faktor yang berpengaruh lainnya. Selain itu karakter hasil belajar dapat dilihat ketika peserta didik tidak mengeluh ketika mendapat prestasi rendah karena ia akan berjuang lebih gigih lagi untuk mendapatkan dan mempertahankan

prestasinya. Adanya kemauan dan kemampuan peserta didik yang keras untuk belajar sendiri dan mengembangkan kreativitasnya.

c. Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Keberhasilan belajar dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Sukmadinata dan Syaodih (2013, hlm.197) berpendapat faktor internal dan eksternal yang mempengaruhi hasil belajar adalah sebagai berikut:

1. Faktor internal
 - a. Kecakapan, terdiri dari kecerdasan dan bakat.
 - b. Kondisi kesehatan, siswa akan belajar dengan giat dan mencapai hasil optimal apabila badannya sehat, terhindar dari berbagai penyakit atau gangguan fisik.
 - c. Sikap, apabila sikap siswa positif terhadap sekolah, guru dan program yang diikutinya, maka semua tuntutan dan tugas yang diberikan sekolah akan dilaksanakan dengan baik.
 - d. Minat, siswa yang memiliki minat yang besar terhadap program studi yang diikutinya maka ia akan belajar bersungguh-sungguh.
 - e. Motivasi, siswa akan giat belajar dengan adanya motivasi.
 - f. Kebiasaan belajar, anak harus memiliki kebiasaan belajar yang teratur.
2. Faktor Eksternal
 - a. Lingkungan fisik, seperti ruangan tempat siswa belajar, lampu/cahaya dan ventilasi, serta suasananya. Belajar membutuhkan kenyamanan, suasana yang tenang dan didukung fasilitas yang memadai.
 - b. Lingkungan sosial-psikologis. Siswa akan belajar dengan tenang apabila mereka berada dilingkungan yang memiliki suasana dan hubungan sosial-psikologis yang menyenangkan. Dekat dan akrab dengan orang tua serta saudara-saudara di rumah, di sekolah juga merasa betah, tidak merasa tertekan atau terancam, serta memiliki teman-teman yang dalam lingkungan masyarakat.

Seperti uraian di atas maka dapat diketahui bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar tidak hanya berupa faktor dari dalam individu tetapi juga faktor dari luar individu. Faktor internal dan eksternal sesungguhnya bisa menjadi pendorong meningkatnya

hasil belajar apabila individu tersebut juga orang-orang disekitarnya mampu mengembangkan dan mendukung dalam meningkatkan hasil belajarnya.

d. Ciri-Ciri Hasil Belajar

Ciri-ciri hasil belajar adalah adanya perubahan tingkah laku dalam diri individu. Artinya seseorang yang mengalami proses belajar itu akan berubah tingkah lakunya. Perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar menurut Racmawati dan Daryanto (2015, hlm.37) mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

1. Perubahan yang disadari, artinya individu melakukan proses pembelajaran menyadari bahwa pengetahuan, keterampilannya telah bertambah, ia lebih percaya terhadap dirinya, dan sebagainya.
2. Perubahan yang bersifat kontinu (berkesinambungan), artinya suatu perubahan yang telah terjadi menyebabkan terjadinya perubahan tingkah laku yang lain, misalnya anak yang telah belajar membaca, ia akan berubah tingkah lakunya dari tidak dapat membaca menjadi dapat membaca.
3. Perubahan yang bersifat fungsional, artinya perubahan yang telah diperoleh sebagai hasil pembelajaran memberikan manfaat bagi individu yang bersangkutan, misalnya kecakapan dalam berbicara bahasa Inggris memberikan manfaat untuk belajar hal-hal yang lebih luas.
4. Perubahan yang bersifat positif, artinya terjadi adanya penambahan perubahan dalam individu. Orang yang telah belajar akan merasakan ada sesuatu yang lebih banyak, sesuatu yang lebih baik, sesuatu yang lebih luas dalam dirinya.
5. Perubahan yang bersifat aktif, artinya perubahan itu tidak terjadi dengan sendirinya akan tetapi melalui aktivitas individu. Perubahan yang terjadi karena kematangan, bukan hasil pembelajaran karena terjadi dengan sendirinya sesuai dengan tahapan-tahapan perkembangannya.
6. Perubahan yang bersifat permanen, artinya perubahan yang terjadi sebagai hasil pembelajaran akan berada secara kekal dalam diri individu, setidaknya-tidaknya untuk masa tertentu.
7. Perubahan yang bertujuan dan terarah, artinya perubahan itu terjadi karena ada sesuatu yang akan

dicapai. Dalam proses pembelajaran, semua aktivitas terarah kepada pencapaian suatu tujuan tertentu.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa seseorang yang melakukan atau mengalami proses belajar akan mendapati perubahan tingkah laku pada dirinya baik itu perubahan yang disadari, perubahan yang berkesinambungan, perubahan yang bersifat fungsional, bersifat positif, bersifat aktif, bersifat permanen, serta terarah dan bertujuan.

6. Pemetaan dan Ruang Lingkup Materi Ajar

Pada kurikulum 2013, guru dituntut untuk harus kreatif dalam menyiapkan kegiatan/pengalaman belajar bagi siswa. Dalam suatu pembelajaran, dilakukanlah pemetaan terlebih dahulu untuk mengetahui apa saja poin-poin yang harus dilakukan pada saat melakukan kegiatan belajar mengajar. Kegiatan pemetaan ini dilakukan untuk memperoleh gambaran secara menyeluruh dan utuh semua kompetensi inti, kompetensi dasar dan indikator dari berbagai mata pelajaran yang dipadukan dalam tema yang dipilih. Pada subtema keunikan daerah temat tinggalku ini, siswa diajak untuk mengetahui berbagai keunikan dari berbagai daerah. siswa mampu dan mencintai lingkungan dan menanamkan sikap mencintai lingkungan dan melestarikan lingkungan.

Secara umum ada 3 sikap yang ditanamkan dalam subtema keunikan daerah tempat tinggalku, yang pertama sikap cinta lingkungan, yang kedua sikap peduli, dan yang ketiga sikap menghargai.

Adapun Kompetensi Inti dalam Subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku.

KI 1 :Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.

KI 2: Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru.

KI 3 :Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati mendengar, melihat, membaca dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu

tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah.

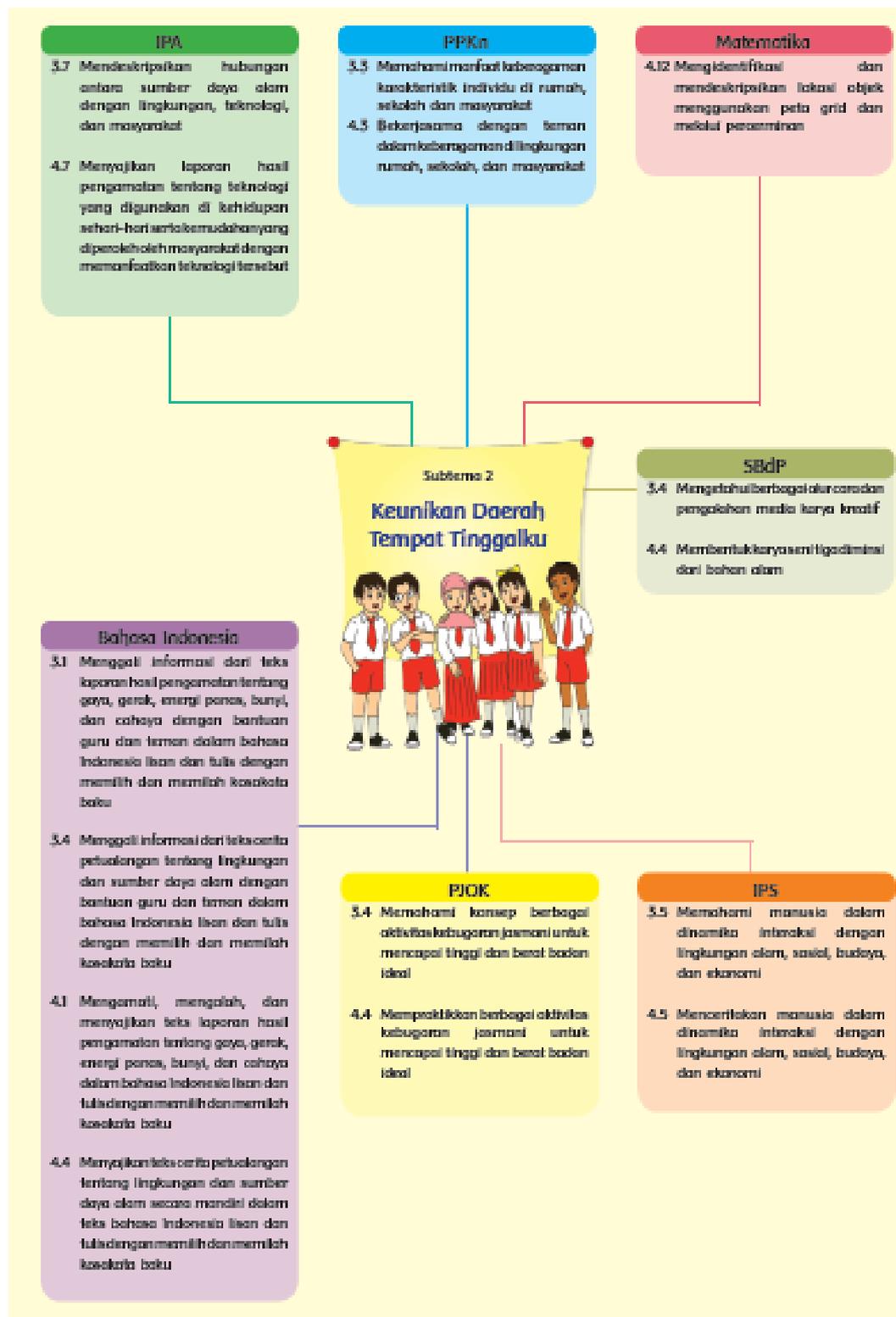
KI 4 :Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

a. Pemetaan Kompetensi Dasar KI-1, KI-2, KI-3, dan KI-4



Gambar 2.1 Pemetaan Kompetensi Dasar KI 1 dan 2

Sumber: Buku Guru Kelas IV SD (2014, hlm 51)



Gambar 2.2 Lanjutan Pemetaan Kompetensi Dasar KI 3 dan 4

Sumber: Buku Guru Kelas IV SD (2014, hlm 52)

b. Ruang Lingkup Pembelajaran

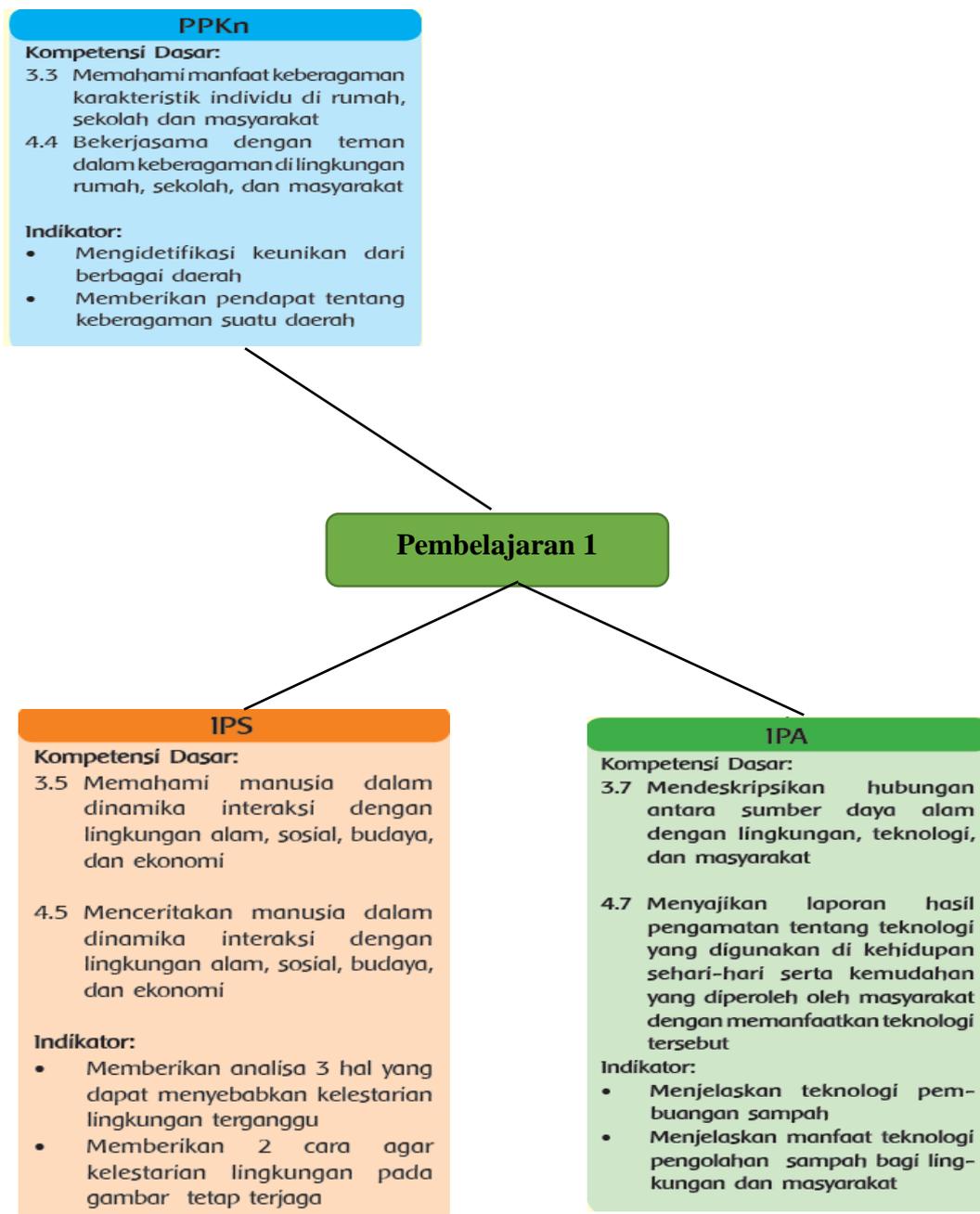
No	Kegiatan Pembelajaran	Kompetesi Yang dikembangkan
1.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengetahui ciri khusus beberapa daerah 2. menceritakan interaksi masyarakat dengan lingkungan 3. menjelaskan cara pengelolaan sampah 	<p>Sikap: Cinta lingkungan dan menghargai</p> <p>Pengetahuan: Ciri khusus daerah, interaksi masyarakat, pengolahan sampah</p> <p>Keterampilan: Mengolah informasi, mengamati</p>
2.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengetahui letak geografis wisata laut Bunaken 2. Mengolah Informasi 3. Membaca Peta 4. Mengetahui pembudidayaan terumbu karang 5. Mengamati pemanfaatan teknologi di lingkungan sekolah 	<p>Sikap: Cinta lingkungan, menghargai, peduli</p> <p>Pengetahuan: Letak geografis, pembudidayaan terumbu karang, pemanfaatan Teknologi</p> <p>Keterampilan: Mengolah informasi, membaca peta, menganalisa, mengamati</p>
3.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengetahui keunikan pasar terapung 2. Membandingkan teknologi pembuatan kapal tradisional dan modern 3. Berkreasi membuat layang-layang 	<p>Sikap: Cinta lingkungan, menghargai, peduli</p> <p>Pengetahuan: Pasar terapung, teknologi pembuatan kapal, pembuatan layang-layang</p> <p>Keterampilan: Mengolah informasi, membandingkan, mengamati, berkreasi</p>
4.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Belajar aktivitas kebugaran jasmani 2. Mengetahui keunikan permainan tradisional daerah 3. Menceritakan pengalaman bermain permainan tradisional 4. Membuat wayang dari batang daun singkong 	<p>Sikap: Cinta lingkungan, menghargai, peduli</p> <p>Pengetahuan: Gerakan senam lantai, permainan tradisional, pembuatan wayang</p> <p>Keterampilan: Mengolah informasi, menulis, mengamati</p>

5.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengetahui keunikan budaya Dieng 2. Menceritakan kembali cerita dalam bentuk puisi 3. Mengetahui interaksi manusia dan lingkungan 4. Membaca peta lokasi 5. Manfaat kerjasama 	<p>Sikap: Cinta lingkungan, menghargai, peduli</p> <p>Pengetahuan: Kebudayaan Dieng, puisi, kerjasama</p> <p>Keterampilan: Mengolah informasi, berkomunikasi, membaca peta, menganalisa, mengamati</p>
6.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengetahui keunikan interaksi budaya Suku Badui 2. Membuat refleksi sikap 3. Evaluasi 	<p>Sikap: Cinta lingkungan, menghargai, peduli</p> <p>Pengetahuan: Keunikan interaksi suku Badui</p> <p>Keterampilan: Mengolah informasi, menganalisa, mengamati</p>

Tabel 2.2 Ruang Lingkup Pembelajaran

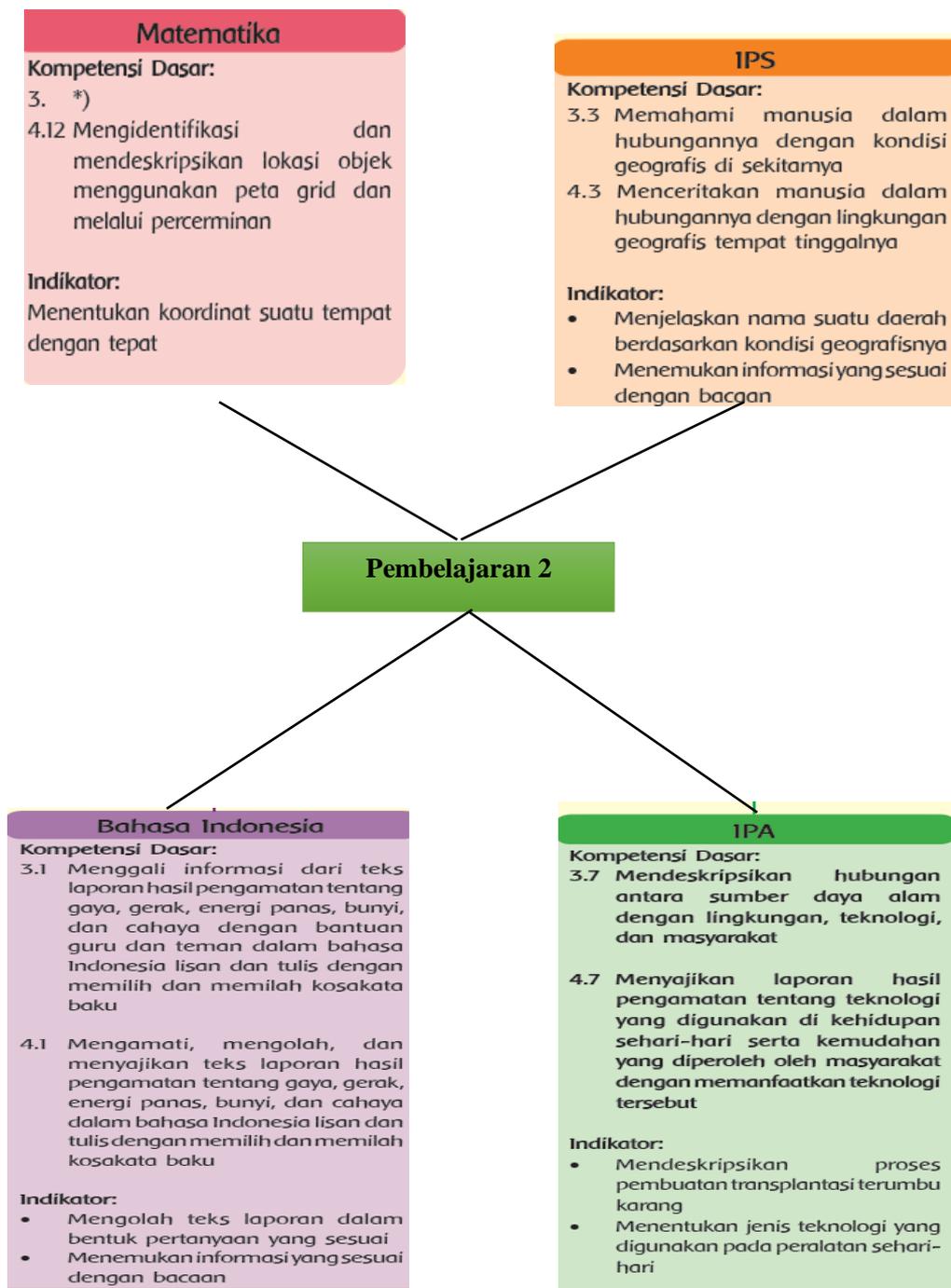
Sumber: Tegeh (2009)

c. Pemetaan Indikator Pembelajaran Subtema Keunikan Daerah
Tempat Tinggalku Pembelajaran 1-6



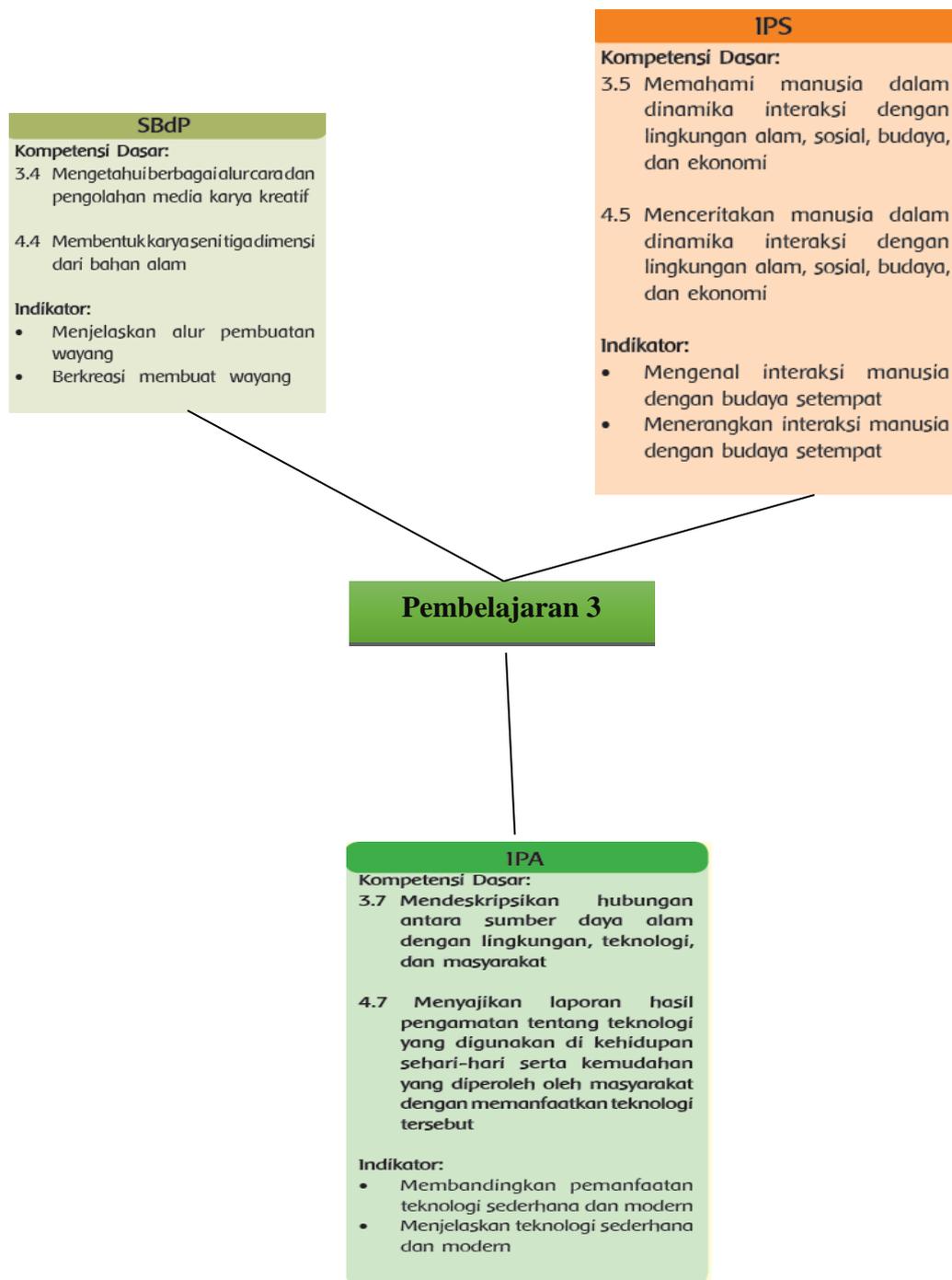
Gambar 2.3 Pemetaan Indikator Pembelajaran 1

Sumber: Buku Guru Kelas IV SD (2014, hlm 54)



Gambar 2.4 Pemetaan Indikator Pembelajaran 2

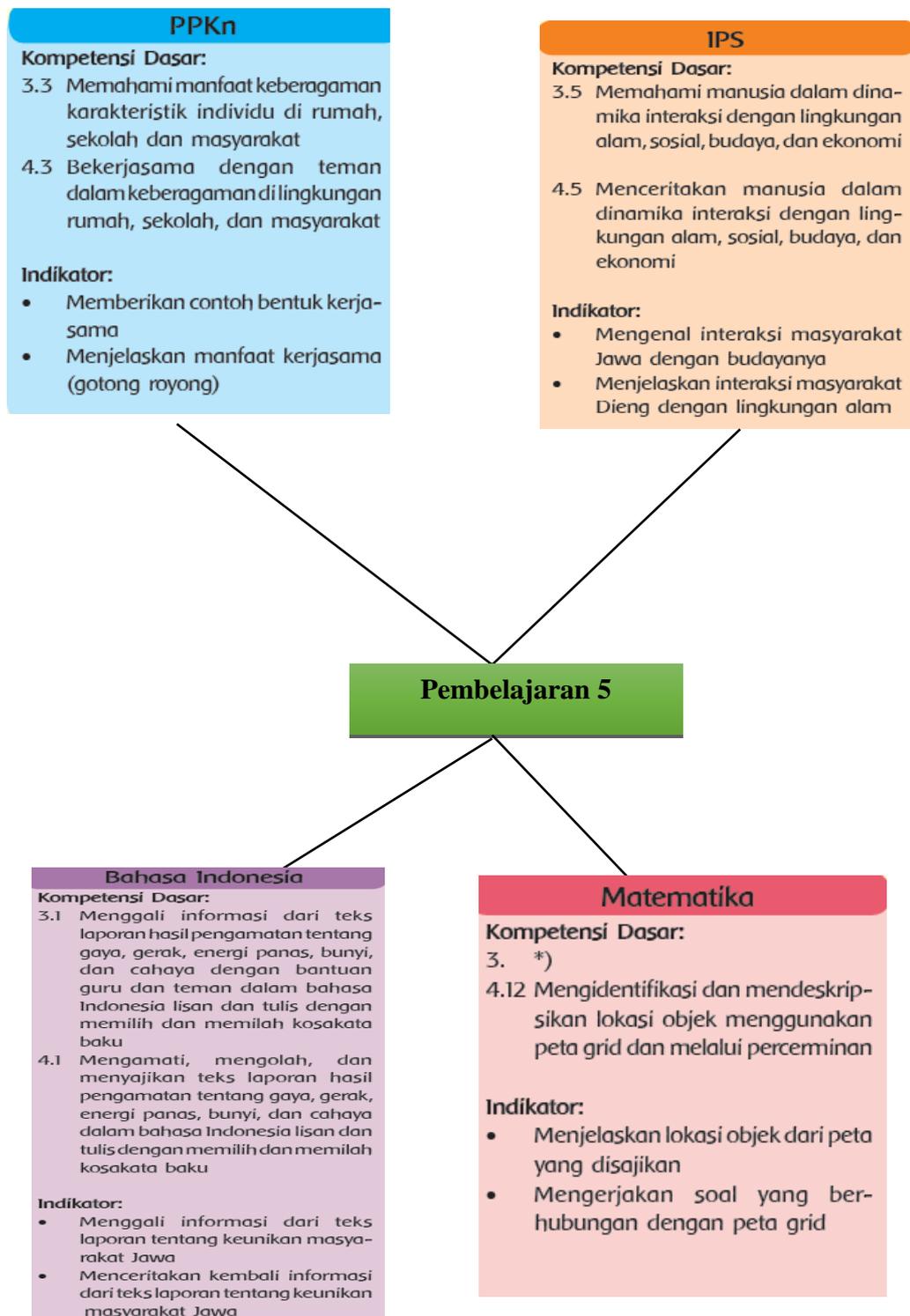
Sumber: Buku Guru Kelas IV SD (2014, hlm 66)



Gambar 2.5 Pemetaan Indikator Pembelajaran 3
Sumber: Buku Guru Kelas IV SD (2014, hlm 75)

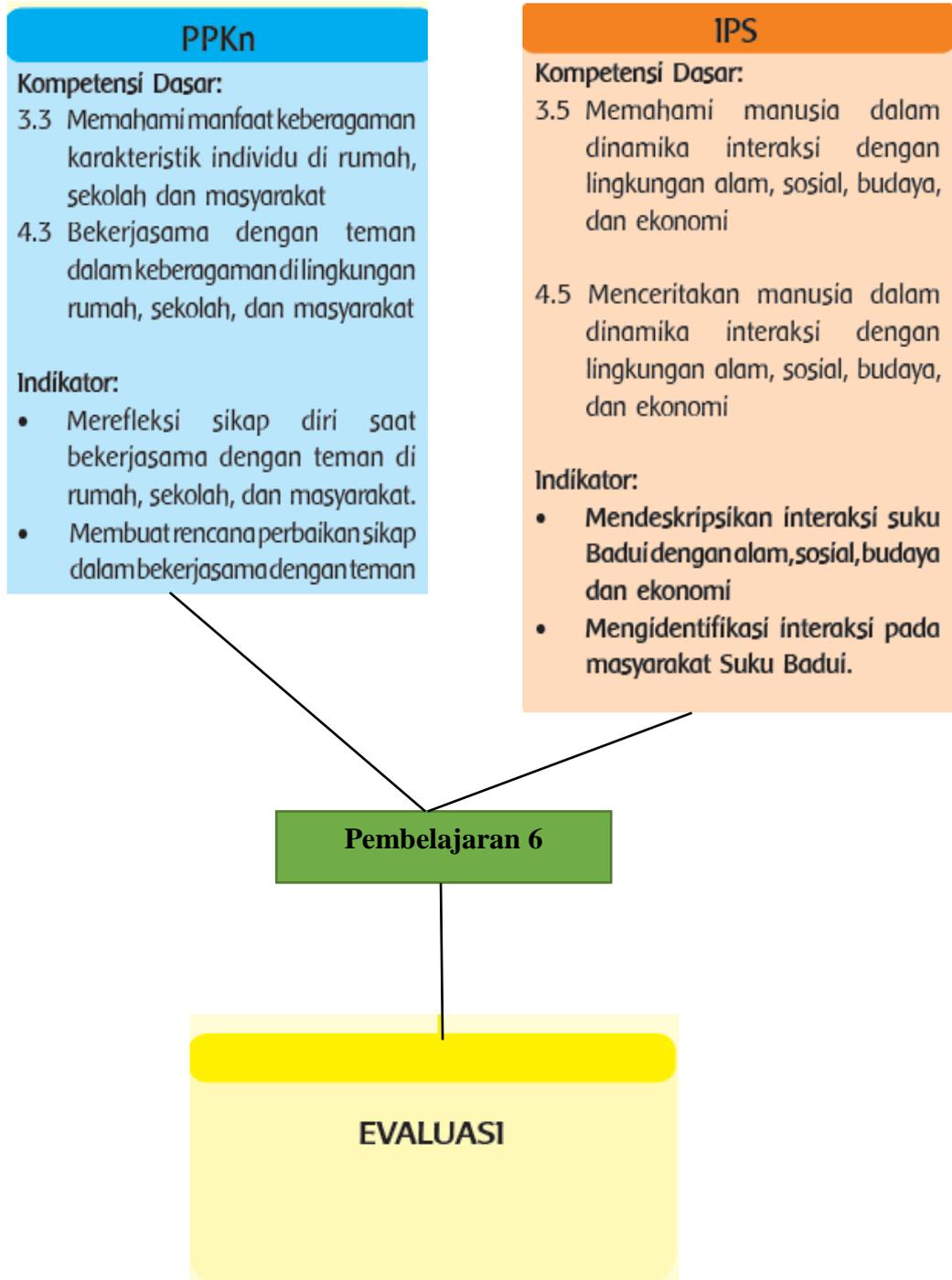


Gambar 2.6 Pemetaan Indikator Pembelajaran 4
Sumber: Buku Guru Kelas IV SD (2014, hlm 83)



Gambar 2.7 Pemetaan Indikator Pembelajaran 5

Sumber: Buku Guru Kelas IV SD (2014, hlm 90)



Gambar 2.8 Pemetaan Indikator Pembelajaran 6

Sumber: Buku Guru Kelas IV SD (2014, hlm 94)

d. Materi Ajar Pembelajaran 1-6 Subtema Keunikan Daerah Tempat Tiggalku

1) Bahasa Indonesia

Mengolah teks laporan dalam bentuk pertanyaan yang sesuai

Menemukan informasi yang sesuai dengan bacaan.

Menemukan informasi dari teks cerita tentang permainan tradisional.

Menceritakan pengalaman bermain salah satu permainan tradisional.

Menggali informasi dari teks laporan tentang keunikan masyarakat Jawa.

Menceritakan kembali informasi dari teks laporan tentang keunikan masyarakat Jawa.

2) Matematika

Menentukan koordinat suatu tempat dengan tepat.

Menjelaskan lokasi objek dari peta yang disajikan.

Mengerjakan soal yang berhubungan dengan peta grid.

3) PPkn

Mengidentifikasi keunikan dari berbagai daerah.

Memberikan pendapat tentang keberagaman suatu daerah.

Menjelaskan nama suatu daerah berdasarkan kondisi geografisnya.

Menemukan informasi yang sesuai dengan bacaan.

Memberikan contoh bentuk kerjasama,

Menjelaskan manfaat kerjasama (gotong royong).

Merefleksi sikap diri saat bekerjasama dengan teman di rumah, sekolah, dan masyarakat.

Membuat rencana perbaikan sikap dalam bekerjasama dengan teman.

4) IPS

Memberikan analisa 3 hal yang dapat menyebabkan kelestarian lingkungan terganggu.

Memberikan 2 cara agar kelestarian lingkungan pada gambar tetap terjaga.

Mengenal interaksi manusia dengan budaya setempat.

Menerangkan interaksi manusia dengan budaya setempat.

Menjelaskan interaksi diantara teman saat bermain.

Menerangkan pengalamannya.

memainkan salah satu permainan tradisional (wayang).

Mengenal interaksi masyarakat Jawa dengan budayanya.

Menjelaskan interaksi masyarakat Dieng dengan lingkungan alam.

Mendeskripsikan interaksi suku Badui dengan alam, sosial, budaya dan ekonomi.

Mengidentifikasi interaksi pada masyarakat Suku Badui.

5) IPA

Menjelaskan teknologi pembuangan sampah.

Menjelaskan manfaat teknologi.

pengolahan sampah bagi lingkungan dan masyarakat.

Mendeskripsikan proses pembuatan transplantasi terumbu karang.

Menentukan jenis teknologi yang digunakan pada peralatan sehari-hari.

Membandingkan pemanfaatan teknologi sederhana dan modern

Menjelaskan teknologi sederhana dan modern.

Menyebutkan jenis teknologi yang digunakan dalam pembuatan alat permainan tradisional.

Menjelaskan manfaat dari penggunaan teknologi di kehidupan sehari-hari.

6) SBdp

Mengenal alur pembuatan layang-layang.

Berkreasi membuat layang-layang.

Menjelaskan alur pembuat wayang Berkreasi membuat wayang

7) PJOK

Siswa melakukan olahraga kebugaran jasmani.

Siswa melakukan olahraga kebugaran jasmani (*skipping*, lari menggendong teman, dan *squat thrust*).

B. Hasil Penelitian Terdahulu

Berikut ini adalah hasil penelitian lain yang relevan, yang telah menggunakan metode *Discovery Learning*.

1. Nama Peneliti : Wulan Nurjanah (2015)

Judul : “Penggunaan Metode *Discovery Learning* untuk Meningkatkan Rasa Ingin Tahu dan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Syukur dalam Pembelajaran IPS pada Materi Kenampakan Alam dan Buatan Serta Pembagian Waktu di Indonesia”

Menurut penelitian yang dilakukan bahwa diperoleh hasil dengan penggunaan model *Discovery Learning* dapat meningkatkan sikap rasa ingin tahu dan hasil belajar siswa. Hal tersebut dapat dilihat dari nilai rata-rata peningkatan rasa ingin tahu siswa dari siklus I sampai siklus II, yaitu pada siklus I muncul sikap rasa ingin tahu siswa 72,2% dengan kategori kurang, siklus II 96,7% dengan kategori baik. Hasil belajar siswa dengan penerapan model *Discovery Learning* meningkat. Hal tersebut dapat dilihat dari nilai rata-rata peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I mencapai 46,7% kategori kurang, sikap (toleransi, rasa ingin tahu dan teliti) siklus II mencapai 89,2% kategori baik, untuk aspek pengetahuan siklus I mencapai 74,4% kategori kurang, siklus II mencapai 85% kategori baik, sedangkan aspek keterampilan (berkomunikasi dan mencari informasi) siklus I mencapai 40,3% atau kategori kurang, keterampilan (mencari informasi) siklus II mencapai 85% atau kategori baik. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *Discovery Learning* sangat menunjang terhadap peningkatan sikap rasa ingin tahu dan hasil belajar siswa.

2. Nama Peneliti : Santi Purnamasari (2015)

Judul : “Penerapan Model *Discovery Learning* Untuk Meningkatkan Kerjasama dan Prestasi Belajar Siswa Kelas IV SDN

Cigondewah 1 Pada Mata Pelajaran IPA Subpokok Bahasan Struktur Kerangka Tubuh Manusia Dengan Fungsinya”.

Menurut penelitian yang dilakukan menunjukkan adanya peningkatan pada keaktifan dan hasil belajar siswa pada 3 siklus. Hasil evaluasi awal dengan ketuntasan 18,5%. Prestasi belajar pada siklus I dengan ketuntasan 29,6%, siklus II dengan ketuntasan 60% dan siklus III dengan ketuntasan 82%. Dengan demikian, penerapan model *Discovery Learning* mampu meningkatkan kerjasama dan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran IPA subpokok bahasan struktur kerangka tubuh manusia dengan fungsinya.

3. Nama Peneliti : Hanna Siti Maryam (2015)

Judul : "Penggunaan Model *Discovery Learning* Untuk Meningkatkan Sikap Percaya Diri dan Hasil Belajar Siswa (Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan di Kelas VI SDN Cigondewah I Kecamatan Bandung Kulon Kota Bandung Pada Pembelajaran PKN Materi tentang Nilai-Nilai Pancasila)"

Penelitian ini bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan Sikap Percaya Diri dan Hasil Belajar Siswa melalui penggunaan model *Discovery Learning*. Berdasarkan pengamatan dan refleksi yang dilaksanakan, diperoleh data yang menunjukkan adanya peningkatan sikap percaya diri yaitu pada siklus I 48% dan siklus II 89%. Sedangkan untuk tes pembelajaran juga mengalami peningkatan yaitu pada siklus I 48% dan siklus II 86%. Selain itu, untuk penilaian RPP diperoleh data yang menunjukkan peningkatan pada setiap siklusnya yaitu siklus I 92% dan siklus II 95%. Untuk peningkatan pelaksanaan pembelajaran juga mengalami peningkatan dari setiap siklusnya yaitu siklus I 88% dan siklus II 94%. Berdasarkan hasil tersebut, maka dengan menggunakan model *Discovery Learning* pada mata pelajaran PKN materi tentang Nilai-Nilai Pancasila dapat meningkatkan sikap percaya diri dan hasil belajar siswa.

C. Kerangka Pemikiran

Penggunaan kurikulum 2013 bukan tidak mempunyai kendala. Kendala tersebut diantaranya guru kurang kreatif dalam menggunakan model-model pembelajaran, kegiatan pembelajaran terkesan monoton yang mengakibatkan sikap rasa ingin tahu anak terhadap pembelajaran dan hasil belajar siswa akan rendah. Hal tersebut sangat memprihatinkan apalagi pada pembelajaran-pembelajaran yang memerlukan dasar pemahaman konsep yang menjadi dasar pembelajaran, maka sikap rasa ingin tahu anak harus di tingkatkan dengan menggunakan model-model pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan bersifat penemuan. Pembelajaran yang bersifat penemuan akan meningkatkan rasa ingin tahu anak terhadap sesuatu yang dipelajarinya, sehingga anak akan menemukan sendiri fakta-fakta yang diamatinya dan kemudian akan sendiri menemukan pemahaman dasar yang dibutuhkannya. Kesalahan pemahaman dasar pada pembelajaran akan menciderai pembelajaran selanjutnya.

Dari permasalahan tersebut, penulis mencoba observasi lapangan dan meneliti pembelajaran tematik. Penulis melakukan penelitian pada Tema Tempat Tinggalku subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku di kelas IV semester 2 SDN Asmi Kecamatan Regol Kota Bandung. SDN Asmi ini telah menggunakan kurikulum 2013, sehingga observasi ini sangat relevan terhadap permasalahan yang penulis sampaikan di atas. Penelitian tersebut menemui beberapa masalah dan yang paling *urgen* seperti tidak tepatnya guru dalam memilih model pembelajaran yang digunakannya, sehingga sikap rasa ingin tahu siswa terhadap materi pembelajaran yang dipelajari sangat rendah dan kemudian terjadi kesalahan pemahaman konsep pada anak. Hal tersebut menyebabkan seringkali tidak sinkron dengan apa yang disampaikan guru dan hal ini tentu berdampak pada hasil belajar yang kurang baik. Penulis juga melakukan wawancara langsung kepada wali kelas untuk menguatkan apa yang penulis dapatkan di kelas. Data yang wali kelas tunjukkan pada penulis adalah data hasil belajar pada tema tempat tinggalku subtema keunikan daerah tempat tinggalku semester 2 di kelas IV SDN Asmi Kecamatan Regol Kota Bandung Tahun Ajaran 2013/2014. Dari data tersebut penulis mendapatkan data yang

nyata dari hasil belajar siswa. Bahwa dari 39 siswa hanya 17% saja yang lulus atau sekitar 7 orang dengan KKM 2,66. Nilai rata-rata kelas pun tidak mencapai 2,50 pada tema tempat tinggal subtema keunikan daerah tempat tinggal.

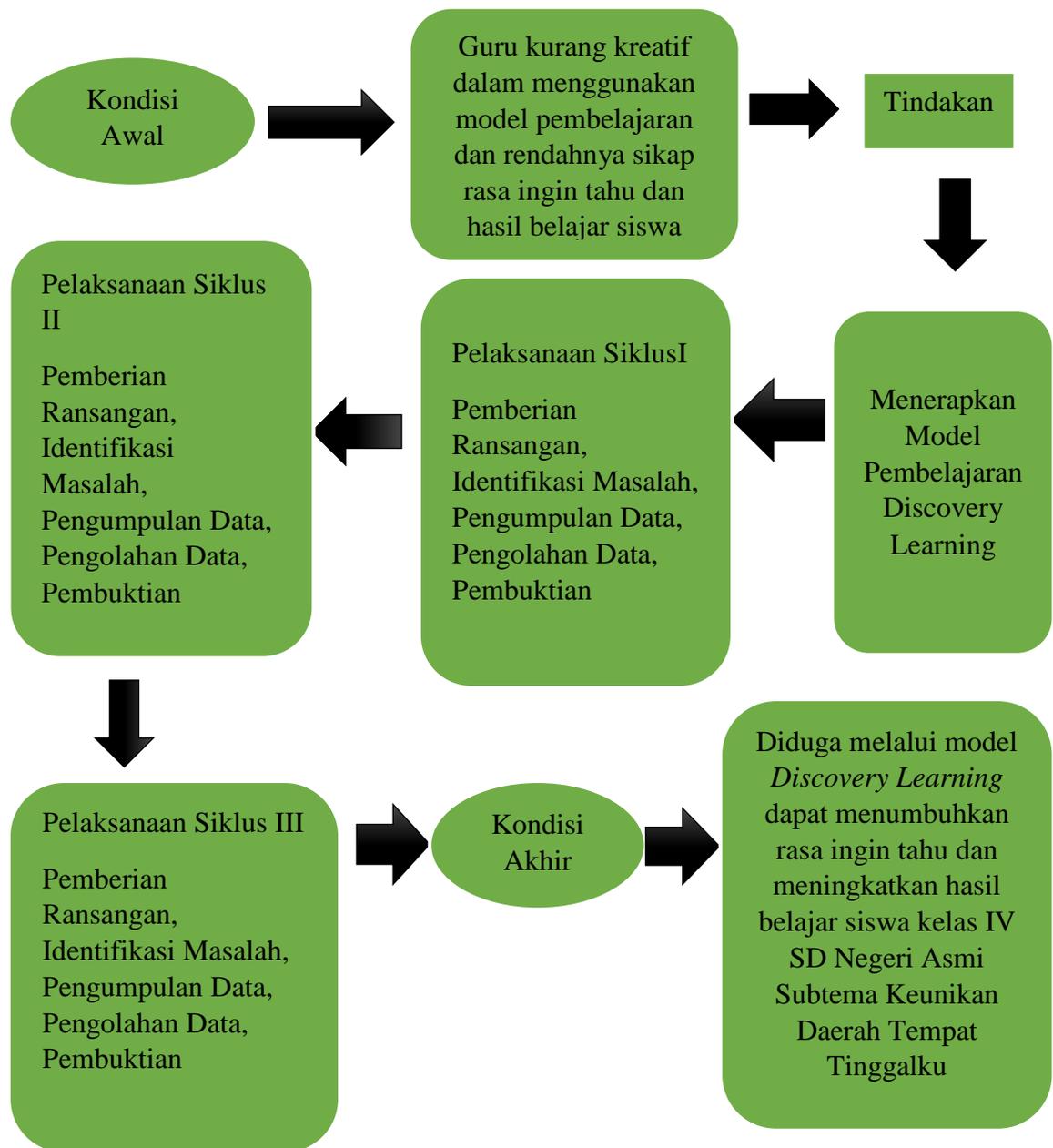
Sebuah permasalahan yang tidak mungkin tidak ada sumber penyebabnya, perlu analisis secara mendalam apa penyebab permasalahan tersebut. Dari berbagai situasi pembelajaran yang penulis teliti, ada beberapa hal yang ditemukan dalam situasi pembelajaran tersebut yaitu: (a) Siswa kurang kondusif dalam kegiatan pembelajaran, hal ini dikarenakan guru tidak bisa menguasai kelas dan terkesan membiarkan; (b) Guru dapat menguasai materi pada tema tempat tinggal subtema keunikan daerah tempat tinggal dengan baik tetapi pengajaran dari guru hanya berpusat pada guru (*teacher centered*) dan berlangsung satu arah yaitu dengan metode ceramah sehingga pengaruh siswa dalam kegiatan belajar mengajar cenderung pasif dan tidak ada penggalan kemampuan siswa atas apa yang sudah diperolehnya setelah pembelajaran selesai; (c) Penggunaan model pembelajaran yang digunakan tidak bisa membantu siswa dalam memperbaiki dan meningkatkan keterampilan-keterampilan dan proses-proses kognitif. Hal demikian terjadi karena model pembelajaran yang digunakan bukan berdasarkan penemuan. Model pembelajaran yang bersifat penemuan akan menguatkan pengertian, ingatan, dan transfer, hal itu didasari karena pembelajaran yang bersifat penemuan akan menimbulkan rasa senang karena tumbuhnya rasa menyelidiki dan penyelidikan itu berhasil; (d) Terjadi lemahnya pemahaman konsep pada siswa. Jika dibiarkan maka kesalahan konsep dalam pembelajaran tidak akan terhindarkan dan akhirnya akan mempengaruhi hasil belajar siswa

Terlihat jelas timbulnya permasalahan yang sudah dijabarkan diatas. Penulis menyimpulkan bahwa penyebab utama dalam permasalahan ini adalah kreatifitas guru dalam menggunakan model pembelajaran sehingga rendahnya rasa ingin tahu siswa pada pembelajaran tersebut yang berdampak pada rendahnya hasil belajar. Model pembelajaran adalah prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar. Penggunaan model pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran akan

berdampak pada keberhasilan pembelajaran secara menyeluruh, hal demikian tentu saja harus didukung oleh guru yang kreatif dalam menerapkan model pembelajaran tersebut.

Pemilihan model pembelajaran dibutuhkan kejelian seorang guru, karena model pembelajaran harus disesuaikan dengan materi yang akan digunakan pada proses pembelajaran. Hal itu dilandasi oleh tidak semua model pembelajaran cocok dengan materi-materi pembelajaran yang menjadikan sebuah keharusan mengkaji terlebih dahulu model pembelajaran terhadap materi yang akan digunakan. Menyikapi permasalahan di atas, menjadi guru SD yang kreatif dan pemilihan model pembelajaran yang tepat menjadi senjata terbaik baik dalam memajukan pendidikan di Indonesia, karena salah satu tujuan pendidikan di Indonesia adalah untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia di Indonesia untuk menjadi manusia yang seutuhnya, yaitu pribadi yang integratif, produktif, kreatif dan memiliki sikap kepemimpinan dan berwawasan keilmuan sebagai warga negara yang bertanggung jawab.

Menurut kenyataan permasalahan yang sudah peneliti jabarkan tadi, maka peneliti ingin merancang suatu model pembelajaran yang dapat merangsang rasa ingin tahu siswa pada subtema keunikan daerah tempat tinggalku sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning*.



Gambar 2.8

Kerangka Alur Pemikiran Penelitian Tindakan Kelas

Sumber: Trie Selfilla Wulandari (hlm 56)

D. ASUMSI DAN HIPOTESIS

1. Asumsi

Asumsi dalam Tim Dosen FKIP Unpas (2015, hlm. 13) mengatakan “Asumsi merupakan titik tolak pemikiran yang kebenarannya diterima peneliti”. Model *Discovery Learning* adalah salah satu model pembelajaran yang memberikan kesan yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan yang dapat digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran pada subtema keunikan daerah tempat tinggalku di kelas IV SD Negeri Asmi. Dengan menggunakan model pembelajaran ini diharapkan dapat menumbuhkan sikap rasa ingin tahu dan meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Hipotesis

Berdasarkan uraian diatas maka hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Hipotesis Umum

Penggunaan model pembelajaran *Discovery Learning* dapat menumbuhkan rasa ingin tahu siswa dan hasil belajar siswa pada tema Tempat Tinggalku subtema keunikan tempat tinggalku kelas IV SDN Asmi Kecamatan Regol Kota Bandung.

b. Hipotesis Khusus

- 1) Jika guru menerapkan model *Discovery Learning* maka sikap rasa ingin tahu pada subtema keunikan daerah tempat tinggalku mampu meningkat pada siswa kelas IVD SDN Asmi Bandung.
- 2) Jika guru menerapkan model *Discovery Learning* maka hasil belajar siswa pada subtema keunikan daerah tempat tinggalku mampu meningkat pada siswa kelas IVD SDN Asmi Bandung.
- 3) Jika guru menerapkan model *Discovery Learning* pada subtema keunikan daerah tempat tinggalku di kelas IV SD Negeri Asmi maka guru akan menemukan hambatan-hambatan yang berasal dari guru, siswa, dan lingkungan sekolah dalam proses pembelajaran.