

BAB II KAJIAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Model Pembelajaran *Discovery Learning*

a. Definisi Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Discovery learning adalah model pembelajaran yang melibatkan siswa terutama dalam penggunaan mentalnya untuk menemukan berbagai konsep. Para siswa diberikan bimbingan secara singkat oleh guru agar dapat menemukan jawaban sendiri atau sesuatu yang baru, dengan demikian siswa dituntut aktif dan tidak bergantung pada jawaban guru.

Suherman, dkk. (2001:78), mengemukakan *Discovery* ialah proses mental dimana siswa mampu mengasimilasikan suatu konsep atau prinsip. Proses mental yang dimaksud antara lain: mengamati, mencerna, mengerti, menggolong-golongkan, membuat dugaan, menjelaskan, mengukur, membuat kesimpulan dan sebagainya. Dengan teknik ini siswa dibiarkan menemukan sendiri atau mengalami proses mental sendiri, guru hanya membimbing dan memberikan intruksi. Dengan demikian pembelajaran *discovery* ialah suatu pembelajaran yang melibatkan siswa dalam proses kegiatan mental melalui tukar pendapat, dengan berdiskusi, membaca sendiri dan mencoba sendiri, agar anak dapat belajar sendiri.

Dalam *Discovery Learning* siswa belajar melalui aktif dengan konsep dan prinsip-prinsip, sedangkan tugas guru adalah untuk mendorong siswa supaya mempunyai pengalaman-pengalaman tersebut untuk menemukan prinsip-prinsip bagi diri mereka sendiri. Sehingga *Discovery Learning* yaitu ‘siswa didorong untuk belajar dengan diri mereka sendiri’ Jerome Bruner dalam Baharudin (2007:129).

Menurut pendapat Rohani (2004:24) *Discovery Learning* adalah suatu pandangan bahwa peserta didik sebagai subyek di samping sebagai obyek pembelajaran. Mereka memiliki kemampuan dasar untuk berkembang secara optimal sesuai dengan kemampuan yang mereka miliki. Proses pembelajaran harus dipandang sebagai suatu stimulus atau rangsangan yang dapat menantang peserta didik untuk merasa terlibat atau berpartisipasi dalam aktivitas pembelajaran. Peranan guru hanyalah sebagai fasilitator dan pembimbing atau pemimpin pengajaran yang demokratis, sehingga diharapkan peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan sendiri atau dalam bentuk kelompok memecahkan masalah atas bimbingan guru.

Menurut beberapa pendapat diatas, maka peneliti menyimpulkan bahwa *discovery learning* adalah pembelajaran yang menuntut siswa agar terbiasa menemukan konsep dan prinsip. Dalam proses penemuan siswa melakukan pengamatan, memahami, mengolongkan, mebuat duguaan da sebagainya tanpa bantuan guru. Karna disini guru hanya sebagai pembimbing atau fasilitator dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk beajar secara aktif agar dapat berkembang secara optimal sesuai dengan kemampuan mereka.

B. Karakteristik Model *Discovery Learning*

Menurut Bell dalam Maryoto (2013:6), ciri utama belajar menemukan yaitu:

1. Mengeksplorasi dan memecahkan masalah untuk menciptakan, menggabungkan dan menggeneralisasi pengetahuan;
2. Berpusat pada siswa;
3. Kegiatan untuk menggabungkan pengetahuan baru dan pengetahuan yang sudah ada.

Berdasarkan pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa karakteristik *Discovery Learning* adalah proses pembelajaran penemuan yang berpusat pada siswa, dimana siswa siswa harus memecahkan masalah dan menghubungkan dengan pengetahuan yang sebelumnya sudah diketahui dan yang baru diketahui oleh siswa. Dimana guru hanya mengarahkan siswa agar aktif dalam belajar dan mampu mengembangkan bakat dan keterampilan dalam belajar.

C. Keunggulan Model *Discovery Learning*

Pembelajaran *discovery learning* mempunyai beberapa keunggulan di antaranya yang diungkapkan oleh Suherman, dkk. (2001:179) sebagai berikut.

1. Siswa aktif dalam kegiatan belajar, sebab ia berfikir dan menggunakan kemampuannya untuk menemukan hasil akhir.
2. Siswa memhami benar bahan pelajaran, sebab mengalami sendiri proses menemukannya. sesuatu yang diperoleh dengan cara ini lebih lama diingat.

3. Menemukan sendiri menimbulkan rasa puas. Kepuasan batin ini mendorong ingin melakukan penemuan lagi sehingga minat belajarnya meningkat.
4. Siswa yang memperoleh pengetahuan dengan metode penemuan akan lebih mampu mentransfer pengetahuannya ke berbagai konteks.
5. Metode ini melatih siswa untuk lebih banyak belajar sendiri.

Menurut pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran *discovery learning* dapat merangsang keaktifan siswa dalam belajar Karena siswa akan lebih memahami dan memiliki daya ingat yang tinggi Karena saat pembelajaran siswa menemukan sendiri pengetahuan barunya . sesuatu yang didapatkan dalam proses tersebut pasti akan bertahan lama diingat oleh siswa.

D. Kelemahan Model *Discovery Learning*

Berikut adalah kelemahan dari model *Discovery Learning* menurut pendapat Suryosubroto (2010:20):

1. Diperkirakan keharusan adanya persiapan mental untuk cara belajar ini. Misalnya siswa yang lamban mungkin bingung dalam usanya mengembangkan pikirannya jika berhadapan dengan hal-hal yang abstrak, atau menemukan saling ketergantungan antara pengertian dalam suatu subyek, atau dalam usahanya menyusun suatu hasil penemuan dalam bentuk tertulis. Siswa yang lebih pandai mungkin akan memonopoli penemuan dan akan menimbulkan frustasi pada siswa yang lain
2. Metode ini kurang berhasil untuk mengajar kelas besar. Misalnya sebagian besar waktu dapat hilang karena membantu seorang siswa menemukan teori-teori, atau menemukan bagaimana ejaan dari bentuk kata-kata tertentu
3. Harapan yang ditumpahkan pada strategi ini mungkin mengecewakan guru dan siswa yang sudah biasa dengan perencanaan dan pengajaran secara tradisional
4. Mengajar dengan penemuan mungkin akan dipandang sebagai terlalu mementingkan memperoleh pengertian dan kurang memperhatikan diperolehnya sikap dan ketrampilan. Sedangkan sikap dan ketrampilan diperlukan untuk memperoleh pengertian atau sebagai perkembangan emosional sosial secara keseluruhan. Dalam beberapa ilmu, fasilitas yang dibutuhkan untuk mencoba ide-ide, mungkin tidak ada
5. Strategi ini mungkin tidak akan memberi kesempatan untuk berpikir kreatif, kalau pengertian-pengertian yang akan ditemukan telah diseleksi terlebih dahulu oleh guru, demikian pula proses-proses di bawah pembinaannya. Tidak semua pemecahan masalah menjamin penemuan yang penuh arti.

Menurut pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Discovery learning* akan membingungkan bagi siswa yang lamban sehingga siswa akan menjadi frustrasi dalam belajar, Karena siswa yang pandai akan memonopoli penemuan. Maka dari itu guru harus mampu mempersiapkan pembelajaran dengan menyamakan pengetahuan peserta didik. Kemudian model pembelajaran ini kurang efektif untuk kelas yang anggotanya banyak karena hanya akan membuang waktu saja. Model pembelajaran ini juga dipandang hanya mementingkan pengetahuan peserta didik saja sedangkan antara pengetahuan, sikap, dan keterampilan haruslah seimbang.

E. Prosedur Aplikasi Model *Discovery Learning*

Ada beberapa prosedur dalam kegiatan belajar mengajar didalam kelas secara umum Menurut Syah (2004:244):

1. *Stimulation* (Stimulasi/Pemberian Rangsangan)

Pertama-tama pada tahap ini pelajar dihadapkan pada sesuatu yang menimbulkan kebingungannya, kemudian dilanjutkan untuk tidak memberi generalisasi, agar timbul keinginan untuk menyelidiki sendiri. Disamping itu guru dapat memulai kegiatan PBM dengan mengajukan pertanyaan, anjuran membaca buku, dan aktivitas belajar lainnya yang mengarah pada persiapan pemecahan masalah.

Stimulasi pada tahap ini berfungsi untuk menyediakan kondisi interaksi belajar yang dapat mengembangkan dan membantu siswa dalam mengeksplorasi bahan. Dalam hal ini Bruner memberikan *stimulation* dengan menggunakan teknik bertanya yaitu dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang dapat menghadapkan siswa pada kondisi internal yang mendorong eksplorasi. Dengan demikian seorang Guru harus menguasai teknik-teknik dalam memberi stimulus kepada siswa agar tujuan mengaktifkan siswa untuk mengeksplorasi dapat tercapai.

2. *Problem Statement* (Pernyataan/ Identifikasi Masalah)

Setelah dilakukan stimulasi langkah selanjutnya adalah guru memberi 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) (Syah 2004:244), sedangkan menurut permasalahan yang dipilih itu selanjutnya harus dirumuskan dalam bentuk pertanyaan, atau hipotesis, yakni pernyataan (*statement*) sebagai jawaban sementara atas pertanyaan yang diajukan. Memberikan kesempatan siswa untuk mengidentifikasi dan menganalisis permasalahan yang mereka hadapi, merupakan teknik yang berguna dalam membangun siswa agar mereka terbiasa untuk menemukan suatu masalah.

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 (Syah, 2004:244). Pada tahap ini berfungsi untuk menjawab pertanyaan atau membuktikan benar tidaknya hipotesis.

Dengan demikian anak didik diberi kesempatan untuk mengumpulkan (*collection*) berbagai informasi yang relevan, membaca literatur, mengamati objek, wawancara dengan nara sumber, melakukan uji coba sendiri dan sebagainya. Konsekuensi dari tahap ini adalah siswa belajar secara aktif untuk menemukan sesuatu yang berhubungan dengan permasalahan yang dihadapi, dengan demikian secara tidak disengaja siswa menghubungkan masalah dengan pengetahuan yang telah dimiliki.

4. *Data Processing* (Pengolahan Data)

Menurut Syah (2004:244) pengolahan data merupakan kegiatan mengolah data dan informasi yang telah diperoleh para siswa baik melalui wawancara, observasi, dan sebagainya, lalu ditafsirkan. Semua informasi hasil bacaan, wawancara, observasi, dan sebagainya, semuanya diolah, diacak, diklasifikasikan, ditabulasi, bahkan bila perlu dihitung dengan cara tertentu serta ditafsirkan pada tingkat kepercayaan tertentu (Djamarah, 2002:22).

Data processing disebut juga dengan pengkodean coding/kategorisasi yang berfungsi sebagai pembentukan konsep dan generalisasi. 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 (Syah, 2004:244). *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 (Syah, 2004:244). Berdasarkan hasil verifikasi maka dirumuskan prinsip-prinsip yang mendasari generalisasi. Setelah menarik kesimpulan siswa harus memperhatikan proses generalisasi yang menekankan pentingnya penguasaan

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

Menurut pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa dengan mengaplikasikan model pembelajaran *Discovery Learning* guru hanya berperan sebagai pembimbing dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara aktif. Diharapkan dengan menggunakan model *Discovery learning* siswa dapat menemukan sendiri hasil akhir dari pembelajaran dengan pemberian rangsangan, identifikasi masalah, pengumpulan data, pengolahan data, pembuktian dan penarikan kesimpulan dengan pengarahan yang dieberikan oleh guru.

2. Sikap Rasa Ingin Tahu

a. Definisi Sikap Rasa Ingin Tahu

Menurut pendapat Nasoetion dalam Olvin (2013:11) berpendapat rasa ingin tahu adalah suatu dorongan atau hasrat untuk lebih mengerti suatu hal yang sebelumnya kurang atau tidak kita ketahui. Rasa ingin tahu biasanya berkembang apabila melihat keadaan diri sendiri atau keadaan sekeliling yang menarik.

Menurut pendapat Sulistyowati dalam Olvin (2013 : 11) berpendapat ingin tahu adalah sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari apa yang dipelajarinya, dilihat, dan didengar.

Menurut Mustari dalam Olvin (2013 : 11) berpendapat bahwa kurioritas (rasa ingin tahu) adalah emosi yang dihubungkan dengan perilaku mengorek secara alamiah seperti eksplorasi, investigasi, dan belajar.

Menurut beberapa pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa bahwa rasa ingin tahu adalah sebuah sikap yang dimiliki oleh setiap manusia untuk mengetahui segala; a sesuatu yang belum mereka ketahui, agar bermanfaat untuk dirinya, orang lain dan lingkungan sekitarnya.

b. Karakteristik Sikap Rasa Ingin Tahu

Setiap manusia pasti memiliki rasa ingin tahu, bahkan seorang anak akan terlihat rasa ingin tahunya ketika anak itu banyak bertanya tentang hal yang baru mereka lihat, dengar, dan amati. Seperti terhadap objek(benda, orang, dan situasi) yang dirasa baru aneh dan asing. Maw and maw dalam Riani (2012:1) mengemukakan ciri-ciri keingintahuan anak yaitu :

1. Merespon secara positif terhadap unsur,-unsur yang baru, aneh, tidak layak,atau misterius di lingkungan mereka dengan cara mendekati, memeriksanya, memerhatikannya
2. Memperlihatkan kebutuhan atau ke inginan 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.

Di sisi lain Curtis dalam Riani (2012:2) 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 manipulasi,mencari informasi tentang sesuatu
2. Tahan dalam menilai dan mengeksplorasi stimulus untuk lebih mengetahui stimulasi tersebut.

Maka dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa karakteristik sikap rasa ingin tahu adalah tingginya rasa penasaran yang dimiliki oleh siswa ketika belajar didalam kelas maupun diluar kelas, dan siswapun selalu merasa penasaran terhadap hal yang baru dilihat dan diketahuinya, dia akan selalu bertanya sampai ia mendapatkan jawabanya. Bagi siswa yang memiliki sikap rasa ingin tahu yang tinggi ketika guru sedang mengajar ia akan merespon dengan cepat.

c. Upaya Guru Meningkatkan Sikap Rasa Ingin Tahu

Ada beberapa hal yang dapat dilakukan oleh guru untuk meningkatkan rasa ingin tahu siswa, seperti yang dikemukakan oleh Suhadi (2010:3):

1. Ajari siswa untuk selalu membuka pemikiran mereka terhadap hal-hal baru, ataupun hal-hal yang sudah pernah mereka pelajari
2. Ajari siswa untuk tidak selalu menerima suatu hal sebagai sesuatu kebenaran yang bersifat final.
3. Ajari siswa untuk selalu dan banyak bertanya.

4. Ajari anak untuk jangan pernah sekalipun memberikan label terhadap sesuatu hal sebagai sesuatu yang membosankan atau tidak menarik
5. Ajari anak untuk melihat dan menyadari bahwa belajar itu sesuatu yang menyenangkan.
6. Biasakan siswa untuk membaca beragam jenis bacaan untuk mengeksplorasi dunia-dunia baru bagi mereka.

Menurut Suhadi (2010:5) berikut adalah cara meningkatkan rasa ingin tahu pada anak:

1. **Belajar Bersama**, Biasakan Seorang anak untuk mendapatkan pendidikan belajar bersama sejak dini. Belajar bersama dapat membantu perkembangan otak balita. Disamping dapat membantu menciptakan anak yang cerdas, belajar bersama juga dapat menumbuhkan rasa percaya diri.
2. **Belajar dengan Membaca dan Mendengarkan Cerita**, Seorang Anak mempunyai daya rekam yang sangat tinggi. Belajar membaca dan mendengar cerita dapat menimbulkan pertanyaan-pertanyaan yang akan dilontarkan seorang anak.
3. **Belajar Lewat Benda**, Pembelajaran lewat benda atau mainan seperti puzzle dapat mendidik Anak mengasah indra dan dapat juga untuk mengeluarkan rasa gembira ataupun emosi. Rasa Emosi maupun gembira dapat membantu mempercepat rasa ingin tahu seorang anak
4. **Belajar Memahami**, Setiap Orang tua harus memperlihatkan Aktivitas harian yang ringan kepada seorang anak, Seperti membuka botol, membuka kulkas ataupun memakai pakaian. Dengan Seorang anak melihat cara kerja orang tua maka tentunya seorang anak akan mencoba meniru akibat rasa ingin tahunya berhasil Anda pancing.

3. Hasil Belajar

a. Definisi Hasil Belajar

Hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam pengalaman pembelajaran, yang dinyatakan dengan nilai tes maupun non tes mengenai sejumlah materi yang diberikan oleh guru. Hasil belajar sangatlah penting bagi guru karna akan memberikan sejumlah informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam proses belajar.

Menurut Nana Sudjana dalam Juanah (2013:17) mengungkapkan bahwa “Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah mereka menerima pengalaman belajarnya”. Kemampuan yang dimaksud adalah tingkat penguasaan yang dimiliki siswa setelah melakukan pengalaman belajarnya melalui proses kegiatan belajar mengajar. Proses itu adalah kegiatan yang dilakukan oleh siswa dalam mencapai tujuan pengajaran yang terdiri dari empat unsur utama yaitu tujuan, bahan, metode atau pendekatan dan alat serta penilaian.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2002: 250-251) memberikan pengertian tentang hasil belajar, bahwa:

Hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi siswa dan sisi guru. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar. Tingkat perkembangan mental tersebut terwujud pada jenis-jenis ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Sedangkan dari sisi guru, hasil belajar merupakan saat terselesaikannya bahan pelajaran.

Sedangkan menurut Wahidmurni, dkk. (2010:18) menjelaskan bahwa seseorang dapat dikatakan telah berhasil dalam belajar jika ia mampu menunjukkan adanya perubahan dalam dirinya. Perubahan-perubahan tersebut di antaranya dari segi kemampuan berpikirnya, keterampilannya, atau sikapnya terhadap suatu objek.

Menurut beberapa pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajara merupakan tingkat penguasaan atau kemampuan yang dimiliki siswa setelah memalui proses belajar mengajar. Siswa akan mndapatkan pengalama yang lebih baik dibanding dengan sebelumnya karna perkembangan mental mereka terwujud dalam setiap pembelajaranya yang meliputi ranah kongitif, afektif dan pisikomotor. Sehinga siswa berhasil dalam belajar dan menunjukan perubagan yang lebih baik dalam belajar.

b. Komponen Hasil Belajar

Menurut Syaifullah (2013:4) komponen yang harus diperhatikan oleh guru pada saat melaksanakan penilaian untuk implementasi Kurikulum 2013 adalah:

1. Sahih
Penilaian yang dilakukan haruslah sah, maksudnya penilaian didasarkan pada data yang memang mencerminkan kemampuan yang ingin diukur.
2. Objektif
Penilaian yang objektif adalah penilaian yang didasarkan pada prosedur dan kriteria yang jelas dan tidak boleh dipengaruhi oleh subjektivitas penilai (guru).
3. Adil
Penilaian yang adil maksudnya adalah suatu penilaian yang tidak menguntungkan atau merugikan siswa hanya karena mereka (bisa

- jadi) berkebutuhan khusus serta memiliki perbedaan latar belakang agama, suku, budaya, adat istiadat, status sosial ekonomi, dan gender.
4. Terpadu
Penilaian dikatakan memenuhi prinsip terpadu apabila guru yang merupakan salah satu komponen tidak terpisahkan dari kegiatan pembelajaran.
 5. Terbuka
Penilaian harus memenuhi prinsip keterbukaan di mana kriteria penilaian, dan dasar pengambilan keputusan yang digunakan dapat diketahui oleh semua pihak yang berkepentingan.
 6. Menyeluruh dan berkesinambungan
Penilaian harus dilakukan secara menyeluruh dan berkesinambungan oleh guru dan mesti mencakup segala aspek kompetensi dengan menggunakan berbagai teknik penilaian yang sesuai. Dengan demikian akan dapat memantau perkembangan kemampuan siswa.
 7. Sistematis
Penilaian yang dilakukan oleh guru harus terencana dan dilakukan secara bertahap dengan mengikuti langkah-langkah yang baku.
 8. Beracuan kriteria
Penilaian dikatakan beracuan kriteria apabila penilaian yang dilakukan didasarkan pada ukuran pencapaian kompetensi yang ditetapkan.
 9. Akuntabel
Penilaian yang akuntabel adalah penilaian yang proses dan hasilnya dapat dipertanggungjawabkan, baik dari segi teknik, prosedur, maupun hasilnya.
 10. Edukatif
Penilaian disebut memenuhi prinsip edukatif apabila penilaian tersebut dilakukan untuk kepentingan dan kemajuan pendidikan siswa.

Menurut pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa komponen hasil belajar mencakup 3 ranah yaitu sikap, pengetahuan, dan keterampilan,. Penilaian tidak merugikan siswa karna penilaian yang dilakukan guru berdasarkan kompetensi yang ditetapkan demi kemajuan pendidikan siswa.

c. Karakteristik Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan tingkat pencapaian siswa dalam mengikuti belajar pembelajaran, yang sesuai dengan apa yang telah ditetapkan. Menurut Arikunto (2001:62) sebagai hasil yang telah dicapai seseorang setelah mengalami proses belajar dengan terlebih dahulu mengadakan evaluasi dari proses belajar yang dilakukan.

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

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

Menurut teori diatas maka dapat disimpulkan bahwa karakteristik hasil belajar adalah jika pembelajaran dikatakan tuntas apabila telah memenuhi kriteria penilaian yang telah ditetapkan oleh guru. Dan karakteristik hasil belajar dapat dilihat dari siswa yang tidak mengeluh ketika mendapat nilai rendah karna ia akan berusaha untukmendapatkan dan memper tahankan prestasinya.

d. Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Belajar adalah kebutuhan yang harus dipenuhi oleh manusia, karna dengan belajar kita akan mengetahui berbagai pengetahuan. Belajar bias dilakukan dimanasaja dan didalam proses belajar selalu asa saja faktor yang mempengaruhinya. Berikut adalah beberapa faktor yang mempengaruhi menurut para ahli.

Menurut Nana Sudjana (2012:102) faktor yang dapat mendukung hasil belajar siswa adalah dipengaruhi oleh dua faktor utama yaitu yang pertama; faktor dari dalam diri siswa itu sendiri dan yang kedua; faktor yang datang dari luar diri siswa itu sendiri atau faktor lingkungan.

Menurut Slameto dalam Almalika (2010:10) bahwasannya faktor yang dapat menghambat hasil belajar adalah sebagai berikut:

1. Faktor Internal, meliputi:

a. Faktor Biologis (yang bersifat jasmani)

1) Faktor Kesehatan

Sehat berarti dalam keadaan baik, yaitu baik segenap badan beserta bagian-bagian yang lain atau bebas dari penyakit. Kesehatan adalah keadaan atau hal sehat. Kesehatan seseorang berpengaruh terhadap belajarnya.

2) Cacat Tubuh

Cacat tubuh adalah sesuatu yang menyebabkan kurang baik dan kurang sempurnanya anggota tubuh atau badan. Seperti: buta, tuli, patah kaki, patah tangan, lumpuh dan lain-lain. Keadaan cacat tubuh juga mempengaruhi belajar. Siswa yang cacat belajarnya akan terganggu, misalnya siswa tersebut menjadi minder, kurang percaya diri. Jika hal ini terjadi, hendaknya ia belajar pada lembaga pendidikan khusus atau diusahakan alat batu agar dapat menghindar atau mengurangi kecacatannya itu

3) Faktor Psikologis (yang bersifat rohani)

Sekurang-kurangnya ada tujuh faktor psikologis yang mempengaruhi belajar siswa. Faktor-faktor itu adalah: intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kelelahan. Uraian berikut ini akan membahas faktor-faktor tersebut.

b. Inteligensi

Intelegensi menurut Ngalim Purwanto dalam Almalika (2010:13) adalah faktor total, berbagai macam daya jiwa erat bersangkutan didalam (ingatan, fantasi, perasaan, perhatian, minat dan sebagainya turut mempengaruhi seseorang). Intelegensi merupakan salah satu aspek yang penting dan sangat menentukan berhasil tidaknya seorang siswa dalam belajar, manakala siswa memiliki intelegensi normal tetapi prestasi belajarnya sangat rendah sekali, hal ini bisa disebabkan oleh hal-hal lain, seperti sering sakit, tidak belajar dirumah, dan sebagainya. Bagi suatu perbuatan intelegensi bukan hanya kemampuan yang dibawa sejak lahir saja yang penting, faktor-faktor lingkungan dan pendidikan pun memegang peranan penting, diantaranya:

1) Perhatian

Perhatian adalah pemusatan energi psikis yang tertuju kepada suatu pelajaran. Untuk mendapatkan hasil belajar yang baik, siswa harus mempunyai perhatian terhadap bahan yang dipelajarinya, jika pelajaran tidak menjadi perhatian siswa, maka timbullah kebosanan, sehingga ia tidak lagi suka belajar. Agar siswa dapat belajar dengan baik, usahakanlah bahan pelajaran selalu menarik perhatian dengan cara mengusahakan pelajaran itu sesuai dengan hobi atau bakatnya.

2) Ingatan

Secara teoritis ingatan akan berfungsi: Menerima Kesan-kesan dari luar, menyimpan kesan, memproduksi kesan. Oleh karena itu, ingatan merupakan kecakapan untuk menerima, menyimpan dan memproduksi kesan-kesan di dalam belajar. Hal ini sekaligus untuk menghindari kelupaan karena lupa merupakan gejala psikologis yang selalu ada.

3) Bakat

Bakat adalah Salah satu kemampuan manusia untuk melakukan suatu kegiatan dan sudah ada sejak manusia itu ada. Hal ini dekat dengan persoalan inteligensia yang merupakan struktur mental yang melahirkan “kemampuan” untuk memahami sesuatu. Dengan uraian diatas jelaslah bahwa bakat itu mempengaruhi belajar. Jika bahan pelajaran yang dipelajari siswa sesuai dengan bakatnya, maka hasil pelajarannya lebih baik karena ia senang belajar dan pastilah selanjutnya ia akan lebih giat lagi dalam belajar

4) Motif

Kata motif diartikan sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motif dapat dikatakan sebagai daya penggerak dari dalam dan didalam subyek untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi mencapai suatu tujuan. Jadi motif erat sekali hubungannya dengan tujuan yang akan dicapai. Di dalam menentukan tujuan itu dapat disadari atau tidak, bahwa untuk mencapai tujuan itu perlu berbuat, sedangkan yang berbuat adalah motif itu sendiri sebagai daya penggerak atau pendorongnya.

5) Kematangan

Kematangan adalah suatu tingkat dalam pertumbuhan seseorang, dimana organ tubuhnya sudah siap untuk melaksanakan kecakapan baru. Oleh karena itu seorang guru harus mengetahui tingkat kematangan anak agar dapat menyesuaikan diri dengan persiapan anak didiknya. Dengan kata lain dalam proses belajar mengajar materi yang di sampaikan harus di sesuaikan dengan tingkat pertumbuhan dan cara berpikir siswa.

6) Kesiapan atau readiness

Menurut James Drever adalah preparedness to respond or react, yaitu kesiapan untuk memberi respon atau bereaksi. Kesiapan itu timbul dari diri seseorang dan juga berhubungan juga dengan kematangan, karena kematangan berarti kesiapan untuk melaksanakan kecakapan. Kesiapan ini perlu diperhatikan dalam proses belajar, karena jika siswa tersebut sudah ada kesiapan untuk belajar, maka hasil belajarnya akan lebih baik.

7) Kelelahan

Kelelahan pada seseorang walaupun sulit untuk dipisahkan tetapi dapat dibedakan menjadi dua macam: yaitu kelelahan jasmani dan kelelahan rohani (bersifat psikis). Kelelahan jasmani terlihat dengan lemah lunglainya tubuh, dan nanti akan timbul kecendrungan untuk membaringkan tubuh. Kelemahan jasmani terjadi karena terjadi kekacauan sisa pembakaran di dalam tubuh sehingga darah kurang

atau tidak lancar pada bagian-bagian tertentu. Sedangkan kelelahan rohani dapat di lihat dengan adanya kelesuhan dan kebosanan, sehingga minat dan dorongan untuk menghasilkan sesuatu hilang. Kehilangan ini sangat terasa pada kepala pusing sehingga sulit untuk berkonsentrasi

2. Faktor Ekstern

Selain faktor internal yang diakibatkan dari dalam diri siswa, ada pula faktor eksternal atau faktor yang diakibatkan dari luar diri siswa, yang dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa antara lain:

a. Faktor lingkungan keluarga.

Keluarga adalah lembaga pendidikan yang pertama dan utama bagi siswa. Keluarga adalah termasuk di dalam salah satu faktor yang mempunyai pengaruh yang sangat besar terhadap keberhasilan siswa. Dari lingkungan keluarga inilah yang pertama kali anak dikenalkan dan menerima pendidikan dan pengajaran terutama dari ayah dan ibunya. Pengaruh keluarga bagi siswa adalah berupa: cara orang tua mendidik anak, hubungan antara keluarga, pengertian orang tua, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga dan latar belakang kebudayaan. Hal-hal lain yang dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa dari dalam keluarga ini adalah suasana keluarga. Suasana keluarga yang ramai, gaduh atau tegang karena orang tua sering berselisih pendapat dapat mengganggu konsentrasi belajar siswa. Demikian pula keadaan ekonomi keluarga, dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa, misalnya ekonomi keluarga yang kurang maka fasilitas belajar anak bisa kurang terpenuhi, bahkan tempat belajar anak kurang memadai atau tidak ada, akibatnya siswa tidak dapat belajar dengan baik sehingga menjadi penghambat prestasi belajarnya

b. Faktor lingkungan sekolah

Faktor lingkungan sekolah mempunyai pengaruh terhadap keberhasilan siswa dalam belajar karena hampir sepertiga dari kehidupan siswa sehari-hari berada disekolah. Faktor lingkungan sekolah yang dapat menunjang keberhasilan siswa, antara lain; cara penyampaian pelajaran, faktor antara guru dengan siswa, faktor asal sekolah, faktor kondisi gedung, kelas harus memenuhi syarat belajar, dan kedisiplinan yang diterapkan oleh sekolah yang bersangkutan.

c. Faktor lingkungan masyarakat

Faktor lingkungan masyarakat disebut juga sebagai faktor lingkungan sekitar siswa dimana ia tinggal, Faktor lingkungan masyarakat ini juga memberikan pengaruh terhadap keberhasilan siswa. Faktor ini dibagi menjadi: faktor media massa dan faktor pergaulan.

Menurut pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa peranan guru, keluarga, dan lingkungan sangatlah berpengaruh terhadap faktor hasil belajar. Disini peran pendidik adalah menolong siswa agar berkembang

dengan matang melalui pendekatan dalam pembelajaran agar siswa dapat dorongan yang positif sehingga akan mempengaruhi factor hasil belajar dengan baik.

e. Upaya Guru Meningkatkan Hasil Belajar

Guru mempunyai peranan dalam proses mengajar yaitu mendorong, membimbing dan memberi fasilitas belajar kepada siswa untuk mencapai tujuan dalam pembelajaran. Tugas guru tidak hanya sekedar mengajar guru juga harus mampu mengarahkan siswa agar hasil belajar siswa meningkat.

Menurut Abu Ahmadi (2004:104) menyebutkan secara rinci tugas guru berpusat pada :

1. Mendidik anak dengan titik berat memberikan arahan dan memotivasi pencapaian tujuan baik jangka pendek maupun jangka panjang
2. Memberikan fasilitas pencapaian tujuan melalui pengalaman belajar yang memadai
3. Membantu perkembangan aspek-aspek pribadi seperti sikap, nilai-nilai, dan penyesuaian diri

Menurut pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa dalam meningkatkan hasil belajar siswa guru harus mampu menyusun scenario pembelajaran yang menarik sehingga dapat memotivasi siswa dalam belajar. Guru juga harus mengetahui prinsip dalam pembelajaran yaitu merumuskan tujuan, memilih bahan, memilih metode, menggunakan alat peraga dan yang lainnya, sehingga siswa menjadi aktif dalam belajar dan hasil belajar siswa pun jadi meningkat.

4. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

a. Definisi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran(RPP)

Pembelajaran haruslah didasiri dengan langkah-langkah dalam pelaksanaannya agar tercapai hasil yang diharapkan. Setiap pendidik harus mampu membuat RPP dengan lengkap dan sistematis berdasarkan KD atau subtema yang dilaksanakan agar pembelajaran menjadi terarah dan siswa yang terlibat dalam pembelajaran jadi termotivasi dan aktif dalam belajar.

Menurut permendikbud no.65 tahun 2013 tentang standar proses, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) adalah kegiatan pelaksanaan

pembelajaran tatap muka untuk satu pertemuan atau lebih. RPP dikembangkan dari silabus untuk mengarahkan kegiatan pembelajaran peserta didik dalam upaya mencapai kompetensi dasar.

Selanjutnya menurut permendikbud no 81A tahun 2013 lampiran IV tentang implementasi kurikulum pedoman umum pembelajaran (kemendikbud, 2013:37) tahap pertama menurut standar proses adalah perencanaan pembelajaran yang diwujudkan dengan kegiatan penyusunan kegiatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). RPP adalah rencana pembelajaran yang dikembangkan secara rinci dari suatu materi pokok atau tema tertentu yang mengacu pada silabus.

Sementara itu Menurut Mulyasa (2007:216), Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) pada hakekatnya merupakan perencanaan jangka pendek untuk memperkirakan atau memproyeksikan apa yang dilakukan dalam pembelajaran.

Berdasarkan pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) adalah suatu rancangan yang menggambarkan suatu proses aktivitas dalam suatu proses pembelajaran untuk mencapai kompetensi dasar yang ditetapkan dalam suatu standar isi dan dijabarkan dalam silabus.

b. Prinsip Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Menurut Permendikbud No.103 tahun 2014, mengemukakan bahwa prinsip penyusunan RPP hendaknya memperhatikan prinsip-prinsip sebagai berikut:

1. Setiap RPP harus secara utuh memuat kompetensi dasar sikap spiritual (KD dari KI-1), sosial (KD dari KI-2), pengetahuan (KD dari KI-3), dan keterampilan (KD dari KI-4).
2. Satu RPP dapat dilaksanakan dalam satu kali pertemuan atau lebih .
3. Memperhatikan perbedaan individu peserta didik RPP disusun dengan memperhatikan perbedaan kemampuan awal, tingkat intelektual, minat, motivasi belajar, bakat, potensi, kemampuan sosial, emosi, gaya belajar, kebutuhan khusus, kecepatan belajar, latar belakang budaya, norma, nilai, dan/atau lingkungan peserta didik.
4. Berpusat pada peserta didik Proses pembelajaran dirancang dengan berpusat pada peserta didik untuk mendorong motivasi, minat, kreativitas, inisiatif, inspirasi, kemandirian, dan semangat belajar, menggunakan pendekatan saintifik meliputi mengamati, menanya,

mengumpulkan informasi, menalar /mengasosiasi , dan mengomunikasikan.

5. Berbasis konteks Proses pembelajaran yang menjadikan lingkungan sekitarnya sebagai sumber belajar.
6. Berorientasi kekinian Pembelajaran yang berorientasi pada pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, dan nilai-nilai kehidupan masa kini .
7. Mengembangkan kemandirian belajar Pembelajaran yang memfasilitasi peserta didik untuk belajar secara mandiri
8. Memberikan umpan balik dan tindak lanjut pembelajaran RPP memuat rancangan program pemberian umpan balik positif, penguatan, pengayaan, dan remedi.
9. Memiliki keterkaitan dan keterpaduan antarkompetensi dan/atau antarmuatan RPP disusun dengan memperhatikan keterkaitan dan keterpaduan antara KI, KD, indikator pencapaian kompetensi, materi pembelajaran, kegiatan pembelajaran, penilaian, dan sumber belajar dalam satu keutuhan pengalaman belajar. RPP disusun dengan mengakomodasikan pembelajaran tematik, keterpaduan lintas mata pelajaran, lintas aspek belajar, dan keragaman budaya.
10. Memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi RPP disusun dengan mempertimbangkan penerapan teknologi informasi dan komunikasi secara terintegrasi, sistematis, dan efektif sesuai dengan situasi dan kondisi.

Berdasarkan pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa prinsip dari Perencanaan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) merupakan langkah-langkah yang harus mengacu KI-1 sampai KI-4 kepada sikap spiritual, sosial, keterampilan, dan pengetahuan. RPP juga disusun untuk menarik minat dan memotivasi siswa agar semangat dalam belajar, guru pun harus memperhatikan tingkat perbedaan siswa. Membuat siswa belajar secara mandiri dan guru hanya memfasilitasinya saja dengan memanfaatkan teknologi dan informasi sesuai kondisi, kemudian rpp juga disusun hanya untuk satukali pertemuan saja.

c. **Karakteristik Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)**

Menurut pendapat Arifin (2011: 3) secara umum karakteristik Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang baik adalah sebagai berikut:

1. Memuat aktivitas proses belajar mengajar yang akan dilaksanakan oleh guru yang akan menjadi pengalaman belajar bagi siswa.

2. Langkah-langkah pembelajaran disusun secara sistematis agar tujuan pembelajaran dapat dicapai.
3. Langkah-langkah pembelajaran disusun serinci mungkin, sehingga apabila RPP digunakan oleh guru lain (misalnya, ketiga guru mata pelajaran tidak hadir), mudah dipahami dan tidak menimbulkan penafsiran ganda.

Berdasarkan pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) seharusnya disusun secara lengkap, memungkinkan dan sistematis, sesuai dengan setandar kopetensi lulusan, serta mencakup ranah sikap, penegtahuan, dan keterampilan.sehingga dapat dipahami oleh guru lain ketika guru bersangkutan tidak hadir, sehingga guru lain tidak merasa kebingungan.

d. Langkah-langkah Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) adalah implementasi dari silabus sebagai program pengajaran. Agar dapat terlaksana pembelajaran gururu harus menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran yang peran siswa supaya aktif dalam pembelajaran.

Peremndikbud Nomor 65 Tahun 2013 (dalam Sbidin: 2016, hlm. 293), adapun penyusunan RPP sebagai berikut:

1. Identitas sekolah yaitu nama satuan pendidikan.
2. Identifikasi mata pelajaran atau tema atau subtema.
3. Kelas atau semester.
4. Materi pokok.
5. Alokasi waktu ditetntukan sesuai dengan keperluan untuk pencapaian KD dan beban belajar dengan mempertimbangkan jumlah jam pelajaran yang tersedia dalam silabus dan KD yang harus dicapai.
6. Tujuan pembelajaran yang dirumuskan berdasarkan KD, dengan menggunakan kata kerja oprasional yang dapat diamati dan diukur, yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan.
7. Kompentensi dasar dan indikator pencapaian kompentensi.
8. Materi pembelajaran, memuat fakta, konsep, prinsip, dan prosedur yang relevenan, dan tulisan dalam bentuk butiran- buran sesuai dengan rumusan indikator ketercapaian kompentensi.
9. Metode pembelajaran, digunakan oleh pendidik untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik dan KD yang akan dicapai.
10. Media pembelajaran, dapat berupa buku, media cetak dan elektonik, alam sekitar, atau sumber belajar lain yang relvan.

11. Sumber belajar, dapat berupa buku , media cetak dan elektronik, alam sekitar, atau sumber belajar lain yang relevan.
12. Langkah- langkah pembelajaran dilakukan melalui tahapan pendahuluan, inti, dan penutup Penilaian hasil pembelajaran.

Menurut Teguh Hariadi (2013:1) sebelum menyusun RPP, ada beberapa hal yang harus diketahui :

1. RPP dijabarkan dari silabus untuk mengarahkan kegiatan belajar peserta didik dalam upaya mencapai kompetensi dasar.
2. Setiap guru pada satuan pendidikan berkewajiban menyusun RPP secara lengkap dan sistematis.
3. RPP disusun untuk setiap KD yang dapat dilaksanakan dalam satu kali pertemuan atau lebih.
4. Guru merancang penggalan RPP untuk setiap pertemuan yang disesuaikan dengan penjadwalan di satuan pendidikan

Teguh Hariadi (2013: 2) mengatakan bahwa komponen rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) itu harus berisi :

1. Identitas sekolah yaitu nama satuan pendidikan;
2. Identitas mata pelajaran atau tema/subtema;
3. Kelas/semester;
4. Materi pokok;
5. Alokasi waktu, ditentukan sesuai dengan keperluan untuk pencapaian KD dan beban belajar dengan mempertimbangkan jumlah jam pelajaran yang tersedia dalam silabus dan KD yang harus dicapai;
6. Tujuan Pembelajaran, dirumuskan berdasarkan KD, dengan menggunakan kata kerja operasional yang dapat diamati dan diukur, yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan;
7. Kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi;
8. Materi pembelajaran, memuat fakta, konsep, prinsip, dan prosedur yang relevan, dan ditulis dalam bentuk butir-butir sesuai dengan rumusan indikator ketercapaian kompetensi;
9. Metode Pembelajaran, digunakan oleh pendidik untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik mencapai KD yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan KD yang akan dicapai: Media, berupa alat bantu proses pembelajaran untuk menyampaikan materi pelajaran; Sumber belajar, dapat berupa buku, media cetak dan elektronik, alam sekitar, atau sumber belajar lain yang relevan;
10. Langkah-langkah pembelajaran dilakukan melalui tahapan pendahuluan, inti, dan penutup; dan Penilaian hasil pembelajaran (sikap, pengetahuan, keterampilan).

Berdasarkan pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa rencana pelaksanaan pembelajatan (RPP) dikemas dalam satu tema dan subtema sehingga pembelajaran ini juga disebut pembelajaran tematik. Pemilihan

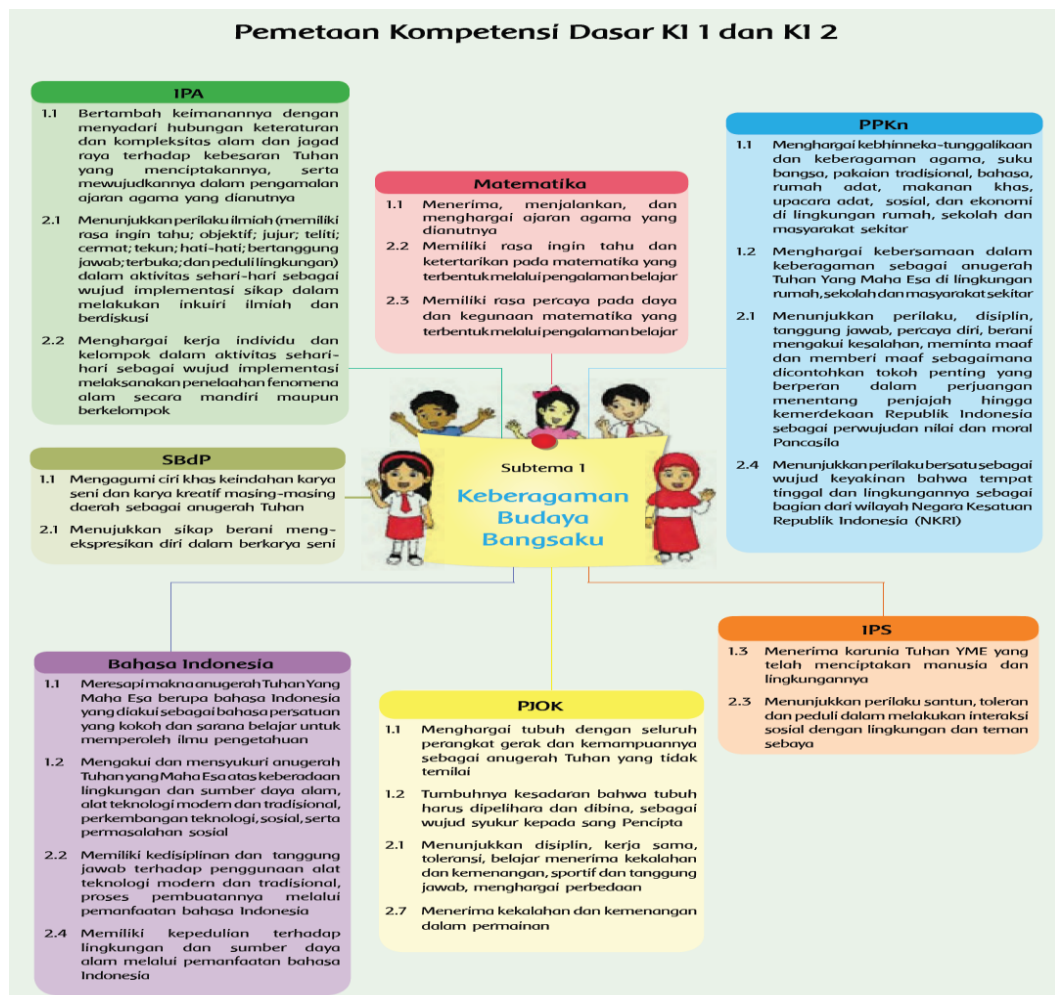
sumber dan media dicantumkan secara operasional didalam RPP. Untuk penilain sikap, pengetahuan, dan keterampilan digunakan penilaian autentik dan dibuat juga rubric penilaiannya.

1) **Bahan yang Dibutuhkan sesuai Tuntutan Kompetensi Dasar (KD) Tiap Pelajaran**

1. **Peta Tuntutan Pembelajaran Tematik Tema Indahnya Kebersamaan Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku Pembelajaran 1**

1) **Pemetaan Kompetensi Dasar (KD)**

Pemetaan kompetensi dasar (KD) pada tema 1 Indahnya Kebersamaan Subtema 1 keberagaman budaya bangsaku adalah sebagai berikut:



Gambar 2.1 Pemetaan Kompetensi Dasar Pembelajaran 1

Sumber : Buku Guru Tema IV (Indahnya Kebersamaan) Kurikulum 2013

Kementrian dan Kebudayaan Republik Indonesia Edisi Revisi.

Pemetaan Kompetensi Dasar KI 3 dan KI 4

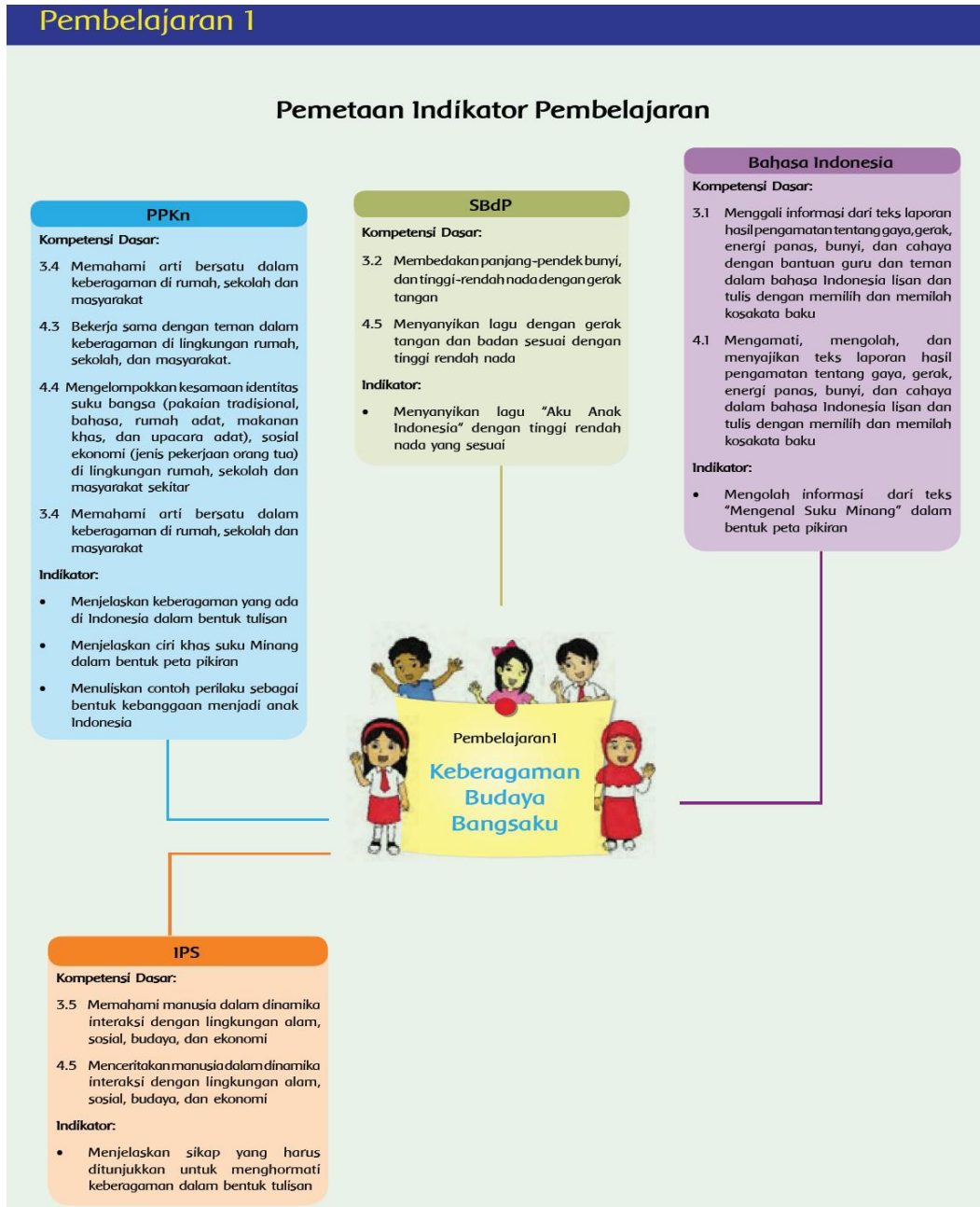


Gambar 2.2 Pemetaan Kompetensi Dasar Pembelajaran 1

**Sumber : Buku Guru Tema IV (Indahnya Kebersamaan) Kurikulum 2013
Kementrian dan Kebudayaan Republik Indonesia Edisi Revisi.**

2) Kebutuhan Berdasarkan Tuntutan Indikator

Pemetaan indikator pada tema 1 Indahnya Kebersamaan dan Krberagaman Bangsa, serta pembelajaran 1 – 6 adalah sebagai berikut

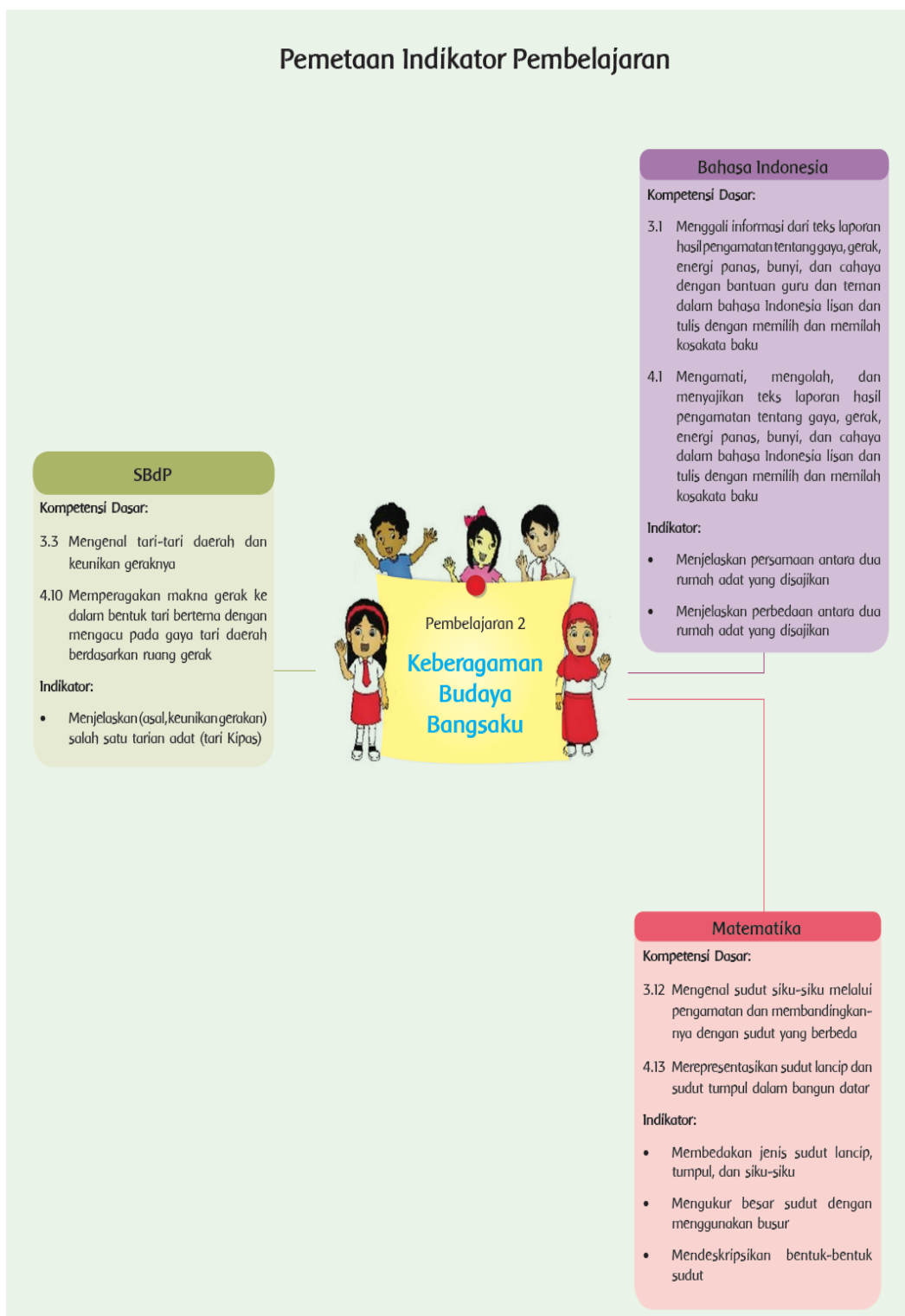


Gambar 2.3 Pemetaan Indikator Pembelajaran 1

Sumber : Buku Guru Tema IV (Indahnya Kebersamaan) Kurikulum 2013

Kementrian dan Kebudayaan Republik Indonesia Edisi Revisi.

Pemetaan Indikator Pembelajaran

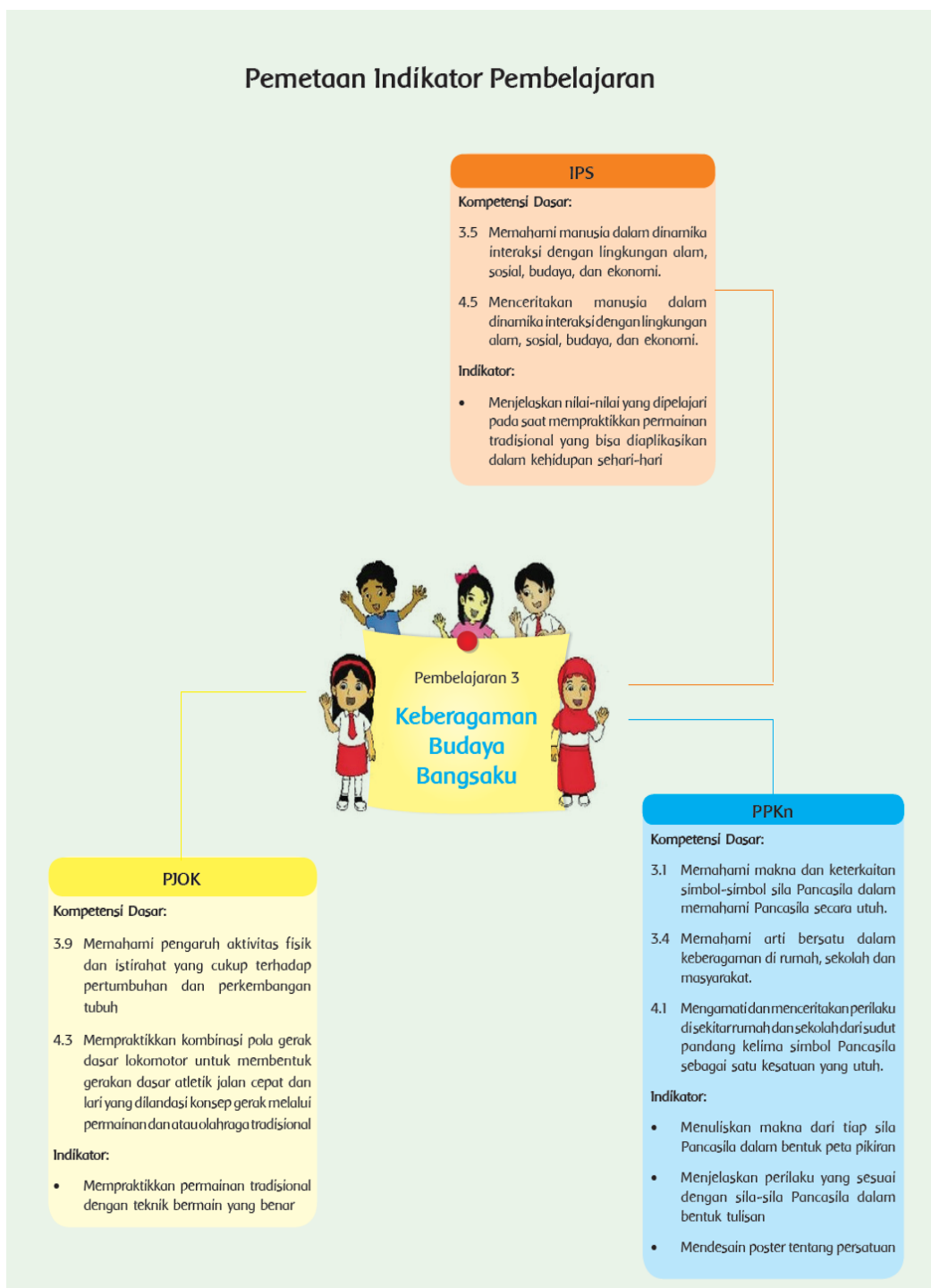


Gambar 2.4 Pemetaan Indikator Pembelajaran 2

Sumber : Buku Guru Tema IV (Indahnya Kebersamaan) Kurikulum 2013

Kementrian dan Kebudayaan Republik Indonesia Edisi Revisi.

Pemetaan Indikator Pembelajaran

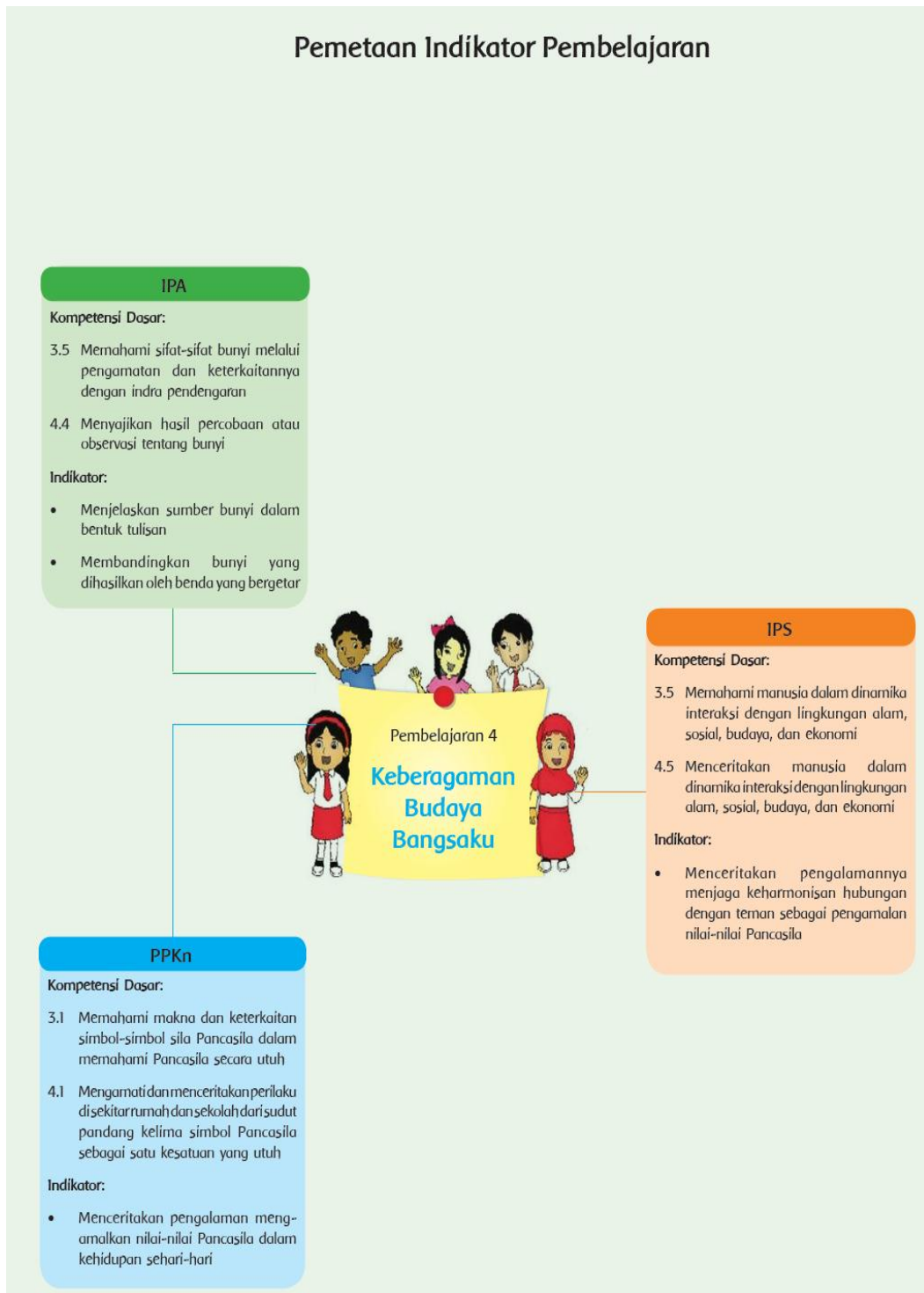


Gambar 2.5 Pemetaan Indikator Pembelajaran 3

Sumber : Buku Guru Tema IV (Indahnya Kebersamaan) Kurikulum 2013

Kementrian dan Kebudayaan Republik Indonesia Edisi Revisi.

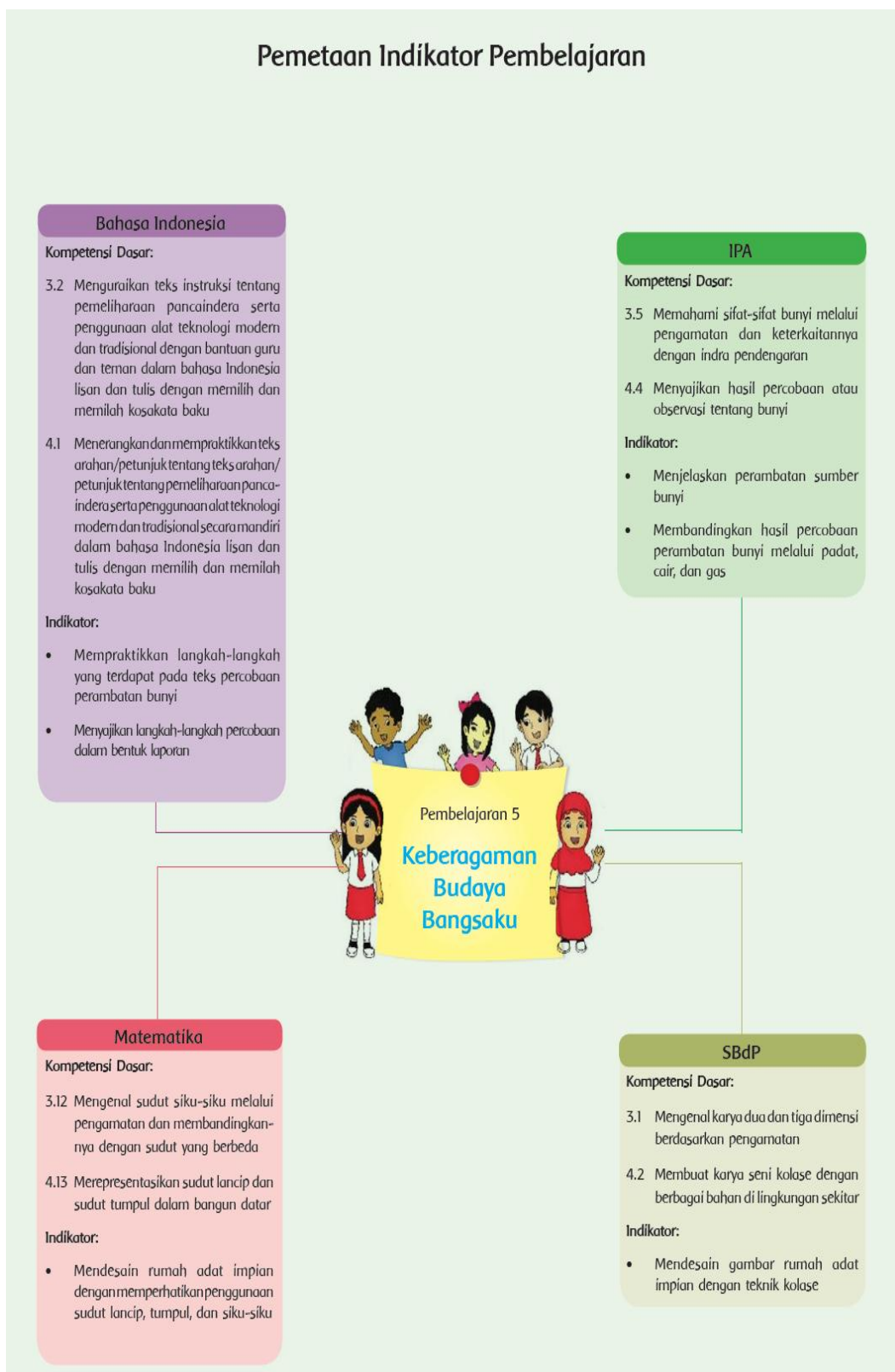
Pemetaan Indikator Pembelajaran



Gambar 2.6 Pemetaan Indikator Pembelajaran 4

**Sumber : Buku Guru Tema IV (Indahnya Kebersamaan) Kurikulum 2013
Kementrian dan Kebudayaan Republik Indonesia Edisi Revisi.**

Pemetaan Indikator Pembelajaran

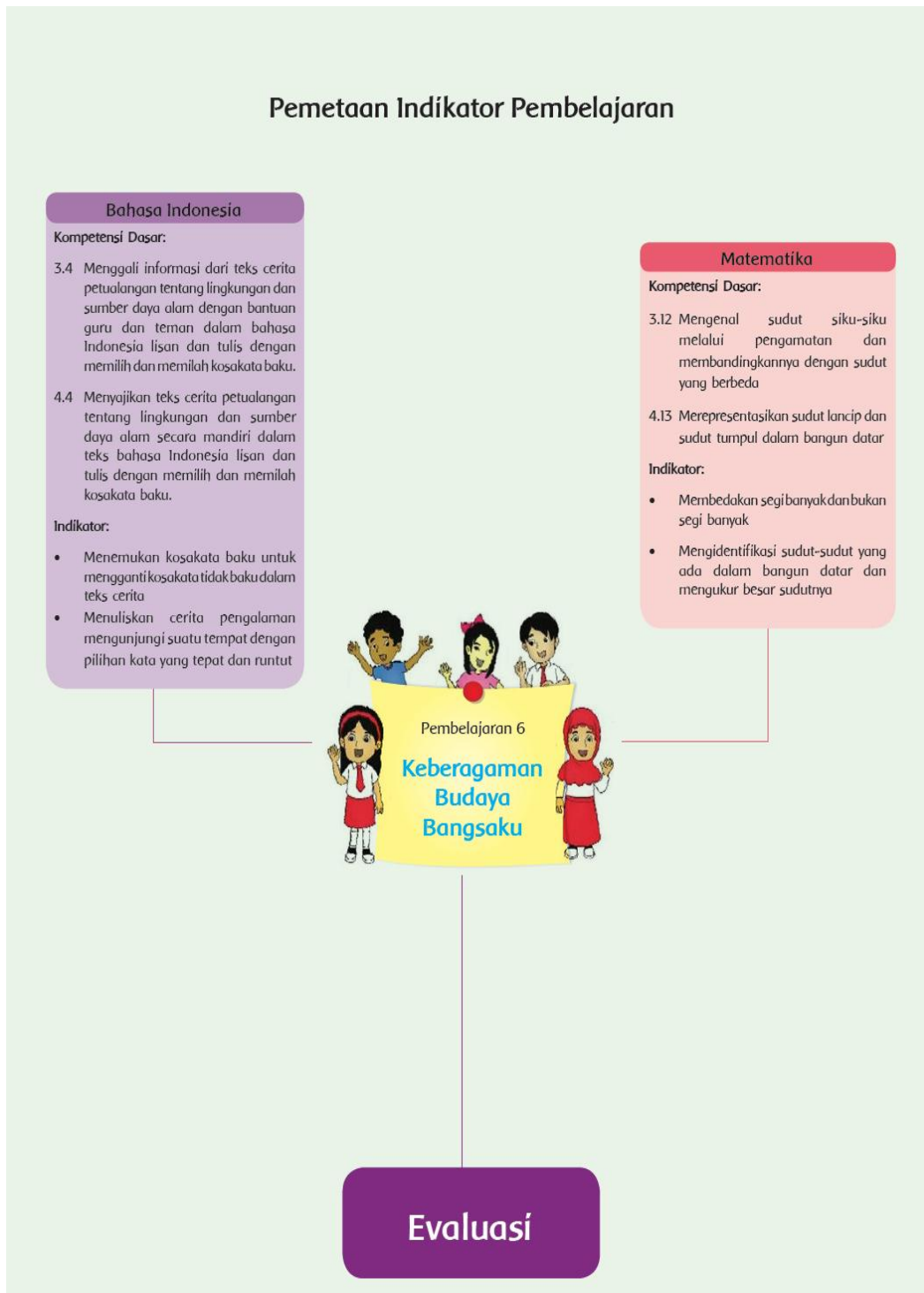


Gambar 2.7 Pemetaan Indikator Pembelajaran 5

Sumber : Buku Guru Tema IV (Indahnya Kebersamaan) Kurikulum 2013

Kementrian dan Kebudayaan Republik Indonesia Edisi Revisi.

Pemetaan Indikator Pembelajaran



Gambar 2.8 Pemetaan Indikator Pembelajaran 6

**Sumber : Buku Guru Tema IV (Indahnya Kebersamaan) Kurikulum 2013
Kementrian dan Kebudayaan Republik Indonesia Edisi Revisi**

3) Ruang Lingkup Pembelajaran

Ruang lingkup pada tema 1 Indahya Kebersamaan Subtema 1 Keberagaman Bangsaku, serta pembelajaran 1 - 6 adalah sebagai berikut

Ruang Lingkup Pembelajaran	
	Kompetensi yang Dikembangkan
Pembelajaran 1 <ul style="list-style-type: none"> Mengenal keberagaman budaya Indonesia Memahami keberagaman budaya Berekspresi dengan lagu 	Sikap: <ul style="list-style-type: none"> Percaya diri dan rasa ingin tahu Pengetahuan: <ul style="list-style-type: none"> Keberagaman budaya dan lagu nasional Keterampilan: <ul style="list-style-type: none"> Berkomunikasi dan mencari informasi
Pembelajaran 2 <ul style="list-style-type: none"> Berekplorasi tentang sudut dengan rumah adat Memahami keberagaman budaya rumah adat Memahami keberagaman tarian tradisional 	Sikap: <ul style="list-style-type: none"> Toleransi, rasa ingin tahu, dan teliti Pengetahuan: <ul style="list-style-type: none"> Keberagaman budaya rumah adat, tarian tradisional, dan sudut Keterampilan: <ul style="list-style-type: none"> Mengukur dan mencari informasi
Pembelajaran 3 <ul style="list-style-type: none"> Memainkan permainan tradisional Mengamalkan sila Pancasila Menulis pengalaman berinteraksi dengan orang lain Membuat poster tentang keberagaman 	Sikap: <ul style="list-style-type: none"> Toleransi, tekun, dan teliti Pengetahuan: <ul style="list-style-type: none"> Permainan tradisional, poster, sila Pancasila, dan keberagaman Keterampilan: <ul style="list-style-type: none"> Membuat poster dan mencari informasi
Pembelajaran 4 <ul style="list-style-type: none"> Mengenal alat musik tradisional Berekplorasi tentang sumber bunyi Berkreasi dengan bunyi Bercerita tentang pengamalan nilai-nilai Pancasila 	Sikap: <ul style="list-style-type: none"> Toleransi, percaya diri, dan rasa ingin tahu Pengetahuan: <ul style="list-style-type: none"> Musik tradisional, sumber bunyi, dan nilai-nilai Pancasila Keterampilan: <ul style="list-style-type: none"> Mencari informasi, kerja ilmiah, dan menulis
Pembelajaran 5 <ul style="list-style-type: none"> Berekplorasi tentang media perambatan bunyi Menulis laporan Berkreasi membuat rumah adat impian 	Sikap: <ul style="list-style-type: none"> Rasa ingin tahu, teliti dan kerja sama Pengetahuan: <ul style="list-style-type: none"> Media perambatan bunyi, teks instruksi, sudut, dan laporan Keterampilan: <ul style="list-style-type: none"> Kerja ilmiah, mengukur besar sudut, menulis, membuat rumah adat
Pembelajaran 6 <ul style="list-style-type: none"> Berekplorasi dengan segi banyak Menganalisis teks cerita 	Sikap: <ul style="list-style-type: none"> Toleransi dan teliti Pengetahuan: <ul style="list-style-type: none"> Segi banyak, teks cerita, kata baku dan tidak baku Keterampilan: <ul style="list-style-type: none"> Menghitung, mencari informasi, dan membaca peta

Gambar 2.9 Ruang Lingkup Pembelajaran

Sumber : Buku Guru Tema IV (Indahnya Kebersamaan) Kurikulum 2013
Kementerian dan Kebudayaan Republik Indonesia Edisi Revisi.

B. Hasil Penelitian Terdahulu

Nama Peneliti : Ahmad (2010)
Model Pembelajaran : *Discovery Learning*
Judul Penelitian : Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan kerjasama Matematika Siswa Kelas IV
Masalah Penelitian : Rendahnya hasil belajar siswa kls IV
Hasil Peneliti : Hasil penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan kerjasama siswa pada mata pelajaran Matematika melalui penerapan model pembelajaran *Discovery Learning*. Subjek pada penelitian ini berjumlah 30 orang. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah data tentang kerjasama siswa pada pembelajaran matematika dengan metode observasi dan tes. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* dapat

Nama Peneliti : Ai Rostika (2012)
Model Pembelajaran : *Discovery Learning*
Judul Penelitian : Penerapan Metode *Discovery Learning* Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Konsep Benda Dan Sifatnya.
Hasil Penelitian : Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode *Discovery Learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal tersebut dapat dilihat dari rata-rata hasil belajar siswa dari data awal sampai siklus II yaitu pada data awal 56,1 %, sedangkan pada siklus I 74,2%, dan pada siklus II 85,9 %. Dengan demikian penerapan pembelajaran dengan menggunakan *Discovery learning* sangat menunjang hasil belajar siswa.

C. Kerangka Berfikir

Pendidikan pada dasarnya merupakan interaksi antara guru dan siswa untuk mencapai tujuan pendidikan yang berlangsung dalam lingkungan tertentu. Peranan guru lebih besar sebagai yang lebih berpengalaman, lebih banyak menguasai nilai-nilai, pengetahuan dan keterampilan. Proses pembelajaran di dalam kelas masih bersifat tradisional dari metode yang digunakan oleh guru di kelas hanya menggunakan metode ceramah, dan juga

media pembelajarannya yang kurang. Selain itu guru juga kurang menggali rasa ingin tahu siswa baik ketika di dalam kelas maupun di luar kelas. Siswa cenderung diam ketika berada di dalam kelas, tidak mau untuk bertanya karena gurunya sendiri yang tidak melatih siswanya untuk bertanya tentang materi/pelajaran, dari hal tersebut timbul permasalahan terhadap siswa yaitu rendahnya hasil belajar siswa serta belum tuntas sesuai KKM yang telah ditetapkan oleh kurikulum 2013.

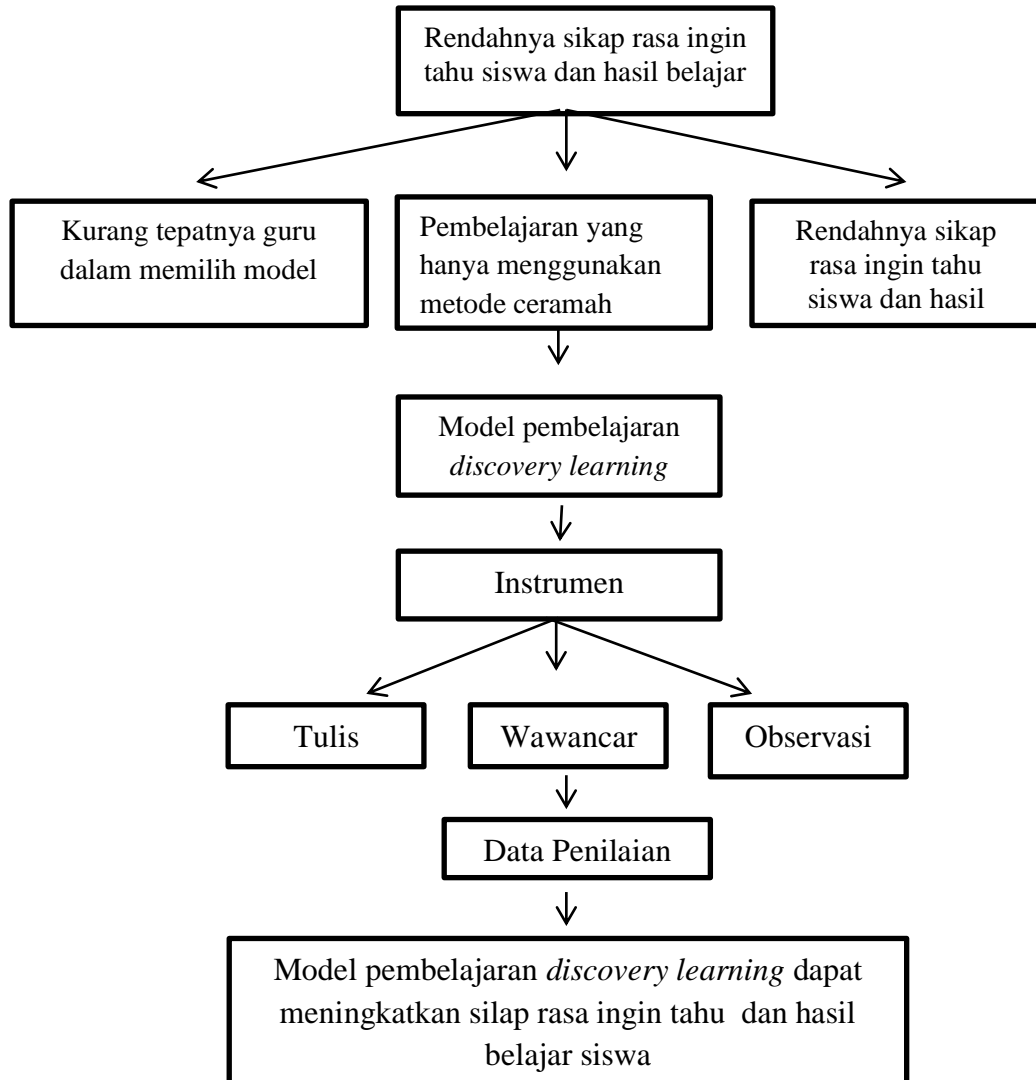
Adapun model pembelajaran yang di gunakan untuk meningkatkan sikap rasa ingin tahu dan hasil belajar siswa adalah dengan menggunakan model pembelajaran *discovery learning*. Pada sub tema keberagaman bangsaku. Siswa akan lebih ingat dan paham terhadap materi Karena peserta didik yang menemukannya. Disini guru hanya sebagai pembimbing dan fasilitator sehingga dengan demikian akan membentuk siswa yang saling bertanya, sehingga akan meningkatkan rasa ingin tahu siswa.

Menurut Sund dalam Javid (2012:8) *Discovery Learning* adalah proses mental dimana siswa mengasimilasi sesuatu konsep atau sesuatu prinsip. Proses mental tersebut misalnya mengamati, menggolong-golongkan, membuat dugaan, menjelaskan, mengukur, membuat kesimpulan, dan sebagainya. Dalam teknik ini siswa dibiarkan menemukan sendiri atau mengalami proses mental itu sendiri, guru hanya membimbing dan memberikan instruksi.

Agar penelitian ini di pahami dan di taati dengan mudah, maka peneliti akan menjelaskan dalam sebuah skema. Pembelajaran skema di bawah ini berisi tentang penjelasan pelaksanaan pembelajaran dan perangkat yang akan di gunakan saat penelitian. Penelitian ini di harapkan berjalan dengan baik, terlebih sikap rasa ingin tahu siswa dan hasil belajar siswa yang sangat rendah di sekolah yang di adakan penelitian.

Untuk lebih jelasnya peneliti sajikan dlam bentuk bagan, dapat di lihat pada bagan 2.1.

Bagan 2.1
Kerangka Berfikir
Penggunaan Model Pembelajaran *Discovery Learning*



Sumber ; Ariska Rahma (2017:40)

D. Asumsi Dan Hipotesis

1. Asumsi

Asumsi adalah anggapan dasar yang menjadi acuan dalam menyusun laporan hasil dari penelitian. Apapun materinya, asumsi tersebut harus sudah merupakan sesuatu yang tidak perlu dipersoalkan atau dibuktikan lagi kebenarannya; sekurang-kurangnya bagi masalah yang akan diteliti pada masa itu.

Menurut Trijoko dalam Syaifullah (2012:5) asumsi adalah anggapan – anggapan tanpa dasar tentang suatu hal yang dapat dijadikan pijakan berpikir dan bertindak dalam melaksanakan penelitian untuk membuat hipotesis namun belum memiliki fakta / data.

Berdasarkan pendapat tersebut di atas, maka penulis mempunyai asumsi-asumsi sebagai berikut.

- a. Rasa ingin tahu merupakan sebuah sikap yang dimiliki oleh setiap individu untuk mempelajari sesuatu hal yang belum mereka ketahui untuk dipelajari lebih dalam, agar nantinya dapat bermanfaat bagi dirinya sendiri, orang lain atau lingkungan sekitar. Menurut pendapat Sulistyowati dalam Olvin (2013 : 11) berpendapat ingin tahu adalah sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari apa yang dipelajarinya, dilihat, dan didengar
- b. Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik setelah ia menerima pengalaman pembelajaran. Sejumlah pengalaman yang diperoleh peserta didik mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran karena akan memberikan sebuah informasi kepada guru tentang kemajuan peserta didik. Dimiyati dan Mudjiono (2002: 250-251) memberikan pengertian tentang hasil belajar, hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi siswa dan sisi guru. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar. Tingkat perkembangan mental tersebut terwujud pada jenis-jenis ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Sedangkan dari sisi guru, hasil belajar merupakan saat terselesaikannya bahan pelajaran. Hasil belajar tersebut harus mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan sesuai dengan penilaian yang ada pada kurikulum 2013.

2. Hipotesis

Hipotesis adalah penjelasan sementara tentang suatu tingkah laku, gejala-gejala, atau kejadian tertentu yang telah terjadi atau akan terjadi. Jadi hipotesis merupakan rumusan jawaban sementara yang harus diuji kebenarannya dengan data yang dianalisis dalam kegiatan penelitian.

Menurut Sugiyono, (2010: 96). Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data.

Berdasarkan kerangka berpikir di atas maka ditarik hipotesis tindakan secara umum sebagai berikut: “Bagaimanakah Penerapan Model Pembelajaran

Discovery Learning Untuk Meningkatkan Sikap Rasa Ingin Tahu Dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Asmi Pada Tema 1 Indahnya Kebersamaan Subtema 1 Keberagaman Budaya Bangsa?”

Sedangkan, secara khusus hipotesis tindakan ini adalah:

- a. Jika guru menyusun perencanaan pembelajaran sesuai dengan Permendikbud No. 65 tahun 2013 dengan menggunakan model *Discovery Learning* maka sikap rasa ingin tahu dan hasil belajar siswa kelas IV SDN Asmi pada tema 1 indahnya kebersamaan subtema 1 keberagaman budaya bangsa meningkat
- b. Jika guru melaksanakan proses pembelajaran sesuai dengan sintaks model *Discovery Learning* maka sikap rasa ingin tahu dan hasil belajar siswa kelas IV SDN Asmi pada tema 1 indahnya kebersamaan subtema 1 keberagaman budaya bangsa meningkat Jika guru menerapkan model *Discovery Learning* pada subtema keberagaman budaya bangsa, maka sikap rasa ingin tahu siswa kelas IV SDN Nangkaleah meningkat
- c. Jika guru menerapkan model *Discovery Learning* pada subtema keberagaman budaya bangsa, maka hasil belajar siswa kelas IV SDN Asmi pada tema 1 indahnya kebersamaan subtema 1 keberagaman budaya bangsa meningkat