

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. Belajar dan Pembelajaran Tematik

a. Pengertian Belajar

Belajar merupakan kegiatan penting setiap orang, termasuk didalamnya belajar sebagaimana seharusnya belajar. Dalam aktivitas kehidupan manusia sehari – hari hampir tidak pernah dapat terlepas dari kegiatan belajar, baik ketika seseorang melaksanakan aktivitasnya sendiri, maupun dalam suatu kelompok tertentu. Pengertian belajar itu sendiri dapat kita temukan dalam berbagai sumber atau literature. Pengertian dalam belajar yang dikemukakan oleh Jerome Bruner dalam Romberg & Kaput (1999,Hlm, 32) mengatakan bahwa: “belajar adalah suatu proses aktif dimana siswa membangun (mengkonstruk) pengetahuan baru berdasarkan pada pengalaman/pengetahuan yang sudah di miliknya”.

Sehingga dapat di artikan belajar bukanlah semata – mata mentransfer pengetahuan yang ada di luar dirinya, tetapi belajar lebih pada bagaimana otak memproses dan menginterpretasikan pengalaman yang baru dengan pengetahuan yang sudah dimilikinya dalam format yang baru.

b. Pengertian Pembelajaran

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

Dalam Mega Lestari (2012, hlm 10) dikemukakan bahwa :

Pembelajaran berdasarkan makna leksikal berarti, proses, cara, perbuatan mempelajari. Perbedaan esensial istilah ini dengan pengajaran

adalah pada tindak ajar. Pada pengajaran guru mengajar, peserta didik belajar, sementara pada pembelajaran guru mengajar diartikan sebagai upaya guru mengorganisasi lingkungan terjadinya pembelajaran. Guru mengajar dalam prespektif pembelajaran adalah guru menyediakan fasilitas belajar bagi peserta didik. Pembelajaran berpusat pada peserta didik. Pembelajaran merupakan proses organik dan konstruktif, bukan mekanis seperti halnya pengajaran.

Tahap pelaksanaan pembelajaran merupakan serangkaian pembelajaran yang dilakukan secara berkesinambungan yang meliputi tahap – tahap persiapan, penyajian, aplikasi dan penelitian. Pada tahap persiapan, guru mempersiapkan segala sesuatu yang berkaitan dengan pembelajaran. Karena pembelajaran adalah proses, cara, perbuatan menjadikan orang atau makhluk hidup belajar dari lingkungan sekitarnya dan saling bertukar informasi. Sutirman, (2013, hlm 23) mengemukakan bahwa pembelajaran dapat didefinisikan sebagai suatu sistem atau proses mempelajari pembelajaran yang direncanakan atau didesain, dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis agar subyek didik/ pembelajaran dapat mencapai tujuan – tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.

Disisi lain pembelajaran mempunyai pengertian yang mirip dengan pengajaran, tetapi sebenarnya mempunyai konotasi yang berbeda. Dalam konteks pendidikan, guru mengajar agar peserta didik dapat belajar dan menguasai isi pelajaran hingga mencapai sesuatu objektif yang ditentukan (aspek kognitif), juga dapat memengaruhi perubahan sikap (aspek afektif), serta keterampilan (aspek psikomotor) karna pembelajaran adalah interaksi dua arah antara pendidik dengan peserta didik. Sama halnya seperti yang dikemukakan oleh Muhammad Iqbalisar T. dkk, (2010, hlm 264) bahwa :

Proses pembelajaran sepanjang hayat seorang manusia serta dapat berlaku di manapun dan kapanpun. Pembelajaran mempunyai pengertian yang mirip dengan pengajaran, walaupun mempunyai konotasi yang berbeda. Dalam konteks pendidikan. Guru mengajar supaya peserta didik dapat belajar dan menguasai isi pembelajaran hingga mencapai suatu sesuatu projektif yang ditentukan aspek kognitif, juga dapat mempengaruhi perubahan sikap aspek afektif, serta keterampilan aspek psikomotor peserta didik.

Pengajaran memberi kesan hanya sebagai pekerjaan satu pihak, yaitu pekerjaan guru saja. Sedangkan pembelajaran juga menyiratkan adanya interaksi antara guru dengan peserta didik.

Gagne Dalam Ratih Larrasati, (2015, hlm 12) menjelaskan bahwa belajar merupakan kegiatan yang kompleks. Hasil Belajar berupa kapabilitas. Setelah belajar orang memiliki keterampilan, pengetahuan, sikap, dan nilai. Timbulnya kapabilitas tersebut adalah dari 1) *stimulus* yang berasal dari lingkungan, dan 2) *proses kognitif* yang dilakukan oleh pembelajar. Dengan demikian, belajar adalah seperangkat alat proses kognitif yang mengubah sifat stimulasi lingkungan, melewati pengolahan informasi, menjadi kapabilitas baru.

c. Pengertian Pembelajaran Tematik

Menurut Depdiknas (2006) Pasal 5 Mengenai Pembelajaran Tematik mengemukakan bahwa :

“Pembelajaran tematik sebagai suatu model pembelajaran termasuk salah satu tipe/ jenis dari model pembelajaran terpadu. Istilah pembelajaran tematik pada dasarnya adalah model pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa disekolah”.

Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik merupakan suatu model pembelajaran yang memadukan beberapa materi pembelajaran dari berbagai mata pelajaran.

d. Landasan Pendekatan Pembelajaran Tematik

Landasan Pembelajaran Tematik mencakup :

- 1) Landasan *Filosofis* dalam pembelajaran tematik sangatlah dipengaruhi oleh tiga aliran (1) progresivisme, (2) konstruktivisme, (3) humanisme. Aliran progresivisme memandang proses pembelajaran perlu ditekankan pada pembentukan kreativita, pemberian sejumlah kegiatan, suasana yang alamiah (natural), dan memperhatikan pengalaman siswa.
- 2) Landasan *Psikologis* dalam pembelajaran tematik terutama berkaitan dengan psikologi belajar. Psikologi perkembangan diperlukan

terutama dalam menentukan isi/ materi pembelajaran tematik yang diberikan kepada siswa agar tingkat keluasan dan kedalamannya sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik.

- 3) Landasan *Yuridis* dalam pembelajaran tematik berkaitan dengan berbagai kebijakan atau peraturan yang mendukung pelaksanaan pembelajaran tematik di sekolah dasar. Landasan Yuridis tersebut adalah UU No.23 Tahun 2002 Pasal 9 tentang Perlindungan Anak yang menyatakan bahwa : “setiap anak berhak memperoleh pendidikan dan pengajaran dalam rangka pengembangan pribadinya dan tingkat kecerdasannya sesuai dengan minat dan bakatnya.

e. **Hakikat Pendekatan Tematik**

Pada umumnya tingkat perkembangan anak melihat segala sesuatu sebagai satu keutuhan (*holistik*), serta mampu memahami hubungan antara konsep secara sederhana. Proses pembelajaran masih bergantung kepada objek – objek konkret dan pengalaman yang dialami secara langsung. Anak Usia sekolah dasar berada pada tahapan operasi kongkret. Pada rentang usia tersebut anak mulai menunjukkan perilaku belajar sebagai berikut: (1) mulai memandang dunia secara objektif, bergeser dari satu aspek ke aspek lain secara reflektif dan memandang unsur – unsur secara serentak; (2) mulai berpikir secara operasional; mempergunakan cara berfikir operasional untuk mengklasifikasikan benda – benda; (3) mempergunakan cara berfikir operasional untuk mengklarifikasikan benda – benda; (4) membentuk dan mempergunakan keterhubungan aturan – aturan , prinsip ilmiah sederhana , dan mempergunakan hubungan sebab akibat; dan (5) memahami konsep substansi, volume zat cair, panjang lebar, luas dan berat. Kecenderungan belajar anak usia sekolah dasar memiliki tiga ciri, yaitu: a) Kongkret, kongkret mengandung makna proses belajar beranjak dari hal – hal yang konkret yakni yang dapat dilihat, didengar, dibuat, diraba, dan ditak – atik, dengan titik penekanan pada pemanfaatan lingkungan sebagai sumber belajar. b) Integratif pada tahap usia sekolah dasar anak memandang sesuatu yang dipelajari sebagai suatu

keutuhan, mereka belum mampu memilah – milah konsep dari berbagai disiplin ilmu, hal ini melukiskan cara berfikir anak yang deduktif yakni dari hal umum ke hal khusus atau bagian demi bagian. c) *Heirarkis* pada tahapan usia sekolah dasar, cara anak belajar berkembang secara bertahap mulai dari hal – hal yang sederhana ke hal – hal yang lebih kompleks.

f. Karakteristik Siswa Sekolah Dasar

Karakteristik utama siswa sekolah dasar adalah mereka menampilkan perbedaan – perbedaan individual dalam banyak segi dan bidang di antaranya, perbedaan dalam *intelegensi*, kemampuan dalam kognitif dan bahasa, perkembangan kepribadian dan perkembangan fisik . Sesuai dengan yang di kemukakan oleh Pundi (1992, hlm 44) dalam Ratih Larrasati (2015, hlm 16) bahwa : “Tingkat kelas disekolah dasar dapat dibagi menjadi dua menjadi kelas Rendah dan kelas Tinggi , kelas rendah terdiri dari kelas, satu, dua, dan tiga, sedangkan kelas tinggi sekolah dasar yang terdiri dari kelas empat, lima dan enam”. Setiap anak sekolah dasar sedang berada dalam perubahan fisik maupun mental mengarah yang lebih baik. Tingkah laku mereka dalam menghadapi lingkungan sosial maupun non sosial meningkat. Anak kelas empat, memiliki kemampuan tenggang rasa dan kerja sama yang lebih tinggi, bahkan ada di antara mereka yang menampakkan tingkah laku mendekati tingkah laku anak remaja permulaan.

Piaget menyebutkan dalam <http://novitayuliaayu.blogspot.com/2012/11/faktor-faktor-intelektual-yang-1220.html?m=1> yang di akses pada 5 mei 2017 pukul 08.00 bahwa ada lima faktor yang menunjang perkembangan intelektual yaitu :

- 1) Kedewasaan (*Maturation*)
- 2) Pengalaman fisik (*Physical Experience*)
- 3) Penyalaman Logika Matematika
(*Logical Mathematical Experience*)
- 4) Transmisi sosial (*Social Transmission*)
- 5) Proses Keseimbangan (equilibrasi)

Jadi, dapat disimpulkan bahwa kedewasaan ialah perkembangan sistem saraf sentral, otak, koordinasi motorik, dan manifestasi fisik lainnya mempengaruhi perkembangan kognitif, namun maturasi tidak cukup menerangkan perkembangan intelektual ini. Pengalaman fisik, interaksi dengan lingkungan fisik dari benda – benda. Pengalaman fisik ini selalu melibatkan asimilasi pada struktur – struktur logika matematik, ada pula pengalaman logika matematik, yaitu pengalaman dalam membangun atau mengkontruksi hubungan – hubungan antara obyek – obyek, dan jika dalam transmisi sosial, pengetahuan datang dari orang lain, Pengaruh bahasa instruksi formal dan membaca, begitu pula interaksi dengan teman – teman dan orang dewasa termasuk faktor – faktor transmisi sosial dan memegang peranan dalam perkembangan intelektual anak dan yang terakhir adalah proses pengetahuan sendiri atau bisa di sebut dengan proses keseimbangan, pengaturan sendiri, *equilibrasi* merupakan suatu proses untuk mencapai tingkat – tingkat berfungsi kognitif yang lebih tinggi melalui asimilasi dan akomodasi tingkat demi tingkat. Di Indonesia kisaran sekolah dasar berada di 6 atau 7 tahun sampai 12 tahun. Usia Kelompok siswa kelas atas kisaran 9 tahun atau 10 sampai 12 tahun.

Menurut Wutherington (1952) yang dikemukakan Makmun (1995, hlm 50) dalam Rattih Larrasati (2015, hlm16) bahwa karakteristik siswa sekolah dasar adalah :

“usia 9 – 12 tahun memiliki ciri perkembangan sikap individualis sebagai tahap lanjut dari usia 6 – 9 tahun dengan ciri perkembangan social yang pesat pada tahapan ini anak/ siswa berupaya semakin ingin mengenal siapa dirinya dengan membandingkan dirinya dengan teman sebayanya”.

Jika proses itu tanpa bimbingan anak akan cenderung sukar beradaptasi dengan lingkungannya. Untuk itulah sekolah memiliki tanggung jawab untuk menanggulangnya. Masa usia sekolah dasar disebut juga masa intelektual, atau masa keserasian bersekolah pada umur 6 – 7 tahun anak dianggap sudah matang untuk memasuki sekolah . Masa sekolah usia dasar terbagi dua yaitu :

- a) Masa kelas – Kelas Rendah.
- b) Masa Kelas Tinggi.

1) Ciri – Ciri anak Usia SD (6/7-9/10 tahun) :

- a. Adanya kolerasi positif yang tinggi antara keadaan jasmani dengan prestasi.
Sikap tunduk terhadap peraturan – peraturan permainan tradisional.
- b. Adanya kecenderungan memuji diri sendiri.
- c. Membandingkan dirinya dengan anak yang lain.
- d. Apabila tidak bisa menyampaikan suatu soal, maka soal itu dianggap tidak penting
- e. Pada masa ini (terutama usia 6-8 tahun) anak menghendaki nilai rapor yang baik, tanpa meningkatkan apakah prestasinya memang pantas diberi nilai baik atau tidak.

2) Ciri – Ciri Pada Masa Kelas – Kelas Tinggi (9/10-12/13 Tahun)

- a. Minat terhadap kehidupan praktis sehari – hari yang kongkret.
- b. Amat realistic, rasa ingin tahun dan ingin belajar.
- c. Menjelang akhir masa ini telah ada minat kepada hal – hal mata pelajaran khusus sebagai menonjolnya bakat – bakat khusus.
- d. Sampai usia 11 tahun anak membutuhkan guru atau orang dewasa yang lainya untuk menyelesaikan tugas dan memenuhi keinginanya.
- e. Selepas usia ini pada umumnya anak menghadapi tugas –Tugasnya dengan bebas dan berusaha untuk menyelesaikannya.
- f. Pada masa ini anak memandang nilai (angka rapor) sebagai ukuran mengenai prestasi sekolanya.
- g. Gemar membentuk kelompok sebaya untuk main bersama.
Dalam permainan itu tidak terkait lagi dengan aturan permainan tradisional (yang sudah ada), mereka membuat peraturan sendiri.

Jadi, sekolah sebagai tempat terjadinya proses menumbuh kembangkan seluruh aspek siswa memiliki tugas dalam membantu perkembangan anak sekolah. Adapun menurut Makmun (1995, hlm68) dalam Ratih Larrasati (2015,hlm 18) bahwa tugas – tugas perkembangan anak sekolah diantaranya adalah :

1. Mengembangkan konsep – konsep yang perlu dibagi kehidupan sehari – hari.
2. Mengembangkan kata hati, moralitas, suatu skala, dan nilai – nilai.
3. Mencapai kebebasan pribadi.
4. Mengembangkan sikap – sikap terhadap kelompok – kelompok dan instuisi – instuisi sosial. Hampir seluruh aktivitas anak besar didominasi oleh bermain, aktivitas bermain yang dilakukan dapat dilaksanakan baik secara sendiri – sendiri maupun kelompok.

3) Model Pembelajaran dan *Discovery Learning*

a. Definisi Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah seluruh rangkaian penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum pembelajaran, sedang pembelajaran, atau sesudah pembelajaran yang dilakukan guru serta segala fasilitas yang terkait yang digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses belajar mengajar. Jadi, model pembelajaran adalah suatu pendekatan pembelajaran yang termasuk pada tujuannya, sintaknya, lingkungannya dan sistem pengelolaannya.

Namun menurut Trianto (2009) dalam (<http://www.landasanteori.com/2015/09/pengertian-model-pembelajaran-definisi.html?m=1>) yang di akses pada 5 Mei 2017 pukul 22.22 bahwa :

“ Model Pembelajaran merupakan pendekatan yang luas dan menyeluruh serta dapat diklarifikasikan berdasarkan tujuan pembelajarannya, sintak (pola urutannya), dan sifat lingkungan belajarnya. Maka, model pembelajaran pada hakikatnya merupakan kerangka konseptual yang melukiskan arah atau dasar filosofi pembelajaran, dan Model Pembelajaran menurut Soekanto mengemukakan dalam Nanis Regina (2012,hlm10) bahwa “suatu kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar”.maka model pembelajaran dapat diartikan sebagai kerangka konseptual yang

mendeskripsikan dan melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasi pembelajaran untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan fungsi sebagai pedoman perencanaan bagi para guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.

b. Perbedaan *Discovery Learning* dan *Inquiry*

Metode penemuan adalah cara penyajian pelajaran yang banyak melibatkan siswa dalam proses – proses mental dalam rangka penemuannya. Menurut Sund dalam Sudirman (Thn. 2000), discovery adalah proses mental, dan dalam proses itu individu mengasimilasi konsep dan prinsip – prinsip. Menurut istilah asing yang sering digunakan untuk metode ini ialah discovery yang berarti penemuan. Atau inquiry yang berarti mencari. Mengenai penggunaan istilah discovery dan inquiry terbagi dalam 2 pendapat menurut para ahli (<http://bangkititahermawati.wordpress.com/ipa-kelas-vii/pembelajaran-inquiry-dan-discovery/>) yang di akses pada 23 mei pukul 20.00 bahwa :

- a) Istilah – Istilah discovery dan inquiry dapat diartikan dengan maksud yang sama dan digunakan saling bergantian atau keduanya sekaligus.
- b) Istilah discovery, sekalipun secara umum menunjukkan kepada pengertian yang sama dengan inquiry, pada hakikatnya mengandung perbedaan dengan inquiry.

Moh.Amin dalam Sudirman N (Thn.1992) menjelesakan bahwa : “pengajaran discovery harus meliputi pengalaman – pengalaman belajar untuk menjamin siswa dapat mengembangkan proses – proses discovery”. Inquiry dibentuk dan meliputi discovery dan lebih banyak lagi. Dengan kata lain, Inquiry adalah suatu perluasan proses – proses discovery, inquiry mengandung proses – proses mental yang lebih tinggi tingkatannya, misalnya merumuskan problema sendiri, merancang eksperimen, mengumpulkan dan menganalisis data, menarik kesimpulan, menyesuaikan sikap – sikap obyektif, jujur hasrat ingin tahu, terbuka, dan sebagainya.

1. Kelebihan metode penemuan / discovery – inquiry:

- 1) Strategi pengajaran menjadi berubah dari yang bersifat penyajian informasi oleh guru kepada siswa dimana siswa yang aktif dan mengolah sendiri informasi yang kadar proses mentalnya lebih tinggi atau lebih banyak.
- 2) Siswa akan mengerti konsep – konsep dasar atau ide lebih baik.
- 3) Membantu siswa dalam menggunakan ingatan dan dalam rangka transfer kepada situasi – situasi proses belajar yang baru.
- 4) Mendorong siswa untuk berfikir dan bekerja atas inisiatifnya sendiri.
- 5) Memungkinkan siswa belajar dengan memanfaatkan berbagai jenis sumber belajar yang tidak hanya menjadikan guru sebagai satu – satunya sumber belajar.
- 6) Metode ini dapat memperkaya dan memperdalam materi yang dipelajari sehingga retensinya 9 tahun lama dalam ingatan) menjadi lebih baik.

2. Jenis – Jenis Metode Penemuan (Discovery – Inquiry)

Moh.Amin dalam Sudirman N (Thn.1992) pada (<http://bangkititahermawati.wordpress.com/ipa-kelas-vii/pembelajaran-inquiry-dan-discovery/>) yang diakses pada 23 Mei pukul 20.55 bahwa :

1) Guided Discovery – Inquiry Lab. Lesson

Sebagian perencanaan dibuat oleh guru. Selain itu guru menyediakan kesempatan bimbingan atau petunjuk yang cukup luas kepada siswa. Dalam hal ini siswa tidak merumuskan problema, sementara petunjuk yang cukup luas tentang bagaimana menyusun dan mencatat diberikan oleh guru.

2) Modified Discovery – Inquiry

Guru hanya memberikan problema saja. Biasanya disediakan pula bahan atau alat – alat yang diperlukan, kemudian siswa diundang untuk memecahkannya melalui pengamatan, eksplorasi

dan atau melalui prosedur penelitian untuk memperoleh jawabanya.

3)Free Inquiry

Kegiatan free inquiry dilakukan setelah siswa mempelajari dan mengerti bagaimana memecahkan suatu problema dan telah memperoleh pengetahuan cukup tentang bidang studi tertentu serta telah melakukan modified discovery – inquiry. Dalam metode ini siswa harus mengidentifikasi dan merumuskan macam problema yang akan dipelajari atau di pecahkan.

4)Invitation Into Inquiry

Siswa dilibatkan dalam proses pemecahan masalah problema sebagaimana cara – cara yang lazim diikuti scientist. Suatu undangan (Invitation) memberikan suatu problema kepada siswa, dan melalui pertanyaan masalah yang telah direncanakan dengan hati – hati mengundang siswa untuk melakukan beberapa kegiatan.

5)Inquiry Role Approach

Merupakan kegiatan proses belajar yang melibatkan siswa dalam tim – tim yang masing – masing terdiri atas empat anggota untuk memecahkan *invitation into inquiry*.

6)Pictorial Riddle

Pendekatan dengan menggunakan pictorial riddle adalah salah satu teknik atau metode untuk mengembangkan motivasi dan minat siswa di dalam diskusi kelompok kecil maupun besar. Gambar atau peragaan , atau situasi yang sesungguhnya dapat digunakan untuk meningkatkan cara berfikir di dalam kelompok kecil maupun besar.

7)Synectics Lesson

Pada dasarnya syntetics memusatkan pada keterlibatan siswa untuk membuat berbagai macam bentuk metafora(kiasan) supaya dapat membuka intelegensinya dan mengembangkan kreativitasnya.

c. Pengertian *Discovery Learning*

Discovery Learning adalah metode penemuan yang diartikan sebagai suatu prosedur mengajar yang mementingkan pengajaran, perseorangan, manipulasi objek dan lain-lain percobaan, sebelum sampai kepada generalisasi. Sebelum siswa sadar akan pengertian, guru tidak menjelaskan dengan kata-kata. Metode penemuan merupakan komponen dari praktik pendidikan yang meliputi metode mengajar yang memajukan cara belajar aktif, berorientasi pada proses, mengarahkan sendiri, mencari sendiri, dan reflektif. Dalam *discovery learning*, siswa-siswa hendaknya belajar melalui berpartisipasi secara aktif dengan konsep-konsep dan prinsip-prinsip, agar mereka memperoleh pengalaman, dan melakukan eksperimen-eksperimen yang mengizinkan mereka untuk menemukan prinsip-prinsip itu sendiri. Pengetahuan yang diperoleh dengan belajar penemuan menunjukkan kebaikan-kebaikan, diantaranya pengetahuan itu bertahan lama atau lama diingat, atau lebih mudah diingat. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa metode penemuan itu adalah suatu metode di mana dalam proses belajar mengajar guru memperkenalkan siswa-siswanya menemukan sendiri informasi yang secara tradisional biasa diberitahukan atau diceramahkan saja. Belajar penemuan mengakibatkan keingintahuan siswa, memberi motivasi untuk bekerja terus sampai menemukan jawaban. Lagi pula metode ini dapat mengajarkan keterampilan-keterampilan memecahkan masalah tanpa pertolongan orang lain, dan meminta para siswa untuk menganalisis dan memanipulasi, tidak hanya menerima saja.

Menurut Bruner dalam Dikutip dari Arends (2008) pada website (http://muhammadsatriawan27.blogspot.co.id/2012/09/discovery-learning_8550.html) yang di akses pada 7 Mei 2017 pukul 10.28 menjelaskan bahwa “*discovery learning* merupakan sebuah metode pengajaran yang menekankan pentingnya membantu siswa untuk memahami struktur atau ide-ide kunci suatu disiplin ilmu, kebutuhan akan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar, dan keyakinan bahwa pembelajaran sejati terjadi melalui *personal discovery* (penemuan pribadi)”.

Dikutip dari Trowbridge & Bybee (hal 176) menjelaskan pada website (<http://edusogem.blogspot.co.id/2011/05/pengertian-pemebelajaran->

[discovery.html](#)) yang diakses pada tanggal 7 Mei 2017 pukul 10.46 mengemukakan bahwa “discovery sebagai proses mental di mana siswa mengasimilasikan suatu konsep atau prinsip. Discovery terjadi bila seseorang sungguh terlibat dengan proses berfikir untuk menemukan konsep atau prinsip-prinsip. Unsur penting dalam proses ini adalah siswa dengan menggunakan pikirannya sendiri mencoba menemukan sesuatu pengertian dari apa yang sedang dipelajari”.

Macam–macam *Discovery* menurut Weimer (1975) , dalam Burden & Byrd, hal 104) dalam (<http://hitamputihilmu.blogspot.co.id/2015/03/teori-inquiry-discovery-dan-konstruktivis.html?m=1>) yang diakses pada 5 mei pukul 01.30 mengidentifikasi adanya 6 *discovery*, yaitu:

1) *Discovery*, proses menemukan sesuatu sendiri. Prosesnya lebih bebas, intinya adalah orang menemukan hukum, prinsip, atau pengertian sendiri. 2) *Discovery teaching*. Model mengajar dengan cara menemukan sesuatu. Digunakan guru untuk mengajar siswa dengan cara penemuan. 3) *Inductive discovery*. Penemuan dengan pendekatan induktif, yaitu dari pengamatan banyak data, kemudian disimpulkan. Prosesnya lengkap seperti metode ilmiah. 4) *Semi-inductive discovery*. Penemuan dengan pendekatan induktif, tetapi tidak lengkap. Seperti data yang diambil hanya sedikit atau prosesnya yang disederhanakan. 5) *Unguided or pure discovery* atau *discovery murni* : siswa diberi persoalan dann harus memecahkan sendiri dengan sedikit sekali petunjuk guru. 6) *Guided discovery* : siswa diberi soal untuk dipecahkan dengan guru menyediakan petunjuk dan arahan bagaimana memecahkan persoalan tersebut.

d. Tujuan Model *Discovery Learning*

Mengarah pada peningkatan kemampuan baik dalam bentuk kognitif, afektif, maupun psikomotor. Hal ini tidak terlepas dari tujuan dan perencanaan (kurikulum) pengajaran, sehingga tujuan pengajaran dapat tercapai sesuai dengan pemilihan metode yang dilakukan. Bell dalam Ratumanan (1978) mengemukakan beberapa tujuan spesifik dari model *discovery learning*, yakni sebagai berikut:

- a. Dalam penemuan siswa memiliki kesempatan untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Kenyataan menunjukkan bahwa partisipasi

banyak siswa dalam pembelajaran meningkat ketika penemuan digunakan.

b. Melalui pembelajaran dengan penemuan, siswa belajar menemukan pola dalam situasi konkrit maupun abstrak, juga siswa banyak meramalkan (*extrapolate*) informasi tambahan yang diberikan.

c. Siswa juga belajar merumuskan strategi tanya jawab yang tidak rancu dan menggunakan tanya jawab untuk memperoleh informasi yang bermanfaat dalam menemukan.

d. Pembelajaran dengan penemuan membantu siswa membentuk cara kerja bersama yang efektif, saling membagi informasi, serta mendengar dan menggunakan ide-ide orang lain.

e. Terdapat beberapa fakta yang menunjukkan bahwa keterampilan keterampilan, konsep-konsep dan prinsip-prinsip yang dipelajari melalui penemuan lebih bermakna.

f. Keterampilan yang dipelajari dalam situasi belajar penemuan dalam beberapa kasus, lebih mudah ditransfer untuk aktifitas baru dan diaplikasikan dalam situasi belajar yang baru.

e. Manfaat Pembelajaran *Discovery Learning*

Manfaat diterapkannya *discovery learning* sebagai berikut:

1. Merupakan suatu cara belajar siswa aktif
2. Melalui penemuan sendiri, dan menyelidiki sendiri, maka hasil yang diperoleh akan tahan lama dalam ingatan, tak mudah dilupakan.
3. Pengertian yang ditemukan sendiri merupakan pengertian yang betul-betul dikuasai dan mudah ditransfer dalam situasi lain.
4. Anak belajar berpikir analisis dan mencoba memecahkan problema yang dihadapi sendiri, kebiasaan ini akan ditransfer dalam kehidupan bermasyarakat.
5. Metode ini akan meningkatkan potensi intelektual siswa. Melalui metode ini siswa diberi kesempatan untuk mencari dan menemukan hal-hal yang saling berhubungan melalui pengamatan dan pengalamannya sendiri.

6. Jika siswa telah berhasil dalam penemuannya, ia akan memperoleh kepuasan intelektual yang datang dari diri siswa sendiri yang merupakan suatu hadiah *intrinsic*.
7. Belajar bagaimana melakukan penemuan hanya dapat dicapai secara efektif melalui proses melakukan penemuan.

f. Model *Discovery Learning*

a) Metode Penemuan (*Discovery*)

Metode penemuan adalah cara penyajian pelajaran yang banyak melibatkan siswa dalam proses – proses mental dalam rangka penemuannya. Istilah asing yang sering digunakan untuk metode ini ialah *Discovery* yang berarti penemuan. Mengenai penggunaan istilah *discovery* dan *inquiry* para ahli terbagi ke dalam dua pendapat yaitu :

Istilah – Istilah *Discovery* dan *inquiry* dapat diartikan dengan maksud yang sama dan digunakan saling bergantian atau keduanya sekaligus. Istilah *Discovery*, sekalipun secara umum menunjuk kepada pengertian yang sama dengan *inquiry*, pada hakikatnya mengandung perbedaan dengan *inquiry*.

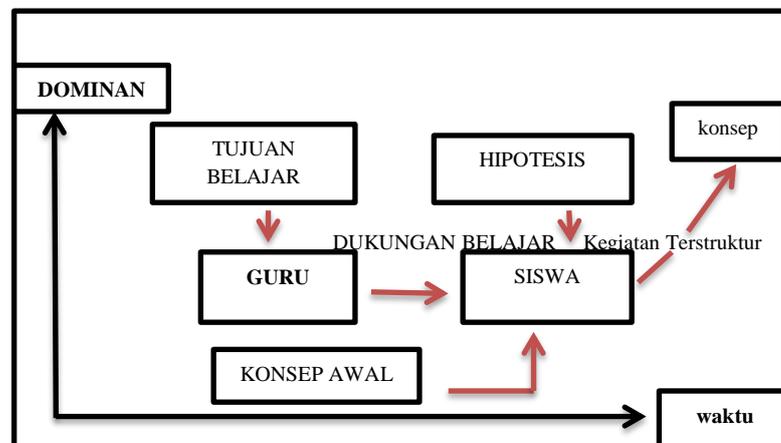
Menurut Moh.Amin yang dikutip dari Sudirman N, (1992) pada website(<http://bangkititahermawati.wordpress.com/ipa-kelas-vii/pembelajaran-inquiry-dan-discovery/>) yang di akses pada 07 Mei 2017 pukul 09.49 menjelaskan bahwa : “Pengajaran *discovery* harus meliputi pengalaman – pengalaman belajar untuk menjamin siswa dapat mengembangkan proses – proses *discovery* (...)” , Pada *discovery learning* siswa didorong untuk belajar secara mandiri. Siswa belajar melalui keterlibatan aktif dengan konsep-konsep dan prinsip-prinsip dan guru mendorong siswa untuk mendapatkan pengalaman dengan melakukan kegiatan yang memungkinkan mereka menemukan konsep dan prinsip-prinsip. Menurut Carin (1985) dalam Singgih Trihastuti (2008) pada buku Lembaga Penjaminan Mutu Pendidikan Daerah Istimewa Yogyakarta menjelaskan bahwa:

Discovery merupakan suatu proses di mana anak atau individu mengasimilasi proses konsep dan prinsip-prinsip. *Discovery* terjadi apabila siswa terlibat secara aktif dalam menggunakan mentalnya

agar memperoleh pengalaman, sehingga memungkinkan untuk menemukan konsep atau prinsip. Proses-proses mental itu melibatkan perumusan masalah, merumuskan hipotesis, merancang eksperimen, melaksanakan eksperimen, mengumpulkan dan menganalisis data, serta menarik kesimpulan. Di samping itu juga diperlukan sikap obyektif, jujur, hasrat ingin tahu dan terbuka (inilah yang dimaksud dengan sikap ilmiah).

Menurut Westwood (2008) dalam Ridwan AS pada buku Pembelajaran Saintifik untuk imlementasi kurikulum (2013,Hlm98) bahwa pembelajaran dengan metode *discovery learning* akan lebih efektif jika terjadi hal – hal berikut:

1. Proses belajar dibuat secara terstruktur dengan hati – hati
2. Siswa memiliki pengetahuan dan keterampilan awal untuk belajar.
3. Guru memberikan dukungan yang dibutuhkan siswa untuk melakukan penyelidikan.



Gambar 2.1 Komponen dan Proses Belajar dengan metode Penemuan

Pembelajaran penemuan merupakan salah satu model pembelajaran yang digunakan dalam pendekatan *konstruktivis modern*. Pada pembelajaran penemuan, siswa didorong untuk terutama belajar sendiri melalui keterlibatan aktif dengan konsep – konsep dan prinsip – prinsip. Guru memondorong siswa agar mempunyai pengalaman dan melakukan eksperimen dengan memungkinkan mereka menemukan prinsip – prinsip atau konsep – konsep bagi mereka sendiri. Pembelajaran *Discovery Learning* adalah model pembelajaran

yang mengatur sedemikian rupa hingga anak memperoleh pengetahuan yang belum diketahuinya itu tidak melalui pemberitahuan, sebagian atau seluruhnya ditemukan sendiri. Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran *discovery learning* adalah suatu model untuk mengembangkan cara belajar siswa aktif dan menemukan sendiri, menyelidiki sendiri, maka hasil yang diperoleh akan setia dan tahan lama dalam ingatan siswa, tidak akan mudah dilupakan siswa. Dengan belajar penemuan, anak juga bisa belajar berfikir analisis dan mencoba memecahkan sendiri problem yang dihadapi. Kebiasaan ini akan di transfer dalam kehidupan bermasyarakat.

g. Karakteristik Model *Discovery Learning*

1. Biografi Jerome Bruner yang di akses pada 6 mei 10.00 pada (<http://kharitsaaulia.blogspot.co.id/?m=1>) bahwa :

Jerome Bruner dilahirkan di Amerika Serikat, yang menjadikan dasar idenya adalah pendapat Piaget yang menyatakan bahwa anak harus berperan aktif dalam belajar dikelas. Maka dari itu Bruner memakai cara dengan apa yang di sebut *Discovery Learning* yaitu dimana murid mengorganisasi bahan yang dipelajari dengan satu bentuk akhir. Prosedur ini berbeda dengan *Receptiaon Learning* atau *Expository Teaching* dimana guru menerangkan semua informasi dan murid harus mempelajari semua bahan dan informasi tersebut. Istilah *discovery learning* sering diartikan inquiry Training atau Problem Solving dan ketiganya sering di pakai secara bergantian. Akan tetapi Jonson membedakan bahwa inti dari *discovery learning* yaitu usaha untuk memperoleh pengertian dan pemahaman yang lebih dalam dari pada *inquiry*.

Pengertian *Discovery Learning* menurut Jerome Bruner adalah metode belajar yang mendorong siswa untuk mengajukan pertanyaan dan menarik kesimpulan dari prinsip – prinsip umum praktis contoh pengalaman. Dan yang mendasar ide J.Bruner ialah pendapat Piaget yang menyatakan bahwa anak harus berperan aktif didalam belajar proses belajar dikelas. Untuk itu bruner memakai cara dengan apa yang

disebutnya *discovery learning*. Yaitu dimana murid mengorganisasikan bahan yang dipelajari dengan suatu bentuk akhir.

a) Jerome Bruner

Dengan teori *Discovery Learningnya* dalam psikologi kognitif peserta didik merupakan prosesor informasi yang aktif yang mana proses informasi tersebut merupakan kebutuhan untuk menyederhanakan dan merasionalkan proses perolehan pengetahuan untuk menyederhanakan dan merasionalisasikan proses perolehan pengetahuan dari lingkungan karena keterbatasan peran guru dalam kegiatan belajar mengajar, disamping itu peserta didik tidak diberikan materi secara langsung akan tetapi mereka mengorganisasikan sendiri. Jerome dalam mengembangkan konsep kognitif muncul dari pemahaman bahwa proses belajar adalah adanya pengaruh kebudayaan terhadap tingkah laku individu, maka perkembangan kognitif individu terjadi melalui tiga tahapan yang ditentukan oleh bagaimana cara melihat lingkungan.

Tahapan – Tahapan tersebut meliputi *Enactive, Iconic, dan Symbolic*.

- a. Tahap *Enactive* yaitu individu melakukan aktifitas – aktifitas dalam memahami lingkungan sekitar dengan pengetahuan motorik.
- b. Tahap *Iconic* yaitu individu memahami objek – objek atau dunianya melalui gambar dan visualisasi verbal. Yang mana dalam memahami dunia sekitarnya dengan perumpamaan dan perbandingan.
- c. Tahap *Symbolic* yaitu individu telah mampu memiliki ide atau gagasan abstrak yang sangat dipengaruhi oleh kemampuannya dalam berbahasa dan logika. Dalam tahap ini individu memahami lingkungan sekitar dengan menggunakan simbol.

Maka perkembangan kognitif individu dapat ditingkatkan melalui penyusunan materi pelajaran dan mempresentasikannya sesuai dengan tahap perkembangan individu tersebut. Penyusunan materi pelajaran dan penyajiannya dapat dimulai dari materi secara umum kemudian secara berkala kembali mengajarkan materi yang sama secara terperinci.

h. Kelebihan dan Kekurangan Model *Discovery Learning*

1. Kelebihan Model *Discovery Learning*

Menurut Roestiyah Kelebihan model *discovery learning* pada (<http://modelpembelajaran1.wordpress.com/2016/02/20/sintak-model-discovery-learning/>) yang di akses pada 6 mei 13.00 yaitu ada 5 :

1) Teknik ini mampu membantu siswa untuk mengembangkan, memperbanyak kesiapan,serta penguasaan keterampilan dalam proses kognitif/pengenalan siswa. 2) Siswa memperoleh pengetahuan yang bersifat sangat pribadi / individual sehingga dapat kokoh / mendalam tertinggal dalam jiwa siswa tersebut.3) Dapat membangkitkan kegairahan belajar siswa. 4) Teknik ini mampu memberikan kesempatan kepada siswa untuk berkembang dan maju sesuai dengan kemampuannya masing-masing. 5) Mampu mengarahkan cara siswa belajar, sehingga lebih memiliki motivasi yang kuat untuk belajar lebih giat. 6) Membantu siswa untuk memperkuat dan menambah kepercayaan pada diri sendiri dengan proses penemuan sendiri.7) Strategi itu berpusat pada siswa tidak pada guru.Guru hanya sebagai teman belajar saja: membantu bila diperlukan.

Maka kelebihan model *Discovery Learning* adalah:

1. Dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk memecahkan masalah (problem solving).
2. Dapat meningkatkan motivasi siswa.
3. Mendorong keterlibatan siswa
4. Siswa aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Sebab ia berfikir dan menggunakan kemampuan untuk menemukan hasil akhir.
5. Menimbulkan rasa puas bagi siswa, Kepuasan batin ini mendorong ingin melakukan pertemuan lagi sehingga minat belajarnya meningkat.
6. Siswa akan dapat mentransfer pengetahuannya keberbagai konteks.
7. Melatih siswa belajar mandiri.

2. Kekurangan Model *Discovery Learning*

Menurut Roestiyah Kelemahan model *discovery learning* pada (<http://modelpembelajaran1.wordpress.com/2016/02/20/sintak-model-discovery-learning/>) yang di akses pada 6 mei 13.15 ada 5 yaitu :

1) Pada siswa harus ada kesiapan dan kematangan mental untuk cara belajar ini. Siswa harus berani dan berkeinginan untuk mengetahui sekitarnya dengan baik. 2) Bila kelas terlalu besar penggunaan teknik ini akan kurang berhasil. 3) Bagi guru dan siswa yang sudah biasa dengan perencanaan dan pengajaran tradisional mungkin akan sangat kecewa bila diganti dengan teknik penemuan. 4) Dengan teknik ini ada yang berpendapat bahwa proses mental ini terlalu mementingkan proses pengertian saja, kurang memperhatikan perkembangan/pembentukan sikap dan keterampilan bagi siswa. 5) Teknik ini mungkin tidak memberikan kesempatan untuk berpikir secara kreatif.

Jadi Kekurangan Model *Discovery Learning* adalah:

1. Guru merasa tidak berhasil dalam mendeteksi masalah dan adanya kesalahan fahaman antara guru dengan siswa.
2. Menyita waktu banyak. Guru dituntut mengubah kebiasaan mengajar yang umumnya sebagai pemberi informasi menjadi fasilitator, motivator, dan pembimbing siswa dalam belajar. Untuk seorang guru ini bukan pekerjaan yang mudah karena itu guru memerlukan waktu yang banyak. Dan sering kali guru merasa belum puas kalau tidak banyak memberi motivasi dan membimbing siswa belajar dengan baik.
3. Menyita pekerjaan guru.
4. Tidak semua siswa mampu melakukan penemuan.
5. Tidak berlaku untuk semua topik.

B. Langkah – Langkah model *Discovery Learning*

Tahap persiapan dalam Aplikasi Model *Discovery Learning* Seorang guru bidang studi, dalam mengaplikasikan metode discovery learning di kelas harus melakukan beberapa persiapan. Berikut ini tahap perencanaan menurut Bruner yaitu :

- a. Menentukan tujuan pembelajaran
- b. Melakukan indentifikasi karakteristik siswa (kemampuan awal, minat, gaya belajar, dan sebagainya).
- c. Memilih materi pelajaran.
- d. Menentukan topik – topik yang harus dipelajari siswa secara induktif (dari contoh – contoh generalisasi).
- e. Mengembangkan bahan – bahan belajar yang berupa contoh – contoh, ilustrasi, tugas dan sebagainya untuk dipelajari siswa.

- f. Topik – Topik pelajaran dari yang sederhana ke kompleks, dari yang kongkrit ke abstrak, atau dari tahap efektif, ikonik sampai ke simbolik.
- g. Melakukan penilaian proses dan hasil belajar siswa.

Langkah- langkah *Discovery Learning*

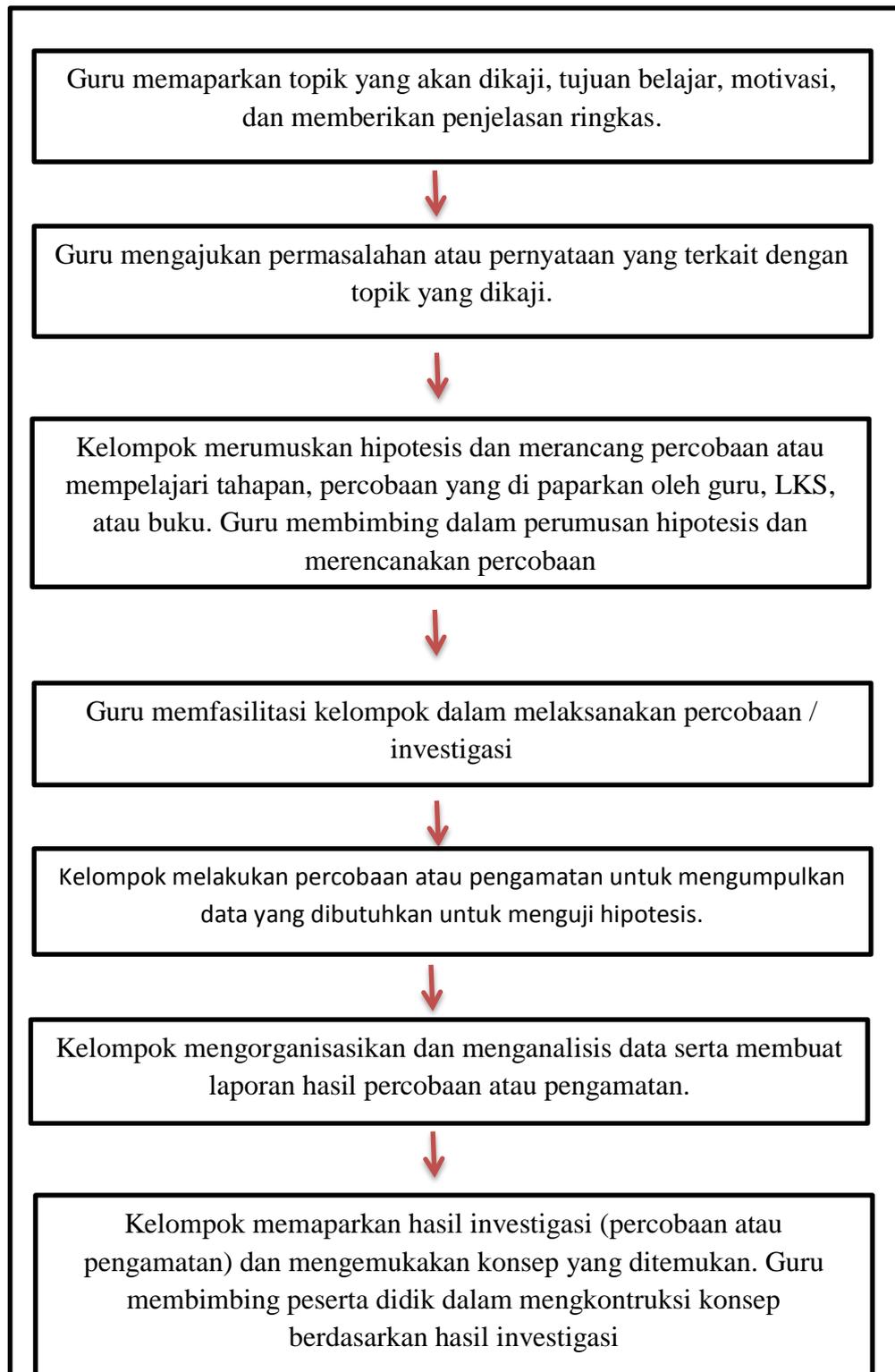
Fase	Perilaku Guru
Menyajikan pertanyaan atau masalah	Guru membimbing siswa mengidentifikasi masalah dan masalah dituliskan di papan tulis. Guru membagi siswa dalam kelompok.
Membuat hipotesis	Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk curah pendapat dalam membentuk hipotesis. Guru membimbing siswa dalam menentukan hipotesis yang relevan dengan permasalahan dan memprioritaskan hipotesis mana yang menjadi prioritas pendidikan.
Merancang percobaan	Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk menentukan langkahlangkah yang sesuai dengan hipotesis yang akan dilakukan. Guru membimbing Siswa mengurutkan langkah-langkah pemecahan masalah.
Melakukan diskusi untuk memperoleh informasi	Guru membimbing siswa mendapatkan informasi melalui diskusi.
Mengumpulkan dan menganalisis data	Guru memberi kesempatan pada tiap kelompok untuk menyampaikan hasil pengolahan data yang terkumpul
Membuat kesimpulan	Guru membimbing siswa dalam membuat kesimpulan

Tabel 2. 1 Tahap pembelajaran *discovery learning*

Jadi langkah – langkah pembelajaran *discovery* adalah :

1. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran.
2. Guru membagi petunjuk praktikum / eksperimen.
3. Peserta didik melaksanakan ekperimen dibawah pengawasan guru.
4. Guru menunjukan gejala yang akan diamati
5. Peserta didik menyimpulkan hasil ekperimen.

Tahapan pembelajaran menggunakan metode *discovery* secara umum digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2. 2 Tahapan Pembelajaran Discovery secara umum

C. Prosedur Aplikasi *Discovery Learning*

Menurut Syah (2004,Hlm 244) dalam mengaplikasikan model *Discovery Learning* dikelas tahapan atau prosedur yang harus dilaksanakn dalam kegiatan belajar mengajar umum adalah sebagai berikut :

a. *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 (Taba dalam Affan, 1990: 198)

Tahap ini guru bertanya dengan mengajukan persoalan, atau menyuruh anak didik membaca atau mendengarkan uraian yang memuat permasalahan. *Stimulation* pada tahap ini berfungsi untuk menyediakan kondisi interaksi belajar yang dapat mengembangkan dan membantu siswa dalam mengekspresikan 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.

b. *Problem Statement* (Pernyataan/ Identifikasi masalah) Setelah dilakukan *stimulation* 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,Hlm 244).

c. *Data Collection* (Pengumpulan Data) Syah (2004,Hlm 244) menjelaskan ketika eksplorasi berlangsung guru juga memberi kesempatan kepada para siswa untuk mengumpulkan informasi sebanyak – banyaknya yang relevan untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis, dengan demikian anak didik diberi kesempatan untuk mengumpulkan (*collection*) berbagai informasi yang relevan, membaca literature, mengamati objek, wawancara dengan nara sumber, melakukan uji coba sendiri dan sebagainya.

- d. *Data Processing* (Pengolahan Data). Menurut Syah (2004,Hlm 244) data processing merupakan kegiatan mengolah data dan informasi yang telah diperoleh para siswa baik melalui wawancara, observasi, dan sebagainya, lalu di tafsirkan. *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.
- e. *Verification* (Pembuktian) *Verification* menurut Bruner, bertujuan agar proses belajar akan berjalan dengan baik dan kreatif jika guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menentukan suatu konsep, teori, aturan atau pemahaman melalui contoh – contoh yang ia jumpai dalam kehidupannya. Budingsih,(2005,Hlm41)
- f. *Generalization* (menarik kesimpulan generalisasi) Menurut Syah (2004,Hlm 244) bahwa tahap generalitation/ 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. Atau tahap dimana berdasarkan hasil verifikasi tadi, peserta didik belajar menarik kesimpulan atau generalisasi tertentu. Dan akhirnya dirumuskannya dengan kata – kata prinsip – prinsip yang mendasari generalisasi.

2. Sikap Kerjasama

a. Pengertian Kerjasama

Kerjasama merupakan hal yang penting bagi kehidupan manusia, karena dengan kerjasama manusia dapat melangsungkan kehidupannya. Kerjasama juga menuntut interaksi antara beberapa pihak. Menurut Soerjono Soekanto (2006: hlm 66) kerjasama merupakan suatu usaha bersama antara orang perorangan atau kelompok untuk mencapai tujuan tertentu. Pendapat tersebut sudah jelas mengatakan bahwa kerjasama merupakan bentuk hubungan antara beberapa pihak yang saling berinteraksi untuk mencapai tujuan bersama. Kerjasama dalam konteks pembelajaran yang melibatkan siswa, Miftahul Huda (2011: hlm 24-25)

menjelaskan lebih rinci yaitu, ketika siswa bekerja sama untuk menyelesaikan suatu tugas kelompok, mereka memberikan dorongan, anjuran, dan informasi pada teman sekelompoknya yang membutuhkan bantuan. Hal ini berarti dalam kerjasama, siswa yang lebih paham akan memiliki kesadaran untuk menjelaskan kepada teman yang belum paham.

Berdasarkan definisi-definisi diatas, dapat disimpulkan bahwa kerjasama adalah bentuk hubungan antar beberapa pihak yang saling berinteraksi dan saling bekerjasama untuk mencapai tujuan tertentu. Kerjasama merupakan hal yang penting bagi kehidupan manusia, karena dengan kerjasama dengan kerjasama manusia dapat melangsungkan kehidupannya, Kerjasama juga menurut interaksi antara beberapa pihak. Menurut Soerjono Soekanto (2006: hlm 66) kerjasama merupakan suatu usaha bersama antara orang perorangan atau kelompok untuk mencapai tujuan tertentu. Pendapat tersebut sudah jelas mengatakan bahwa kerjasama merupakan bentuk hubungan antara beberapa pihak yang saling berinteraksi untuk mencapai .

b. Upaya Meningkatkan Sikap Kerjasama

Untuk meningkatkan kerjasama perlu diajarkan keterampilan sosial. Hal ini dikarenakan dengan keterampilan sosial nilai-nilai dalam kerjasama akan terinternalisasi dalam diri siswa dengan cara pembiasaan. Keterampilan sosial yang harus dimiliki siswa untuk meningkatkan kemampuan kerjasama siswa diungkapkan oleh Johnson & Johnson pada (<http://journal.uny.ac.id>) yang di akses pada 7 mei 10.00 bahwa untuk mengkoordinasi setiap usaha demi mencapai tujuan kelompok, siswa harus:

- 1) Saling mengerti dan percaya satu sama lain
- 2) Berkomunikasi dengan jelas dan tidak ambigu
- 3) Saling menerima dan mendukung satu sama lain
- 4) Mendamaikan setiap perdebatan yang sekiranya melahirkan konflik.

Berdasarkan uraian diatas maka cara untuk meningkatkan kerjasama siswa adalah dengan saling mengerti dan percaya satu sama lain, berkemunikasi dengan jelas bilang ada sesuatu yang tidak dimengerti, dan mendamaikan setiap perdebatan yang menimbulkan suatu konflik saat berdiskusi.

c. **Indikator Kerjasama**

Untuk meningkatkan sikap kerjasama siswa maka harus mengetahui indikator-Indikator dalam kerjasama. Menurut Adang suherman (2001: hlm. 86) indikator kerjasama adalah:

- 1) mengikuti aturan
- 2) membantu teman
- 3) ingin semua bermain
- 4) memotivasi orang lain
- 5) bekerja keras
- 6) kerjasama meraih tujuan
- 7) memperhatikan perasaan orang lain
- 8) mengendalikan tempramen.

Menurut Davis (dalam Dewi, 2006) indikator-indikator kerja sama adalah sebagai berikut:

- 1) Tanggung jawab secara bersama-sama menyelesaikan pekerjaan, yaitu dengan pemberian tanggung jawab dapat tercipta kerjasama yang baik.
- 2) Saling berkontribusi, yaitu dengan saling berkontribusi baik tenaga maupun pikiran akan terciptanya kerjasama.
- 3) Pengerahan kemampuan secara maksimal, yaitu dengan merahkan kemampuan masing-masing anggota tim secara maksimal, kerjasama akan lebih kuat dan berkualitas.

Berdasarkan 2 teori diatas, maka disimpulkan bahwa indikator kerjasama adalah:

- 1)Tanggung jawab secara bersama-sama menyelesaikan pekerjaan, yaitu dengan pemberian tanggung jawab dapat tercipta kerjasama yang baik.
- 2)Mengikuti aturan.
- 3)Membantu teman.
- 4)Kerjasama meraih tujuan.

3. Hasil Belajar

a. Definisi Hasil Belajar

Banyak para ahli mengemukakan pendapatnya mengenai belajar. Menurut Robert M. Gagne dalam Sagala (2008, hlm. 17) menjelaskan bahwa: Belajar merupakan perubahan yang terjadi setelah belajar secara terus-menerus, bukan hanya disebabkan oleh proses pertumbuhan saja. Belajar terjadi apabila situasi stimulus bersama dengan isi ingatan mempengaruhi siswa sedemikian rupa, sehingga perbuatannya berubah dari waktu sebelum ke waktu setelah ia mengalami situasi tadi. Sedangkan menurut James L. Mursell dalam Sagala (2008, hlm. 13), mengemukakan “belajar adalah upaya yang dilakukan dengan mengalami sendiri, menjelajahi, menelusuri, dan memperoleh sendiri”. Dari beberapa pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses psikologis yang terjadi pada diri seseorang yang menyebabkan terjadinya perubahan yang relative tetap. Perubahan itu tidak hanya berupa penambahan ilmu pengetahuan tetapi juga keterampilan dan kompetensi. Hasil dapat diukur melalui penilaian. Penilaian dapat diartikan sebagai suatu tindakan untuk menilai sejauh mana intruksional tercapai atau sejauh mana materi pembelajaran dapat dikuasai oleh siswa. Dalam penelitian ini yang dimaksud hasil belajar adalah kemampuan siswa yang diperoleh setelah proses pembelajaran dan diukur melalui kegiatan penilaian. Jadi, dapat disimpulkan hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa melalui pengalaman belajarnya dan dapat diukur melalui penilaian sejauh mana intruksional tercapai.

b. Prinsip Hasil Belajar

Penilaian hasil belajar dalam pendidikan dilaksanakan atas dasar prinsip-prinsip yang jelas. Prinsip dalam hal ini berarti pedoman yang perlu dipegang dalam melaksanakan kegiatan penilaian hasil belajar. Untuk itu, dalam pelaksanaan penilaian harus memperhatikan prinsip-prinsip hasil belajar. Menurut Hamalik (2010, hlm. 31), mengemukakan prinsip-prinsip belajar sebagai berikut:

- 1) Proses belajar mengajar ialah pengalaman, berbuat mereaksi.

- 2) Proses itu melalui bermacam-macam ragam pengalaman dan mata pelajaran yang terpusat pada suatu tujuan tertentu.
- 3) Pengalaman belajar secara maksimal bermakna bagi kehidupan murid.
- 4) Pengalaman belajar bersumber serta kebutuhan dan tujuan murid sendiri yang mendorong motivasi kontinyu.
- 5) Proses belajar dan hasil belajar diisyarati oleh *heereditas* dan lingkungan.
- 6) Proses belajar berlangsung secara efektif apabila pengalaman-pengalaman dan hasil-hasil yang diinginkan sesuai dengan kematangan murid.
- 7) Hasil-hasil belajar dilengkapi dengan jalan serangkaian pengalaman-pengalaman yang dapat dipersamakan dengan pertimbangan yang baik.
- 8) Hasil belajar itu lambat laun dipersatukan menjadi kepribadian dengan kecepatan yang berbeda-beda.
- 9) Proses belajar yang terbaik apabila murid mengetahui status dalam kemajuan.
- 10) Hasil belajar diterima oleh murid apabila memberi kepuasan pada kebutuhannya dan berguna serta bermakna baginya.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan, bahwa proses belajar berlangsung secara efektif apabila pengalaman-pengalaman dan hasil-hasil yang diinginkan sesuai dengan kematangan siswa. Prinsip hasil belajar adalah proses pembelajaran yang berpusat pada pengalaman, pengalaman siswa secara maksimal akan membuat situasi belajar di kelas menjadi lebih bermakna dan pengalaman belajar bersumber serta kebutuhan dan tujuan murid sendiri yang mendorong siswa untuk belajar.

c. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar Menurut Munadi dalam Rusman, (2012, hlm. 124) antara lain meliputi faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri individu dan dapat mempengaruhi hasil belajar individu. Faktor eksternal yang mempengaruhi belajar yaitu ada faktor lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat. Adapun faktor yang mempengaruhi hasil belajar yang di akses pada <http://pendidikan-biolog.blogspot.co.id/2014/09/makalah-hasil-belajar-dan-materi-ajar.html> Pada hari kamis , 27 April 2017 pukul 13.53 .
Antara lain:

A) Faktor *Internal*

- a) Faktor *Fisiologis*. Secara umum kondisi fisiologis, seperti kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan lelah dan capek, tidak dalam keadaan cacat jasmani dan sebagainya. Hal tersebut dapat mempengaruhi siswa dalam menerima materi pelajaran.
- b) Faktor *Psikologis*. Setiap individu dalam hal ini siswa pada dasarnya memiliki kondisi psikologis yang berbeda-beda, tentunya hal ini turut mempengaruhi hasil belajarnya. Beberapa faktor psikologis meliputi intelegensi (IQ), perhatian, minat, bakat, motif, motivasi, kognitif dan daya nalar siswa.

B) Faktor *Eksternal*

- a) Faktor Lingkungan. Faktor lingkungan dapat mempengaruhi hasil belajar. Faktor lingkungan ini meliputi lingkungan fisik dan lingkungan sosial. Lingkungan alam misalnya suhu, kelembaban dan lain-lain. Belajar pada tengah hari di ruangan yang kurang akan sirkulasi udara akan sangat berpengaruh dan akan sangat berbeda pada pembelajaran pada pagi hari yang kondisinya masih segar dan dengan ruangan yang cukup untuk bernafas lega.
- b) Faktor Instrumental. Faktor-faktor instrumental adalah faktor yang keberadaan dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan. Faktor-faktor ini diharapkan dapat berfungsi sebagai sarana untuk tercapainya tujuan-tujuan belajar yang direncanakan.

Faktor-faktor instrumental ini berupa kurikulum, sarana dan guru. Menurut Sunarto (2009) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar eksternal yang di akses pada <http://pendidikan-biolog.blogspot.co.id/2014/09/makalah-hasil-belajar-dan-materi-ajar.html> Pada hari kamis , 27 April 2017 pukul 13.54 antara lain:

Menurut penjelasan diatas disimpulkan bahwa :

1. Faktor *internal* adalah faktor-faktor yang berasal dari dalam diri seseorang yang dapat mempengaruhi prestasi belajarnya. Diantara faktor-faktor intern yang dapat mempengaruhi prestasi belajar seseorang antara lain:
 - a) Kecerdasan/intelegensi
 - b) Bakat
 - c) Minat
 - d) Motivasi
2. Faktor *Eksternal*
 Faktor eksternal adalah faktor-faktor yang dapat mempengaruhi prestasi belajar seseorang yang sifatnya berasal dari luar diri seseorang tersebut. Yang termasuk faktor-faktor ekstern antara lain:
 - a) Keadaan lingkungan keluarga
 - b) Keadaan lingkungan sekolah
 - c) Keadaan lingkungan masyarakat

Berdasarkan pendapat diatas, peneliti menyimpulkan bahwa yang mempengaruhi hasil belajar itu meliputi faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal seperti faktor fisiologis dan psikologis sedangkan eksternal yaitu faktor lingkungan dan instrumental, sehingga faktor internal dan eksternal tersebut dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

d. Upaya Guru dalam meningkatkan Hasil Belajar

Adapun upaya yang dapat dilakukan guru dalam meningkatkan hasil belajar yang diakses di <http://www.ilawati-apt.com/cara-meningkatkan-hasil-belajar/> pada hari minggu , 27 April 2017 pukul 13:55 antara lain:

- 1) Menyiapkan fisik dan mental siswa
- 2) Meningkatkan konsentrasi
- 3) Meningkatkan motivasi belajar
- 4) Menggunakan strategi belajar
- 5) Belajar sesuai gaya belajar
- 6) Belajar secara menyeluruh
- 7) Membiasakan berbagi

Berdasarkan penjelasan di atas dapat penulis simpulkan bahwa upaya guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa diantaranya adalah mengarahkan siswa untuk bisa mempersiapkan diri secara fisik dan mental, meningkatkan konsentrasi belajar siswa, memberikan motivasi belajar kepada siswa, mengajarkan mereka strategi-strategi belajar, dan mengajarkan bagaimana caranya bisa belajar sesuai dengan gaya belajar masing-masing. Belajar secara menyeluruh dan biasakan mereka untuk saling berbagi. Meskipun hasil belajar yang didapatkan para siswa lebih tergantung pada siswa itu sendiri, namun diharapkan para pengajar juga dapat berperan serta dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Secara singkat kita bisa menyimpulkan atau mengajarkan tips agar bisa mendapatkan nilai maksimal dan hasil belajar yang bagus dan optimal dalam belajar.

4. Pemetaan Ruang Lingkup Materi Ajar

Kurikulum 2013 tentunya berbeda dengan kurikulum KTSP hal tersebut diperlihatkan juga pada Kompetensi Inti (KI). Kompetensi Inti merupakan pembaharuan dari Standar Kompetensi (SK) pada Kurikulum KTSP. Pedoman ketercapaian siswa dalam memperoleh pembelajaran yang baik dilihat dari perilaku yang menunjukkan kompetensi-kompetensi lulusan. Guru dituntut untuk mengetahui setiap detail Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar untuk dapat mencapai Kompetensi Lulusan. Pemenuhan SKL merupakan syarat siswa untuk mencapai lulusan dengan menggunakan 3 ranah kognitif yaitu sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Ranah tersebut sesuai dengan pendapat Bloom mengenai 3 kawasan yang mungkin dikuasai oleh siswa, yaitu kawasan afektif (sikap), kognitif (pengetahuan) dan psikomotor (keterampilan).

Penelitian yang penulis lakukan melibatkan siswa kelas V pada Tema Lingkungan Sahabat Kita Subtema Usaha Pelestarian Lingkungan. Kompetensi pertama menunjukkan siswa dituntut untuk memiliki sikap secara agama. Kompetensi kedua menunjukkan siswa dituntut memiliki

kemampuan sosial. Kompetensi ketiga menunjukkan siswa dituntut memiliki kemampuan pengetahuan yang baik dan yang keempat siswa dituntut untuk memiliki keterampilan dalam berkomunikasi. Keempat kompetensi ini menjadi pedoman bagi guru dalam menyampaikan pembelajaran yang bermakna. Kompetensi inti memiliki turunan yang lebih detail yaitu kompetensi dasar pada setiap mata pelajaran. Pada tema Lingkungan Sahabat Kita Subtema Usaha Pelestarian Lingkungan memiliki kompetensi dasar yang telah ditetapkan pemerintah pada setiap pembelajaran dengan cara pemetaan. Pemetaan kompetensi dasar ini dibagi kedalam enam pembelajaran dengan setiap pembelajaran yang harus diselesaikan secara tuntas selama satu minggu.

Tema yang akan diteliti oleh penulis adalah tema Lingkungan Sahabat Kita Subtema Usaha Pelestarian Lingkungan. Didalam Tema ini terbagi menjadi tiga subtema dan tersusun dalam 6 pembelajaran. Adapun materi pembelajaran pada subtema 3 Usaha Pelestarian Lingkungan ini antara lain : Bahasa Indonesia, SBdP, PJOK, IPA, IPS, PPKn, Matematika. Kemampuan yang dikembangkan pada tiap pembelajarannya berbeda-beda.

a. Kegiatan pembelajaran 1 di dalamnya memuat mata pelajaran Bahasa Indonesia, Matematika, IPA. Kegiatan yang ada dalam pembelajaran 1 ini yaitu menjelaskan hubungan penggunaan sumber daya alam dan pengaruh kegiatan manusia, memahami arti rata – rata median dan modus dari sekumpulan data, mengamati mengolah informasi dari teks dan memilah kosa kata baku.

b. Kegiatan pembelajaran 2 di dalamnya memuat mata pelajaran SBdP, IPA, Bahasa Indonesia dan PJOK. Kegiatan yang ada dalam pembelajaran 2 ini yaitu memahami bahaya asap rokok, menyebutkan zat zat yang berbahaya pada rokok, mengolah informasi melalui teks, menjelaskan kegiatan manusia terhadap perubahan yang terjadi pada alam dalam penggunaan air, mengetahui langkah – langkah membuat benda menggunakan barang bekas.

c. Kegiatan Pembelajaran 3 di dalamnya memuat mata pelajaran PPKn, Matematika dan Bahasa Indonesia. Kegiatan yang ada dalam pembelajaran 3 ini yaitu menjelaskan median dan modus, menghitung median dan modus,

menuliskan sikap persatuan dan kesatuan di rumah, sekolah dan masyarakat, mengetahui makna dari kegiatan kerja bakti atau gotong royong sebagai usaha pelestarian lingkungan.

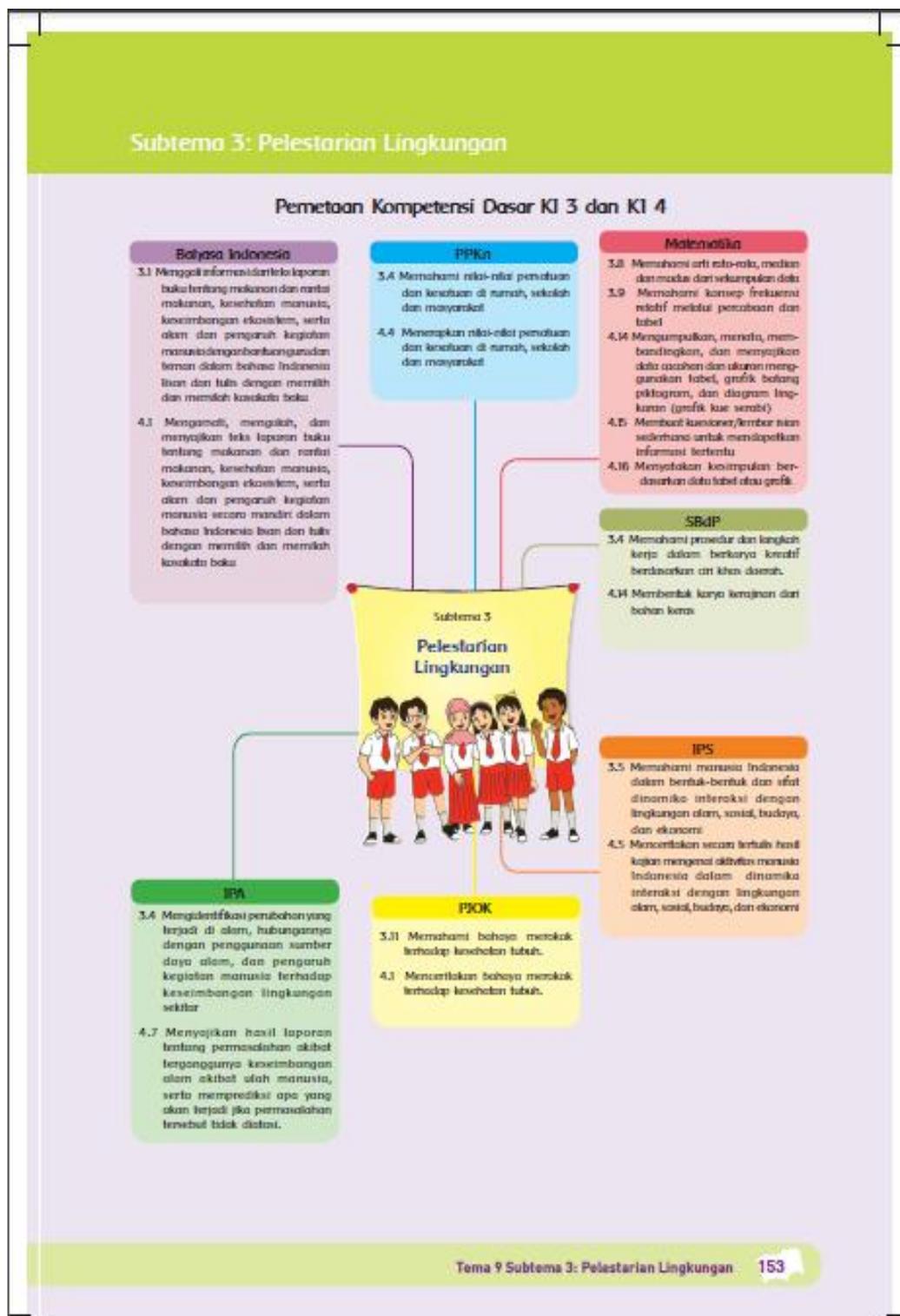
d. Kegiatan pembelajaran 4 di dalamnya memuat mata pelajaran IPS, PPKN, Matematika, dan Bahasa Indonesia. Kegiatan yang ada dalam pembelajaran 4 ini yaitu mengamati dan mengolah informasi dari teks “Perempuan – perempuan hebat dari desa pucung” , menentukan sikap karakter bangsa Indonesia, menghitung rata – rata murid kelas 4, menuliskan kegiatan sosial yang pernah mereka ikuti di lingkungannya.

e. Kegiatan pembelajaran 5 di dalamnya memuat mata pelajaran SBdP, IPA, PJOK, dan Bahasa Indonesia. Kegiatan yang ada dalam pembelajaran 5 ini yaitu mengamati dan mengolah informasi teks mengenai mendaur ulang sampah , mengetahui teknik penyaringan air, menuliskan jenis kerajinan yang di hasilkan dari barang bekas, dan menjelaskan mengenai bahaya rokok bagi lingkungan sekitar.

f. Kegiatan pembelajaran 6 di dalamnya memuat mata pelajaran SBdP, IPS, Bahasa Indonesia. Kegiatan yang ada dalam pembelajaran 6 ini yaitu menentukan 3 kata yang belum di pahami maknanya, mengamati dan mengolah informasi teks mengenai “Sebuah Cerita sederhana tentang masyarakat Desa Sungai Tonang, Mengetahui langkah – langkah pembuatan gerabah.

USAHA PELESTARIAN LINGKUNGAN

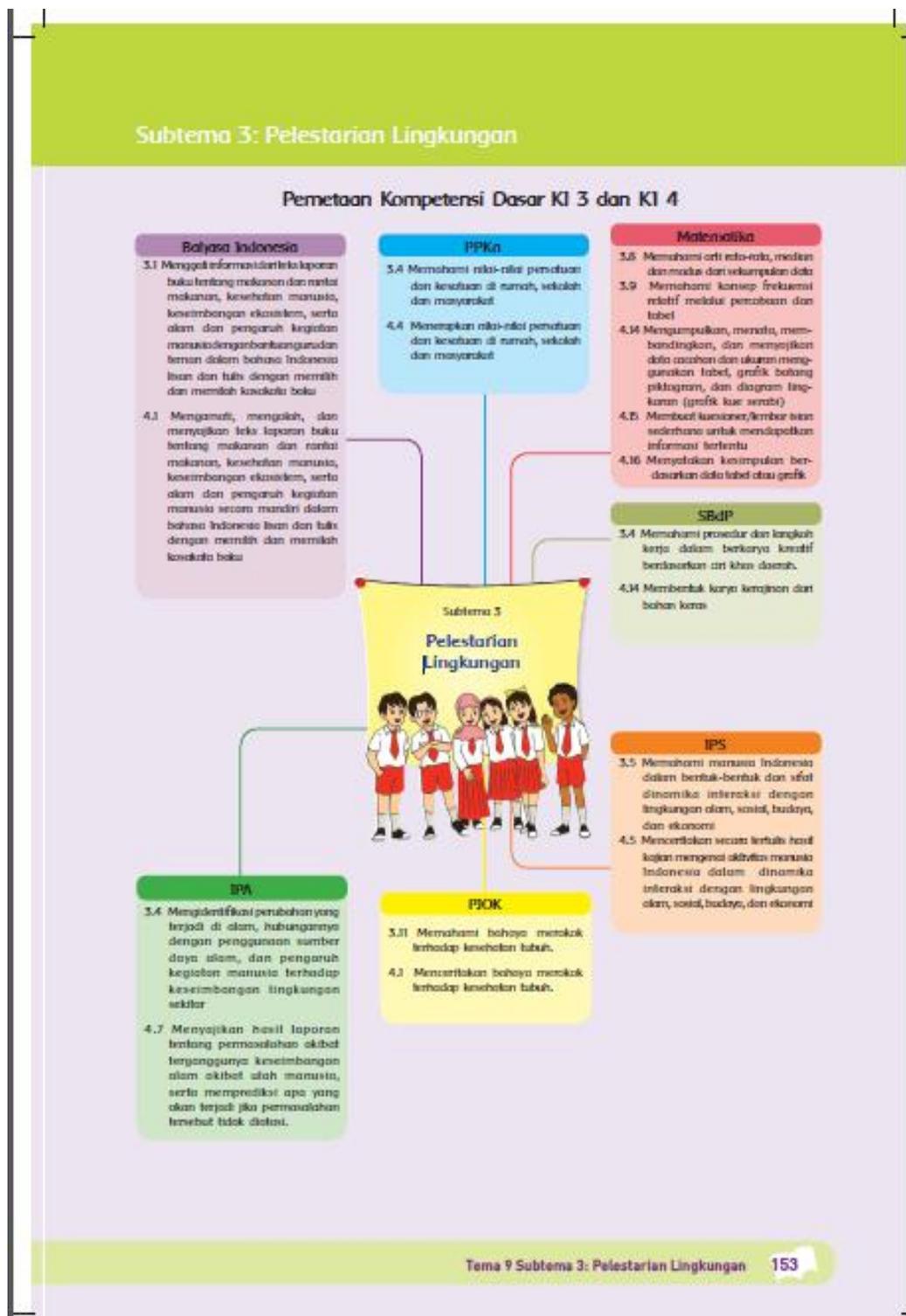
Pemetaan Kompetensi Dasar KI 1 dan KI 2



Gambar 2.3 Bagan Pemetaan Kompetensi Dasar KI 1 dan KI 2

USAHA PELESTARIAN LINGKUNGAN

Pemetaan Kompetensi Dasar KI 3 dan KI 4



Gambar 2.4 Bagan Pemetaan Komepetensi Dasar KI 3 dan KI 4

**USAHA PELESTARIAN LINGKUNGAN
RUANG LINGKUP PEMBELAJARAN**

NO	KEGIATAAN PEMBELEJARAN	KOMPETENSI YANG DI KEMBANGKAN
1	<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan pengaruh kegiatan manusia terhadap yang terjadi di alam • Menuliskan kegiatan usaha pelestarian lingkungan • Mengurutkan sekumpulan data • Mengumpulkan data dengan pencatatan langsung dan dengan lembar isian. • Menentukan informasi yang akan dikumpulkan dan sumber – sumber yang tepat untuk memperoleh informasi tersebut. • Membuat daftar pertanyaan yang tepat untuk mengumpulkan informasi. • Mencari informasi dari teks buku tentang kesehatan manusia. • Mengolah informasi dari teks buku tentang kesehatan manusia. 	<p>Sikap : Kerjasama</p> <p>Pengetahuan: Pengaruh kegiatan manusia terhadap perubahan yang terjadi di alam membuat laporan usaha pelestarian lingkungan, kesehatan manusia, konsep modus, mean, dan median.</p> <p>Keterampilan: Mencari informasi dari teks laporan buku tentang kesehatan manusia, mengolah informasi dari teks buku tentang kesehatan manusia, mengolah informasi dari teks tentang kesehatan manusia, menuliskan mengenai usaha pelestarian lingkungan. memilih lagu anak – anak yang di nyanyikan secara kelompok.</p>
2	<ul style="list-style-type: none"> • Mencari informasi dari teks buku tentang kesehatan manusia. • Mengolah informasi dari teks buku tentang kesehatan manusia. • Menentukan median dan modus sekumpulan data. 	<p>Sikap: kerjasama</p> <p>Pengetahuan: Kesehatan manusia, bahaa merokok, pengaruh kegiatan manusia terhadap</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Mengumpulkan data dengan pencatatan langsung dan dengan lembar isian. • Menentukan informasi yang akan dikumpulkan dan sumber-sumber yang tepat untuk memperoleh informasi tersebut. • Membuat daftar pertanyaan yang tepat untuk mengumpulkan informasi. • Menunjukkan hak kewajiban dan tanggung jawab sebagai warga dalam kehidupan sehari-hari di rumah, sekolah, dan masyarakat. • secara lisan mengenai hak kewajiban dan tanggung jawab sebagai warga dalam kehidupan sehari-hari di rumah, sekolah, dan masyarakat. 	<p>perubahan alam, usaha pelestarian lingkungan.</p> <p>Keterampilan:</p> <p>Menjelaskan manfaat menjaga kesehatan diri sendiri, mempresentasikan car-cara menjaga kebersihan alat reproduksi, menjelaskan dampak daur air terhadap peristiwa alam di bumi dan kehidupan manusia, membuat laporan tentang dampak terganggunya siklus air karena kegiatan manusia, menguraikan penjelasan pengaruh pencemaran terhadap daur air secara tertulis, menciptakan harmonisasi bunyi dengan alat musik yang sesuai</p>
--	---	--

		dengan lagu yang dipilih
3	<p>Mengamati gambar dan menjelaskan persamaan dan perbedaannya, untuk menguraikan pengetahuan tentang cara mengatasi kelangkaan air.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengeluarkan pendapat tentang gambar yang disajikan, dan menyampaikan dan menceritakan secara lisan pengetahuan tentang mengatasi kelangkaan air. • Melakukan analisis terhadap pemakaian air dalam kegiatan sehari-hari di rumah, dan menyebutkan beberapa tanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari di rumah. • Mencermati hasil analisis pemakaian air di rumah, dan mengingatkan anggota keluarga yang melakukan pelanggaran terhadap aturan yang berlaku di rumah khususnya tentang penghematan air. • Mencermati tabel penggunaan air di rumah, dan menganalisis dan menghitung hasil pengamatan penggunaan air di rumah dengan menggunakan prosedur pemecahan hubungan antar simbol. • Berlatih memecahkan permasalahan matematika, dan menggunakan pembagian dengan jumlah nilai yang tidak diketahui pada kedua sisi. 	<p>Sikap: Kerjasama</p> <p>Pengetahuan: Kesehatan manusia, median dan modus, hak dan kewajiban serta tanggung jawab di sekolah, rumah, dan masyarakat</p> <p>Keterampilan: Mencari informasi dari teks laporan buku tentang kesehatan manusia, Mengolah informasi dari teks laporan buku tentang kesehatan manusia, Menentukan median dan modus sekumpulan data., Mengumpulkan data dengan pencatatan langsung dan dengan lembar isian, Membuat daftar pertanyaan yang tepat untuk</p>

		<p>mengumpulkan informasi, secara lisan mengenai hak kewajiban dan tanggung jawab sebagai warga dalam kehidupan sehari-hari di rumah, sekolah, dan masyarakat</p>
4	<ul style="list-style-type: none"> • Memberikan contoh akibat jika warga negara tidak memperoleh haknya • Melakukan wawancara kepada orang-orang di sekitarnya tentang akibat-akibat jika tidak melaksanakan kewajiban • Bermain peran mengenai akibat-akibat jika seseorang tidak memperoleh haknya • Menunjukkan sifat dan karakteristik manusia Indonesia berdasarkan bentuk dan sifat dinamika interaksinya dengan lingkungan alamnya. • sebuah laporan tertulis tentang aktivitas manusia yang menunjukkan adanya keterkaitan dengan kondisi geografis di lingkungannya • Menghitung rata-rata sekumpulan data. • Mengumpulkan data dengan pencatatan langsung dan dengan lembar isian. 	<p>Sikap: kerja sama</p> <p>Pengetahuan: Akibat jika warga tidak memperoleh hak dan tidak melaksanakan kewajibannya, sifat dan karakteristik masyarakat Indonesia, aktivitas manusia yang terkait dengan kondisi geografis lingkungannya</p> <p>Keterampilan: Melakukan wawancara kepada orang-orang di sekitarnya tentang akibat-akibat jika tidak melaksanakan kewajiban, Bermain peran mengenai akibat-akibat jika seseorang tidak memperoleh haknya, menyusun sebuah laporan tertulis</p>

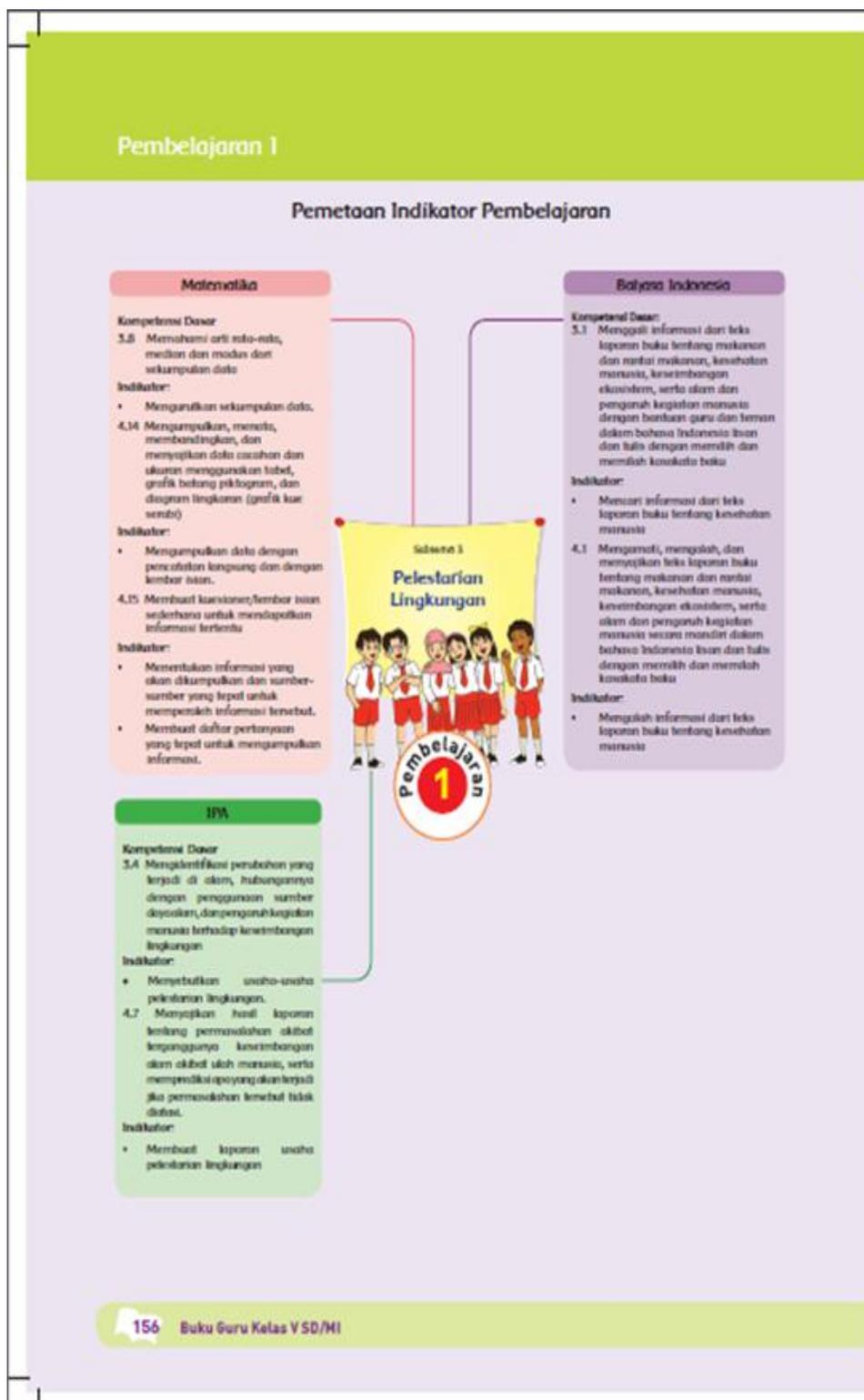
	<ul style="list-style-type: none"> • Menentukan informasi yang akan dikumpulkan dan sumber-sumber yang tepat untuk memperoleh informasi tersebut. • Membuat daftar pertanyaan yang tepat untuk mengumpulkan • Mencari informasi dari teks laporan buku tentang kesehatan manusia • Mengolah informasi dari teks laporan buku tentang kesehatan manusia 	<p>tentang aktivitas manusia yang menunjukkan adanya keterikatan dengan kondisi geografis di lingkungannya, Menghitung rata-rata sekumpulan data, Mengumpulkan data dengan pencatatan langsung dan dengan lembar isian, Menentukan informasi yang akan dikumpulkan dan sumber-sumber yang tepat untuk memperoleh informasi tersebut, Membuat daftar pertanyaan yang tepat untuk mengumpulkan, Mencari informasi dari teks laporan buku tentang kesehatan manusia, Mengolah informasi dari teks laporan buku tentang kesehatan manusia</p>
5	<ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi dampak kegiatan manusia terhadap perubahan alam. • Membuat laporan usaha pelestarian lingkungan • Membuat kerajinan • Mencari informasi dari teks buku tentang kesehatan manusia • Mengolah informasi dari teks laporan buku tentang kesehatan manusia • Bahaya merokok 	<p>Sikap: kerja sama</p> <p>Pengetahuan: dampak kegiatan manusia terhadap perubahan alam, usaha pelestarian lingkungan, kesehatan manusia,</p>

		<p>bahaa merokok</p> <p>Keterampilan: Mengidentifikasi dampak kegiatan manusia terhadap perubahan alam, Membuat laporan usaha pelestarian lingkungan, Membuat kerajinan , Mencari informasi dari teks laporan buku tentang kesehatan manusia, Mengolah informasi dari teks laporan buku tentang kesehatan manusia</p>
6	<ul style="list-style-type: none"> • Mencari informasi dari teks laporan buku tentang kesehatan manusia • Mengolah informasi dari teks laporan buku tentang kesehatan manusia. • Membuat kerajinan • Menunjukkan sifat dan karakteristik manusia Indonesia berdasarkan bentuk dan sifat dinamika insteraksinya dengan lingkungan alamnya • Menyusun sebuah laporan tertulis tentang aktivitas manusia yang menunjukkan adanya keterikatan dengan kondisi geografis di lingkungannya. 	<p>sikap: kerja sama,</p> <p>Pengetahuan: Kesehatan manusia, sifat dan karakteristik masyarakat Indonesia, prosedur dan langkah kerja membuat kerajinan</p>

		<p>Keterampilan:</p> <p>Mencari informasi dari teks laporan buku tentang kesehatan manusia, Mengolah informasi dari teks laporan buku tentang kesehatan manusia, Membuat kerajinan, Menyusun sebuah tulisan tentang aktivitas manusia yang menunjukkan adanya keterikatan dengan kondisi geografis di lingkungannya</p>
--	--	--

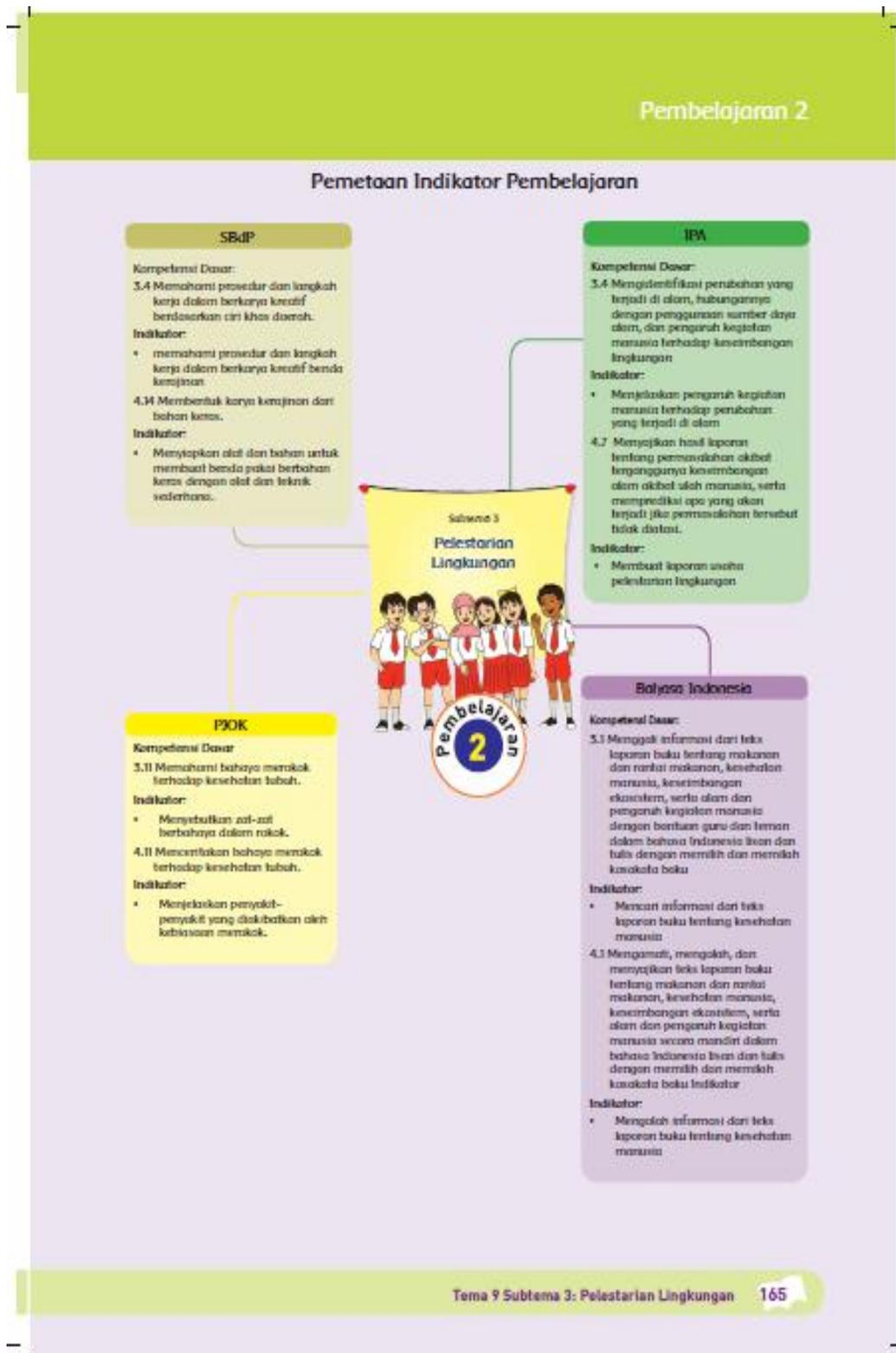
Tabel 2. 2 Ruang Lingkup Pembelajaran

PEMBELAJARAN 1



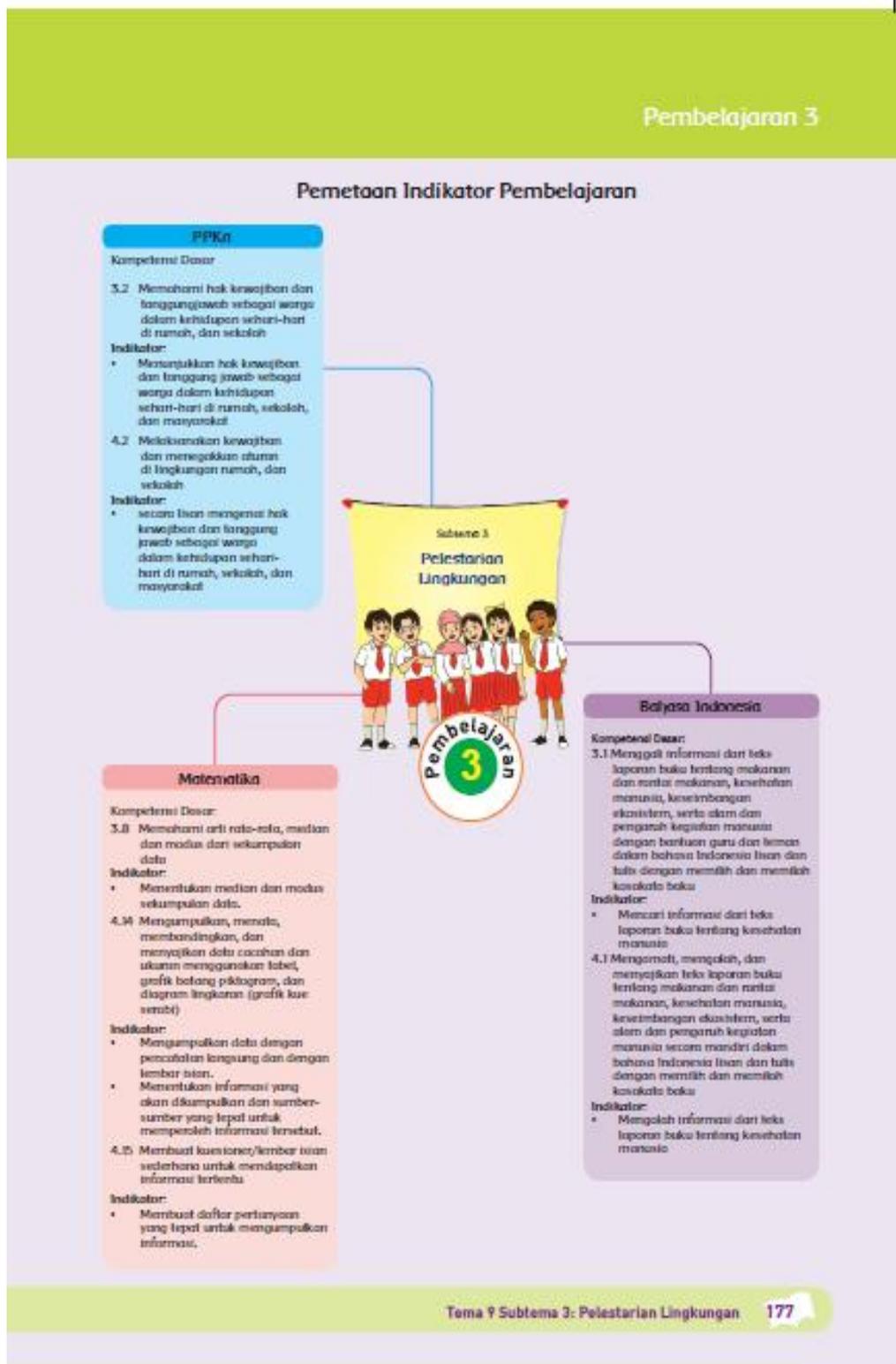
Gambar 2.5 Bagan Pemetaan Kegiatan Pembelajaran 1

PEMBELAJARAN 2



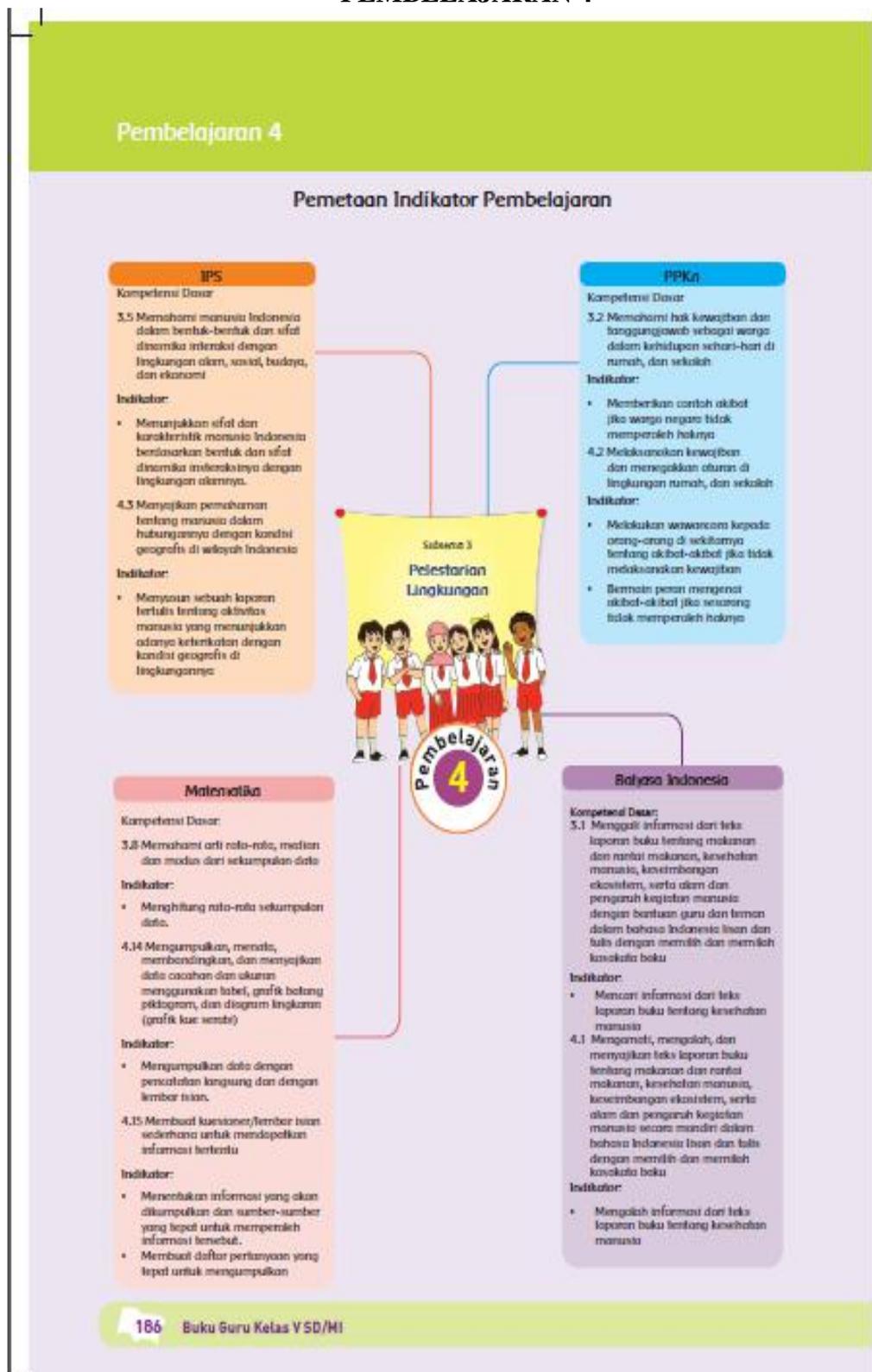
Gambar 2.6 Bagan Pemetaan Kegiatan Pembelajaran 2

PEMBELAJARAN 3



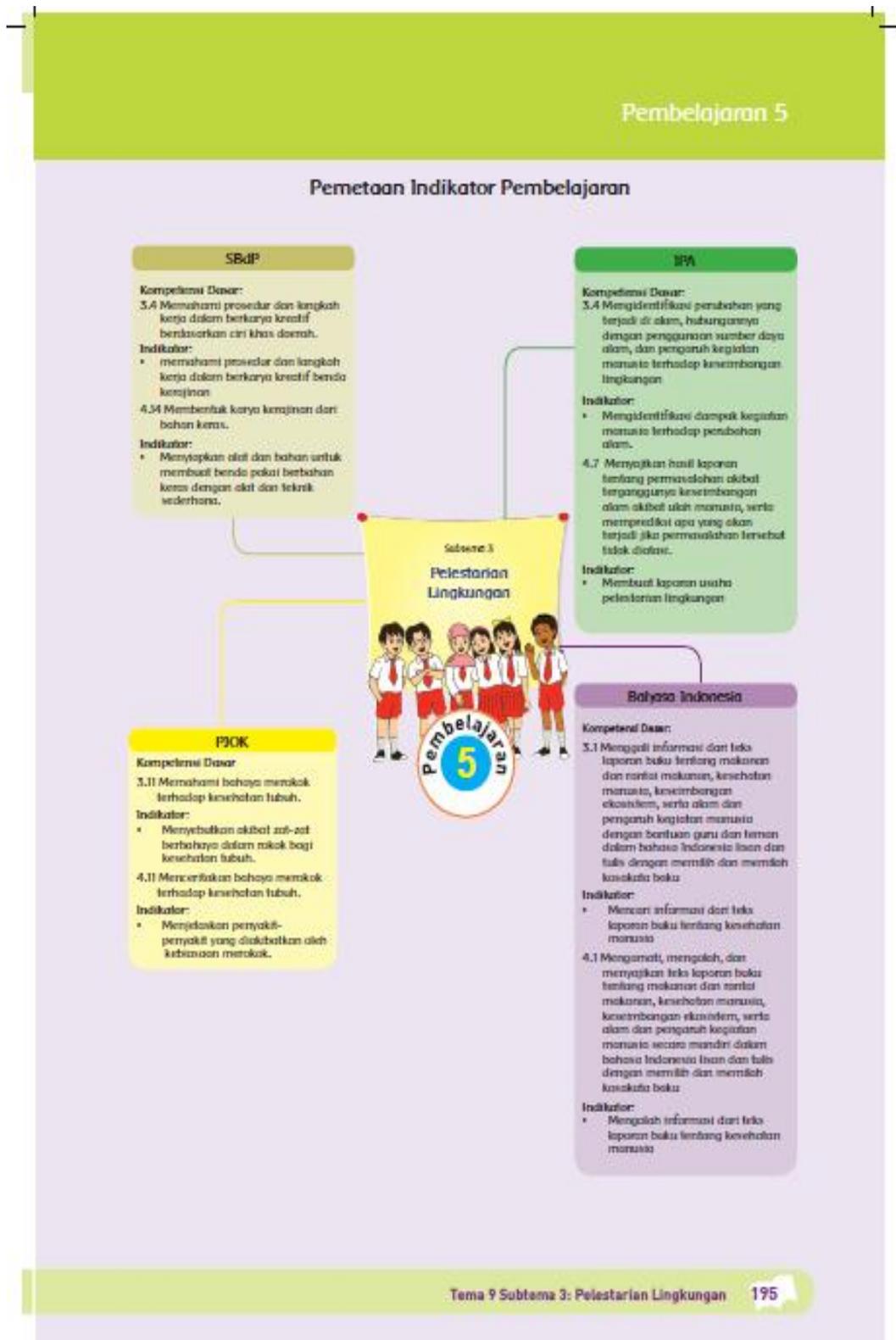
Gambar 2.7 Bagan Pemetaan Kegiatan Pembelajaran 3

PEMBELAJARAN 4



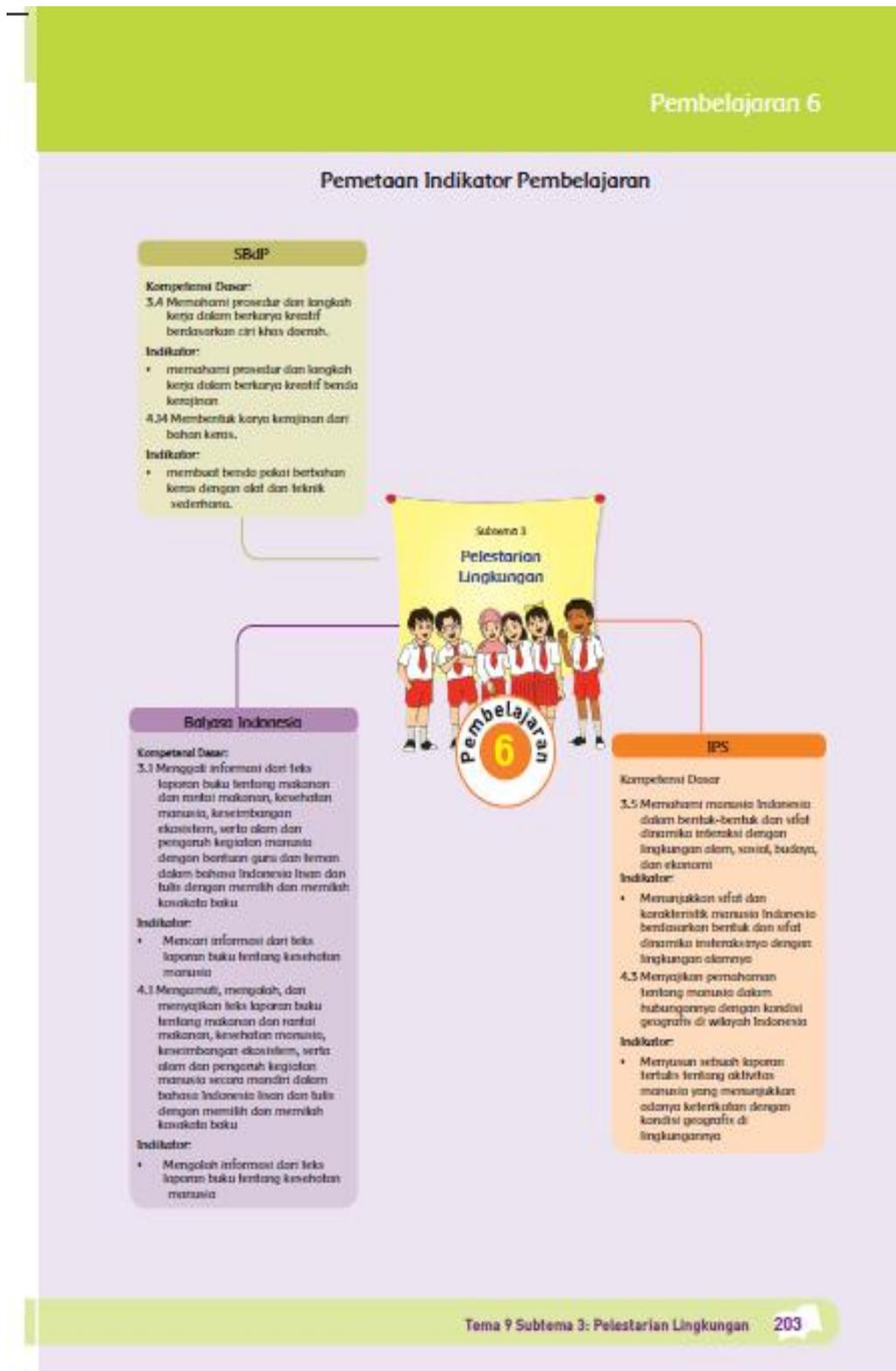
Gambar 2.8 Bagan Pemetaan Kegiatan Pembelajaran 4

PEMBELAJARAN 5



Gambar 2.9 Bagan Pemetaan Kegiatan Pembelajaran 5

PEMBELAJARAN 6



Gambar 2.10 Bagan Pemetaan Kegiatan Pembelajaran 6

5. Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

a. Hakikat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Menurut Permendikbud No. 22 Tahun 2016 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) adalah rencana kegiatan pembelajaran tatap muka untuk satu pertemuan atau lebih. RPP dikembangkan dari silabus untuk mengarahkan kegiatan pembelajaran peserta didik dalam upaya mencapai Kompetensi Dasar (KD). Setiap pendidik pada satuan pendidikan berkewajiban menyusun RPP secara lengkap dan sistematis agar pembelajaran berlangsung secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, efisien, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. RPP disusun berdasarkan KD atau subtema yang dilaksanakan kali pertemuan atau lebih.

b. Prinsip Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Dalam menyusun RPP hendaknya memperhatikan prinsip-prinsip penyusunan RPP sebagai berikut:

- 1) Perbedaan individual peserta didik antara lain kemampuan awal, tingkat intelektual, bakat, potensi, minat, motivasi belajar, kemampuan sosial, emosi, gaya belajar, kebutuhan khusus, kecepatan belajar, latar belakang budaya, norma, nilai, dan/atau lingkungan peserta didik.
- 2) Partisipasi aktif peserta didik.
- 3) Berpusat pada peserta didik untuk mendorong semangat belajar, motivasi, minat, kreativitas, inisiatif, inspirasi, inovasi dan kemandirian.
- 4) Pengembangan budaya membaca dan menulis yang dirancang untuk mengembangkan kegemaran membaca, pemahaman beragam bacaan, dan berekspresi dalam berbagai bentuk tulisan.
- 5) Pemberian umpan balik dan tindak lanjut RPP memuat rancangan program pemberian umpan balik positif, penguatan, pengayaan, dan remedi.

- 6) Penekanan pada keterkaitan dan keterpaduan antara KD, materi pembelajaran, kegiatan pembelajaran, indicator pencapaian kompetensi, penilaian, dan sumber belajar dalam satu keutuhan pengalaman belajar.
- 7) Mengakomodasi pembelajaran tematik-terpadu, keterpaduan lintas mata pelajaran, lintas aspek belajar, dan keragaman budaya.
- 8) Penerapan teknologi informasi dan komunikasi secara terintegrasi, sistematis, dan efektif sesuai dengan situasi dan kondisi.

c. Komponen dan Sistematika RPP

Komponen RPP menurut Permendikbud No. 22 Tahun 2016 terdiri atas:

- 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 yang 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;
- 10) Media pembelajaran, berupa alat bantu proses pembelajaran untuk menyampaikan materi pelajaran;
- 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; dan

a) Kegiatan Pendahuluan

(1). Dalam kegiatan pendahuluan, guru wajib:

- i. menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran;
- ii. memberi motivasi belajar peserta didik secara kontekstual sesuai manfaat dan aplikasi materi ajar dalam kehidupan sehari-hari, dengan memberikan contoh dan perbandingan lokal, nasional dan internasional, serta disesuaikan dengan karakteristik dan jenjang peserta didik;
- iii. mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang mengaitkan pengetahuan sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari;
- iv. menjelaskan tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar yang akan dicapai; dan
- v. menyampaikan cakupan materi dan penjelasan uraian kegiatan sesuai silabus.

b) Kegiatan Inti

Kegiatan inti menggunakan model pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran, dan sumber belajar yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan mata pelajaran. Pemilihan pendekatan tematik dan /atau tematik terpadu dan/atau saintifik dan/atau inkuiri dan penyingkapan (*discovery*) dan/atau pembelajaran yang menghasilkan karya berbasis pemecahan masalah (*project based learning*) disesuaikan dengan karakteristik kompetensi dan jenjang pendidikan.

(1) Sikap

Sesuai dengan karakteristik sikap, maka salah satu alternatif yang dipilih adalah proses afeksi mulai dari menerima, menjalankan, menghargai, menghayati, hingga mengamalkan. Seluruh aktivitas pembelajaran berorientasi pada tahapan kompetensi yang mendorong peserta didik untuk melakukan aktivitas tersebut.

(2) Pengetahuan

Pengetahuan dimiliki melalui aktivitas mengetahui, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, hingga mencipta. Karakteristik aktivitas belajar dalam domain pengetahuan ini memiliki perbedaan dan kesamaan dengan aktivitas belajar dalam domain keterampilan. Untuk memperkuat pendekatan saintifik, tematik terpadu, dan tematik sangat disarankan untuk menerapkan belajar berbasis penyingkapan/penelitian (*discovery/inquiry learning*). Untuk mendorong peserta didik menghasilkan karya kreatif dan kontekstual, baik individual maupun kelompok, disarankan yang menghasilkan karya berbasis pemecahan masalah (*project based learning*).

(3) Keterampilan

Keterampilan diperoleh melalui kegiatan mengamati, menanya, mencoba, menalar, menyaji, dan mencipta. Seluruh isi materi (topik dan sub topik) mata pelajaran yang diturunkan dari keterampilan harus mendorong peserta didik untuk melakukan proses pengamatan hingga penciptaan. Untuk mewujudkan keterampilan tersebut perlu melakukan pembelajaran yang menerapkan modus belajar berbasis penyingkapan/penelitian (*discovery/inquiry learning*) dan pembelajaran yang menghasilkan karya berbasis pemecahan masalah (*project based learning*).

c) Kegiatan Penutup

Dalam kegiatan penutup, guru bersama peserta didik baik secara individual maupun kelompok melakukan refleksi untuk mengevaluasi:

- (1) seluruh rangkaian aktivitas pembelajaran dan hasil-hasil yang diperoleh untuk selanjutnya secara bersama menemukan manfaat langsung maupun tidak langsung dari hasil pembelajaran yang telah berlangsung;
- (2) memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran;
- (3) melakukan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk pemberian tugas, baik tugas individual maupun kelompok; dan
- (4) menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran untuk pertemuan berikutnya.
- (5) Penilaian hasil pembelajaran.

d. Tujuan dan Manfaat RPP

Trianto Ibnu Badar Al-Thabany (2014, hlm. 256) mengemukakan bahwa, tujuan dan manfaatnya RPP, antara lain:

- 1) Mengembangkan kreatifitas dan inovasi guru dalam membuat RPP, RPP menjadi aspek teknis bagi setiap guru. Ia menjadi instrumen pembelajaran yang memudahkan sekaligus mengingatkan tentang apa saja yang ingin dilakukan dalam setiap pembelajaran yang dilakukan. Sebab itu, kedalaman wawasan, kreatifitas dan inovasi setiap guru dapat dilihat dari RPP yang disusun.
- 2) Menampilkan karakteristik RPP sesuai dengan kondisi lingkungan sekolahnya. Disebabkan setiap guru pada satuan pendidikan memiliki sumber daya yang berbeda, semestinya RPP juga berbeda dengan guru pada satuan pendidikan yang lain. Tidak seperti saat diberlakukan KTSP, hampir semua guru RPP-nya semuanya sama. Keadaan itu tentu menyalahi aturan dan regulasi yang ada, termasuk juga dampak negatif yang lain, yaitu tumpulnya kreativitas dan inovasi guru untuk menyusun RPP yang baik dan benar.
- 3) Mengembangkan serta meningkatkan profesionalisme guru. Profesionalisme memiliki banyak kaitan dan bentuknya beraneka ragam, menjadi guru profesional bukanlah sebutan atau julukan yang pasti melekat dengan sendirinya. Profesionalisme seorang guru akan dicirikan oleh tanggung jawab yang jelas dalam tugasnya. Tentu bukan guru profesional, jika membuat RPP saja tidak mampu dilakukan. Sebab RPP menjadi tugas inti dan utama dari seorang guru.

Berdasarkan pendapat ahli di atas penulis menyimpulkan bahwa tujuan dan manfaat RPP adalah dapat mengembangkan inovasi bagi guru dalam membuat RPP serta mampu menampilkan karakteristik peserta didik sesuai lingkungan sekolah. Hal ini sangat membantu guru dalam membuat RPP yang sesuai dengan Permendikbud No. 103 Tahun 2014.

C. Hasil Penelitian Terdahulu

1. Seperti yang terdapat dalam skripsi Nanis Regina Choerunnisa (2012) mahasiswa Universitas Pasundan Bandung melakukan penelitian dengan judul skripsi “Penerapan Model *Discovery Learning* dengan Menggunakan Media *Puzzle* untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Rangka Manusia dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam”. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas IV SDN Rajagaluh II Kecamatan Rajagaluh Kabupaten Majalengka tahun Ajaran 2011/2012 dengan jumlah siswa 37 orang siswa. Masalah yang dihadapi peneliti adalah memahami konsep rangka manusia belum mencapai hasil belajar yang ingin dicapai.

Untuk mengatasi hal tersebut dilakukan tindakan dengan menerapkan model *discovery learning* dengan menggunakan media *Puzzle*. Dari analisis data penelitian diperoleh kesimpulan setelah dilaksanakan pembelajaran dengan model *discovery learning* pemahaman siswa dalam menerapkan konsep rangka manusia mengalami peningkatan, pemahaman konsep rangka manusia dapat tercapai sesuai KKM pada siklus III.

Penelitian ini dilakukan pada tahun 2010 di SDN Bandingan 04 Kecamatan Rakit Kabupaten Banjarnegara sebagai karya tulis skripsi di Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Judul penelitian ini “Upaya meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Model *Discovery Learning* pada Materi Sifat-sifat Cahaya Kelas V SD Negeri Bandingan 04, Kecamatan Rakit, Kabupaten Banjarnegara”. Pembelajaran Sains dikelas V dengan menggunakan model ceramah sebenarnya kurang efektif dan kurang mencapai hasil belajar yang optimal. Pelajaran Sains akan lebih efektif dan akan membuat siswa aktif jika menggunakan model *discovery learning*. Menggunakan model *discovery learning* diharapkan dalam belajar Sains, siswa mampu untuk belajar lebih aktif dan lebih efektif dalam pembelajaran akan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam belajar Sains.

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat diambil kesimpulan bahwa model pembelajaran *discovery learning* yang diterapkan dalam penelitian ini dengan cara percobaan dalam kegiatan pembelajaran, dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Bandingan 04, kecamatan Rakit, kabupaten Banjarnegara. Peningkatan hasil belajar siswa terhadap mata pelajaran Sains pada sub pokok materi sifat-sifat cahaya mengalami kenaikan sebesar 10 (nilai rata-rata siklus I sebesar 66.56 sedangkan nilai rata-rata akhir penelitian 79.56) atau meningkat sebesar 14%.

Dari beberapa sumber di atas maka dapat disimpulkan dengan mengaplikasikan model *discovery learning* secara berulang-ulang dapat meningkatkan kemampuan penemuan diri individu yang bersangkutan. Penggunaan model *discovery learning*, ingin merubah kondisi belajar yang

pasif menjadi aktif dan kreatif. Penggunaan model ini juga diharapkan dapat lebih meningkatkan hasil belajar siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran.

- I.** Nama Penelitian : Annisa Sholihah (2015)
- Judul Penelitian : Penerapan Model *Discovery Learning* Untuk meningkatkan Kreatifitas dan Hasil Belajar siswa pada pembelajaran IPS tentang keragaman kenampakan alam dan buatan manusia serta pembagian wilayah di Indonesia kelas 4 SDN wangiwisata Desa Wangisagara Kecamatan majalaya Kabupaten Bandung.
- Masalah : Hasil Belajar siswa sebagian besar belum mencapai ketentuan serta Guru belum mampu menerapkan model pembelajaran yang menarik minat siswa.
- Upaya Pemecahan : Menggunakan model *Discovery Learning*.
- Masalah Hasil Penelitian : Penelitian ini menggunakan model penelitian tindakan kelas, yang III siklus, setiap siklus terdiri beberapa tindakan yaitu, penerapan, pelaksanaan, analisis, dan refleksi. Data yang di peroleh pada rencana pelaksanaan pembelajaran siklus 1 memperoleh skor sebesar 3.5, siklus II 3.6 dan siklus III 3.8. Adapun nilai hasil kreatifitas memperoleh persentase siklus 1 64/ 5 % , siklus II 70.9 % dan siklus III 90.3 % untuk hasil belajar Memperoleh persentase siklus I 38 % , siklus II 58,9 % , siklus II 77.5 % dan Siklus III 90,9%. Dari data tersebut dapat meningkatkan kreatifitas dan hasil belajar siswa pada pembelajaran Ips tentang keragaman kenampakan alam dan buatan manusia serta pembagian wilayah di Indonesia.
- Kesimpulan : Model *Discovery Learning* dapat meningkatkan

Kreatifitas dan Hasil Belajar siswa kelas 4 SDN Majalaya Kabupaten Bandung . Pada keragaman Kenampakan alam dan buatan manusia serta Pembagian wilayah di Indonesia , penerapan model Discovery Learning dapat diterapkan pada Pembelajaran tematik.

D. Hasil Penelitian Terdahulu yang sesuai dengan penelitian

Bahan referensi lainnya untuk penelitian yang akan dilakukan ini adalah penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya. Penelitian dengan menggunakan model pembelajaran yang sama akan memberikan gambaran dan dapat dijadikan sebagai acuan pelaksanaan tindakan. Selain itu, peneliti dapat mengetahui kendala-kendala yang terjadi ketika penelitian dengan menggunakan model *discovery learning* berlangsung. Beberapa hasil penelitian yang relevan adalah sebagai berikut:

a. Penelitian yang dilakukan oleh Annisa Sholihah (2015)

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Annisa Sholihah (2015) yang berjudul “Penerapan Model Discovery Learning untuk meningkatkan kreatifitas dan hasil belajar siswa pada pembelajaran ips tentang keragaman kenampakan alam, dan buatan manusia serta pembagian wilayah di Indonesia kelas 4 SDN Wangiwisata Desa Wangisagara Kecamatan Majalaya Kabupaten Bandung. Jadi penelitian ini menggunakan model penelitian tindakan kelas, yang terdiri dari III siklus, setiap siklus terdiri dari beberapa tindakan yaitu, perencanaan, pelaksanaan, analisis dan refleksi. Data yang diperoleh pada rencana pelaksanaan pembelajaran siklus 1 memperoleh skor sebesar 3,5 siklus II 3,6 dan siklus III 3.8 . Adapun nilai hasil kreatifitas memperoleh persentase siklus 1 64/ 5 % , siklus II 70.9 % dan siklus III 90.3 % untuk hasil belajar memperoleh perensatase siklus I 38 % , siklus II 58,9 % siklus II 77.5 % dan siklus III 90.9%. Dari data tersebut dapat meningkatkan kreatifitas dan hasil belajar siswa pada pembelajaran Ips tentang keragaman kenampakan alam dan buatan manusia serta pembagian wilayah Indonesia. Maka Kesimpulan hasil penelitiannya

adalah Model *Discovery Learning* dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa kelas 4 SDN Wangiwisata Desa Wangiwisata Desa Wangisagara Kecamatan Majalaya Kabupaten Bandung, Pada keragaman kenampakan alam dan buatan manusia serta pembagian wilayah di Indonesia, penerapan model *Discovery Learning* dapat diterapkan pada pembelajaran tematik. Dalam penelitian terdahulu yang telah dijelaskan di atas maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *Discovery Learning* mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan demikian, penggunaan model *Discovery Learning* dapat dijadikan salah satu model pembelajaran untuk diterapkan pada pembelajaran tematik agar pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien.

E. Kerangka Pemikiran

Pendidikan merupakan suatu kebutuhan manusia yang harus dipenuhi di dalam kehidupannya. Karena dengan pendidikan manusia dapat memperoleh keterampilan dan ilmu pengetahuan serta wawasan yang luas sebagai bekal hidup dimasa depan. Untuk memperoleh keterampilan dan ilmu pengetahuan serta wawasan yang luas, yang dapat ditempuh dengan berbagai cara. Salah satunya adalah dengan melalui pembelajaran. Keberhasilan proses pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajarnya. Untuk mendapatkan hasil yang maksimal diperlukan berbagai faktor-faktor yang mendukung proses belajar mengajar di sekolah agar berhasil dan tercapai tujuan yang diinginkan.

Hasil pembelajaran merupakan sebuah tolak ukur bagi guru untuk dapat mengetahui ketercapaian tujuan pembelajaran siswa setelah melaksanakan suatu pembelajaran. Hasil pembelajaran tidak hanya dalam aspek pengetahuan (kognitif) saja tetapi juga dalam aspek sikap (afektif) dan keterampilan (psikomotor). Ketiga aspek tersebut kenyataannya belum dapat dikuasai oleh semua siswa. Sehingga, hasil pembelajaran yang dihasilkan masih belum mencapai hasil yang maksimal. Hal ini terjadi karna guru belum maksimal dalam menerapkan model pembelajaran dan media pembelajaran dalam mengajarkan tema lingkungan sahabat kita subtema usaha pelestarian lingkungan.

Jika melihat permasalahan nyata dalam proses pembelajaran yang ada saat ini, banyak pembelajaran yang diselenggarakan dengan kurang menarik dan membuat siswa bosan, sehingga pembelajaran terkesan monoton, anak tidak berperan aktif dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan. Guru menyampaikan pembelajaran dengan metode ceramah, tanya jawab dan penugasan saja dimana siswa cenderung merasa bosan dan jenuh saat belajar. Model yang dilakukan guru cenderung “*Teacher Center*” yaitu dominasi guru lebih tinggi dan siswa pasif bukan “*Student Center*”.

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa suatu pembelajaran perlu diterapkan suatu metode dan model pembelajaran yang berbeda dan menarik dalam pemberian masalah atau soal untuk mencapai hasil yang maksimum dalam proses pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah model *Discovery learning*. Menurut Budingsih (2005,hlm43) tentang *Discovery Learning*, mengatakan bahwa:

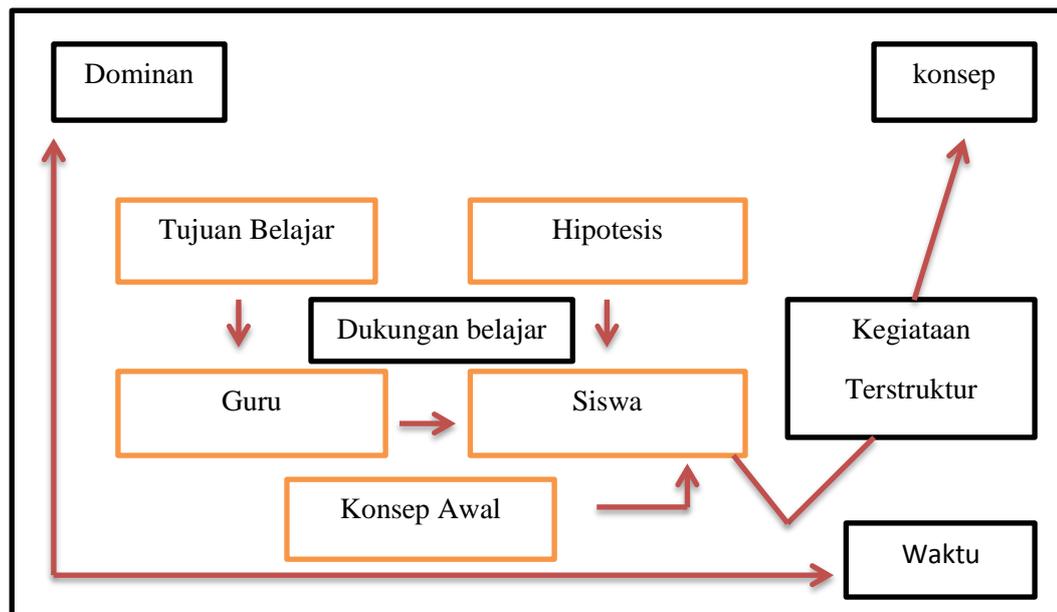
Bruner menjelaskan pembentukan konsep merupakan dua kegiatan mengaktegorikan yang berbeda, yang menuntukan proses berfikir yang berbeda pula. Seluruh kegiatan mengkategorikan meliputi mengidentifikasi dan menempatkan contoh – contoh (obyek – obyek atau peristiwa – peristiwa) ke dalam kelas dengan menggunakan dasar kriteria tertentu. Dasar ide Bruner ialah dari Piaget yang menyatakan bahwa anak harus berperan aktif dalam belajar di kelas. Dalam mengaplikasikan *Discovery Learning* guru berperan sebagai pembimbing dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara aktif, sebagaimana pendapat guru harus dapat membimbing dan mengarahkan kegiatan belajar siswa sesuai dengan tujuan. Dengan mengaplikasikan *Discovery Learning* secara berulang – ulang dapat meningkatkan kemampuan penemuan diri individu yang bersangkutan. Penggunaan metode *Discovery Learning* , ingin merubah kondisi belajar yang pasif menjadi aktif dan kreatif. Mengubah pembelajaran yang teacher oriented ke student oriented. Mengubah modus kebiasaan siswa yang hanya

memperoleh informasi dari guru kini siswa dapat menemukan informasi sendiri.

Menurut Moh.Amin yang dikutip dari Sudirman N, (1992) pada website (<http://bangkititahermawati.wordpress.com/ipa-kelas-vii/pembelajaran-inquiry-dan-discovery/>) yang di akses pada 07 Mei 2017 pukul 09.49 menjelaskan bahwa : “Pengajaran *discovery* harus meliputi pengalaman – pengalaman belajar untuk menjamin siswa dapat mengembangkan proses – proses *discovery* (...)” , Pada *discovery learning* siswa didorong untuk belajar secara mandiri. Siswa belajar melalui keterlibatan aktif dengan konsep-konsep dan prinsip-prinsip dan guru mendorong siswa untuk mendapatkan pengalaman dengan melakukan kegiatan yang memungkinkan mereka menemukan konsep dan prinsip-prinsip. Menurut Carin (1985) dalam Singgih Trihastuti (2008) pada buku Lembaga Penjaminan Mutu Pendidikan Daerah Istimewa Jogjakarta menjelaskan bahwa:

Discovery merupakan suatu proses di mana anak atau individu mengasimilasi proses konsep dan prinsip-prinsip. *Discovery* terjadi apabila siswa terlibat secara aktif dalam menggunakan mentalnya agar memperoleh pengalaman, sehingga memungkinkan untuk menemukan konsep atau prinsip. Proses-proses mental itu melibatkan perumusan masalah, merumuskan hipotesis, merancang eksperimen, melaksanakan eksperimen, mengumpulkan dan menganalisis data, serta menarik kesimpulan. Di samping itu juga diperlukan sikap obyektif, jujur, hasrat ingin tahu dan terbuka (inilah yang dimaksud dengan sikap ilmiah).

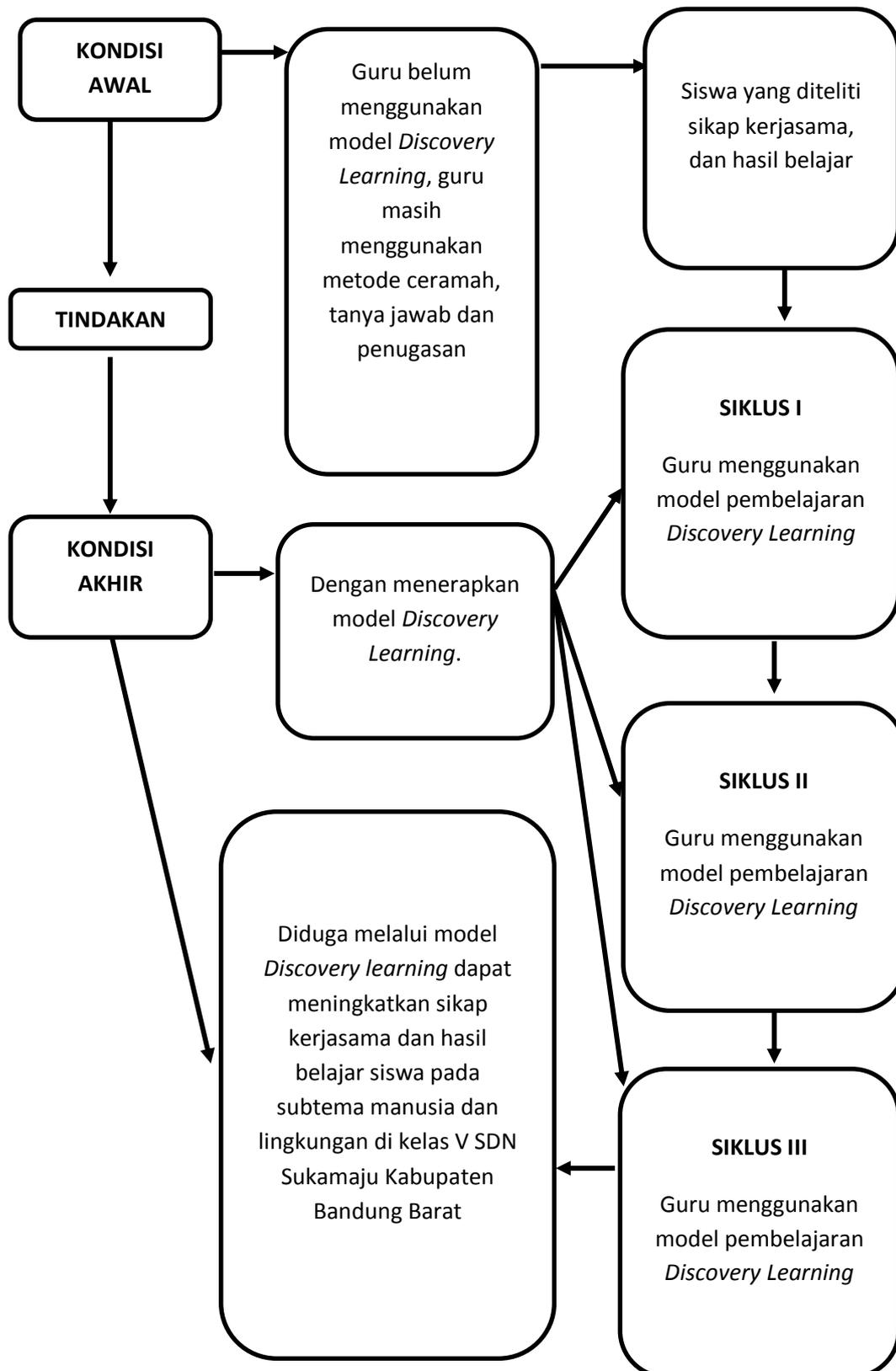
Discovery Learning dapat meningkatkan pemahaman aktivitas belajar dan keterampilan berfikir kritis siswa. Berdasarkan hasil penelitian diatas menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa, maka saya selaku peneliti akan menerapkan Model *Discovery Learning* menurut Ridwan (2015), hlm.98) (Diadopsi dari Westwood (2008) yang dikemukakan bahwa: pembelajaran dengan metode *Discovery Learning* akan efektif jika terjadi hal – hal 1) proses belajar di buat secara terstruktur dengan hati – hati.2) Siswa memiliki pengetahuan dan keterampilan awal untuk belajar.3) Guru memberikan dukungan siswa untuk melakukan penyelidikan.



Gambar 2.11 Komponen dan Proses Belajar dengan Metode Penemuan

Langkah – Langkah pembelajaran discovery

1. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran
2. Guru membagi petunjuk praktikum/ eksperimen.
3. Peserta didik melaksanakan eksperimen di bawah pengawasan guru
4. Guru menunjukan gejala yang di amati.
5. Peserta didik menyimpulkan hasil eksperimen.



Gambar 2.12 Bagan Kerangka Berpikir

F. Asumsi dan Hipotesis Penelitian

1. Asumsi

Dalam penelitian ini peneliti mempunyai asumsi sebagai berikut:

a. Kerjasama

Kemampuan siswa dalam menciptakan kerjasama antar siswa dalam menyelesaikan suatu masalah

b. Hasil Belajar

Hasil yang dicapai dalam bentuk angka – angka atau skor setelah diberikan tes hasil belajar pada setiap akhir pembelajaran.

c. Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Dasar ide J.Bruner ialah pendapat dari piaget yang menyatakan bahwa anak harus berperan secara aktif didalam belajar dikelas. Untuk itu Bruner memakai cara dengan apa yang disebutnya *discovery learning*, yaitu dimana murid mengorganisasikan bahan yang dipelajari dengan suatu bentuk akhir.

2. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan asumsi diatas, maka dapat ditarik hipotesis sebagai berikut:

a. Jika guru menyusun rencana pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* kelas V SDN Sukamaju Kabupaten Bandung Barat pada tema lingkungan sahabat kita subtema usaha pelestarian lingkungan maka hasil belajar siswa akan meningkat.

b. Jika guru melaksanakan pembelajaran pada subtema usaha pelestarian lingkungan di kelas V SDN Sukamaju Kabupaten Bandung Barat sesuai dengan langkah model *discovery learning* maka hasil belajar siswa akan meningkat.

c. Jika guru melaksanakan model *discovery learning* pada subtema usaha pelestarian lingkungan di kelas V SDN Sukamaju Kabupaten Bandung Barat maka sikap kerjasama siswa akan meningkat.

- d. Jika guru melaksanakan model *discovery learning* pada subtema usaha pelestarian lingkungan di kelas V SDN Sukamaju Kabupaten Bandung Barat maka hasil belajar siswa akan meningkat.