

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Pembelajaran**

###### **a. Pengertian Pembelajaran**

UU No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional disebutkan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Trianto (2015, hlm. 19) mengemukakan bahwa pembelajaran merupakan interaksi dua arah dari seorang guru dan peserta didik, dimana antara keduanya terjadi komunikasi yang intens dan terarah menuju pada suatu target yang telah ditetapkan sebelumnya.

Rombepajung (dalam Thobroni, 2015, hlm. 17) berpendapat bahwa pembelajaran adalah pemerolehan suatu mata pelajaran atau pemerolehan suatu keterampilan melalui pelajaran, pengalaman, atau pengajaran.

Jamil (2016, hlm. 75) mengemukakan bahwa pembelajaran merupakan upaya yang dilakukan pendidik untuk membantu siswa agar dapat menerima pengetahuan yang diberikan dan membantu memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran.

Corey (dalam Sanie tahun 2016, hlm 22) pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, prosedur yang saling mempengaruhi dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan pendapat yang dikemukakan diatas, penulis simpulkan bahwa pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan oleh guru yang didalamnya terjadi interaksi dengan peserta didik menggunakan sumber belajar.

## b. Prinsip-prinsip Pembelajaran

Bruce Weil (dalam Jufri, 2017, hlm. 54) mengemukakan tiga prinsip penting dalam pembelajaran, yaitu:

Pertama, proses pembelajaran membentuk kreasi lingkungan yang dapat mengubah struktur kognitif peserta didik. Pengaturan lingkungan belajar dimaksudkan untuk memberikan pengalaman belajar yang dapat memfasilitasi perkembangan kognitif peserta didik. Kedua, berhubungan dengan tipe-tipe pengetahuan yang harus dipelajari. Ada tiga tipe pengetahuan yaitu pengetahuan fisik, sosial, dan logika. Ketiga, dalam proses pelaksanaan pembelajaran guru harus melibatkan peran lingkungan sosial

Menurut Gagne (dalam jurnal Mukti, 2017, hlm 22) mengemukakan sembilan prinsip yang dapat dilakukan guru dalam melaksanakan pembelajaran, sebagai berikut:

- 1) Menarik perhatian (*gaining attention*): hal yang menimbulkan minat siswa dengan mengemukakan sesuatu yang baru, aneh, kontradiksi, atau kompleks.
- 2) Menyampaikan tujuan pembelajaran (*informing learner of the objectives*): memberitahukan kemampuan yang harus dikuasai siswa setelah selesai mengikuti pelajaran.
- 3) Mengingat konsep atau prinsip yang telah dipelajari (*stimulating recall or prior learning*): merangsang ingatan tentang pengetahuan yang telah dipelajari yang menjadi prasarat untuk mempelajari materi yang baru.
- 4) Menyampaikan materi pelajaran (*presenting the stimulus*): menyampaikan materi-materi pembelajaran yang telah direncanakan.
- 5) Memberikan bimbingan belajar (*providing learner guidance*): memberikan pertanyaan-pertanyaan yang membimbing proses atau alur berpikir siswa agar memiliki pemahaman yang lebih baik.
- 6) Memperoleh kinerja atau penampilan siswa (*eliciting performance*): siswa diminta untuk menunjukkan apa yang telah dipelajari atau penguasaannya terhadap materi.
- 7) Memberikan balikan (*providing feedback*): memberitahu seberapa jauh ketepatan performance siswa.
- 8) Menilai hasil belajar (*assessing performace*): memberitahukan tes atau tugas untuk mengetahui seberapa jauh siswa menguasai tujuan pembelajaran.
- 9) Memperkuat retensi dan transfer belajar (*enhacing retention and transfer*): merangsang kemampuan mengingat dan mentransfer dengan memberikan rangkuman, mengadakan review atau mempraktekan apa yang telah dipelajari.

## **2. Belajar**

### **a. Pengertian Belajar**

Slameto (2013, hlm. 2) belajar ialah proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya

Hilgard (dalam Jamil, 2016, hlm. 13) mengatakan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan kegiatan dan reaksi terhadap lingkungan. Perubahan tersebut tidak dapat disebut belajar apabila disebabkan oleh pertumbuhan atau keadaan, sementara seseorang seperti kelelahan atau di bawah pengaruh obat-obatan.

Sedangkan menurut Cronbach (dalam Jufri, 2017, hlm. 49) menyatakan bahwa belajar ditunjukkan oleh adanya tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman dalam proses belajar

Jufri (2017, hlm. 50) Belajar juga sering dimaknai sebagai adanya perolehan tingkah laku, pengetahuan, dan keterampilan baru yang terintegrasi dengan apa yang sudah dimiliki sebelumnya.

Bybee ( dalam Jufri, 2017, hlm.50) menyatakan bahwa belajar merupakan proses seseorang aktif mengkonstruksi pengetahuan dan keterampilannya sendiri.

Dari beberapa pendapat para ahli diatas, penulis dapat menyimpulkan bahwa belajar merupakan suatu perubahan pengetahuan yang terjadi melalui latihan atau pengalaman yang melibatkan berbagai aspek seperti perubahan dalam berpikir, keterampilan, kecakapan, dan kebiasaan

### **b. Tujuan Belajar**

Menurut Agus Suprijono (2013, hlm. 5) tujuan belajar yang eksplisit diusahakan untuk dicapai dengan tindakan instruksional, lazim dinamakan instructional effects, yang biasa berbentuk pengetahuan keterampilan.

Menurut Oemar Hamalik (2015, hlm, 85) tujuan belajar itu adalah perangkat hasil yang hendak dicapai setelah siswa melakukan kegiatan belajar.

Nunuk suryani dan leo ( dalam Hendri, 2016, hlm. 39) mengemukakan bahwa tujuan belajar adalah komponen pertama yang harus ditetapkan dalam proses pembelajaran karena berfungsi sebagai indikator keberhasilan belajar.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas maka penulis dapat simpulkan bahwa tujuan belajar merupakan suatu komponen pertama yang ditetapkan dalam proses pembelajaran sebagai indikator keberhasilan yang diharapkan setelah siswa mempelajari konsep pelajaran.

### **3. Model Pembelajaran**

#### **a. Pengertian Model Pembelajaran**

Meyer W.I (dalam Trianto 2015, hlm.23) mengemukakan “model merupakan Sesuatu yang nyata dan dikonversi untuk duatu bentuk yang lebih komprehensif”.

Soekamto, dkk. (dalam Trianto, hlm.24) mengemukakan maksud dari model pembelajaran yaitu “kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar”.

Menurut Arens (dalam Aris Shoimin, 2014, hlm, 23) mengemukakan “model pengajaran mengarah pada suatu pendekatan pembelajaran tertentu termasuk tujuan, sintaks, lingkungan, dan sistem pengelolaannya”

Mulyani (dalam Jamil, 2016, hlm.142) mengemukakan bahwa:

Model mengajar merupakan suatu pola atau rencana yang dipakai guru dalam mengorganisasikan materi pelajaran, maupun kegiatan siswa dan dapat dijadikan petunjuk bagaimana guru mengajar di depan kelas (seperti alur yang diikutinya). Penggunaan model mengajar tertentu akan menghasilkan pencapaian tujuan-tujuan yang telah diprogramkan maupun semula yang tidak diprogramkan.

Babbage, Byers, dan Redding (dalam Jamil, 2016, hlm.124), model pembelajaran didefinisikan sebagai berikut:

- 1) Sebuah filosofi mendasar yang mendasar sebagai landasan teori dan rincian tahapan dari teknik pembelajaran
- 2) Sebuah filosofi yang mendikte pendekatan-pendekatan dan metode-metode dan biasanya disajikan dalam satu paket.
- 3) Sebuah penjelasan dari gaya mengajar dan ditunjukkan oleh praktik pengajaran, yang mana menjelaskan bagaimana siswa-siswa tersebut dibelajarkan

Menurut Arens (dalam Aris Shoimin, 2014, hlm, 23) mengemukakan “model pengajaran mengarah pada suatu pendekatan pembelajaran tertentu termasuk tujuan, sintaks, lingkungan, dan sistem pengelolaannya”.

Dari beberapa pendapat menurut ahli diatas, penulis dapat menyimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan strategi, gaya, atau cara yang dilakukan oleh seorang guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas. Dalam penerapannya, cara yang dilakukan mencakup beberapa hal prosedur yang perlu dirancang agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

#### **4. Model Discovery Learning**

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

Apabila ditinjau dari katanya, *Discover* berarti menemukan, sedangkan *discovery* adalah penemuan. Dalam kaitannya dengan pendidikan, Oemar Hamalik (dalam Takdir, 2012, hlm.29) menyatakan bahwa “*discovery* adalah proses pembelajaran yang menitikberatkan pada mental intelektual para anak didik dalam memecahkan berbagai persoalan, sehingga menemukan suatu konsep atau generalisasi yang dapat diterapkan dilapangan”. Dengan kata lain, kemampuan mental intelektual.

Menurut Kosasih (2014, hlm. 83) mengemukakan bahwa “model *discovery learning* merupakan nama lain dari pembelajaran penemuan. Sesuai dengan namanya, model ini mengarahkan siswa untuk dapat menemukan sesuatu melalui proses pembelajaran yang dilakoninya”.

Adapun menurut Mulyasa (2016, hlm. 144) mengemukakan “*discovery learning* merupakan model pembelajaran untuk menemukan sesuatu yang bermakna dalam pembelajaran yang dilakukan dengan prosedur atau langkah-langkah”.

Menurut Asri Budiningsih (dalam Rina Agustina, 2016, hlm. 15) model *discovery learning* adalah memahami konsep, arti, hubungan melalui proses intuitif untuk akhirnya sampai kepada suatu kesimpulan

Sedangkan menurut Bruner (dalam Takdir Illahi, 2012, hlm.41), mengemukakan implikasi *Discovery Learning* sebagai berikut:

Pertama, melalui pembelajaran *Discovery Learning*, potensi intelektual siswa akan semakin meningkat, sehingga menimbulkan harapan baru untuk menuju kesuksesan. Kedua, Dengan menekankan *Discovery Learning*, anak didik akan belajar mengorganisasikan dan menghadapi problem dengan metode hit and miss. Ketiga, *Discovery Learning* yang diperkenalkan Bruner mengarah pada self reward. Dengan kata lain, anak didik akan mencapai kepuasan karena telah menemukan pemecahan sendiri, dan dengan pengalaman memecahkan masalah itulah, ia bisa meningkatkan skill dan teknik dalam pekerjaannya melalui problem-problem riil di lingkungan ia tinggal.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa model *Discovery Learning* adalah model pembelajaran yang dimana siswa berpikir sendiri sehingga dapat “menemukan” prinsip umum yang diinginkan dengan bimbingan dan petunjuk dari guru berupa pertanyaan-pertanyaan yang mengarahkan.

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

Menurut Mohammad Takdir Ilahi (2012, hlm, 44) mengemukakan tujuan belajar *discovery learning* sebagai berikut:

- 1) Untuk mengembangkan kreativitas;
- 2) Untuk mendapatkan pengalaman langsung dalam belajar;
- 3) Untuk mengembangkan kemampuan berpikir rasional dan kritis;
- 4) Untuk meningkatkan keaktifan anak didik dalam proses pembelajaran;
- 5) Untuk belajar memecahkan masalah, dan;
- 6) Untuk mendapatkan inovasi dalam proses pembelajaran.

Adapun Mohammad Takdir Illahi (2012, hlm, 37) “pembelajaran *Discovery* bertujuan untuk mendapatkan pengalaman belajar yang sesuai dengan kondisi fisik dan mental anak didik dalam menerima materi pembelajaran yang diberikan”.

Selain itu Bell ( dalam Hosnan, 2014, hlm. 284) mengemukakan beberapa tujuan spesifik dari pembelajaran dengan penemuan, yakni sebagai berikut:

- 1) Dalam penemuan siswa memiliki kesempatan untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Kenyataan menunjukkan bahwa partisipasi siswa dalam pembelajaran meningkat ketika penemuan digunakan
- 2) Melalui pembelajaran dengan penemuan, siswa belajar menemukan pola dalam situasi konkrit maupun abstrak, juga siswa banyak meramalkan informasi tambahan yang diberikan
- 3) Siswa juga merumuskan strategi tanya jawab yang tidak rancu dan menggunakan tanya jawab untuk memperoleh informasi yang bermanfaat
- 4) Pembelajaran dengan penemuan membantu siswa membentuk cara kerja bersama yang efektif, saling membagi informasi, serta mendengar dan menggunakan ide-ide orang lain
- 5) Terdapat beberapa fakta yang menunjukkan bahwa keterampilan-keterampilan, konsep-konsep dan prinsip-prinsip yang dipelajari melalui penemuan lebih bermakna
- 6) Keterampilan yang dipelajari dalam situasi belajar penemuan dalam beberapa kasus, lebih mudah ditranfer untuk aktivitas baru dan diaplikasikan dalam situasi belajar yang baru

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, maka dapat disimpulkan bahwa tujuan model *Discovery Learning* adalah siswa mampu mengolah dan menggali informasi sendiri melalui pengalaman langsung dengan belajar memecahkan masalah sehingga mampu menggunakan proses mentalnya untuk menemukan suatu konsep atau teori yang sedang dipelajari.

### c. Karakteristik Model *Discovery Learning*

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

- 1) Mempresentasikan konsep belajar seumur hidup.
- 2) Terintegrasi dalam seluruh mata pelajaran, menggunakan berbagai sumber belajar dan menekankan pencapaian proses belajar.
- 3) Mentransfer konsep-konsep informasi.
- 4) Melibatkan siswa secara aktif dalam seluruh tahapan pembelajaran dari tahap awal hingga tahap akhir.
- 5) Pembelajaran senantiasa dihubungkan dengan konteks kehidupan siswa.
- 6) Pembelajaran dilangsungkan dalam komunitas belajar yang kolaboratif dan kooperatif.
- 7) Guru dan siswa sama-sama terlibat aktif selama proses pembelajaran.

Dahar (dalam Syafriani, 2017, hlm. 13) mengemukakan peranan guru dalam pembelajaran dengan penemuan, yakni sebagai berikut

- 1) Merencanakan pembelajaran sedemikian rupa sehingga pembelajaran itu berpusat pada masalah-masalah yang tepat untuk diselidiki para siswa
- 2) Menyediakan materi pelajaran yang diperlukan sebagai dasar bagi para siswa untuk memecahkan masalah. Sudah seharusnya materi pembelajaran itu dapat mengarah pada pemecahan masalah yang aktif dan belajar penemuan misalnya dengan menggunakan faktafakta yang berlainan.
- 3) Guru juga harus memperhatikan cara penyajian yang *enactive, iconic, dan simbolik*.
- 4) Bila siswa memecahkan masalah di laboratorium atau secara teoritis, guru hendaknya berperan sebagai pembimbing atau tutor.
- 5) Menilai hasil belajar merupakan suatu masalah dalam belajar penemuan. Secara garis besar tujuan belajar penemuan adalah mempelajari generalisasi-generalisasi dengan menemukan generalisasi-generalisasi.

#### d. Langkah-Langkah Model Pembelajaran Discovery Learning

Menurut Mohammad Takdir Illahi (2012, hlm. 82) Langkah-langkah model *discovery learning* meliputi:

- (1) Adanya masalah yang akan dipecahkan
- (2) Sesuai dengan tingkat kemampuan kognitif anak didik
- (3) Konsep atau prinsip yang ditemukan harus ditulis secara jelas
- (4) Harus tersedia alat atau bahan yang diperlukan
- (5) Suasana kelas harus diatur sedemikian rupa;
- (6) Guru memberikan kesempatan anak didik untuk mengumpulkan data;
- (7) Harus dapat memberikan jawaban secara tepat sesuai dengan data yang diperlukan anak didik

Selain itu, Abu Ahmadi dan Joko Tri Prasetya (dalam Takdir, 2012, hlm. 87) mengemukakan secara garis besar bahwa prosedur pembelajaran berdasarkan penemuan (*Discovery Based Learning*) adalah sebagai berikut:

- 1) Simulation, yaitu guru mengajukan persoalan atau meminta anak didik untuk membaca atau mendengarkan uraian yang memuat persoalan.
- 2) Problem statemen, yaitu anak didik diberi kesempatan mengidentifikasi berbagai permasalahan.
- 3) Data collection. Untuk menjawab pertanyaan atau membuktikan hopotesis, anak didik diberi kesempatan untuk mengumpulkan data dan informasi yang dibutuhkan, seperti membaca literatur, mengamati objek, melakukan wawancara dengan narasumber, melakukan uji coba sendiri, dan lain sebagainya.
- 4) Data processing. Semua informasi hasil bacaan wawancara observasi diklasifikasi dan ditabulasi, bahkan bila perlu dihitung dengan cara tertentu, serta ditafsirkan pada tingkat kepercayaan tertentu.
- 5) Verification. Berdasarkan hasil pengolahan dan tafsiran atau informasi yang ada, pertanyaan hipotesis yang dirumuskan sebaiknya dicek terlebih dahulu, apakah bisa terjawab dan terbukti drngan baik sehingga hasilnya akan memuaskan.
- 6) Generalization. Dalam tahap ini anak didik belajar menarik kesimpulan dan generalisasi tertentu.

Adapun menurut Kosasih (2014, hlm. 85) pembelajaran discovery memiliki langkah-langkah yang sistematis, yakni sebagai berikut:

- 1) Perencanaan
  - (a) Menentukan KD dan mengembangkannya ke dalam tujuan pembelajaran beserta indikator-indikatornya
  - (b) Melakukan identifikasi masalah yang layak ditemukan jawabannya oleh para siswa. Dalam hal ini harus diperhatikan tingkat kesulitan permasalahannya sehingga siswa bisa menyelesaikannya dengan baik

- (c) Menyusun kegiatan pembelajaran yang harus dilakukan siswa terkait kegiatan penemuan itu beserta perangkat-perangkat pembelajaran yang dibutuhkan
- 2) Pelaksanaan
- a) Merumuskan masalah. Guru menyampaikan masalah untuk menggugah dan menimbulkan kepenasaran-kepenasaran tentang fenomena tertentu. Masalah itu mendorong siswa untuk mau melakukan suatu rangkaian pengamatan mendalam
  - b) Membuat jawaban sementara (hipotesis). Siswa diajak melakukan identifikasi masalah yang kemudian diharapkan bisa bermuara pada perumusan jawaban sementara. Misalnya, ketika para siswa dihadapkan pada pertanyaan
  - c) Mengumpulkan data. Hipotesis merupakan jawaban sementara. Oleh karena itu perlu ada pembuktian untuk merumuskan benar tidaknya. Caranya adalah dengan pengumpulan data.
  - d) Perumusan kesimpulan. Setelah data terkumpul dan dianalisis, kemudian dikoreksi dengan rumusan masalah yang dirumuskan sebelumnya. Data-data tersebut digunakan untuk menjawab permasalahan tersebut. Kesimpulan itulah yang dimaksud dengan penemuan di dalam rangkaian kegiatan yang dilakukan siswa.
  - e) Mengkomunikasikan. Temuan-temuan berharga siswa jangan dibiarkan terhenti dalam bentuk catatan-catatan berserakan. Hasil kegiatan mereka perlu ditindaklanjuti dengan kegiatan mengkomunikasikan. Temuan-temuan mereka perlu dihargai, yakni dengan berupa kegiatan seminar.

#### e. Ciri Belajar *Discovery Learning*

Menurut Syaiful Bahri Djamarah (dalam Takdir, 2012, hlm.31) mengemukakan ciri model *Discovery Learning* sebagai berikut:

“Sistem belajar-mengajar dengan menggunakan model *Discovery Learning*, guru tidak langsung menyajikan bahan pelajaran dalam bentuk final, tetapi anak didik diberikan peluang untuk mencari dan menemukan sendiri dengan menggunakan pendekatan pemecahan masalah (*problem solving*) yang sudah menjadi pijakan dalam menganalisis masalah kesulitan belajar”.

Bruner (dalam Kemendikbud, 2014, hlm.31) mengemukakan ciri model *Discovery Learning* sebagai berikut:

“Model *Discovery Learning* di dalam proses belajar, mementingkan partisipasi aktif dari tiap siswa, dan mengenal dengan baik adanya perbedaan kemampuan. Untuk menunjang proses belajar perlu lingkungan memfasilitasi rasa ingin tahu siswa pada tahap eksplorasi..... lingkungan seperti ini bertujuan agar siswa dalam proses belajar dapat berjalan dengan baik dan lebih kreatif”.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, maka dapat disimpulkan bahwa ciri model *Discovery Learning* adalah situasi belajar mengajar berpusat pada siswa, melibatkan siswa secara langsung dikatakan sebagai proses pengalaman untuk mendapatkan pengetahuan yang berkaitan dengan tingkah laku siswa untuk mendapatkan prestasi terbaik, bahan pelajaran tidak disampaikan dalam bentuk final siswa diberikan peluang untuk mencari dan menemukan sendiri pengetahuannya.

#### **f. Keunggulan Model Discovery Learning**

Menurut Mohammad Takdir Illahi (2012, hlm. 70) terdapat beberapa kelebihan dalam model *Discovery Learning* sebagai berikut:

(1) Dalam penyampaian bahan *Discovery Learning*, digunakan kegiatan dan pengalaman langsung sehingga akan menarik perhatian siswa dan memungkinkan pembentukan konsep abstrak yang mempunyai makna;(2) *Discovery Learning* lebih realistik dan mempunyai makna, siswa dapat bekerja langsung dengan contoh-contoh nyata;(3) *Discovery Learning* merupakan suatu model pemecahan masalah, sehingga mendukung kemampuan *problem solving* siswa;(4) Dengan sejumlah *transfer* secara langsung, maka kegiatan *Discovery Learning* akan mudah diserap oleh anak dalam memahami kondisi tertentu yang berkenaan dengan aktivitas pembelajaran;(5) siswa dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran yang disajikan.

Menurut Kemendikbud (2014, hlm. 32) mengemukakan kelebihan penerapan model *Discovery Learning* adalah sebagai berikut:

- 1) Membantu siswa untuk memperbaiki dan meningkatkan keterampilan-keterampilan dan proses-proses *kognitif*;
- 2) Pengetahuan yang diperoleh melalui model ini sangat pribadi dan ampuh karena menguatkan pengertian, ingatan, dan *transfer*;
- 3) Menimbulkan rasa senang pada siswa, karena tumbuhnya rasa menyelidiki dan berhasil;
- 4) Model ini memungkinkan siswa berkembang dengan cepat dan sesuai dengan kecepatannya sendiri;
- 5) Menyebabkan siswa mengarahkan kegiatan belajarnya sendiri dengan melibatkan akal nya dan motivasi sendiri;
- 6) Membantu siswa memperkuat konsep dirinya, karena memperoleh kepercayaan bekerja sama dengan yang lain;

- 7) Berpusat pada siswa dan guru berperan sama-sama aktif mengeluarkan gagasan-gagasan;
- 8) Membantu siswa menghilangkan skeptisme (keragu-raguan) karena mengarah pada kebenaran yang final dan tertentu atau pasti;
- 9) Siswa akan mengerti konsep dasar dan ide-ide lebih baik;
- 10) Membantu dan mengembangkan ingatan dan transfer kepada situasi proses belajar yang baru;
- 11) Mendorong siswa berpikir dan bekerja atas inisiatif sendiri;
- 12) Mendorong siswa berpikir intuisi dan merumuskan hipotesis sendiri;
- 13) Memberikan keputusan yang bersifat intrinsic;
- 14) Situasi proses belajar menjadi lebih terangsang;
- 15) Proses belajar meliputi semua aspeknya siswa menuju pada pembentukan manusia seutuhnya;
- 16) Meningkatkan tingkat penghargaan pada siswa;
- 17) Kemungkinan siswa belajar dengan memanfaatkan berbagai jenis sumber belajar;
- 18) Dapat mengembangkan bakat dan kecakapan individu.

Suryosubroto (2012: 195) mengemukakan model *Discovery Learning* mempunyai beberapa kelebihan ditinjau dari segi siswa dan guru. Adapun keunggulan dari segi siswa, yaitu: (a) terjadinya proses mental yang tinggi dari siswa sebab dengan aktivitas ini siswa mengasimilasikan konsep dan prinsip; (b) meningkatkan *problem solving*; (c) *self learning activities*; (d) meningkatkan tanggung jawab sendiri dalam diri siswa.

Sedangkan keunggulan dari segi guru, yaitu: (a) guru sebagai pendagnosis, yang berusaha mengetahui kebutuhan siswa dan kesiapan siswa; (b) guru sebagai fasilitator untuk menyiapkan tugas/problema yang akan dipecahkan oleh para siswa dan memberikan klasifikasi-klasifikasi.

Pendapat Suryosubroto ini sejalan dengan Mohammad Takdir Illahi (2012: 37), yang mengemukakan kelebihan model *Discovery Learning* bagi kalangan anak didik tidak hanya terletak pada keterampilan dalam meneliti dan mencari pemecahan permasalahan, anak didik didorong untuk mampu mengolah dan menggali informasi, serta mendapatkan data-data konkret mengenai suatu hal yang berkaitan dengan strategi pembelajaran.

Sedangkan kelebihan dari segi guru, guru bukan hanya menjadi pengajar, tetapi juga pemberi pelatihan dan keterampilan tertentu, terutama persoalan mentalitas para anak didik .

Berdasarkan pendapat dan hasil penelitian tersebut membuktikan bahwa model *Discovery Learning* dapat membantu siswa mengembangkan, memperbanyak kesiapan, serta penguasaan keterampilan dalam proses kognitif/pengenalan siswa, siswa memperoleh pengetahuan, memperkuat semangat dalam melakukan kegiatan belajar mengajar karena *Discovery* menitikberatkan pada kemampuan mental dan fisik para siswa

#### **g. Kelemahan Model Discovery Learning**

Model *Discovery Learning* selain memiliki beberapa keunggulan juga memiliki kelemahan. Berikut ini kelemahan-kelemahan yang dikemukakan menurut para ahli.

Menurut Roestiyah ( dalam Iit Sri Latifah, 2016, hlm. 38) mengemukakan beberapa kelemahan model *Discovery Learning* yaitu:

- (1) siswa harus mempunyai kesiapan dan kematangan mental;
- (2) siswa harus berani dan berkeinginan untuk mengetahui keadaan sekitarnya dengan baik untuk sukses dalam metode ini;
- (3) bila kelas terlalu besar penggunaan teknik ini akan kurang berhasil, dan;
- (4) bagi siswa serta guru yang belum terbiasa dengan model ini merasa aneh/kecewa.

Menurut Kemendikbud (dalam Iit Sri Latifah, 2016, hlm. 38) kelemahan model *Discovery Learning* yaitu:

- (a) menimbulkan asumsi bahwa ada kesiapan pikiran untuk belajar;
- (b) tidak efisiensi untuk mengajar jumlah siswa yang banyak, karena membutuhkan waktu yang lama untuk membantu mereka menemukan teori atau pemecahan masalah lainnya;
- (c) harapan-harapan yang terkandung dalam model ini dapat buyar berhadapan dengan siswa dan guru yang telah terbiasa dengan cara-cara belajar yang lama;
- (d) pengajaran *Discovery* lebih cocok untuk mengembngkan pemahaman, sedangkan mengembangkan aspek konsep, keterampilan, dan emosi secara keseluruhan kurang mendapatkan perhatian;
- (e) pada beberapa disiplin ilmu, misalnya IPA kurang fasilitas untuk mengukur gagasan yang dikemukakan oleh para siswa;
- (f) tidak menyediakan kesempatan-kesempatan untuk berpikir yang akan ditemukan oleh siswa karena telah dipilih terlebih dahulu oleh guru.

Mohammad Takdir Illahi (2012: 72) mengemukakan beberapa kelemahan model *Discovery Learning* adalah sebagai berikut :

“(1) Untuk materi tertentu, waktu yang tersita lebih lama; (2) Tidak semua siswa dapat mengikuti pelajaran dengan cara ini; (3) Di lapangan, beberapa siswa masih terbiasa dan mudah mengerti dengan model ceramah. Tidak semua topik cocok disampaikan dengan model ini; (4) Faktor kebudayaan dan kebiasaan, tuntutan terhadap pembelajaran *Discovery* sesungguhnya membutuhkan kebiasaan yang sesuai dengan kondisi anak didik. Tuntutan tersebut, setidaknya akan memberikan keterpaksaan yang tidak bisa dilakukan dengan menggunakan sebuah aktivitas yang biasa dalam proses belajar”.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, maka dapat disimpulkan bahwa kelemahan model *Discovery Learning* yaitu (1) memerlukan waktu yang lebih lama; (2) bila kelas terlalu besar penggunaan teknik ini akan kurang berhasil; (3) tidak semua siswa mampu belajar dengan menggunakan model *Discovery*; (4) bagi siswa serta guru yang belum terbiasa dengan model ini harapan-harapan yang terkandung dalam model ini dapat buyar; (5) tidak menyediakan kesempatan kepada siswa untuk berpikir sehingga memungkinkan siswa tidak berfikir kreatif.

## **5. Aktivitas Belajar**

### **a. Pengertian aktivitas belajar**

Adanya perubahan paradigma pendidikan saat ini menuntut dilakukannya perubahan proses pembelajaran dikelas. Peran guru saat ini diarahkan untuk menjadi fasilitator yang dapat membantu siswa dalam belajar, bukan sekedar menyampaikan materi saja. Guru juga harus melibatkan siswa dalam proses pembelajaran dikelas.

Menurut Rusman (2012, hlm. 323) pembelajaran akan lebih bermakna jika siswa diberikan kesempatan untuk berpartisipasi dalam berbagai aktivitas belajar , sehingga siswa mampu mengaktualisasikan kamampuan didalam luar kelas.

Selanjutnya Sardiman A.M. (dalam jurnal Mila, 2017, hlm. 17) menyatakan bahwa aktivitas belajar itu adalah aktivitas fisik maupun mental dalam kegiatan belajar, kedua aktivitas itu harus terkait.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (dalam jurnal Eva, 2017, hlm. 24) Aktivitas Belajar merupakan tindakan dan perilaku siswa yang kompleks.

Hanafiah dan suhana (dalam Hendri, 2016, hlm. 45) mendefinisikan aktivitas belajar adalah aktivitas yang melibatkan seluruh aspek psikofisis peserta didik, baik jasmani maupun rohani sehingga akselerasi perubahan perilakunya dapat terjadi secara cepat, tepat, mudan, dan benar, baik dengan aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor.

Sedangkan menurut Rochman Natawijaya (dalam jurnal Hera, 2017, hlm. 42), mendefinisikan Aktivitas belajar merupakan segala keinginan yang dilakukan dalam proses interaksi antara guru dan siswa dalam rangka mencapai tujuan belajar

Berdasarkan pendapat dari berbagai para ahli diatas, penulis berpendapat bahwa dalam belajar sangat dituntut keaktifan. Siswa yang lebih banyak melakukan kegiatan sedangkan guru lebih banyak membimbing dan mengarahkan. Tujuan pembelajaran tidak mungkin tercapai tanpa adanya aktivitas siswa.

#### **b. Jenis-Jenis Aktivitas Belajar**

Adapun jenis-jenis aktivitas dalam belajar yang digolongkan oleh Sardiman, ( dalam jurnal Kiki, 2017, hlm. 44) sebagai berikut

- 1) *Visual activities*, yang termasuk di dalamnya misalnya membaca, memperhatikan gambar demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain.
- 2) *Oral Activities*, seperti menyatakan merumuskan, bertanya, memberi saran, berpendapat, diskusi, interupsi.
- 3) *Listening Activities*, sebagai contoh mendengarkan: uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato.
- 4) *Writing Activities*, seperti misalnya menulis cerita, karangan, laporan, menyalin.
- 5) *Drawing Activities*, menggambar, membuat grafik, peta, diagram.
- 6) *Motor Activities*, yang termasuk di dalamnya antara lain: melakukan percobaan, membuat konstruksi, model, mereparasi, berkebun, beternak.
- 7) *Mental Activities*, sebagai contoh misalnya: menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, mengambil keputusan.
- 8) *Emotional Activities*, seperti misalnya, merasa bosan, gugup, melamun, berani, tenang.

Adapun menurut Hamalik (dalam jurnal Siti, 2017, hlm. 35) Jenis-jenis Aktivitas Belajar dikelompokkan ke dalam beberapa kegiatan, yaitu sebagai berikut yaitu:

- 1) Kegiatan-kegiatan visual/Fisik: membaca, melihat gambar-gambar, mengamati eksperimen, demonstrasi, pameran, mengamati orang lain bekerja, atau bermain.
- 2) Kegiatan-kegiatan lisan (oral): mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, berwawancara, diskusi dan interupsi.
- 3) Kegiatan-kegiatan mendengarkan. Mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok, mendengarkan suatu permainan, mendengarkan radio.
- 4) Kegiatan-kegiatan menulis: menulis cerita, menulis laporan, memeriksa karangan, bahan-bahan kopi, membuat sketsa, atau rangkuman, mengerjakan tes, mengisi angket.
- 5) Kegiatan-kegiatan menggambar: menggambar, membuat grafik, diagram, peta, pola.
- 6) Kegiatan-kegiatan metrik: Melakukan percobaan, memilih alat-alat, melaksanakan pameran, membuat model, menyelenggarakan permainan (simulasi), menari, dan berkebun.
- 7) Kegiatan-kegiatan fisik mental: merenungkan, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis faktor-faktor, menemukan hubungan-hubungan, membuat keputusan.
- 8) Kegiatan-kegiatan emosional: minat, membedakan, berani, semangat, tenang dan sebagainya.

Berdasarkan berbagai pengertian jenis aktivitas di atas, peneliti berpendapat bahwa dalam belajar sangat dituntut keaktifan siswa. Siswa yang lebih banyak melakukan kegiatan sedangkan guru lebih banyak membimbing dan mengarahkan. Tujuan pembelajaran tidak mungkin tercapai tanpa adanya aktivitas siswa

## **6. Hasil Belajar**

### **a. Pengertian Hasil Belajar**

Dalam proses penilaian diperlukan adanya hasil, dimana pada akhir pembelajaran atau saat pembelajaran berakhir diperlukan suatu hasil dari proses belajar siswa dikelas. Hasil belajar seringkali digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang sudah diajarkan. Untuk mengaktualisasikan hasil belajar tersebut maka diperlukan serangkaian pengukuran menggunakan alat evaluasi yang baik dan memenuhi syarat.

Kunandar (2015, hlm. 62) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu baik kognitif, afektif, maupun psikomotor yang dicapai atau dikuasai peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar.

Purwanto (2014, hlm.45) mengemukakan “Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya yaitu “hasil” dan “belajar”. Pengertian hasil menunjukkan pada suatu perolehan akibat dilakukan suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional. Hasil adalah perolehan yang didapatkan karena adanya kegiatan mengubah bahan menjadi barang jadi. Hal yang sama berlaku untuk memberikan batasan bagi istilah hasil panen, hasil penjualan, hasil pembangunan, termasuk hasil belajar. Dalam siklus input proses hasil, hasil dapat dengan jelas dibedakan dengan input akibat perubahan oleh proses. Begitu pula dalam kegiatan belajar mengajar , setelah mengalami belajar siswa berubah perilakunya dibanding sebelumnya”.

Benyamin bloom (dalam Sudjana, 2016, hlm.23) mengatakan bahwa hasil belajar terbagi menjadi tiga ranah yaitu:

- 1) Ranah kognitif. Ranah ini berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni : pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, evaluasi.
- 2) Ranah afektif. Ranah afektif berkenaan dengan sikap dan nilai
- 3) Ranah psikomotorik. Hasil belajar psikomotoris tampak dalam keterampilan dan kemampuan bertindak individu.

Gagne 1992 (dalam Jufri, 2017, hlm. 73) menyatakan “hasil belajar adalah kemampuan (*performance*) yang dapat teramati dalam diri seseorang dan disebut juga dengan kapabilitas”.

Menurut Nana Sudjana (2016, hlm. 21) menyatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia memiliki pengalaman belajarnya.

Menurut beberapa pendapat para ahli diatas, penulis dapat menyimpulkan bahwa hasil belajar merupakan semua kemampuan-kemampuan yang diperoleh siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar juga merupakan suatu perubahan tingkah laku dari belum bisa menjadi bisa dan yang belum tahu menjadi tahu. Hasil belajar dapat dilihat dari evaluasi pembelajaran yaitu di akhir pembelajaran dan diukur dengan berupa tes.

#### **b. Tujuan Penilaian Hasil Belajar**

Kusnandar (2014, hlm. 70) mengemukakan tujuan penilaian hasil belajar peserta didik adalah:

“1) Melacak kemajuan peserta didik , artinya dengan melakukan penilaian maka perkembangan hasil belajar peserta didik dapat diidentifikasi, yakni menurun atau meningkat. Guru bisa menyusun profil kemajuan peserta didik yang berisi pencapaian hasil belajar secara periodik. (2) Mengecek ketercapaian kompetensi peserta didik (3) Mendeteksi kompetensi yang belum dikuasai oleh peserta didik artinya dengan melakukan penilaian, maka dapat diketahui kompetensi mana yang belum dikuasai dan kompetensi mana yang telah dikuasai (4) Menjadi umpan balik untuk perbaikan bagi peserta didik, artinya dengan melakukan penilaian, maka dapat dijadikan bahan acuan untuk memperbaiki hasil belajar peserta didik yang masih dibawah standar (KKM).

Penilaian hasil belajar memiliki tujuan untuk pembelajaran menurut Permendikbud Nomor 53 tahun 2015 pasal 3 ayat 3 memiliki tujuan untuk:

- 1) Mengetahui tingkat penguasaan kompetensi.
- 2) Menetapkan ketuntasan penguasaan kompetensi.
- 3) Menetapkan program perbaikan atau pengayaan berdasarkan tingkat penguasaan kompetensi

## **7. Subtema Wujud Benda dan Cirinya**

### **a. Kompetensi Inti**

Kompetensi inti kelas V berdasarkan buku guru kurikulum 2013 SD yaitu:

- 1) Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya
- 2) Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
- 3) Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.
- 4) Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

## b. Pemetaan Kompetensi Dasar KI 1 dan KI 2

Tabel 2.1

<b>Bahasa Indonesia</b>	<p>1.1 Meresapi anugerah Tuhan Yang Maha Esa atas keberadaan proses kehidupan bangsa dan lingkungan alam</p> <p>2.1 Memiliki kepedulian, tanggung jawab, dan rasa cinta tanah air terhadap bencana alam dan keseimbangan ekosistem serta kehidupan berbangsa dan bernegara melalui pemanfaatan bahasa Indonesia</p>
<b>Matematika</b>	<p>1.1 Menerima ajaran agama yang dianutnya.</p> <p>2.1: Menunjukkan sikap kritis, cermat dan teliti, jujur, tertib dan mengikuti aturan, peduli, disiplin waktu, tidak mudah menyerah serta bertanggung jawab dalam mengerjakan tugas</p>
<b>PKn</b>	<p>1.1 Menghargai semangat kebhinnekatunggalikaan dan keragaman agama, suku bangsa pakaian tradisional, bahasa, rumah adat, makanan khas, upacara adat, sosial, dan ekonomi dalam kehidupan bermasyarakat</p> <p>2.1 Menunjukkan perilaku, disiplin, tanggung jawab, percaya diri, berani mengakui kesalahan, meminta maaf dan memberi maaf yang dijiwai keteladanan pahlawan kemerdekaan RI dalam semangat perjuangan, cinta tanah air, dan rela berkorban sebagai perwujudan nilai dan moral Pancasila</p>
<b>IPS</b>	<p>1.1 Menerima karunia Tuhan YME yang telah menciptakan waktu dengan segala perubahannya</p> <p>2.2 Menunjukkan perilaku jujur, sopan, estetika dan memiliki motivasi internal ketika berhubungan dengan lembaga sosial, budaya, ekonomi dan politik</p>
<b>IPA</b>	<p>1.1 Ber tambah keimanannya dengan menyadari hubungan keteraturan dan kompleksitas alam dan jagat raya terhadap kebesaran Tuhan yang menciptakannya, serta mewujudkannya dalam pengamalan ajaran agama yang dianutnya</p> <p>2.1 Menunjukkan perilaku ilmiah (memiliki rasa ingin tahu; obyektif; jujur; teliti; cermat; tekun; hati-hati; bertanggung jawab; terbuka; dan peduli lingkungan) dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan inkuiri ilmiah dan berdiskusi</p>
<b>SBdP</b>	<p>1.1 Menerima kekayaan dan keragaman karya seni daerah sebagai anugerah Tuhan.</p> <p>2.1 Menunjukkan rasa percaya diri dalam mengolah karya seni.</p>
<b>PJOK</b>	<p>1.1 Menghargai tubuh dengan seluruh perangkat gerak dan kemampuannya sebagai anugrah Tuhan</p> <p>2.1. Berperilaku sportif dalam bermain.</p>

## c. Pemetaan Kompetensi Dasar KI 3 dan KI 4

Tabel 2.2

<b>Bahasa Indonesia</b>	<p>3.1 Menggali informasi dari teks laporan buku tentang makanan dan rantai makanan, kesehatan manusia, keseimbangan ekosistem, serta alam dan pengaruh kegiatan manusia dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku</p> <p>4.1 Mengamati, mengolah, dan menyajikan teks laporan buku tentang makanan dan rantai makanan, kesehatan manusia, keseimbangan ekosistem, serta alam dan pengaruh kegiatan manusia secara mandiri dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku</p>
<b>Matematika</b>	<p>3.2 Memahami berbagai bentuk pecahan (pecahan biasa, campuran, desimal dan persen) dan dapat mengubah bilangan pecahan menjadi bilangan desimal, serta melakukan perkalian dan pembagian</p> <p>4.1 Mengurai sebuah pecahan sebagai hasil penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian dua buah pecahan yang dinyatakan dalam desimal dan persen dengan berbagai kemungkinan jawaban/enerjima ajaran agama yang dianutnya</p>
<b>PKn</b>	<p>3.6 Memahami perlunya saling memenuhi keperluan hidup</p> <p>4.6 Menyajikan dinamika saling memenuhi keperluan hidup antar daerah untuk menumbuhkan keutuhan nasional</p>
<b>IPS</b>	<p>3.1 Memahami aktivitas dan perubahan kehidupan manusia dalam ruang, konektivitas antar ruang dan waktu serta dan keberlanjutannya dalam kehidupan sosial, ekonomi, pendidikan dan budaya dalam lingkup nasional</p> <p>4.1 Menyajikan hasil pengamatan mengenai aktivitas dan perubahan kehidupan manusia dalam ruang, konektivitas antar ruang dan waktu serta dan keberlanjutannya dalam kehidupan sosial, ekonomi, pendidikan dan budaya dalam lingkup nasional dari sumber sumber yang tersedia</p>
<b>IPA</b>	<p>3.4 Mengidentifikasi perubahan yang terjadi di alam, hubungannya dengan penggunaan sumber daya alam, dan pengaruh kegiatan manusia terhadap keseimbangan lingkungan sekitar</p> <p>4.7 Menyajikan hasil laporan tentang permasalahan akibat terganggunya keseimbangan alam akibat ulah manusia,serta memprediksi apa yang akan terjadi jika permasalahan tersebut tidak diatasi.</p>
<b>SBdP</b>	<p>3.4 Memahami prosedur dan langkah kerja dalam berkarya kreatif berdasarkan ciri khas daerah.</p> <p>4.4 Membuat topeng dari berbagai media dengan menerapkan proporsi dan keseimbangan</p> <p>4.13 Membuat karya kerajinan dari bahan tali temali.</p>
<b>PJOK</b>	<p>3.2 Memahami konsep variasi dan kombinasi pola gerak dasar dalam berbagai permainan dan atau olahraga tradisional bola kecil.</p> <p>4.2 Mempraktikkan variasi dan kombinasi pola gerak dasar yang dilandasi konsep gerak dalam berbagai permainan dan atau olahraga tradisional bola kecil.</p>

## d. Ruang Lingkup Pembelajaran

Tabel 2.3

## Ruang Lingkup Pembelajaran pada Subtema

Pembelajaran ke-	Kegiatan Pembelajaran	Kompetensi yang dikembangkan
1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat kerajinan ronce dengan mengikuti prosedur yang benar.</li> <li>• Melakukan percobaan dan pengamatan tentang perubahan bentuk benda setelah mengalami pendinginan dan pembakaran</li> <li>• Mengamati dan memprediksi peristiwa yang akan terjadi pada lilin yang dibakar</li> <li>• Menjelaskan kerusakan dan perubahan alam</li> <li>• karena perilaku manusia berdasarkan bacaan</li> </ul>	<p><b>Sikap:</b> Rasa ingin tahu, percaya diri, peduli terhadap lingkungan dan budaya sekitar</p> <p><b>Pengetahuan:</b> Tahapan meronce perubahan bentuk benda, kerusakan dan perubahan alam karena kegiatan manusia, kerusakan dan perubahan alam karena kegiatan manusia</p> <p><b>Keterampilan:</b> Meronce sesuai tahapan yang benar, mengidentifikasi perubahan bentuk benda melalui percobaan, memprediksi perubahan yang terjadi pada lilin</p>
2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membaca dan menganalisis tema yang akan dipelajari yaitu lingkungan alam yang sehat dan olahraga adalah kunci terciptanya kesehatan diri</li> <li>• Mengamati gambar serta menganalisis gambar yang disediakan</li> <li>• Memahami pentingnya pemanasan sebelum memulai permainan atau olahraga inti</li> <li>• Mengetahui teknik dasar bermain bola besar</li> <li>• Mempraktekkan teknik dasar bermain bola besar</li> <li>• Mengetahui dan menjelaskan wujud dan sifat benda serta</li> </ul>	<p><b>Sikap:</b> Rasa ingin tahu, percaya diri, peduli terhadap lingkungan dan budaya sekitar</p> <p><b>Pengetahuan:</b> Pemanfaatan Sumber daya alam dan usaha pelestariannya, manfaat gerak pemanasan, wujud dan sifat benda serta perubahan wujudnya, bermain bola besar, melindungi sumber daya alam dari kerusakan, kerajinan tradisional topeng, mengamati gambar serta menganalisis gambar dengan seksama.</p> <p><b>Keterampilan:</b> Mempraktikan permainan bola besar, melakukan percobaan</p>

	<p>perubahan wujudnya</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Melakukan percobaan untuk menguji perubahan wujud benda serta membuat laporan pengamatan sederhana</li> <li>• Mempresentasikan hasil laporan pengamatan sederhana di depan teman</li> <li>• Memahami bahwa tindakan pemanfaatan sumber daya alam perlu disertai dengan usaha pelestarian</li> <li>• Mengisi tabel pendapat mengenai pemanfaat sumber daya alam yang tidak bertanggung jawab</li> <li>• Membaca dan memahami teks bacaan serta mencari arti kata kosakata baku dan tidak baku</li> <li>• Menuliskan kembali informasi penting dari bacaan serta memberikan pendapat yang logis tentang teks bacaan yang telah dibaca</li> <li>• Mengamati dan mengenali kerajinan khas topeng di daerah masing-masing</li> <li>• Mengisi tabel pustaka tentang jenis kerajinan khas topeng diberbagai daerah dan informasi pentingnya</li> </ul>	<p>untuk menguji perubahan wujud benda dengan sistematis dan penuh rasa ingin tahu , membuat laporan pengamatan sederhana, mempresentasikan hasil laporan pengamatan dengan sikap mandiri dan sistematis, mencari arti kosakata baku dan tidak baku dengan teliti, menuliskan kembali informasi penting dari bacaan, memberikan pendapat yang logis tentang teks bacaan yang telah dibaca dengan sikap penuh percaya diri, mengenal kerajinan khas topeng di daerah masing-masing dengan sikap bangga dan mencintai karya seni, melakukan studi pustaka dan mencatat hasilnya dengan sistematis</p>
3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengidentifikasi kebutuhan anggota keluarga dan membuat daftar asal barang</li> <li>• Diskusi membuat daftar barang kebutuhan yang berasal dari daerah lain</li> <li>• Studi pustaka menemukan informasi berkaitan dengan perubahan-perubahan alam</li> </ul>	<p><b>Sikap:</b> Rasa ingin tahu, percaya diri, peduli terhadap lingkungan dan budaya sekitar</p> <p><b>Pengetahuan:</b> Mengetahui kebutuhan anggota keluarga , mengetahui barang kebutuhan yang berasal dari daerah lain, mengetahui contoh</p>

	<p>yang disebabkan perilaku manusia</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membaca dan menemukan contoh perubahan alam yang diakibatkan karena perilaku manusia</li> <li>• Berlatih melakukan perkalian dalam bentuk Pecahan</li> </ul>	<p>perubahan alam yang disebabkan oleh aktivitas manusia, mengetahui contoh perubahan alam yang diakibatkan perilaku manusia, mengetahui konsep perkalian dalam bentuk pecahan</p> <p><b>Keterampilan:</b> Menyebutkan dan membuat tabel barang kebutuhan anggota keluarga, membuat tabel daftar barang kebutuhan yang berasal dari daerah lain, membaca bacaan tentang contoh perubahan alam yang disebabkan karena perilaku manusia, mengerjakan soal latihan perkalian pecahan</p>
4	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengamati gambar contoh perubahan lingkungan yang disebabkan perilaku manusia</li> <li>• Membaca dampak negatif penggunaan pestisida</li> <li>• Studi pustaka menemukan informasi dan data dari berbagai sumber referensi (buku, majalah, koran, artikel) mengenai pencemaran yang mengakibatkan perubahan alam</li> <li>• Eskplorasi mengidentifikasi perilaku-perilaku manusia yang menyebabkan perubahan alam</li> <li>• Diskusi mengidentifikasi perubahan – perubahan perilaku manusia dari waktu ke waktu</li> <li>• Membaca bacaan tentang contoh-contoh budaya Indonesia yang mulai luntur</li> <li>• Berlatih melakukan operasi perkalian pecahan decimal</li> </ul>	<p><b>Sikap:</b> Rasa ingin tahu, percaya diri, peduli terhadap lingkungan dan budaya sekitar</p> <p><b>Pengetahuan:</b> Mengetahui contoh perubahan alam yang disebabkan oleh perilaku manusia, mengetahui dampak-dampak negatif penggunaan pestisida yang berlebihan, mengetahui perilaku manusia yang menyebabkan perubahan alam, mengetahui perubahan-perubahan perilaku manusia dari waktu ke waktu, mengetahui contoh budaya Indonesia yang mulai luntur, mengetahui konsep perkalian pecahan desimal</p> <p><b>Keterampilan:</b> Mengamati dan menganalisa gambar tentang perubahan lingkungan yang disebabkan perilaku manusia, mengidentifikasi dampak</p>

		<p>penggunaan pestisida yang berlebihan, mengamati dan mengidentifikasi perilaku manusia yang menyebabkan perubahan alam, menemukan contoh-contoh perubahan perilaku manusia dari waktu ke waktu, mengidentifikasi contoh budaya Indonesia yang mulai luntur, mengerjakan soal latihan perkalian pecahan desimal</p>
5	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengamati gambar serta menganalisis gambar yang disediakan</li> <li>• Menjawab pertanyaan berdasarkan gambar</li> <li>• Memahami pentingnya pemanasan sebelum memulai permainan atau olahraga inti</li> <li>• Mengetahui teknik dasar bermain bola kecil</li> <li>• Mempraktekkan teknik dasar bermain bola kecil</li> <li>• Mengetahui dan menjelaskan wujud dan sifat benda serta perubahan wujudnya</li> <li>• Membaca dengan seksama dan memahami konsep membuat kerajinan</li> <li>• Menganalisa contoh hasil kerajinan ronce baik dari segi bahan, fungsi, kekuatan, dan keindahan</li> <li>• Mengamati dan mengenali gambar kerajinan khas dari daerah yan berbeda-beda</li> <li>• Mengisi tabel kegiatan tentang jenis kerajinan khas diberbagai daerah dan informasi pentingnya merancang pembuatan ronce</li> </ul>	<p><b>Sikap:</b> Rasa ingin tahu, percaya diri, peduli terhadap lingkungan dan budaya sekitar</p> <p><b>Pengetahuan:</b> Manfaat gerak pemanasan sebelum berolahraga, wujud dan sifat benda serta perubahan wujudnya, teknik dasar brmain bola kecil, kerajian tradisional ronce, seni kerajinan</p> <p><b>Keterampilan:</b> Mengamati serta menganalisis gambar dengan seksama, menjawab pertanyaan berdasarkan gambar dengan penuh sikap rasa ingin tahu, terampil dalam mempraktikkan teknik dasar bermain bola kasti, mengetahui dan menjelaskan wujud dan sifat benda serta perubahan wujudnya secara mandiri, mencintai karya seni dengan menganalisa contoh hasil kerajinan ronce dan hasil kerajinan lain merancang pembuatan ronce, peduli dalam memanfaatkan benda yang tidak terpakai untuk kerajinan, menjawab pertanyaan tentang pengelolaan sampah dengan teliti,</p>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memanfaatkan benda yang tidak terpakai untuk kerajinan</li> <li>• Menjawab pertanyaan tentang pengelolaan sampah</li> <li>• Membaca dan mencermati teks bacaan tentang sampah dan lingkungan</li> <li>• Membaca dan memahami teks bacaan serta mencari arti kosakata baku dan tidak baku</li> <li>• Menuliskan kembali informasi penting dari bacaan serta memberikan pendapat yang logis tentang teks bacaan yang telah dibaca</li> </ul>	<p>mandiri dalam membac dan mencermati teks bacaan tentang sampah dan lingkungan, membaca dan memahami teks bacaan serta mencari arti kosakata baku dan tidak baku dengan teliti</p>
6	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengamati gambar ilustrasi serta menganalisis topik yang akan dibahas pada pembelajaran kali ini</li> <li>• Membaca seksama dan memahami isi bacaan tentang tahapan membuat kaya seni ronce</li> <li>• Menggunakan pengetahuan dan pemahaman seni membuat ronce serta menerapkannya ke dalam proyek membuat karya seni ronce</li> <li>• Memperhatikan ilustrasi di mana terdapat proses perubahan wujud setelah kegiatan berlangsung, siswa membedakan proses pemanasan, pendinginan, dan penguapan</li> <li>• Mengamati beberapa benda yang mengalami perubahan wujud serta menganalisa apakah benda tersebut berubah wujud ke bentuk semula</li> </ul>	<p><b>Sikap:</b> Rasa ingin tahu, percaya diri, peduli terhadap lingkungan dan budaya sekitar</p> <p><b>Pengetahuan:</b> Kerajinan tradisional ronce, proses perubahan wujud /bentuk benda, kegiatan manusia yang merusak lingkungan</p> <p><b>Keterampilan:</b> Mengamati gambar ilustrasi dengan seksama serta menganalisis topik pembelajaran , membaca seksama dan memahami isi bacaan dengan sikap penuh rasa ingin tahu, membuat karya seni ronce dengan kreatif dan terampil, membaca seksama proses perubahan wujud dengan teliti, membedakan proses pemanasan, pendinginan, dan penguapan secara logis dan tepat, memahami proses perubahan wujud serta menganalisa benda dan perubahannya secara mandiri,</p>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melaporkan hasil pengamatan dalam tabel sederhana yang telah disiapkan.</li> <li>• Membaca, memahami, dan menjelaskan wujud dan sifat benda serta perubahan wujudnya</li> <li>• Mengamati perubahan wujud satu benda serta melaporkannya dalam bentuk tulisan essay</li> <li>• Membaca dan mencermati teks bacaan tentang kegiatan manusia yang merusak lingkungan</li> <li>• Menjawab pertanyaan berdasarkan teks bacaan dan menuliskan kembali informasi penting dari Bacaan</li> </ul>	<p>melaporkan hasil pengamatan dalam tabel sederhana yang telah disiapkan dengan sistematis, menulis pemahaman dalam bentuk essay tentang hasil pengamatan perubahan wujud suatu benda, membaca dan mencermati teks bacaan dan menyimpulkan permasalahan sosial dan lingkungan di dalamnya dengan kritis , menjawab pertanyaan berdasarkan teks bacaan dan menuliskan kembali informasi penting dari bacaan secara mandiri</p>
--	--	--

## e. Pemetaan indikator

**2.4**  
**Pembelajaran ke-1**

<b>Matematika</b>	<p>3.2 Memahami berbagai bentuk pecahan (pecahan biasa, campuran, desimal dan persen) dan dapat mengubah bilangan pecahan menjadi bilangan desimal, serta melakukan perkalian dan pembagian</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyelesaikan soal latihan pecahan biasa, campuran, desimal</li> </ul> <p>4.1 Mengurai sebuah pecahan sebagai hasil penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian dua buah pecahan yang dinyatakan dalam desimal dan persen dengan berbagai kemungkinan jawaban</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengenal bentuk pecahan biasa, decimal, dan campuran</li> </ul>
<b>Bahasa Indonesia</b>	<p>3.1 Menggali informasi dari teks laporan buku tentang makanan dan rantai makanan, kesehatan manusia, keseimbangan ekosistem, serta alam dan pengaruh kegiatan manusia dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menjelaskan isi informasi dari bacaan tentang alam dan pengaruh kegiatan manusia</li> </ul> <p>4.1 Mengamati, mengolah, dan menyajikan teks laporan buku tentang makanan dan rantai makanan, kesehatan manusia, keseimbangan ekosistem, serta alam dan pengaruh kegiatan manusia secara mandiri dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyajikan hasil laporan dalam bentuk tabel mengenai perubahan alam dan keseimbangan ekosistem yang diakibatkan oleh kegiatan manusia</li> </ul>
<b>IPS</b>	<p>3.1 Memahami aktivitas dan perubahan kehidupan manusia dalam ruang, konektivitas antarruang dan waktu serta keberlanjutannya dalam kehidupan sosial, ekonomi, pendidikan dan budaya dalam lingkup nasional</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengenal aktivitas kehidupan manusia dan perubahannya dalam ruang di bidang sosial, ekonomi, pendidikan, dan budaya dalam lingkup nasional</li> </ul> <p>4.1 Menyajikan hasil pengamatan mengenai aktivitas dan perubahan kehidupan manusia dalam ruang, konektivitas antarruang dan waktu serta dan keberlanjutannya dalam kehidupan sosial, ekonomi, pendidikan dan budaya dalam lingkup nasional dari sumber-sumber yang tersedia</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyusun laporan secara tertulis dalam bentuk tabel hasil identifikasi tentang aktivitas dan perubahan kehidupan manusia.</li> </ul>

## 1) Pembelajaran ke-2

**Tabel 2.5**  
**Pembelajaran ke-2**

<b>SBdP</b>	<p>3.4 Memahami prosedur dan langkah kerja dalam berkarya kreatif berdasarkan ciri khas daerah.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengenal jenis-jenis karya kerajinan dari berbagai daerah di nusantara</li> <li>• Mengenal berbagai karakter topeng</li> </ul> <p>4.4 Membuat topeng dari berbagai media dengan menerapkan proporsi dan keseimbangan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Melakukan studi pustaka tentang kerajinan dari berbagai daerah di Indonesia</li> </ul>
<b>IPA</b>	<p>3.4 Mengidentifikasi perubahan yang terjadi di alam, hubungannya dengan penggunaan sumber daya alam, dan pengaruh kegiatan manusia terhadap keseimbangan lingkungan sekitar</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendeskripsikan sifat-sifat benda padat, cair, dan gas</li> </ul> <p>4.7 Menyajikan hasil laporan tentang permasalahan akibat terganggunya keseimbangan alam akibat ulah manusia, serta memprediksi apa yang akan terjadi jika permasalahan tersebut tidak diatasi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyajikan hasil laporan pengamatan perubahan wujud benda</li> </ul>
<b>PJOK</b>	<p>3.1 Memahami konsep variasi dan kombinasi pola gerak dasar dalam berbagai permainan dan atau olahraga tradisional bola besar</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyebutkan cara melakukan berbagai keterampilan untuk mengambil posisi, mencetak angka, dan mengoper ke teman</li> </ul> <p>4.1 Mempraktikkan variasi dan kombinasi pola gerak dasar yang dilandasi konsep gerak dalam berbagai permainan dan atau olahraga tradisional bola besar</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menggunakan berbagai keterampilan untuk mengambil posisi, mencetak angka, dan mengoper ke teman</li> </ul>
<b>Bahasa Indonesia</b>	<p>3.1 Menggali informasi dari teks laporan buku tentang makanan dan rantai makanan, kesehatan manusia, keseimbangan ekosistem, serta alam dan pengaruh kegiatan manusia dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menggali informasi dari bacaan tentang perubahan wujud benda yang terjadi karena kegiatan manusia</li> </ul> <p>4.1 Mengamati, mengolah, dan menyajikan teks laporan buku tentang makanan dan rantai makanan, kesehatan manusia, keseimbangan ekosistem, serta alam dan pengaruh kegiatan manusia secara mandiri dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku</p>

## 2) Pembelajaran ke-3

**Tabel 2.6**  
**Pembalajaran ke-3**

<b>PPKn</b>	<p>3.6 Memahami perlunya saling memenuhi keperluan hidup</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengidentifikasi keperluan hidup anggota keluarga di rumah</li> </ul> <p>4.6 Menyajikan dinamika saling memenuhi keperluan hidup antardaerah untuk menumbuhkan keutuhan nasional</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendaftar asal daerah dari barang-barang yang digunakann</li> </ul>
<b>Matematika</b>	<p>3.2 Memahami berbagai bentuk pecahan (pecahan biasa, campuran, desimal dan persen) dan dapat mengubah bilangan pecahan menjadi bilangan desimal, serta melakukan perkailan dan pembagian</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengenal arti perkalian pecahan.</li> </ul> <p>4.8 Mengurai sebuah pecahan sebagai hasil penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian dua buah pecahan yang dinyatakan dalam desimal dan persen dengan berbagai kemungkinan jawaban</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Melakukan operasi perkalian berbagai bentuk pecahan</li> </ul>
<b>Bahasa Indonesia</b>	<p>3.1 Menggali informasi dari teks laporan buku tentang makanan dan rantai makanan, kesehatan manusia, keseimbangan ekosistem, serta alam dan pengaruh kegiatan manusia dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menjelaskan isi informasi dari bacaan tentang alam dan pengaruh kegiatan manusia</li> </ul> <p>4.1 Mengamati, mengolah, dan menyajikan teks laporan buku tentang makanan dan rantai makanan, kesehatan manusia, keseimbangan ekosistem, serta alam dan pengaruh kegiatan manusia secara mandiri dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengidentifikasi dari bacaan pengaruh penggunaan bahan kimia pada lingkungan melalui pengamatan, misalnya penggunaan pupuk dan pestisida secara berlebihan.</li> </ul>

## 3) Pembelajaran ke-4

**Tabel 2.7**  
**Pembelajaran ke-4**

<b>Bahasa Indonesia</b>	<p>3.1 Memahami aktivitas dan perubahan kehidupan manusia dalam ruang, konektivitas antar ruang dan waktu serta dan keberlanjutannya dalam kehidupan sosial, ekonomi, pendidikan dan budaya dalam lingkup nasional</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengenal aktivitas kehidupan manusia dan perubahannya dalam ruang di bidang sosial, ekonomi, pendidikan, dan budaya dalam lingkup nasional</li> </ul> <p>4.1 Menyajikan hasil pengamatan mengenai aktivitas dan perubahan kehidupan manusia dalam ruang, konektivitas antar ruang dan waktu serta dan keberlanjutannya dalam kehidupan sosial, ekonomi, pendidikan dan budaya dalam lingkup nasional dari sumber-sumber yang tersedia</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyusun laporan secara tertulis tentang mengenai aktivitas dan perubahan kehidupan manusia dalam ruang, konektivitas antar ruang dan waktu serta dan keberlanjutannya dalam kehidupan sosial, ekonomi, pendidikan dan budaya dalam lingkup nasional</li> </ul>
<b>PPKn</b>	<p>3.6 Memahami perlunya saling memenuhi keperluan hidup</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengidentifikasi kebutuhan hidup bertetangga</li> </ul> <p>4.6 Menyajikan dinamika saling memenuhi keperluan hidup antardaerah untuk menumbuhkan kebutuhan nasional</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendaftar asal daerah dari barang-barang yang digunakannya sehari-hari di rumah</li> </ul>
<b>Matematika</b>	<p>3.2 Memahami berbagai bentuk pecahan (pecahan biasa, campuran, desimal dan persen) dan dapat mengubah bilangan pecahan menjadi bilangan desimal, serta melakukan perkalian dan pembagian</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengenal operasi perkalian berbagai bentuk pecahan</li> </ul> <p>4.8 Mengurai sebuah pecahan sebagai hasil penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian dua buah pecahan yang dinyatakan dalam desimal dan persen dengan berbagai kemungkinan jawaban</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Melakukan operasi perkalian berbagai bentuk pecahan.</li> </ul>
<b>IPS</b>	<p>3.1 Menggali informasi dari teks laporan buku tentang makanan dan rantai makanan, kesehatan manusia, keseimbangan ekosistem, serta alam dan pengaruh kegiatan manusia dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menjelaskan isi informasi dari bacaan tentang alam dan pengaruh kegiatan manusia</li> </ul> <p>4.1 Mengamati, mengolah, dan menyajikan teks laporan buku tentang makanan dan rantai makanan, kesehatan manusia, keseimbangan ekosistem, serta alam dan pengaruh kegiatan manusia secara mandiri dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menuliskan contoh pengaruh penggunaan bahan kimia pada lingkungan melalui pengamatan</li> </ul>

## 4) Pembelajaran ke-5

**Tabel 2.8**  
**Pembelajaran ke-5**

<b>SBdP</b>	<p>3.4 Memahami prosedur dan langkah kerja dalam berkarya kreatif berdasarkan ciri khas daerah.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengenal keunikan karya kerajinan dari tiap daerah di nusantara</li> </ul> <p>4.13 Membuat karya kerajinan dari bahan tali temali</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kerajinan meronce</li> </ul>
<b>IPA</b>	<p>3.4 Mengidentifikasi perubahan yang terjadi di alam, hubungannya dengan penggunaan sumber daya alam, dan pengaruh kegiatan manusia terhadap keseimbangan lingkungan sekitar terhadap keseimbangan lingkungan sekitar</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengenal berbagai perubahan wujud benda</li> </ul> <p>4.7 Menyajikan hasil laporan tentang permasalahan akibat terganggunya keseimbangan alam akibat ulah manusia, serta memprediksi apa yang akan terjadi jika permasalahan tersebut tidak diatasi.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyajikan hasil laporan pengamatan perubahan wujud benda</li> </ul>
<b>PJOK</b>	<p>3.2 Memahami konsep variasi dan kombinasi pola gerak dasar dalam berbagai permainan dan atau olahraga tradisional bola kecil.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengenal berbagai aktivitas gerak dalam permainan bola kecil</li> </ul> <p>4.2 Mempraktikkan variasi dan kombinasi pola gerak dasar yang dilandasi konsep gerak dalam berbagai permainan dan atau olahraga tradisional bola kecil.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Melakukan berbagai keterampilan dasar (melambungkan, melempar, menangkap, lari dan memukul) permainan kasti dengan kontrol yang baik</li> </ul>
<b>Bahasa Indonesia</b>	<p>Kompetensi Dasar:</p> <p>3.1 Menggali informasi dari teks laporan buku tentang makanan dan rantai makanan, kesehatan manusia, keseimbangan ekosistem, serta alam dan pengaruh kegiatan manusia dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengenal pengaruh kegiatan manusia terhadap keseimbangan alam</li> </ul> <p>4.1 Mengamati, mengolah, dan menyajikan teks laporan buku tentang makanan dan rantai makanan, kesehatan manusia, keseimbangan ekosistem, serta alam dan pengaruh kegiatan manusia secara mandiri dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menuliskan informasi dengan menemukan kosakata baku dan tidak baku dari bacaan tentang pengaruh kegiatan manusia (sampah) terhadap keseimbangan alam dan ekosistem melalui</li> </ul>

## 5) Pembelajaran ke-6

**Tabel 2.9**  
**Pembelajaran ke-6**

<b>SBdP</b>	<p>3.4 Memahami prosedur dan langkah kerja dalam berkarya kreatif berdasarkan ciri khas daerah.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Memahami prosedur dan langkah kerja dalam berkarya kreatif benda kerajinan</li> </ul> <p>4.13 Membuat karya kerajinan dari bahan tali temali.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat roncean bernuansa nusantara</li> </ul>
<b>IPS</b>	<p>3.4 Mengidentifikasi perubahan yang terjadi di alam, hubungannya dengan penggunaan sumber daya alam, dan pengaruh kegiatan manusia terhadap keseimbangan lingkungan sekitar</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengidentifikasi perubahan wujud benda yang dapat kembali ke wujud semula</li> </ul> <p>4.7 Menyajikan hasil laporan tentang permasalahan akibat terganggunya keseimbangan alam akibat ulah manusia, serta memprediksi apa yang akan terjadi jika permasalahan tersebut tidak diatasi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyajikan hasil laporan pengamatan perubahan wujud benda</li> </ul>
<b>Bahasa Indonesia</b>	<p>3.1 Menggali informasi dari teks laporan buku tentang makanan dan rantai makanan, kesehatan manusia, keseimbangan ekosistem, serta alam dan pengaruh kegiatan manusia dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menjelaskan isi informasi dari bacaan tentang alam dan pengaruh kegiatan manusia</li> </ul> <p>4.1 Mengamati, mengolah, dan menyajikan teks laporan buku tentang makanan dan rantai makanan, kesehatan manusia, keseimbangan # ekosistem, serta alam dan pengaruh kegiatan manusia secara mandiri dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menggali informasi dari bacaan tentang kegiatan manusia yang merusak lingkungan</li> </ul>
<b>PPKn</b>	<p>3.3 Memahami keanekaragaman sosial, budaya dan ekonomi dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika di lingkungan rumah sekolah dan masyarakat</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengidentifikasi manfaat dan arti pentingnya kerja sama di rumah, sekolah, dan masyarakat dalam kerangka kerukunan</li> </ul> <p>4.3 Membantu masyarakat dalam melaksanakan suatu kegiatan di lingkungan rumah,sekolah, dan masyarakat tanpa membedakan agama, suku bangsa, dan sosial ekonomi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menjelaskan manfaat dan arti pentingnya kerja sama di rumah, sekolah, dan masyarakat</li> </ul>

## **B. Hasil Penelitian Terdahulu Sesuai dengan Penelitian**

### **1. Rina Nopianti**

Pada penelitian skripsi yang disusun oleh Rina Nopianti (2011) jurusan pendidikan guru sekolah dasar (PGSD) fakultas keguruan dan ilmu pendidikan (FKIP) universitas pasundan bandung dengan judul skripsi PTK yaitu tentang penggunaan model *discovery learning* untuk meningkatkan sikap toleransi dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS.

Dalam perencanaan pembelajaran dengan menerapkan metode *discovery learning*, siswa tidak mengalami kesulitan, karena RPP yang disusun tetap berdasarkan kepada PP nomor 19 tahun 2005 pasal 20 tentang silabus dan RPP, penyesuaian hanya dilakukan terhadap langkah-langkah pembelajaran yang mencermink penggunaan model *discovery learning*.

Dalam proses pembelajaran penelitian tindakan kelas secara umum berhasil meningkatkan aktivitas siswa berupa penerapam metode *discovery learning* pada pokok bahasan peninggalan sejarah sub pokok bahasan berbagai peninggalan sejarah di lingkungan setempat pembelajaran 1 dan 2 kelas IV SDN Lemahmulya. Penelitian tindakan kelas berupa penggunaan metode *discovery learning* pada pokok bahasan peninggalan sejarah sub pokok bahasan berbagai peninggalan sejarah di lingkungan setempat pembelajaran 1 dan 2 di kelas IV Lemahmulya 1 berhasil meningkatkan hasil belajar siswa yang meningkat sejalan dengan pelaksanaan siklus penelitian tindakan kelas, sebelum penelitian tindakan kelas ketuntasan hasil belajar peserta didik hanya mencapai rata-rata 53% pada siklus 1 mencapai 73.3% sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 100%.

Secara umum tujuan pelaksanaan tindakan kelas yaitu meningkatkan hasil belajar siswa pada pokok bahasan peninggalan sejarah sub pokok bahasan berbagai peninggalan sejarah di lingkungan setempat menggunakan metode *discovery learning* pada peserta didik di kelas IV SDN Lemahmulya Kabupaten Karawang telah berhasil dengan baik.

## **2. Mia Anggraeni**

Pada penelitian skripsi yang disusun oleh Mia Anggraeni (2012) jurusan pendidikan guru sekolah dasar (PGSD) fakultas keguruan dan ilmu pendidikan (FKIP) Universitas Pasundan Bandung dengan judul skripsi PTK yaitu penggunaan model discovery learning untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar dalam pembelajaran ipa materi fungsi organ tubuh manusia dan hewan

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kajian dan pengamatan yang dilakukan di kelas V SDN Nambo Kabupaten Indramayu yang menunjukkan kurangnya aktivitas dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas V SDN Nambo Kabupaten Indramayu dalam pembelajaran IPA pada materi fungsi organ tubuh manusia dan hewan. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) model Kemmis dan Mc. Taggart. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Nambo Kabupaten Indramayu Tahun Pelajaran 2016-2017 dengan jumlah siswa sebanyak 24 orang. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari dua pertemuan. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar observasi, tes, dan angket. Hasil penelitian menunjukan bahwa penggunaan model Discovery Learning dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari peningkatan hasil observasi aktivitas belajar siswa pada siklus I sebesar 58,75% dan siklus II sebesar 92,5%. Adapun peningkatan hasil belajar siswa pada siklus I mencapai persentase sebesar 54,16% dan siklus II sebesar 91,66%. Berdasarkan hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa model Discovery Learning dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas V SDN Nambo Kabupaten Indramayu dalam pembelajaran IPA pada materi fungsi organ tubuh manusia dan hewan, sehingga dapat digunakan sebagai salah satu alternatif model pembelajaran IPA dan dapat di sarankan kepada guru untuk menggunakan model Discovery Learning karena dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA.

### 3. Rizal Wildan Fauzi

Pada penelitian skripsi yang disusun oleh Mia Anggraeni (2012) jurusan pendidikan guru sekolah dasar (PGSD) fakultas keguruan dan ilmu pendidikan (FKIP) Universitas Pasundan Bandung dengan judul skripsi PTK yaitu Penggunaan Model *Discovery Learning* untuk Menumbuhkan Sikap Cinta Lingkungan dan Kreatif Serta Meningkatkan Hasil Belajar pada Tema Berbagai Pekerjaan

Penelitian ini dilatar belakangi oleh permasalahan rendahnya sikap cinta lingkungan dan kreatif serta hasil belajar siswa pada pembelajaran Tematik Tema Berbagai Pekerjaan subtema Pekerjaan Orang Tuaku. Tujuan penelitian ini untuk menumbuhkan cinta lingkungan dan kreatif serta meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran Tematik tema Berbagai Pekerjaan subtema Pekerjaan Orang Tuaku. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas yang terdiri dari dua siklus. Subjek penelitian adalah kelas IV SD Negeri Muararajeun, sebanyak 25 orang terdiri dari 15 orang laki-laki dan 10 orang perempuan. Hasil penelitian pada siklus I untuk persentase sikap cinta lingkungan dan sikap kreatif ketuntasan siswa mencapai 72% dari jumlah keseluruhan siswa dengan kategori mulai berkembang, dan pada siklus II persentase sikap cinta lingkungan dan sikap kreatif ketuntasan siswa mencapai 96% dari jumlah keseluruhan siswa dengan kategori membudaya. Hasil belajar siklus I jumlah siswa yang tuntas mencapai KKM sebanyak 18 orang atau sebesar 72% dari 25 siswa dan siswa yang belum tuntas mencapai KKM sebanyak 7 orang atau sebesar 28% dari jumlah keseluruhan siswa. Pada siklus II siswa yang mencapai KKM sebanyak 24 orang atau sebesar 96% dari 25 orang siswa dan siswa yang tidak mencapai KKM sebanyak 1 orang atau sebesar 4% dari jumlah keseluruhan siswa. Kesimpulan dalam penelitian ini adalah penggunaan model *Discovery Learning* dapat menumbuhkan sikap cinta lingkungan dan sikap kreatif siswa serta meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Muararajeun pada pembelajaran tematik Tema Berbagai Pekerjaan dan Subtema Pekerjaan Orang Tuaku.

#### 4. Lisma Damayani

Pada penelitian skripsi yang disusun oleh Mia Anggraeni (2012) jurusan pendidikan guru sekolah dasar (PGSD) fakultas keguruan dan ilmu pendidikan (FKIP) Universitas Pasundan Bandung dengan judul skripsi PTK yaitu Penerapan Model *Discovery Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Subtema Hidup Rukun dengan Teman Bermain

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Ciheulang 01/02 dengan Subjek penelitian yang berfokus pada siswa kelas II. Penelitian ini di dasari oleh kurangnya Sikap Percaya Diri dan Hasil Belajar Siswa. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan yaitu kurangnya keberanian siswa untuk mengutarakan pendapat serta hasil belajar siswa masih di bawah KKM. Penelitian ini bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan Sikap Percaya Diri dan Hasil Belajar Siswa melalui penerapan model *Discovery Learning* pada subtema hidup rukun dengan teman bermain. Metode penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus. Penelitian Tindakan Kelas ini mencapai hasil yang maksimal dibuktikan dengan pencapaian hasil nilai rata-rata siswa pada setiap siklusnya meningkat. Sikap percaya diri yaitu pada siklus I 64.2% kategori baik dan siklus II 87% dengan kategori sangat baik. Hasil belajar Afektif siklus I yaitu 66.6% dan siklus II 91.6%. Penilaian Kognitif pada siklus I yaitu 37.5% dan siklus II 91.6%. Penilaian Psikomotor Pada siklus I yaitu 45.8% dan siklus II 83.3%. Adapun hambatan dalam pembelajaran dengan menerapkan model *Discovery Learning* adalah siswa kurang kondusif saat pembelajaran berlangsung. Upaya yang dapat dilakukan guru untuk mengatasi hambatan tersebut adalah dapat mengkondisikan siswa dengan baik. Kesimpulan dalam penelitian ini adalah penggunaan model *Discovery Learning* dapat meningkatkan sikap percaya diri dan hasil belajar siswa kelas II SDN Ciheulang 01/02 pada subtema hidup rukun dengan teman bermain.

## 5. Ripa Siti Fitriani

Pada penelitian skripsi yang disusun oleh Mia Anggraeni (2012) jurusan pendidikan guru sekolah dasar (PGSD) fakultas keguruan dan ilmu pendidikan (FKIP) Universitas Pasundan Bandung dengan judul skripsi PTK yaitu Penggunaan Model *Discovery Learning* untuk Menumbuhkan Kemampuan Berfikir Kritis dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Materi Fungsi Alat Indera Manusia dan Pemeliharaanya.

Penelitian ini dilatar belakangi fakta bahwa kemampuan berfikir kritis masih rendah dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPA belum mencapai KKM. Kejadian ini karena poses pembelajaran yang dilakukan oleh guru masih cenderung berpusat pada guru, dan siswa tidak dilibatkan dalam proses pembelajaran. Akibatnya siswa pasif, karena proses pembelajaran kurang menarik dan penggunaan model pembelajaran yang kurang cocok dengan tingkat berfikir siswa sehingga kemampuan berfikir kritis siswa rendah dan berdampak pada hasil belajar siswa yang belum mencapai KKM. Berdasarkan hal tersebut salah satu upaya untuk memperbaiki kemampuan berfikir kritis dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA materi fungsi alat indera manusia dan pemeliharaanya dengan menggunakan model *Discovery Learning*. Berdasarkan latar belakang maka muncul permasalahan yaitu mampukah penggunaan model *Discovery Learning* menumbuhkan kemampuan berfikir kritis dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA materi fungsi alat indera manusia. Tujuan penelitian ini untuk menumbuhkan kemampuan berfikir kritis dan hasil belajar siswa kelas IV SDN Limbangan Tengah IV pada mata pelajaran IPA. Dengan menggunakan model *Discovery Learning* untuk PTK. Data-data penelitian dikumpulkan melalui instrumen observasi, angket respon, daftar ceklis, dokumentasi dan tes dilakukan dalam 2 siklus yang dalam setiap siklusnya terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang baik dalam hal berfikir kritis dan hasil belajar.

Kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian ini adalah penggunaan model *Discovery Learning* pada mata pelajaran IPA materi fungsi alat indera manusia di kelas IV SDN Limbangan Tengah IV terbukti berhasil dapat meningkatkan kemampuan berfikir kritis dan hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa pada siklus I nilai rata-rata 46,1%, sedangkan pada siklus II nilai rata-rata 80,7%.hal tersebut membuktikan bahwa penggunaan model *Discovery Learning* dapat meningkat.

## 6. Kerangka Pemikiran

Masalah yang terjadi di kelas V SDN Rancasawo 1 adalah masalah yang bertitik kepada kurangnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran Tema 1 Benda-benda di Lingkungan Sekitar Subtema Wujud Benda dan Cirinya. Sebagian siswa belum memiliki aktivitas belajar yang baik dan hasil belajar yang memuaskan. Hal ini dikarenakan tidak adanya dorongan dari luar dan tidak adanya pembelajaran yang menarik perhatian siswa serta tidak adanya aktivitas yang membuat siswa semakin aktif dalam kegiatan belajar dikelas. Pembelajaran tidak menarik, hal ini dikarenakan karena guru masih belum memiliki keterampilan dalam belajar. Guru masih mendominasi proses belajar mengajar dan masih menggunakan metode tradisional dalam cara mengajar, sementara itu siswa bersifat pasif. Hal tersebut dikarenakan guru belum menguasai keterampilan dalam belajar dan belum mengetahui berbagai model dan metode mengajar.

Untuk mengatasi hal di atas maka harus adanya alternatif untuk mengatasinya, yaitu dengan penggunaan model *discovery learning* dalam pembelajaran. Model *discovery learning* adalah suatu proses pembelajaran yang penyampaian materinya disajikan secara tidak lengkap dan menuntut siswa terlibat secara aktif untuk menemukan sendiri suatu konsep ataupun prinsip yang belum diketahuinya. *Discovery* terjadi bila individu terlibat, terutama dalam penggunaan proses mentalnya untuk menemukan beberapa konsep dan prinsip. *Discovery* dilakukan melalui observasi, klasifikasi, pengukuran, prediksi, penentuan dan inferi.

Berikut ini langkah-langkah dalam mengaplikasikan model *discovery learning* di kelas. Langkah Persiapan Metode *Discovery Learning*.

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

Prosedur Aplikasi Metode *Discovery Learning*, ada beberapa prosedur yang harus dilaksanakan dalam kegiatan belajar mengajar secara umum sebagai berikut:

### **1. *Stimulation* (Stimulasi/Pemberian Rangsangan)**

Pertama-tama pada tahap ini pelajar dihadapkan pada sesuatu yang menimbulkan kebingungannya, kemudian dilanjutkan untuk tidak memberi generalisasi, agar timbul keinginan untuk menyelidiki sendiri. Disamping itu guru dapat memulai kegiatan PBM dengan mengajukan pertanyaan, anjuran membaca buku, dan aktivitas belajar lainnya yang mengarah pada persiapan pemecahan masalah. Stimulasi pada tahap ini berfungsi untuk menyediakan kondisi interaksi belajar yang dapat mengembangkan dan membantu siswa dalam mengeksplorasi bahan. Dalam hal ini Bruner memberikan stimulation dengan menggunakan teknik bertanya yaitu dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang dapat menghadapkan siswa pada kondisi internal yang mendorong eksplorasi. Dengan demikian seorang Guru harus menguasai teknik-teknik dalam memberi stimulus kepada siswa agar tujuan mengaktifkan siswa untuk mengeksplorasi dapat tercapai.

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

Setelah dilakukan stimulasi langkah selanjutnya adalah guru memberi kesempatan kepada siswa untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin agenda-agenda masalah yang relevan dengan bahan pelajaran, kemudian salah satunya dipilih dan dirumuskan dalam bentuk hipotesis (jawaban sementara atas pertanyaan masalah)), sedangkan menurut permasalahan yang dipilih itu selanjutnya harus dirumuskan dalam bentuk pertanyaan, atau hipotesis, yakni pernyataan ( *statement*) sebagai jawaban sementara atas pertanyaan yang diajukan. Memberikan kesempatan siswa untuk mengidentifikasi dan menganalisis permasalahan yang mereka hadapi, merupakan teknik yang berguna dalam membangun siswa agar mereka terbiasa untuk menemukan suatu masalah.

## **3. Data Collection (Pengumpulan Data)**

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

## **4. Data Processing (Pengolahan Data)**

Pengolahan data merupakan kegiatan mengolah data dan informasi yang telah diperoleh para siswa baik melalui wawancara, observasi, dan sebagainya, lalu ditafsirkan. Semua informasi hasil bacaan, wawancara, observasi, dan sebagainya, semuanya diolah, diacak, diklasifikasikan, ditabulasi, bahkan bila perlu dihitung dengan cara tertentu serta ditafsirkan pada tingkat kepercayaan tertentu.

## **5. Verification (Pembuktian)**

Pada tahap ini siswa melakukan pemeriksaan secara cermat untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis yang ditetapkan tadi dengan temuan alternatif, dihubungkan dengan hasil data processing.

*Verification* menurut Bruner, bertujuan agar proses belajar akan berjalan dengan baik dan kreatif jika guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan suatu konsep, teori, aturan atau pemahaman melalui contoh-contoh yang ia jumpai dalam kehidupannya. Berdasarkan hasil pengolahan dan tafsiran, atau informasi yang ada, pernyataan atau hipotesis yang telah dirumuskan terdahulu itu kemudian dicek, apakah terjawab atau tidak, apakah terbukti atau tidak.

## **6. Generalization (Menarik Kesimpulan/Generalisasi)**

Tahap generalisasi/ menarik kesimpulan adalah proses menarik sebuah kesimpulan yang dapat dijadikan prinsip umum dan berlaku untuk semua kejadian atau masalah yang sama, dengan memperhatikan hasil verifikasi. Berdasarkan hasil verifikasi maka dirumuskan prinsip-prinsip yang mendasari generalisasi. Setelah menarik kesimpulan siswa harus memperhatikan proses generalisasi yang menekankan pentingnya penguasaan pelajaran atas makna dan kaidah atau prinsip-prinsip yang luas yang mendasari pengalaman seseorang, serta pentingnya proses pengaturan dan generalisasi dari pengalaman-pengalaman itu.

Untuk mengukut tingkat keberhasilan penggunaan model Discovery Learning maka harus menggunakan teknik dan instrument penilaian tes dan non tes. Siswa diukur tingkat keberhasilannya yaitu dengan melakukan tes atau non tes.

Berdasarkan uraian diatas maka untuk permasalahan yang terjadi di kelas V SDN Rancasawo 1, guru harus menggunakan model *discovery learning* pada Tema 9 Lingkungan Sahabat Kita Subtema 1 Manusia dan Lingkungan dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

## **7. Asumsi dan Hasil Hipotesis**

### **1. Asumsi**

Soekamto, dkk. (dalam Trianto, hlm.24) mengemukakan maksud dari model pembelajaran yaitu “kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar”.

Oemar Hamalik (dalam Takdir, 2012, hlm.29) menyatakan bahwa “*discovery* adalah proses pembelajaran yang menitikberatkan pada mental intelektual para anak didik dalam memecahkan berbagai persoalan, sehingga menemukan suatu konsep atau generalisasi yang dapat diterapkan dilapangan”

Adapun menurut Mulyasa (2016, hlm. 144) mengemukakan “*discovery learning* merupakan model pembelajaran untuk menemukan sesuatu yang bermakna dalam pembelajaran yang dilakukan dengan prosedur atau langkah-langkah”

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran *discovery learning* adalah suatu model untuk mengembangkan cara belajar siswa aktif dengan menemukan sendiri, menyelidiki sendiri, maka hasil yang diperoleh akan setia dan tahan lama dalam ingatan, 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

#### **b. Hipotesis**

Berdasarkan kerangka atau paradigm penelitian dan asumsi sebagaimana telah dikemukakan di atas, maka hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah: “Penggunaan Model *Discovery Learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada Tema 1 Benda-benda di Lingkungan Sekitar Kita Subtema 1 Wujud Benda dan Cirinya di Kelas V SDN Rancasawo 1”.