

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Belajar dan Pembelajaran

1. Pengertian Belajar

Belajar merupakan aktifitas yang disengaja dan dilakukan oleh individu agar terjadi perubahan kemampuan diri, yang tadinya tidak mampu menjadi mampu melakukan sesuatu atau anak yang tadinya tidak terampil menjadi terampil.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2006, hlm. 7) menjelaskan tentang definisi belajar sebagai berikut:

Belajar mengajar merupakan tindakan dan perilaku siswa yang kompleks. Sebagai tindakan, maka belajar yang dialami oleh siswa sendiri. Siswa adalah penentu terjadinya atau tindakan terjadinya proses belajar. Proses belajar terjadi berkat siswa memperoleh sesuatu yang ada di lingkungan sekitar. Lingkungan yang dipelajari oleh siswa berupa keadaan alam, benda – benda, hewan, tumbuh – tumbuhan, manusia, atau hal – hal yang dijadikan bahan pelajaran.

Menurut Gagne dalam Dimiyati dan Mudjiono (2006, hlm. 10) menjelaskan tentang definisi belajar sebagai berikut:

Belajar merupakan kegiatan yang kompleks. Hasil belajar kapabilitas. Setelah belajar orang memiliki keterampilan, pengetahuan, sikap, dan nilai. Timbulnya kapabilitas tersebut adalah dari (1) stimulasi yang berasal dari lingkungan dan (2) proses kognitif yang dilakukan oleh pembelajaran. Dengan demikian, belajar adalah seperangkat proses kognitif yang mengubah sifat stimulus lingkungan, melewati pengolahan informasi, menjadi kapabilitas baru.

Menurut Udin S. Winaputra, dkk (2007, hlm. 4) menjelaskan istilah belajar sebagai berikut:

Belajar sudah dikenal luas diberbagai kalangan walaupun sering disalah artikan atau diartikan secara *common sense* atau pendapat umum saja. Misalnya seorang ibu meminta anaknya “*Kau belajar dulu sebelum*

tidur, Nak”, maksudnya mungkin membaca buku dulu sebelum tidur. Atau seorang ayah menasihati anaknya yang baru terjatuh dari sepeda motor karena kelalaiannya, dengan mengatakan “*Lain kali kamu harus belajar dari pengalaman*”, yang di maksudnya jangan mengalami kesalahan yang serupa pada masa mendatang. Dalam contoh ungkapan tersebut belajar diartikan sebagai proses mendapatkan pengetahuan dengan membaca dan menggunakan pengalaman sebagai pengetahuan yang memandu dengan membaca dan menggunakan pengalaman sebagai pengetahuan yang memandu perilaku pada masa yang akan datang. Dengan kedua contoh tersebut, kita dapat menangkap makna konkret dan praktis hasil belajar.

Dari beberapa pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa inti dari kegiatan pendidikan yaitu suatu proses belajar, karena dengan belajar tujuan pendidikan akan tercapai. Jadi kegiatan belajar sangat penting karena berhasil tidaknya seseorang menempuh pendidikan sangat ditentukan oleh baik tidaknya kegiatan belajarnya.

2. Makna Belajar

Usaha pemahaman mengenai makna belajar akan diawali dengan mengemukakan beberapa definisi tentang belajar. Ada beberapa definisi tentang belajar, antara lain sebagai berikut:

- a. Cronbach ,memberikan definisi tentang belajar, “*Learning is shown by a change in behavior as a result of experience*”.
- b. Harold Spears, memberikan batasan tentang belajar, “*Learning is to observe, to read, to imitate, to try something themselves, to listen, to follow direction*”.
- c. Mc.Geoh, mengatakan: “*Learning is a change in perfomance as a result of practice*”.

Dari definisi di atas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan proses perubahan yang akan dicapai setelah siswa tersebut mencoba sesuatu. Akan lebih baik jika saat belajar siswa tersebut mengalami dan menggunakan panca indra mereka sendiri, dan saat belajar siswa dapat

mengamati, membaca, meniru, mencoba sesuatu, mendengarkan atau mempraktekan sesuatu yang dicontohkan.

Rogers dalam Dimiyati dan Mudjiono (2015, hlm. 16) berpendapat bahwa proses belajar pada prinsipnya bertumpu pada struktur kognitif, yakni penataan fakta, konsep serta prinsip – prinsip, sehingga membentuk satu kesatuan yang memiliki makna bagi subjek didik. Teori semacam ini boleh jadi diterima, dengan suatu alasan bahwa dari struktur kognitif itu dapat mempengaruhi perkembangan afeksi ataupun penampilan seseorang. Dari konsep ini, pada perkembangan berikut akan melahirkan teori belajar bertumpu pada konsep pembentukan super ego, yakni suatu proses belajar melalui suatu peniruan, proses interaksi antara pribadi seseorang dengan pihak lain, misalnya seorang tokoh (*super ego*, menyangkut dimensi sosial). Perlu ditegaskan bahwa siapa pun yang menjadi figur berguna bagi dirinya. Semakin banyak orang belajar melalui peniruan terhadap tokoh, semakin banyak pula pengalaman yang diperoleh. Sesuai dengan konsep *super-ego*, maka pengalaman yang diperoleh oleh subjek didik, akan banyak menyangkut segi moral. Hal ini sesuai dengan penegasan Brend bahwa struktur kepribadian individu manusia itu terdiri dari tiga komponen yang dinamakan: *id, ego and super ego*. *Id* lebih menekankan pemenuhan nafsu, *super ego* lebih bersifat sosial dan moral, sedangkan *ego* akan menghadapi lingkungannya, atau dalam aktifitas belajar. Menurut konsep *super ego*, bagaimana seorang belajar itu dapat membina moralitas dirinya, yang mungkin melalui berinteraksi dengan pribadi – pribadi manusia yang lain.

Secara umum, belajar boleh dikatakan juga sebagai suatu proses interaksi antara diri manusia (*id, ego, super ego*) dengan lingkungannya, yang mungkin berwujud pribadi, fakta, konsep ataupun teori. Dalam hal ini terkandung suatu maksud bahwa proses interaksi itu adalah:

- a. Proses interelasi dari sesuatu ke dalam diri yang belajar, dan
- b. Dilakukan secara aktif, dengan segenap panca indera ikut berperan.

Proses interelasi dan dilakukan secara aktif dengan segenap panca indera perlu ada *follow up*-nya yakni proses “sosialisasi”. Proses

“sosialisasi” dalam hal ini dimaksudkan mensosialisasikan atau menginteraksikan kepada pihak lain. Dalam proses sosialisasi, karena berinteraksi dengan pihak lain sudah tentu akan melahirkan suatu pengalaman. Dari pengalaman yang satu ke pengalaman yang lain, akan menyebabkan proses perubahan pada diri seseorang. Sudah dikatakan di muka bahwa belajar adalah perubahan tingkah laku. Orang yang tadinya tidak tahu setelah belajar menjadi tahu. Jelasnya, proses belajar senantiasa merupakan perubahan tingkah laku, dan terjadi karena proses pengalaman, oleh karena itu, dapat dikatakan terjadi karena hasil pengalaman. Dapat dikatakan terjadinya proses belajar, apabila seseorang menunjukkan “tingkah-laku yang berbeda”. Sebagai contoh, misalnya orang yang belajar itu dapat membuktikan pengetahuan tentang fakta – fakta baru atau dapat melakukan sesuatu sebelumnya dia tidak dapat melakukan seseorang dari status abilitas yang satu ke tingkat abilitas yang lain.

3. Unsur-Unsur Belajar

Menurut Cronbach dalam Nana Syaodih Sukmadinata mengemukakan adanya tujuan unsur utama dalam proses belajar, yaitu:

- a. Tujuan. Belajar dimulai karena adanya sesuatu tujuan yang ingin dicapai. Tujuan ini muncul untuk memenuhi sesuatu kebutuhan.
- b. Kesiapan. Untuk dapat melakukan perbuatan belajar dengan baik, anak atau individu perlu memiliki kesiapan, baik kesiapan fisik dan psikis, kesiapan yang berupa kematangan untuk melakukan sesuatu, maupun penguasaan pengetahuan dan kecakapan-kecakapan yang mendasarinya.
- c. Situasi. Kegiatan belajar berlangsung dalam suatu situasi belajar. Dalam situasi belajar ini terlihat tempat, lingkungan sekitar, alat dan bahan yang dipelajari, orang-orang yang turut bersangkutan dalam kegiatan belajar serta kondisi siswa yang belajar.
- d. Interpretasi. Dalam menghadapi situasi, individu mengadakan interpretasi, yaitu melihat hubungan diantara komponen-komponen

situasi belajar, melihat makna dari hubungan tersebut dan menghubungkannya dengan kemungkinan pencapaian tujuan.

- e. Respons. Berpegang kepada hasil dari interpretasi apakah individu mungkin atau tidak mungkin mencapai tujuan yang diharapkan, maka ia memberikan respons.
- f. Konsekuensi. Setiap usaha akan membawa hasil, akibat atau konsekuensi entah itu keberhasilan ataupun kegagalan, demikian juga dengan respons atau usaha belajar siswa. Apakah bila siswa berhasil dalam belajarnya ia akan merasa senang, puas dan akan lebih meningkatkan semangatnya untuk melakukan usaha-usaha belajar berikutnya.
- g. Reaksi terhadap kegagalan. Selain kegagalan, kemungkinan lain yang diperoleh siswa dalam belajar adalah kegagalan. Peristiwa ini akan menimbulkan perasaan sedih dan kecewa. Reaksi siswa terhadap kegagalan dalam belajar bermacam-macam. Kegagalan bisa menurunkan semangat, dan memperkecil usaha-usaha belajar selanjutnya, tetapi bisa juga sebaliknya, kegagalan membangkitkan semangat yang berlipat ganda untuk menembus dan menutupi kegagalan tersebut.

4. Ciri-ciri Belajar

Menurut Djamarah (2002) belajar adalah perubahan tingkah laku. Belajar memiliki beberapa ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Belajar adalah perubahan yang terjadi secara sadar.
- b. Perubahan dalam belajar bersifat fungsional.
- c. Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif.
- d. Perubahan dalam belajar tidak bersifat sementara.
- e. Perubahan dalam belajar bertujuan atau terarah.
- f. Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku.

Berdasarkan ciri-ciri di atas, proses mengajar bukanlah memindahkan pengetahuan yang guru punya kepada siswa tetapi sesuatu yang memungkinkan siswa membangun sendiri pengetahuannya dan dapat

menggunakan pengetahuannya untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Moh. Surya (1997) mengemukakan ciri-ciri dari perubahan perilaku, yaitu:\

- a. Perubahan yang disadari dan disengaja (intensional); Perubahan perilaku yang terjadi merupakan usaha sadar dan disengaja dari individu yang bersangkutan.
- b. Perubahan yang berkesinambungan (kontinyu); Bertambahnya pengetahuan atau keterampilan yang dimiliki pada dasarnya merupakan kelanjutan dari pengetahuan dan keterampilan yang telah diperoleh sebelumnya.
- c. Perubahan yang fungsional; Setiap perubahan perilaku yang terjadi dapat dimanfaatkan untuk kepentingan hidup individu yang bersangkutan, baik untuk kepentingan masa sekarang maupun masa mendatang.
- d. Perubahan yang bersifat positif; Perubahan perilaku yang terjadi bersifat normatif dan menunjukkan ke arah kemajuan.
- e. Perubahan yang bersifat aktif; Untuk memperoleh perilaku yang baru, individu yang bersangkutan aktif berupaya melakukan perubahan.
- f. Perubahan yang bersifat permanen; Perubahan perilaku yang diperoleh dari proses belajar cenderung menetap dan menjadi bagian yang melekat dalam dirinya.
- g. Perubahan yang bertujuan dan terarah; Individu melakukan kegiatan belajar pasti ada tujuan yang ingin dicapai, baik tujuan jangka pendek, jangka menengah maupun jangka panjang.
- h. Perubahan perilaku secara keseluruhan; Perubahan perilaku belajar bukan hanya sekedar memperoleh pengetahuan semata, tetapi termasuk memperoleh pula perubahan dalam sikap dan keterampilannya.

Belajar merupakan tindakan dan perilaku siswa yang kompleks. Sebagai tindakan, maka belajar hanya dialami oleh siswa sendiri. Siswa adalah penentu terjadinya atau tidak terjadinya proses belajar. Proses

belajar terjadi berkat siswa yang memperoleh sesuatu yang ada di lingkungan sekitar. Lingkungannya yang dipelajari oleh siswa berupa keadaan alam, benda – benda, hewan, tumbuh – tumbuhan, manusia, atau hal – hal yang dijadikan bahan belajar. Tindakan belajar tentang suatu hal tersebut tampak sebagai perilaku belajar yang tampak dari luar.

5. Tujuan Belajar

Menurut Sadirman Ada beberapa tujuan belajar, diantaranya adalah sebagai berikut: (Sadirman, 2008, hlm. 28)

a. Untuk Mendapatkan Pengetahuan

Hal ini ditandai dengan kemampuan berfikir. Pemilihan pengetahuan dan kemampuan berfikir sebagai yang tidak bisa dipisahkan. Dengan kata lain tidak dapat mengembangkan kemampuan berfikir tanpa bahan pengetahuan, sebaliknya kemampuan berfikir akan memperkaya pengetahuan. Tujuan ialah yang memiliki kecenderungan lebih besar perkembangannya di dalam kegiatan belajar. Dalam hal ini peran guru sebagai pengajar lebih menonjol.

b. Penanaman Konsep dan Keterampilan

Penanaman konsep atau merumuskan konsep, juga memerlukan sesuatu keterampilan. Keterampilan itu memang dapat di didik, yaitu banyak melatih kemampuan.

c. Membentuk Sikap

Dalam menumbuhkan sikap mental perilaku dan pribadi siswa, guru harus lebih bijak dan hati-hati dalam perkataannya. Untuk dibutuhkan kecakapan mengarahkan motivasi dan berfikir dengan tidak lupa menggunakan pribadi guru itu sebagai contoh.

Dengan kalimat yang sederhana tujuan belajar menurut penulis adalah sebagai berikut:

- 1) Mengumpulkan pengetahuan dan kemampuan siswa.
- 2) Mengembangkan keterampilan siswa.
- 3) Pembentukan sikap mental siswa.

6. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran yaitu usaha yang dilakukan guru untuk berinteraksi dengan siswa untuk mencapai tujuan yang telah direncanakan. Istilah pembelajaran berhubungan erat dengan pengertian belajar dan mengajar. Belajar, mengajar dan pembelajaran terjadi bersama-sama. Belajar dapat terjadi tanpa guru dan tanpa kegiatan mengajar dan pembelajaran formal lain. Sedangkan mengajar meliputi segala hal yang guru lakukan dalam kelas.

Pembelajaran menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah proses, cara menjadikan orang atau makhluk hidup belajar. Sedangkan menurut Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 1 Ayat 20, pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Selain itu definisi lain juga dikemukakan oleh Trianto (2010, hlm. 17) yang berpendapat bahwa “Pembelajaran merupakan aspek kegiatan manusia yang kompleks, yang tidak sepenuhnya dapat dijelaskan”. Pembelajaran secara simpel dapat diartikan sebagai produk interaksi berkelanjutan antara pengembangan dan pengalaman hidup. Pembelajaran dalam makna kompleks adalah usaha sadar dari seorang guru untuk membelajarkan siswanya (mengarahkan interaksi siswa dengan sumber belajar lainnya) dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan.

Berdasarkan definisi belajar, pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antar guru dan siswa untuk dapat menyampaikan dan mengetahui sesuatu yang didalamnya terdapat suatu proses belajar dengan tujuan yang hendak dicapai. Seperti yang dikemukakan oleh Dimiyati dan Mudjiono (1999, hlm. 297) “Pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat siswa belajar aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar”.

7. Ciri-ciri Pembelajaran

Ciri-ciri pembelajaran yang dikemukakan oleh Eggen dan Kauchak (1998) dalam krisna1blog.uns.ac.id yang menjelaskan bahwa ada enam ciri pembelajaran yang efektif, yaitu:

- a. Siswa menjadi pengkaji yang aktif terhadap lingkungannya melalui mengobservasi, membandingkan, menemukan kesamaan-kesamaan dan perbedaan-perbedaan serta membentuk konsep dan generalisasi berdasarkan kesamaan-kesamaan yang ditemukan.
- b. Guru menyediakan materi sebagai fokus berpikir dan berinteraksi dengan pelajaran.
- c. Aktifitas-aktifitas siswa sepenuhnya didasarkan pada pengkajian.
- d. Guru secara aktif terlibat dalam pemberian arahan dan tuntunan kepada siswa dalam menganalisis informasi.\
- e. Orientasi pembelajaran, penguasaan isi pelajaran dan pengembangan keterampilan berpikir.\
- f. Guru menggunakan teknik mengajar yang bervariasi yang sesuai dengan tujuan dan gaya mengajar guru.

Dari ciri-ciri diatas dapat disimpulkan bahwa siswa menjadi aktif terhadap lingkungannya melalui mengobservasi, membandingkan, menemukan kesamaan-kesamaan dan perbedaan-perbedaan, sedangkan guru secara aktif terlibat dalam pemberian arahan dan tuntunan kepada siswa dan guru dapat menggunakan teknik mengajar yang bervariasi sehingga tidak monoton.

B. Ruang Lingkup Pembelajaran Tematik

1. Pengertian Pembelajaran Tematik

Pengertian pembelajaran tematik berdasarkan Permendikbud No. 57 (2003, hlm. 12) memaparkan bahwa:

Pembelajaran tematik merupakan salah satu model pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna bagi siswa. Pembelajaran terpadu didefinisikan sebagai pembelajaran yang

menghubungkan berbagai gagasan, konsep, keterampilan, sikap, dan nilai, baik antara mata pelajaran maupun dalam satu mata pelajaran.

Pembelajaran tematik memberi penekanan pada pemilihan suatu tema yang spesifik yang sesuai dengan materi pelajaran, untuk mengajar satu atau beberapa konsep yang memadukan berbagai informasi.

Pembelajaran tematik menekankan pada keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga siswa dapat memperoleh pengalaman langsung dan terlatih untuk dapat menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang dipelajarinya. Teori pembelajaran ini dimotori para tokoh psikologi Gestalt, termasuk piaget yang menekankan bahwa pembelajaran haruslah bermakna dan berorientasi pada kebutuhan dan perkembangan anak Permendikbud No. 57. Konsep pembelajaran tematik merupakan pengembangan dari pemikiran dan orang tokoh pendidikan yakni Jacob tahun 1989 dengan konsep pembelajaran *interdisipliner and forgarty* tahun 1991 dengan konsep pembelajaran terpadu.

Pembelajaran tematik merupakan suatu pendekatan dalam pembelajaran yang secara sengaja mengaitkan beberapa aspek baik dalam inter mata pelajaran maupun antar mata pelajaran. Dengan adanya pemanduan itu siswa akan memperoleh pengetahuan dan keterampilan secara utuh sehingga pembelajaran jadi bermakna bagi siswa.

2. Kelebihan Pembelajaran Tematik

Menurut Rusman (2015, hlm. 92) beberapa kelebihan pendekatan pembelajaran tematik, diantaranya:

- a. Pengalaman dan kegiatan belajar siswa akan selalu relevan dengan tingkat perkembangan anak.
- b. Kegiatan yang dipilih dapat disesuaikan dengan minat dan kebutuhan siswa.
- c. Seluruh kegiatan belajar lebih bermakna bagi siswa sehingga hasil belajar akan dapat bertahan lebih lama.
- d. Pembelajaran terpadu menumbuhkembangkan keterampilan berpikir dan sosial anak.

- e. Pembelajaran terpadu menyajikan kegiatan yang bersifat pragmatis. Dengan permasalahan yang sering ditemui dalam kehidupan/lingkungan real siswa.
- f. Jika pembelajaran terpadu dirancang bersama dapat meningkatkan kerja sama antar guru bidang kajian terkait, guru dengan siswa, siswa dengan siswa, siswa/guru dengan narasumber sehingga belajar lebih menyenangkan, belajar dalam situasi nyata, dan dalam konteks yang lebih bermakna.

3. Kekurangan pembelajaran Tematik

Menurut Tim Puskur dalam Rusman (2015, hlm. 76) mengidentifikasi beberapa kelemahan pembelajaran tematik, diantaranya: Aspek guru, guru harus berwawasan luas, memiliki integritas tinggi, keterampilan metodologis yang handal, rasa percaya diri yang tinggi dan berani mengemas dan mengembangkan materi.

- a. Aspek siswa, pembelajaran tematik menuntut kemampuan belajar siswa yang relative baik, baik dalam kemampuan akademik maupun kreatifitasnya, karena model pembelajaran tematik menekankan pada kemampuan analitis, kemampuan asosiatif, kemampuan eksplorasi dan elaborative.
- b. Aspek sarana dan sumber pembelajaran, pembelajaran tematik memerlukan bahan bacaan atau sumber informasi yang cukup banyak dan bervariasi, mungkin juga fasilitas internet.
- c. Aspek kurikulum, kurikulum harus luwes, berorientasi pada pencapaian ketuntasan pemahaman siswa, bukan pada pencapaian target penyampaian materi.
- d. Aspek penilaian, pembelajaran tematik membutuhkan cara penilaian yang menyeluruh.
- e. Aspek suasana pembelajaran, pembelajaran terpadu cenderung mengutamakan salah satu bidang kajian dan tenggelamnya bidang kajian lain, tergantung pada latar belakang pendidikannya.

C. Model Pembelajaran *Discovery Learning*

1. Definisi Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Discovery learning adalah teori belajar yang didefiniskan sebagai proses pembelajaran yang terjadi bila siswa tidak disajikan dengan pelajaran dalam bentuk finalnya, tetapi diharapkan mengorganisasi sendiri. Sebagaimana pendapat Bruner, bahwa: “*Discovery Learning can be defined as the learning that takes place when the student is not presented with subject matter in the final form, but rather is required to organize it him self*”. Lefancois dalam Mohammad Takdir Illahi (2012, hlm. 29). Dasar ide Bruner ialah pendapat dari Piaget yang menyatakan bahwa anak harus berperan aktif dalam belajar di kelas.

Bruner memakai metode yang disebutnya *discovery learning*, di mana siswa mengorganisasi bahan yang dipelajari dengan suatu bentuk akhir dalam Dalyono (1996, hlm. 41). Model *Discovery Learning* adalah memahami konsep, arti, dan hubungan, melalui proses intuitif untuk akhirnya sampai kepada suatu kesimpulan menurut Budiningsih (2005, hlm. 43). *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*. Proses tersebut disebut “*cognitive process*” sedangkan *discovery* itu sendiri adalah *the mental process of assimilating concepts and principles in the mind*” menurut Robert B. Sund dalam Malik (2001, hml. 219).

Sebagai strategi belajar, *discovery learning* mempunyai prinsip yang sama dengan inkuiri (*inquiry*) dan *problem solving*. Tidak ada perbedaan yang prinsipil pada ketiga istilah ini, pada *discovery learning* lebih menekankan pada ditemukannya konsep atau prinsip yang sebelumnya tidak diketahui. Perbedaannya dengan *discovery* ialah bahwa pada *discovery* masalah yang dihadapkan kepada siswa semacam masalah yang direkayasa oleh guru, sedangkan pada inkuiri masalahnya bukan hasil rekayasa, sehingga siswa harus mengerahkan seluruh pikiran dan

keterampilannya untuk mendapatkan temuan-temuan di dalam masalah itu melalui proses penelitian.

2. Tujuan Pembelajaran *Discovery Learning*

Menurut Bell dalam Mohammad Takdir Illahi (2012, hlm. 43), beberapa tujuan spesifik dari pembelajaran dengan penemuan, yakni sebagai berikut:

- a. Dalam penemuan siswa memiliki kesempatan untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Kenyataannya menunjukkan bahwa partisipasi banyak siswa dalam pembelajaran meningkat ketika penemuan digunakan.
- b. Melalui pembelajaran dengan penemuan, siswa belajar menemukan pola dalam situasi konkret 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.

3. Kelebihan Model *Discovery Learning*

Ada beberapa kelebihan *discovery learning* menurut Sudirman (dalam Skripsi Abdul Hadi, 2015, hlm. 42) sebagai berikut:

- a. Siswa akan mengerti konsep dasar dan ide-ide lebih baik.
- b. Membantu dan mengembangkan ingatan dan transfer kepada situasi proses belajar yang baru.
- c. Mendorong siswa berfikir dan bekerja atas inisiatif sendiri.
- d. Mendorong siswa berfikir intuisi dan merumuskan hipotesis sendiri.

- e. Memberikan keputusan yang bersifat intrinsik dan situasi proses belajar menjadi lebih terangsang.
- f. Proses belajar meliputi sesama aspeknya siswa menuju pada pembentukan manusia seutuhnya.
- g. Meningkatkan tingkat penghargaan siswa.
- h. Kemungkinan siswa belajar dengan memanfaatkan berbagai jenis sumber belajar.
- i. Dapat mengembangkan bakat atau kecakapan individu.

4. Kelemahan Model *Discovery Learning*

Ada beberapa kelemahan *discovery learning* menurut Mohammad Takdir Illahi (2012, hlm. 72) sebagai berikut:

- a. Berkenaan dengan waktu. Belajar mengajar menggunakan *discovery learning* membutuhkan waktu yang lebih lama dibandingkan dengan metode langsung. Hal ini disebabkan untuk bisa memahami strategi ini, dibutuhkan tahapan-tahapan yang panjang dan kemampuan memanfaatkan waktu dengan sebaik-baiknya.
- b. Bagi siswa yang yang berusia muda, kemampuan berpikir rasional mereka masih terbatas. Dalam belajar *discovery*, sering menggunakan empirisnya yang sangat subjektif untuk memperkuat pelaksanaan prakonsepsinya. Hal ini disebabkan usia mereka yang muda masih membutuhkan kematangan dalam berpikir rasional mengenai suatu konsep atau teori. Kemampuan berpikir rasional dapat mempermudah pemahaman *discovery* yang memerlukan kemampuan intelektualnya.
- c. Kesukaran dalam menggunakan faktor subjektifitas ini menimbulkan kesukaran dalam memahami suatu persoalan yang berkenaan dengan pengajaran *discovery learning*.
- d. Faktor kebudayaan dan kebiasaan. Belajar *discovery* menuntut kemandirian, kepercayaan kepada dirinya sendiri, dan kebiasaan bertindak sebagai subjek. Tuntutan terhadap pembelajaran *discovery*, sesungguhnya membutuhkan kebiasaan yang sesuai dengan kondisi siswa. Tuntutan-tuntutan tersebut setidaknya akan memberikan

keterpaksaan yang tidak biasa dilakukan dengan menggunakan sebuah aktivitas yang biasa dalam proses pembelajaran.

5. Langkah-langkah penerapan Model *Discovery Learning*

Berikut ini langkah-langkah dalam mengaplikasikan model *Discovery Learning* di kelas, diantaranya:

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

Menurut Syah (2004, hlm. 244) dalam mengaplikasikan metode *Discovery Learning* di kelas, ada beberapa prosedur yang harus dilaksanakan dalam kegiatan belajar mengajar secara umum sebagai berikut:

- a. *Stimulation* (Stimulasi/Pemberian Rangsangan)

Pertama-tama pada tahap ini siswa 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.

- b. *Problem Statment* (Pernyataan/Identifikasi Masalah)

Setelah dilakukan stimulasi langkah selanjutnya adalah guru memberi kesempatan kepada siswa untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin agenda-agenda masalah yang relevan dengan bahan pelajaran, kemudian salah satunya dipilih dan dirumuskan dalam bentuk hipotesis (jawaban sementara atas pertanyaan masalah) Syah (2004, hlm. 244).

c. *Data Collection* (Pengumpulan Data)

Ketika eksplorasi berlangsung guru juga memberi kesempatan kepada para siswa untuk mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya yang relevan untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis Syah (2004, hlm. 244). Pada tahap ini berfungsi untuk menjawab pertanyaan atau membuktikan benar tidaknya hipotesis.

d. *Data Processing* (Pengolahan Data)

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

e. *Verification* (Pembuktian)

Pada tahap ini siswa melakukan pemeriksaan secara cermat untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis yang ditetapkan tadi dengan temuan alternatif, dihubungkan dengan hasil data *processing* Syah (2004, hlm. 245).

f. *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 menurut Syah (2004, hlm. 245).

g. Sistem Penilaian

Dalam model pembelajaran *discovery learning*, penilaian dapat dilakukan dengan menggunakan tes maupun nontes, sedangkan penilaian yang digunakan dapat berupa penilaian kognitif, proses, sikap, atau penilaian hasil kerja siswa. Jika bentuk penialainnya berupa penilaian kognitif, maka dalam model pembelajaran *discovery learning* dapat menggunakan tes tertulis.

h. Penilaian Tertulis

Penilaian tertulis merupakan tes dimana soal dan jawaban yang diberikan kepada siswa dalam bentuk tulisan. Dalam menjawab soal siswa tidak selalu merespon dalam bentuk menulis jawaban tetapi dapat juga dalam bentuk yang lain seperti memberi tanda, mewarnai, menggambar dan lain sebagainya. Ada dua bentuk soal tes tertulis, yaitu berikut ini.

- 1) Soal dengan memilih jawaban.
 - a) Pilihan ganda
 - b) Dua pilihan (benar-salah, ya-tidak)
 - c) Menjodohkan

Dari berbagai alat penilaian tertulis, tes memilih jawaban benar-salah, isian singkat, dan menjodohkan merupakan alat yang hanya menilai kemampuan berpikir rendah, yaitu kemampuan mengingat (pengetahuan). Tes pilihan ganda dapat digunakan untuk menilai kemampuan mengingat dan memahami. Pilihan ganda mempunyai kelemahan, yaitu siswa tidak mengembangkan sendiri jawabannya tetapi cenderung hanya memilih jawaban yang benar dan jika siswa tidak mengetahui jawaban yang benar, maka siswa akan menerka.

Menurut Syah (2004, hlm. 247) dalam menyusun instrumen penilaian tertulis perlu dipertimbangkan hal-hal berikut:

- 1) Materi, misalnya kesesuaian soal dengan indikator pada kurikulum.
- 2) Konstruksi, misalnya rumusan soal atau pertanyaan harus jelas dan tegas.
- 3) Bahasa, misalnya rumusan soal tidak menggunakan kata/ kalimat yang menimbulkan penafsiran ganda

i. Penilaian Diri

Penilaian diri (*self assessment*) adalah suatu teknik penilaian, subyek yang ingin dinilai diminta untuk menilai dirinya sendiri berkaitan dengan, status, proses dan tingkat pencapaian kompetensi yang dipelajarinya dalam mata pelajaran tertentu.

Teknik penilaian diri dapat digunakan dalam berbagai aspek penilaian, yang berkaitan dengan kompetensi kognitif, afektif dan psikomotor. Dalam proses pembelajaran di kelas, berkaitan dengan kompetensi kognitif, misalnya: siswa dapat diminta untuk menilai penguasaan pengetahuan dan keterampilan berpikir sebagai hasil belajar dalam mata pelajaran tertentu, berdasarkan kriteria atau acuan yang telah disiapkan.

D. Keaktifan

1. Pengertian Keaktifan Siswa

Aktif menurut Kamus besar Bahasa Indonesia (2005, hlm. 23) berarti giat. Aktivitas siswa pada saat proses pembelajaran perlu di perhatikan oleh guru, agar proses belajar mengajar yang ditempuh mendapatkan hasil yang maksimal. Maka guru perlu mencari cara untuk meningkatkan keaktifan siswa. Keaktifan siswa dalam belajar secara efektif itu dapat dinyatakan sebagai berikut:

- a. Hasil belajar siswa umumnya hanya sampai tingkat penguasaan, merupakan bentuk hasil belajar terendah.
- b. Sumber-sumber belajar yang digunakan pada umumnya terbatas pada guru (catatan penjelasan dari guru) dan satu dua buku catatan.
- c. Guru dalam mengajar kurang merangsang aktivitas belajar siswa secara optimal.

Keaktifan sendiri merupakan motor dalam kegiatan pembelajaran maupun kegiatan belajar, siswa dituntut untuk selalu aktif memproses dan mengolah hasil belajarnya. Untuk dapat memproses dan mengolah hasil belajarnya secara efektif, siswa dituntut untuk aktif secara fisik, intelektual, dan emosional.

Sudirman (dalam Skripsi Abdul Hadi, 2015, hlm. 22) berpendapat bahwa aktifitas baik yang bersifat fisik maupun mental. Dalam kegiatan belajar kedua aktifitas itu harus saling terkait. Kaitan antar keduanya akan membuahkan aktifitas belajar yang optimal. Banyak aktifitas yang dapat dilakukan siswa di sekolah. Beberapa macam aktifitas itu harus diterapkan guru pada saat pembelajaran sedang berlangsung.

Dalam proses belajar aktif pengetahuan merupakan pengalaman pribadi yang diorganisasikan dan dibangun melalui proses belajar bukan merupakan peminadahan pengetahuan yang dimiliki guru kepada siswa, sedangkan mengajar merupakan upaya menciptakan lingkungan. Agar siswa dapat memperoleh pengetahuan melalui keterlibatan secara aktif dalam kegiatan belajar. Untuk itu guru harus memotivasi siswa pada saat pembelajaran berlangsung, dalam hal ini guru berperan sebagai fasilitator pada saat pembelajaran.

Guru berperan untuk menciptakan kondisi yang kondusif dan mendukung bagi terciptanya pembelajaran yang bermakna. Siswa harus mengalami dan berinteraksi langsung dengan obyek yang nyata. Jadi belajar harus dialihkan yang semula berpusat pada guru menjadi pembelajaran yang berpusat pada siswa. Sekolah merupakan sebuah miniatur dari masyarakat dalam proses pembelajaran harus terjadi saling kerja sama dan interaksi antar komponen.

Pendidikan modern lebih menitik beratkan pada aktifitas yang sejati, di mana siswa belajar dengan mengalaminya sendiri, siswa memperoleh pengetahuan, pemahaman dan keterampilan serta perilaku lainnya termasuk sikap dan nilai. Saat ini pembelajaran diharapkan ada interaksi siswa pada saat pembelajaran. Hal ini agar siswa menjadi lebih aktif dan kreatif dalam belajar. Guru berperan sebagai pembimbing dan fasilitator.

Gage dan Berliner dalam Dimiyati dan Mudjiono (2006, hlm. 45), menurut teori ini anak memiliki sifat aktif, konstruktif, dan mampu merencanakan sesuatu. Anak mampu mencari, menemukan dan menggunakan pengetahuan yang diperolehnya. Dalam proses belajar mengajar anak mampu mengidentifikasi, merumuskan masalah, mencari

dan menentukan fakta, menganalisis, menafsirkan dan menarik kesimpulan.

Ahmadi (1978, hlm. 57) mengatakan bahwa keaktifan dibagi menjadi dua yaitu keaktifan jasmani maupun keaktifan rohani. Keaktifan jasmani yaitu siswa berbuat dengan seluruh anggota badannya, seperti membuat sesuatu, bermain maupun bekerja. Jadi tidak hanya duduk melihat, mendengarkan dengan pasif semata.

Dari teori-teori di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa keaktifan belajar merupakan motor dalam kegiatan pembelajaran maupun kegiatan belajar, siswa dituntut untuk selalu aktif apabila siswa tersebut dapat memproses dan mengolah hasil belajarnya. Siswa dikatakan aktif apabila siswa tersebut dapat mengolah informasi yang diterima dan berusaha dengan seluruh anggota badannya untuk mengidentifikasi, merumuskan masalah, mencari dan menentukan fakta, menganalisis, menafsirkan dan menarik kesimpulan.

2. Jenis-Jenis Keaktifan Belajar

Belajar merupakan perbuatan yang sangat kompleks dan proses yang berlangsung pada otak manusia. Dengan melakukan perbuatan belajar tersebut siswa akan menjadi aktif di dalam kegiatan belajar.

Jenis-jenis keaktifan belajar siswa dalam proses belajar sangat beragam. "*Curriculum Guiding Commite of the Winsconsin Cooperative Educational Program*" dalam Oemar Hamalik (2009, hlm. 20-21) mengklasifikasikan aktivitas siswa dalam proses belajar menjadi: (1) kegiatan penyelidikan: membaca, berwawancara, mendengarkan radio, menonton film, dan alat-alat AVA lainnya; (2) kegiatan penyajian: laporan, *panel and round table discussion*, mempertunjukkan *visual aid*, membuat grafik dan *chart*; (3) kegiatan latihan mekanik: digunakan bila kelompok menemui kesulitan sehingga perlu diadakan ulangan dan latihan; (4) kegiatan apresiasi: mendengarkan musik, membaca, menyaksikan gambar; (5) kegiatan observasi dan mendengarkan: bentuk alat-alat dari siswa sebagai alat bantu belajar; (6) kegiatan ekspresi kreatif:

pekerjaan tangan, menggambar, menulis, bercerita, bermain, membuat sajak, bernyanyi, dan bermain musik, (7) bekerja dalam kelompok: latihan dalam tata kerja demokratis, pembagian kerja antara kelompok dalam melaksanakan rencana, (8) percobaan: belajar mencobakan cara-cara menegrjakan sesuatu, kerja laboratorium dengan menekankan perlengkapan yang dapat dibuat oleh siswa di samping perlengkapan yang telah tersedia, serta (9) kegiatan mengorganisasi dan menilai: diskriminasi, menyeleksi, mengatur dan menilai pekerjaan yang dikerjakan oleh mereka sendiri.

3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi

Muhibbin Syah (2012, hlm. 146) mengatakan bahwa “faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar siswa dapat digolongkan menjadi tiga macam, yaitu faktor internal (faktor dari dalam siswa), faktor eksternal (faktor dari luar siswa), dan faktor pendekatan belajar (*approach to learning*)”. Secara sederhana faktor-faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar siswa tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

- a. Faktor internal siswa, merupakan faktor yang berasal dari dalam diri siswa itu sendiri, yang meliputi:
 - 1) Aspek fisiologis, yaitu kondisi umum jasmani dan *tonus* (tegangan otot) yang menandai tingkat kebugaran organ-organ tubuh dan sendi-sendinya, dapat mempengaruhi semangat dan intensitas peserta didik dalam mengikuti pelajaran.
 - 2) Aspek psikologis, belajar pada hakikatnya adalah proses psikologis. Oleh karena itu, semua keadaan dan fungsi psikologis tentu saja mempengaruhi belajar seseorang.
 - 3) Faktor eksternal siswa, merupakan faktor dari luar siswa yakni kondisi lingkungan di sekitar siswa.
 - 4) Faktor pendekatan belajar, merupakan segala cara atau strategi yang digunakan siswa dalam menunjang keefektifan dan efisiensi proses pembelajaran materi tertentu.

4. Indikator Keaktifan Belajar Siswa

Menurut Paul D. Deirich dalam Hamalik (2007, hlm. 90) menyatakan bahwa indikator keaktifan belajar siswa berdasarkan jenis aktivitasnya dalam proses pembelajaran yaitu sebagai berikut:

- a. Kegiatan Visual (*Visual Activities*), yaitu membaca, memperhatikan gambar, mengamati demonstrasi atau mengamati pekerjaan orang lain.
- b. Kegiatan lisan (*oral activities*), yaitu kemampuan menyatakan, merumuskan, diskusi, bertanya atau interupsi.
- c. Kegiatan mendengarkan (*listening activities*), yaitu mendengarkan penyajian bahan, diskusi atau mendengarkan percakapan.
- d. Kegiatan menulis (*writing activities*), yaitu menulis cerita, mengerjakan soal, menyusun laporan atau mengisi angket.
- e. Kegiatan menggambar (*drawing activities*), yaitu melukis, membuat grafik, pola, atau gambar.
- f. Kegiatan emosional (*emotional activities*), yaitu menaruh minat, memiliki kesenangan atau berani.
- g. Kegiatan motorik (*motor activities*), yaitu melakukan percobaan, memilih alat-alat atau membuat model.
- h. Kegiatan mental, yaitu mengingat, memecahkan masalah, menganalisis, melihat hubungan-hubungan atau membuat keputusan.

5. Prinsip-prinsip Keaktifan

Menurut W. Gulo (200, hlm. 76) prinsip-prinsip yang perlu diperhatikan dalam usaha menciptakan kondisi belajar supaya siswa dapat mengoptimalkan aktivitasnya dalam pembelajaran. Prinsip-prinsip tersebut adalah:

- a. Prinsip motivasi, di mana guru berperan sebagai motivator yang merangsang dan membangkitkan motif-motif yang positif dari siswa dalam pembelajarannya.
- b. Prinsip latar atau konteks, yaitu prinsip keterhubungan bahan baru dengan apa yang telah diperoleh siswa sebelumnya. Dengan perolehan yang ada inilah siswa dapat memperoleh bahan baru.

- c. Prinsip keterarahan, yaitu adanya pola pengajaran yang menghubungkan seluruh aspek pengajaran.
- d. Prinsip belajar sambil bekerja, yaitu mengintegrasikan pengalaman dengan kegiatan fisik dan pengalaman dengan kegiatan intelektual.
- e. Prinsip perbedaan perorangan, yaitu kegiatan bahwa ada perbedaan-perbedaan tertentu di dalam diri setiap siswa, sehingga sehingga mereka tidak di perlukan secara klasikal.
- f. Prinsip menemukan, yaitu membiarkan sendiri siswa menemukan informasi yang dibutuhkan dengan pengarahan seperlunya dari guru.
- g. Prinsip pemecahan masalah, yaitu mengarahkan siswa untuk peka terhadap masalah dan mempunyai kegiatan untuk mampu menyelesaikannya.

Berdasarkan uraian di atas penulis dapat menyimpulkan bahwa dalam membangun suatu aktivitas dalam diri para siswa, hendaknya guru memperhatikan dan menerapkan beberapa prinsip di atas.

6. Cara Membentuk Keaktifan Belajar Siswa

Belajar aktif merupakan sebuah kesatuan sumber kumpulan strategi-strategi pembelajaran yang komprehensif. Belajar aktif meliputi berbagai cara untuk membuat siswa aktif sejak awal melalui aktivitas-aktivitas yang membangun kerja kelompok dan dalam waktu singkat membuat mereka berpikir tentang materi pelajaran. Juga terdapat teknik-teknik memimpin belajar bagi seluruh kelas, bagi kelompok kecil, merangsang diskusi dan debat, mempraktikkan ketrampilan-ketrampilan, mendorong adanya pertanyaan-pertanyaan, bahkan membuat siswa dapat saling mengajar satu sama lain. Mengajar merupakan upaya yang dilakukan oleh guru agar siswa belajar.

E. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2015, hlm. 200) hasil belajar adalah hasil yang dicapai dalam bentuk angka-angka atau skor setelah

diberikan tes hasil belajar pada setiap akhir pembelajaran. Nilai yang diperoleh siswa menjadi acuan untuk melihat penguasaan siswa dalam menerima materi pelajaran.

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh individu setelah proses pembelajaran berlangsung, yang dapat memberikan pengaruh tingkah laku baik pengetahuan, pemahaman, sikap dan keterampilan siswa sehingga menjadi lebih baik dari yang sebelumnya. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Hamalik (2011, hlm. 37), hasil belajar adalah perubahan tingkah laku subjek yang meliputi kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor dalam situasi tertentu berkat pengalamannya berulang-ulang.

2. Karakteristik Hasil Belajar

Ciri-ciri dari hasil belajar dapat dibagi menjadi 3 bagian yaitu:

- a. Hasil belajar memiliki kapasitas berupa pengetahuan, kebiasaan, keterampilan sikap dan cita-cita.
- b. Adanya perubahan mental dan perubahan jasmani.
- c. Memiliki dampak pengajaran dan pengiring.

3. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Sudjana dalam Skripsi Abdul Hadi (2015, hlm. 62) Pada dasarnya hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor yakni dari dalam diri siswa dan faktor dari luar diri siswa.

- a. Faktor *Intern*, meliputi:
 - 1) Faktor *intern* adalah faktor jasmani bawaan yang ada pada diri siswa sendiri. Faktor tersebut yaitu keadaan fisiologis atau jasmani siswa dan faktor psikologis.
 - 2) Faktor fisiologis adalah faktor jasmani bawaan yang ada pada diri siswa yang berkaitan dengan kondisi kesehatan dan fisik siswa. Keadaan jasmani yang kurang baik pada siswa misalnya kesehatannya yang menurun, gangguan genetic pada bagian tubuh tertentu dan sebagainya akan mempengaruhi proses belajar siswa

dan hasil belajarnya dibandingkan dengan siswa yang mempunyai kondisi fisiologisnya baik.

b. Faktor *Eksternal*

Faktor yang ada di luar diri siswa yang mempengaruhi hasil belajar yaitu kondisi keluarga, sekolah, dan masyarakat yang dapat memberikan pengaruh terhadap individu dalam belajar.

1) Faktor yang berasal dari keluarga

Faktor yang berasal dari keluarga diantaranya:

- a) Cara orang tua mendidik
- b) Relasi antar anggota keluarga
- c) Suasana rumah
- d) Keadaan ekonomi keluarga
- e) Pengertian orang tua terhadap anak
- f) Latar belakang kebudayaan

2) Faktor yang berasal dari sekolah

Faktor yang berasal dari sekolah, dapat berasal dari guru, mata pelajaran yang ditempuh, dan metode yang diterapkan. Faktor guru banyak menjadi penyebab kegagalan belajar anak, yaitu yang menyangkut kepribadian guru, kemampuan mengajarnya. Sistem belajar yang kondusif, atau penyajian pembelajaran yang diberikan oleh guru. Jika pembelajaran disajikan dengan baik dan menarik bagi siswa, maka siswa akan lebih optimal dalam melaksanakan dan menerima proses belajar.

3) Faktor yang berasal dari masyarakat

Anak tidak lepas dari kehidupan masyarakat. Faktor masyarakat bahkan sangat kuat pengaruhnya terhadap pendidikan anak. Pengaruh masyarakat bahkan sulit dikendalikan. Mendukung atau tidak mendukung perkembangan anak, masyarakat juga ikut mempengaruhi.

F. Pembelajaran Subtema Menjaga Keselamatan di Perjalanan

Penelitian yang dilakukan peneliti dalam buku kurikulum 2013 kelas II pada subtema 8 keselamatan di rumah dan di perjalanan menggunakan tema 8 subtema menjaga keselamatan di perjalanan dengan kegiatan pembelajarannya terdapat 6 pembelajaran yang artinya peneliti melakukan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan 6 kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam siklus 1 sampai siklus 2. Dalam setiap pertemuannya pembelajaran akan menggunakan 3 kegiatan pembelajaran untuk 3 hari. Pembelajaran 1 terdiri dari mata pelajaran Bahasa Indonesia, Matematika, SBdP, dan PPKn. Pembelajaran 2 terdiri dari mata pelajaran PPKn, Matematika dan Bahasa Indonesia. Pembelajaran 3 terdiri dari mata pelajaran Matematika, Bahasa Indonesia, dan SBdP. Pembelajaran 4 terdiri dari mata pelajaran PPKn, Bahasa Indonesia, dan SBdP. Pembelajaran 5 terdiri dari mata pelajaran PPKn, dan Bahasa Indonesia. Dan yang terakhir pembelajaran 6 terdiri dari mata pelajaran PPKn, SBdP, Matematika, dan Bahasa Indonesia.

Pada setiap pembelajaran aspek sikap yang dikembangkan yaitu menurut ruang lingkup pembelajaran. Pada pemetaan kompetensi dasar ditempatkan sebagai kompetensi hasil penurunan dari kompetensi inti pada setiap mata pelajaran, yang memuat kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan yang telah ditetapkan untuk dimiliki oleh setiap siswa dan kompetensi ini harus mencapai ketepatan pada setiap jenjang pembelajaran karena setiap kompetensi yang telah tepat dan selesai akan berpengaruh terhadap kompetensi – kompetensi yang ada pada setiap pembelajaran nantinya. Kompetensi dasar pada subtema menjaga keselamatan di perjalanan merupakan suatu kesatuan materi dari setiap mata pelajaran, berikut ini penyajian kompetensi inti, kompetensi dasar beserta indikator pada setiap mata pelajaran dan ruang lingkup pembelajaran.

Tabel 2.1
Kompetensi Inti Mata Pelajaran

NO	KOMPETENSI INTI KELAS II
1.	Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2.	Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.

NO	KOMPETENSI INTI KELAS II
3.	Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda – benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4.	Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak bermain dan berakhlak mulia.

Sumber: Buku Guru Tema : Keselamatan di Rumah dan Perjalanan Kelas II (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2014. "revisi 2016".

Pemetaan kompetensi dasar dan indikator pembelajaran kelas 2 SD pada subtema aturan keselamatan di perjalanan, pada tabel 2.2 sebagai berikut:

Tabel 2.2
Pemetaan Indikator Pembelajaran Kompetensi Dasar dan Indikator

Pembelajaran Ke	Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator
1	Bahasa Indonesia	3.2 Mengenal teks cerita narasi sederhana kegiatan dan bermain di lingkungan dengan bantuan guru atau teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosakata bahasa daerah untuk membantu pemahaman. 4.2 Memperagakan teks cerita narasi sederhana tentang kegiatan dan bermain di lingkungan secara mandiri dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosakata	3.2.1 Menyebutkan isi teks cerita narasi sederhana tentang aktivitas bermain di lingkungan sekitar. 4.2.1 Menceritakan teks cerita narasi sederhana tentang aktivitas bermain di lingkungan sekitar berdasarkan teks yang dibaca secara mandiri.

Pembelajaran Ke	Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator
	Matematika	<p>bahasa daerah untuk membantu penyajian.</p> <p>3.6 Mengetahui satuan panjang dan berat benda, jarak suatu tempat (baik tidak baku maupun yang baku) dan menggunakannya dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan sekitar.</p> <p>4.7 Menceritakan lokasi objek yang berkaitan dan representasi objek pada sebuah peta.</p>	<p>3.6.1 Menyebutkan satuan jarak dengan satuan baku (km dan m).</p> <p>4.7.1 Menceritakan lokasi objek pada sebuah peta sederhana.</p>
	PPKn	<p>3.3 Memahami makna keberagaman karakteristik individu di rumah dan di sekolah.</p> <p>4.3 Berinteraksi dengan beragam teman di lingkungan rumah dan sekolah</p>	<p>3.3.1 Mengidentifikasi karakteristik masing-masing individu di lingkungan sekolah.</p> <p>4.3.1 Menceritakan bentuk keberagaman teman di lingkungan sekolah.</p>
	SBDP	<p>3.5 Memahami budaya dan bahasa daerah di tempat tinggalnya.</p> <p>4.17 Menceritakan karya seni budaya tak benda dan bahasa daerah setempat.</p>	<p>3.5.1 Mengidentifikasi berbagai budaya daerah di lingkungan tempat tinggalnya.</p> <p>4.17.1 Mengelompokkan budaya daerah di lingkungan tempat tinggalnya.</p>
2	PPKn	<p>3.3 Memahami makna keberagaman karakteristik individu di rumah dan di sekolah.</p> <p>4.3 Berinteraksi dengan beragam teman di lingkungan</p>	<p>3.3.1 Membedakan masing-masing individu di lingkungan sekolah berdasarkan karakteristik yang dimiliki.</p> <p>4.3.1 Menunjukkan</p>

Pembelajaran Ke	Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator
		rumah dan sekolah.	sikap mau berinteraksi dengan beragam teman di lingkungan sekolah.
	Matematika	<p>3.6 Mengetahui satuan panjang dan berat benda, jarak suatu tempat (baik tidak baku maupun yang baku) dan menggunakannya dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan sekitar.</p> <p>4.7 Menceritakan lokasi objek yang berkaitan dan representasi objek pada sebuah peta.</p>	<p>3.6.1 Menghitung jarak dua tempat dengan menggunakan satuan baku.</p> <p>4.7.1 Menceritakan lokasi objek pada sebuah peta sederhana.</p>
	Bahasa Indonesia	<p>3.2 Mengenal teks cerita narasi sederhana kegiatan dan bermain di lingkungan dengan bantuan guru atau teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosakata bahasa daerah untuk membantu pemahaman.</p> <p>4.2 Memperagakan teks cerita narasi sederhana tentang kegiatan dan bermain di lingkungan secara mandiri dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosakata bahasa daerah untuk membantu penyajian.</p>	<p>3.2.1 Menemukan isi teks cerita narasi sederhana tentang aktivitas bermain di lingkungan sekitar.</p> <p>4.2.1 Menulis teks cerita narasi sederhana tentang aktivitas bermain di lingkungan sekitar.</p>
3	Bahasa	3.2 Mengenal teks	3.2.1 Menjelaskan isi

Pembelajaran Ke	Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator
	Indonesia	<p>cerita narasi sederhana kegiatan dan bermain di lingkungan dengan bantuan guru atau teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosakata bahasa daerah untuk membantu pemahaman.</p> <p>4.2 Memperagakan teks cerita narasi sederhana tentang kegiatan dan bermain di lingkungan secara mandiri dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosakata bahasa daerah untuk membantu penyajian.</p>	<p>teks cerita narasi sederhana tentang aktivitas bermain di lingkungan sekitar</p> <p>4.2.1 Membuat pertanyaan tentang isi teks cerita narasi sederhana tentang aktivitas bermain di lingkungan sekitar</p>
	Matematika	<p>3.6 Mengetahui satuan panjang dan berat benda, jarak suatu tempat (baik tidak baku maupun yang baku) dan menggunakannya dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan sekitar.</p> <p>4.7 Membuat tabel hasil pengukuran panjang dan berat.</p>	<p>3.6.1 Membandingkan hasil pengukuran jarak 2 tempat ke satu titik.</p> <p>4.7.1 Membuat tabel sederhana hasil pengukuran panjang (jarak).</p>
	SBDP	<p>3.5 Memahami budaya dan bahasa daerah di tempat tinggalnya.</p> <p>4.17 Menceritakan karya seni budaya tak benda dan bahasa daerah setempat.</p>	<p>3.5.1 Menjelaskan berbagai budaya daerah di lingkungan tempat tinggalnya.</p> <p>4.17.1 Menceritakan karya seni budaya tak benda daerah setempat.</p>

Pembelajaran Ke	Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator
4	Bahasa Indonesia	<p>3.2 Mengenal teks cerita narasi sederhana kegiatan dan bermain di lingkungan dengan bantuan guru atau teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosakata bahasa daerah untuk membantu pemahaman.</p> <p>4.2 Memperagakan teks cerita narasi sederhana tentang kegiatan dan bermain di lingkungan secara mandiri dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosakata bahasa daerah untuk membantu penyajian.</p>	<p>3.2.1 Membaca teks cerita narasi sederhana tentang aktivitas bermain di lingkungan sekitar.</p> <p>4.2.1 Menceritakan teks cerita narasi sederhana tentang aktivitas bermain di lingkungan sekitar berdasarkan teks yang dibaca secara mandiri.</p>
	PPKn	<p>3.3 Memahami makna keberagaman karakteristik individu di rumah dan di sekolah.</p> <p>4.3 Berinteraksi dengan beragam teman di lingkungan rumah dan sekolah</p>	<p>3.3.1 Menjelaskan makna keberagaman karakteristik individu.</p> <p>4.3.1 Menceritakan bentuk keberagaman teman di lingkungan sekolah.</p>
	SBDP	<p>3.5 Memahami budaya dan bahasa daerah di tempat tinggalnya.</p> <p>4.17 Menceritakan karya seni budaya tak benda dan bahasa daerah setempat.</p>	<p>3.5.1 Mengidentifikasi bahasa daerah di tempat tinggalnya.</p> <p>3.5.2 Mengelompokkan bahasa daerah di tempat tinggalnya.</p> <p>4.17.1 Menceritakan bahasa daerah setempat.</p>

Pembelajaran Ke	Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator
5	PPKn	<p>3.3 Memahami makna keberagaman karakteristik individu di rumah dan di sekolah.</p> <p>4.3 Berinteraksi dengan beragam teman di lingkungan rumah dan sekolah</p>	<p>3.3.1 Membedakan masing-masing individu di lingkungan sekolah berdasarkan karakteristik yang dimilikinya.</p> <p>4.3.1 Menunjukkan sikap mau berinteraksi dengan beragam teman di lingkungan sekolah.</p>
	Bahasa Indonesia	<p>3.2 Mengenal teks cerita narasi sederhana kegiatan dan bermain di lingkungan dengan bantuan guru atau teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosakata bahasa daerah untuk membantu pemahaman.</p> <p>4.2 Memperagakan teks cerita narasi sederhana tentang kegiatan dan bermain di lingkungan secara mandiri dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosakata bahasa daerah untuk membantu penyajian.</p>	<p>3.2.1 Menyimpulkan isi teks cerita narasi sederhana tentang aktivitas bermain di lingkungan sekitar yang telah dibaca.</p> <p>4.2.1 Menulis teks cerita narasi sederhana tentang aktivitas bermain di lingkungan sekitar.</p>
6	PPKn	<p>3.3 Memahami makna keberagaman karakteristik individu di rumah dan di sekolah.</p> <p>4.3 Berinteraksi dengan beragam</p>	<p>3.3.1 Menjelaskan makna keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekolah.</p> <p>4.3.1 Menceritakan</p>

Pembelajaran Ke	Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator
		teman di lingkungan rumah dan sekolah	bentuk keberagaman teman di lingkungan sekolah.
	Matematika	3.6 Mengetahui satuan panjang dan berat benda, jarak suatu tempat (baik tidak baku maupun yang baku) dan menggunakannya dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan sekitar. 4.7 Membuat tabel hasil pengukuran panjang dan berat.	3.6.1 Mengurutkan hasil pengukuran jarak beberapa tempat dari yang terbesar ke yang terkecil. 4.7.1 Membuat tabel sederhana hasil pengukuran panjang (jarak).
	Bahasa Indonesia	3.2 Mengenal teks cerita narasi sederhana kegiatan dan bermain di lingkungan dengan bantuan guru atau teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosakata bahasa daerah untuk membantu pemahaman. 4.2 Memperagakan teks cerita narasi sederhana tentang kegiatan dan bermain di lingkungan secara mandiri dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosakata bahasa daerah untuk membantu penyajian.	3.2.1 Menjawab pertanyaan berdasarkan isi teks cerita narasi sederhana tentang aktivitas bermain di lingkungan sekitar. 4.2.1 Membuat pertanyaan tentang isi teks cerita narasi sederhana tentang aktivitas bermain di lingkungan sekitar.
	SBDP	3.5 Memahami budaya dan bahasa daerah di tempat tinggalnya.	3.5.1 Menjelaskan berbagai bahasa di tempat tinggalnya.

Pembelajaran Ke	Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator
		4.17 Menceritakan karya seni budaya tak benda dan bahasa daerah setempat.	4.17.1 Menceritakan bahasa daerah setempat.

Sumber: Buku Guru Tema : Keselamatan di Rumah dan Perjalanan Kelas II (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2014. "revisi 2016".

G. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

1. Pengertian Perencanaan Pengajaran

Perencanaan adalah menyusun langkah-langkah yang akan dilaksanakan untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. Perencanaan tersebut dapat disusun berdasarkan kebutuhan dalam jangka waktu tertentu sesuai dengan keinginan pembuat perencanaan. Namun yang lebih utama adalah perencanaan yang dibuat harus dapat dilaksanakan dengan mudah dan tepat sasaran.

Menurut William H. Newman dalam buku Abdul Majid (2009, hlm. 15) berpendapat bahwa "perencanaan adalah menentukan apa yang akan dilakukan. Perencanaan mengandung rangkaian-rangkaian putusan yang luas dan penjelasan-penjelasan dari tujuan, penentuan kebijakan, penentuan program, penentuan metode-metode dalam prosedur tertentu dan penentuan kegiatan berdasarkan kegiatan sehari-hari". Sedangkan menurut Terry dalam buku Abdul Majid (2009, hlm. 16) menyatakan bahwa "perencanaan adalah menetapkan pekerjaan yang harus dilaksanakan oleh kelompok untuk mencapai tujuan yang digariskan".

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa pengertian Perencanaan Pelaksanaan Pembelajaran yaitu proses yang sistematis dalam pengambilan keputusan tentang tindakan yang akan dilakukan pada waktu yang akan datang. Menyusun langkah-langkah

penyelesaian suatu masalah atau pelaksanaan suatu pekerjaan yang terarah pada pencapaian tujuan.

2. Isi Perencanaan

Isi perencanaan merujuk pada hal-hal yang akan direncanakan perencanaan pengajaran yang baik perlu memuat, sebagai berikut:

- a. Tujuan apa yang diinginkan, atau bagaimana cara mengorganisasi aktivitas belajar dan layanan-layanan pendukungnya.
- b. Program dan layanan, atau bagaimana cara mengorganisasikan aktifitas belajar dan layanan-layanan pendukungnya.
- c. Tenaga manusia, yakni mencakup cara-cara mengembangkan prestasi, spesialisasi, perilaku, kompetensi, maupun kepuasan mereka.
- d. Keuangan, meliputi rencana pengeluaran dan rencana penerimaan.
- e. Bangunan fisik mencakup tentang cara-cara penggunaan pola distribusi dan kaitannya dengan pengembangan psikologis.
- f. Struktur organisasi, maksudnya bagaimana mengorganisasi dan manajemen operasi dan pengawasan program dan aktivitas kependidikan yang direncanakan.
- g. Konteks sosial atau elemen-elemen lainnya yang perlu dipertimbangkan dalam perencanaan pembelajaran.

Hal ini menunjukkan bahwa guru harus mempersiapkan perangkat yang harus dilaksanakan dalam merencanakan program. Hidayat dalam buku Abdul Majid (2009, hlm. 21) mengemukakan bahwa perangkat yang harus dipersiapkan dalam perencanaan pembelajaran antara lain:

- a. Memahami kurikulum
- b. Menguasai bahan ajar
- c. Menyusun program pengajaran
- d. Melaksanakan program pengajaran
- e. Menilai program pengajaran dan hasil proses belajar mengajar yang telah dilaksanakan.

H. Penelitian Terdahulu

Hasil penelitian dari Yeni Haryani (11070023) mahasiswi dari Universitas Pendidikan Indonesia (UPI) tahun pembuatan 2013. Peneliti tindakan kelas dalam pembelajaran IPA siswa kelas IV SDN Pendeuy Kecamatan Sukabumi Kabupaten Sukabumi. Peneliti menemukan kenyataan dilapangan, tujuan dari pembelajaran di SD Negeri Pendeuy belum tercapai secara maksimal. Ukuran pencapaian itu melalui nilai perolehan siswa yang belum mencapai KKM sebesar 65, sehingga dimana rata – rata nilai perolehan siswa hanya mampu mencapai 5,24. Hasil pembelajaran dengan menggunakan model belajar pendekatan *discovery* mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pembelajaran alat indera manusia. Dan hasil belajar siswa mampu mencapai di atas rata – rata KKM.

I. Kerangka Pemikiran

Proses pembelajaran Subtema 4 Menjaga Keselamatan di Perjalanan di SDN Cibogo Bandung belum optimal, guru dalam mengerjakan pembelajaran masih menggunakan metode ceramah. Siswa kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru dan kurang aktif selama proses pembelajaran berlangsung, sehingga siswa kurang tertarik dengan materi permasalahan tersebut mengakibatkan hasil belajar siswa dibawah KKM.

Melalui penerapan model *discovery learning* dengan media gambar di kelas II SDN Cibogo, diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran Subtema 4 Menjaga Keselamatan di Perjalanan meliputi keterampilan guru, keaktifan siswa dan hasil belajar.

Tabel 2.3
Kerangka Berpikir

Input	Pembelajaran yang terjadi di sekolah saat ini masih berjalan monoton yaitu siswa hanya mendengarkan guru, menjelaskan materi tanpa adanya sikap dan keterampilan ditonjolkan oleh siswa pada saat proses belajar mengajar. Siswa tidak pernah memperhatikan keaktifannya dalam
--------------	--

	<p>belajar. Pembelajaran siswa hanya dilakukan secara abstrak tanpa dilakukannya praktek untuk observasi pembelajaran secara menyeluruh. Sehingga hasil belajar rata-rata masih dibawah KKM 70.</p>
Proses	<p>Guru menerapkan model <i>Discovery Learning</i> untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Khususnya dalam subtema menjaga keselamatan di perjalanan di kelas II. Model <i>Discovery Learning</i> adalah model teori belajar yang didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang terjadi bila belajar tidak disajikan dengan pelajaran dalam bentuk akhirnya, tetapi diharapkan siswa mengorganisasi sendiri. Dalam pembelajaran yang menjadi bahasan menjaga keselamatan di perjalanan. Jadi gurulah yang merencanakan pembelajaran atau materi pelajaran tidak disajikan secara langsung akan tetapi siswa yang harus menentukan informasi dari materi yang disediakan. Media yang digunakan untuk mencari informasi, gambar yang relevan, serta teks bacaan. Sehingga siswa dapat mencari dan mengumpulkan informasi dari media yang telah disediakan.</p>
Output	<p>Guru menetapkan model <i>Discovery Learning</i> untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa pada subtema menjaga keselamatan di perjalanan. Model <i>Discovery Learning</i> adalah model teori belajar yang didefinisikan sebagai proses pembelajaran terjadi bila belajar tidak disajikan dengan pelajaran dalam bentuk akhirnya, tetapi siswa diharapkan dapat mengorganisasi. Maka dilakukan proses mencari informasi dari teks bacaan. Media yang digunakan untuk mencari informasi adalah teks bacaan, serta gambar yang relevan. Sehingga dengan media tersebut bisa mengorganisasikan pembelajaran ke arah tujuan pembelajaran yang diharapkan.</p>

J. Hipotesis

1. Umum

Dengan menggunakan model *discovery learning*, mampu meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa dalam subtema menjaga keselamatan di perjalanan di kelas II SDN Cibogo Bandung.

2. Khusus

- a. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan menggunakan model *discovery learning* dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa pada subtema menjaga keselamatan di perjalanan di kelas II SDN Cibogo Bandung.
- b. Implementasi Pelaksanaan Pembelajaran dengan menggunakan model *discovery learning* dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa pada subtema menjaga keselamatan di perjalanan di kelas II SDN Cibogo Bandung.