

## **BAB II**

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

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

##### **1. Kurikulum 2013**

###### **a. Definisi Kurikulum**

Kurikulum sebagai rancangan pendidikan mempunyai kedudukan yang sangat strategis dalam seluruh aspek kegiatan pendidikan. Mengingat peranan kurikulum tidak bisa dilakukan tanpa memahami konsep dasar dari kurikulum. Pada penulisan ini akan dibahas tentang definisi kurikulum dalam jurnal Absari Ibrahim (2015, hlm 1 – 2), sebagai berikut:

Istilah kurikulum berasal dari bahasa latin, yakni *curriculum* yang mempunyai pengertian *a running course* atau sebuah perjalanan mata pelajaran. Berdasarkan hal ini, istilah kurikulum kemudian diadaptasikan kedalam dunia pendidikan dan diartikan sebagai sejumlah mata pelajaran yang harus ditempuh oleh seorang siswa dari awal hingga akhir program demi memperoleh ijazah.

Kurikulum adalah seperangkat rencana pembelajaran dan program pendidikan yang bersifat menyeluruh yang disusun dengan berbagai landasan dan rekonstruksi pengetahuan dan pengaturan mengenai tujuan isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman untuk mencapai tujuan – tujuan dalam pendidikan.

Adapun S Nasution, dikutip oleh Asep Jihad (2008, hlm. 2) mendefinisikan bahwa “kurikulum adalah suatu rencana yang disusun untuk melancarkan proses belajar mengajar dibawah bimbingan dan tanggung jawab sekolah”. Selanjutnya Saylon J. Galen dan Willian N. Alexander yang dikutip oleh Asep Jihad (2008, hlm 1) mendefinisikan bahwa “kurikulum adalah keseluruhan usaha sekolah untuk mempengaruhi belajar baik berlangsung di kelas, di halaman maupun luar sekolah”.

Dari beberapa pendapat di atas mengenai definisi tentang kurikulum dapat disimpulkan bahwa kurikulum adalah semua pelajaran – pelajaran

murid yang direncanakan dan dilakukan oleh pihak sekolah untuk mencapai tujuan pendidikannya.

#### **b. Tujuan Kurikulum**

Dalam jurnal Absari Ibrahim (2015, hlm. 4) mengemukakan bahwa tujuan pendidikan nasional secara eksplisit dapat dijabarkan sebagai upaya membentuk manusia yang mempunyai sifat:

- 1) Cerdas,
- 2) Imam dan taqwa,
- 3) Berbudi pekerti luhur,
- 4) Berpengetahuan dan keterampilan,
- 5) Sehat jasmani dan rohani,
- 6) Berkrepribadian mantap dan mandiri, dan
- 7) Bertanggung jawab.

Berbagai karakteristik tersebut masih bersifat universal, dan perlu diterjemahkan kedalam rumusan yang operasional dan terkait dengan perkembangan masyarakat Indonesia. Wujud nyata dari setiap karakteristik tersebut akan berbeda dalam suatu tingkat perkembangan masyarakat dan tingkat pendidikan. Karena itu dalam menterjemahkan karakteristik tersebut kedalam rumusan wujud kemampuan, nilai, dan sikap yang dapat dijadikan rujukan dalam proses perencanaan kurikulum perlu dipahami tingkat dan arah perkembangan masyarakat Indonesia.

#### **c. Kelebihan dan Kekurangan Kurikulum 2013**

Ada beberapa kekurangan dan kelebihan kurikulum 2013, dalam <https://yayathidayat67.wordpress.com/2013/12/04/kekurangan-dan-kelebihan-kurikulum-2013/> (Diakses pada tanggal 2 April 2017), yaitu sebagai berikut:

Melihat pentingnya pendidikan bagi siswa, pemerintah terus berusaha menguji bahkan mengganti kurikulum. Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Mohammad Nuh, mengatakan bahwa kurikulum baru yang tengah menjalani fase uji publik ini bertujuan utama membangun kemampuan berpikir anak secara ilmiah. Dia yakin bahwa ini akan

berdampak baik mengingat banyaknya laboratorium alami yang dapat dieksplorasi oleh anak-anak. Meski banyak meraih prestasi gemilang di kancah dunia dalam berbagai olimpiade sains dan matematika, rata-rata kemampuan berpikir anak Indonesia secara ilmiah tetap dianggap masih rendah. Hal ini sempat dimunculkan lewat penelitian Trends in International Mathematics and Science Study 2007 (TIMSS). Dari beberapa media yang sempat saya baca, ada beberapa kesimpulan yg bisa saya simpulkan menyangkut kelebihan dan kekurangan dari kurikulum 2013, antara lain:

### **1) Kekurangan kurikulum 2013**

Kekurangan-kekurangann yang terdapat pada kurikulum 2013 adalah:

- a) Kurikulum 2013 bertentangan dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional karena penekanan pengembangan kurikulum hanya didasarkan pada orientasi pragmatis. Selain itu, kurikulum 2013 tidak didasarkan pada evaluasi dari pelaksanaan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) 2006 sehingga dalam pelaksanaannya bisa membingungkan guru dan pemangku pendidikan.
- b) Guru juga tidak pernah dilibatkan langsung dalam proses pengembangan kurikulum 2013. Pemerintah melihat seolah-olah guru dan siswa mempunyai kapasitas yang sama.
- c) Tidak adanya keseimbangan antara orientasi proses pembelajaran dan hasil dalam kurikulum 2013. Keseimbangan sulit dicapai karena kebijakan ujian nasional (UN) masih diberlakukan. UN hanya mendorong orientasi pendidikan pada hasil dan sama sekali tidak memperhatikan proses pembelajaran. Hal ini berdampak pada dikesampingkannya mata pelajaran yang tidak diujikan dalam UN. Padahal, mata pelajaran non-UN juga memberikan kontribusi besar untuk mewujudkan tujuan pendidikan.

- d) Pemerintah mengintegrasikan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk jenjang pendidikan dasar.
- e) Tambahan dari kelemahan kurikulum 2013 yaitu guru jarang menjelaskan, karena guru banyak yang beranggapan bahwa dengan kurikulum terbaru ini guru sudah tidak perlu menjelaskan materi yang disampaikan. Padahal kita tahu bahwa belajar matematika, fisika, dll tidak cukup hanya membaca saja. Apalagi buku paket dari pemerintah yang belum dibagikan banyak siswa yang mengeluh karena tidak bisa memahami materi.

Maka dari itu kami menghimbau agar semua pihak dapat bekerjasama termasuk dinas terkait, guru dan pemerintah agar kurikulum ini dapat berjalan sebagaimana mestinya, bukan hanya rencana saja. Kami mendukung metode ini, tetapi dengan kerjasama semua pihak seperti dewan pengajar dan pemerintah.

## **2) Kelebihan kurikulum 2013.**

Sulit juga menyimpulkan kelebihan dari kurikulum 2013, mungkin yang menjadi kelebihan dari kurikulum 2013 adalah setiap anak atau siswa dituntut kreatif dan inovatif, selain itu ada juga yang namanya pengembangan karakter yang telah diintegrasikan ke dalam semua program studi.

Diantara keunggulan kurikulum 2013 yaitu siswa harus aktif dan kreatif tidak seperti kurikulum sebelumnya, materi dikurikulum terbaru ini lebih ke pemecahan masalah. Jadi siswa untuk aktif mencari informasi agar tidak ketinggalan mengikuti materi pembelajaran. Penilaian didapat dari semua aspek. Jadi pengambilan nilai siswa bukan hanya didapat dari nilai ujiannya saja, tetapi juga didapat dari nilai kesopanan, religi, praktek, sikap, pengetahuan, keterampilan dan lain lain.

Siswa dari Indonesia, hanya mampu menjawab soal-soal yang level kategori rendah hingga menengah saja, artinya bisa mencapai

“*intermediat*”, sedangkan anak-anak dari berbagai negara seperti China, Korea dan Jepang termasuk Singapura, sudah dapat menjawab soal yang sulit dan level lanjutan. Ia mengatakan, jika dilihat data pada nilai matematika anak didik pada 2007 lebih tinggi dibandingkan pada 2011 – hanya mampu menjawab soal-soal hafalan. Oleh karena itu, tiga mata pelajaran (bahasa, matematika dan sejarah) untuk tingkat SMA menjadi wajib dan posisi terdepan dibandingkan yang lainnya.

Wamendikbud mengatakan, mencetak generasi yang berkualitas dan berdaya saing dengan kompetisi sesuai tuntutan dunia abad 2021, maka perlu dibentuk karakter dan keilmuan sejak sekarang. Seperti apa generasi yang diinginkan dunia ke depan, katanya, perlu dididik dari sekarang agar dapat digunakan oleh anak-anak yang tamat 20-30 tahun ke depan.

“Kita ingin mewujudkan bahwa kompetensi yang dibutuhkan masyarakat abad 21, keseimbangan antara `soft skills dan hard skills`. Maka dalam kurikulum 2013 memberikan ruang agar anak dapat menguasai tiga kompetensi sekaligus, meliputi sikap, keterampilan dan pengetahuan,” katanya”.

“Belajar untuk mata pelajaran matematika khusus untuk tingkat dasar akan lebih konkret lagi, seperti menghitung dengan menggunakan lidi dan jenis lainnya. Selama ini yang diketahui tentang matematika hanya menghitung dan ke depan bagaimana merumuskan,” katanya.

Jadi, pembelajaran yang cocok bisa merumuskan masalah, menanyakan dan bukan hanya menyelesaikan masalah dan menjawab semata, karena kalau hafalan akan mudah lupa. “Yang penting dalam kurikulum 2013 bukan jawabnya, tapi prosesnya seperti apa peserta didik menyelesaikan persoalan itu, biar pun tidak benar, tapi prosesnya benar-benar berjalan,” tegasnya. Selain itu, tambah dia, metode pembelajaran ke depan menghindari pengerjaan yang mekanistik, tetapi lebih pada analitikal sehingga tidak seperti pekerjaan sehari-hari.

**d. Konsep Pentingnya Kurikulum 2013 Terhadap Buku Guru dan Buku Siswa**

Suatu konsep pentingnya kurikulum 2013 terhadap buku guru dan buku siswa, dalam Badan Standar Nasional Pendidikan atau yang disingkat BSNP (2006, hlm. 12) bahwa salah satu perbedaan antara kurikulum 2013 dengan kurikulum sebelumnya adalah adanya buku siswa dan buku guru yang sudah disediakan oleh pemerintah pusat sebagai buku wajib sumber belajar di sekolah.

Sesuai dengan pendekatan yang dipergunakan dalam Kurikulum 2013, siswa dipacu untuk mencari dari sumber belajar lain yang tersedia dan terbentang luas di sekitarnya. Peran guru sangat penting untuk meningkatkan dan menyesuaikan daya serap siswa dengan ketersediaan kegiatan pada buku ini. Guru dapat memperkayanya dengan kreasi dalam bentuk kegiatan-kegiatan lain yang sesuai dan relevan yang bersumber dari lingkungan sosial dan alam.

Oleh karena itu, guru sebagai pengendali utama di dalam proses belajar mengajar di kelas perlu mencermati terlebih dahulu terhadap buku siswa maupun buku pegangan guru yang sudah disediakan pemerintah. Hal ini diperlukan mengingat buku yang disediakan oleh pemerintah ditujukan untuk keperluan skala nasional. Artinya, buku tersebut dibuat secara umum untuk kondisi siswa di Indonesia, tentunya belum mengakomodasi kebutuhan khusus pada masing-masing sekolah yang ada kemungkinan mempunyai karakteristik masing-masing. Dengan demikian, sebelum menggunakan di kelas, tentunya guru diharapkan sudah membaca dan mencermati dengan melakukan analisis buku terlebih dahulu. Hal ini dimaksudkan agar jika terdapat kekeliruan atau ketidaktepatan yang ada dalam buku tersebut, dapat dilakukan langkahlangkah tindak lanjut mengatasinya lebih awal.

Sebelum buku siswa digunakan dalam proses belajar mengajar di kelas, guru sebaiknya sudah membaca dan melakukan analisis buku terlebih dahulu. Sehingga jika di dalam buku tersebut ditemukan adanya

kekeliruan atau ketidaktepatan, guru dapat mengatasinya dengan melakukan langkah-langkah tindak lanjut yang diperlukan. Hal inilah yang menjadi dasar mengapa pentingnya melakukan analisis buku siswa. Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam melakukan analisis buku adalah sebagai berikut:

1) Kesesuaian isi buku dengan SKL, KI, dan KD

Buku yang hendak digunakan di kelas hendaknya sudah dicek kesesuaiannya dengan kurikulum yang digunakan. Apakah sudah sesuai dengan standar kompetensi lulusan, kompetensi inti, dan kompetensi dasar yang sudah ditentukan. Jika masih ditemukan adanya ketidaksesuaian, guru dapat menindaklanjutinya lebih awal.

2) Kecukupan materi

Materi yang terdapat dalam buku siswa perlu dianalisis dari segi kecukupan materi yang ditinjau dari segi cakupan konsep atau materi esensial dan alokasi waktu yang dibutuhkan/disediakan.

3) Kedalaman materi

Dalam melakukan analisis terhadap kedalaman materi, materi yang tertuang dalam buku siswa perlu ditinjau dari pola pikir keilmuan dan karakteristik siswa. Jika ada yang dianggap kurang sesuai dengan karakteristik siswa di sekolahnya, diharapkan guru dapat menindaklanjuti dengan memberikan tambahan-tambahan penjelasan seperlunya.

4) Kebenaran materi

Analisis buku juga sekaligus melihat kebenaran akan materi, contoh, maupun latihan-latihan yang dituliskan. Jika ditemukan adanya materi/contoh/soal yang dituliskan dalam buku terjadi kesalahan, baik kemungkinan salah dalam penulisan konsep maupun salah ketik, maka guru diharapkan sesegera mungkin untuk menindaklanjutinya. Tidak lanjut dapat berupa ralat perbaikan yang segera disampaikan kepada siswa agar tidak berdampak lebih lanjut kepada siswa (membuat siswa bingung/ragu).

5) Kesesuaian pendekatan yang digunakan

Kurikulum 2013 menggunakan pendekatan scientific, oleh karena itu buku siswa perlu ditinjau dari segi penerapan pendekatan scientific. Apakah penyajiannya sudah memfasilitasi siswa untuk melakukan kegiatan-kegiatan seperti yang diharapkan dalam pendekatan scientific atau belum.

6) Kesesuaian penilaian

Bentuk penilaian yang digunakan dalam Kurikulum 2013 menggunakan penilaian autentik. Oleh karena itu, buku siswa yang akan digunakan perlu ditinjau dari ketersediaan penilaian autentik yang terdapat dalam buku siswa tersebut.

## **2. Belajar Dan Pembelajaran**

### **a. Definisi 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.

Pengertian di atas dapat disimpulkan inti dari kegiatan pendidikan suatu proses belajar, karena dengan belajar tujuan pendidikan akan tercapai. Oleh karena itu, kegiatan belajar sangat penting karena berhasilnya tindakanya seorang untuk menempuh pendidikan sangat ditentukan oleh baik tidaknya kegiatan belajarnya. Melalui proses belajar seseorang dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya maupun yang ada pada lingkungannya guna meningkatkan taraf hidupnya.

Bell Gredler dalam Sudirman, A. M (2011, hlm. 24) menjelaskan tentang definisi belajar sebagai berikut:

Belajar merupakan proses yang dilakukan oleh manusia untuk mendapatkan aneka ragam *competencies, skills, and attitudes*. Kemampuan (*competencies*), keterampilan (*skills*), dan sikap (*attitudes*) tersebut diperoleh secara bertahap dan berkelanjutan mulai dari masa bayi sampai masa tua melalui rangkaian proses belajar sepanjang hayat. Rangkaian proses belajar itu dilakukan dalam bentuk keterlibatannya dalam pendidikan formal atau pendidikan non formal. Kemampuan belajar inilah yang membedakan manusia dengan makhluk hidup lainnya.

Fotana dalam Sudirman, A. M (2011, hlm. 24) mengungkapkan bahwa “belajar sering diartikan sebagai penambahan, perluasan , dan pendalaman pengetahuan, nilai dan sikap, serta keterampilan. Jadi belajar dapat diartikan suatu proses perubahan yang relatif tetap dalam perilaku individu sebagai hasil dari pengalaman”.

Menurut Piaget dalam Dimiyati dan Mudjiono (2006, hlm. 13) berpendapat bahwa:

Pengetahuan dibentuk oleh individu. Sebab individu melakukan interaksi terus menerus dengan lingkungan. Lingkungan tersebut mengalami perubahan. Dengan adanya interaksi dengan lingkungan maka fungsi intelek semakin berkembang. Perkembangan intelektual melalui taha – tahap sebagai berikut: (1) sensorimotor (0;0-2;0 tahun), (2) pra-operasional (2;0-7;0 tahun), (3) operasional konkret (7;0-11;0 tahun), dan (4) operasional formal (11;0-ke atas).

## b. Makna Belajar

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

- 1) Cronbach ( memberkan definisi tentang belajar, "*Learning is shown by a change in behavior as a result of experience*").
- 2) Harlod Spears memberikan batasan tentang belajar, "*Learning is to observe, to read, to imitate, to try something themselves, to listen, to follow direction*".
- 3) Geoch, mengatakan: "*Learning is a change in performance as a result of practice*".

Dari ketiga definisi di atas, maka dapat diterangkan bahwa belajar itu senantiasa merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru, dan lain sebagainya. Juga belajar itu akan lebih baik, kalau si subjek belajar itu mengalami atau melakukannya, jadi tidak bersifat verbalistik.

Disamping definisi – definisi tersebut, ada beberapa pengertian lain dan cukup banyak, baik yang dilihat secara mikro maupun secara makro, dilihat dalam arti luas ataupun terbatas, belajar dapat diartikan sebagai kegiatan psiko-fisik menuju ke perkembangan pribadi seutuhnya. Kemudian dalam arti sempit, belajar dimaksudkan sebagai usaha penguasaan materi ilmu pengetahuan yang merupakan sebagian kegiatan menuju terbentuknya kepribadian seutuhnya. Relevan dengan ini ada pengertian bahwa belajar adalah "penambahan pengetahuan". Definisi atau konsep ini dalam praktiknya banyak dianut disekolah – sekolah. Dalam kasus yang demikian, guru hanya berperan sebagai " pengajar". Sebagai konsekuensi dari pengertian yang terbatas ini, kemudian muncul banyak pendapat yang mengatakan bahwa belajar itu menghafal. Hal ini terbukti, misalnya kalau siswa (subjek belajar) itu akan diuji, mereka akan

menghafal terlebih dahulu. Sudah barang tentu pengertian seperti ini, secara esensial belum memadai.

Selanjutnya ada, yang mengidentifikasi: “belajar adalah berubah”. Dalam hal ini yang dimaksudkan belajar berarti usaha mengubah tingkah laku. Jadi belajar akan membawa suatu perubahan pada individu – individu yang belajar. Perubahan tidak hanya berkaitan dengan penambahan ilmu pengetahuan, tetapi juga berbentuk kecakapan, keterampilan, sikap, pengertian, harga diri, watak, penyesuaian diri. Jelasnya m. Sengan enyangkut segala aspek organisme dan tingkah laku pribadi seseorang. Dengan demikian, dapatlah dikatakan bahwa belajar itu sebagai rangkaian kegiatan jiwa raga, psiko-fisik untuk menuju ke perkembangan pribadi manusia seutuhnya, yang berarti menyangkut unsur cipta, rasa dan karsa, ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Ada beberapa teori yang 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 berutmpu pada konsep pembentukan super ego, yakni suatu proses belajar melalui suatu peniruan, proses intersi antara pribadi seseorang dengan pihak lain, misalnya seorang tokoh (*super ego*, menyangkut dimensi sosial). Yang perlu ditegaskan adalah 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 si 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 atupun teori. Dalam hal ini terkandung suatu maksud bahwa proses interaksi itu adalah:

- 1) Proses interalisasi dari sesuatu ke dalam diri yang belajar, dan
- 2) Dilakukan secara aktif, dengan segenap panca indera ikut berperan

Proses interalisasi 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 atau menularkan kepada pihak lain. Dalam proses sosialisasi, karena berinteraksi dengan pihak lain sudah barang tentu 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. Oleh karena itu, dapat dikatakan terjadi 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 ia tidak dapat melakukan seseorang dari status abilitas yang satu ke tingkat abilitas yang lain.

### c. Ciri – ciri Belajar

Hakekat belajar adalah perubahan tingkah laku sehingga menurut Djamarah dalam Budiningsih (2005, hlm. 38) belajar mempunyai ciri – ciri sebagai berikut:

- 1) Belajar adalah perubahan yang terjadinya secara sadar.
- 2) Perubahan dalam belajar bersifat fungsional.
- 3) Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif.

- 4) Perubahan dalam belajar tidak bersifat sementara.
- 5) Perubahan dalam belajar bertujuan atau terarah.
- 6) Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku.

Menurut aliran Humanis bahwa setiap orang menentukan sendiri tingkah lakunya. Orang bebas memilih sesuai dengan kebutuhannya. Tidak terkait pada lingkungan. Menurut pandangan dan teori konstruktivisme Sadirman (2011, hlm. 37) “belajar merupakan proses aktif dari subyek belajar untuk merekonstruksi makna, sesuatu entah tes, kegiatan dialog, pengalaman fisik, dan lain – lain”. Belajar merupakan proses mengasimilasi dan menghubungkan dengan pengalaman atau bagian yang dipelajarinya dari pengertian yang dimiliki sehingga pengertiannya menjadi berkembang.

Sehubungan dengan hal itu, ada beberapa atau prinsip dalam belajar menurut Paul Suparno seperti dikutip oleh Sadirman (2011, hlm. 38) yang dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Belajar mencari makna. Makna diciptakan siswa dari apa yang mereka lihat, dengar, rasakan, dan alami.
- 2) Konstruksi makna adalah proses yang terus menerus.
- 3) Belajar bukanlah kegiatan mengumpulkan fakta, tetapi merupakan pengembangan pemikiran dengan membuat pengertian yang baru. Belajar bukanlah hasil perkembangan tetapi perkembangan itu sendiri.
- 4) Hasil belajar dipengaruhi oleh pengalaman subyek belajar dengan dunia fisik dengan lingkungannya.
- 5) Hasil belajar seseorang tergantung pada apa yang telah diketahui si subyek belajar, tujuan, motivasi, yang mempengaruhi proses intraksi dengan bahan yang telah dipelajari.

Berdasarkan ciri – ciri yang disebutkan di atas, maka proses mengajar bukanlah kegiatan memindahkan pengetahuan dari guru ke siswa tetapi suatu kegiatan yang memungkinkan siswa mengkonstruksi sendiri pengetahuannya dan menggunakan pengetahuan untuk diterapkan dalam kehidupan sehari – hari. Oleh karena itu guru sangat dibutuhkan untuk

membantu belajar siswa sebagai perwujudan perannya sebagai mediator dan fasilitator.

Belajar tidak hanya berkenaan dengan jumlah pengetahuan tetapi juga meliputi seluruh kemampuan individu:

- 1) Belajar harus memungkinkan terjadinya perubahan perilaku pada diri individu. Perubahan tersebut tidak hanya pada aspek pengetahuan atau kognitif saja tetapi juga meliputi aspek sikap dan nilai (*apektif*) serta keterampilan (*psikomotor*).
- 2) Perubahan itu harus merupakan buah dari pengalaman. Perubahan perilaku yang terjadi pada diri individu karena adanya interaksi antara dirinya dengan lingkungan. Interaksi ini dapat berupa interaksi fisik. Misalnya, seorang anak akan mengetahui bahwa api itu panas setelah ia menyentuh api yang menyala pada lilin. Disamping melalui fisik, perubahan kemampuan tersebut dapat diperoleh melalui interaksi psikis.
- 3) Perubahan tersebut relatif tetap. Perubahan perilaku akibat obat – obatan, minuman keras, dan yang lainnya tidak dapat dikategorikan sebagai perilaku hasil belajar. Seorang atlet yang dapat melakukan lompat gagah melebihi rekor orang lain karena minum obat tidak dapat dikategorikan sebagai hasil belajar. Perubahan tersebut tidak bersifat menetap. Perubahan perilaku akibat belajar akan bersifat cukup permanen.

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.

**Tabel 2.1 : Ciri – Ciri Umum Pendidikan, Belajar, dan Perkembangan**

<b>Unsur – unsur</b>	<b>Pendidikan</b>	<b>Belajar</b>	<b>Perkembangan</b>
1. Pelaku	Guru sebagai pelaku mendidik dan yang terdidik	Siswa yang bertindak belajar atau pembelajar	Siswa yang mengalami perubahan
2. Tujuan	Membantu siswa menjadi pribadi mandiri yang utuh	Memperoleh hasil belajar dan pengalaman hidup	Memperoleh perubahan mental
3. Proses	Proses interaksi sebagai faktor eksternal belajar	Internal pada diri pembelajar	Internal pada diri pembelajar
4. Tempat	Lembaga pendidikan sekolah dan luar sekolah	Sembarang tempat	Sembarang tempat
5. Lama waktu	Sepanjang hayat dan sesuai jenjang lembaga	Sepanjang hayat	Sepanjang hayat
6. Syarat terjadi	Guru memiliki kewibawaan pendidikan	Motivasi belajar kuat	Kemauan mengubah diri
7. Ukuran keberhasilan	Terbentuk pribadi terpelajar	Dapat memecahkan masalah	Terjadinya perubahan positif
8. Faedah	Bagi masyarakat mencerdaskan kehidupan bangsa	Bagi pebelajar mempertinggi martabat pribadi	Bagi pebelajar memperbaiki kemajuan mental
9. Hasil	Pribadi sebagai pembangun yang produktif dan kreatif	Hasil belajar sebagai dampak pengajaran dan pengiring	Kemajuan ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik

*Adaptasi dari Monks, Knoers, Siti Rahayu, 1989; Biggs & Telfer, 1987: Winkel, 199 dalam Skripsi Fitriani Rani (2014, hlm. 34)*

#### **d. Tujuan Belajar**

Belajar merupakan peristiwa sehari – hari di sekolah. Belajar merupakan hal yang kompleks. Kompleksitas belajar tersebut dapat dipandang dari dua subjek, yaitu dari siswa dan dari guru. Dari segi siswa, belajar dialami sebagai suatu proses. Siswa mengalami proses mental dalam menghadapi bahan belajar. Bahan belajar tersebut berupa keadaan alam, hewan, tumbuh – tumbuhan, manusia, dan bahan yang telah terhimpun dalam buku – buku pelajaran. Dari segi guru, proses belajar tersebut tampak sebagai perilaku belajar tentang suatu hal

Dari segi guru, proses belajar tersebut dapat diamati secara tidak langsung, artinya, proses belajar yang merupakan proses internal siswa tidak dapat diamati, tetapi dapat dipahami oleh guru. Proses belajar tersebut “tampak” lewat perilaku siswa mempelajari bahan belajar. Perilaku belajar tersebut tampak pada tindakan – tindakan belajar tentang matematika, kesusastraan, olah raga, kesenian, dan agama. Perilaku belajar tersebut merupakan respon siswa terhadap tindak mengajar atau tindak pembelajaran dari guru. Perilaku belajar tersebut ada hubungannya dengan desain intruksional khusus atau sasaran belajar.

Sadirman, A. M (2011, hlm. 38), mengemukakan beberapa tujuan belajar antara lain sebagai berikut:

- 1) Untuk mendapatkan pengetahuan. Hal ini ditandai dengan kemampuan berfikir. Pemilikan 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.
- 2) Penanaman konsep dan keterampilan. Penanaman konsep atau merumuskan konsep, juga memerlukan suatu keterampilan. Keterampilan itu memang dapat di didik, yaitu dengan banyak melatih kemampuan.
- 3) Pembentukan sikap. Dalam menumbuhkan sikap mental, perilaku dan pribadi anak didik, guru harus lebih bijak dan hati-hati dalam



pendekatannya. Untuk ini dibutuhkan kecakapan mengarahkan motivasi dan berfikir dengan tidak lupa menggunakan pribadi guru itu sendiri sebagai contoh.

#### e. Definisi Pembelajaran

Pembelajaran adalah usaha yang dilakukan pendidi yang berinteraksi dengan siswa untuk mencapai tujuan yang tlah direncanakan.

Pembelajaran menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) dalam skripsi Nugraha Bagja (2014, hlm. 33) sebagai berikut: “pembelajaran adalah proses, cara menjadikan orang atau makhluk hidup belajar. Sedangkan menurut Undang-undang N0.20 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”.

Berdasarkan definisi di atas, pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara guru dan siswa untuk dapat menyampaikan dan mengetahui sesuatu yang di dalamnya terdapat suatu proses belajar, dengan tujuan yang hendak dicapai. Seperti yang dikemukakan oleh Gagne dan Briggs mengartikan, “pembelajaran ini adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar siswa yang bersifat internal”.

Selain itu pembelajaran lain juga dikemukakan oleh Sudjana yang dikutip oleh Rudi Susilna, dkk (2006, hlm. 123) yang berpendapat bahwa, “pembelajaran dapat diartikan sebagai setiap upaya yang sistematis dan sengaja untuk menciptakan agar terjadi kegiatan interaksi edukatif antara belah pihak, yaitu antara peserta didik (warga belajar) dengan pendidik (sumber belajar) yang melakukan kegiatan pembelajaran”.

Dari beberapa definisi pembelajaran di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang sengaja diciptakan dengan adanya interaksi antara guru dan siswa di dalamnya yang bertujuan untuk membelajarkan.

#### **f. 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:

- 1) 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.
- 2) Guru menyediakan materi sebagai fokus berpikir dan berinteraksi dengan pelajaran.
- 3) Aktifitas-aktifitas siswa sepenuhnya didasarkan pada pengkajian.
- 4) Guru secara aktif terlibat dalam pemberian arahan dan tuntunan kepada siswa dalam menganalisis informasi.
- 5) Orientasi pembelajaran, penguasaan isi pelajaran dan pengembangan keterampilan berpikir
- 6) Guru menggunakan teknik mengajar yang bervariasi yang sesuai dengan tujuan dan gaya mengajar guru.

Dari ciri-ciri pembelajaran di atas, maka terdapat ciri sebagai tanda suatu proses atau kegiatan dikatakan sebagai pembelajaran. Ciri-ciri pembelajaran tersebut adalah sebagai berikut:

- 1) Merupakan upaya sadar dan disengaja.

Pembelajaran harus membuat siswa antusias dalam mengikuti kegiatan belajar.

Tujuan harus ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses pembelajaran berlangsung.

Pelaksanaanya terkendali, baik isinya, waktu, proses maupun hasilnya.

#### **g. 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 *interdispliner 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 dan Kekurangan Pembelajaran Tematik**

Pembelajaran tematik atau terpadu memiliki kelebihan dibandingkan dengan pembelajaran konvensional, yaitu sebagai berikut:

- a) Pengalaman dan kegiatan pembelajaran siswa akan selalu relevan dengan tingkat perkembangan anak.
- b) Kegiatan yang dipilih akan disesuaikan dengan minat dan kebutuhan siswa.

- c) Pembelajaran terpadu menyajikan pembelajaran yang bersifat pragmatis. Dengan pemersalahan yang sering ditemui dalam kehidupan/ lingkungan real siswa.
- d) Jika pembelajaran terpadu dirancang dengan meningkatkan kerja sama antara guru dengan bidang kajian terkait guru dengan siswa, siswa atau guru dengan sumber narasumber sehingga belajar lebih menyenangkan, belajar dalam situasi nyata, dan dalam konteks yang lebih bermakna.

Selain itu pembelajaran tematik atau terpadu memiliki kelebihan dan arti penting, yakni sebagai berikut:

- a) Menyenangkan karena berangkat dari minat dan kebutuhan siswa.
- b) Memberikan pengalaman dan kegiatan belajar – mengajar yang relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan siswa.
- c) Hasil belajar dapat bertahan lama karena lebih berkesan dan bermakna.
- d) Mengembangkan kemampuan berpikir siswa sesuai dengan persoalan yang dihadapi.
- e) Menumbuhkan keterampilan sosial melalui kerja sama.

Sejak bergulirnya kurikulum berbasis kompetensi (KBK) tahun 2004 untuk kelas 1 dan 2 SD di himbau oleh dinas pendidikan Indonesia untuk menerapkan pembelajaran tematik. Belum dua tahun muncul embiro dari KBK, yaitu KTSP, tahun 2006. Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan, menghimbau kelas 1 – 3 SD untuk menerapkan pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik juga diperkuat dengan munculnya kurikulum 2013 saat ini.

### **3. Model Pembelajaran *Discovery Learning***

#### **a. Definisi Model Pembelajaran *Discovery Learning***

*Discovery learning* adalah teori belajar yang didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang terjadi bila pelajar 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 Skripsi Fitriani Rani (2014, hlm. 43). 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*, dimana murid mengorganisasi bahan yang dipelajari dengan suatu bentuk akhir Dalyono dalam Skripsi Fitriani Rani (2014, hlm. 43) “Model *discovery learning* adalah memahami konsep, arti, dan hubungan, melalui proses intuitif untuk akhirnya sampai kepada suatu kesimpulan”. *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*” Robert B. Sund dalam Malik (2001, hlm. 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 diperhadapkan 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.

*Problem solving* lebih memberi tekanan pada kemampuan menyelesaikan masalah. Akan tetapi prinsip belajar yang nampak jelas dalam *discovery learning* adalah materi atau bahan pelajaran yang akan disampaikan tidak disampaikan dalam bentuk final akan tetapi siswa sebagai peserta didik didorong untuk mengidentifikasi apa yang ingin diketahui dilanjutkan dengan mencari informasi sendiri kemudian

mengorganisasi atau membentuk (konstruktif) apa yang mereka ketahui dan mereka pahami dalam suatu bentuk akhir.

Dengan mengaplikasikan metode *discovery learning* secara berulang-ulang dapat meningkatkan kemampuan penemuan diri individu yang bersangkutan. Penggunaan metode *discovery learning*, ingin merubah kondisi belajar yang pasif menjadi aktif dan kreatif. Mengubah pembelajaran yang *teacher oriented* ke *student oriented*. Mengubah modus ekspositori siswa hanya menerima informasi secara keseluruhan dari guru ke modus *discovery* siswa menemukan informasi sendiri.

#### **b. Konsep Pembelajaran *Discovery Learning***

Dalam konsep belajar, sesungguhnya metode *discovery learning* merupakan pembentukan kategori-kategori atau konsep-konsep, yang dapat memungkinkan terjadinya generalisasi. Sebagaimana teori Bruner tentang kategorisasi yang nampak dalam *discovery*, bahwa *discovery* adalah pembentukan kategori-kategori, atau lebih sering disebut *sistem-sistem coding*. Pembentukan kategori-kategori dan sistem-sistem coding dirumuskan demikian dalam arti relasi-relasi (*similaritas & difference*) yang terjadi diantara objek-objek dan kejadian-kejadian (*events*).

Bruner memandang bahwa suatu konsep atau kategorisasi memiliki lima unsur, dan siswa dikatakan memahami suatu konsep apabila mengetahui semua unsur dari konsep itu, meliputi: 1) Nama; 2) Contoh-contoh baik yang positif maupun yang negatif; 3) Karakteristik, baik yang pokok maupun tidak; 4) Rentangan karakteristik; 5) Kaidah. Bruner menjelaskan bahwa pembentukan konsep merupakan dua kegiatan mengkategorikan yang berbeda yang menuntut proses berpikir yang berbeda pula. Seluruh kegiatan mengkategorikan meliputi mengidentifikasi dan menempatkan contoh-contoh (objek-objek atau peristiwa-peristiwa) ke dalam kelas dengan menggunakan dasar kriteria tertentu.

Di dalam proses belajar, Bruner 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 ini dinamakan *discovery*

*learning environment*, yaitu lingkungan dimana siswa dapat melakukan eksplorasi, penemuan-penemuan baru yang belum dikenal atau pengertian yang mirip dengan yang sudah diketahui. Lingkungan seperti ini bertujuan agar siswa dalam proses belajar dapat berjalan dengan baik dan lebih kreatif.

Untuk memfasilitasi proses belajar yang baik dan kreatif harus berdasarkan pada manipulasi bahan pelajaran sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa. Manipulasi bahan pelajaran bertujuan untuk memfasilitasi kemampuan siswa dalam berpikir (merekpresentasikan apa yang dipahami) sesuai dengan tingkat perkembangannya.

Menurut Bruner perkembangan kognitif seseorang terjadi melalui tiga tahap yang ditentukan oleh bagaimana cara lingkungan, yaitu: *enactive*, *iconic*, dan *symbolic*. Tahap *enactive*, seseorang melakukan aktivitas-aktivitas dalam upaya untuk memahami lingkungan sekitarnya, artinya, dalam memahami dunia sekitarnya anak menggunakan pengetahuan motorik, misalnya melalui gigitan, sentuhan, pegangan, dan sebagainya. Tahap *iconic*, seseorang memahami objek-objek atau dunianya melalui gambar-gambar dan visualisasi verbal. Maksudnya, dalam memahami dunia sekitarnya anak belajar melalui bentuk perumpamaan tampil dan perbandingan komparasi. Tahap *symbolic*, seseorang telah mampu memiliki ide-ide atau gagasan-gagasan abstrak yang sangat dipengaruhi oleh kemampuannya dalam berbahasa dan logika. Dalam memahami dunia sekitarnya anak belajar melalui simbol-simbol bahasa, logika, matematika, dan sebagainya.

Komunikasinya dilakukan dengan menggunakan banyak simbol. Semakin matang seseorang dalam proses berpikirnya, semakin dominan sistem simbolnya. Secara sederhana teori perkembangan dalam fase *enactive*, *iconic* dan *symbolic* adalah anak menjelaskan sesuatu melalui perbuatan (ia bergeser ke depan atau kebelakang di papan mainan untuk menyesuaikan beratnya dengan berat temannya bermain) ini fase *enactive*. Kemudian pada fase *iconic* ia menjelaskan keseimbangan pada gambar

atau bagan dan akhirnya ia menggunakan bahasa untuk menjelaskan prinsip keseimbangan ini fase *symbolic*.

Dalam mengaplikasikan model *discovery learning* guru berperan sebagai pembimbing dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara aktif, sebagaimana pendapat guru harus dapat membimbing dan mengarahkan kegiatan belajar siswa sesuai dengan tujuan Sardiman, A. M. Kondisi seperti ini ingin merubah kegiatan belajar mengajar yang *teacher oriented* menjadi *student oriented*.

Hal yang menarik dalam pendapat Bruner yang menyebutkan bahwa hendaknya guru harus memberikan kesempatan muridnya untuk menjadi seorang *problem solver*, seorang *scientist*, historin, atau ahli matematika. Dalam metode *discovery learning* bahan ajar tidak disajikan dalam bentuk akhir, siswa dituntut untuk melakukan berbagai kegiatan menghimpun informasi, membandingkan, mengkategorikan, menganalisis, mengintegrasikan, mereorganisasikan bahan serta membuat kesimpulan-kesimpulan.

Hal tersebut memungkinkan murid-murid menemukan arti bagi diri mereka sendiri, dan memungkinkan mereka untuk mempelajari konsep-konsep di dalam bahasa yang dimengerti mereka. Dengan demikian seorang guru dalam aplikasi metode *discovery learning* harus dapat menempatkan siswa pada kesempatan-kesempatan dalam belajar yang lebih mandiri. Bruner mengatakan bahwa 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.

Pada akhirnya yang menjadi tujuan dalam metode *discovery learning* menurut Bruner adalah hendaklah guru memberikan kesempatan kepada muridnya untuk menjadi seorang *problem solver*, seorang *scientist*, historian, atau ahli matematika. Melalui kegiatan tersebut siswa akan menguasainya, menerapkan, serta menemukan hal-hal yang bermanfaat bagi dirinya.



Karakteristik yang paling jelas mengenai *discovery* sebagai metode mengajar ialah bahwa sesudah tingkat-tingkat inisial (pemulaan) mengajar, bimbingan guru hendaklah lebih berkurang dari pada metode-metode mengajar lainnya. Hal ini tak berarti bahwa guru menghentikan untuk memberikan suatu bimbingan setelah problema disajikan kepada pelajar. Tetapi bimbingan yang diberikan tidak hanya dikurangi direktifnya melainkan pelajar diberi responsibilitas yang lebih besar untuk belajar sendiri.

**c. Langkah-langkah Penerapan Model *Discovery Learning***

Berikut ini langkah-langkah dalam mengaplikasikan model *discovery learning* di kelas, diantaranya:

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

Menurut Syah dalam skripsi Ai, S (2015, hlm. 44) dalam mengaplikasikan metode *discovery learning* di kelas, 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)

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.

Dengan demikian anak didik diberi kesempatan untuk mengumpulkan (*collection*) berbagai informasi yang relevan, membaca

literatur, mengamati objek, wawancara dengan nara sumber, melakukan uji coba sendiri dan sebagainya. Konsekuensi dari tahap ini adalah siswa belajar secara aktif untuk menemukan sesuatu yang berhubungan dengan permasalahan yang dihadapi, dengan demikian secara tidak disengaja siswa menghubungkan masalah dengan pengetahuan yang telah dimiliki.

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

Menurut Syah 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.

*Data processing* disebut juga dengan pengkodean coding/ kategorisasi yang berfungsi sebagai pembentukan konsep dan generalisasi. Dari generalisasi tersebut siswa akan mendapatkan pengetahuan baru tentang alternatif jawaban/ penyelesaian yang perlu mendapat pembuktian secara logis.

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

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

7) 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.

8) Penilaian Tertulis

Penilaian tertulis merupakan tes dimana soal dan jawaban yang diberikan kepada peserta didik dalam bentuk tulisan. Dalam menjawab soal peserta didik 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.

a) Soal dengan memilih jawaban.

- (1) Pilihan ganda
- (2) Dua pilihan (benar-salah, ya-tidak)
- (3) Menjodohkan

b) Soal dengan mensuplai-jawaban.

- (1) Isian atau melengkapi
- (2) Jawaban singkat

### (3) Soal uraian

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 peserta didik tidak mengembangkan sendiri jawabannya tetapi cenderung hanya memilih jawaban yang benar dan jika peserta didik tidak mengetahui jawaban yang benar, maka peserta didik akan menerka.

Hal ini menimbulkan kecenderungan peserta didik tidak belajar untuk memahami pelajaran tetapi menghafalkan soal dan jawabannya. Alat penilaian ini kurang dianjurkan pemakaiannya dalam penilaian kelas karena tidak menggambarkan kemampuan peserta didik yang sesungguhnya.

Tes tertulis bentuk uraian adalah alat penilaian yang menuntut peserta didik untuk mengingat, memahami, dan mengorganisasikan gagasannya atau hal-hal yang sudah dipelajari, dengan cara mengemukakan atau mengekspresikan gagasan tersebut dalam bentuk uraian tertulis dengan menggunakan kata-katanya sendiri. Alat ini dapat menilai berbagai jenis kemampuan, misalnya mengemukakan pendapat, berpikir logis, dan menyimpulkan. Kelemahan alat ini antara lain cakupan materi yang ditanyakan terbatas.

Dalam menyusun instrumen penilaian tertulis perlu dipertimbangkan hal-hal berikut:

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

### 9) 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: peserta didik dapat diminta untuk menilai penguasaan pengetahuan dan keterampilan berpikir sebagai hasil belajar dalam mata pelajaran tertentu, berdasarkan kriteria atau acuan yang telah disiapkan.

Berkaitan dengan kompetensi afektif, misalnya, peserta didik dapat diminta untuk membuat tulisan yang memuat curahan perasaannya terhadap suatu objek sikap tertentu. Selanjutnya, peserta didik diminta untuk melakukan penilaian berdasarkan kriteria atau acuan yang telah disiapkan. Berkaitan dengan kompetensi psikomotorik, peserta didik dapat diminta untuk menilai kecakapan atau keterampilan yang telah dikuasainya sebagai hasil belajar berdasarkan kriteria atau acuan yang telah disiapkan.

Penggunaan teknik ini dapat memberi dampak positif terhadap perkembangan kepribadian seseorang. Keuntungan penggunaan teknik ini dalam penilaian di kelas dapat menumbuhkan rasa percaya diri peserta didik, karena mereka diberi kepercayaan untuk menilai dirinya sendiri, peserta didik menyadari kekuatan dan kelemahan dirinya, karena ketika mereka melakukan penilaian, harus melakukan introspeksi terhadap kekuatan dan kelemahan yang dimilikinya dapat mendorong, membiasakan, dan melatih peserta didik untuk berbuat jujur, karena mereka dituntut untuk jujur dan objektif dalam melakukan penilaian.

#### **d. Kelebihan dan Kekurangan Model *Discovery Learning***

##### **1) Kelebihan Model *Discovery Learning***

- a) Membantu siswa untuk memperbaiki dan meningkatkan keterampilan-keterampilan dan proses-proses kognitif. Usaha penemuan merupakan kunci dalam proses ini, seseorang tergantung bagaimana cara belajarnya.
- b) Pengetahuan yang diperoleh melalui metode ini sangat pribadi dan ampuh karena menguatkan pengertian, ingatan, dan transfer.
- c) Menimbulkan rasa senang pada siswa, karena tumbuhnya rasa menyelidiki dan berhasil.
- d) Metode ini memungkinkan siswa berkembang dengan cepat sesuai dengan kecepatannya sendiri.
- e) Menyebabkan siswa mengarahkan kegiatan belajarnya sendiri dengan melibatkan akalanya dan motivasinya sendiri.
- f) Berpusat pada siswa dan guru berperan sama-sama aktif mengeluarkan gagasan-gagasan.
- g) Mendorong siswa berpikir dan bekerja atas inisiatif sendiri.
- h) Situasi proses belajar menjadi lebih terangsang.
- i) Memungkinkan siswa belajar dengan memanfaatkan berbagai jenis sumber belajar.
- j) Dapat mengembangkan bakat dan kecakapan individu.

## 2) Kekurangan Model *Discovery Learning*

- a) Metode ini menimbulkan asumsi bahwa ada kesiapan pikiran untuk belajar. Bagi siswa yang kurang pandai, akan mengalami kesulitan abstrak atau berpikir atau mengungkapkan hubungan antara konsep-konsep, yang tertulis atau lisan, sehingga pada gilirannya akan menimbulkan frustrasi.
- b) Metode ini tidak efisien untuk mengajar dengan jumlah siswa yang banyak, karena membutuhkan waktu yang lama untuk membantumereka menemukan teori atau pemecahan masalah lainnya.
- c) Pengajaran *discovery* lebih cocok untuk mengembangkan pemahaman, sedangkan mengembangkan aspek konsep, keterampilan dan emosi secara keseluruhan kurang mendapat perhatian.

## 4. Kompetensi Peserta Didik

Menurut definisi dari berbagai referensi, kompetensi adalah sebagai berikut:

- a. Kemampuan yang sesuai dengan kebutuhan; Kemampuan atau kecakapan yang cukup/memadai; Keadaan cakap, mampu, tangkas.
- b. Properti atau sarana penopang yang memadai untuk melengkapi kebutuhan dan kenyamanan hidup tanpa jumlah yang berlebih-lebihan.
- c. Dalam hukum: kapasitas hukum, kualifikasi, kekuasaan, yurisdiksi, atau kesesuaian, seperti kompetensi seorang saksi untuk bersaksi, kompetensi hakim untuk mengadili sebuah kasus.
- d. Istilah kompetensi dalam pendidikan mulai populer di Indonesia seiring dengan munculnya Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) pada tahun 2004, yang disempurnakan menjadi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) tahun 2006. Kurikulum Berbasis Kompetensi lebih menekankan pada kompetensi peserta didik, atau kemampuan apa yang harus dimiliki oleh siswa setelah melakukan proses pembelajaran tertentu.

Peserta didik dalam Undang-Undang RI nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa, “peserta didik adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran yang tersedia pada jalur, jenjang dan jenis pendidikan tertentu, dengan tujuan meningkatkan kompetensi peserta didik”.

Jadi dari beberapa pengertian dari beberapa pendapat dapat ditarik kesimpulan bahwa kompetensi peserta didik adalah kemampuan yang harus dimiliki/dicapai peserta didik setelah mengikuti pembelajaran. Kemampuan tersebut adalah perpaduan dari pengetahuan, keterampilan, nilai, dan sikap yang direfleksikan dalam kebiasaan berpikir dan bertindak. Seseorang yang telah memiliki kompetensi dalam bidang tertentu bukan hanya mengetahui, tetapi juga dapat memahami dan menghayati bidang tersebut yang tercermin dalam pola perilaku sehari-hari.

## **5. Kompetensi Guru Sekolah Dasar**



Perlu kita ketahui bahwa dalam kompetensi guru sekolah dasar ini ada beberapa yang harus diperhatikan yaitu proses pengembangan standar kompetensi, sebagai berikut:

a) Proses Pengembangan Standar Kompetensi

Dengan pesatnya perkembangan di berbagai bidang, guru dituntut untuk mampu menghasilkan lulusan yang mampu bersaing dan menghadapi berbagai tantangan. Dalam kaitan ini pendekatan kompetensi diharapkan mampu membawa perbaikan dalam mutu guru, dan tentu saja mutu pendidikan secara umum. Sebagai guru SD, anda pasti sudah akrab dengan kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) karena memang pendekatan kompetensi diterapkan pada semua jenjang pendidikan. Sebagai konsekuensi dari pendekatan kompetensi ini, perlu dikembangkan standar kompetensi, salah satu diantaranya adalah standar kompetensi guru SD.

Sebagaimana halnya dengan standar kompetensi di bidang profesi lainnya, standar kompetensi guru SD dikembangkan dengan mengacu kepada hal-hal berikut:

- 1) Ketetapan perundang-undangan yang terkait dengan guru SD, seperti UU No. 20/2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, UU No. 14/2005 tentang Guru dan Dosen dan PP No. 19/2005 tentang Standar Nasional Pendidikan.
- 2) Tugas pokok dan fungsi (tupoksi) guru SD. Sebagai seorang pendidik, guru SD mempunyai tugas pokok mengajar, membimbing dan melatih peserta didik usia SD. Oleh karena itu, seorang guru SD harus paham benar akan konteks tugasnya, baik yang mencakup sistem pendidikan di SD maupun yang mencakup peserta didik yang akan menjadi asuhannya. Berkaitan dengan hal ini, dan sesuai dengan PP No. 19/2005 tentang Standar Nasional Pendidikan, guru SD adalah guru kelas yang berugas mengajarkan lima mata pelajaran SD.
- 3) Berbagai asumsi landasan program, berupa pernyataan-pernyataan yang dianggap benar berdasarkan dugaan ahli,

penelitian, dan nilai-nilai yang dianut oleh bangsa Indonesia. Misalnya, peserta didik adalah makhluk Tuhan, makhluk sosial dan makhluk individu yang diasumsikan mempunyai potensi yang dapat dikembangkan, atau pembelajaran diasumsikan sebagai interaksi antara peserta didik dengan sumberbelajar

4) Kompetensi guru SD yang sudah pernah ada seperti 10 kompetensi guru lulusan SPG.

b) Profil Kompetensi Guru SD

Standar Kompetensi Guru SD terdapat dalam dua dokumen resmi. Pertama, dalam dokumen Standar Kompetensi Guru kelas SD-MI lulusan S1 PGSD (SKGK-SD/MI), yang diterbitkan oleh Ditjen Dikti pada tahun 2006, dan kedua, dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 16/2007 (Permen No. 16/2007) tentang Standar Kualifikasi Akademi dan Kompetensi Guru.

Dalam SKGK-SD/MI, standar kompetensi dirumuskan dalam empat rumpun kompetensi yaitu (1) kemampuan mengenal peserta didik secara mendalam, (2) Penguasaan bidang studi, (3) kemampuan menyelenggarakan pembelajaran yang mendidik, dan(4) kemampuan mengembangkan kemampuan profesional secara berkelanjutan. Setiap rumpun kompetensi dijabarkan menjadikomptensi, yang secara keseluruhan berjumlah 29 kompetensi.

Sementara itu, dalam Permen No. 16/2007, Estándar Kompetensi Guru SD/MI dirumuskan menjadi 24 kompetensi inti, yang dikelompokkan berdasarkan kompetensi agen pembelajara nyag terdapat dalam peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan (PP. No. 19/2005, tetang SNP). Kompetensi sebagai agen pembelajaran terdiri dari (1) kompentensi pedagogik, (2) kompetensi kepribadian, (3) kompentensi profesional dan (4) kompetensi sosial. Setiap kompetensi inti kemudian dijabarkan menjadi kompetensi guru SD/MI. Tidak ada spesifikasi pengalaman belajar dalam Standar Kompetensi ini karenamemnag standar

kompetensi dalam permen ini bukan diniatkan untuk menjadi acuan dalam pendidikan guru.

Pengelompokan SKGK-SD/MI didasarkan pelaksanaan tugasnya, mulai dari siapa yang dihadapi (memahami karakteristik peserta didik), apa yang akan diajarkan (penguasaan bidang studi), bagaimana mengajarkannya (kemampuan menyelenggarakan pembelajaran yang mendidik), serta kemampuan mengembangkan diri secara terus – menerus. Dengan demikian, pengelompokan ini didasarkan pada tugas-tugas nyata seorang guru, yang sering juga disebut sebagai : sosok utuh kompetensi profesional guru”.

Sementara itu, pengelompokan kompetensi Permen No. 16/2007 yang mengambil dari PP No 19/2005, tampaknya lebih mengacu kepada teori, bukan kepada tugas-tugas nyata seorang guru di lapangan. Kompetensi pedagogik merupakan rumah dari kompetensi guru yang bersumber dari ilmu pendidikan, sedangkan kompetensi kepribadian lebih menekankan pada sifat-sifat yang harus dimiliki seorang guru, bukan pada bagaimana cara guru mengaktualisasikan sifat-sifat tersebut dalam melaksanakan tugasnya sebagai guru. Selanjutnya, kompetensi profesional hanya dimaknai sebagai penguasaan bidang studi secara luas dan mendalam, sedangkan kompetensi sosial hampir sama dengan kompetensi kepribadian, lebih menekankan pada sifat-sifat sosial yang harus dimiliki oleh seorang guru. Oleh karena sifat pengelompokan seperti itu, maka pengelompokan kompetensi guru menjadi : Kompetensi pedagogik, Kompetensi kepribadian, Kompetensi profesional dan Kompetensi sosial terkesan fragmentaris atau terpisah-pisah tanpa menunjukkan satu keutuhan.

Kompetensi ini merupakan perpaduan antara kompetensi dari Permen No. 16/2007 dan ini dilakukan dengan menggunakan kompetensi yang terdapat pada SKGK-SD/MI sebagai acuan utama, kemudian dilanjutkan dengan pengkajian setiap butir kompetensi, baik yang berasal dari SKGK-SD/MI maupun dari Permen No. 16/2006.

**Tabel 2.2 Kompetensi Guru SD/MI**

<b>Kompetensi Guru SD/MI</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memahami karakteristik anak usia SD/MI dalam penggalan kelompok usia tertentu (kelas awal dan kelas lanjut)</li> <li>• Memahami karakteristik anak usia SD/MI yang membutuhkan penanganan secara khusus</li> <li>• Memahami latar belakang keluarga masyarakat untuk menetapkan kebutuhan belajar anak usia SD/MI dalam konteks kebinekaan budaya</li> <li>• Memahami cara belajar dan kesulitan belajar anak usia SD/MI dalam penggalan kelompok usia tertentu (kelas awal dan kelas lanjut)</li> <li>• Mampu mengembangkan potensi peserta didik anak usia SD/MI</li> <li>• Menguasai substansi dan metodologi dasar keilmuan bahasa Indonesia yang mendukung pembelajaran bahasa Indonesia di SD/MI</li> <li>• Menguasai substansi dan metodologi dasar keilmuan Matematika yang mendukung pembelajaran Matematika di SD/MI</li> <li>• Menguasai substansi dan metodologi dasar keilmuan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yang mendukung pembelajaran IPA di SD/MI</li> <li>• Menguasai substansi dan metodologi dasar keilmuan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang mendukung pembelajaran IPS di SD/MI</li> <li>• Menguasai substansi dan metodologi dasar keilmuan Pendidikan Kewarganegaraan (PK) yang mendukung pembelajaran PKn di SD/MI</li> <li>• Menguasai materi ajar lima mata pelajaran (Bahasa Indonesia, Matematika, IPA, IPAS dan PKn) dalam kurikulum SD/MI</li> <li>• Mampu melakukan kegiatan untuk mengembangkan substansi dan metodologi dasar keilmuan lima mata pelajaran SD/MI</li> <li>• Menguasai dasar-dasar materi kegiatan ekstra kurikuler yang mendukung tercapainya tujuan utuh pendidikan peserta didik SD/MI</li> <li>• Menguasai prinsip-prinsip dasar pembelajaran yang mendidik Mampu mengembangkan kurikulum dan pembelajaran lima mata pelajaran SD/MI, secara kreatif dan produktif</li> <li>• Mampu mengembangkan kurikulum dan pembelajaran lima mata pelajaran</li> </ul>

SD/MI, secara kreatif dan produktif

- Mampu merancang pembelajaran yang mendidik
- Mampu melaksanakan pembelajaran yang mendidik
- Mampu menilai proses dan hasil pembelajaran yang mengacu pada tujuan utuh pendidikan
- Mampu memanfaatkan hasil penilaian untuk kepentingan pembelajaran
- Selalu menampilkan diri sebagai pribadi yang jujur, berakhlak muli, dan sebagai teladan bagi peserta didik dan masyarakat
- Menampilkan diri sebagai pribadi yang mantap, stabil, dewasa, arif dan berwibawa
- Menjunjung tinggi kode etik guru
- Mampu mengembangkan profesionalan secara berkelanjutan dengan melakukan tindakan reflektif
- Mampu meningkatkan kualitas pembelajaran melalui penelitian tindakan kelas
- Mampu memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan pembelajaran, komunikasi dan peningkatan wawasan
- Mampu berkomunikasi secara efektif, empatik dan santun dengan peserta didik
- Mampu berkomunikasi secara satu dan efektif dengan orang tua, peserta didik sesama pendidik dan masyarakat
- Mampu berkontribusi terhadap pengembangan pendidikan di tingkat lokal, regional nasional dan global
- Mampu beradaptasi di tempat bertugas di seluruh wilayah Republik Indonesia yang memiliki keragaman sosial budaya
- Mampu menggunakan bahasa Inggris untuk mengembangkan wawasan.

## **6. Hasil Belajar**

### **a. Definisi Hasil Belajar**

Hasil belajar adalah perubahan sikap yang terjadi setelah seseorang belajar dari suatu hal. Belajar yang tercapai apabila seminimalnya dapat merubah pandangan terhadap suatu hal.

Sementara itu, kemampuan baru yang diperoleh setelah siswa belajar menurut Gagne, Briggs dan Wager dalam Skripsi Rani Fitriani (2015, hlm. 37) mengatakan sebagai berikut, “Kapabilitas atau penampilan yang dapat diamati sebagai hasil belajar”. Lebih lanjut dikatakan, mengkategorikan lima kemampuan sebagai hasil belajar yaitu:

- 1) Informasi verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis. Kemampuan merespon merasa secara spesifik terhadap rangsangan spesifik. Kemampuan tersebut tidak memerlukan manipulasi simbol, pemecahan masalah maupun penerapan aturan.
- 2) Keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang. Keterampilan intelektual terdiri dari kemampuan mengategorisasi, kemampuan analitis sintesis fakta konsep dan mengembangkan prinsip-prinsip keilmuan. Keterampilan intelektual merupakan kemampuan melakukan aktivitas kognitif bersifat khas.
- 3) Strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri. Kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam pemecahan masalah.
- 4) Keterampilan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.
- 5) Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut. Sikap berupa kemampuan menginternalisasi dan eksternalisasi nilai-nilai. Sikap merupakan kemampuan menjadikan nilai-nilai sebagai standar perilaku.

Dalam proses belajar mengajar, keberhasilan guru dalam pengajaran ditentukan oleh prestasi atau hasil belajar yang dicapai oleh siswa. Hasil belajar yang baik diperoleh melalui proses pembelajaran yang dilakukan dengan terlebih dahulu menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran yang di dalamnya terdapat hal-hal yang tidak dapat dipisahkan yang kaitannya dengan hasil belajar. Hasil belajar diperoleh melalui penilaian. Penilaian sendiri adalah kegiatan mengambil suatu keputusan terhadap suatu objek

dengan ukuran yang ditetapkan. Penilaian hasil belajar dapat menggunakan tes maupun non tes.

Hasil belajar juga merupakan bentuk perubahan perilaku siswa pada arah positif sebagai akibat dari proses belajar yang telah dilakukan. Batasan pada hasil belajar mencakup aspek yang luas, yakni pada aspek kognitif, afektif dan psikomotor siswa yang dapat diterapkan pada kegiatan kehidupan sehari-hari siswa.

Berdasarkan beberapa definisi dari hasil belajar yang ada, diatas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu kemampuan atau keterampilan yang dimiliki oleh siswa setelah siswa tersebut mengalami aktivitas belajar.

#### **b. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Pada dasarnya hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor yakni dari dalam diri siswa dan faktor dari luar diri siswa Sudjana (1989, hlm. 39), yaitu sebagai berikut:

##### 1) Faktor *Intern*

Faktor *intern* adalah faktor yang ada di dalam diri siswa sendiri. Faktor tersebut yaitu keadaan fisiologis atau jasmani siswa dan faktor psikologis.

##### 2) Faktor Fisiologis

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.

##### 3) Faktor psikologis

Faktor-faktor psikologis diantaranya adalah keadaan psikologis yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Beberapa faktor psikologis tersebut adalah kecerdasan siswa, minat, motivasi, sikap, bakat, dan percaya diri.

4) Faktor *Ekstern*

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.

5) 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) Latang belakang kebudayaan, dan
  - g) 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.
- 6) 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.

**c. Aspek – aspek Hasil Belajar Sesuai dengan Subtema Pembelajaran**

**1) Aspek Afektif/Sikap**

Dalam hasil belajar ada beberapa aspek yang dikembangkan yaitu aspek afektif atau sikap. Pembelajaran subtema ini terdapat sikap percaya diri, teliti, dan santun. Dari ketiga sikap tersebut akan dipaparkan definisinya menurut para ahli, sebagai berikut:



a) Percaya diri

Pengertian rasa percayaan diri bermacam-macam yang diberikan oleh para ahli. Salah satu aspek yang penting dalam kepribadian adalah rasa percayaan diri. Rasa percayaan diri merupakan salah satu aspek psikis manusia yang sangat penting untuk dikembangkan oleh setiap lembaga pendidikan formal sekolah.

Percaya diri ini merupakan suatu keyakinan yang dimiliki seseorang bahwa dirinya mampu berperilaku seperti yang dibutuhkan untuk memperoleh hasil seperti yang diharapkan. Rasa percayaan diri ditujukan untuk pada suatu keyakinan bahwa seseorang dapat menyebabkan sesuatu terjadi sesuai dengan harapan – harapannya Bandura (1977).

Rasa percayaan diri menurut Koentjaraningrat (1982) merupakan suatu modal utama seseorang dalam mengembangkan aktualisasi dirinya. Seseorang yang memiliki kepercayaan diri tinggi akan mudah mengaktualisasikan potensi yang ada dalam dirinya dan melakukan semua yang diinginkannya. Orang yang memiliki rasa percayaan diri cenderung lebih optimis dan tenang dalam menghadapi persoalan.

Dari uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa individu yang memiliki rasa percaya diri yaitu diantaranya memiliki rasa keyakinan akan kemampuan diri, optimis, obyektif, bertanggung jawab serta memiliki pemikiran rasional

**2) Aspek Kognitif/Pengetahuan**

Pengertian Pengetahuan adalah merupakan hasil dari tahu, dan ini terjadi setelah orang melakukan penginderaan terhadap suatu obyek tertentu. Penginderaan terjadi melalui panca indera manusia, yakni indera penglihatan, pendengaran, penciuman, rasa dan raba. Sebagian besar pengetahuan manusia diperoleh dari mata dan telinga. Pengetahuan umumnya datang dari pengalaman juga dapat diperoleh dari informasi yang disampaikan oleh orang lain, dari buku, surat

kabar atau media massa atau media elektronik. Menurut Notoatmodjo (1993) pengetahuan mempunyai 6 tingkatan yaitu sebagai berikut:

a) Tahu (*know*)

Tahu diartikan sebagai mengingat sesuatu materi yang telah dipelajari sebelumnya. Termasuk ke dalam pengetahuan tingkat ini adalah mengingat kembali terhadap suatu yang spesifik dari seluruh bahan yang dipelajari atau rangsangan yang diterima. Oleh sebab itu tahu merupakan tingkat pengetahuan yang paling rendah.

b) Memahami (*comprehension*)

Diartikan sebagai kemampuan untuk menjelaskan secara benar tentang obyek yang diketahui dan dapat menginterpretasikan materi tersebut secara benar. Orang telah memahami terhadap objek atau materi, harus dapat menjelaskan, menyebutkan contoh, menyampaikan, meramalkan terhadap obyek yang dipelajari.

c) Aplikasi (*application*)

Diartikan sebagai kemampuan untuk menggunakan materi yang telah dipelajari pada situasi dan kondisi yang sebenarnya. Aplikasi disini dapat diartikan sebagai aplikasi atau penggunaan buku-buku, rumus, metode, prinsip dalam konteks, atau situasi lain misalnya dapat menggunakan rumus statistik dalam perhitungan-perhitungan hasil penelitian.

d) Analisa (*analysis*)

Adalah suatu harapan untuk menjabarkan materi atau suatu obyek dalam komponen-komponen tetapi masih dalam struktur organisasi tersebut dan masih ada kaitannya dengan yang lain, kemampuan analisis ini dapat dilihat dari penggunaan kata kerja seperti dapat menggambarkan, membedakan, memisahkan, mengelompokkan dan lain sebagainya.

e) Sintesis (*synthesis*)

Sintesis menunjukkan kepada suatu kemampuan untuk menghubungkan bagian-bagian ke dalam suatu bentuk keseluruhan

yang baru. Dengan kata lain sintesis adalah suatu kemampuan untuk menyusun formulasi baru dan formulasi-formulasi yang ada misalnya: dapat menyusun, merencanakan, meningkatkan, menyesuaikan, menyimpulkan dan sebagainya terhadap suatu teori atau rumusan-rumusan yang telah ada.

f) Evaluasi (*evaluating*)

Evaluasi ini dikaitkan dengan kemampuan-kemampuan untuk melakukan identifikasi atau penilaian terhadap suatu materi atau objek, penilaian-penilaian ini berdasarkan kriteria yang telah ditentukan sendiri atau menggunakan kriteria-kriteria yang ada.

### 3) Psikomotorik/Keterampilan

Setiap orang memiliki keterampilan yang merupakan suatu talenta dari Yang Maha Kuasa. Sebagian orang menyadari akan keterampilan yang dimilikinya, akan tetapi sebagian lagi belum atau tidak menyadari keterampilan dalam dirinya sendiri. Definisi keterampilan adalah kemampuan seseorang dalam mengubah sesuatu hal menjadi lebih bernilai dan memiliki makna. Menggunakan keterampilan bisa saja dengan pikiran, akal dan kreatifitas. Jika keterampilan itu diasah, tidak menutup kemungkinan bila akan menghasilkan sesuatu yang menguntungkan. Setiap parah ahli memiliki pandangannya sendiri mengenai definisi keterampilan. Berikut pengertian keterampilan menurut para ahli yaitu sebagai berikut:

a) Gordon (1994)

Keterampilan merupakan sebuah kemampuan dalam mengoperasikan pekerjaan secara lebih mudah dan tepat. Definisi keterampilan menurut Gordon ini cenderung mengarah pada aktivitas psikomotor.

b) Dunette (1976)

Keterampilan berarti mengembangkan pengetahuan yang didapatkan melalui training dan pengalaman dengan melaksanakan beberapa tugas.

c) Nadler (1986)

Keterampilan harus dilakukan dengan praktek sebagai pengembangan aktivitas.

d) Iverson (2001)

Keterampilan tidak hanya membutuhkan training saja, tetapi kemampuan dasar yang dimiliki setiap orang dapat lebih membantu menghasilkan sesuatu yang bernilai dengan lebih cepat.

e) Robbins (2000)

Keterampilan dibagi menjadi 4 kategori yaitu:

- (1) Basic Literacy Skill : Keahlian dasar yang sudah pasti harus dimiliki oleh setiap orang seperti membaca, menulis, berhitung serta mendengarkan.
- (2) Technical Skill : Keahlian secara teknis yang didapat melalui pembelajaran dalam bidang teknik seperti mengoperasikan komputer dan alat digital lainnya.
- (3) Interpersonal Skill : Keahlian setiap orang dalam melakukan komunikasi satu sama lain seperti mendengarkan seseorang, memberi pendapat dan bekerja secara tim.
- (4) Problem Solving : Keahlian seseorang dalam memecahkan masalah dengan menggunakan loginya.

Dari pendapat para ahli di atas kita dapat menarik kesimpulan bahwa keterampilan setiap orang harus diasah melalui program training atau bimbingan lain. Training dan sebagainya pun didukung oleh kemampuan dasar yang sudah dimiliki seseorang dalam dirinya. Jika kemampuan dasar digabung dengan bimbingan secara intensif tentu akan dapat menghasilkan sesuatu yang bermanfaat dan bernilai bagi diri sendiri dan orang lain

## **7. Pembelajaran Subtema Hidup Rukun di Rumah**

Penelitian yang dilakukan peneliti dalam buku kurikulum 2013 kelas II pada subtema 1 hidup rukun di rumah menggunakan tema hidup rukun 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 3. Dalam setiap pertemuannya pembelajaran akan menggunakan 2 kegiatan pembelajaran untuk 2 hari. Pembelajaran 1 terdiri dari mata pelajaran Bahasa Indonesia, Matematika, SBdP, dan PPKn. Pembelajaran 2 terdiri dari mata pelajaran PPKn, Matematika, Bahasa Indonesia, dan PJOK. 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, Bahasa Indonesia, dan PJOK. Dan yang terakhir pembelajaran 6 terdiri dari mata pelajaran SBdP, Matematika, PPKn, dan Bahasa Indonesia.

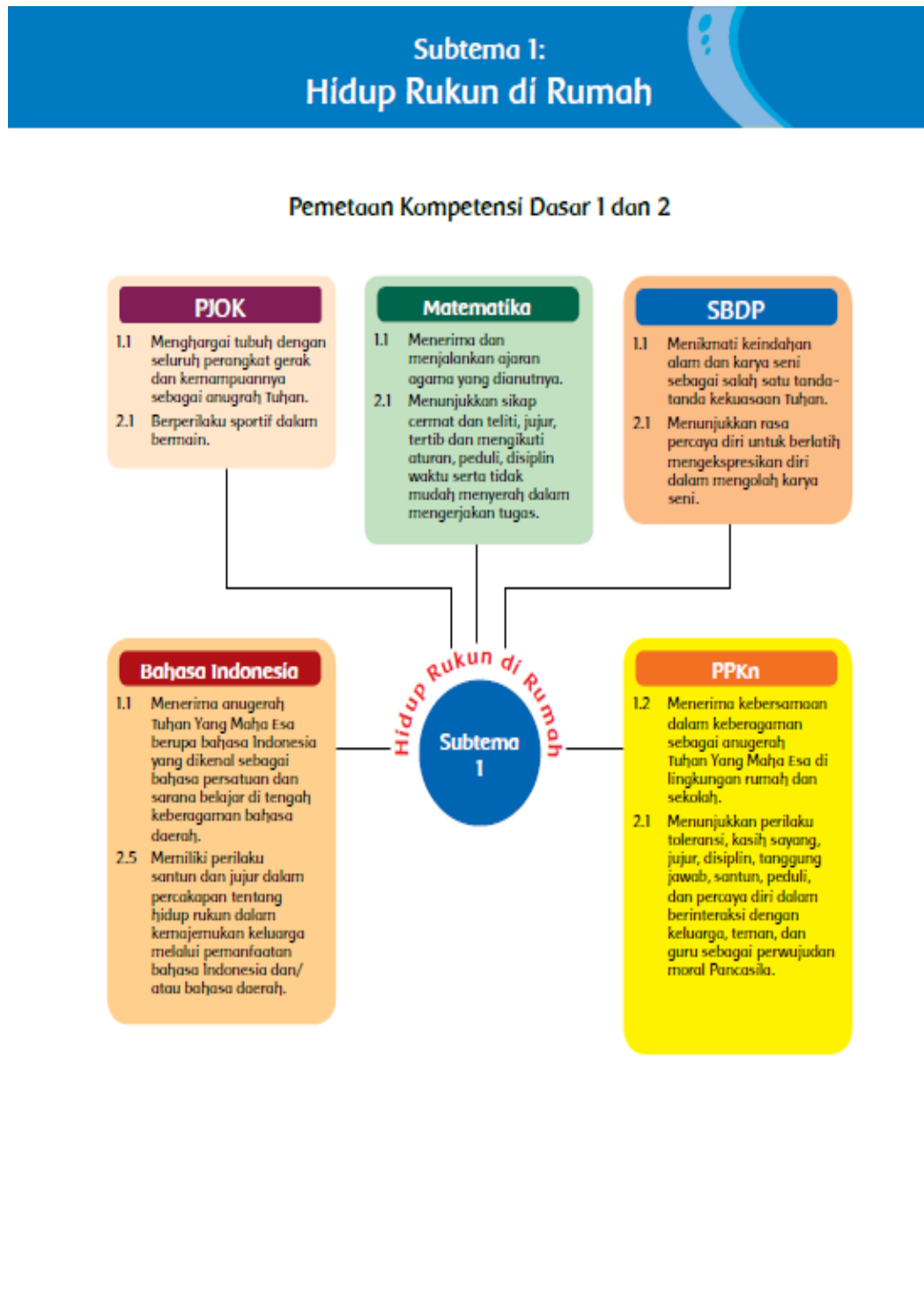
Pada pembelajaran subtema ini seluruh aspek sikap, pengetahuan dan keterampilan dinilai dan dikembangkan. Pada setiap pembelajaran aspek sikap yang dikembangkan yaitu menurut pada ruang lingkup pembelajaran. Pada pemetaan kompetensi dasar ditempatkan sebagai kompetensi hasil penurunan dari kompetensi 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 hidup rukun di rumah 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 2.3**  
**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.
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 beriman dan berakhlak mulia.

1. Pemetaan kompetensi dasar kelas 2 SD pada subtema hidup rukun di rumah sebagai berikut:

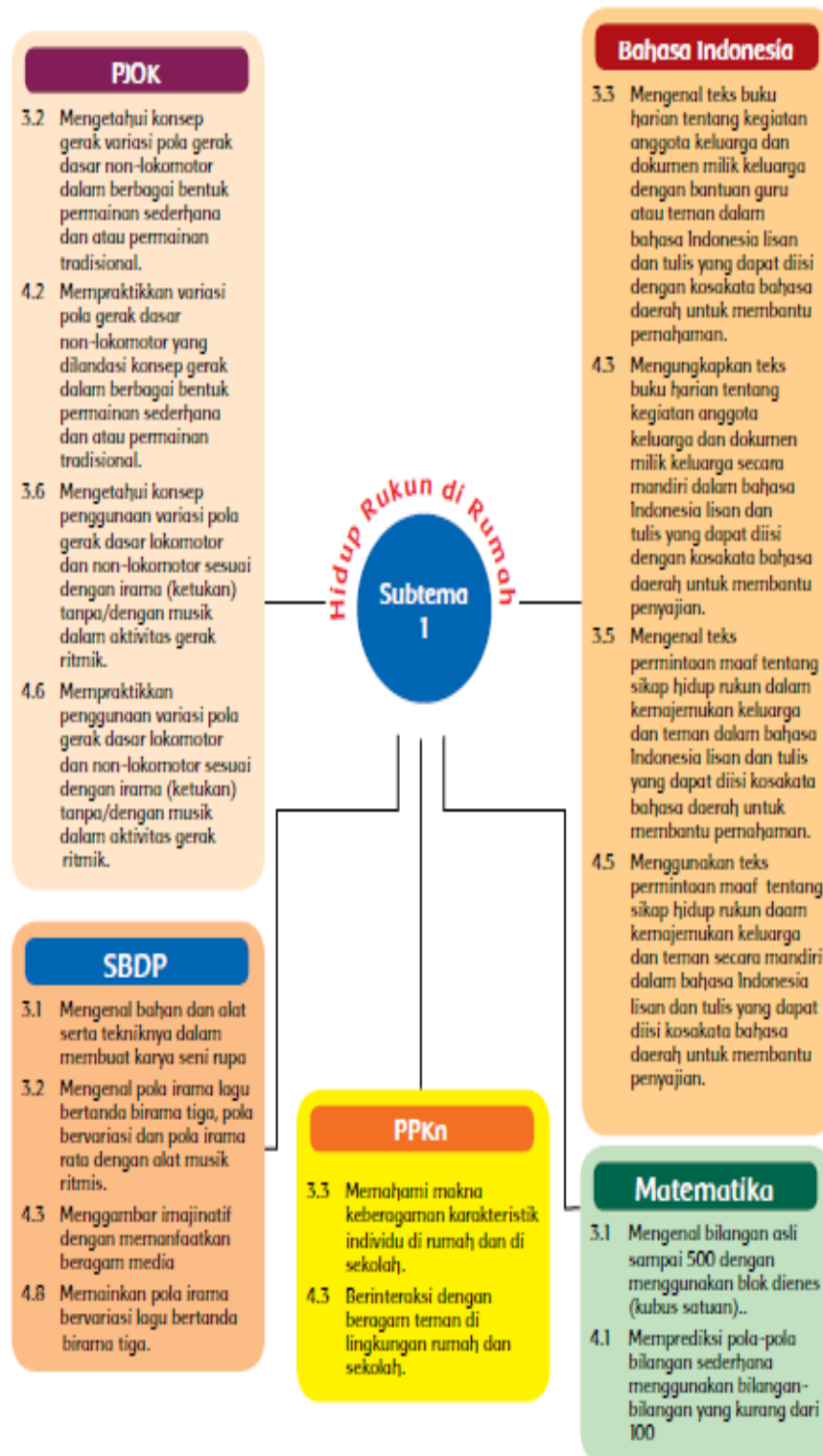
**Gambar 2.1**  
**Pemetaan Kompetensi Dasar 1,2,3 Dan 4 Kelas Kelas 2 SD Pada Subtema**  
**Hidup Rukun Di Rumah**  
 Pemetaan kompetensi dasar 1 dan 2



**Gambar 2.2**  
**Pemetaan kompetensi dasar 3 dan 4**

## Hidup Rukun di Rumah

### Pemetaan Kompetensi Dasar 3 dan 4





2. Ruang lingkup pembelajaran kelas 2 pada subtema hidup rukun di rumah, sebagai berikut:

**Gambar 2.3**  
**Ruang lingkup pembelajaran kelas 2 SD subtema hidup rukun di rumah**

RUANG LINGKUP PEMBELAJARAN	
Subtema 1: <b>Hidup Rukun di Rumah</b>	
Kegiatan Pembelajaran	Kemampuan yang Dikembangkan
<p><b>1</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Mengidentifikasi berbagai pola irama lagu dengan menggunakan alat musik ritmis.</li> <li>Memainkan pola irama bervariasi lagu bertanda birama tiga.</li> <li>Menentukan karakter setiap individu di rumah.</li> <li>Menyebutkan keberagaman anggota keluarga berdasarkan jenis kelamin.</li> <li>Membaca teks permintaan maaf.</li> <li>Memperagakan contoh ucapan permohonan maaf.</li> <li>Mebilang sampai 500.</li> <li>Melengkapi deret bilangan berpola +1.</li> <li>Menulis teks buku harian.</li> </ol>	<p><b>Sikap</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Percaya diri, teliti, santun.</li> </ul> <p><b>Pengetahuan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Menjawab pertanyaan dari teks buku harian Udin.</li> <li>Mebilang dengan menggunakan blok dienes.</li> <li>Melengkapi barisan bilangan +1.</li> </ul> <p><b>Keterampilan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Menyanyi dengan memainkan alat musik ritmis.</li> <li>Memperagakan ucapan permohonan maaf.</li> <li>Menulis teks buku harian.</li> </ul>
<p><b>2</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Melakukan gerakan variasi pola gerak dasar nonlokomotor.</li> <li>Menyebutkan keberagaman anggota keluarga berdasarkan kegemaran/hobi</li> <li>Membaca lambang bilangan.</li> <li>Mebilang loncat.</li> <li>Mengelompokkan berbagai kegiatan berdasarkan peran setiap anggota keluarga.</li> <li>Mencatat peran setiap anggota keluarga.</li> <li>Menulis teks buku harian.</li> <li>Menyimpulkan isi teks buku harian yang telah ditulis.</li> </ol>	<p><b>Sikap</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Percaya diri, teliti, santun.</li> </ul> <p><b>Pengetahuan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Menjawab pertanyaan berdasarkan teks buku harian yang ditulis.</li> <li>Melengkapi deret bilangan berpola +2.</li> </ul> <p><b>Keterampilan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Bermain Lingkaran Besar dan Lingkaran Kecil.</li> <li>Membaca lambang bilangan.</li> <li>Menulis teks buku harian.</li> <li>Membaca dan menyimpulkan isi teks buku harian.</li> </ul>
<p><b>3</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Memainkan pola irama bervariasi lagu bertanda birama tiga.</li> <li>Mengidentifikasi bahan-bahan dalam membuat karya seni rupa.</li> <li>Menggambar imajinatif dengan memanfaatkan media di lingkungan.</li> <li>Membaca teks permintaan maaf.</li> <li>Mengidentifikasi contoh sikap hidup rukun.</li> <li>Membedakan contoh sikap hidup rukun dan tidak rukun.</li> <li>Membaca lambang bilangan sampai 500.</li> <li>Mebilang loncat.</li> </ol>	<p><b>Sikap</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Percaya diri, teliti, santun.</li> </ul> <p><b>Pengetahuan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Membuat pertanyaan berdasarkan teks lagu.</li> <li>Melengkapi deret bilangan berpola +3.</li> </ul> <p><b>Keterampilan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Menyanyi dengan memainkan alat musik ritmis.</li> <li>Mengubah syair lagu menjadi cerita dengan berkreasi.</li> <li>Bermain peran.</li> <li>Membaca lambang bilangan.</li> </ul>

**Gambar 2.4**  
**Ruang lingkup pembelajaran kelas 2 SD subtema hidup rukun di rumah**

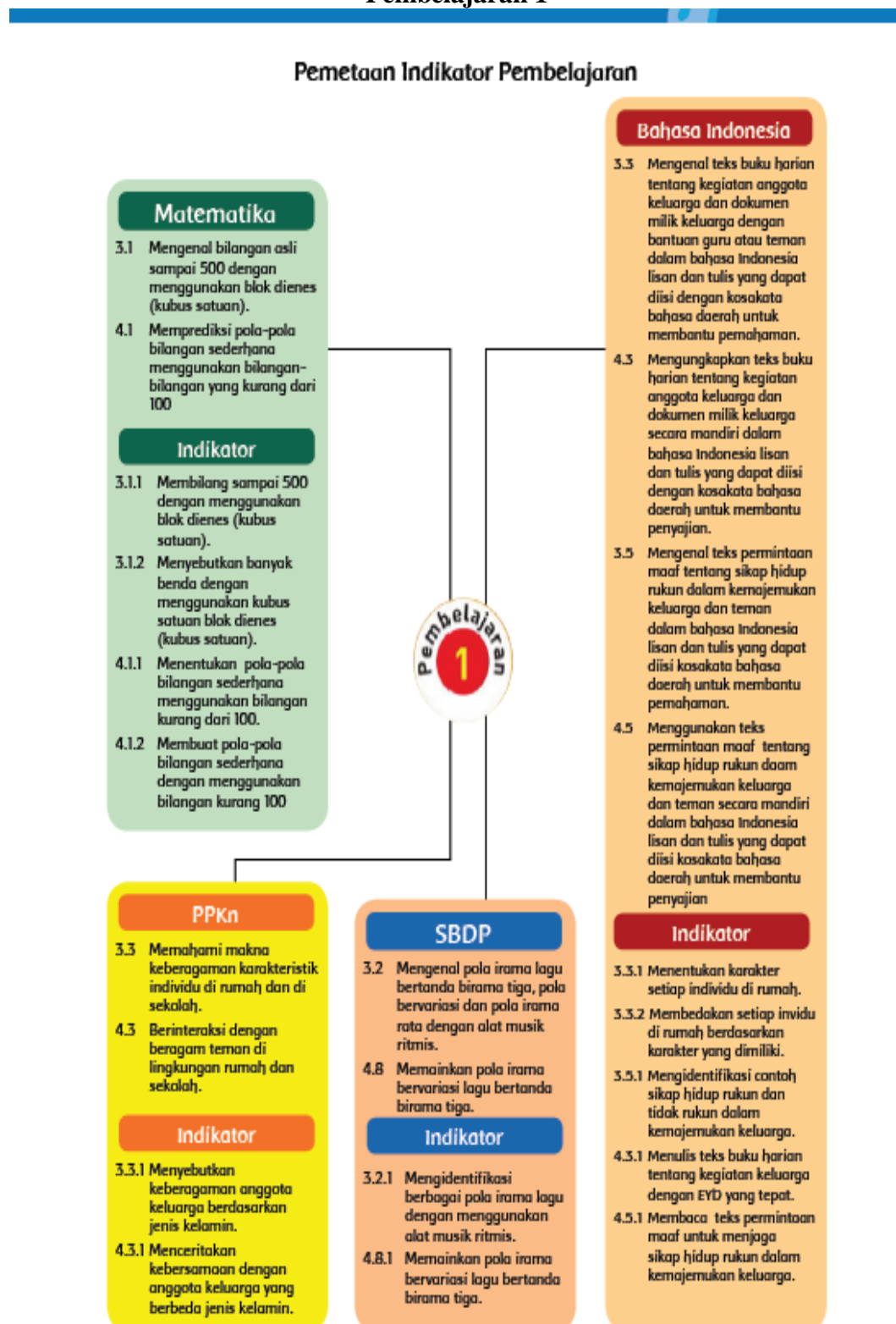
## RUANG LINGKUP PEMBELAJARAN

### Subtema I: *Hidup Rukun di Rumah*

Kegiatan Pembelajaran	Kemampuan yang Dikembangkan
<div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; width: 30px; height: 30px; display: flex; align-items: center; justify-content: center; margin-right: 10px;"> <div style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg); font-size: 8px;">Pembelajaran</div> <div style="font-size: 20px; font-weight: bold; color: white;">4</div> </div> <div> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengelompokkan contoh sikap hidup rukun.</li> <li>2. Menyebutkan keberagaman anggota keluarga berdasarkan kegemaran/hobi.</li> <li>3. Menunjukkan pola irama bervariasi pada alat musik ritmis.</li> <li>4. Memainkan pola irama bervariasi lagu bertanda birama tiga menggunakan alat musik ritmis.</li> <li>5. Menjelaskan keberagaman anggota keluarga berdasarkan sifat-sifat.</li> </ol> </div> </div>	<p><b>Sikap</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Percaya diri, teliti, santun.</li> </ul> <p><b>Pengetahuan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menjawab pertanyaan berdasarkan gambar tentang kegemaran.</li> <li>• Menulis-sifat baik dan buruk yang terdapat pada syair lagu "Peramah dan Sopan".</li> <li>• Menjawab pertanyaan tentang keberagaman dalam keluarga.</li> </ul> <p><b>Keterampilan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengelompokkan contoh sikap hidup rukun dan tidak rukun.</li> <li>• Menyanyi dengan memainkan alat musik ritmis.</li> <li>• Menempel gambar alat musik ritmis dari majalah atau koran.</li> </ul>
<div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; width: 30px; height: 30px; display: flex; align-items: center; justify-content: center; margin-right: 10px;"> <div style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg); font-size: 8px;">Pembelajaran</div> <div style="font-size: 20px; font-weight: bold; color: white;">5</div> </div> <div> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Melakukan variasi berbagai gerakan aktivitas jasmani.</li> <li>2. Menemukan peran permintaan maaf terhadap sikap hidup rukun.</li> <li>3. Menjelaskan keberagaman anggota keluarga berdasarkan sifat-sifat yang dimiliki.</li> <li>4. Menyebutkan cara menjaga sikap kerukunan dalam keberagaman.</li> <li>5. Menceritakan kerja sama dalam melaksanakan kegiatan keluarga yang berbeda sifat/karakter.</li> </ol> </div> </div>	<p><b>Sikap</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Percaya diri, teliti, santun.</li> </ul> <p><b>Pengetahuan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menjawab pertanyaan dari teks percakapan bermain peran.</li> </ul> <p><b>Keterampilan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menirukan berbagai gerakan berdasarkan permainan sutradara.</li> <li>• Bermain peran.</li> <li>• Menulis pertanyaan pada kartu tanya jawab.</li> </ul>
<div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; width: 30px; height: 30px; display: flex; align-items: center; justify-content: center; margin-right: 10px;"> <div style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg); font-size: 8px;">Pembelajaran</div> <div style="font-size: 20px; font-weight: bold; color: white;">6</div> </div> <div> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membilang loncat.</li> <li>2. Membaca lambang bilangan sampai 500.</li> <li>3. Menjelaskan manfaat hidup rukun dalam kemajemukan keluarga.</li> <li>4. Menjelaskan akibat tidak rukun dalam kemajemukan keluarga.</li> <li>5. Menunjukkan pola irama rata pada alat musik ritmis.</li> <li>6. Memainkan pola irama bervariasi lagu bertanda birama tiga.</li> </ol> </div> </div>	<p><b>Sikap</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Percaya diri, teliti, santun.</li> </ul> <p><b>Pengetahuan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Melengkapi teks rumpang.</li> <li>• Melengkapi barisan bilangan.</li> </ul> <p><b>Keterampilan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membaca lambang bilangan.</li> <li>• Diskusi tentang hidup rukun.</li> <li>• Beryanyi dengan bertepuk tangan.</li> <li>• Menjawab pertanyaan berdasarkan teks lagu "Naik-Naik ke Puncak Gunung".</li> </ul>

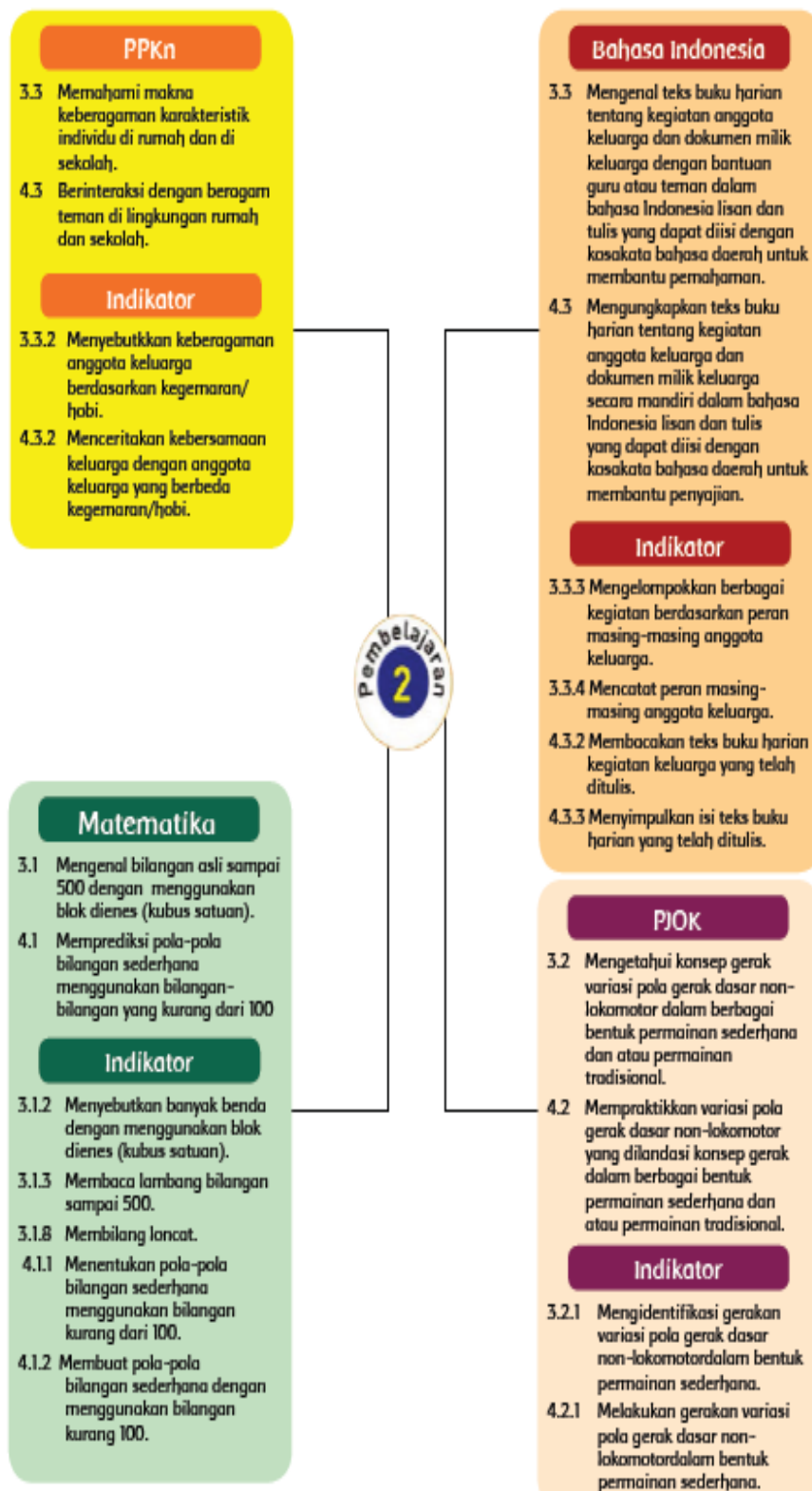
3. Pemetaan indikator pembelajaran kelas 2 SD pada subtema hidup rukun di rumah, sebagai berikut:

**Gambar 2.5**  
**Pembelajaran 1**



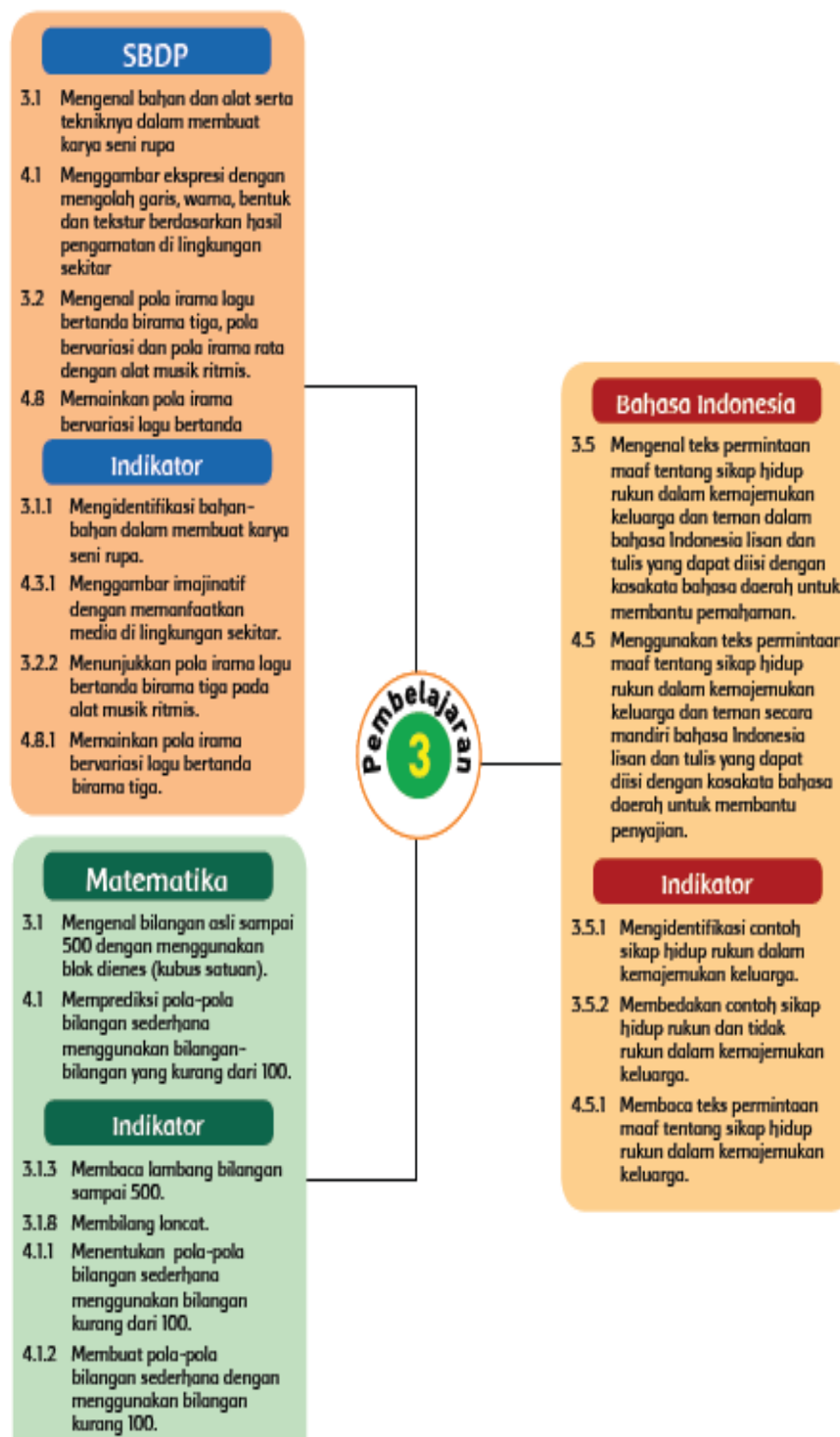
Gambar 2.6  
Pembelajaran 2

### Pemetaan Indikator Pembelajaran

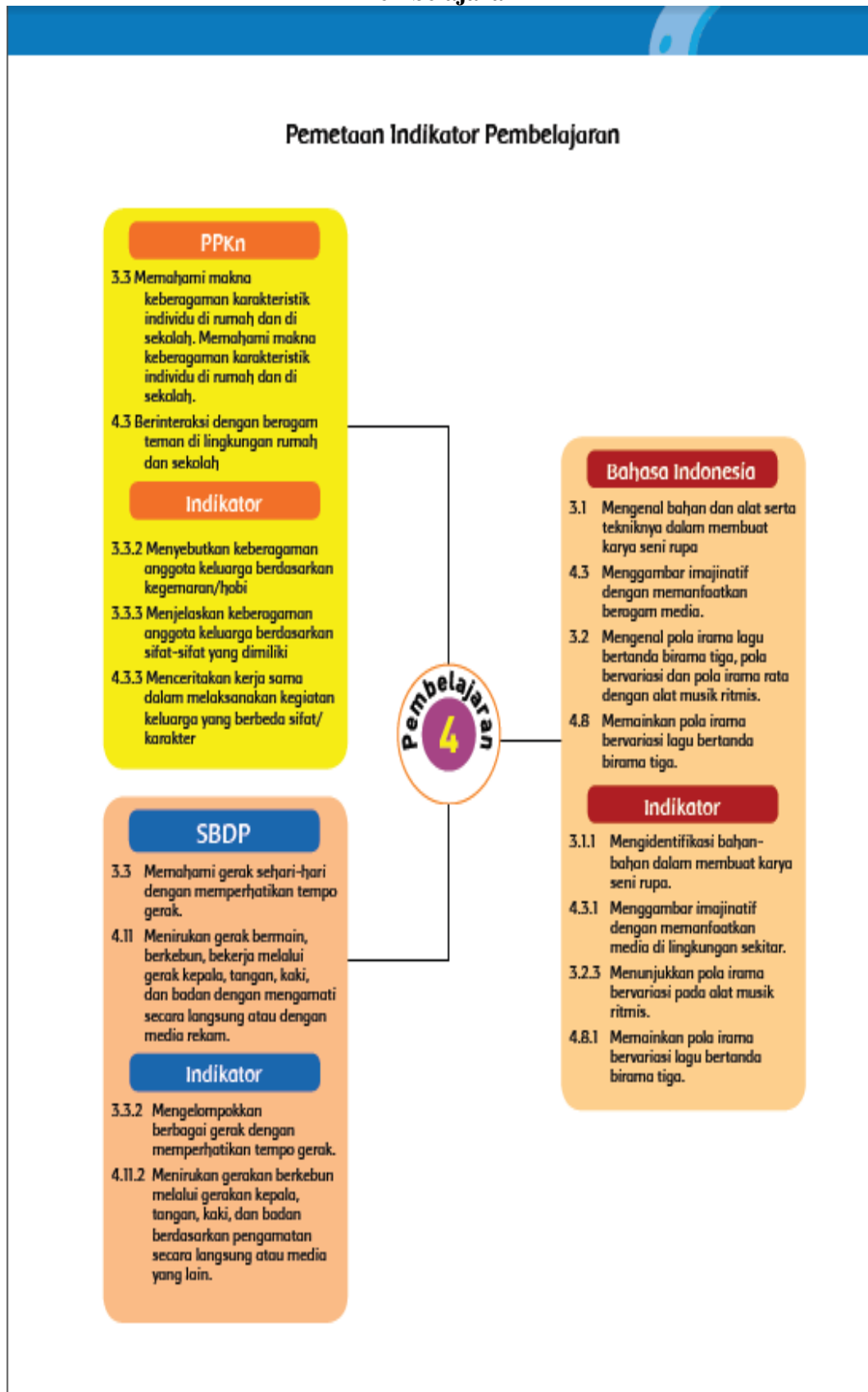


Gambar 2.7  
Pembelajaran 3

### Pemetaan Indikator Pembelajaran



**Gambar 2.8**  
**Pembelajaran**



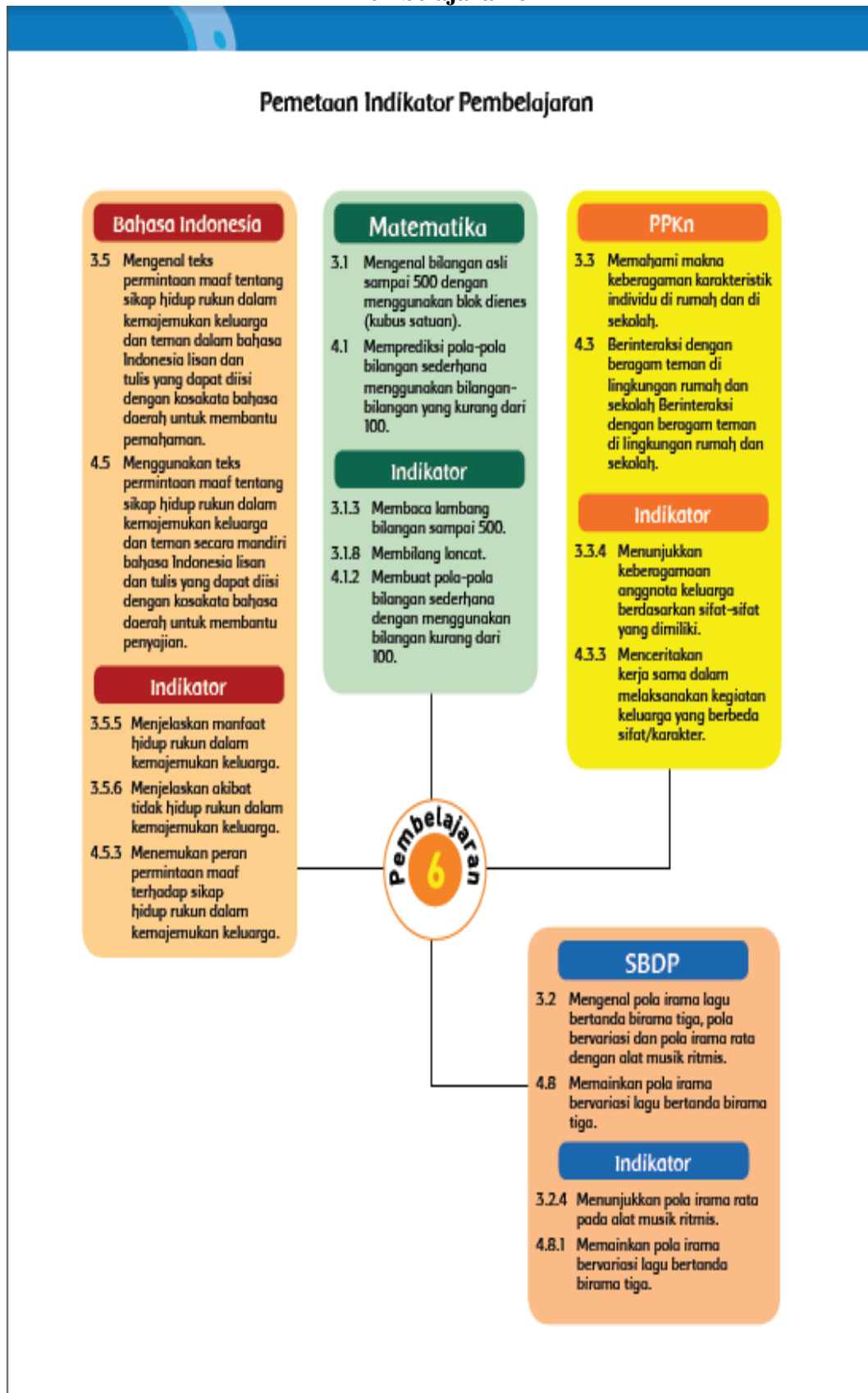
Gambar 2.9  
Pembelajaran 5

Pemetaan Indikator Pembelajaran





Gambar 2.10  
Pembelajaran 6





## **8. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)**

### **a. Definisi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)**

Pengertian rencana pelaksanaan pembelajaran menurut Kurniawan 2001, halaman 94 (dalam skripsi Rani Fitriani, 2016, hlm. 74-75) sebagai berikut, “RPP adalah detail rancana aktivitas pembelajaran untuk mencapai satu KD tertentu, atau gabungan KD apabila dalam pembelajaran terpadu”. Sedangkan menurut Permendikbud No. 65 dalam Kemendikbud (2014, hlm. 112) tentang standar proses yaitu sebagai berikut, “Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) adalah rencana kegiatan pembelajaran tatap muka untuk satu pertemuan atau lebih. RPP dikembangkan dari silabus untuk mengarahkan kegiatan pembelajaran siswa dalam upaya mencapai kompetensi dasar.

Dari menurut pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran merupakan rencana aktivitas pembelajaran untuk mencapai KD tertentu dalam satu pertemuan atau lebih.

### **b. Hakikat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran**

Setiap guru berkewajiban untuk menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) untuk menyusun kelas di guru tersebut mengajar atau bisa yang disebut dengan guru kelas di SD dan untuk mata pelajaran pada bidangnya. Pengembangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dapat dilakukan secara mandiri atau berkelompok.

Pengembangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang dilakukan oleh guru secara mandiri dan atau secara bersama – sama melalui Musyawaran Guru Mata Pelajaran (MGMP) di dalam suatu sekolah tertuju difasilitasi dan disurvei oleh kepala sekolah atau guru yang ditunjuk oleh kepala sekolah. Pengembangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang dilakukan oleh guru secara berkelompok melalui MGMP antara sekolah atau antar wilayah dikoordinasikan dan disupervisi oleh pengawas atau dinas pendidikan.

## 9. Hasil – Hasil Penelitian Terdahulu

### a. Skripsi Yeni Haryani

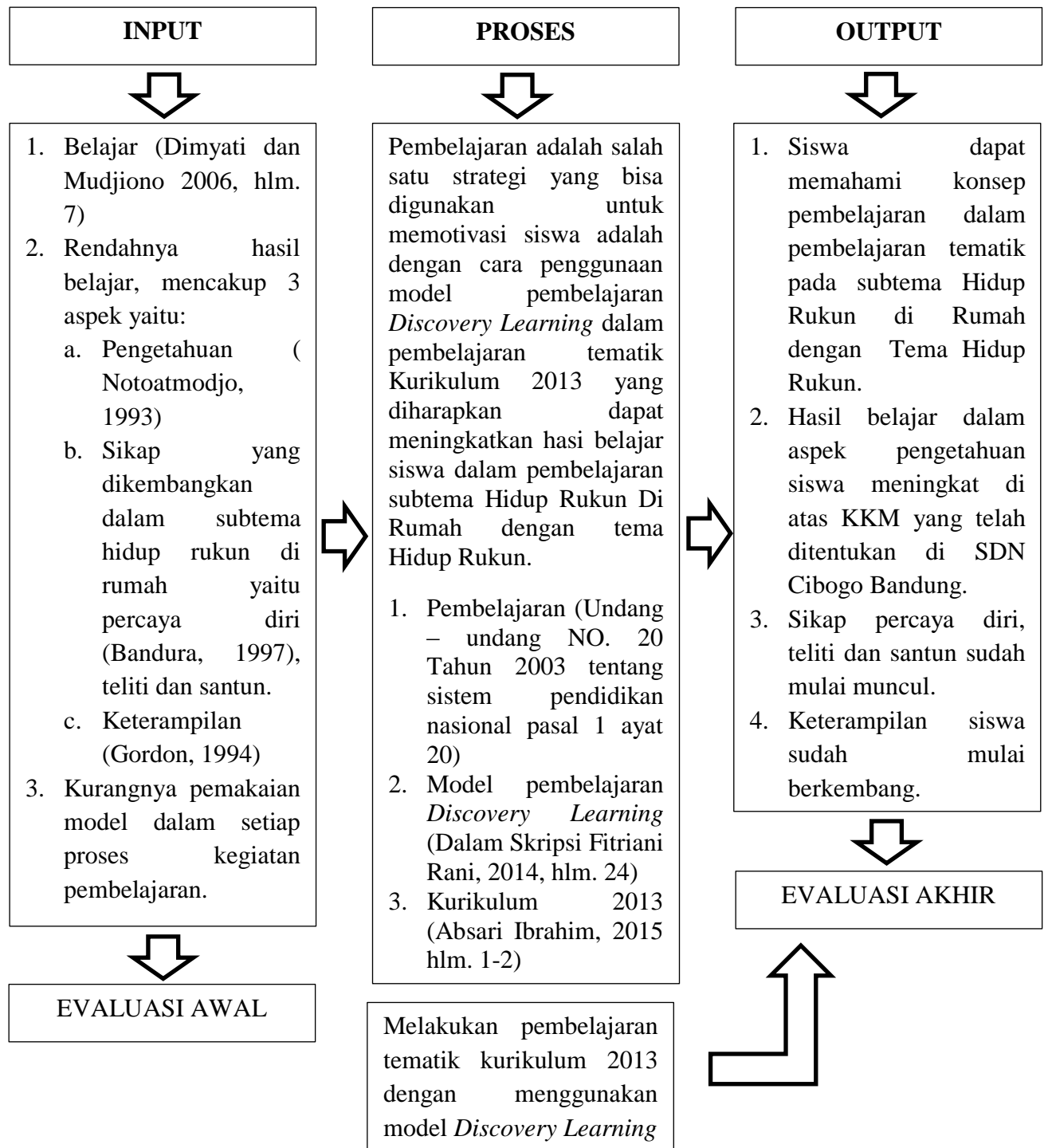
Hasil penelitian dari Yeni Haryani (11070023) mahasiswi dari Universitas Pendidikan Indonesia (UPI) tahun pembuatan 2013 berjudul Pendekatan *discovery* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi alat indera manusia. Peneliti tindakan kelas dalam pembelajaran IPA siswa kelas IV SDN Pendeuy Kecamatan 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.

### B. Kerangka Berfikir

Pembelajaran kelas II Sekolah Dasar Negeri 8 Gumuruh pada subtema aturan keselamatan di rumah dan di perjalanan merupakan pembelajaran yang bertujuan agar siswa dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotor siswa. Pada kenyataannya apa yang terjadi dilapangan pembelajaran subtema aturan keselamatan di perjalanan masih dikatakan kurang inovatif dan kreatif. Pembelajaran yang diterapkan bersistem *Teacher Center*, model atau strategi pembelajaran kurang inovatif, kurangnya stimulus yang diberikan pendidik dan kompetensi yang dikembangkan dan diharapkan kurang tercapai dalam hal ini kompetensi tersebut meliputi hasil belajar dan aspek – aspeknya.

Penggunaan model pembelajaran secara konvensional ini membuat siswa menjadi pasif, kegiatan belajar seperti ini menyebabkan siswa mengalami kejenuhan, sehingga kurang efektif dalam memahami pelajaran. Situasi belajar yang monoton tanpa melibatkan keaktifan dan kreatifitas siswa membuat siswa pasif. Hal ini terlihat dari pencapaian

hasil belajar yang masih belum memenuhi nilai KKM yang telah ditentukan yaitu 65. Seperti yang telah dijelaskan peneliti pada bab sebelumnya tentang salah satu pemecahan masalah yang akan digunakan adalah dengan model pembelajaran *Discovery Learning*.



**Gambar 2.11**  
**Kerangka Berfikir**

## **C. Asumsi dan Hipotesis Penelitian**

### **1. Asumsi**

Dalam penelitian berasumsi bahwa dengan menggunakan model pembelajaran Discovery Learning dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan alasan sebagai berikut, bahwa dengan menggunakan model Discovery Learning, diharapkan siswa lebih fokus pada pembelajaran subtema aturan keselamatan di perjalanan, sehingga hasil belajar siswa lebih meningkat membuat prestasi belajarpun meningkat.

### **2. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis adalah jawaban sementara pada sebuah penelitian, penulis mencoba merumuskan sebuah hipotesis yang akan diujinya. Hipotesis menurut Suharmi Arikunto 1993:62 (dalam Skripsi Agung. N halaman 56) sebagai berikut, “Hipotesis adalah suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti data terkumpul”.

Bertitik tolak dari pendapat di atas, maka peneliti atau penulis mencoba menetapkan hipotesis penelitian ini adalah sebagai berikut: jika, diterapkan model Discovery Learning pada pembelajaran subtema aturan keselamatan di perjalanan, maka hasil belajar dalam aspek pengetahuan, sikap dan keterampilan siswa akan meningkat.