

## **BAB II**

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

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

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

###### **a. Pengertian Kurikulum**

Menurut Oemar Hamalik (2015, hlm. 19) Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai isi dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan belajar mengajar.

Kurikulum menurut Resnick (dalam Tedjo Narsoyo Reksoatmodjo 2010, hlm. 6) adalah sarana intervensi pendidikan yang terencana, dirancang secara eksplisit untuk meningkatkan penguasaan ilmu pengetahuan dan kompetensi dari mereka yang terlibat, berdasarkan tujuan, materi, metode dan prosedur evaluasi yang sesuai untuk menentukan hasil pendidikan.

Sementara itu, Zakiah Daradjat (dalam Heri Gunawan, 2012, hlm. 2) kurikulum sebagai suatu program yang direncanakan dalam pendidikan dan dilaksanakan untuk mencapai sejumlah tujuan-tujuan pendidikan tertentu.

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa kurikulum merupakan kegiatan persiapan guru sebelum melakukan proses pembelajaran sehingga guru dapat mengetahui berhasil atau tidaknya tujuan pembelajaran baik dari ranah sikap, pengetahuan dan keterampilan.

###### **b. Fungsi kurikulum dalam Pendidikan**

Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas), pasal 1, butir 19, kurikulum didefinisikan sebagai “seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan kegiatan pembelajaran untuk mencapai

tujuan pendidikan tertentu”. Definisi ini mengungkapkan adanya empat fungsi kurikulum sebagai berikut:

- 1) Kurikulum sebagai rencana. Kurikulum sebagai rencana kegiatan belajar mengajar (rencana pembelajaran) dikembangkan berdasarkan suatu tujuan yang ingin dicapai Taba . Sebagai suatu rencana tertulis, kurikulum juga dipandang sebagai dokumen tertulis *Beauchamp* dalam (Tedjo Narsono Reksoatmodjo, 2010, hlm. 4). Untuk mengetahui tingkat pencapaian tujuan itu, dalam kurikulum perlu pula ditetapkan kriteria evaluasi Taba dalam (Tedjo Narsono Reksoatmodjo, 2010, hlm. 4).
- 2) Kurikulum sebagai pengaturan. Pengaturan dalam kurikulum dapat diartikan sebagai pengorganisasian pada arah horizontal berkaitan dengan lingkup dan integrasi, sedangkan pengorganisasian pada arah vertikal berkaitan dengan urutan dan kontinuitas Zais dalam (Tedjo Narsono Reksoatmodjo, 2010, hlm. 4).
- 3) Kurikulum sebagai cara. Pengorganisasian kurikulum mengisyaratkan penggunaan metode pembelajaran yang efektif berdasarkan konteks pembelajaran. Pemilihan metode mengajar erat hubungannya dengan sifat materi pelajaran atau praktikum dan tingkat penguasaan yang ingin dicapai. Penggunaan alat peraga akan meningkatkan pemahaman, metode pemecahan masalah melatih kemampuan menalar, sedangkan latihan membuat benda kerja dengan mesin atau peralatan serta prosedur kerja yang benar akan meningkatkan keterampilan psikomotor, pemahaman konsep produktivitas dan mutu.
- 4) Kurikulum sebagai pedoman. Kurikulum sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran harus memiliki kejelasan tentang gagasan-gagasan dan tujuan yang hendak dicapai melalui penerapan kurikulum. Perumusan tujuan yang jelas akan meningkatkan efektivitas penerapan kurikulum.

Dengan demikian kurikulum dapat menjadi pedoman dalam melaksanakan pembelajaran di kelas. Kurikulum bagi seorang guru

diibaratkan kompas, yakni kurikulum adalah pedoman bagi guru dalam usaha pembelajaran. Seperti diketahui bahwa setiap proses pembelajaran memiliki target capaian berupa tujuan. Dengan kata lain tujuan pendidikan dan pengajaran telah harus diketahui oleh guru sebelum melakukan proses pembelajaran, guru harus sudah mempersiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan, termasuk strategi yang tepat dari mata pelajaran yang akan disajikan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

### c. Karakteristik kurikulum 2013

Kurikulum 2013 adalah kurikulum berbasis kompetensi. Kurikulum berbasis kompetensi adalah *outcomes-based curriculum* dan oleh karena itu pengembangan kurikulum diarahkan pada pencapaian kompetensi yang dirumuskan dari SKL. Demikian pula penilaian hasil belajar dan hasil kurikulum diukur dari pencapaian kompetensi. Keberhasilan kurikulum diartikan sebagai pencapaian kompetensi yang dirancang dalam dokumen kurikulum oleh seluruh siswa. Kompetensi untuk kurikulum 2013 dirancai sebagai berikut:

- 1) Isi atau konten kurikulum yaitu kompetensi dinyatakan dalam bentuk Kompetensi Inti (KI) kelas dan dirinci lebih lanjut dalam Kompetensi Dasar (KD) mata pelajaran.
- 2) Kompetensi Inti (KI) merupakan gambaran secara kategorial mengenai kompetensi dalam aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan (kognitif dan psikomotor) yang harus dipelajari siswa untuk suatu jenjang sekolah, kelas dan mata pelajaran. Kompetensi Inti adalah kualitas yang harus dimiliki seorang siswa untuk setiap kelas melalui pembelajaran KD yang diorganisasikan dalam proses pembelajaran siswa aktif.
- 3) Kompetensi Dasar (KD) merupakan kompetensi yang dipelajari siswa untuk suatu tema untuk SD/MI, dan untuk mata pelajaran di kelas tertentu untuk SMP/MTS, SMA/MA, SMK/MAK.

- 4) Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar di jenjang pendidikan menengah diutamakan pada ranah sikap sedangkan pada jenjang pendidikan menengah pada kemampuan intelektual (kemampuan kognitif tinggi).
- 5) Kompetensi Inti menjadi unsur organisatoris (organizing elements) Kompetensi Dasar yaitu semua KD dan proses pembelajaran dikembangkan untuk mencapai kompetensi dalam Kompetensi Inti.
- 6) Kompetensi Dasar yang dikembangkan didasarkan pada prinsip akumulatif, saling memperkuat (reinforced) dan memperkaya (enriched) antarmata pelajaran dan jenjang pendidikan (organisasi horizontal dan vertikal).
- 7) Silabus dikembangkan sebagai rancangan belajar untuk satu tema (SD/MI) atau satu kelas dan satu mata pelajaran (SMP/MTS, SMA/MA, SMK/MAK). Dalam silabus tercantum seluruh KD untuk tema atau mata pelajaran di kelas tersebut.
- 8) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dikembangkan dari setiap KD yang untuk mata pelajaran dan kelas tersebut.

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

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

RPP merupakan persiapan yang harus dilakukan guru sebelum mengajar. Di dalamnya mencakup kompetensi inti, Kompetensi dasar, indikator pembelajaran, tujuan pembelajaran, media dan alat pembelajaran, model pembelajaran, sumber belajar, langkah-langkah kegiatan pembelajaran, dan penilaian. Dalam KBBI (2007, Hlm. 17) Perangkat adalah alat atau perlengkapan, sedangkan pembelajaran adalah proses atau cara menjadikan orang belajar.

Menurut Zuhdan, dkk (2011, Hlm.16) perangkat pembelajaran adalah alat atau perlengkapan untuk melaksanakan proses yang memungkinkan pendidik dan peserta didik melakukan kegiatan pembelajaran.

Selain itu, menurut Panduan Teknis Penyusunan RPP di Sekolah Dasar (Kemendikbud, 2013, Hlm. 9) mengatakan bahwa RPP adalah rencana kegiatan pembelajaran tatap muka untuk satu pertemuan atau lebih. RPP dikembangkan secara rinci dari suatu materi pokok atau tema tertentu yang mengacu pada silabus untuk mengarahkan kegiatan pembelajaran siswa dalam upaya mencapai Kompetensi Dasar (KD).

Menurut Permendikbud Tahun 2016 tentang Standar Proses mengatakan bahwa:

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) adalah rencana kegiatan pembelajaran tatap muka untuk satu pertemuan atau lebih. RPP dikembangkan dari silabus untuk mengarahkan kegiatan pembelajaran peserta didik dalam upaya mencapai Kompetensi Dasar (KD). Setiap pendidik pada satuan pendidikan berkewajiban menyusun RPP secara lengkap dan sistematis agar pembelajaran berlangsung secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, efisien, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. RPP disusun berdasarkan KD atau subtema yang dilaksanakan kali pertemuan atau lebih.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa RPP merupakan persiapan kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru sebelum mengajar. Penyusunan RPP ini merupakan upaya untuk mencapai tujuan dari proses pembelajaran yang telah ditetapkan dalam rencana pelaksanaan pembelajaran dan juga upaya mencapai kompetensi yang diharapkan, yakni kompetensi kognitif, afektif dan kompetensi psikomotor.

#### **b. Prinsip Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)**

Pelaksanaan pembelajaran didahului dengan penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang dikembangkan oleh guru baik secara individual maupun kelompok yang mengacu pada buku pegangan guru, buku pegangan peserta didik dan silabus yang telah ditetapkan.

Menurut Abdul Majid (dalam Kasful dan Hendra 2011, Hlm. 182) menjelaskan prinsip-prinsip yang perlu menjadi pertimbangan dalam pengembangan RPP, sebagai berikut:

- 1) Kompetensi yang dirumuskan dalam RPP harus jelas, makin konkret kompetensi makin mudah diamati, dan makin tepat kegiatan-kegiatan yang harus dilakukan untuk membentuk kompetensi tersebut.
- 2) RPP harus sederhana dan fleksibel, serta dapat dilaksanakan dalam kegiatan pembelajaran dan pembentukan kompetensi peserta didik.
- 3) Kegiatan yang disusun dan dikembangkan dalam RPP harus menunjang dan sesuai dengan kompetensi dasar yang akan diwujudkan.
- 4) RPP yang dikembangkan harus utuh dan menyeluruh, serta jelas pencapaiannya.
- 5) Harus ada koordinasi antar komponen pelaksana program di madrasah, terutama apabila pembelajaran dilaksanakan secara tim (*team teaching*) atau dilaksanakan di luar kelas, agar tidak mengganggu jam pelajaran yang lain.

Adapun menurut Badan Standar Nasional Pendidikan menetapkan pengembangan rencana pelaksanaan pembelajaran harus memperhatikan prinsip-prinsip sebagai berikut:

- 1) Memperhatikan perbedaan individu peserta didik, RPP disusun dengan memperhatikan perbedaan jenis kelamin, kemampuan awal, tingkat intelektual, minat, motivasi belajar, bakat, potensi, kemampuan sosial, emosi, gaya belajar, kebutuhan khusus, kecepatan belajar, latar belakang budaya, norma, nilai, dan/atau lingkungan peserta didik.
- 2) Mendorong partisipasi aktif peserta didik, proses pembelajaran dirancang dengan berpusat pada peserta didik untuk mendorong motivasi, minat, kreativitas, inisiatif, inspirasi, kemandirian, dan semangat belajar.

- 3) Mengembangkan budaya membaca dan menulis. Proses pembelajaran dirancang untuk mengembangkan kegeramran membaca, pemahaman beragam bacaan, dan berekspresi dalam berbagai bentuk tulisan.
- 4) Memberikan umpan balik dan tindak lanjut, RPP memuat rancangan program pemberian umpan balik positif, penguatan, pengayaan, dan remedial.
- 5) Keterkaitan dan keterpaduan, RPP disusun dengan memperhatikan keterkaitan dan keterpaduan antara SK, KD, materi pembelajaran, kegiatan pembelajaran, indikator pencapaian kompetensi, penilaian, dan sumber belajar dalam satu keutuhan pengalaman belajar.
- 6) Menerapkan teknologi informasi dan komunikasi, RPP disusun dengan mempertimbangkan penerapan teknologi informasi dan komunikasi secara terintegrasi, sistematis, dan efektif sesuai dengan situasi dan kondisi.

Berdasarkan Permendikbud Tahun 2016 Tentang Standar Proses, ada beberapa Penyusunan RPP, yakni:

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

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

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa ada beberapa prinsip yang harus ditaati agar tujuan kegiatan pembelajaran dapat tercapai, yaitu: a) Berdasarkan kurikulum yang berlaku, b) memperhatikan karakteristik atau kondisi peserta didik, c) mendorong partisipasi aktif peserta didik, d) mengembangkan budaya membaca dan menulis, e) memperhitungkan waktu yang tersedia, f) dilengkapi dengan lembar kerja/ tugas dan atau lembar observasi, g) mengakomodasi keterkaitan dan keterpaduan, h) memberikan umpan balik dan tidak lanjut, i) menerapkan teknologi informasi dan komunikasi.

### **c. Komponen-Komponen RPP**

Komponen-komponen RPP menurut Permendikbud No 22 Tahun 2016 sebagai berikut:

- 1) Identitas sekolah yaitu nama satuan pendidikan.
- 2) Identitas mata pelajaran atau tema/subtema
- 3) Kelas/semester
- 4) Materi pokok
- 5) Alokasi waktu ditentukan sesuai dengan keperluan untuk pencapaian KD dan beban belajar dengan mempertimbangkan jumlah jam pelajaran yang tersedia dalam silabus dan KD yang harus dicapai
- 6) Tujuan pembelajaran yang dirumuskan berdasarkan KD, dengan menggunakan kata kerja operasional yang dapat diamati dan diukur, yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan

- 7) Kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi
- 8) Materi pembelajaran, memuat fakta, konsep, prinsip, dan prosedur yang relevan, dan ditulis dalam bentuk butir-butir sesuai dengan rumusan indikator ketercapaian kompetensi
- 9) Metode pembelajaran, digunakan oleh pendidik untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa mencapai KD yang disesuaikan dengan karakteristik siswa dan KD yang akan dicapai;
- 10) Media pembelajaran, berupa alat bantu proses pembelajaran untuk menyampaikan materi pelajaran;
- 11) Sumber belajar, dapat berupa buku, media cetak dan elektronik, alam sekitar, atau sumber belajar lain yang relevan
- 12) Langkah-langkah pembelajaran dilakukan melalui tahapan pendahuluan, inti, dan penutup; dan
- 13) Penilaian hasil pembelajaran.

### **3. Belajar dan Pembelajaran**

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

Pengertian belajar telah mengalami perkembangan secara evolusi, sejalan dengan perkembangan cara pandang dan pengalaman para ilmuwan. Pengertian belajar dapat didefinisikan sesuai dengan nilai filosofi yang dianut dan pengalaman para ilmuwan atau pakar itu sendiri dalam pembelajaran para peserta didiknya. Muhamad Ali (1987:10-11) dalam buku (Suhana Cucu,2014, hlm. 5) menyatakan, pengertian belajar maupun yang dirumuskan para ahli antara yang satu dengan yang lainnya terdapat perbedaan.

Meskipun terjadinya perbedaan dalam pemberian definisi belajar, tetapi semuanya merupakan sejarah yang terus terakumulatif sebagai wujud adanya pergeseran paradigma dalam pengertian belajar.

##### **1) Pandangan Tradisional**

Pandangan tradisional mengenai belajar lebih berorientasi pada pengembangan intelektualitas, atau pengembangan otak. Pandangan tradisional memandang bahwa belajar adalah usaha memperoleh sejumlah ilmu pengetahuan. Pandangan ini menyatakan *knowledge is power*, yaitu

kekuasaan. Oleh karena itu, bahan bacaan merupakan sumber atau kunci utama untuk memperoleh ilmu pengetahuan .

## 2) Pandangan Modern

Pandangan modern mengenai belajar, lebih berorientasi pada perubahan perilaku secara holistic dan integral, oleh karena itu, pandangan modern menyatakan bahwa belajar adalah proses perubahan perilaku, berkat interaksi dengan lingkungannya. Perubahan perilaku mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Adapun yang dimaksud lingkungan mencakup keluarga, sekolah, dan masyarakat, dimana peserta didik berada.

Pandangan modern ini didukung oleh beberapa pakar, antara lain oleh Gagne, Skinner, Piaget, dan Rogers. Dalam buku (Dimiyati dan Mudjiono, 2015, hlm. 9 )

### a) Belajar menurut pandangan skinner

Skinner berpandangan bahwa belajar adalah suatu perilaku. Pada saat orang belajar, maka responnya menjadi lebih baik. Sebaliknya, bila ia tidak belajar maka responnya menurun. Dalam belajar ditemukan adanya hal berikut:

- (1) Kesempatan terjadinya peristiwa yang menimbulkan respon belajar,
- (2) Respon si pelajar
- (3) Konsekuensi yang bersifat menguatkan respon tersebut.

Pemerkuat terjadi pada stimulus yang menguatkan konsekuensi tersebut. Sebagai ilustrasi, perilaku respon sipebelajar yang baik diberi hadiah. Sebaliknya, perilaku respon yang tidak baik diberi teguran dan hukuman.

Guru dapat menyusun program pembelajaran berdasarkan pandangan Skinner. Pandangan Skinner ini terkenal dengan nama teori Skinner. Dalam menerapkan teori skinner, guru perlu memperhatikan dua hal yang penting, yaitu (i) pemelihan stimulus yang diskriminatif, dan (ii) penggunaan penguatan. .

Langkah – langkah pembelajaran berdasarkan teori kondisioning operan sebagai berikut:

- (a) Kesatu, mempelajari keadaan kelas. Guru mencari dan menemukan perilaku siswa yang positif dan negatif. Perilaku positif akan diperkuat dan perilaku yang negatif diperlemah atau dikurangi.
- (b) Kedua, membuat daftar penguat positif. Guru mencari perilaku yang lebih disukai oleh siswa, perilaku yang kena hukuman, dan kegiatan luar sekolah yang dapat dijadikan penguat.
- (c) Ketiga, memilih dan menentukan urutan tingkah laku yang dipelajari serta jenis penguatannya.
- (d) Keempat, membuat program pembelajaran. Program pembelajaran ini berisi urutan perilaku yang dikehendaki, penguatan, waktu mempelajari perilaku, dan evaluasi. Dalam melaksanakan program pembelajaran, guru mencatat perilaku dan penguat yang berhasil dan tidak berhasil.

b) Belajar menurut Gagne

Menurut Gagne belajar merupakan kegiatan yang kompleks. Hasil belajar merupakan kapabilitas. Setelah belajar orang memiliki keterampilan, pengetahuan, sikap, dan nilai. Timbulnya kapabilitas tersebut dari stimulasi yang berasal dari lingkungan, dan proses kognitif yang dilakukan oleh pelajar. Dengan demikian, belajar adalah seperangkat proses kognitif yang merubah sifat stimulasi lingkungan, melewati pengolahan informasi, menjadi kapasitas baru.

Menurut Gagne belajar terdiri dari tiga komponen penting, yaitu kondisi eksternal, kondisi internal, dan hasil belajar. Gagne juga berpendapat bahwa dalam belajar terdiri dari tiga tahap yang meliputi Sembilan fase. Tahapan itu sebagai berikut:

- (1) Persiapan untuk belajar
- (2) Pemerolehan dan unjuk perbuatan (performansi), dan
- (3) Alih belajar.

Pada tahap persiapan dilakukan tindakan mengarahkan perhatian, pengharapan dan mendapatkan kembali informasi. Pada tahap pemerolehan dan perfomansi digunakan untuk persepsi selektif, sandi semantik, pembangkitan kembali, dan respon, serta penguatan. Tahap alih belajar meliputi pengisyratan untuk membangkitkan, dan memberlakukan secara umum. Adanya tahap dan fase belajar tersebut mempermudah guru untuk melakukan pembelajaran . berikut fase – fase belajar menurut Gagne

- (a) Mengarahkan perhatian.
  - (b) Ekspentasi.
  - (c) Revtrival (informasi dan keterampilan yang relevan untuk memori kerja).
  - (d) Persepsi selektif atas sifat stimulus.
  - (e) Sandi sementik.
  - (f) Retrival dan respon.
  - (g) Penguatan.
  - (h) Pengisyratan.
  - (i) Pemberlakuan secara umum
- c) Belajar menurut pandangan Piaget.

Menurut Jean Piaget (A. Wahab Jufri, 2013, hlm. 17) Proses pembelajaran harus disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif yang dilalui oleh seseorang. Jean piaget membagi fase perkembangan kognitif ini menjadi empat tahap yakni :

- (1) Tahap sensori motor yang dimulai sejak lahir sampai dengan usia 2 tahun . pada tahap inni, anak mempelajari lingkungan melalui gerakan dan perasaan serta mempelajari objek secara permanen.
- (2) Tahap praoperasional berlangsung dari usia 2-7 tahun, pada fase ini seorang anak memiliki kemampuan berpikir magis yang lebih berkembang dan mulai memperoleh keterampilan motoric.

(3) Tahap operasional kongkrit mulai dari 7-11 tahun, anak-anak yang berada dalam fase ini mulai berpikir secara logis tetapi kemampuan berpikirnya sangat kongkrit.

(4) Tahap operasional-formal mulai berlaku setelah usia 11 tahun. Dalam fase ini seorang anak sudah dapat mengembangkan kemampuan berpikir yang bersifat abstrak.

## **b. Tujuan Belajar**

Belajar pada hakikatnya merupakan proses kegiatan secara berkelanjutan dalam rangka perubahan perilaku peserta didik secara konstruktif. Hal ini sejalan dengan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, ahlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya masyarakat bangsa dan Negara. (Cucu Suhana, 2014, hlm. 19)

Perubahan perilaku dalam belajar mencakup seluruh aspek pribadi peserta didik yaitu aspek kognitif, afektik, dan psikomotor sebagaimana dikemukakan Bloom dalam (Cucu Suhana, 2014, hlm. 19-21)

### 1) Indikator Aspek Kognitif

- a) Ingatan atau pengetahuan (*knowledge*), yaitu kemampuan mengingat bahan yang telah dipelajari.
- b) Pemahaman (*comprehension*), yaitu kemampuan menangkap pengertian, menerjemahkan, dan menafsirkan.
- c) Penerapan (*application*), yaitu kemampuan menggunakan bahan yang telah dipelajari dalam situasi baru dan nyata.
- d) Analisis (*Analisis*), yaitu kemampuan menguraikan, mengidentifikasi, dan mempersatukan bagian yang terpisah, menghubungkan antar bagian guna membangun suatu keseluruhan.

- e) Sintesis (*synthesis*), yaitu kemampuan penyimpulan, mempersatukan bagian yang terpisah guna membangun suatu keseluruhan dan sebagainya.
  - f) Penilaian (*evaluation*), yaitu kemampuan mengkaji nilai atau harga sesuatu seperti pernyataan, laporan penelitian yang didasarkan suatu kriteria.
- 2) indikator aspek afektif
- a) Penerimaan (*receiving*), yaitu kesediaan untuk menghadirkan dirinya untuk menerima atau memerhatikan pada suatu perangsang.
  - b) Penganggapan (*responding*), yaitu keturutsertaan mmberi reaksi, menunjukkan kesenangan, memberikan tanggapan secara sukarela.
  - c) Penghargaan (*valuing*), kepeka tanggapan terhadap nilai atas suatu rangsangan, tanggung jawab, konsisten, dan komitmen.
  - d) Pengorganisasiian (*organization*), yaitu mrngintergarsikan berbagai nilai yang berrbeda, memecahkan konflik antar nilai, dan mmbabgun system nilai, dan pengkonseptualisasian antar nilai.
  - e) Pengkarakteristikan (*characterization*), yaitu proses afeksi dimana individu memiliki suatu system nilai sendiri yang mengendalikan perilakunya dalam waktu yang lama membentuk gaya hidupnya hasil ini berkaitan dengan pola umum penyesuain diri secara personal, social dan emosional.
- 3) Indikator aspek psikomotorik
- a) Persepsi (*percdeption*), yaitu pemakaian alat-alat perasa untuk membimbing efektifitas gerak.
  - b) Kesiapan (*set*), yaitu keediaan untuk mnegambil tindakan.
  - c) Respon terbimbing (*guide respon*), yaitu tahap awal belajar keterampilan lebih kompleks , meliputi oeniruan gerak yang dipertunjukkan kemudian mencoba coba dengan menggunakan gerakan jamak dalam menangkap suatu gerak.

- d) Mekanisme (*mechanism*), yaitu gerakan penampilan yang melukiskan proses dimana gerak yang telah dipelajari kemudian diadopsi menjadi suatu kebiasaan, sehingga dapat ditampilkan dengan percaya diri, dan mahir.
- e) Respon nyata kompleks (*complex over respona*), yaitu penampilan gerakan secara mahir dan cermat dalam bentuk gerakan yang rumit, aktivitas motoric berkadar tinggi
- f) Penyesuain (*adaptation*), yaitu keterampilan yang telah dikembangkan secara lebih baik sehingga tampak dapat mengolah gerakan dan menyesuaikan dengan tuntutan dan kondisi yang khusus dalam suasana yang lebih problematis.
- g) Penciptaan (*organatition*), yaitu penciptaan pola gerakan baru yang sesuai dengan situasi dan masalah tertentu sebagai kreativitas.

### c. Karakteristik Belajar

Seseorang dikatakan belajar apabila ia memberikan sebuah hasil dari sesuatu yang dipelajarainya berupa perubahan. Secara implisit beberapa karakteristik perubahan yang merupakan perilaku belajar menurut Makmun Abin Syamsudin (2007, hlm. 158) sebagai berikut:

- 1) Perubahan intensional, perubahan berupa pengalaman atau latihan yang dilakukan dengan sengaja dan bukan secara kebetulan. Dengan demikian, perubahan karena kemantapan dan kematangan atau keletihan karena penyakit tidak dapat dipandang sebagai perubahan hasil belajar.
- 2) Perubahan itu positif, dalam arti sesuai yang diharapkan (normatif) atau kriteria keberhasilan (*criteria of succes*) baik dipandang dari segi siswa (tingkat abilitas dan bakat khususnya, tugas perkembangan dan sebagainya) maupun dari segi guru (tuntutan masyarakat orang dewasa sesuai dengan tingkatan standar kulturalnya).

- 3) Perubahan efektif, dalam arti membawa pengaruh dan makna tertentu bagi pelajar itu (setidak-tidaknya sampai batas waktu tertentu) relatif tetap dan setiap saat diperlukan dapat diproduksi dan dipergunakan seperti dalam memecahkan suatu masalah (*inkuiri learning*), baik dalam ujian, ulangan, maupun dalam penyesuaian diri dalam kehidupan sehari-hari dalam rangka mempertahankan kelangsungan hidupnya.

Pendapat lain tentang ciri-ciri belajar menurut Hilgard dan Gordon (dalam Zainal Aqib, 2010, hlm 48-49) adalah sebagai berikut:

- 1) Belajar berbeda dengan kematangan

Pertumbuhan adalah saingan utama sebagai pengubah tingkah laku. Bila serangkaian tingkah laku matang melalui secara wajar tanpa adanya pengaruh dari latihan, maka dikatakan bahwa perkembangan itu adalah berkat kematangan dan bukan karena belajar. Memang banyak perubahan tingkah laku yang disebabkan oleh kematangan, tetapi juga tidak sedikit perubahan tingkah yang disebabkan oleh interaksi antara kematangan dan belajar yang berlangsung dalam proses yang rumit. Misalnya, anak mengalami kematangan untuk berbicara, kemudian berkat pengaruh percakapan masyarakat di sekitarnya.

- 2) Belajar dibedakan dari perubahan fisik dan mental

Perubahan tingkah laku juga dapat terjadi yang disebabkan oleh terjadinya perubahan tingkah laku karena melakukan suatu perbuatan berulang-ulang yang mengakibatkan badan menjadi letih, hal ini tidak dapat dinyatakan sebagai hasil perbuatan belajar. Gejala-gejala seperti kelelahan mental, konsentrasi menjadi kurang, melemahnya ingatan, terjadi kejenuhan. Misalnya pada saat belajar anak terdiam, bingung, dan kelelahan. Akan tetapi perubahan tersebut tidak digolongkan sebagai belajar. Itu terjadi karena perubahan yang disebabkan oleh perubahan fisik dan mental.

### 3) Ciri belajar yang hasilnya relatif menetap

Belajar berlangsung dalam bentuk latihan (praktik) dan pengalaman. Hal ini bahwa perilaku itu dikuasai secara mantap. Kemantapan ini berkat latihan dan pengalaman. Tingkah laku ini berupa perilaku yang nyata dan dapat diamati. Misalnya, seseorang bukan hanya mengetahui sesuatu yang perlu diperbuat, melainkan juga melakukan perbuatan itu sendiri.

Berdasarkan karakteristik di atas dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri belajar adalah beberapa bentuk perubahan selama proses belajar terjadi pada seseorang melalui pengalamannya serta dipengaruhi oleh lingkungan dan perbedaan-perbedaan individual. Belajar itu sendiri tidak hanya dari kita belajar di sekolah saja namu, belajar pun bisa dari lingkungan dimana kita tinggal.

#### **d. Prinsip-prinsip Belajar**

Belajar sebagai kegiatan sistematis dan kontinyu memiliki prinsip-prinsip dasar, inilah prinsip-prinsip belajar menurut Ausubel dalam (Cucu Suhana, 2014, hlm. 16-18) sebagai berikut:

- 1) *Subsumption*, yaitu proses penggabungan ide atau pengalaman baru terhadap pola ide-ide yang telah lalu dan telah dimiliki.
- 2) *Oragnizer*, yaitu ide baru yang telah dicoba digabungkan dengan pola ide-ide lama di atas, dicoba diintegrasikan sehingga menjadi suatu kesatuan pengalaman. Dengan prinsip ini, dimaksudkan agar pengalaman yang diperoleh itu bukan sederetan pengalaman yang satu dengna yang lainnya terlepas dan hilang kembali.
- 3) *Progressive differentiation*, yaitu bahwa belajar suatu keseluruhan secara umum harus terlebih dahulu muncul sebelum sampai kepada suatu bagian yang lebih spesifik.
- 4) *Concolidation*, yaitu suatu pelajaran harus terlebih dauu dikuasai sebelum sampai ke pelajaran berikutnya, bilamana pelajaran tersebut menjadi dasar atau prasyarat untuk pelajaran berikutnya.

- 5) *Integrative reconciliation*, yaitu ide atau pelajaran baru yang dipelajari itu harus dihubungkan dengan ide-ide atau pelajaran yang telah dipelajari terdahulu. Prinsip ini hamper dengan prinsip *subsumption*, hanya dalam prinsip *integrative reconciliation* menyangkut pelajaran yang lebih luas, seperti antara unit pelajaran yang satu dengan yang lainnya.

#### e. Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar

Keberhasilan dalam belajar sangat dipengaruhi oleh berfungsinya secara *integrative* dari setiap faktor pendukungnya. Adapun beberapa faktor yang memengaruhi keberhasilan belajar menurut Cucu Suhana (2014, hlm. 8-10). Sebagai berikut:

- 1) Siswa dengan sejumlah latar belakangnya, yang mencakup:
  - a) Tingkat kecerdasan (*intelligent quotient*)
  - b) Bakat (*aptitude*)
  - c) Sikap (*attitude*)
  - d) Minat (*interest*)
  - e) Motivasi (*motivation*)
  - f) Keyakinan (*belief*)
  - g) Kesadaran (*consciousness*)
  - h) Kedisiplinan (*discipline*)
  - i) Tanggung jawab (*responsibility*)
- 2) Pengajar yang profesional yang memiliki:
  - a) Kompetensi pedagogik
  - b) Kompetensi kepribadian
  - c) Kompetensi sosial
  - d) Kompetensi professional
- 3) Atmosfer pembelajaran *partisipatif* dan *interaktif* yang dimanifestasikan dengan adanya komunikasi timbal balik dan multiarah (*multiple communication*) secara aktif kreatif, efektif, inovatif, dan menyenangkan yaitu:
  - a) Komunikasi antar guru dengan siswa.

- b) Komunikasi antara siswa dengan siswa.
  - c) Komunikasi kontekstual dan integratif antar guru, siswa dengan lingkungannya.
- 4) Sarana dan prasarana yang menunjang proses pembelajaran, sehingga siswa merasa betah dan bergairah (*enthuse*) untuk belajar, yang mencakup:
- a) Lahan tanah, antar lain: kebun sekolah, halaman, dan lapangan olah raga.
  - b) Bangunan, antara lain: ruang kantor, kelas, laboratorium, perpustakaan, dan ruang aktivitas ekstrakurikuler.
  - c) Perlengkapan, antara lain: alat tulis kantor, media pembelajaran baik elektronik maupun manual.
- 5) Kurikulum sebagai kerangka dasar atau arahan khusus mengenai perubahan perilaku (*behavior change*) siswa secara integral, baik yang berkaitan dengan kognitif, afektif maupun psikomotor.
- 6) Lingkungan agama, sosial, budaya, politik, ekonomi, ilmu dan teknologi, serta lingkungan alam sekitar, yang mendukung terlaksana proses pembelajaran secara aktif, inovatif, dan menyenangkan. Lingkungan ini merupakan faktor peluang (*opportunity*) untuk terjadinya belajar kontekstual (*contextual learning*).
- 7) Atmosfer kepemimpinan pembelajaran yang sehat, partisipatif, demokratis dan situasional yang dapat membangun kebahagiaan intelektual (*intellectual happiness*), kebahagiaan emosional (*emotional happiness*), kebahagiaan dalam merekam ancaman menjadi peluang (*adversity happiness*), dan kebahagiaan spiritual (*spiritual happiness*).
- 8) Pembiayaan yang memadai, baik biaya rutin (*recurrent budget*) maupun biaya pembangunan (*capital budget*) yang datang dari pihak pemerintah, orang tua maupun *stakeholder* lainnya, sehingga sekolah mampu melangkah maju dari sebagai pengguna dana (*cost*) menjadi penggali dana (*revenue*).

Sedangkan menurut Cronbach dalam (Cucu Suhana, 2014, hlm. 10) bahwa unsur-unsur belajar terdiri dari:

- 1) Tujuan.
- 2) Kesipan.
- 3) Situasi.
- 4) Interpretasi, yaitu dengan melihat hubungan antara komponen situasi belajar, melihat makna dalam mencapai tujuan.
- 5) Respon dengan berpegang dari hasil interpretasi. Respon ini mungkin *trial and error* atau usaha penuh perhitungan.
- 6) Konsekuensi, yaitu setiap usaha akan membawa hasil, akibat baik keberhasilan maupun kegagalan.
- 7) Reaksi terhadap kegagalan, bisa menimbulkan perasaan sedih, menurunkan semangat, atau sebaliknya yang membangkitkan semangat dalam rangka menutupi kegagalan tersebut.

#### **f. Pengertian Pembelajaran**

Pembelajaran menurut Bogner (dalam Miftahul Huda, 2013, hlm. 37) didefinisikan sebagai rekonstruksi atau reorganisasi pengalaman yang dapat memberi nilai lebih pada makna pengalaman tersebut dan meningkatkan kemampuan untuk mengarahkan model pengalaman selanjutnya.

Menurut Hamzah B. Uno (2007, hlm. 54) pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu proses interaksi antara peserta belajar dengan pengajar/instruktur dan/ atau sumber belajar pada suatu lingkungan belajar untuk pencapaian tujuan belajar tertentu.

Sedangkan menurut Heri Gunawan (2012, hlm. 108) Pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan oleh guru secara terprogram dalam desain intruksional (*instructional design*) untuk membuat siswa atau peserta didik belajar secara aktif (*student active learning*) yang menekankan pada penyediaan sumber belajar.

Maka dapat diambil kesimpulan bahwa pembelajaran merupakan serangkaian proses atau kegiatan interaksi antara guru dengan siswa.

### **g. Tujuan Pembelajaran**

Menurut Oemar Hamalik (2005, hlm.) “menyebutkan bahwa tujuan pembelajaran adalah suatu deskripsi mengenai tingkah laku yang diharapkan tercapai oleh siswa setelah berlangsungnya pembelajaran”.

Menurut Zainal Aqib (2010, hlm. 19) “tujuan pembelajaran adalah tujuan yang hendak dicapai setelah selesai diselenggarakannya suatu proses pembelajaran, misalnya satuan acara pertemuan, yang bertitik tolak pada perubahan tingkah laku siswa”.

Dari beberapa penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran merupakan tujuan yang diharapkan oleh siswa untuk mendapatkan perubahan tingkah laku pada diri siswa setelah mengikuti proses pembelajaran.

### **h. Karakteristik Pembelajaran**

Pembelajaran memiliki ciri-ciri dalam pandangan konstruktivis yaitu penyediaan lingkungan belajar yang konstruktif ciri-ciri pembelajaran menurut Kustandi dan Sutjipto (2011, hlm. 5) sebagai berikut:

- 1) Pada proses pembelajaran guru harus menganggap siswa sebagai individu yang mempunyai unsur-unsur dinamis yang dapat berkembang bila disediakan kondisi yang menunjang.
- 2) Pembelajaran lebih menekankan pada aktivitas siswa, karena yang belajar adalah siswa, bukan guru.
- 3) Pembelajaran adalah upaya sadar dan sengaja.
- 4) Pembelajaran bukan kegiatan insidental tanpa persiapan.
- 5) Pembelajaran merupakan pemberian bantuan yang memungkinkan siswa dapat belajar.

Ciri-ciri pembelajaran yang lain menurut Hudoyo (dalam Ibnu Badar, 2014, hlm. 21), yaitu:

- 1) Menyediakan pengalaman belajar yang mengaitkan pengetahuan baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki siswa sehingga belajar merupakan proses pembentukan pengetahuan.
- 2) Menyediakan berbagai alternatif pengalaman belajar.

- 3) Mengintegrasikan pembelajaran dengan situasi realistik dan relevan dengan melibatkan pengalaman konkrit.
- 4) Mengintegrasikan pembelajaran yang memungkinkan terjadinya interaksi dan kerja sama antar siswa.
- 5) Memanfaatkan berbagai media agar pembelajaran lebih menarik.
- 6) Melibatkan siswa secara emosional dan sosial sehingga siswa lebih tertarik untuk belajar.

Bedasarkan uraian karakteristik diatas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa di dalam pembelajaran harus ada keterlibatan siswa serta interaksinya dengan berbagai sumber belajar seperti media, pengalaman, juga pembelajaran yang menekankan pada aktivitas siswa.

#### **4. Hakikat Pembelajaran Tematik**

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

Konsep pembelajaran tematik merupakan pengembangan dari pemikiran dua orang tokoh pendidikan yakni Jacon tahun 1989 dengan konsep pembelajaran interdisipliner dan Fogarty pada tahun 1991 dengan konsep pembelajaran terpadu. Pembelajaran tematik merupakan suatu pendekatan dalam pembelajaran yang secara sengaja mengaitkan beberapa aspek baik dalam intramata pelajaran maupun antar-mata pelajaran. Dengan adanya pepaduan ini peserta didik akan memperoleh pengetahuan dan keterampilan secara utuh sehingga pembelajaran jadi bermakna bagi peserta didik.

Bermakna artinya bahwa pembelajaran tematik peserta didik kan dapat memahami konsep-konsep yang mereka pelajari melalui pengalaman langsung dan nyata yang menghubungkan antar-konsep dalam intra maupun antar mata pelajaran. Jika dibandingkan dengan pendekatan konvensional, pembelajaran tematik tampak lebih menekankan pada keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik terlibat dalam proses pembelajaran untuk pembuatan keputusan (Majid, 2014, hlm. 85).

BNSP (2006, hlm. 35) (dalam Majid, 2014, hlm. 85-86) menyatakan bahwa :

pengalaman belajar peserta didik menempati posisi penting dalam usaha peningkatan kualitas lulusan. Untuk itu pendidik dituntut harus mampu merancang dan melaksanakan pengalaman belajar dengan tepat. Setiap peserta didik memerlukan bekal pengetahuan dan kecakapan agar dapat hidup di masyarakat, dan bekal ini diharapkan diperoleh melalui pengalaman belajar di sekolah.

Oleh sebab itu, pengalaman belajar di sekolah sedapat mungkin memberikan bekal bagi peserta didik dalam mencapai kecakapan untuk berkarya. Kecakapan ini disebut dengan kecakapan hidup yang cakupannya lebih luas dibandingkan hanya sekedar keterampilan. Pengertian pembelajaran tematik dapat dijelaskan sebagai berikut :

- 1) Pembelajaran yang berangkat dari suatu tema tertentu sebagai pusat yang digunakan untuk memahami gejala-gejala, dan konsep-konsep, baik yang berasal dari bidang studi yang bersangkutan maupun dari bidang studi lainnya.
- 2) Suatu pendekatan pembelajaran yang menghubungkan berbagai bidang studi yang mencerminkan dunia riil di sekeliling dan rentang kemampuan dan perkembangan anak.
- 3) Suatu cara untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan anak secara simultan.
- 4) Menggabungkan suatu konsep dalam beberapa bidang studi yang berbeda dengan harapan anak akan belajar lebih baik dan bermakna (Majid, 2014, hlm. 86-87).

#### **b. Karakteristik Pembelajaran Tematik**

Sebagai suatu model pembelajaran di sekolah dasar, pembelajaran tematik memiliki karakteristik-karakteristik sebagai berikut:

1) Berpusat pada siswa

Pembelajaran tematik berpusat pada siswa (*student center*). Hal ini sesuai dengan pendekatan belajar modern yang lebih banyak menetapkan siswa sebagai subjek belajar, sedangkan guru lebih banyak berperan sebagai fasilitator yang memberikan kemudahan-kemudahan kepada siswa untuk melakukan aktivitas belajar.

2) Memberikan pengalaman langsung

Pembelajaran tematik dapat memberikan pengalaman langsung kepada siswa (*direct experience*). Dengan pengalaman langsung ini, siswa dihadapkan pada suatu yang nyata (konkret) sebagai dasar untuk memahami hal-hal yang lebih abstrak.

3) Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas

Dalam pembelajaran tematik, pemisahana antar pmlajaran menjadi tidak begitu jelas. Fokus pembelajaran diarahkan kepada pembahasan tema-tema yang paling dekat berkaitan dnegan kehidupan siswa.

4) Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran

Pembelajaran tematik menyajikan konsep-konsep dari mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran. Dengan demikian, siswa dapat memahami konsep-konsep tersebut secara utuh. Hal ini diperlukan untuk membantu siswa dalam memecahkan masalah-masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.

5) Bersifat fleksibel

Pembelajaran tematik bersifat luwes (*fleksibel*) dimana guru dapat mengaitkan bahan ajar dari suatu mata pelajaran dengan mata pelajaran yang lainnya, bahkan mengaitkannya dengan kehidupan siswa dan keadaan lingkungan dimana sekolah dan siswa berada.

6) Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan (Majid, 2014, hlm. 89-90).

## 5. Model pembelajaran

### a. Pengertian Model Pembelajaran

Model dapat diartikan sebagai gambaran mental yang membantu mencerminkan dan menjelaskan pola pikir dan pola tindakan atas suatu hal. Pembelajaran adalah kegiatan yang dilakukan guru dalam rangka menciptakan suasana yang kondusif bagi siswa belajar. Dengan demikian, model pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu konsep yang membantu menjelaskan proses pembelajaran, baik menjelaskan pola pikir maupun pola tindakan pembelajaran tersebut. Oleh sebab itu, Yulaenawati dalam Yunus Abidin (2014, hlm. 117) menyatakan bahwa “model pembelajaran menawarkan struktur dan pemahaman desain pembelajaran dan membuat para pengembang pembelajaran memahami masalah, merinci masalah, ke dalam unit-unit yang mudah diatasi, dan menyelesaikan masalah pembelajaran.”

Menurut Joyce dan Weil dalam Rusman (2010, hlm. 133) berpendapat bahwa:

Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain. Model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, artinya para guru memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikannya.

Menurut Johnson dalam Trianto (2014, hlm. 55) yaitu:

Untuk mengetahui suatu model pembelajaran harus dilihat dari dua aspek, yaitu proses dan aspek. Proses mengacu apakah pembelajaran mampu menciptakan situasi belajar yang menyenangkan (*joyful learning*) serta mendorong siswa untuk aktif belajar dan berpikir kreatif. Aspek produk mengacu apakah pembelajaran mampu mencapai tujuan, yaitu meningkatkan kemampuan siswa sesuai dengan standar kemampuan atau kompetensi yang ditentukan.

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola untuk mengembangkan suatu pembelajaran dan membuat para pengembang pembelajaran memahami masalah sehingga para guru harus memilih model pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran dan harus sesuai dengan kurikulum yang ditentukan dengan tujuan pendidikan yang akan dicapai.

## **b. Jenis-Jenis Model Pembelajaran**

Menurut Permendikbud No. 103 Tahun 2014 bahwa pada kurikulum 2013 menggunakan empat model pembelajaran utama yang diharapkan dapat membentuk perilaku sosial serta mengembangkan rasa keingintahuan. Keempat model tersebut adalah: model Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*), model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*), model *Discovery Learning* dan model *Inquiry Learning*.

### **1) Model Pembelajaran Berbasis Masalah**

Menurut Delisle dalam Abidin Yunus (2016, hlm. 159) mengatakan “Model Pembelajaran Berbasis Masalah merupakan model pembelajaran yang dikembangkan untuk membantu guru mengembangkan kemampuan berpikir dan keterampilan memecahkan masalah pada siswa selama mereka mempelajari materi pembelajaran”.

### **2) Model Pembelajaran Berbasis Proyek**

Menurut Mulyasa dkk (2016, hlm. 140) mengatakan:

Model pembelajaran berbasis proyek (*project based learning/ Pjbl*) adalah sebuah model pembelajaran yang menggunakan proyek (kegiatan) sebagai inti pembelajaran. Model ini dirancang sebagai wahana pembelajaran dalam memahami permasalahan yang kompleks dan melatih serta mengembangkan kemampuan peserta

didik dalam melakukan investigasi dan melakukan kajian untuk menemukan pemecahan masalah.

### 3) **Model *Discovery Learning***

Menurut Mulyasa dkk (2016, hlm. 140) mengatakan “Discovery Learning lebih menekankan pada ditemukannya konsep atau prinsip yang sebelumnya tidak diketahui, masalah yang dihadapkan pada peserta didik merupakan hasil rekayasa guru”.

### 4) **Model *Inquiry Learning***

Menurut Abidin Yunus (2016, hlm. 149) mengatakan “Model pembelajaran Inkuiri adalah suatu model pembelajaran yang dikembangkan agar siswa menemukan dan menggunakan berbagai sumber informasi dan ide-ide untuk meningkatkan pemahaman mereka tentang masalah, topik, atau isu tertentu”.

Dari beberapa macam model pembelajaran di atas, maka peneliti memilih model *Discovery Learning* dalam penelitian ini karena dirasa tepat dan cocok untuk mengatasi permasalahan yang diambil oleh peneliti.

## 6. Model Pembelajaran *Discovery Learning* (DL)

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

*Discovery Learning* adalah suatu model pemecahan masalah yang akan bermanfaat bagi anak didik dalam menghadapi kehidupannya dikemudian hari. Penerapan model *Discover Learning* bertujuan agar siswa mampu memahami materi perubahan wujud benda dengan dengan sebaik mungkin dan pembelajaran lebih terasa bermakna, sehingga hasil belajar siswa pun akan meningkat.

Model *Discovery Learning* ini dalam prosesnya menggunakan kegiatan dan pengalaman langsung sehingga akan lebih menarik perhatian anak didik dan memungkinkan pembentukan konsep-konsep

abstrak yang mempunyai makna, serta kegiatannya pun lebih realitas. Ilahi dalam (Gina Rosarina, 2016, hlm. 4). Diunduh 22-05-2017. 09:00.

Dalam tataran aplikasinya, *discovery strategy* disajikan dalam bentuk yang cukup sederhana, fleksibel, dan mandiri. Kendati demikian, masih diperlukan adanya pengkajian-pengkajian secara empiris dan praktis yang menuntut peserta didik lebih peka dalam mengoptimalkan kecerdasan intelektualnya dengan matang, tanpa banyak bergantung pada arahan guru.

Kegiatan penemuan yang dilakukan oleh manusia itu sendiri dan dilakukan secara aktif akan memberikan hasil yang paling baik, serta akan lebih bermakna bagi dirinya sendiri. Bruner dalam (Gina Rosarina, 2016, hlm. 4). Diunduh 22-05-2017. 09:00.

Dalam sistem belajar-mengajar, guru tidak langsung menyajikan bahan pelajaran dalam bentuk final, tetapi anak didik diberi peluang untuk mencari dan menemukan sendiri dengan menggunakan pendekatan pemecahan masalah (*problem solving*) yang sudah menjadi pijakan dalam menganalisis masalah kesulitan belajar.

Pada proses pembelajaran, sebenarnya tidak ada pakem khusus yang digunakan. Namun, partisipasi kelas harus mampu menemukan metode yang tepat dalam pelaksanaan pembelajaran. Dalam hal ini, prinsip yang paling penting adalah *experiential*, yaitu metode pembelajaran harus menggunakan pengalaman anggota kelas, sehingga pemahaman suatu konsep atau teori pembelajaran benar benar terealisasikan dengan baik. Itulah sebabnya, *discovery strategy* menjadi salah satu metode pembelajaran yang memberikan pengalaman tersendiri bagi anak didik agar terlibat langsung dengan kondisi lingkungan sekitar.

Dari beberapa pengertian di atas peneliti menyimpulkan bahwa model *discovery learning* adalah ditemukannya konsep dan prinsip yang sebelumnya tidak di ketahui melalui proses pembelajaran yang disajikan oleh guru dalam suatu masalah yang mampu siswa telaah hingga sampai kepada suatu kesimpulan.

### **b. Kelebihan Model Pembelajaran *Discovery Learning***

Menurut Hanafiah dan Suhana (2009, hlm. 79) ada beberapa keunggulan model *discovery learning* yaitu:

- 1) Membantu peserta didik untuk mengembangkan, kesiapan, serta penguasaan keterampilan dalam proses kognitif.
- 2) Peserta didik memperoleh pengetahuan secara individual sehingga dapat dimengerti dan mengendap dalam pikirannya.
- 3) Dapat membangkitkan motivasi dan gairah belajar peserta didik untuk belajar lebih giat lagi.
- 4) Memberikan peluang untuk berkembang dan maju sesuai dengan kemampuan dan minat masing-masing.
- 5) Memperkuat dan menambah kepercayaan pada diri sendiri dengan proses menemukan sendiri karena pembelajaran berpusat pada peserta didik dengan peran guru yang sangat terbatas.

Menurut Hosnan (2014, hlm. 287) kelebihan penerapan *discovery learning* yaitu:

- 1) Membantu peserta didik untuk memperbaiki dan meningkatkan keterampilan-keterampilan dan proses-proses kognitif. Usaha penemuan merupakan kunci dalam proses ini, seseorang tergantung bagaimana cara belajarnya.
- 2) Dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk memecahkan masalah.
- 3) Pengetahuan yang diperoleh melalui strategi ini sangat pribadi dan ampuh karena menguatkan pengertian, ingatan dan transfer.
- 4) Strategi ini memungkinkan peserta didik berkembang dengan cepat dan sesuai dengan kecepatannya sendiri.
- 5) Menyebabkan peserta didik, mengarahkan kegiatan belajarnya sendiri dengan melibatkan akalanya dan motivasi sendiri.
- 6) Strategi ini dapat membantu peserta didik memperkuat konsep dirinya, karena memperoleh kepercayaan bekerja sama dengan yang lainnya.

- 7) Berpusat pada peserta didik dan guru berperan sama-sama aktif mengeluarkan gagasan-gagasan. Bahkan, guru pun dapat bertindak sebagai peserta didik, dan sebagai peneliti di dalam situasi diskusi.
- 8) Membantu peserta didik menghilangkan skeptimisme (keragu-raguan) karena mengarah pada kebenaran yang final dan tertentu atau pasti.
- 9) Peserta didik akan mengerti konsep dasar dan ide-ide lebih baik.
- 10) membantu dan mengembangkan ingatan dan transfer pada
- 11) situasi proses belajar yang baru.
- 12) Mendorong peserta didik berpikir dan bekerja atas inisiatif sendiri.
- 13) Mendorong peserta didik berpikir intuisi dan merumuskan hipotesis sendiri.
- 14) Memberikan keputusan yang bersifat intrinsik.
- 15) Situasi proses belajar menjadi lebih terangsang.
- 16) Menimbulkan rasa senang pada peserta didik, karena tumbuhnya rasa menyelidiki dan berhasil.
- 17) Proses belajar meliputi sesama aspeknya peserta didik menuju pada pembentukan manusia seutuhnya.
- 18) Mendorong keterlibatan siswa.
- 19) Menimbulkan rasa puas bagi siswa. Kepuasan batin ini mendorong ingin melakukan penemuan lagi sehingga minat belajarnya meningkat.
- 20) Siswa akan dapat mentransfer pengetahuannya ke berbagai konteks.
- 21) Dapat meningkatkan motivasi
- 22) Meningkatkan tingkat penghargaan pada peserta didik.
- 23) Kemungkinan peserta didik belajar dengan memanfaatkan berbagai jenis sumber belajar.
- 24) Dapat mengembangkan bakat dan kecakapan individu.
- 25) Melatih siswa belajar mandiri.
- 26) Siswa aktif dalam kegiatan belajar mengajar, sebab ia berpikir dan menggunakan kemampuan untuk menemukan hasil akhir.

Menurut Marzano dalam (Hosnan, 2014, hlm. 288) selain kelebihan yang telah diuraikan di atas, masih ditemukan beberapa kelebihan dari model penemuan itu, yaitu sebagai berikut:

- 1) Siswa dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran yang disajikan
- 2) Menumbuhkan sekaligus menanamkan sikap inquiry (mencari-tetumakan)
- 3) Mendukung kemampuan problem solving siswa
- 4) Memberikan wahana interaksi antar siswa, maupun siswa dengan guru, dengan demikian siswa juga terlatih untuk menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar.
- 5) Materi yang dipelajari dapat mencapai tingkat kemampuan yang tinggi dan lebih lama membekas karena siswa dilibatkan dalam proses penemuan.
- 6) Siswa belajar bagaimana belajar (*learn how to learn*).
- 7) Belajar menghargai diri sendiri.
- 8) Memotivasi diri dan lebih mudah mentransfer.
- 9) Pengetahuan bertahan lama dan mudah diingat.
- 10) Hasil belajar *discovery* mempunyai efek transfer yang lebih baik dari pada hasil lainnya.
- 11) Meningkatkan penalaran siswa dan kemampuan untuk berpikir bebas.
- 12) Melatih keterampilan-keterampilan kognitif siswa untuk menemukan dan memecahkan masalah tanpa pertolongan orang lain.

Berdasarkan pendapat diatas, kelebihan dalam pembelajaran *discovery learning* yaitu membantu siswa untuk mengembangkan, kesiapan, serta penguasaan keterampilan dalam proses kognitif, siswa memperoleh pengetahuan secara individual sehingga dapat dimengerti dan mengendap dalam pikirannya, dapat membangkitkan motivasi, rasa senang dan gairah belajar siswa untuk belajar lebih giat lagi, memberikan peluang untuk berkembang dan maju sesuai dengan kemampuan dan minat masing-masing, memperkuat dan menambah kepercayaan pada diri

sendiri dengan proses menemukan sendiri karena pembelajaran berpusat pada peserta didik dengan peran guru yang sangat terbatas, siswa dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran yang disajikan, menumbuhkan sekaligus menanamkan sikap inquiry (mencari-temukan), mendukung kemampuan problem solving siswa, memberikan wahana interaksi antar siswa, maupun siswa dengan guru, dengan demikian siswa juga terlatih untuk menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar, materi yang dipelajari dapat mencapai tingkat kemampuan yang tinggi dan lebih lama membekas, melatih kemandirian siswa dan pengetahuan lama dan mudah diingat.

**c. Kelemahan Model Pembelajaran *Discovery Learning***

- 1) Berkenaan dengan waktu. Belajar-mengajar menggunakan *discovery learning* membutuhkan waktu yang lebih lama dibandingkan dengan metode langsung.
- 2) Bagi peserta didik yang berusia muda, kemampuan berpikir rasional mereka masih terbatas.
- 3) Kesukaran dalam menggunakan faktor subjektivitas ini menimbulkan kesukajaran dalam memahami suatu persoalan dalam pembelajaran.
- 4) Faktor kebudayaan dan kebiasaan. Belajar *discovery learning* menuntut kemandirian, kepercayaan kepada dirinya sendiri, dan kebiasaan bertindak sebagai subjek.

**d. Langkah-langkah dan Prosedur Pembelajaran *Discovery Learning***

- 1) Adanya masalah yang akan dipecahkan
- 2) Sesuai dengan tingkat kemampuan kognitif peserta didik
- 3) Konsep atau prinsip yang ditemukan harus Ditulis secara jelas
- 4) Harus tersedia alat atau bahan yang diperlukan
- 5) Suasana kelas harus diatur sedemikian rupa
- 6) Guru memberi kesempatan peserta didik untuk mengumpulkan data
- 7) Harus Dapat Memberikan Jawaban secara Tepat Sesuai dengan Data yang Diperlukan Peserta Didik

## **7. Penilaian Autentik pada Proses dan Hasil Belajar**

Penilaian (*assesment*) adalah proses pengumpulan dan pengolahan informasi untuk mengukur pencapaian hasil belajar peserta didik. Pada Standar Nasional Pendidikan, penilaian pendidikan merupakan salah satu standar yang bertujuan untuk menjamin: perencanaan penilaian peserta didik sesuai dengan kompetensi yang akan dicapai dan berdasarkan prinsip-prinsip penilaian; pelaksanaan penilaian peserta didik secara profesional, terbuka, edukatif, efektif, efisien, dengan konteks sosial budaya, dan pelaporan hasil penilaian peserta didik secara objektif, akuntabel, dan informatif.

### **a. Penilaian Autentik dan Hasil Belajar**

Penilaian autentik memiliki relevansi kuat terhadap pendekatan ilmiah dalam pembelajaran sesuai dengan tuntutan Kurikulum 2013, karena, penilaian semacam ini mampu menggambarkan peningkatan hasil belajar peserta didik, baik dalam rangka mengobservasi, menalar, mencoba, membangun jejaring, dan lain-lain. Penilaian autentik cenderung fokus pada tugas-tugas kompleks atau kontekstual, memungkinkan peserta didik untuk menunjukkan kompetensi mereka dalam pengaturan yang lebih autentik. Karenanya, penilaian autentik sangat relevan dengan pendekatan tematik terpadu dalam pembelajaran, khususnya jenjang sekolah dasar atau untuk mata pelajaran yang sesuai.

Menurut Hart dalam (Yunus Abidin, 2016, hlm. 71) bahwa “Penilaian autentik yaitu penilaian yang melibatkan siswa di dalam tugas-tugas autentik yang bermanfaat, penting, dan bermakna yang selanjutnya dapat dikatakan sebagai penilaian performa”.

Kata lain dari penilaian autentik adalah penilaian kinerja, portofolio, dan penilaian proyek. Penilaian autentik adakalanya disebut penilaian responsif, suatu metode yang sangat populer untuk menilai proses dan hasil belajar peserta didik yang memiliki ciri-ciri khusus, mulai dari mereka yang mengalami kelainan tertentu, memiliki bakat dan minat khusus, hingga yang jenius.

Penilaian autentik dapat juga diterapkan dalam bidang ilmu tertentu seperti seni atau ilmu pengetahuan pada umumnya, dengan orientasi utamanya pada proses atau hasil pembelajaran. Penilaian autentik mencoba menggabungkan kegiatan guru mengajar, kegiatan siswa belajar, motivasi dan keterlibatan peserta didik, serta keterampilan belajar. Karena penilaian itu merupakan bagian dari proses pembelajaran, guru dan peserta didik berbagi pemahaman tentang kriteria kinerja.

Dalam beberapa kasus, peserta didik bahkan berkontribusi untuk mendefinisikan harapan atas tugas-tugas yang harus mereka lakukan.

Penilaian autentik sering digambarkan sebagai penilaian atas perkembangan peserta didik, karena berfokus pada kemampuan mereka berkembang untuk belajar bagaimana belajar tentang subjek. Penilaian autentik harus mampu menggambarkan sikap, keterampilan, dan pengetahuan apa yang sudah atau belum dimiliki oleh peserta didik, bagaimana mereka menerapkan pengetahuannya, dalam hal apa mereka sudah atau belum mampu menerapkan perolehan belajar, dan sebagainya. Atas dasar itu, guru dapat mengidentifikasi materi apa yang sudah layak dilanjutkan dan untuk materi apa pula kegiatan remedial harus dilakukan.

#### **b. Penilaian Autentik dan Belajar Autentik**

Penilaian Autentik meniscayakan proses belajar yang Autentik pula. Belajar autentik mencerminkan tugas dan pemecahan masalah yang dilakukan oleh peserta didik dikaitkan dengan realitas di luar sekolah atau kehidupan pada umumnya. Penilaian semacam ini cenderung berfokus pada tugas-tugas kompleks atau kontekstual bagi peserta didik, yang memungkinkan mereka secara nyata menunjukkan kompetensi atau keterampilan yang dimilikinya. Contoh penilaian autentik antara lain keterampilan kerja, kemampuan mengaplikasikan atau menunjukkan perolehan pengetahuan tertentu, simulasi dan bermain peran, portofolio, memilih kegiatan yang strategis, serta

memamerkan dan menampilkan sesuatu. Dalam pembelajaran autentik, peserta didik diminta mengumpulkan informasi dengan pendekatan saintifik, memahami aneka fenomena atau gejala dan hubungannya satu sama lain secara mendalam, serta mengaitkan apa yang dipelajari dengan dunia nyata yang luar sekolah. Di sini, guru dan peserta didik memiliki tanggung jawab atas apa yang terjadi. Peserta didik pun tahu apa yang mereka ingin pelajari, memiliki parameter waktu yang fleksibel, dan bertanggungjawab untuk tetap pada tugas. Penilaian autentik pun mendorong peserta didik mengkonstruksi, mengorganisasikan, menganalisis, mensintesis, menafsirkan, menjelaskan, dan mengevaluasi informasi untuk kemudian mengubahnya menjadi pengetahuan baru. Sejalan dengan deskripsi di atas, pada pembelajaran autentik, guru harus menjadi “guru autentik”. Peran guru bukan hanya pada proses pembelajaran, melainkan juga pada penilaian. Untuk bisa melaksanakan pembelajaran autentik, guru harus memenuhi kriteria tertentu seperti disajikan berikut ini.

- 1) Mengetahui bagaimana menilai kekuatan dan kelemahan peserta didik serta desain pembelajaran.
- 2) Mengetahui bagaimana cara membimbing peserta didik untuk mengembangkan pengetahuan mereka sebelumnya dengan cara mengajukan pertanyaan dan menyediakan sumberdaya memadai bagi peserta didik untuk melakukan akuisisi pengetahuan.
- 3) Menjadi pengasuh proses pembelajaran, melihat informasi baru, dan mengasimilasikan pemahaman peserta didik.
- 4) Menjadi kreatif tentang bagaimana proses belajar peserta didik dapat diperluas dengan menimba pengalaman dari dunia di luar tembok sekolah.

### c. Prinsip dan Pendekatan Penilaian

Penilaian hasil belajar peserta didik pada jenjang pendidikan dasar dan menengah didasarkan pada prinsip-prinsip sebagai berikut (Standar Penilaian-Permendikbud Nomor 66 Tahun 2013) sebagai berikut:

- 1) Objektif, berarti penilaian berbasis pada standar dan tidak dipengaruhi faktor subjektivitas penilai.
- 2) Terpadu, berarti penilaian oleh pendidik dilakukan secara terencana, menyatu dengan kegiatan pembelajaran, dan berkesinambungan.
- 3) Ekonomis, berarti penilaian yang efisien dan efektif dalam perencanaan, pelaksanaan, dan pelaporannya.
- 4) Transparan, berarti prosedur penilaian, kriteria penilaian, dan dasar pengambilan keputusan dapat diakses oleh semua pihak.
- 5) Akuntabel, berarti penilaian dapat dipertanggungjawabkan kepada pihak internal sekolah maupun eksternal untuk aspek teknik, prosedur, dan hasilnya.
- 6) Edukatif, berarti mendidik dan memotivasi peserta didik dan guru.

Pendekatan penilaian yang digunakan adalah penilaian acuan kriteria (PAK). PAK merupakan penilaian pencapaian kompetensi yang didasarkan pada kriteria ketuntasan minimal (KKM). KKM merupakan kriteria ketuntasan belajar minimal yang ditentukan oleh satuan pendidikan dengan mempertimbangkan karakteristik Kompetensi Dasar yang akan dicapai, daya dukung, dan karakteristik peserta didik.

## **8. Sikap pada Subtema Pembelajaran**

### **a. Peduli**

#### **1) Definisi Peduli**

Menurut Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa (2002, hlm. 841) “Peduli berarti mengindahkan, menghiraukan, memperhatikan. Jadi orang yang peduli adalah orang yang memperhatikan objek.

Menurut Hamzah (dalam jurnal Amirul Mukminin Al-Anwari, 2014, hlm. 228). Diunduh 08-06-2017. 14:24. Mengatakan bahwa “Kepedulian lingkungan hidup merupakan wujud sikap mental individu yang direfleksikan dalam perilakunya.

Jadi dapat disimpulkan bahwa peduli adalah perasaan yang ditujukan kepada orang lain, dan itulah yang memotivasi dan memberikan kekuatan untuk bertindak atau beraksi, dan mempengaruhi kehidupan secara konstruktif dan positif, dengan meningkatkan kedekatan dan self actualization satu sama lain.

#### **2) Karakter Individu yang Peduli**

Pilar kepedulian dirumuskan didalam beberapa lembaga diantaranya Indonesia Heritage Foundation merumuskan Sembilan karakter dasar yang menjadi tujuan pendidikan karakter, yaitu:

- a) Cinta Tuhan dan alam semesta beserta isinya.
- b) Tanggung jawab, kedisiplinan, dan kemandirian.
- c) Kejujuran.
- d) Hormat dan santun.
- e) Kasih sayang, kepedulian dan kerjasama.
- f) Percaya diri, kreatif, kerja keras dan pantang menyerah.
- g) Keadilan dan kepemimpinan.
- h) Baik dan rendah hati.
- i) Toleransi, cinta damai dan persatuan.

### 3) Faktor Penghambat Peduli

Kepedulian merupakan fenomena universal, dimana sebuah perasaan yang secara alami menimbulkan pikiran tertentu dan mendorong perilaku tertentu di seluruh budaya di dunia. Faktor-faktor penghambat sikap peduli, yaitu:

- a) Budaya mempengaruhi bagaimana kepedulian tersebut diekspresikan dan diwujudkan ke dalam tindakan. Budaya mengendalikan bagaimana aksi atau tindakan tersebut diwujudkan. Penerimaan sosial dan harapan sosial juga mempengaruhi bagaimana kepedulian diberikan di tempat tertentu.
- b) Nilai yang dianut oleh individu berpengaruh terhadap proses pengambilan keputusan bagi seseorang, seperti bagaimana menentukan prioritas, mengatur keuangan, waktu dan tenaga. Motivasi, maksud dan tujuan juga bergantung pada nilai yang dianut.
- c) Faktor selanjutnya merupakan harga. Harga apa yang kita dapatkan ketika kita bersedia memberikan waktu, tenaga, bahkan uang, harus sesuai dengan nilai dari hubungan kita dengan orang lain. Kepedulian yang sungguh-sungguh tidak akan membuat waktu, uang, dan tenaga yang bersedia kita berikan menjadi sia-sia atau tidak bijaksana. Untuk mencapai suatu tujuan yang sangat penting (misalnya demi keselamatan nyawa), orang yang peduli mungkin akan melukai dirinya sendiri. Tetapi mengarah kepada hal yang membahayakan tentu saja bukan termasuk wujud dari kepedulian.

### 4) Ciri-ciri Peduli

Menurut Samani dan Hariyanto (2011, hlm. 151) indikator sikap peduli, yaitu:

Memperlakukan orang lain dengan sopan, bertindak santun, toleran terhadap perbedaan, tidak suka menyakiti orang lain, tidak

mengambil keuntungan dari orang lain, mampu bekerja sama, mau terlibat dalam kegiatan masyarakat, menyayangi manusia dan makhluk lain, Cinta damai menghadapi persoalan.

Indikator sikap peduli menurut buku panduan penilaian SD (2016, hlm. 25) sebagai berikut:

- a) Ingin tahu dan ingin membantu teman yang kesulitan dalam pembelajaran, perhatian kepada orang lain.
- b) Berpartisipasi dalam kegiatan sosial di sekolah, misal: mengumpulkan sumbangan untuk membantu yang sakit atau kemalangan.
- c) Meminjamkan alat kepada teman yang tidak membawa/memiliki.
- d) Menolong teman yang mengalami kesulitan.
- e) Menjaga keasrian, keindahan, dan kebersihan lingkungan sekolah.
- f) Melerai teman yang berselisih (bertengkar).
- g) Menjenguk teman atau pendidik yang sakit.
- h) Menunjukkan perhatian terhadap kebersihan kelas dan lingkungan sekolah.

## **b. Santun**

### **1) Definisi Santun**

Sikap sopan santun adalah perilaku yang menghormati orang lain melalui komunikasi menggunakan bahasa yang tidak meremehkan atau merendahkan orang lain. Dalam budaya jawa sikap sopan salah satunya ditandai dengan perilaku menghormati kepada orang yang lebih tua, menggunakan bahasa yang sopan, tidak memiliki sifat yang sombong. Ujningsih dalam (Eky Dayanti, 2015, hlm. 2). Diunduh 08-062017. 14:41.

Sopan santun bila kita lihat lebih dalam adalah sikap yang secara universal adalah sikap yang sering diperlihatkan oleh keluarga yang harmonis, dimna menguji kita agar bertutur kata yang lebih

dijaga dan diperhatikan dengan lawan bicara, dengan siapa saja kita berbicara harus lebih menjaga ucapan yang kita lontarkan, ini yang kita lihat dalam kehidupan sehari-hari contohnya: anak yang berbicara dengan nada rendah dan ramah terhadap orangtua, menghormati lawan bicara, dan menghormati teman seperjuangan.

## **2) Karakter Individu yang Santun**

Karakter sopan santun sering kita jumpai dalam keluarga dan masyarakat diantaranya sebagai berikut:

- a) Menghormati orang yang lebih tua.
- b) Menerima sesuatu selalu dengan tangan kanan.
- c) Tidak berkata-kata kotor dan kasar.
- d) Tidak sombong.
- e) Berpakaian sopan.
- f) Tidak meludah di sembarang tempat.
- g) Menghargai usaha orang lain.
- h) Menghargai pendapat orang lain.
- i) Memberi salam setiap berjumpa dengan guru.
- j) Tidak menyela pembicaraan.

## **3) Faktor Penghambat Santun**

Menurut Mahfudz (2010, hlm. 3) berpendapat bahwa faktor penghambat sopan santun pada anak disebabkan oleh beberapa hal yaitu:

- a) Anak-anak tidak mengerti aturan yang ada, atau ekspektasi yang diharapkan dari dirinya jauh melebihi apa yang dapat mereka cerna pada tingkatan pertumbuhan mereka saat itu.
- b) Anak-anak ingin melakukan hal-hal yang diinginkan dan kebebasannya.
- c) Anak-anak meniru perbuatan orang tua.
- d) Adanya perbedaan perlakuan disekolah dan dirumah.

- e) Kurangnya pembiasaan sopan santun yang sudah diajarkan oleh orang tua sejak dini.

Faktor penghambat sering kita lihat pada anak-anak yang kurang dari sopan santun, mungkin perlu adanya perhatian lebih yang harus dilakukan oleh orangtua dalam menjaga anak, faktor lingkungan dan mendidik juga mempengaruhi penghambat sopan santun dan latar belakang orangtua pun sangat mempengaruhi.

#### 4) Ciri-ciri Santun

Menurut buku panduan penilaian sekolah dasar (2016, hlm. 24) indikator sikap santun adalah sebagai berikut:

- a) Menghormati orang lain dan menghormati cara bicara yang tepat.
- b) Menghormati pendidik, pegawai sekolah, penjaga kebun, dan orang yang lebih tua.
- c) Berbicara atau bertutur kata halus tidak kasar.
- d) Berpakaian rapi dan pantas.
- e) Dapat mengendalikan emosi dalam menghadapi masalah, tidak marah-marah.
- f) Mengucapkan salam ketika bertemu pendidik, teman, dan orang-orang di sekolah.
- g) Menunjukkan wajah ramah, bersahabat, dan tidak cemberut.
- h) Mengucapkan terima kasih apabila menerima bantuan dalam bentuk jasa atau barang dari orang lain.

## 9. Hasil Belajar

### a. Definisi Hasil Belajar

Gagne (1992) menyatakan hasil belajar adalah kemampuan (performance) yang dapat teramati dalam diri seseorang dan disebut dengan kapabilitas. Menurut Gagne, ada lima kategori kapabilitas manusia yaitu : keterampilan intelektual (*intelektual skill*), strategi kognitif (*cognitive strategy*), informasi verbal (*verbal information*), keterampilan motorik (*motor skill*), dan sikap (*attidute*).

Keterampilan intelektual merupakan jenis kemampuan yang berkaitan dengan kemampuan seseorang untuk berinteraksi dengan lingkungan dalam konteks simbol atau konseptualisasi. Mempelajari keterampilan intelektual berarti belajar bagaimana melakukan sesuatu dalam konteks intelektual. Apa yang dipelajari adalah pengetahuan procedural. Hasil belajar ini berbeda dengan belajar tentang sesuatu yang sudah memiliki sifat tertentu termasuk kategori informasi verbal. misalnya, belajar bagaimana mengidentifikasi sebuah soneta melalui ritmenya adalah keterampilan intelektual; sedangkan belajar apa yang menjadi isi sonata tersebut adalah informasi verbal.

Strategi kognitif adalah kemampuan yang mengarahkan seseorang untuk mengatur cara belajarnya, cara mengingat, dan tingkah laku berpikir. Sebagai contoh seseorang yang dapat mengontrol prilakunya ketika membaca untuk mengetahui sesuatu. Strategi kognitif mengacu pada penelitian Bruner yang oleh Rothkopf (1971) diberi nama tingkah laku matematika, sedangkan Skinner menyebutnya sebagai “perilaku manajemen diri”.

Informasi verbal adalah jenis pengetahuan yang dapat dinyatakan secara verbal. Peserta didik umumnya sudah banyak memiliki informasi yang didapatkan dari proses belajar sebelumnya. Informasi-informasi yang disimpan dalam memori (ingatan) adalah contoh hasil belajar yang tergolong pengetahuan verbal. Keterampilan motorik adalah hasil belajar berupa kemampuan yang di refleksikan dalam bentuk kecepatan, ketepatan, tenaga dan secara keseluruhan berupa gerak tubuh seseorang dalam rangka melakukan tugas-tugas tertentu yang memerlukan integrasi ketiga aspek tersebut (A. Wahab Jufri 2013:58-59)

## **10. Pemetaan Ruang Lingkup Materi Ajar**

Kurikulum 2013 tentunya berbeda dengan kurikulum KTSP hal tersebut diperlihatkan juga pada Standar Kompetensi dan Lulusan (SKL) dan Kompetensi Inti (KI). Kompetensi Inti merupakan pembaharuan dari Standar Kompetensi pada Kurikulum KTSP. Pedoman ketercapaian siswa dalam memperoleh pembelajaran yang baik dilihat dari perilaku yang menunjukkan kompetensi-kompetensi lulusan. Guru dituntut untuk mengetahui setiap detail Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar untuk dapat mencapai Kompetensi Lulusan. Pemenuhan SKL merupakan syarat siswa untuk mencapai lulusan dengan menggunakan 3 ranah kognitif yaitu

sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Ranah tersebut sesuai dengan pendapat Bloom mengenai 3 kawasan yang mungkin dikuasai oleh siswa, yaitu kawasan afektif (sikap), kognitif (pengetahuan) dan psikomotor (keterampilan).

Penelitian yang penulis lakukan melibatkan siswa kelas IV pada Tema Indahya Kebersamaan Subtema Kebersamaan Dalam Keberagaman. Kompetensi pertama menunjukkan siswa dituntut untuk memiliki sikap secara agama. Kompetensi kedua menunjukkan siswa dituntut memiliki kemampuan sosial. Kompetensi ketiga menunjukkan siswa dituntut memiliki kemampuan pengetahuan yang baik dan yang keempat siswa dituntut untuk memiliki keterampilan dalam meningkatkan kreativitas dirinya. Keempat kompetensi ini menjadi pedoman bagi guru dalam menyampaikan pembelajaran yang bermakna.

Kompetensi inti memiliki turunan yang lebih detail yaitu kompetensi dasar pada setiap mata pelajaran. Subtema Kebersamaan Dalam Keberagaman memiliki kompetensi dasar yang telah ditetapkan pemerintah pada setiap pembelajaran dengan cara pemetaan. Pemetaan kompetensi dasar ini dibagi kedalam enam pembelajaran dengan setiap pembelajaran yang harus diselesaikan secara tuntas selama satu minggu.

Tema yang akan diteliti oleh penulis adalah tema Indahya Kebersamaan dengan Subtema Kebersamaan Dalam Keberagaman. di dalam tema ini terbagi menjadi empat subtema dan tersusun dalam 6 pembelajaran. Adapun materi pembelajaran pada subtema Bersyukur atas Keberagaman ini antara lain: Bahasa Indonesia, Ilmu Pengetahuan Alam, Ilmu Pengetahuan Sosial, SBdP, PPKn, PJOK dan Matematika Kemampuan yang dikembangkan pada tiap pembelajarannya berbeda-beda.

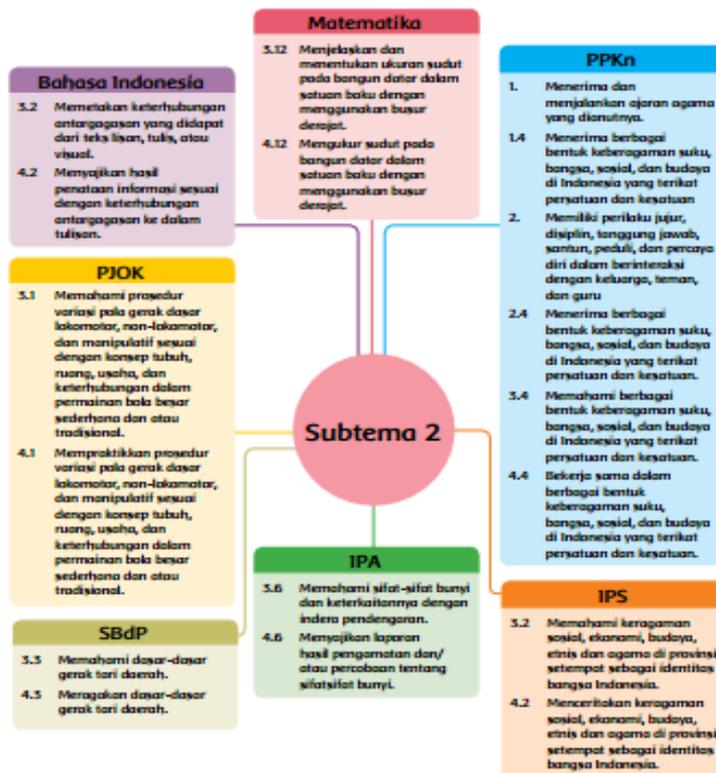
1. Kegiatan pembelajaran 1 di dalamnya memuat mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam, Ilmu Pengetahuan Sosial, dan Bahasa Indonesia. Kegiatan yang ada dalam pembelajaran 1 ini yaitu menemukan gagasan pokok dan gagasan pendukung dari teks lisan, mendiskusikan pentingnya kerha sama dan saling menghargai dalam keberagaman, melakukan percobaan.

2. Kegiatan pembelajaran 2 di dalamnya memuat mata pelajaran Matematika, PPKn dan SBdP. Kegiatan yang ada dalam pembelajaran 2 ini yaitu mendiskusikan pentingnya kerja sama, mengukur sudut dan menari tarian daerah.
3. Kegiatan Pembelajaran 3 di dalamnya memuat mata pelajaran PJOK, Ilmu Pengetahuan Alam dan Bahasa Indonesia. Kegiatan yang ada dalam pembelajaran 3 ini yaitu melakukan permainan tradisional bakiak, melakukan percobaan dan menemukan gagasan pokok dan pendukung dari teks tulis.
4. Kegiatan pembelajaran 4 di dalamnya memuat mata pelajaran Matematika, PPKn dan Bahasa Indonesia. Kegiatan yang ada dalam pembelajaran 4 ini yaitu menemukan gagasan pokok dan pendukung dari teks, mendiskusikan pentingnya kerja sama dalam keberagaman dan mengukur sudut pada bidang datar.
5. Kegiatan pembelajaran 5 di dalamnya memuat mata pelajaran Matematika, Ilmu Pengetahuan Sosial dan SBdP. Kegiatan yang ada dalam pembelajaran 5 ini yaitu mengukur sudut, menceritakan perayaan hari besar agama dan mencari tarian daerah jeumpa.
6. Kegiatan pembelajaran 6 di dalamnya memuat mata pelajaran PJOK, PPKn dan Bahasa Indonesia. Kegiatan yang ada dalam pembelajaran 6 ini yaitu menceritakan pengalaman bekerja sama, meringkas teks “perbedaan bukan penghalang dan mempraktikkan gerak dasar dalam permainan bakiak.

Adapun pemetaan kompetensi dasar 1, 2, 3 dan 4 serta ruang lingkup dari materi yang akan dibahas pada Subtema Indahya Kebersamaan di Indonesia ini adalah sebagai berikut:

## KEBERSAMAAN DALAM KEBERAGAMAN PEMETAAN KI 3 & KI 4

### Pemetaan Kompetensi Dasar



**Gambar 2.1**  
**Bagan Pemetaan Kompetensi Dasar KI 3 & KI 4**

## RUANG LINGKUP PEMBELAJARAN

Subtema 2 <span style="float: right;">DRAFT 5 MARET 2016</span>	
Kebersamaan dalam Keberagaman	
KEGIATAN PEMBELAJARAN	KOMPETENSI YANG DIKEMBANGKAN
<p><b>Pembelajaran 1</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Menemukan gagasan pokok dan pendukung dari teks tulis</li> <li>Melakukan percobaan</li> <li>Mendiskusikan pentingnya kerjasama dan saling menghargai dalam keberagaman</li> </ul>	<p><b>Sikap:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Peduli, santun</li> </ul> <p><b>Pengetahuan:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Gagasan pokok dan pendukung</li> <li>Sumber bunyi dan proses terjadinya bunyi</li> <li>Keberagaman agama</li> </ul> <p><b>Keterampilan:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Menemukan informasi, menganalisis dan menyimpulkan, mengomunikasikan hasil</li> </ul>
<p><b>Pembelajaran 2</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mendiskusikan pentingnya kerjasama</li> <li>Mengukur sudut</li> <li>Menari tarian daerah (Bangang Jeumpa)</li> </ul>	<p><b>Sikap:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Peduli, santun</li> </ul> <p><b>Keterampilan:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Clah tubuh, mengukur, mengomunikasikan hasil</li> </ul> <p><b>Pengetahuan:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Sudut</li> <li>Kerjasama</li> <li>Pala lantai tari</li> </ul>
<p><b>Pembelajaran 3</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Melakukan permainan tradisional Bakiak</li> <li>Melakukan percobaan</li> <li>Menemukan gagasan pokok dan pendukung dari teks tulis</li> </ul>	<p><b>Sikap:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Peduli, santun</li> </ul> <p><b>Keterampilan:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Jalan, menganalisis dan menyimpulkan, menemukan informasi</li> </ul> <p><b>Pengetahuan:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Gerak dasar lokomotor</li> <li>Sagka-bagkan indra telinga</li> <li>Gagasan pokok dan pendukung</li> </ul>
<p><b>Pembelajaran 4</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Menemukan gagasan pokok dan pendukung dari teks</li> <li>Mendiskusikan pentingnya kerjasama dalam keberagaman</li> <li>Mengukur sudut pada bangun datar</li> </ul>	<p><b>Sikap:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Peduli, santun</li> </ul> <p><b>Keterampilan:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mengukur, Mengidentifikasi, mengomunikasikan hasil</li> </ul> <p><b>Pengetahuan:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Sudut</li> <li>Kerjasama</li> <li>Gagasan pokok dan pendukung</li> </ul>
<p><b>Pembelajaran 5</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mengukur sudut</li> <li>Menceritakan perayaan hari besar agama</li> <li>Menari tarian daerah Bungang Jeumpa</li> </ul>	<p><b>Sikap:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Peduli, santun</li> </ul> <p><b>Keterampilan:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mengukur, mengomunikasikan hasil, olah tubuh</li> </ul> <p><b>Pengetahuan:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Sudut</li> <li>Keberagaman di Wilayah Sekitar</li> <li>Pala Lantai dalam Tari</li> </ul>
<p><b>Pembelajaran 6</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Menceritakan pengalaman bekerja sama</li> <li>Meringkas teks "Perbedaan Bukanlah Penghalang"</li> <li>Mempraktikkan gerak dasar jalan dalam permainan bakiak</li> </ul>	<p><b>Sikap:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Peduli, santun</li> </ul> <p><b>Keterampilan:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Gerak dasar lokomotor</li> <li>Mengomunikasikan hasil</li> </ul> <p><b>Pengetahuan:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Kerja sama</li> <li>Meringkas</li> <li>Gerakan lokomotor dalam permainan bakiak</li> </ul>

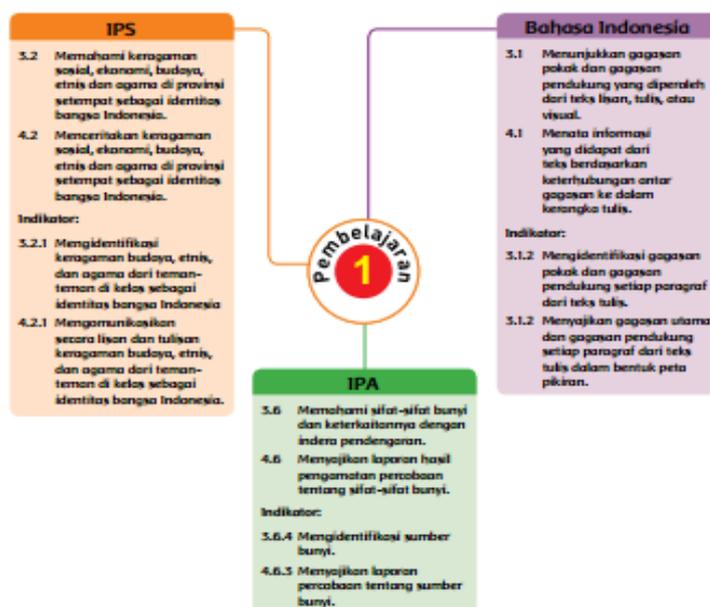
**Gambar 2.2** Bagan Ruang Lingkup Pembelajaran

## PEMBELAJARAN 1

DRAFT 5 MARET 2016

Pembelajaran 1

## Pemetaan Indikator Pembelajaran



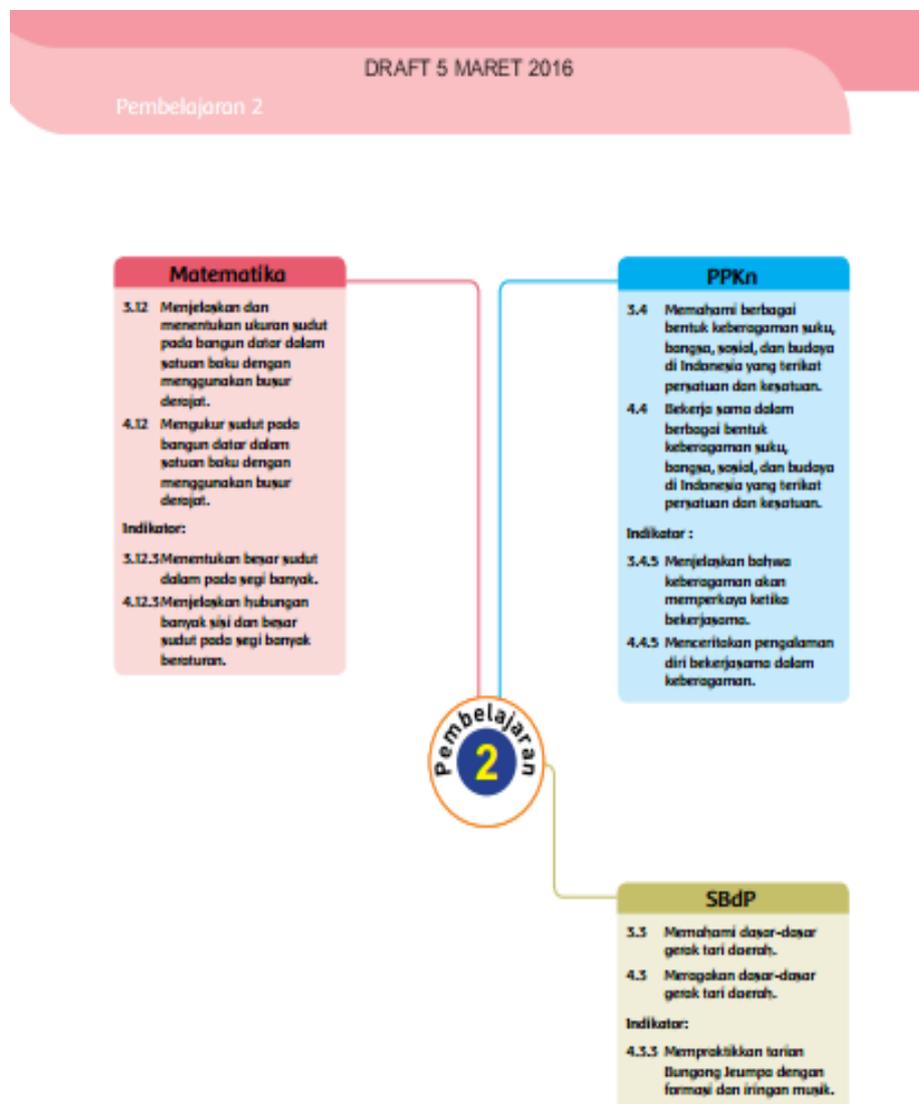
Subtema 2: Kebersamaan dalam Keberagaman

81

Di unduh dari: [Bukuakit.com](http://Bukuakit.com)

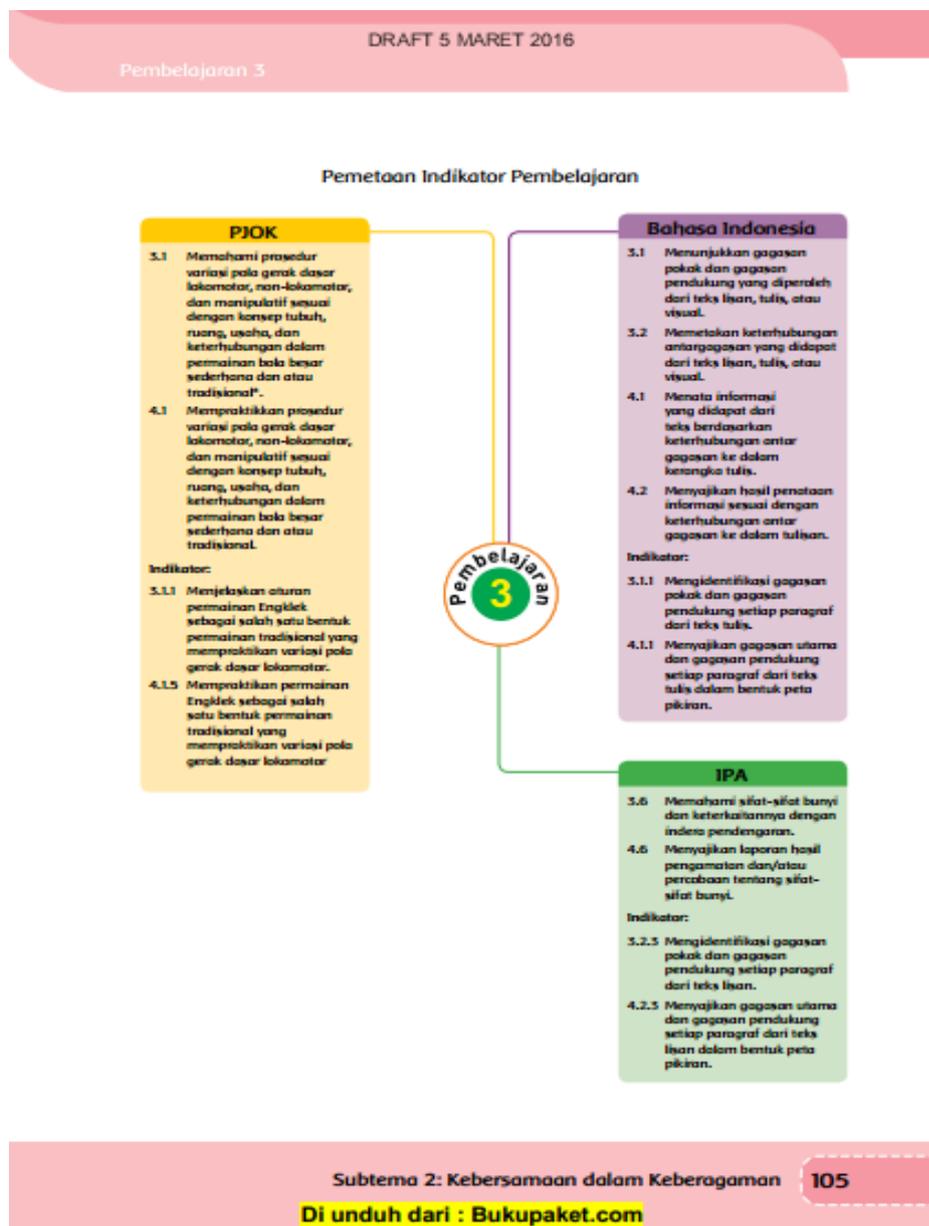
Gambar 2.3 Bagan Pemetaan Kegiatan Pembelajaran 1

## PEMBELAJARAN 2



Gambar 2.4 Bagan Pemetaan Kegiatan Pembelajaran 2

## PEMBELAJARAN 3



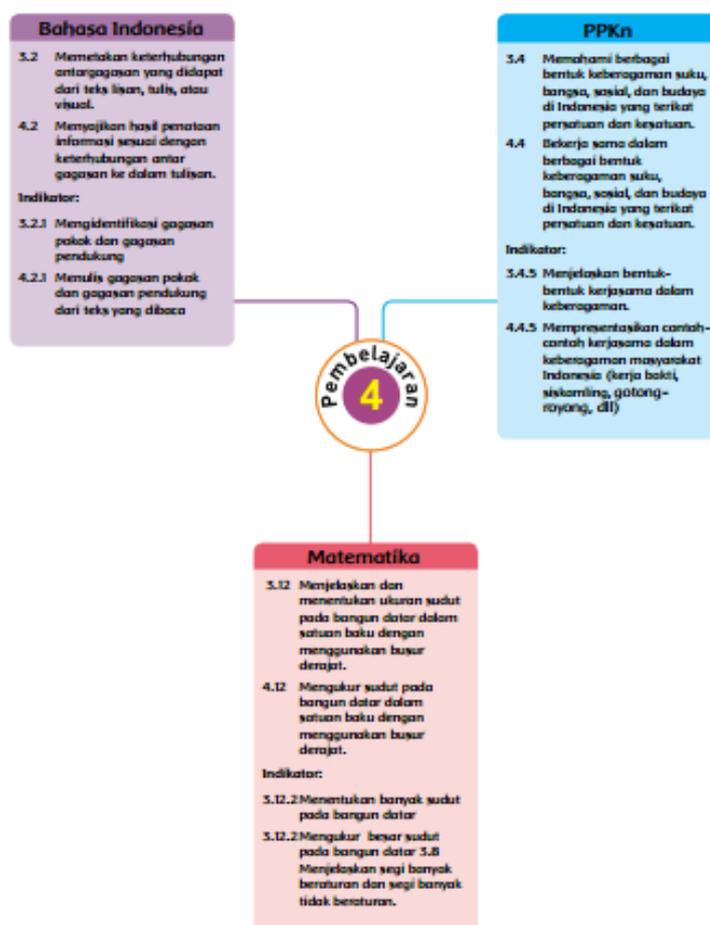
Gambar 2.5 Bagan Pemetaan Kegiatan Pembelajaran 3

## PEMBELAJARAN 4

DRAFT 5 MARET 2016

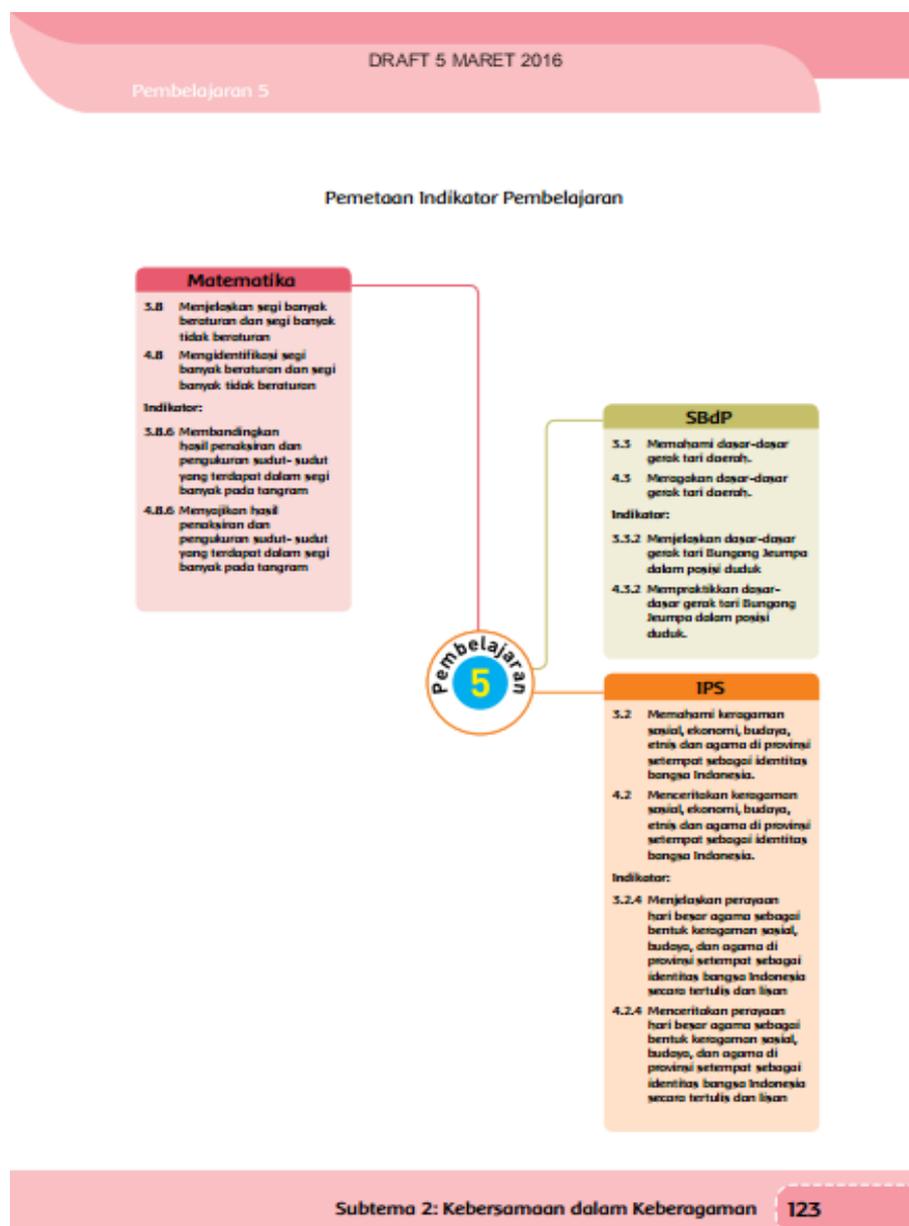
Pembelajaran 4

## Pemetaan Indikator Pembelajaran



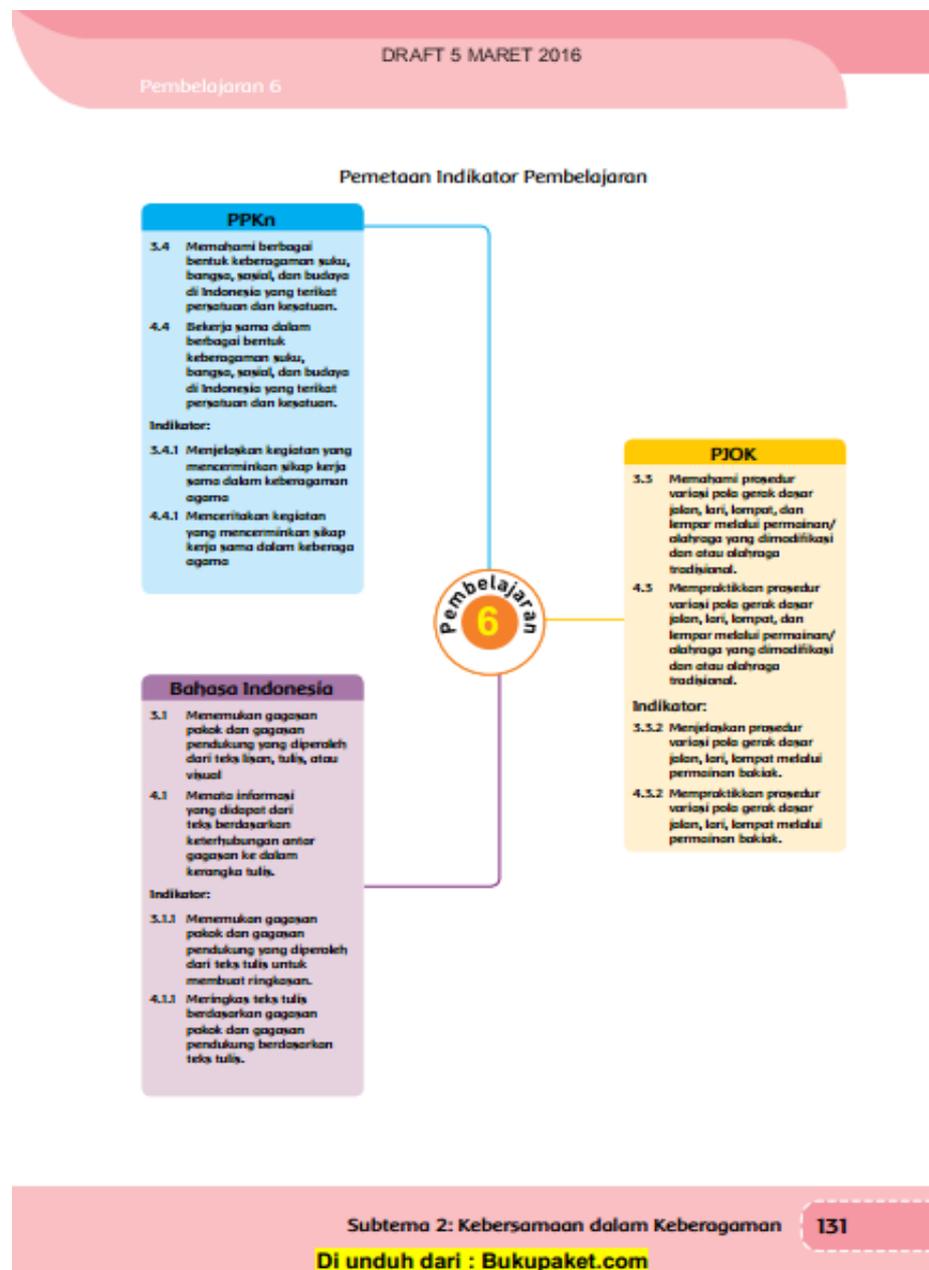
Gambar 2.6 Bagan Pemetaan Kegiatan Pembelajaran 4

## PEMBELAJARAN 5



Gambar 2.7 Bagan Pemetaan Kegiatan Pembelajaran 5

## PEMBELAJARAN 6



Gambar 2.8 Bagan Pemetaan Kegiatan Pembelajaran 6

## **B. Hasil Penelitian Yang Relevan**

### **1. Skripsi Rani Fitriani**

Hasil penelitian dari Rani Fitriani (105060169) mahasiswa dari unpaas tahun pembuatan 2014 berjudul penggunaan model *discovery learning* untuk meningkatkan kreatifitas dan hasil belajar kelas I SDN 7 Lembang pada subtema aku merawat tubuhku. Peneliti menemukan dari hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model *discovery learning* dapat meningkatkan kemampuan kreatifitas siswa dan hasil belajar siswa.

Hal tersebut dapat nilai yang meningkat dalam kemampuannya kreatifitas dan hasil belajar siswa yang mencapai ketuntasan pada siklus I mencapai 13 siswa atau 52%, siklus II mencapai 17 siswa atau 68%, siklus III mencapai 25 siswa atau 100%. Sedangkan nilai pada hasil belajar (sikap, pengetahuan dan keterampilan) pada aspek sikap siklus I mencapai 11 siswa atau 44%, siklus II mencapai 17 siswa atau 68%, siklus III mencapai 23 siswa atau 92%. Aspek pengetahuan siklus I mencapai 10 siswa atau 40%, siklus II mencapai 16 siswa atau 64%, siklus III mencapai 23 siswa atau 92%. Pada aspek keterampilan siklus I mencapai 10 siswa atau 40%, siklus II mencapai 15 siswa atau 60%, siklus III mencapai 23 atau 92%.

### **2. Skripsi Yeni Haryani**

Hasil Penelitian dari Yeni Haryani (1107023) mahasiswa dari UPI tahun pembuatan 2013 berjudul pendekatan *discovery learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi alat indra manusia. Peneliti tindakan kelas dalam pembelajaran IPA siswa kelas IV SDN Pendeuy Kecamatan Sukabumi Kabupaten Sukabumi). Peneliti menemukan kenyataan di lapangan tujuan dari pembelajaran di SDN Pendeuy belum tercapai secara maksimal. Ukuran pencapain itu melalui nilai perolehan siswa hanya mampu mencapai 5,24. Hasil pembelajaran dengan menggunakan model belajar pendekatan *discovery* mampu meningkatkan nilai siswa untuk mencapai KKM yaitu 65, dimana terjadi peningkatan dari tiap siklus pembelajaran, siklus I rata-rata siswa mencapai 53, 24 siklus II

rata-rata siswa mencapai 68, 24 dan pada siklus III rata-rata siswa mencapai 78, 82.

### 3. Skripsi Choerunnisa, N.R

Penelitian yang dilakukan oleh Choerunnisa (2012) adalah penelitian tentang peningkatan pemahaman konsep rangka manusia pada mata pelajaran IPA. Penelitian tersebut dilakukan di SDN Rajagaluh II Kecamatan Rajagaluh Kabupaten Majalengka. Subjek yang ditelitinya yaitu siswa SDN Rajagaluh kelas IV serta dalam melakukan penelitiannya menggunakan Model *Discovery Learning* dengan menggunakan media *Puzzle*

Penguatan lain yang didapat dari hasil penelitian dalam [ejournal.upi.edu/index.php/penailmiah/article/download/3043/pdf](http://ejournal.upi.edu/index.php/penailmiah/article/download/3043/pdf)

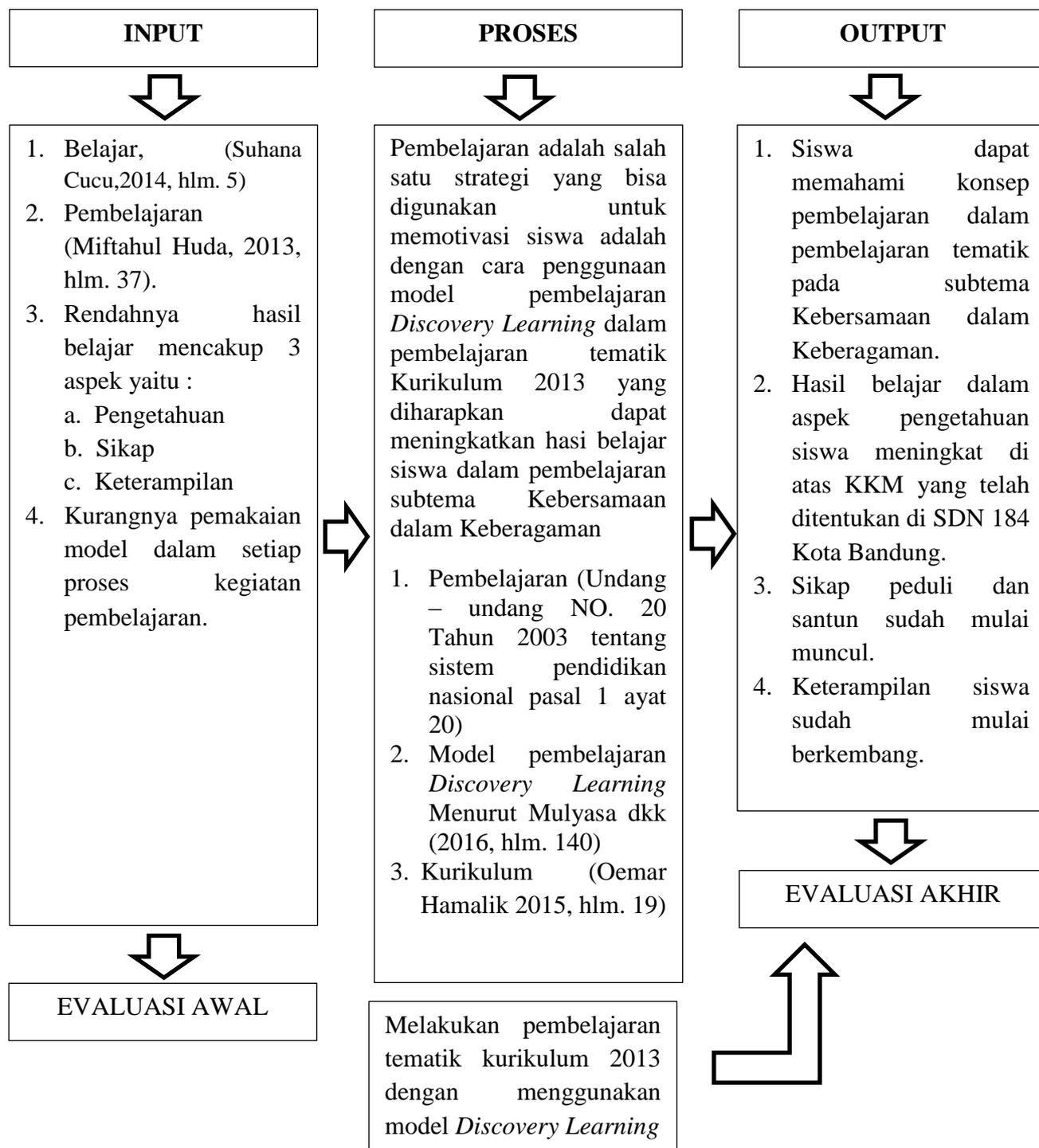
Berdasarkan pengamatan awal di SDN Gudangkopi I pada umumnya siswa mengalami kesulitan dalam menguasai materi perubahan wujud benda. Penguasaan konsep, kegiatan pembuktian dan aplikasi yang menjadi keharusan dalam belajar IPA tidak nampak dalam pembelajaran. Kondisi ini diakibatkan dari proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru belum maksimal sehingga berdampak kurang baik pada hasil belajar siswa. Secara spesifik PTK ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menerapkan model *discovery learning*. Dalam pelaksanaannya PTK terdiri dari tiga siklus, tiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, analisis dan refleksi. Berdasarkan hasil temuan dan pembahasan, dapat direkomendasikan bahwa dengan menerapkan model *discovery learning* merupakan suatu alternatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya pada materi perubahan wujud benda. Peningkatan ini dilihat dari persentase ketuntasan tiap siklus. Siswa yang dinyatakan tuntas pada siklus I berdasarkan hasil tes ada 7 siswa (26,92%), siklus II menjadi 17 siswa (65,38%) dan siklus III 23 siswa (88,46%).

Kata kunci : *discovery learning*, hasil belajar, perubahan wujud bendabuatan.

### C. Kerangka Berpikir

Pembelajaran di kelas IV SDN 184 Buah Batu Kota Bandung 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. Seperti yang telah dijelaskan peneliti pada bab sebelumnya tentang salah satu pemecahan masalah yang akan digunakan adalah dengan model pembelajaran *Discovery Learning*.



**Gambar 2.9**  
**Bagan Kerangka Berfikir**

## D. Hipotesis Tindakan

### 1. Asumsi

Asumsi pada penelitian ini adalah dengan penggunaan model pembelajaran *Discovery Learning* dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam belajar efektif dan kreatif dimana siswa dapat membangun sendiri pengetahuannya. Menentukan pengetahuan dan keterampilannya sendiri melalui proses bertanya, kerja kelompok, belajar dari model yang sebenarnya, dapat mereflesikan apa yang diperolehnya antara harapan dengan kenyataan sehingga peningkatan hasil belajar yang didapat bukan sekedar hasil menghafal tetapi lebih pada materi kegiatan nyata yang dikerjakan siswa pada saat melakukan proses pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran *Discovery Learning* dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan.

### 2. Hipotesis

Hipotesis merupakan suatu jawaban sementara terhadap tujuan dari penelitian. Berdasarkan kerangka pemikiran di atas, maka secara umum hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah penggunaan model *Discovery Learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di SDN 184 Buah Batu Kota Bandung pada subtema Kebersamaan Dalam keberagaman. Adapun secara khusus hipotesis tindakan sebagai berikut:

1. Jika guru menyusun perencanaan RPP sesuai dengan permendikbud No. 65 Tahun 2013 dengan menggunakan model *Discovery Learning* maka hasil belajar siswa kelas IV SDN 184 Buah Batu Kota Bandung pada subtema Kebersamaan Dalam keberagaman dapat meningkat.
2. Jika guru melaksanakan proses pembelajaran sesuai dengan sintks model *Discovery Learning* maka hasil belajar siswa kelas IV SDN 184 Buah Batu Kota Bandung pada subtema Kebersamaan Dalam keberagaman dapat meningkat.
3. Jika guru menerapkan model *Discovery Learning* pada subtema Kebersamaan Dalam keberagaman maka sikap peduli siswa kelas IV SDN 184 Buah Batu Kota Bandung dapat meningkat.

4. Jika guru menerapkan model *Discovery Learning* pada subtema Kebersamaan Dalam keberagaman maka sikap santun siswa kelas IV SDN 184 Buah Batu Kota Bandung dapat meningkat.
5. Jika guru menerapkan model *Discovery Learning* pada subtema Kebersamaan Dalam keberagaman maka hasil belajar siswa kelas IV SDN 184 Buah Batu Kota Bandung dapat meningkat.