

BAB II

KAJAIN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. Belajar

a. Pengetian Belajar

Dalam aktivitas kehidupan manusia sehari-hari hampir tidak pernah dapat terlepas dari kegiatan belajar, baik ketika seseorang melaksanakan aktivitas sendiri, maupun di dalam suatu kelompok tertentu. Dipahami ataupun tidak dipahami, sesungguhnya sebagian besar aktivitas di dalam kehidupan sehari-hari kita merupakan kegiatan belajar. Dengan demikian dapat kita katakan, tidak ada ruang dan waktu di mana manusia dapat melepaskan dirinya dari kegiatan belajar, dan itu berarti pula bahwa belajar tidak pernah dibatasi usia, tempat maupun waktu, karena perubahan yang menuntut terjadinya aktivitas belajar itu juga tidak pernah berhenti. Belajar merupakan suatu kegiatan penting setiap orang, termasuk di dalamnya belajar bagaimana seharusnya belajar.

Menurut James O. Whittaker, dalam Aunurrahman (2013, hlm. 35), “belajar adalah dimana tingkah laku ditimbulkan atau diubah melalui latihan atau pengalaman. Belajar adalah suatu proses yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri di dalam interaksi dengan lingkungannya.

Menurut Slavin yang dikutip Al-Tabani Trianto (2014, hlm.18), “belajar secara umum diartikan sebagai perubahan pada individu yang terjadi melalui pengalaman, dan bukan karena pertumbuhan atau perkembangan tubuhnya atau karakteristik seorang sejak lahir”.

Menurut Gagne dalam Ratna, (2011, hlm.2), “belajar adalah suatu proses dimana suatu organisasi berubah perilakunya akibat dari suatu

pengalaman. Menurut E.R Hilgard dalam Ahmad S (2016, hlm.3) belajar suatu perubahan kegiatan reaksi terhadap lingkungan”.

Skinner dalam Dimiyati dan Mujiyono (2013, hlm.9), “belajar adalah suatu perilaku, yang hasilnya adalah respon yang baik dalam suatu hal. Sedangkan menurut Winkel dalam Ahmad S (2016, hlm.4), “belajar adalah suatu aktivitas mental yang berlangsung dalam interaksi aktif antara seseorang dengan lingkungan, dan menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, dan berbekas, keterampilan dan nilai yang relative bersifat konstan.

Dari beberapa pengertian di atas dapat kita ketahui bahwa belajar adalah suatu proses dimana individu melakukan pembelajaran maka individu tersebut akan mengalami peningkatan dari segi pengetahuannya. Belajar merupakan interaksi individu dengan lingkungannya. Lingkungan dalam hal ini dapat berupa manusia atau obyek-obyek lain yang memungkinkan individu memperoleh pengetahuan baru maupun sesuatu yang pernah diperoleh atau ditemukan sebelumnya akan tetapi menimbulkan perhatian kembali bagi individu tersebut sehingga memungkinkan terjadinya interaksi. Hasil belajar ditandai dengan perubahan tingkah laku.

b. Tujuan Belajar

Belajar berlangsung karena adanya tujuan yang akan dicapai seseorang. Tujuan inilah yang mendorong seseorang untuk melakukan kegiatan belajar, sebagaimana pendapat yang dikemukakan oleh Sardiman (2011, hlm.26-28) bahwa tujuan belajar pada umumnya ada tiga macam, yaitu :

- 1) Untuk mendapatkan pengetahuan

Hal ini ditandai dengan kemampuan berpikir, karena antara kemampuan berpikir dan pemilihan pengetahuan tidak dapat dipisahkan. Kemampuan berpikir tidak dapat dikembangkan tanpa adanya pengetahuan dan sebaliknya kemampuanberpikir akan memperkaya pengetahuan.

- 2) Penanaman konsep dan keterampilan

Penanaman konsep memerlukan keterampilan, baik keterampilan jasmani maupun keterampilan rohani. Keterampilan jasmani adalah keterampilan yang dapat diamati sehingga akan menitikberatkan pada keterampilan penampilan atau gerak dari seseorang yang sedang belajar termasuk dalam hal ini adalah masalah teknik atau pengulangan. Sedangkan keterampilan rohani lebih rumit,

karena lebih abstrak, menyangkut persoalan penghayatan, keterampilan berpikir serta kreativitas untuk menyelesaikan dan merumuskan suatu konsep.

3) Pembentukan sikap

Pembentukan sikap mental dan perilaku anak didik tidak akan terlepas dari soal penanaman nilai-nilai, dengan dilandasi nilai, anak didik akan dapat menumbuhkan kesadaran dan kemampuan untuk mempraktikkan segala sesuatu yang sudah dipelajari.

Taxonomy Bloom dan Simpson dalam Nana Syaodih, (2007, hlm.180-182) menyusun suatu tujuan belajar yang harus dicapai oleh seseorang yang belajar, sehingga terjadi perubahan dalam dirinya. Perubahan terjadi pada tiga ranah, yaitu:

- 1) Ranah kognitif, tentang hasil berupa pengetahuan, kemampuan dan kemahiran intelektual. Terdiri dari: (a) pengetahuan, (b) pemahaman, (c) penerapan, (d) analisa, (e) sintesa, dan (f) evaluasi.
- 2) Ranah afektif, tentang hasil belajar yang berhubungan dengan perasaan, sikap, minat, dan nilai. terdiri dari: (a) penerimaan, (b) partisipasi, (c) penilaian, (d) organisasi, dan (e) pembentukan pola hidup.
- 3) Ranah psikomotor, tentang kemampuan fisik seperti keterampilan motoric dan syaraf, manipulasi objek, dan koordinasi syaraf. Terdiri dari: (a) persepsi, (b) kesiapan, (c) gerakan terbimbing, (d) gerakan yang terbiasa, (e) gerakan yang kompleks, dan (f) kreativitas.

Dari pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan tujuan belajar adalah perilaku hasil belajar yang diharapkan terjadi, dimiliki, atau dikuasai oleh siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran tertentu. Tujuan pembelajaran dirumuskan dalam bentuk perilaku kompetensi spesifik, aktual, dan terukur sesuai yang diharapkan terjadi, dimiliki, atau dikuasai siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran tertentu.

c. Ciri-Ciri Belajar

Dari beberapa pengertian belajar diatas, kata kunci belajar adalah perubahan-perubahan perilaku.

Menurut Skinner dalam Dimiyati dan Mujiyono, (2013, hlm.9) “dalam belajar ditemukannya halnya, kesempatan terjadinya peristiwa yang menimbulkan respon belajar, respon si pembelajar, konsekuensi yang bersifat menguatkan

respon tersebut.” Perubahan perilaku belajar bukan hanya sekedar memperoleh pengetahuan semata, tetapi termasuk memperoleh pula perubahan dalam sikap dan keterampilannya.

Ciri-ciri belajar diatas diperkuat oleh Biggs dan Tefler dalam Dimiyati dan Mujiyono, (2013, hlm. 8) menyatakan bahwa ciri belajar adalah sebagai berikut:

- 1) Siswa yang bertindak belajar atau pembelajar.
- 2) Tujuan memperoleh hasil belajar dan pengalaman belajar.
- 3) Proses interbal pada diri pebelaja.
- 4) Belajar sembarang tempat.
- 5) Motivasi yang kuat.
- 6) Dapat memecahkan masalah.
- 7) Hasil belajar sebagai dampak pengiring.

Menurut Gagne dalam Dimiyati dan Mujiyono, (2013, hlm. 10) “bahwa belajar terdiri dari tiga tahap, yaitu: 1) persiapan untuk belajar, 2) perolehan dan unjuk perbuatan, dan 3) hasil belajar.

Dari definisi belajar diatas tedapat beberapa ciri belajar secara umum, diantaranya:

- 1) Belajar menunjukkan suatu aktivitas pada diri seseorang yang disadari atau disengaja.
- 2) Belajar merupakan interaksi individu dengan lingkungannya.
- 3) Hasil belajar ditandai dengan perubahan tingkah laku.

d. Prinsip Belajar

Dalam proses pembelajaran, guru dituntut untuk mampu mengembangkan potensi-potensi peserta didik secara optimal. upaya untuk mendorong terwujudnya perkembangan potensi peserta didik tersebut tentunya merupakan suatu proses panjang yang tidak dapat diukur dalam periode tertentu, apalagi dalam waktu yang sangat singkat. Meskipun demikian, indicator terjadinya perubahan kearah perkembangan pada peserta didik dapat dicermati melalui instrument-instrumen pembelajaran yang dapat digunakan guru. Oleh karena itu seluruh proses dan tahap pembelajaran harus mengarah pada upaya mencapai perkembangan potensi-potensi anak tersebut.

Agar aktivitas yang dilakukan guru dalam proses pembelajaran terarah dalam upaya peningkatan potensi siswa secara komprehensif, maka pembelajaran

harus dikembangkan sesuai dengan prinsip-prinsip yang benar, yang bertolak dari kebutuhan internal siswa untuk belajar. Davies dalam Aunurrahman, (2013, hlm. 113), mengingatkan beberapa hal yang dapat menjadikan kerangka dasar bagi penerapan prinsip-prinsip belajar dalam proses pembelajaran, yaitu:

- 1) Hal apapun yang dipelajari murid, maka ia harus mempelajarinya sendiri. Tidak seorangpun yang dapat melakukan kegiatan belajar tersebut untuknya.
- 2) Setiap murid belajar menurut tempo (kecepatan) sendiri dan setiap kelompok umur, terdapat variasi dalam kecepatan belajar.
- 3) Seorang murid belajar lebih banyak bilamana setiap langkah segera diberikan penguatan (*reinforcement*).
- 4) Penguasaan secara penuh dari setiap langkah-langkah pembelajaran, memungkinkan murid belajar secara lebih berarti.
- 5) Apabila murid diberikan tanggung jawab untuk mempelajari sendiri maka ia lebih termotivasi untuk belajar, dan ia akan belajar dan mengingat lebih baik.

Adapun prinsip-prinsip umum belajar menurut Nana Syaodih, (2009, hlm. 165), yaitu:

- 1) Belajar merupakan bagian dari perkembangan.
Berkembang dan belajar merupakan dua hal yang berbeda, tetapi berhubungan erat. Dalam perkembangan dituntut belajar, dan dengan perkembangan ini perkembangan individu lebih pesat.
- 2) Belajar berlangsung seumur hidup.
Kegiatan belajar dilakukan sejak lahir sampai menjelang kematian, sedikit demi sedikit dan terus menerus. Perbuatan belajar dilakukan individu baik secara sadar ataupun tidak, sengaja ataupun tidak, direncanakan ataupun tidak.
- 3) Keberhasilan belajar dipengaruhi oleh faktor-faktor bawaan, faktor lingkungan, kematangan serta usaha dari individu sendiri.
Dengan berbekalan potensi yang tinggi, dan dukungan faktor lingkungan yang menguntungkan, usaha belajar dari individu yang efisien yang dilaksanakan pada tahap kematangan yang tepat akan memberikan hasil belajar yang maksimal. Kondisi yang sebaliknya akan memberikan hasil yang minim pula.
- 4) Belajar mencakup semua aspek kehidupan.
Belajar bukan hanya berkenaan dengan aspek intelektual, tetapi juga aspek social, budaya, politik, ekonomi, moral, religi, seni, keterampilan dll.
- 5) Kegiatan belajar berlangsung pada setiap tempat dan waktu.

Kegiatan belajar tidak hanya berlangsung di sekolah, tetapi juga di rumah, di masyarakat, di tempat rekreasi bahkan dimana saja bisa terjadi perbuatan belajar. Belajar juga terjadi setiap saat, tidak hanya berlangsung pada jam-jam pelajaran atau jam kuliah. Kecuali pada saat tidur, pada saat lainnya dapat berlangsung proses belajar. Pada saat ini juga ada pemikiran, orang belajar sambil tidur, yaitu dengan menggunakan kaset yang dipasang pada waktu orang hendak pergi tidur.

- 6) Belajar berlangsung dengan guru ataupun tanpa guru. Proses belajar dapat berlangsung dengan bimbingan seorang guru, tetapi juga tetap berjalan meskipun tanpa guru. Belajar berlangsung dalam situasi formal maupun situasi informal.
- 7) Belajar yang berencana dan disengaja menuntut motivasi yang tinggi. Kegiatan belajar yang diarahkan kepada penguasaan, pemecahan atau pencapaian sesuatu hal yang bernilai tinggi, yang dilakukan secara sadar dan berencana membutuhkan motivasi yang tinggi pula. Perbuatan belajar demikian membutuhkan waktu yang panjang dengan usaha yang sungguh-sungguh.
- 8) Perbuatan belajar bervariasi dari yang paling sederhana sampai dengan yang sangat kompleks. Perbuatan belajar yang sederhana adalah mengenal tanda (*signal learning* dari Gagne), mengenal nama, meniru perbuatan dll, sedangkan perbuatan yang kompleks adalah pemecahan masalah, pelaksanaan sesuatu rencana dll.
- 9) Dalam belajar dapat terjadi hambatan-hambatan. Proses kegiatan belajar tidak selalu lancar, adakalanya terjadi kelambatan atau perhentian. Kelambatan ataupun perhentian ini dapat terjadi karena belum adanya penyesuaian individu dengan tugasnya, adanya hambatan dari lingkungan, ketidakcocokan potensi yang dimiliki individu, kurang motivasi adanya kelelahan atau kejenuhan belajar.
- 10) Untuk kegiatan belajar tertentu diperlukan adanya bantuan atau bimbingan dari orang lain. Tidak semua hal dapat dipelajari sendiri. Hal-hal tertentu perlu diberikan atau dijelaskan oleh guru, hal-hal lain perlu petunjuk dari instruktur dan untuk memecahkan masalah tertentu diperlukan bimbingan dari pembimbing.

Prinsip belajar menunjuk kepada hal-hal penting yang harus dilakukan guru terjadi proses belajar siswa sehingga proses pembelajaran yang dilakukan dapat mencapai hasil yang diharapkan. Prinsip-prinsip belajar juga memberikan arah tentang apa saja yang sebaiknya dilakukan oleh guru agar para siswa dapat berperan aktif di dalam proses pembelajaran. Bagi guru, kemampuan menerapkan prinsip-prinsip belajar dalam proses pembelajaran dalam akan dapat

membantu terwujudnya tujuan pembelajaran yang dirumuskan dalam perencanaan pembelajaran. Sementara bagi siswa prinsip-prinsip pembelajaran akan membantu tercapainya hasil belajar yang diharapkan.

e. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Belajar

Pada proses belajar, selalu ada faktor faktor yang mempengaruhinya termasuk belajar. Menurut Syah (2004:144), faktor-faktor yang mempengaruhi belajar siswa dapat dibedakan menjadi tiga macam, yakni:

- 1) Faktor internal (faktor dari dalam siswa), yakni kondisi jasmani dan rohani siswa.
- 2) Faktor eksternal (faktor dari luar siswa), yakni kondisi lingkungan di sekitar siswa.
- 3) Faktor pendekatan belajar (*approach to learning*), yakni jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran materi-materi pelajaran.

Dari faktor belajar diatas dapat disimpulkan bahwa belajar memiliki beberapa faktor yang mempengaruhinya diantaranya faktor internal, faktor eksternal, dan faktor pendekatan belajar. Ketiga faktor itu sangat mempengaruhi belajar siswa.

2. Pembelajaran

a. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses interaksi antara guru dengan siswa, baik interaksi secara langsung, maupun tidak langsung yaitu dengan menggunakan berbagai media pembelajaran. Menurut UU No 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas Pasal 1 Ayat 20 “ Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”.

Menurut Sudjana (2004, hlm.28), “pembelajaran dapat diartikan sebagai setiap upaya yang sistematis dan sengaja untuk menciptakan agar terjadi kegiatan interaksi *edukatif* antara dua pihak, yaitu antara peserta didik (warga belajar) dan pendidik (sumber belajar) yang melakukan kegiatan membelajarkan”.

Sedangkan menurut Hamruni (2012, hlm. 44), “pembelajaran mengisyaratkan bahwa dalam proses pembelajaran siswa harus dijadikan sebagai

pusat dari kegiatan, untuk membentuk watak peradaban, dan meningkatkan mutu kehidupan peserta didik”.

Berdasarkan kutipan di atas dapat disimpulkan pembelajaran adalah guru lebih berperan sebagai fasilitator dan murid merupakan subjek belajar yang paling utama sehingga jika pembelajaran ditandai oleh keaktifan guru sedangkan siswa hanya pasif, maka pada hakikatnya kegiatan itu hanya disebut mengajar bukan pembelajaran.

b. Tujuan Pembelajaran

Menurut Wina Sanjaya (dalam Mawar Ramadhani, 2012, hlm.6) tujuan pembelajaran adalah kemampuan (kompetensi) atau keterampilan yang diharapkan dapat dimiliki oleh siswa setelah mereka melakukan proses pembelajaran tertentu. Lebih lanjut, Wina Sanjaya mengemukakan bahwa rumusan tujuan pembelajaran harus mengandung unsur ABCD, yaitu Audience (siapa yang harus memiliki kemampuan), Behaviour (perilaku yang bagaimana yang diharapkan dapat dimiliki), Condition (dalam kondisi dan situasi yang bagaimana subjek dapat menunjukkan kemampuan sebagai hasil belajar yang telah diperolehnya), dan Degree (kualitas atau kuantitas tingkah laku yang diharapkan dicapai sebagai batas minimal).

Menurut H. Daryanto (dalam Ahmar Dwi Agung P, 2012, hlm.12) tujuan pembelajaran adalah tujuan yang menggambarkan pengetahuan, kemampuan, keterampilan, dan sikap yang harus dimiliki siswa sebagai akibat dari hasil pembelajaran yang dinyatakan dalam bentuk tingkah laku yang dapat diamati dan diukur.

Dari beberapa penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran merupakan tolak ukur keberhasilan siswa dalam pengetahuan, kemampuan, dan keterampilan yang dikembangkan pada setiap masing-masing siswa.

c. Prinsip-Prinsip Pembelajaran

Proses pembelajaran yang dilakukan siswa tidak mungkin terjadi tanpa perlakuan guru yang membedakannya hanya pada perannya saja. Menurut Susanto, (2013, hlm. 87) “prinsip-prinsip pembelajaran dia antaranya sebagai

berikut: 1) prinsip pemusatan perhatian, 2) prinsip menemukan, 3) prinsip belajar sambil bekerja, 4) prinsip belajar sambil bermain, dan 5) prinsip hubungan social”.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono, (2013, hlm. 42) prinsip belajar yang dapat dikembangkan dalam proses belajar, diantaranya:

- 1) Perhatian dan motivasi
Perhatian mempunyai peranan yang penting dalam kegiatan belajar, dari kajian teori belajar pengolahan informasi terungkap bahwa tanpa adanya perhatian tak mungkin
- 2) Keaktifan
Keaktifan siswa dalam belajar dengan hokum “*low of exercise*” yang menyatakan bahwa belajar memerlukan adanya latihan-latihan.
- 3) Keterlibatan langsung/ berpengalaman
Edgar Dale dalam penggolongan pengalaman belajar yang dituangkan dalam kerucut pengalamannya mengemukakan bahwa belajar yang paling baik adalah belajar melalui pengalaman langsung. Pentingnya keterlibatan langsung dalam belajar dikemukakan oleh John Dewey dengan “*learning by doing*”. Belajar sebaiknya dialami melalui perbuatan langsung.
- 4) Pengulangan
Menurut teori psikologi Daya belajar adalah melatih daya-daya yang ada pada manusia yang terdiri atas daya mengamati, menanggapi, mengingat, mengkhayal, merasakan, berpikir, dan sebagainya, pengulangan-pengulangan akan menjadi sempurna.
- 5) Tantangan
Teori medan (*Field Theory*) dari Kurt Lewin mengemukakan bahwa siswa dalam situasi belajar berada dalam suatu medan atau lapangan psikologis. Dalam situasi belajar siswa menghadapi suatu tujuan yang ingin dicapai, tetapi selalu terdapat hambatan yaitu mempelajari bahan ajar, maka timbulah motif untuk mengatasi hambatan itu yaitu dengan mempelajari bahan belajar tersebut.
- 6) Balikan dan penguatan
Prinsip belajar yang berkaitan dengan balikan dan penguatan terutama ditekankan oleh teori belajar *Operant Conditioning* dari B.F. Skinner. Kalau pada teori *conditioning* yang diberi kondisi adalah stimulusnya, maka pada *operant conditioning* yang diperkuat adalah responnya.
- 7) Perbedaan individual
Siswa merupakan individual yang unik artinya tidak ada dua orang siswa yang sama persis, setiap siswa memiliki perbedaan satu dengan yang lainnya.

Adapun menurut Hradseky dalam Ahmad S (2016, hlm. 30) “kriteria dalam prinsip pembelajaran yaitu, kemampuan intelektual, ketegasan, semangat, berorientasi pada hasil, kedewasaan sikap, asertif, dan sebagainya”. Adapun menurut Ratna (2011, hlm. 20) “prinsip-prinsip pembelajaran yaitu konsekuen, kesegaraan dalam melakukan konsekuensi, dan pembentukan siswa”.

Dari beberapa prinsip diatas, maka dapat disimpulkan bahwa dalam pelaksanaannya belajar tidak bisa dilakukan dengan sembarang atau tanpa tujuan dan arahan yang baik, agar aktivitas belajar yang dilakukan dalam proses belajar pada upaya perubahan dapat dilakukan dan berjalan dengan baik, diperlukan prinsip-prinsip yang dapat dijadikan sebagai acuan dalam belajar. Prinsip-prinsip ditunjukkan pada hal-hal penting yang harus dilakukan guru agar terjadi proses belajar yang baik. Prinsip belajar juga memberikan arah tentang apa saja yang sebaiknya dilakukan oleh para guru agar para siswa dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran.

3. Kurikulum

a. Pengertian Kurikulum

Kurikulum merupakan suatu rencana yang memberi pedoman atau pegangan dalam proses kegiatan belajar-mengajar (Nana Syaodih, 2009: hlm. 5). Pengertian tersebut juga sejalan dengan pendapat Nasution, (2006, hlm. 5) yang menyatakan “bahwa kurikulum dipandang sebagai suatu rencana yang disusun untuk melancarkan proses belajar-mengajar di bawah bimbingan dan tanggung jawab sekolah atau lembaga pendidikan beserta staf pengajarnya.

Undang-undang No. 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 19 tentang sistem pendidikan nasional menyebutkan bahwa kurikulum adalah “seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pembelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu”. Sedangkan menurut Oemar Hamalik (2015, hlm. 16) Kurikulum adalah “sejumlah mata ajaran yang harus ditempuh dan dipelajari oleh siswa untuk memperoleh sejumlah pengetahuan”.

Sementara itu Nana Sudjana Tahun (2005) mengungkapkan bahwa:

“Kurikulum merupakan niat dan harapan yang dituangkan kedalam bentuk rencana maupun program pendidikan yang dilaksanakan oleh para pendidik di sekolah. Kurikulum sebagai

niat dan rencana, sedangkan pelaksanaannya adalah proses belajar mengajar. Yang terlibat didalam proses tersebut yaitu pendidik dan peserta didik”.

b. Komponen-Komponen Kurikulum

Salah satu fungsi kurikulum ialah sebagai alat untuk mencapai tujuan pendidikan yang pada dasarnya kurikulum memiliki komponen pokok dan komponen penunjang yang saling berkaitan dan interaksi satu sama lainnya dalam rangka mencapai tujuan tersebut. Komponen merupakan suatu sistem dari berbagai komponen yang saling berkaitan dan tidak bisa dipisahkan satu sama lainnya, sebab kalau satu komponen saja tidak ada atau tidak berjalan sebagaimana mestinya. Komponen-komponen pengembangan kurikulum menurut Oemar Hamalik (2015, hlm. 24) adalah ”tujuan, materi, metode, organisasi, dan evaluasi”.

c. Fungsi Kurikulum

Disamping memiliki komponen–komponen, kurikulum merupakan juga mengemban sebagai fungsi tertentu. Alexander English, dalam bukunya *Principles of Secondary Education* (1918, dalam Oemar Hamalik, 2009) mengatakan bahwa fungsi kurikulum sebagai berikut:

- 1) Fungsi Penyesuaian (*The Adjustive of Adaptive Function*), disini fungsi kurikulum harus mampu menata keadaan masyarakat agar dapat dibawa ke lingkungan sekolah untuk dijadikan objek pelajaran pada siswa.
- 2) Fungsi Integrasi (*The Integrating Function*), disini fungsi kurikulum berfungsi mendidik pribadi-pribadi yang integrasi. Oleh karena individu sendiri merupakan bagian dari masyarakat, maa pribadi yang teritegrasi ituakan memberikan sumbangan dalam pembentukan atau engintegrasian masyarakat.
- 3) Fungsi Diferensiasi (*The Differentiating Function*), kurikulum perlu memberikan pelayanan terhadap perbedaan diantara setiap orang dalam masyarakat. Pada dasarnya diferensiasi akan mendorong orang berfikir kritis dan kreatif, sehingga akan mendorong kemajuansoial dalam masyarakat. Akan tetapi, adanya diferensiasi tidak berarti mengabaikan solidaritas sosial dan integrasi, karena diferensiasi juga dapat menghindarkan terjadinya stagnasi sosial.
- 4) Fungsi Persiapan (*The Propadeutic Function*), biasanya in dividu yang belajar pada suatu jejang pendidikan mempunyai

keinginan untuk melanjutkan ke jenjang yang lebih tinggi, maka dalam hal ini kurikulum harus mampu mempersiapkan anak didik agar dapat melanjutkan studi meraih ilmu pengetahuan yang lebih tinggi dan lebih mendalam dengan jangkauan yang luas.

- 5) Fungsi Pemilihan (*The Selective Function*), perbedaan (diferensiasi) dan pemilihan (seleksi) adalah dua hal yang saling berkaitan. Pengakuan atas perbedaan berarti memberikan kesempatan bagi seseorang untuk memilih apa yang diinginkan dan menarik minatnya. Kedua hal tersebut merupakan kebutuhan bagi masyarakat yang menganut sistem demokratis, untuk mengembangkan berbagai kemampuan tersebut, maka kurikulum perlu disusun secara luas dan bersifat fleksibel.
- 6) Fungsi Diagnostik (*The Diagnostic Function*), fungsi ini merupakan fungsi kurikulum yang pada gilirannya akan mengetahui keberhasilan. Penerapan program-program pengalaman belajar yang diikuti oleh anak didik yang sejalan dengan upaya memahami bakat dan minat anak.

4. Kurikulum 2013

a. Pengertian Kurikulum 2013

Menurut Sunarti dan Selly Rahmawati,(2014, hlm. 1) kurikulum 2013 adalah:

Kurikulum 2013 memadukan tiga konsep yang menyeimbangkan sikap, keterampilan dan pengetahuan. Melalui konsep itu, keseimbangan antara *hardskill* dan *softskill* dimulai dari Standar Kompetensi Lulusan, Standar Isi, Standar Proses, dan Standar Penilaian dapat diwujudkan. Dalam kurikulum 2013 menekankan pada dimensi pedagogik modern dalam pembelajaran, yaitu menggunakan pendekatan ilmiah. Pendekatan ilmiah (*scientific approach*) dalam pembelajaran sebagaimana dimaksud meliputi mengamati, menanya, mencoba, menalar, dan mengkomunikasikan untuk semua mata pelajaran.

Menurut Hilda Karli (2014, hlm. 94) pada dasarnya KTSP 2006 dan Kurikulum 2013 adalah:

Roh dari KBK 2004 namun dalam pelaksanaannya KTSP 2006 lebih menekankan pada kemandirian dan bagaimana memberdayakan satuan pendidikan melalui pemberian kewenangan (otonomi) kepada lembaga pendidikan. Kurikulum 2013 lebih menekankan pada bagaimana menciptakan manusia yang mandiri, mampu memecahkan masalah, mempunyai kepribadian yang kuat, inovatif dan kreatif, dan menguasai teknologi.

Dalam Kemendikbud dijelaskan bahwa Kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang dapat menghasilkan insan Indonesia yang Produktif, Kreatif, Inovatif, Afektif melalui penguatan Sikap, Keterampilan, dan Pengetahuan yang terintegrasi.

b. Landasan Pengembangan Kurikulum 2013

Pengembangan kurikulum 2013 dilandasi secara filosofis, teoritis dan yuridis sebagai berikut:

1) Landasan filosofis

Landasan filosofis dalam pengembangan kurikulum menentukan kualitas peserta didik yang akan dicapai kurikulum, sumber dan isi dari kurikulum, proses pembelajaran, posisi peserta didik, penilaian hasil belajar, hubungan peserta didik dengan masyarakat dan lingkungan alam di sekitarnya.

Kurikulum 2013 dikembangkan dengan landasan filosofis yang memberikan dasar bagi pengembangan seluruh potensi peserta didik menjadi manusia Indonesia berkualitas yang tercantum dalam tujuan pendidikan nasional.

Pada dasarnya tidak ada satupun filosofi pendidikan yang dapat digunakan secara spesifik untuk pengembangan kurikulum yang dapat menghasilkan manusia yang berkualitas. Berdasarkan hal tersebut, Kurikulum 2013 dikembangkan menggunakan filosofi sebagai berikut:

- a) Pendidikan berakar pada budaya bangsa untuk membangun kehidupan bangsa masa kini dan masa mendatang. Pandangan ini menjadikan Kurikulum 2013 dikembangkan berdasarkan budaya bangsa Indonesia yang beragam, diarahkan untuk membangun kehidupan masa kini, dan untuk membangun dasar bagi kehidupan bangsa yang lebih baik di masa depan. Mempersiapkan peserta didik untuk kehidupan masa depan selalu menjadi kepedulian kurikulum, hal ini mengandung makna bahwa kurikulum adalah rancangan pendidikan untuk mempersiapkan kehidupan generasi muda bangsa.
- b) Peserta didik adalah pewaris budaya bangsa yang kreatif. Menurut pandangan filosofi ini, prestasi bangsa di berbagai bidang kehidupan di masa

lampau adalah sesuatu yang harus termuat dalam isi kurikulum untuk dipelajari peserta didik. Proses pendidikan adalah suatu proses yang memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan potensi dirinya menjadi kemampuan berpikir rasional dan kecemerlangan akademik dengan memberikan makna terhadap apa yang dilihat, didengar, dibaca, dipelajari dari warisan budaya berdasarkan makna yang ditentukan oleh lensa budayanya dan sesuai dengan tingkat kematangan psikologis serta kematangan fisik peserta didik.

- c) Pendidikan ditujukan untuk mengembangkan kecerdasan intelektual dan kecemerlangan akademik melalui pendidikan disiplin ilmu. Filosofi ini menentukan bahwa isi kurikulum adalah disiplin ilmu dan pembelajaran adalah pembelajaran disiplin ilmu (*essentialism*).
- d) Pendidikan untuk membangun kehidupan masa kini dan masa depan yang lebih baik dari masa lalu dengan berbagai kemampuan intelektual, kemampuan berkomunikasi, sikap sosial, kepedulian, dan berpartisipasi untuk membangun kehidupan masyarakat dan bangsa yang lebih baik (*experimentalism and social reconstructivism*).

2) Landasan teoritis

Kurikulum 2013 dikembangkan atas teori “pendidikan berdasarkan standar” (*standard-based education*), dan teori kurikulum berbasis kompetensi (*competency-based curriculum*). Pendidikan berdasarkan standar menetapkan adanya standar nasional sebagai kualitas minimal warganegara yang dirinci menjadi standar isi, standar proses, standar kompetensi lulusan, standar pendidik dan tenaga kependidikan, standar sarana dan prasarana, standar pengelolaan, standar pembiayaan, dan standar penilaian pendidikan. Kurikulum berbasis kompetensi dirancang untuk memberikan pengalaman belajar seluas-luasnya bagi peserta didik dalam mengembangkan kemampuan untuk bersikap, berpengetahuan, berketerampilan, dan bertindak.

Kurikulum 2013 menganut: (1) pembelajaran yang dilakukan guru (*taught curriculum*) dalam bentuk proses yang dikembangkan berupa kegiatan pembelajaran di sekolah, kelas, dan masyarakat; dan (2)

pengalaman belajar langsung peserta didik (*learned-curriculum*) sesuai dengan latar belakang, karakteristik, dan kemampuan awal peserta didik. Pengalaman belajar langsung individual peserta didik menjadi hasil belajar bagi dirinya, sedangkan hasil belajar seluruh peserta didik menjadi hasil kurikulum.

3) Landasan yuridis

Landasan yuridis Kurikulum 2013 adalah:

- a) Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945;
- b) Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;
- c) Undang-undang Nomor 17 Tahun 2005 tentang Rencana Pembangunan Jangka Panjang Nasional, beserta segala ketentuan yang dituangkan Rencana Pembangunan Jangka Menengah Nasional; dan
- d) Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan.

c. Karakteristik Kurikulum 2013

Kurikulum 2013 dirancang dengan karakteristik sebagai berikut:

- 1) Mengembangkan keseimbangan antara pengembangan sikap spiritual dan sosial, rasa ingin tahu, kreativitas, kerja sama dengan kemampuan intelektual dan psikomotorik;
- 2) Sekolah merupakan bagian dari masyarakat yang memberikan pengalaman belajar terencana dimana peserta didik menerapkan apa yang dipelajari di sekolah ke masyarakat dan memanfaatkan masyarakat sebagai sumber belajar;
- 3) Mengembangkan sikap, pengetahuan, dan keterampilan serta menerapkannya dalam berbagai situasi di sekolah dan masyarakat;
- 4) Memberi waktu yang cukup luasa untuk mengembangkan berbagai sikap, pengetahuan, dan keterampilan;
- 5) Kompetensi dinyatakan dalam bentuk kompetensi inti kelas yang dirinci lebih lanjut dalam kompetensi dasar Mata pelajaran;
- 6) Kompetensi inti kelas menjadi unsur pengorganisasi (*organizing elements*) kompetensi dasar, dimana semua kompetensi dasar dan proses pembelajaran dikembangkan untuk mencapai kompetensi yang dinyatakan dalam kompetensi inti;
- 7) Kompetensi dasar dikembangkan didasarkan pada prinsip akumulatif, saling memperkuat (*reinforced*) dan memperkaya

(*enriched*) antarMata pelajaran dan jenjang pendidikan (organisasi horizontal dan vertikal).

d. Tujuan Pengembangan Kurikulum 2013

Kurikulum 2013 bertujuan untuk mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia.

e. Prinsip Kurikulum 2013

Pengembangan kurikulum 2013 yang berbasis karakter dan kompetensi perlu memperhatikan dan memepertimbangkan prinsip-prinsip sebagai berikut:

- 1) Pengembangan kurikulum dilakukan mengacu pada standar nasional pendidikan untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional.
- 2) Kurikulum pada semua jenjang dan jenis pendidikan dikembangkan dengan prinsip didiverifikasi sesuai dengan suatu pendidikan, potensi daerah dan peserta didik.
- 3) Mata pelajaran merupakan wahana untuk mewujudkan ketercapaian kompetensi.
- 4) Standar Kompetensi Lulusan adalah kriteria mengenai kualifikasi kemampuan lulusan yang mencakup sikap, pengetahuan dan keterampilan.
- 5) Standar Isi adalah kriteria mengenai ruang lingkup materi dan tingkat Kompetensi untuk mencapai Kompetensi lulusan pada jenjang dan jenis pendidikan tertentu.
- 6) Standar Proses adalah kriteria mengenai pelaksanaan pembelajaran pada satu satuan pendidikan untuk mencapai Standar Kompetensi Lulusan.
- 7) Standar penilaian adalah kriteri mengenai mekanisme, prosedur, dan instrumen penilaian hasil belajar siswa.
- 8) Kompetensi inti adalah tingkat kemampuan untuk mencapai Standar Kompetensi Lulusan yang harus dimiliki seorang siswa pada tingkat kelas atau program.
- 9) Kurikulum satuan pendidikandibagi menjadi kurikulum tingkat nasional, daerah dan satuan pendidikan:
 - a) Tingkat nasional dikembangkan oleh pemerintah\
 - b) Tingkat daerah dikembangkan oleh pemerintah daerah
 - c) Tingkat satuan pendidikan dikembangkan oleh satuan pendidikan
- 10) Proses pembelajaran diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memebri ruang yang cukup bagi prakarsa, kerativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.
- 11) Penilaian hasil belajar berbasis proses dan produk.
- 12) Proses belajar dengan pendekatan ilmiah (*scientific approach*).

f. Keunggulan Pengembangan Kurikulum 2013

Adapun beberapa keunggulan pada kurikulum 2013 ini adalah sebagai berikut:

- 1) Siswa lebih dituntut untuk aktif, kreatif, dan inovatif dalam setiap pemecahan masalah yang mereka hadapi di sekolah.
- 2) Adanya penilaian dari semua aspek meliputi nilai kesopanan, religi, praktek, sikap dan lain-lain.
- 3) Munculnya pendidikan karakter dan pendidikan budi pekerti yang telah diintegrasikan kedalam semua program studi.
- 4) Adanya kompetensi yang sesuai dengan tuntutan fungsi dan pendidikan nasional.
- 5) Kompetensi yang dimaksud menggambarkan secara holistic domain sikap, keterampilan, dan pengetahuan.
- 6) Kurikulum ini sangat tanggap dengan fenomena dan perubahan sosial.
- 7) Standar penilaian mengarahkan pada penilaian berbasis kompetensi seperti sikap, keterampilan, dan pengetahuan secara proporsional.
- 8) Mengharuskan adanya remediasi secara berkala.
- 9) Sifat pembelajaran sangat kontekstual.
- 10) Buku dan kelengkapan dokumen disiapkan lengkap oleh pemerintah.

g. Kelemahan Pengembangan Kurikulum 2013

Adapun beberapa kekurangan yang terdapat pada kurikulum 2013 adalah sebagai berikut:

- 1) Guru banyak salah paham, karena beranggapan dengan kurikulum 2013 guru tidak perlu menjelaskan materi kepada siswa di kelas, padahal banyak mata pelajaran yang harus tetap ada penjelasan dari guru.
- 2) Banyak sekali guru-guru yang belum siap secara mental dengan kurikulum 2013 ini.
- 3) Kurangnya pemahaman guru dengan konsep pendekatan *Scientific*.
- 4) Kurangnya keterampilan guru merancang RPP.
- 5) Guru tidak banyak yang menguasai penilaian autentik.
- 6) Terlalu banyak materi yang dikuasai siswa.
- 7) Beban belajar siswa dan termasuk guru terlalu berat, sehingga waktu belajar di sekolah terlalu lama.

h. Perbedaan Pengembangan Kurikulum 2013

Setiap perubahan kurikulum memiliki beberapa perbedaan dalam sistem yang diterapkan. Perbedaan sistem yang terjadi bisa merupakan kelebihan maupun kekurangan dari kurikulum itu sendiri. Kekurangan dan kelebihan tersebut dapat berasal dari landasan, komponen, evaluasi, prinsip, metode, maupun model pengembangan kurikulum. Adapun perubahan perubahan yang ada dalam kurikulum 2013 dari kurikulum sebelumnya antara lain:

1) Standar Kompetensi Lulusan

Penyempurnaan Standar Kompetensi Lulusan memperhatikan pengembangan nilai, pengetahuan, dan keterampilan secara terpadu dengan fokus pada pencapaian kompetensi. Pada setiap jenjang pendidikan, terdapat empat kompetensi inti yaitu penghayatan dan pengamalan agama, sikap, keterampilan dan pengetahuan. Keempat kompetensi inti tersebut telah menjadi landasan pengembangan kompetensi dasar pada setiap kelas.

2) Standar isi

Perubahan Standar Isi dari kurikulum sebelumnya yang mengembangkan kompetensi dari mata pelajaran menjadi fokus pada kompetensi yang dikembangkan menjadi mata pelajaran melalui pendekatan tematik integratif (Standar Proses).

3) Standar proses

Perubahan pada Standar Proses berarti perubahan strategi pembelajaran. Guru wajib merancang dan mengola proses pembelajaran aktif yang menyenangkan. Peserta didik difasilitasi untuk mengamati, menanya, menalar, mencoba, dan menyimpulkan

4) Standar evaluasi

Penilaian pada kurikulum 2013 ini menggunakan penilaian autentik. Penilaian autentik merupakan penilaian yang mengukur sikap, keterampilan, dan pengetahuan. Sebelum kurikulum 2013 ini, penilaian yang digunakan adalah penilaian yang hanya mengukur hasil kompetensi.

5. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

a. Definisi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) adalah rencana yang menggambarkan prosedur, dan pengorganisasian pembelajaran untuk mencapai satu kompetensi dasar yang ditetapkan dalam standar isi yang telah dijabarkan dalam silabus. Ruang lingkup rencana pembelajaran paling luas mencakup 1 (satu) kompetensi dasar yang terdiri atas 1 (satu) atau beberapa indikator untuk satu kali pertemuan atau lebih.

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 yang dilakukan oleh pengajar sebelum melakukan kegiatan pembelajaran berlangsung untuk mencapai tujuan pembelajaran.

b. Prinsip Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Prinsip-prinsip menyusun RPP menurut M. Hosnan (2014, hlm. 102-103) hendaknya memperhatikan sebagai berikut:

- 1) Perbedaan individual siswa 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 siswa.
- 2) Partisipasi aktif siswa.
- 3) Berpusat pada siswa untuk mendorong semangat belajar, motivasi, minat, kreativitas, inisiatif, inspirasi, inovasi dan kemandirian.

- 4) Pengembangan budaya membaca dan menulis yang dirancang untuk mengembangkan kegemaran membaca, pemahaman beragam bacaan, dan berekspresi dalam berbagai bentuk tulisan.
- 5) Pemberian umpan balik dan tindak lanjut RPP memuat rancangan program pemberian umpan balik positif, penguatan, pengayaan, dan remedi.
- 6) Penekanan pada keterkaitan dan keterpaduan antara KD, materi pembelajaran, kegiatan pembelajaran, indikator pencapaian kompetensi, penilaian, dan sumber belajar dalam satu keutuhan pengalaman belajar.
- 7) Mengakomodasi pembelajaran tematik-terpadu, keterpaduan lintas mata pelajaran, lintas aspek belajar, dan keragaman budaya.
- 8) Penerapan teknologi informasi dan komunikasi secara terintegrasi, sistematis, dan efektif sesuai dengan situasi dan kondisi.

c. Langkah-langkah Penyusunan RPP

Langkah-langkah penyusunan Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Menurut PP No. 19 Tahun 2005 :

- 1) Mencantumkan identitas, meliputi : nama sekolah, mata pelajaran, kelas atau semester, Standar Kompetensi, dikutip dari silabus yang telah disusun, Kompetensi Dasar, begitu pula dengan indikator, alokasi waktu, diperhitungkan untuk mencapai satu kompetensi dasar yang bersangkutan yang dinyatakan dalam jam pelajaran dan banyaknya pertemuan
- 2) Mencantumkan indikator, indikator dijabarkan sendiri oleh guru dan Kompetensi Dasar. Setiap indikator terdiri dari dua bagian, yaitu tingkah laku dan referens (isi pelajarannya)
- 3) Mencantumkan tujuan pembelajaran, tujuan pembelajaran berisi penguasaan, kompetensi yang operasional yang di targetkan/dicapai dalam rencana pelaksanaan pembelajaran. Tujuan pembelajaran dirumuskan dalam bentuk pernyataan yang operasional dari Kompetensi Dasar. Tujuan pembelajaran dapat terdiri atas sebuah atau beberapa tujuan.
- 4) Mencantumkan materi pelajaran, materi pembelajaran adalah materi yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajara. Materi

pembelajaran dikembangkan untuk mengacu pada materi pokok yang ada pada silabus.

- 5) Mencantumkan metode pembelajaran, metode dapat diartikan benar-benar sebagai metode tetapi dapat pula diartikan sebagai model atau pendekatan pembelajaran.
- 6) Mencantumkan langkah-langkah kegiatan pembelajaran, langkah-langkah kegiatan pembelajaran dapat berupa kegiatan pendahuluan atau pembuka, kegiatan inti dan kegiatan akhir atau penutup, ini tidak mesti harus ada tergantung pada sintaks sesuai dengan model yang dipilih.
- 7) Mencantumkan sumber belajar, pemilihan sumber belajar mengacu pada perumusan yang ada pada silabus yang dikembangkan oleh satuan pendidikan.
- 8) Mencantumkan penilaian, penilaian dijabarkan atas teknik penialaian, bentuk instrumen, dan instrumen yang dipakai untuk mengumpulkan data. Apabila penilaian menggunakan teknik tes tertulis uraian, tes unjuk kerja, dan tugas rumah yang berupa proyek harus disertai rubric penilaian.

6. Bahan dan Media Pembelajaran

a. Pengertian Bahan dan Media Pembelajaran

Widodo dan Jasmadi dalam Lestari, (2013. Hlm,1) “Bahan ajar adalah seperangkat sarana atau alat pembelajaran yang berisikan materi pembelajaran, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang didesain secara sistematis dan menarik dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan, yaitu mencapai kompetensi atau subkompetensi dengan segala kompleksitasnya”. Lesle J. Briggs dalam Wina Sanjaya, (2012. Hlm,204) menyatakan bahwa “media pembelajaran adalah alat untuk memberikan perangsang bagi siswa supaya terjadi proses belajar”.

Rusman, dkk (2012. Hlm,170) mengemukakan media pembelajaran merupakan suatu teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran dan media pembelajaran merupakan sarana fisik untuk

menyampaikan materi pelajaran. Menurut Ruhimat, (2011. Hlm,152) “Bahan atau materi pembelajaran pada dasarnya “isi” dari kurikulum, yakni berupa mata pelajaran atau bidang studi dengan topik/subtopik dan rinciannya”.

Melihat penjelasan diatas dapat kita simpulkan bahwa peran seorang guru dalam merancang ataupun menyusun bahan dan media pembelajaran sangatlah menentukan keberhasilan proses belajar dan pembelajaran melalui sebuah bahan dan media pembelajaran.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media pembelajaran menurut Dian Indriana (2011, hlm.48) adalah sebagai berikut:

- 1) Berbagai konsep yang abstrak dan sulit dijelaskan secara langsung kepada siswa bisa dikonkretkan atau disederhanakan melalui pemanfaatan media pembelajaran.
- 2) Menghadirkan berbagai objek yang terlalu berbahaya atau sukar didapat ke dalam lingkungan belajar melalui media pembelajaran yang menjadi sampel dari objek tersebut. Misalnya penggunaan foto, video, dan lain-lain.
- 3) Menampilkan objek yang terlalu besar atau kecil ke dalam ruang pembelajaran.
- 4) Memperlihatkan gerakan yang terlalu cepat atau lambat menggunakan media pembelajaran.

Azhar Arsyad (2002. Hlm,26-27) menjelaskan manfaat praktis penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran, antara lain:

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar proses belajar.
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya.
- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
- 4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungan.

Berdasarkan pendapat yang telah dikemukakan diatas, manfaat media pembelajaran yang dikembangkan dapat memperjelas pesan dan informasi, dan dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa sehingga dapat

menimbulkan motivasi belajar. Penggunaan media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu serta dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa mengenai peristiwa-peristiwa di lingkungan.

c. Syarat Pemilihan Media Pembelajaran

Penggunaan media gambar pada proses belajar mengajar akan memberikan hasil yang optimal apabila digunakan secara cepat, dalam arti sesuai dengan materi pelajaran dan bersifat mendukung. Adapun beberapa kriteria pemilihan media menurut M. Hosnan (2014, hlm. 120) sebagai berikut:

- 1) Media yang dipilih hendaknya selalu menunjang tercapainya tujuan pengajaran.
- 2) Media yang dipilih hendaknya selalu disesuaikan dengan kemampuan dan daya nalar siswa.
- 3) Media yang digunakan hendaknya bisa digunakan sesuai fungsinya.
- 4) Media yang dipilih hendaknya memang tersedia, artinya alat/bahannya memang tersedia, baik dilihat dari waktu untuk mempersiapkan maupun untuk mempergunakannya.
- 5) Media yang dipilih hendaknya disenangi oleh guru dan siswa.
- 6) Persiapan dan penggunaan media hendaknya disesuaikan dengan biaya yang tersedia.
- 7) Kondisi fisik lingkungan kelas harus mendukung.

Dalam hal ini sudah seharusnya seorang guru harus memahami pola penggunaan media yang tepat. Maksudnya, seorang guru dituntut untuk terus berupaya mencari bentuk-bentuk pembelajaran yang melibatkan media/ alat peraga dalam pembelajaran. Penggunaan alat peraga tentunya disesuaikan dengan konsep yang akan disampaikan.

7. Model Pembelajaran *Discovery Learning*

a. Hakikat Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Discovery Learning merupakan salah satu model pembelajaran yang dilakukan melalui pendekatan saintifik. Pendekatan saintifik dan model *discovery learning* adalah suatu pendekatan dan model pembelajaran wajib yang harus diterapkan didalam kurikulum 2013. Pendekatan Saintifik adalah konsep dasar yang diwadahi, menginspirasi, menguatkan, dan melatari pemikiran tentang bagaimana metode pembelajaran diterapkan berdasarkan teori tertentu.

Kemendikbud (2013) memberikan konsepsi tersendiri bahwa pendekatan saintifik (*scientific approach*) dalam pembelajaran didalamnya mencakup komponen: mengamati, menanya, menalar, mencoba/mencipta, menyajikan/mengkomunikasikan. Model pembelajaran *discovery learning* salah satu model pembelajaran yang sangat mendukung dalam pengimplementasiannya.

b. Pengertian Model Discovery Learning

Penemuan (*Discovery*) merupakan suatu model pembelajarana yang dikembangkan berdasarkan pandangan konstruktivisme. Menurut Kurniasih & Sani, (2014, hlm.64) *discovery learning* didefinisikan sebagai “proses pembelajaran yang terjadi bila diharapkan siswa mengorganisasi sendiri”. Selanjutnya, Sani (2014, hlm. 97) mengungkapkan bahwa “*discovery* adalah menemukan konsep melalui serangkaian data atau informasi yang diperoleh melalui pengamatan atau percobaan.

Model *discovery* merupakan pembelajaran yang menekankan pada pengalaman langsung dan pentingnya pemahaman struktur atau ide-ide penting terhadap suatu disiplin ilmu, melalui keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran. Bahan ajar yang disajikan dalam bentuk pertanyaan atau permasalahan yang harus diselesaikan. Jadi siswa memperoleh pengetahuan yang belum diketahuinya tidak melalui pemberitahuan, melainkan melalui penemuan sendiri.

Bruner dalam Kemendikbud, (2013, hlm. 4) mengemukakan bahwa: “proses belajar akan berjalan dengan baik dan kreatif jika guru memberikan kesempatan pada siswa untuk menemukan suatu konsep, teori, aturan, atau pemahaman melalui contoh-contoh yang dijumpai dalam kehidupannya”. Penggunaan *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. Sardiman dalam Kemendikbud, (2013, hlm.4) mengungkapkan bahwa “dalam mengaplikasikan model *discovery learning* guru berperan sebagai pembimbing dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara aktif, guru

harus dapat membimbing dan mengarahkan kegiatan belajar siswa sesuai dengan tujuan.

Menindak lanjuti beberapa pendapat yang telah dikemukakan para ahli, peneliti menyimpulkan bahwa model *discovery learning* adalah suatu proses pembelajaran yang penyampaian materinya disajikan secara tidak lengkap dan menuntut siswa terlibat secara aktif untuk menemukan sendiri suatu konsep ataupun prinsip yang belum diketahuinya.

c. Tujuan Model *Discovery Learning*

Menurut Mudjiono dan Dimiyati dalam Dian (2014, hlm. 32) digunakannya model *Discovery learning* bertujuan untuk:

1. Meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dalam memperoleh dan memproses perolehan belajar.
2. Mengarahkan para siswa sebagai pelajar seumur hidup.
3. Mengurangi ketergantungan kepada guru sebagai satu-satunya sumber informasi yang diperlukan oleh siswa.
4. Melatih para siswa mengeksplorasi atau memanfaatkan lingkungannya sebagai sumber informasi yang tidak pernah tuntas digali.

Berdasarkan atas tujuan tersebut maka model *Discovery Learning* bisa dijadikan sebagai model pembelajaran yang mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IV pada Subtema Keberagaman Budaya Bangsa. Karena model ini berpusat pada siswa, guru hanyalah sebagai pembimbing dalam kegiatan pembelajaran.

d. Kelebihan dan Kekurangan Model *Discovery Learning*

Pemilihan model pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran harus diringi dengan suatu pertimbangan untuk mendapatkan suatu kebaikan atau kelebihan. Hosnan (2014, hlm. 287-288) mengemukakan beberapa kelebihan dan model *discovery learning* yakni sebagai berikut:

1. Membantu siswa untuk memperbaiki dan meningkatkan keterampilan-keterampilan dan proses-proses kognitif.
2. Pengetahuan yang diperoleh melalui model ini sangat pribadi dan ampuh karenamenguatkan pengertian, ingatan, dan transfer.
3. Dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk memecahkan masalah.

4. Membantu siswa memperkuat konsep dirinya, karena memperoleh kepercayaan bekerja sama dengan yang lain.
5. Mendorong keterlibatan keaktifan siswa.
6. Mendorong siswa berpikir intuisi dan merumuskan hipotesis sendiri.
7. Melatih siswa belajar mandiri.
8. Siswa aktif dalam kegiatan belajar mengajar, karena ia berpikir dan menggunakan kemampuan untuk menemukan hasil akhir.

Menurut Marzano dalam Hosnan, (2014, hlmn. 288) selain kelebihan yang telah diuraikan, masih ditemukan beberapa kelebihan dari model *discover learning*, yaitu sebagai berikut:

1. Menumbuhkan sekaligus menanamkan sikap *inquiri*.
2. Pengetahuan bertahan lama dan mudah diingat.
3. Hasil belajar *discovery* mempunyai efek transfer yang lebih baik.
4. Meningkatkan penalaran siswa dan kemampuan berpikir bebas.
5. Melatih keterampilan-keterampilan kognitif siswa untuk menemukan dan memecahkan masalah tanpa pertolongan orang lain.

Hosnan (2014, hlm.. 288-289) mengemukakan beberapa kekurangan dari model *discovery learning* yaitu “(1) menyita banyak waktu karena guru dituntut mengubah kebiasaan mengajar yang umumnya sebagai pemberi informasi menjadi fasilitator, motivator, dan pembimbing, (2) kemampuan berpikir rasional siswa ada yang masih terbatas, dan (3) tidak semua siswa dapat mengikuti pelajaran dengan cara ini.

Berdasarkan beberapa pendapat yang telah dikemukakan para ahli, peneliti menyimpulkan bahwa kelebihan dari model *discovery learning* yaitu dapat melatih siswa belajar secara mandiri, melatih kemampuan bernalar siswa, serta melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan pembelajaran untuk menemukan sendiri dan memecahkan masalah tanpa bantuan orang lain. Kekurangan dari model *discovery learning* yaitu menyita banyak waktu karena mengubah cara belajar yang biasa digunakan, namun kekurangan tersebut dapat diminimalisir dengan merencanakan kegiatan pembelajaran secara terstruktur, memfasilitasi siswa dalam kegiatan penemuan, serta mengonstruksi pengetahuan awal siswa agar pembelajaran dapat berjalan optimal.

e. Langkah-langkah Model *Discovery Learning*

Pengaplikasian model *discovery learning* dalam pembelajaran, terdapat beberapa tahapan yang harus dilaksanakan. Kurniasih & Sani, (2014, hlm.68-71) mengemukakan langkah-langkah operasional model *discovery learning* yaitu sebagai berikut:

a) Langkah-langkah persiapan model *discovery learning*

1. Menentukan tujuan pembelajaran.
2. Melakukan identifikasi karakteristik siswa.
3. Memilih materi pelajaran.
4. Menentukan topic-topik yang harus dipelajari siswa secara induktif.
5. Mengembangkan bahan-bahan belajar yang berupa contoh-contoh, ilustrasi, tugas, dan sebagainya untuk dipelajari siswa.

b) Prosedur aplikasi model *discovery learning*

1. *Stimulation* (stimulation/pemberian rangsang)
Pada tahap ini siswa dihadapkan pada sesuatu yang menimbulkan kebingungan, kemudian dilanjutkan untuk menyelidiki sendiri. Guru dapat memulai dengan mengajukan pertanyaan, anjuran membaca buku, dan belajar lainnya yang mengarah pada persiapan pemecahan masalah.
2. *Problem statmen* (pernyataan/identifikasi masalah)
Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengidentifikasi masalah-masalah yang relevan dengan muskan bahan pelajaran, kemudian salah satunya dipilih dan dirumuskan dalam bentuk hipotesis.
3. *Data collection* (pengumpulan data)
Tahap ini siswa diberi kesempatan untuk mengumpulkan berbagai informasi yang relevan, membaca literature, mengamati objek, wawancara, melakukan uji coba sendiri untuk menjawab pertanyaan atau membuktikan benar tidaknya hopotesis.
4. *Data processing* (pengolahan data)
Pada tahap ini dilakukan pengolahan data dan informasi yang telah didapat peserta didik baik melalui wawancara maupun observasi lalu ditafsirkan.
5. *Verification* (pembuktian)
Pada tahapan verifikasi dilakukan pemeriksaan secara teliti untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis yang ditetapkan tadi, dihubungkan dengan hasil pengolahan data.
6. *Generalization* (Generalisasi/menarik kesimpulan).

Pada tahap ini peserta didik menyimpulkan jawaban atas permasalahan yang telah diselesaikan dengan merumuskan prinsip-prinsip yang mendasari, dan tentunya dengan memperhatikan hasil verifikasi.

8. Sikap (Rasa Ingin Tahu, Kreatif, dan Tanggung Jawab)

a. Rasa Ingin Tahu

Rasa ingin tahu sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajari, dilihat, dan didengar.

Menurut Samani, (2012, hlm. 104) Rasa ingin tahu yaitu:

Merupakan keinginan untuk menyelidiki dan mencari pemahaman terhadap rahasia alam. Rasa ingin tahu senantiasa akan memotivasi diri untuk terus menerus mencari dan mengetahui hal-hal yang baru sehingga akan memperbanyak ilmu pengetahuan dan pengalaman dalam kegiatan belajar.

Rasa ingin tahu menurut Mustari, (2011, hlm. 103) yaitu “sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari apa yang dipelajarinya, dilihat dan didengar”.

Pengertian rasa ingin tahu dari beberapa pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa rasa ingin tahu adalah suatu rasa atau kehendak yang ada dalam diri manusia yang mendorong atau memotivasi manusia tersebut untuk berkeinginan mengetahui hal-hal yang baru, memperdalam dan memperluas pengetahuan yang dimiliki dengan perilaku mengorek secara alamiah seperti eksplorasi, investigasi dan belajar.

Menurut Kemendiknas (2010, hlm. 34) indikator rasa ingin tahu sebagai berikut:

1. Bertanya kepada guru dan teman tentang materi pelajaran.
2. Bertanya atau membaca sumber di luar buku teks tentang materi yang terkait dengan pelajaran.
3. Membaca atau mendiskusikan gejala alam yang baru terjadi.
4. Bertanya tentang beberapa peristiwa alam, sosial budaya, ekonomi, politik, teknologi yang baru didengar.

b. Kreatif

Kreatif berpikir dan melakukan sesuatu yang menghasilkan cara atau hasil baru dari yang telah dimiliki. Menurut kamus Webster dalam Ani Pamulu (2007, Hlm. 9) “kreatif adalah kemampuan seseorang untuk mencipta yang ditandai dengan orisinalitas dalam berekspresi yang bersifat imajinatif”.

Menurut Stemberg dalam Afifa 2007, “seseorang yang kreatif adalah seseorang yang dapat berpikir secara sintesis artinya dapat melihat hubungan-hubungan di mana orang lain tidak mampu melihatnya yang mempunyai kemampuan untuk menganalisis ide-idenya sendiri serta mengevaluasi nilai ataupun kualitas karya pribadinya, mampu menterjemahkan hal-hal yang abstrak kedalam ide-ide praktis, sehingga individu mampu meyakinkan orang lain mengenai ide-ide yang akan dikerjakannya.

Menurut Kemendiknas (2010, hlm. 34) indikator kreatif sebagai berikut:

1. Mengajukan pendapat yang berkenaan dengan suatu pokok bahasan.
2. Bertanya mengenai penerapan suatu hukum/teori/prinsip dari materi lain ke materi yang sedang dipelajari
3. Mengajukan suatu pikiran baru tentang suatu pokok bahasan.
4. Menerapkan hukum/teori/prinsip yang sedang dipelajari dalam aspek kehidupan masyarakat

c. Tanggung Jawab

Sikap tanggung jawab menurut buku panduan penilaian sekolah dasar (2016, hlm. 24), “Tanggung jawab merupakan sikap dan perilaku peserta didik untuk melak sanakan tugas dan kewajibanya, yang seharusnya dilakukan terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan, negara, dan Tuhan Yang Maha Esa”. Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia tanggung jawab yaitu keadaan wajib menanggung segala sesuatunya.

Sementara itu menurut Samani dan Harianto (2011, hlm. 51) tanggung jawab yaitu, melakukan tugas sepenuh hati, bekerja dengan etos kerja yang tinggi, berusaha keras untuk mencapai prestasi terbaik, mampu mengontrol diri...

Berdasarkan pendapat-pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa sikap tanggungjawab adalah kesadaran akan suatu kewajiban yang harus dipenuhi oleh seseorang.

Menurut panduan penilaian sekolah dasar (2016, hlm. 24) indikator tanggung jawab sebagai berikut:

1. Menyelesaikan tugas yang diberikan
2. Mengerjakan tugas/pekerjaan rumah sekolah dengan baik
3. Melaksanakan tugas yang menjadi kewajibannya di kelas seperti piket kebersihan
4. Melaksanakan peraturan sekolah dengan baik

9. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Nana Sujana (2004, hlm. 87) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku yang ditunjukkan pembelajar sebagai hasil keseluruhan interaksi yang disasari oleh guru dan siswa, berbentuk aspek kognitif, afektif dan psikomotor.

hasil belajar dalam Permendikbud RI Nomor 53 Tahun 2015 Pasal 1 Ayat 1 yakni penilaian hasil Belajar oleh Pendidik adalah proses pengumpulan informasi/data tentang capaian pembelajaran peserta didik dalam aspek sikap, aspek pengetahuan, dan aspek keterampilan yang dilakukan secara terencana dan sistematis yang dilakukan untuk memantau proses, kemajuan belajar, dan perbaikan hasil belajar melalui penugasan dan evaluasi hasil belajar.

Dimiyati dan Mudjiono (2006, hlm.3-4) juga menyebutkan hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya pengajaran dari puncak proses belajar.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa, hasil belajar adalah suatu hasil usaha (mampu memanfaatkan kemampuan, keterampilan, sikap dan keterampilan yang diperoleh siswa setelah ia menerima perlakuan yang diberikan oleh guru sehingga dapat mengkonstruksikan pengetahuan itu dalam kehidupan sehari-hari), secara maksimal bagi seseorang dalam menguasai bahan-bahan yang dipelajari atau kegiatan yang dilakukan.

b. Karakteristik Hasil Belajar

Hasil belajar yang dicapai peserta didik menurut Sudjana (2012, hlm. 56), melalui proses belajar mengajar yang optimal ditunjukkan dengan ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Kepuasan dan kebanggaan yang dapat menumbuhkan motivasi belajar intrinsik pada diri siswa. Siswa tidak mengeluh dengan prestasi yang rendah dan ia akan berjuang lebih keras untuk memperbaikinya atau setidaknya mempertahankan apa yang telah dicapai
- 2) Menambah keyakinan dan kemampuan dirinya, artinya ia tahu kemampuan dirinya dan percaya bahwa ia mempunyai

potensi yang tidak kalah dari orang lain apabila ia berusaha sebagaimana mestinya

- 3) Hasil belajar yang dicapai bermakna bagi dirinya, seperti akan tahan lama dilihat, membentuk prilaku, bermanfaat untuk mempelajari aspek lain, kemauan dan kemampuan untuk belajar sendiri dan mengembangkan kreativitasnya
- 4) Hasil belajar yang diperoleh siswa secara menyeluruh (komprehensif), yakni mencakup ranah kognitif, pengetahuan atau wawancara, ranah afektif (sikap) dan ranah psikomotorik, keterampilan atau perilaku
- 5) Kemampuan siswa untuk mengontrol atau menilai dan mengendalikan diri terutama dalam menilai hasil yang dicapainya maupun menilai dan mengendalikan proses dan usaha belajarnya

c. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar siswa dapat terlihat setelah siswa mengikuti suatu pembelajaran sebagai tolak ukur kemampuan dalam pembelajaran suatu pelajaran. Namun hasil belajar siswa ini dipengaruhi oleh individu siswa tersebut maupun diluar siswa itu sendiri. Sejalan dengan itu Rusman (2010: 124) mengatakan faktor-faktor yang mempengaruhi belajar meliputi faktor internal dan faktor eksternal.

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 yang dimiliki oleh siswa. Faktor *intern* sangat di pengaruhi oleh lingkungan keluarga siswa tersebut.

- a) 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.
- b) Faktor psikologis Faktor-faktor psikologis diantaranya adalah keadaan psikologis yang dapat mempengaruhi hasil belajar

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

2. Faktor Ekstern

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

a) Faktor yang berasal dari keluarga diantaranya :

- 1) Cara orang tua mendidik
- 2) Relasi antar anggota keluarga
- 3) Suasana rumah
- 4) Keadaan ekonomi keluarga
- 5) Pengertian orang tua terhadap anak
- 6) Latar belakang kebudayaan

b) 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 disajikan dengan baik dan menarik bagi siswa, maka siswa akan lebih optimal dalam melaksanakan dan menerima proses belajar. Sehingga faktor yang dari sekolah sangat penting untuk mencapai hasil belajar yang maksimal.

c) 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 tidakmendukung perkembangan anak, masyarakat juga ikut mempengaruhinya.

10. Pemetaan Ruang Lingkup Materi

Penelitian yang penulis lakukan melibatkan siswa kelas V pada Tema satu Benda-benda di Lingkungan Sekitar, Sub Tema dua Perubahan Wujud Benda. 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. Sub Tema Perubahan Wujud Benda 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 Benda-benda di Lingkungan Sekitar dengan Sub Tema Perubahan Wujud Benda. Didalam Tema ini terbagi menjadi empat subtema dan tersusun dalam 6 pembelajaran. Adapun materi pembelajaran pada subtema Perubahan Wujud Benda antara lain: Matematika, PPKn, Ilmu Pengetahuan Alam, SBdP, Ilmu Pengetahuan Sosial, PJOK, dan Bahasa Indonesia. Kemampuan yang dikembangkan pada tiap pembelajarannya berbeda-beda.





- 1) Kegiatan pembelajaran 1 di dalamnya memuat mata pelajaran Matematika, Bahasa Indonesia, IPA. Kegiatan yang ada dalam pembelajaran 1 yaitu menggali informasi dari teks bacaan, pecahan desimal, mencari kosa kata baku/tidak baku.
- 2) Kegiatan pembelajaran 2 di dalamnya memuat mata pelajaran PJOK, SBdp, IPA, dan Bahasa Indonesia. Kegiatan yang ada dalam pembelajaran 2 yaitu melakukan gerakan-gerakan renang gaya bebas, Mengkomunikasikan peristiwa – peristiwa, faktor serta penjelasan terjadinya proses embun, Melakukan percobaan perubahan fisika dan perubahan kimia, Mengeksplorasi macam – macam karakter topeng.



- 3) Kegiatan pembelajaran 3 di dalamnya memuat mata pelajaran PPKn, Matematika, dan Bahasa Indonesia. Kegiatan yang ada dalam pembelajaran 3 yaitu mengidentifikasi kebutuhan masyarakat, Mendiskusikan nama-nama barang yang merupakan kebutuhan masyarakat, Menggali informasi dari bacaan tentang kerusakan terumbu karang akibat eksploitasi, Mencari informasi dan data tentang aktivitas manusia yang mempengaruhi alam, Melakukan pembagian pada pecahan.
- 4) Kegiatan pembelajaran 4 di dalamnya memuat mata pelajaran Matematika, Bahasa Indonesia, IPS, dan PPKn. Kegiatan yang ada dalam pembelajaran 4 yaitu Mengeksplorasi penerapan teknologi dalam beberapa bidang kehidupan dulu dan sekarang, Menggali informasi tentang Keuntungan dan kerugian teknologi informasi dan komunikasi dalam kehidupan manusia, Mencermati bacaan tentang perilaku manusia yang mempengaruhi lingkungan alam, Mengeksplorasi tentang barang-barang kebutuhan di dalam keluarga
- 5) Kegiatan pembelajaran 5 di dalamnya memuat mata pelajaran IPA, Bahasa Indonesia, PJOK, dan SBdP. Kegiatan yang ada pada pembelajaran 5 yaitu, Melakukan gerak dasar renang yang berisi koordinasi gerakan tangan, kaki dan pernapasan, Mencari tahu bahan-bahan lain untuk membuat topeng, selain kayu, mulai dari bahan utama sampai pewarnaan, Memahami perubahan wujud pada benda, misalnya perubahan kimia, Meyimak bacaan yang dibacakan oleh gurutentang pemanasan global yang disebabkan oleh CFC atau Kloro Folor Karbon.
- 6) Kegiatan pembelajaran 6 di dalamnya memuat mata pelajaran IPS, Bahasa Indonesia, IPA, dan SBdP. kegiatan yang ada pada pembelajaran 6 yaitu, Menggali lebih jauh karakter Punakawan dan mempresentasikan karakter kelompok Punakawan, Mencari informasi sebanyak-banyaknya baik melalui studi pustaka, observasi ataupun wawancara sehubungan dengan nilai-nilai dalam masyarakat yang sudah mulai memudar, Membuat laporan wawancara tentang jenis-jenis pekerjaan.

Adapun pemetaan kompetensi dasar 1, 2, 3 dan 4 serta ruang lingkup dari materi yang akan dibahas pada Subtema Perubahan Wujud Benda sebagai berikut:

Pemetaan Kompetensi Dasar dan Materi pada Sub Tema Perubahan Wujud Benda

Tema 1 : Benda-benda di Lingkungan Sekitar
 Subtema 2 : Perubahan Wujud Benda

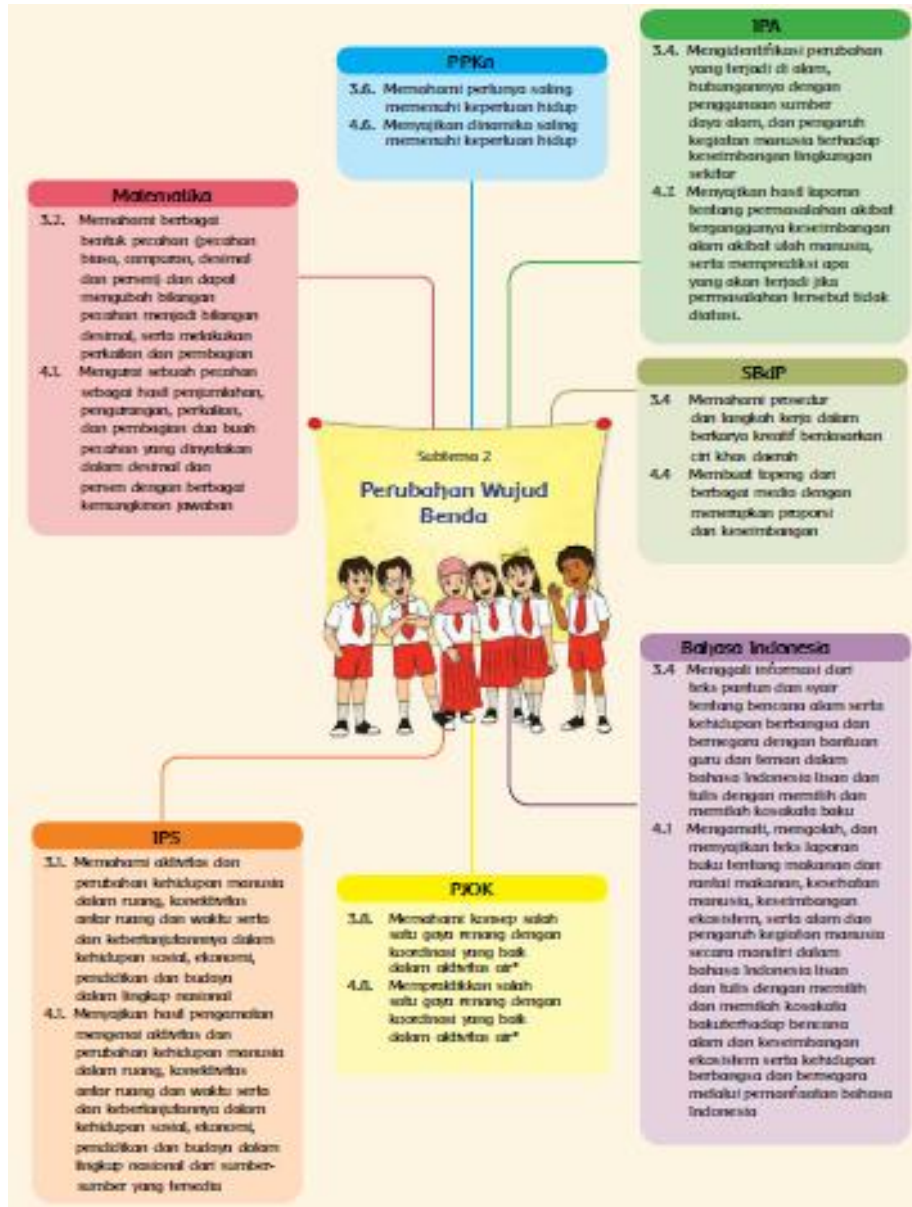
	KEGIATAN PEMBELAJARAN	KOMPETENSI YANG DIKEMBANGKAN
	<ul style="list-style-type: none"> Mengamati gambar tentang peristiwa lingkungan Menggali informasi dari teks bacaan yang berkaitan dengan perubahan wujud benda Mengamati teks bacaan tentang Dampak Perubahan Lingkungan yang disebabkan oleh Manusia Terhadap Keseimbangan Ekosistem Menalar tentang perilaku manusia yang menyebabkan perubahan alam dan tindakan pencegahannya Mencari kosakata baku/tidak baku 	<ul style="list-style-type: none"> Sikap: rasa ingin tahu, kreatif, bertanggung jawab Pengetahuan: dampak perubahan lingkungan yang disebabkan oleh manusia terhadap keseimbangan ekosistem, perubahan fisika dan perubahan kimia, cara menyusun pecahan ke dalam pembagian pecahan Keterampilan: menelaah gambar peristiwa, mencari informasi penting dari buku, majalah, dan internet, mencari informasi penting dari teks bacaan, menyajikan hasil pencarian informasi dalam bentuk tabel
	<ul style="list-style-type: none"> Mengamati gambar kegiatan yang dilakukan di alam terbuka Melakukan gerakan-gerakan renang gaya bebas Mengkomunikasikan peristiwa-peristiwa, faktor serta penjelasan terjadinya proses embun Melakukan percobaan perubahan fisika dan perubahan kimia Mencari kosakata baku/tidak baku pada bacaan Menalar proses terjadinya embun Mengeksplorasi macam-macam karakter topeng 	<ul style="list-style-type: none"> Sikap: rasa ingin tahu, kreatif, bertanggung jawab Pengetahuan: mengamati kegiatan di alam terbuka, gerakan-gerakan dasar renang gaya bebas, proses terjadinya embun, kata baku dan tidak baku, teknik pembuatan topeng Keterampilan: melakukan gerakan-gerakan dasar renang gaya bebas, membaca dan mencermati sebuah bacaan dengan baik, mencari informasi tentang proses terjadinya embun, mengeksplorasi jenis-jenis karakter topeng, asal daerah, jenis bahan, serta teknik pembuatannya
	<ul style="list-style-type: none"> Mengamati gambar kegiatan tentang kebutuhan masyarakat Mengidentifikasi kebutuhan masyarakat Mendiskusikan nama-nama barang yang merupakan kebutuhan masyarakat Menggali informasi dari bacaan tentang kerusakan terumbu karang akibat eksploitasi Mencari informasi dan data tentang aktivitas manusia yang mempengaruhi alam Melakukan pembagian pada pecahan 	<ul style="list-style-type: none"> Sikap: rasa ingin tahu, kreatif, bertanggung jawab Pengetahuan: Jenis-jenis kebutuhan masyarakat, kegiatan manusia yang merusak alam, kerusakan terumbu karang akibat eksploitasi Keterampilan: membaca dan mencermati sebuah bacaan dengan baik, mencari informasi tentang kebutuhan masyarakat, melakukan pembagian dalam desimal
	<ul style="list-style-type: none"> Mengamati gambar tentang kegiatan berkomunikasi Mengeksplorasi penerapan teknologi dalam beberapa bidang kehidupan dulu dan sekarang Menggali informasi tentang Keunggulan dan kerugian teknologi informasi dan komunikasi dalam kehidupan manusia Mencermati bacaan tentang perilaku manusia yang mempengaruhi lingkungan alam Menggali informasi penting dari teks bacaan Mengeksplorasi tentang barang-barang kebutuhan di dalam keluarga 	<ul style="list-style-type: none"> Sikap: rasa ingin tahu, kreatif, bertanggung jawab Pengetahuan: informasi teknologi dan komunikasi, keunggulan dan kerugian teknologi informasi dan komunikasi dalam kehidupan manusia, cara memenuhi kebutuhan keluarga Keterampilan: mencari informasi penting dari bacaan, menyajikan hasil eksplorasi ke dalam tabel

	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan gerak dasar renang yang berisi koordinasi gerakan tangan, kaki dan pemapasan. • Mencari tahu bahan-bahan lain untuk membuat topeng, selain kayu, mulai dari bahan utama sampai pewarnaan • Memahami perubahan wujud pada benda, misalnya perubahan kimia • Mencari tahu perubahan wujud pada benda dengan mengetengahkan contoh dan penjelasannya • Meyimak bacaan yang dibacakan oleh guru tentang pemanasan global yang disebabkan oleh CFC atau Kloro Fluor Karbon • Mencatat hal-hal yang dianggap penting dari bacaan yang dibacakan serta mengemukakan pendapat tentang cara mencegah kerusakan lebih lanjut pada ozon • Melakukan refleksi sehubungan dengan pelajaran pada hari itu • Melakukan kegiatan bersama dengan orang tua untuk mencari dan memilih bahan pembuatan topeng 	<ul style="list-style-type: none"> • Sikap: rasa ingin tahu, kreatif, bertanggung jawab • Pengetahuan: gerakan dasar dalam renang yang mengkoordinasikan berbagai gerak kaki, tangan dan saat mengambil napas, bahan-bahan yang dipergunakan dalam pembuatan topeng, contoh-contoh perubahan wujud pada benda disertai dengan alasan, menentukan hal-hal yang penting yang terdapat pada bacaan dan memberikan pendapat tentang cara mencegah kerusakan ozon. • Keterampilan: mengkoordinasikan gerak tangan, kaki dan pemapasan dalam renang, mengenal aneka bahan pembuatan topeng, mengidentifikasi perubahan wujud pada benda dan mengapa demikian, menemukan hal-hal yang penting dari bacaan yang dibacakan.
	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati gambar topeng karakter Punakawan dan mencari tahu arti topeng motif nusantara • Membuat topeng bermotif nusantara • Menggali lebih jauh karakter Punakawan dan mempresentasikan karakter kelompok Punakawan • Mencari informasi sebanyak-banyaknya baik melalui studi pustaka, observasi ataupun wawancara sehubungan dengan nilai-nilai dalam masyarakat yang sudah mulai memudar. • Menggali informasi sehubungan dengan perubahan wujud benda • Membaca bacaan tentang sabun dan kandungannya yang dapat merusak ekosistem. • Menjawab pertanyaan sehubungan dengan bacaan • Membuat laporan wawancara tentang jenis-jenis pekerjaan • Melakukan refleksi sehubungan dengan apa yang sudah dipelajari pada hari ini • Melakukan kegiatan bersama dengan orang tua untuk mencari tahu lebih lanjut tentang penggunaan sabun deterjen dalam kehidupan sehari-hari serta akibat yang ditimbulkannya 	<ul style="list-style-type: none"> • Sikap: rasa ingin tahu, kreatif, bertanggung jawab • Pengetahuan: mengenal karakter pewayangan punakawan yang dikenal dengan karakter yang ksatria, rendah hati dan penuh dengan kebajikan, pergeseran nilai-nilai dalam masyarakat serta perbedaan antara perilaku masyarakat sesuai dengan tempat tinggalnya, perubahan wujud pada benda, akibat negatif dari penggunaan deterjen, cara menanggulangi akibat negatif yang ditimbulkan dari busa deterjen yang merupakan limbah rumah tangga • Keterampilan: membuat kerajinan topeng kelompok Punakawan melakukan presentasi sehubungan dengan tokoh-tokoh tersebut, mengamati perbedaan nilai-nilai yang terdapat di masyarakat sesuai dengan daerah tempat tinggal mereka menjelaskan perubahan wujud pada benda, menjelaskan pengaruh kegiatan manusia terhadap alam, salah satunya melalui busa deterjen, mengetahui cara menanggulangi polusi (busa deterjen) yang merupakan hasil dari aktivitas manusia

Tabel 2.1

Subtema 1 Perubahan Wujud Benda

Pemetaan Kompetensi Dasar

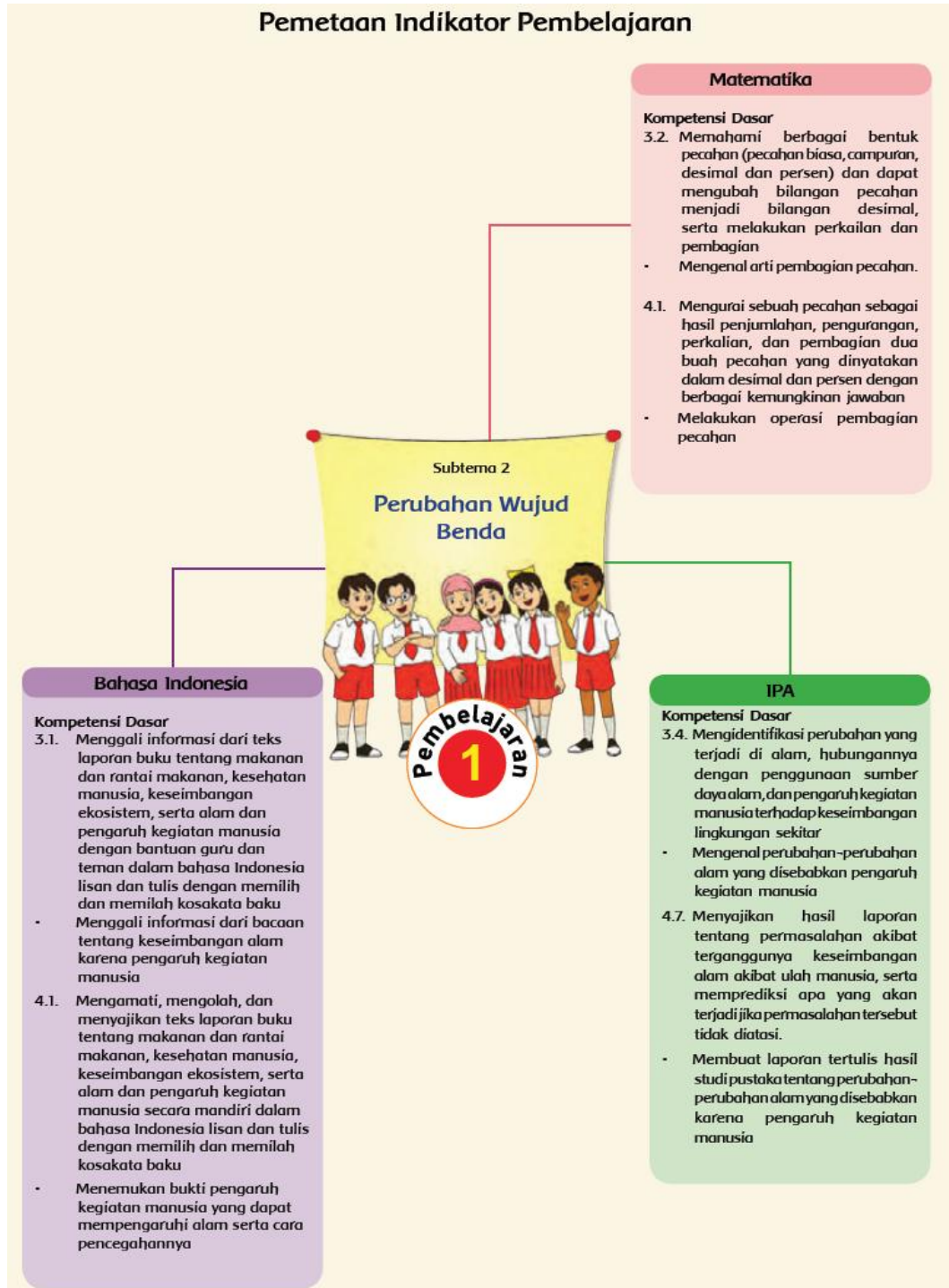


Gambar 2.1 Pemetaan Kompetensi Dasar

Subtema 1 Perubahan Wujud Benda

Pembelajaran 1

Pemetaan Kompetensi Dasar

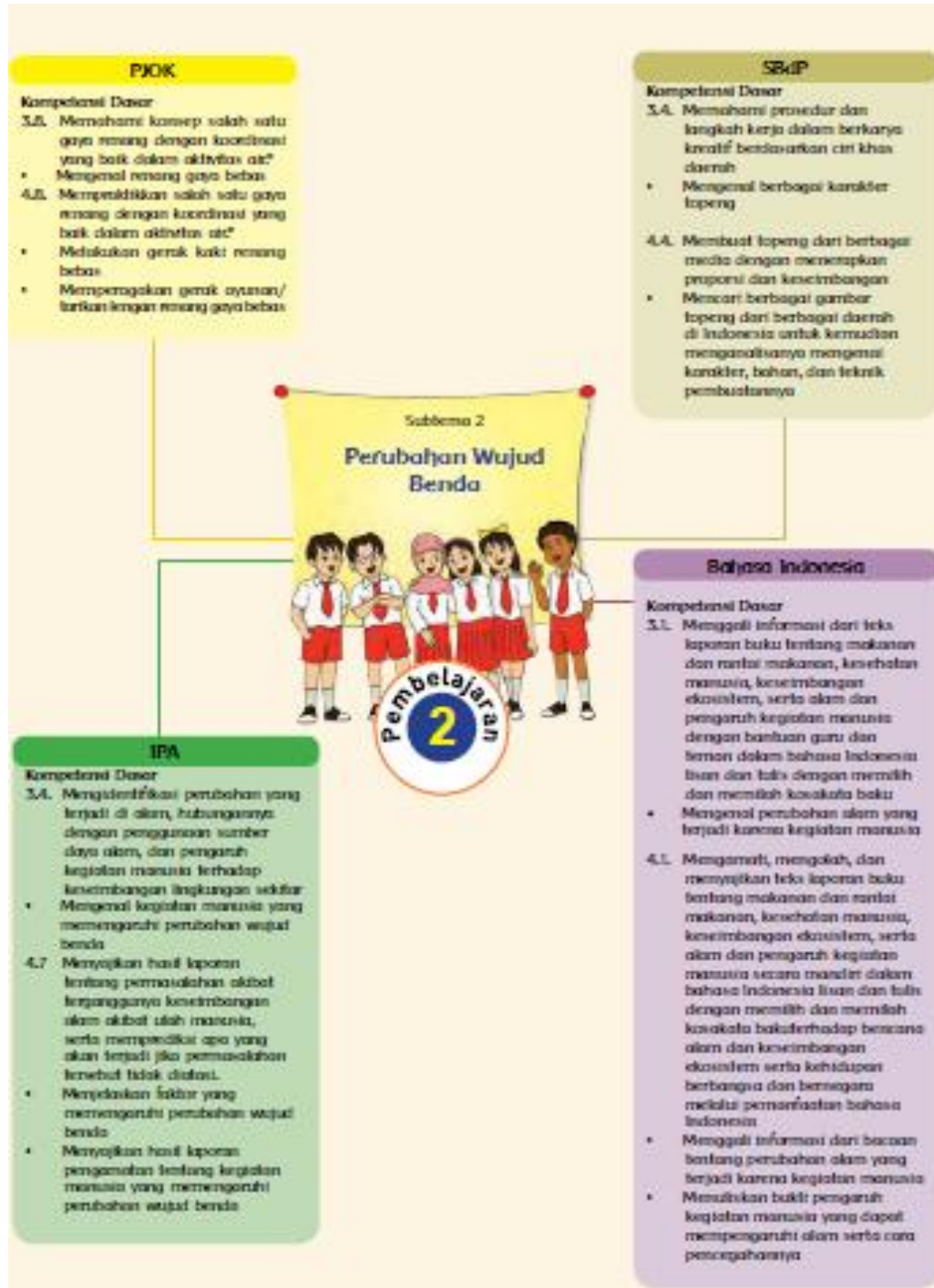


Gambar 2.2 Pemetaan Kompetensi Dasar Pembelajaran 1

Subtema 1 Perubahan Wujud Benda

Pembelajaran 2

Pemetaan Kompetensi Dasar

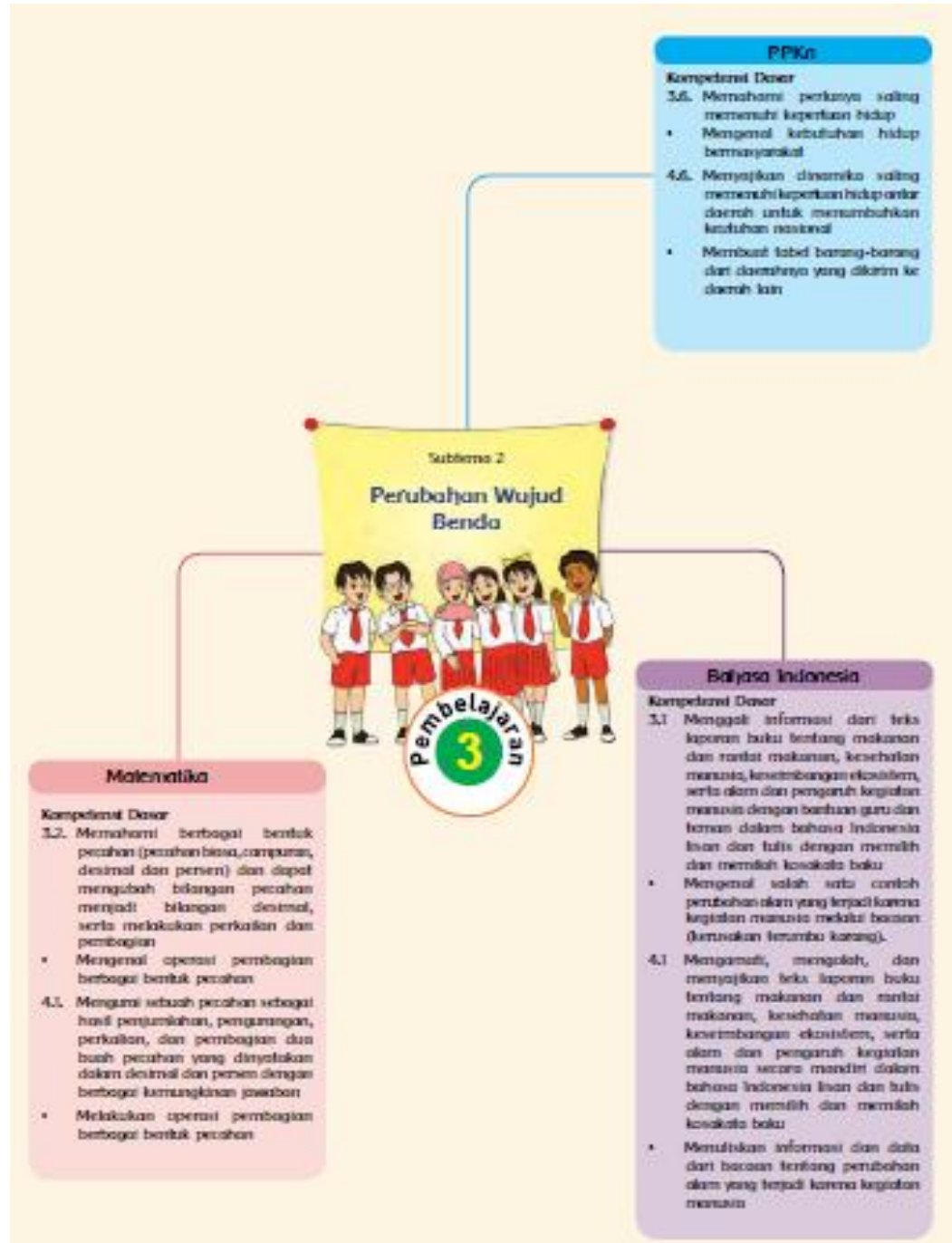


Gambar 2.3 Kompetensi Dasar Pembelajaran 2

Subtema 1 Perubahan Wujud Benda

Pembelajaran 3

Pemetaan Kompetensi Dasar

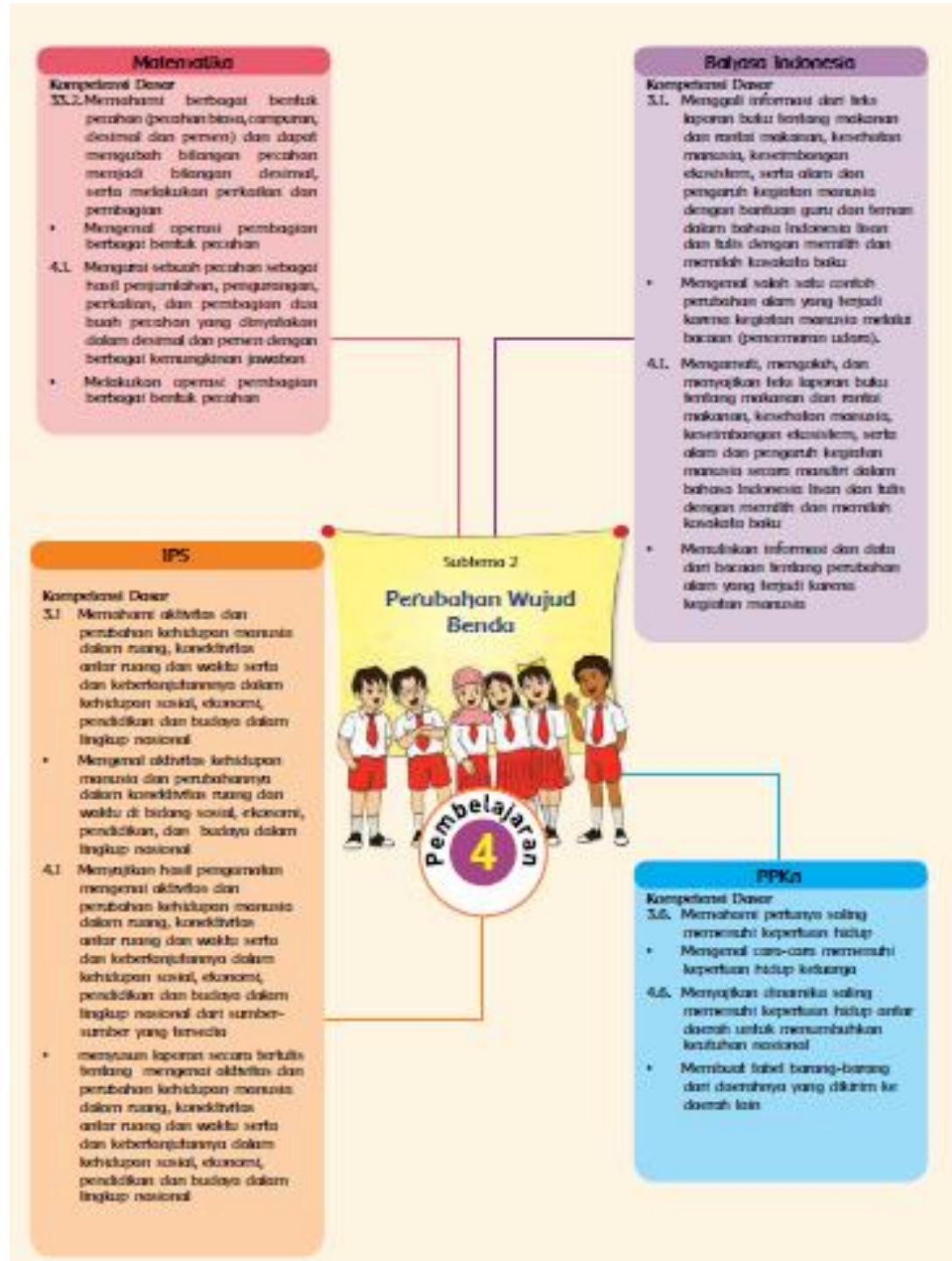


Gambar 2.4 Kompetensi Dasar Pembelajaran 3

Subtema 1 Perubahan Wujud Benda

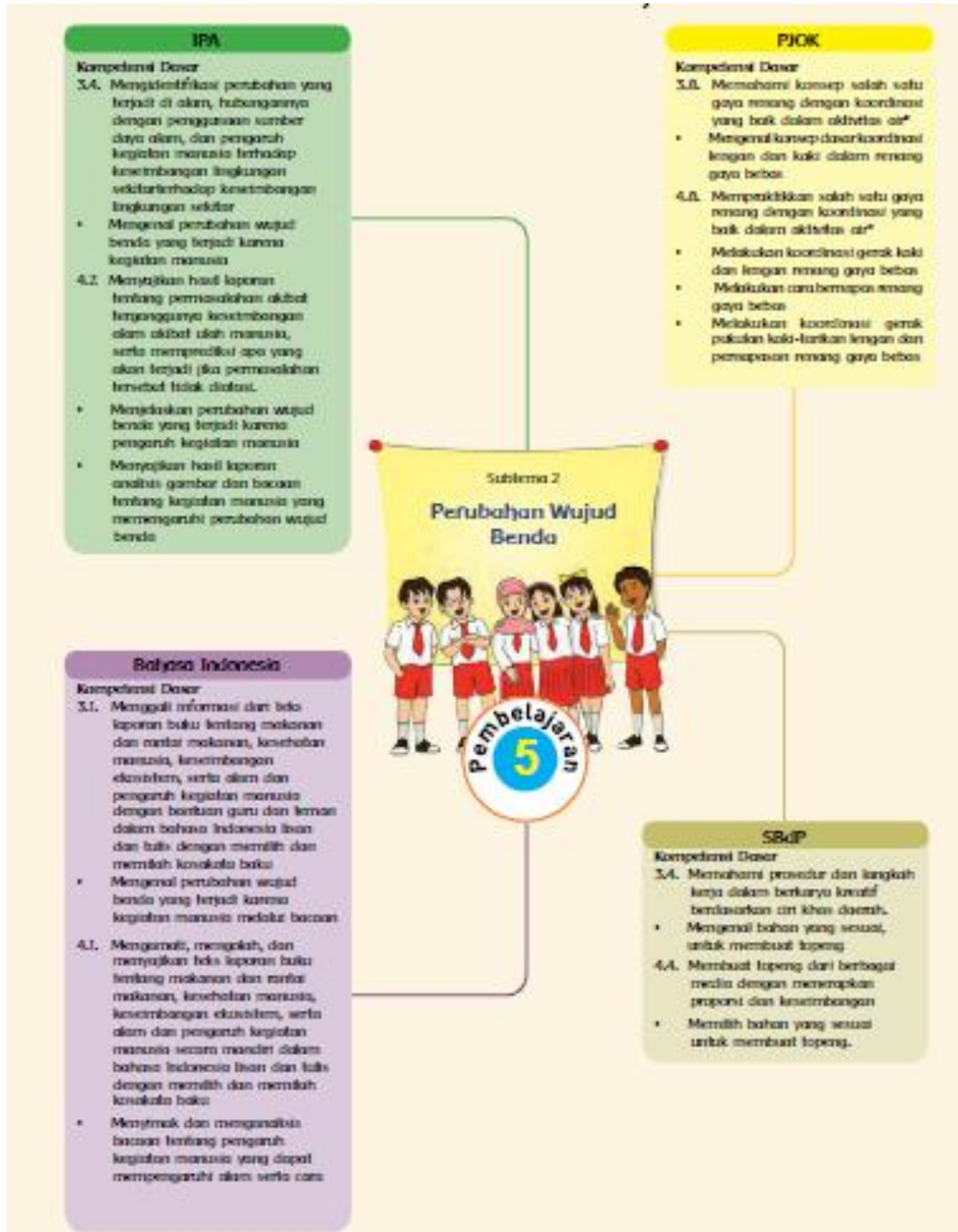
Pembelajaran 4

Pemetaan Kompetensi Dasar



Gambar 2.5 Kompetensi Dasar Pembelajaran 4

Subtema 1 Perubahan Wujud Benda
 Pembelajaran 5
 Pemetaan Kompetensi Dasar

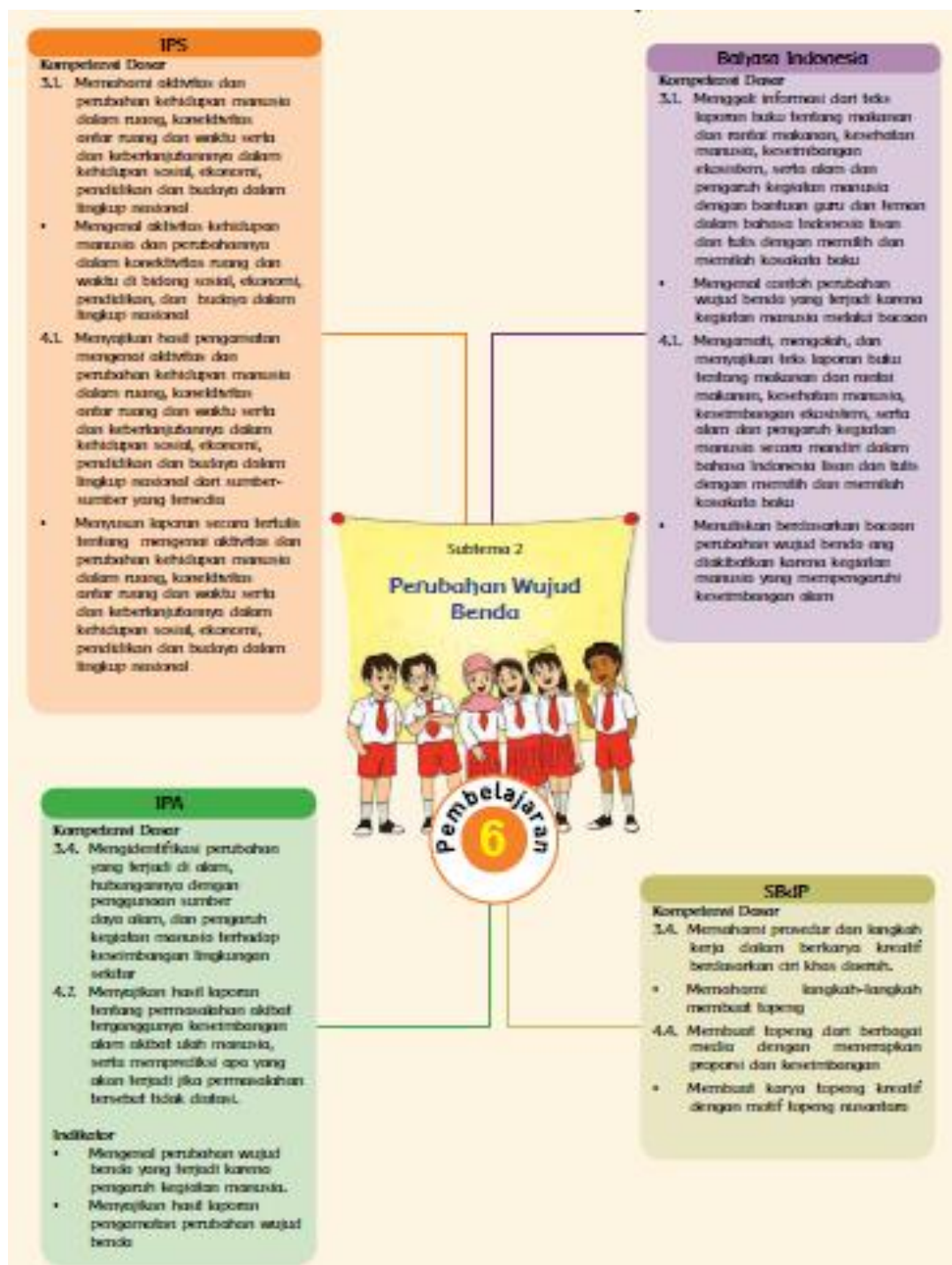


Gambar 2.6 Kompetensi Dasar Pembelajaran 5

Subtema 1 Perubahan Wujud Benda

Pembelajaran 6

Pemetaan Kompetensi Dasar



Gambar 2.7 Kompetensi Dasar Pembelajaran 6

B. Hasil Penelitian Terdahulu

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

1. Penelitian yang di lakukan oleh I Made Putrayasa

Dengan menggunakan metode *discovery learning* menunjukkan bahwa secara keseluruhan dengan mempertimbangkan variabel moderator minat belajar, hasil belajar IPA kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *discovery learning* lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar IPA kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran konvensional. Model pembelajaran *discovery learning* pada kelas eksperimen mampu membantu siswa dalam mengembangkan atau memperbanyak penguasaan keterampilan dan proses kognitif siswa karena siswa dilibatkan dalam penemuan ilmu pengetahuannya. Siswa memperoleh pengetahuan yang lebih bersifat kukuh dalam arti pendalaman.

Berdasarkan pengamatan dan refleksi yang dilaksanakan, diperoleh data yang menunjukkan adanya peningkatan. (1) sikap kerjasama siswa meningkat dengan menggunakan model *Discovery Learning*. Pada siklus I persentase siswa yang memiliki sikap kerjasama adalah 69% meningkat menjadi 81% Pada siklus II. (2), Hasil belajar siswa meningkat dengan menggunakan model *Discovery Learning*. Dalam penelitian ini hasil belajar terdiri dari tiga ranah yaitu sikap sebesar 69% meningkat menjadi 85% pada siklus II. Sedangkan hasil belajar aspek keterampilan siklus I sebesar 62% meningkat menjadi 88% pada siklus II dan hasil belajar aspek pengetahuan siklus I sebesar 65% meningkat menjadi 885 pada siklus II. (3) hambatan dalam menggunakan model *discovery Learning* adalah waktu yang tidak efektif, (4) Upaya dalam mengatasi hambatan tersebut ialah guru mengkondisikan kelas dengan baik.

2. Penelitian yang di lakukan oleh Eka Rosdianwinata

Dengan menggunakan metode *discovery* lebih baik dari pada siswa yang pembelajarannya konvensional ternyata tidak terbukti karena setelah diolah hasilnya adalah kemampuan pemecahan masalah matematika siswa yang pembelajarannya menggunakan metode *discovery* sama dengan pada siswa yang pembelajarannya konvensional. PTK ini terdiri dari dua siklus, siklus I samapai dengan siklus II dilakukan dalam enam kali pertemuan. Siklus I sebesar 77,41, 80,64%, dan 83,87% dengan rata-rata 80,32%. Pada siklus II terjadi peningkatan sebesar 83,87%, 87,09%, dan 93,54% dengan rata-rata 88,1%.

C. Kerangka Pemikiran

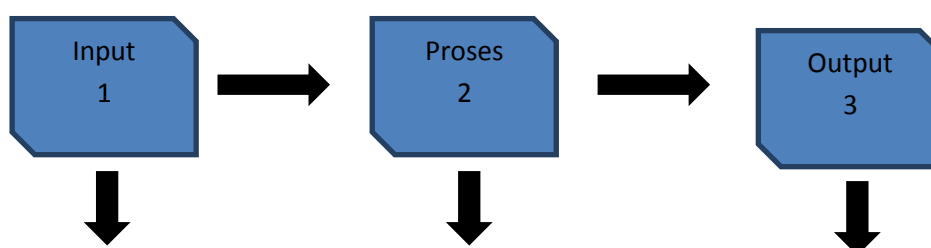
Berdasarkan penelitian yang ditemukan peneliti saat observasi di SDN Guruminda Kecamatan Arcamanik Kelurahan Cisaranten kulon Bandung, dalam proses pembelajaran siswa kurang memiliki minat atau motivasi terhadap pembelajaran di kelas. Selain itu belum munculnya sikap rasa ingin tahu, kreatif, dan tanggung jawab pada diri siswa pada saat kegiatan pembelajaran, guru hanya melihat sepintas saja dari sikap yang ditunjukkan siswa. Terlihat dari beberapa siswa masih enggan bertanya tentang sesuatu yang terkait dengan materi pelajaran, siswa juga enggan mengajukan suatu pikiran baru tentang suatu pokok bahasan, beberapa siswa belum melaksanakan tugas yang menjadi kewajibannya di kelas seperti piket kebersihan dan masih ada beberapa siswa yang tidak melaksanakan peraturan sekolah dengan baik. Gurupun hanya terfokus pada penilaian hasil belajar atau afektifnya saja. Begitupun dengan penilaian psikomotornya guru hanya melihat hasil yang dikerjakan siswa tanpa melihat proses pengerjaan siswa.

Oleh karena itu, dalam proses pelaksanaan pembelajarannya guru di harapkan dapat memilih strategi yang tepat dalam pembelajaran. Misalnya dengan memilih model atau metode pembelajaran yang tepat agar siswa dapat berperan aktif dalam pembelajaran. Bukan hanya sekedar mencatat, menghafal dan mendengarkan di dalam pembelajaran. Salah satu alternatif penggunaan model pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa di dalam kelas adalah dengan menggunakan model pembelajaran penemuan terbimbing. Sehingga pembelajaran di kelas menjadi lebih bermakna.

Agus N. Cahyo, (2013:100) mengatakan “*Discovery Learning* adalah metode mengajar yang mengatur pengejaran sedemikian rupa sehingga anak memperoleh pengetahuan yang sebelumnya belum diketahuinya tidak melalui pemberitahuan, tetapi menemukan sendiri. Roestiyah (2001: 20) mengatakan “model pembelajaran *Discovery* adalah cara untuk menyampaikan ide atau gagasan lewat penemuan”. Kosasih (dalam jurnal Dwi Nanda Aprilia Vena Santi, Wiyasa dan Suniasih, 2016, hlm. 3) mengatakan “Model *Discovery Learning* adalah mengajak siswa untuk menemukan pengetahuan baru seperti pengertian suatu konsep atau objek-objek pembelajaran”. Model ini mengajak siswa berperan sebagai seorang ilmuwan yang menemukan sesuatu yang sederhana.

Yang di maksud *Discovery* dalam penelitian ini adalah metode pembelajaran yang mampu membantu siswa dalam mengembangkan atau memperbanyak penguasaan keterampilan dan proses kognitif siswa karena siswa dilibatkan dalam penemuan.

Bagan 2.1
Kerangka Berpikir



<ol style="list-style-type: none"> 1. Subjek siswa kelas V maka perlu teori perkembangan peserta didik kelas V. 2. Sikap siswa yang akan diteliti : sikap rasa ingin tahu, kreatif, dan tanggung jawab. 3. Belum munculnya sikap rasa ingin tahu, kreatif, dan tanggung jawab pada diri siswa pada saat kegiatan pembelajaran, siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran, rendahnya nilai hasil belajar siswa di bawah 	<p>Melalui PTK dalam pelaksanaan pembelajaran, menggunakan model pembelajaran <i>discovery learning</i> untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada sub tema Perubahan Wujud Benda.</p> <p>1. Penggunaan model <i>discovery learning</i> (Ertikanto 2016, hal.70) secara umum yakni <i>Stimulation</i> (stimulasi/ pemberian rangsangan), <i>Problem statement</i> (pernyataan/ identifikasi</p>	<p>Meningkatnya sikap rasa ingin tahu, sikap kreatif, sikap tanggung jawab dan hasil belajar siswa antara lain:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Perencanaan Pembelajaran (RPP) mencapai minimal kategori B (baik). b. Pelaksanaan Pembelajaran mencapai minimal kategori B (baik). c. Sikap peduli, dan santun mencapai minimal kategori B (baik). d. Hasil belajar siswa
--	--	---

<p>KKM yang ditetapkan, hasil yang dicapai siswa hanya 7 dari 25 (28%) siswa yang mendapat nilai diatas KKM yang telah diterapkan, sedangkan siswa yang mendapat nilai dibawah KKM sebanyak 18 dari 25 (72%) siswa</p>	<p>masalah), <i>Data collection</i> (pengumpulan data), <i>Data processing</i> (pengolahan data), <i>Verification</i> (pembuktian), <i>Generalization</i> (menarik kesimpulan/generalisasi).</p>	<p>meningkat, mencapai KKM yang ditentukan.</p>
--	--	---

Berdasarkan kerangka berpikir di atas, kelebihan dari model *Discovery Learning* akan meningkatkan pembelajaran di tema Benda-benda di Lingkungan Sekitar yang nantinya akan berpengaruh pada sikap rasa ingin tahu, kreatif, tanggung jawab serta hasil belajar siswa yang meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Karena pada model *Discovery Learning* menekankan agar peserta didik terlibat langsung pada pembelajaran pembelajaran sehingga peserta didik dapat mengalami dan menemukan sendiri konsep-konsep yang harus ia kuasai. Dengan demikian subtema yang disampaikan dapat di proses dengan baik oleh peserta didik. Keberhasilan penggunaan model *discovery Learning* dalam subtema Perubahan Wujud Benda.

D. Asumsi dan Hipotesis

1. Asumsi

Asumsi pada penelitian ini adalah penggunaan model pembelajaran *Discovery Learning* dapat meningkatkan sikap rasa ingin tahu, kreatif, tanggung jawab dan hasil belajar siswa dengan alasan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* diharapkan siswa memiliki sikap rasa ingin tahu, kreatif, tanggung jawab, dan meningkatkan hasil belajar siswa, memiliki tingkat konsentrasi yang tinggi, kemampuan berpikir kritis, serta dapat menyelesaikan suatu masalah dalam dunia nyata.

2. Hipotesis

a. Hipotesis Umum

Jika guru menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran sesuai permendikbud nomor 22 tahun 2016 (kurikulum 2013), dengan model *Discovery Learning* pada subtema Perubahan Wujud Benda, maka sikap Rasa ingin tahu, Kreatif, dan tanggung jawab.

b. Hipotesis Khusus

1. Jika pelaksanaan pembelajaran diterapkan dengan *Discovery Learning* maka sikap rasa ingin tahu, kreatif, dan tanggung jawab siswa pada subtema perubahan wujud benda di kelas V SDN Guruminda akan meningkat.
2. Jika pelaksanaan pembelajaran diterapkan dengan model *Discovery Learning* maka keterampilan mencari informasi pada subtema perubahan wujud benda di kelas V SDN Guruminda akan meningkat.
3. Jika pelaksanaan pembelajaran diterapkan dengan model *Discovery Learning* maka hasil belajar siswa pada subtema perubahan wujud benda di kelas V SDN Guruminda akan meningkat.