

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Hakikat Belajar

1. Pengertian Belajar

Belajar adalah kegiatan yang berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam setiap penyelenggaraan jenis dan jenjang pendidikan. Ini berarti bahwa berhasil atau tidaknya pencapaian tujuan pendidikan itu amat sangat bergantung pada proses belajar yang dialami oleh seseorang/peserta didik, baik ketika ia berada di sekolah maupun di lingkungan rumah atau keluarganya sendiri. Dan Belajar juga merupakan proses atau usaha yang dilakukan tiap individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, maupun sikap dan nilai yang positif sebagai pengalaman untuk mendapatkan sejumlah kesan dari bahan yang telah dipelajari.

Belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari itu, yakni mengalami. Hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan melainkan perubahan perilaku.

Sejalan dengan hal tersebut Menurut Slameto (2010, hlm. 2) mengatakan bahwa “Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dalam lingkungannya”.

Adapun ciri-ciri perubahan tingkah laku Menurut Slameto (2010, hlm 3) yaitu:

1. Perubahan terjadi secara sadar
2. Perubahan dalam belajar bersifat kontinu dan fungsional
3. Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif
4. Perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara
5. Perubahan dalam belajar bertujuan atau terarah
6. Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku

Adapun menurut Sardiman (2011, hlm. 20) mengemukakan bahwa “Belajar itu senantiasa merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengar, meniru dan lain sebagainya, juga belajar itu akan lebih baik kalau sisubjek belajar mengalami atau melakukannya, jadi tidak bersifat verbalistik”.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan proses dimana adanya perubahan tingkah laku yang ditimbulkan melalui latihan dengan menggunakan panca indera dan dapat terlihat dari tanda-tanda perilaku yang dihasilkan setelah melakukan proses belajar.

2. Prinsip Belajar

Dalam perencanaan pembelajaran, prinsip-prinsip belajar dapat mengungkap batas-batas kemungkinan dalam pembelajaran. Dalam melaksanakan pembelajaran, pengetahuan tentang teori dan prinsip-prinsip belajar dapat membantu guru dalam memilih tindakan yang tepat.

3. Teori Belajar

Ada beberapa teori dalam belajar diantaranya sebagai berikut:

a. Teori Belajar Behaviorisme

Teori belajar behavioristik adalah sebuah teori yang dicetuskan oleh Gage dan Berliner tentang perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman. Teori ini lalu berkembang menjadi aliran psikologi belajar yang berpengaruh terhadap arah pengembangan teori dan praktik pendidikan dan pembelajaran yang dikenal sebagai aliran behavioristik. Aliran ini menekankan pada terbentuknya perilaku yang tampak sebagai hasil belajar.

Teori behavioristik dengan model hubungan stimulus-responnya, mendudukan orang yang belajar sebagai individu yang pasif. Respon atau perilaku tertentu dengan menggunakan metode pelatihan atau pembiasaan semata. Munculnya perilaku akan semakin kuat bila diberikan penguatan dan akan menghilang bila dikenai hukuman.

b. Teori Belajar Kognitivisme

Teori belajar kognitif mulai berkembang pada abad terakhir sebagai protes terhadap teori perilaku yang telah berkembang sebelumnya. Model kognitif ini memiliki perspektif bahwa para peserta didik memproses informasi dan pelajaran melalui upayanya mengorganisir, menyimpan, dan kemudian menemukan hubungan antara pengetahuan yang baru dengan pengetahuan yang telah ada. Model ini menekankan pada bagaimana informasi diproses.

Peneliti yang mengembangkan teori kognitif ini adalah Ausubel, Bruner, dan Gagne. Dari ketiga peneliti ini, masing-masing memiliki penekanan yang berbeda. Ausubel menekankan pada aspek pengelolaan (organizer) yang memiliki pengaruh utama terhadap belajar. Bruner bekerja pada pengelompokan atau penyediaan bentuk konsep sebagai suatu jawaban atas bagaimana peserta didik memperoleh informasi dari lingkungan.

c. Teori Belajar Konstruktivisme

Konstruksi berarti bersifat membangun, dalam konteks filsafat pendidikan dapat diartikan Konstruktivisme adalah suatu upaya membangun tata susunan hidup yang berbudaya modern.

Pengetahuan bukanlah seperangkat fakta-fakta, konsep, atau kaidah yang siap untuk diambil dan diingat. Manusia harus mengkonstruksi pengetahuan itu dan memberi makna melalui pengalaman nyata.

Dengan teori konstruktivisme siswa dapat berfikir untuk menyelesaikan masalah, mencari idea dan membuat keputusan. Siswa akan lebih paham karena mereka terlibat langsung dalam membina pengetahuan baru, mereka akan lebih paham dan mampu mengaplikasikannya dalam semua situasi. Selain itu siswa terlibat secara langsung dengan aktif, mereka akan ingat lebih lama semua konsep.

4. Ciri- Ciri Belajar

Ciri-ciri belajar menurut Moh Surya (1997 hlm 75) yaitu:

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

5. Tujuan Belajar

Tujuan belajar Menurut Sadirman (2010 hlm 15) mengemukakan bahwa “dalam usaha pencapaian tujuan belajar perlu adanya sistem lingkungan (kondisi) belajar yang lebih kondusif. Sistem lingkungan belajar itu sendiri terdapat atau dipengaruhi oleh berbagai komponen-komponen yang masing-masing akan saling memengaruhi”. Adapun menurut Sadirman (2008, Hlm. 28) mengatakan bahwa ada beberapa tujuan belajar adalah sebagai berikut

- a. Untuk Mendapatkan Pengetahuan
Hal ini ditandai dengan kemampuan berfikir. Pemilikan pengetahuan dan kemampuan berfikir sebagai yang tidak bisa dipisahkan. Dengan kata lain tidak dapat mengembangkan kemampuan berfikir tanpa bahan pengetahuan, sebaliknya kemampuan berfikir akan memperkaya pengetahuan.
- b. Penanaman Konsep dan Keterampilan

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

c. Pembentukan Sikap

Dalam menumbuhkan sikap mental, perilaku dan pribadi anak didik, guru harus lebih bijak dan hati-hati dalam pendekatannya. Untuk itu hal ini dibutuhkan kecakapan mengarahkan motivasi dan berfikir dengan tidak lupa menggunakan pribadi guru itu sendiri sebagai contoh.

B. Pembelajaran

1. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan terjemahan dari "*learning*" yang berasal dari kata belajar atau "*to learn*". Pembelajaran menggambarkan suatu proses yang dinamis karena pada hakikatnya perilaku belajar diwujudkan dalam suatu proses yang dinamis dan bukan sesuatu yang diam atau pasif.

Secara psikologis pengertian pembelajaran dapat dirumuskan bahwa "Pembelajaran ialah suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh suatu perubahan perilaku secara menyeluruh, sebagai hasil dari interaksi individu itu dengan lingkungannya."

Definisi pembelajaran menurut Hamzah (2012, hlm. 142) mengatakan bahwa "Pembelajaran diidentikkan dengan kata "mengajar" yang diberikan kepada orang supaya diketahui (dituruti) ditambah dengan awalan "pe" dan akhiran "an" menjadi "pembelajaran" yang berarti proses, perbuatan, cara mengajar atau mengajarkan sehingga anak didik mau belajar."

Selain itu menurut Corey (1986, hlm. 195) mengatakan bahwa "Konsep pembelajaran adalah suatu proses dimana lingkungan seseorang secara disengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi-kondisi khusus atau menghasilkan respon terhadap situasi tertentu, pembelajaran merupakan subset khusus dari pendidikan".

Sedangkan menurut Dimiyanti dan Mujiono (1992, hlm 297) mengemukakan bahwa "pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram

dalam desain intruksional untuk membuat siswa belajar secara aktif yang menekankan pada penyediaan sumber belajar”.

Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu pengetahuan, penguasaan, kemahiran dan tabiat serta pembentukan sikap dan kepercayaan diri pendidik agar dapat belajar dengan baik.

2. Prinsip Pembelajaran

Prinsip-prinsip pembelajaran diantaranya sebagai berikut: a. Motivasi, kematangan dan kesiapan diperlukan dalam proses belajar mengajar, tanpa motivasi dalam proses belajar mengajar, terutama motivasi instristik proses belajar mengajar tidak akan efektif dan tanpa kematangan organ-organ biologis dan fisiologis, upaya belajar sukar berlangsung. b. . Pembentukan persepsi yang tepat terhadap rangsangan sensoris merupakan dasar dari proses belajar mengajar yang tepat. c. Kemajuan dan keberhasilan proses belajar mengajar ditentukan oleh antara lain bakat khusus, taraf kecerdasan, minat serta tingkat kematangan dan jenis sifat dan intensitas dari bahan yang dipelajari. d. Proses belajar mengajar dapat dangkal, luas dan mendalam, tergantung pada materi yang menjadi pembahasan dalam pembelajaran tersebut. e. Proses belajar mengajar berlangsung dari yang sederhana meningkat kepada yang kompleks, dari yang konkrit kepada yang abstrak, dari yang khusus ke umum, dari yang mudah kesulit, dari yang induksi ke deduksi.

3. Hasil Pembelajaran

Dengan memperhatikan pengertian pembelajaran sebagaimana telah dikemukakan sebelumnya, maka hasil proses pembelajaran ialah perubahan perilaku individu. Individu akan memperoleh perilaku yang baru, menetap, fungsional, positif, disadari dan sebagainya. Perilaku hasil pembelajaran secara keseluruhan mencakup aspek kognitif, afektif, konatif, dan motorik.

Sejalan dengan hal tersebut, Lindgren (1968, Hlm. 67) menyebutkan ada beberapa jenis perilaku sebagai hasil pembelajaran yaitu kecakapan, informasi, pengertian dan sikap.

Adapun Menurut Benyamin Bloom (1956, Hlm. 84) memberikan kontribusi berkenaan dengan hasil pembelajaran pendapat yang dikenal dengan sebutan Taksonomi tujuan pendidikan. Bloom menyebutkan ada tiga ranah perilaku sebagai tujuan dan hasil pembelajaran, yaitu kognitif, afektif dan psikomotor.

4. Ciri- Ciri Pembelajaran

Ciri-ciri pembelajaran yang efektif menurut Eggen & Kauchak (1998, Hlm. 87) Menjelaskan bahwa ada enam ciri pembelajaran yang efektif, yaitu:

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

C. Metode Bermain Peran (*Role Playing*)

Metode pembelajaran menurut Hebert Bisno (1968) yang dimaksud adalah teknik-teknik yang digeneralisasikan dengan baik agar dapat diterima atau dapat diterapkan secara sama dalam sebuah praktek, atau bidang disiplin dan praktek. Lebih dalam lagi menurut Hidayat (1990, Hlm.60) kata metode berasal dari bahasa yunani, *methodos* yang berarti jalan atau cara. Jalan atau cara yang dimaksud disini adalah sebuah upaya atau usaha dalam meraih sesuatu yang diinginkan. Sedangkan menurut Max Siporin (1975, Hlm. 89) yang dimaksud metode adalah sebuah orientasi aktifitas yang mengarah pada tujuan-tujuan dan tugas-tugas nyata.

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi penggunaan metode dalam mengajar seperti yang dikemukakan oleh Winarno Surakhmad dalam Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain (2010, Hlm. 46) diantaranya : 1. Tujuan yang berbagai-bagai jenis dan fungsinya. 2. Anak didik yang berbagai-bagai tingkat kematangannya. 3. Situasi yang berbagai-bagai keadaannya. 4. Fasilitas yang berbagai-bagai kualitas dan kuantitasnya. 5. Pribadi guru serta kemampuan profesionalnya yang berbeda-beda.

Role playing atau bermain peran adalah sejenis permainan gerak yang didalamnya ada tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan unsur senang (Jill Hadfield, 1986). Dalam *role playing* murid dikondisikan pada situasi tertentu di luar kelas, meskipun saat itu pembelajaran terjadi di dalam kelas. Selain itu, *role playing* sering kali dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas dimana pembelajar membayangkan dirinya seolah-olah berada di luar kelas dan memainkan peran orang lain (Basri Syamsu, 2000, Hlm 34).

Role playing adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankan diri sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, bergantung pada apa yang diperankan. Pada strategi *Role Playing*, titiktekannya terletak pada keterlibatan emosional dan pengamatan indra ke dalam situasi permasalahan yang secara nyata dihadapi. Siswa diperlukan sebagai subjek pembelajaran yang secara aktif melakukan praktik-praktik berbahasa (bertanya dan menjawab) bersama teman-temannya pada situasi tertentu.

Strategi *Role Playing* juga diorganisaikan berdasarkan kelompok-kelompok siswa yang heterogen. Masing-masing kelompok memperagakan/ menampilkan skenario yang telah disiapkan guru. Siswa diberi kebebasan berimprovisasi, namun masih dalam batas-batas skenariodari guru.

Sintak strategi *Role Playing* dapat dilihat dalam tahapan-tahapannya adalah sebagai berikut: 1. Guru menyusun/menyiapkan skenario yang akan ditampilkan. 2. Guru menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dalam mwaktu beberapa hari sebelum pelaksanaan kegiatan belajar

mengajar.3. Guru membentuk kelompok siswa yang masing-masing beranggotakan 5 orang. 4. Guru memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai. 5. Guru memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakoni skenario yang sudah diperagakan. 6. Setelah selesai ditampilkan, masing-masing siswa diberikan lembar kerja untuk membahas/memberi penilaian atas penampilan masing-masing kelompok. 7. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya. 8. Guru memberikan kesimpulan dan evaluasi secara umum.

Ada beberapa keunggulan yang bisa diperoleh siswa dengan menggunakan strategi *Role Playing* ini. Diantaranya adalah: 1) dapat memberikan kesan pembelajaran yang kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa. 2) bisa menjadi pengalaman belajar menyenangkan yang sulit menjadi pengalaman belajar menyenangkan yang sulit untuk dilupakan. 3) membuat suasana kelas menjadi lebih dinamis dan antusias. 4) membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan 5) memungkinkan siswa untuk terjun langsung memerankan sesuatu yang akan dibahas dalam proses belajar.

Akan tetapi, strategi *Role Playing* juga memiliki kelemahannya sendiri, seperti 1) banyaknya waktu yang dibutuhkan. 2) kesulitan menugaskan peran tertentu kepada siswa jika tidak dilatih dengan baik. 3) ketidakmungkinan menerapkan RPP jika suasana kelas tidak kondusif. 4) membutuhkan persiapan yang benar-benar matang yang akan menghabiskan waktu dan tenaga dan 5) tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui strategi ini.

Pada metode bermain peranan, titik tekanannya terletak pada keterlibatan emosional dan pengamatan indera ke dalam suatu situasi masalah yang secara nyata dihadapi. Murid diperlakukan sebagai subyek pembelajaran, secara aktif melakukan praktik-praktik berbahasa (bertanya dan menjawab) bersama teman-temannya pada situasi tertentu. Belajar efektif dimulai dari lingkungan yang berpusat pada diri murid (Departemen Pendidikan Nasional, 2002).

Lebih lanjut prinsip pembelajaran memahami kebebasan berorganisasi, dan menghargai keputusan bersama, murid akan lebih berhasil jika mereka diberi kesempatan memainkan peran dalam bermusyawarah, melakukan pemungutan suara terbanyak dan bersikap mau menerima kekalahan sehingga dengan melakukan berbagai kegiatan tersebut dan secara aktif berpartisipasi, mereka akan lebih mudah menguasai apa yang mereka pelajari (Boediono, 2001). Jadi, dalam pembelajaran murid harus aktif, karena tanpa adanya aktivitas, maka pada proses pembelajaran tidak mungkin terjadi.

Dari beberapa pengertian Bermain Peran atau *Role Playing* di atas dapat disimpulkan bahwa bermain peran adalah suatu kegiatan menyenangkan yang di dalamnya melakukan perbuatan-perbuatan yaitu gerakan-gerakan wajah (ekspresi) sesuai apa yang diceritakan. Namun yang penting untuk diingat bahwa bermain peran yang dikembangkan di Sekolah Dasar adalah kegiatan sebagai media bermain peran. Kemampuan berperan di sini meliputi kemampuan menghayati emosi, kesukaan, kesedihan dan kebiasaan lain dari tokoh yang diperankan. Kemudian penghayatan terhadap mimik, gerak tubuh, intonasi suara yang dimiliki tokoh.

D. Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Apabila antara pendekatan, strategi, metode, teknik, dan taktik pembelajaran sudah terangkai menjadi satu kesatuan yang utuh maka terbentuklah apa yang disebut dengan model pembelajaran. Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode dan teknik pembelajaran.

Kegiatan belajar mengajar hendaknya tidak hanya didominasi oleh guru (*Teacher Dominated Learning*) tapi harus melibatkan siswa (*Student Dominated Learning*). Maksudnya pembelajaran harus melibatkan secara maksimal kemampuan untuk mencari dan menyelidiki sehingga mereka dapat

menemukan sendiri pengetahuan. Pembelajaran seperti ini disebut pembelajaran dengan penemuan (*Discovery Learning*).

Discovery Learning merupakan suatu model pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan pandangan konstruktivisme. Model ini menekankan pada pentingnya pemahaman struktur atau ide-ide pentingnya terhadap suatu disiplin ilmu, melalui keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran.

Penemuan adalah terjemahan dari *discovery*. Menurut Sund "discovery adalah proses mental dimana siswa mampu mengasimilasikan sesuatu konsep atau prinsip". Proses mental tersebut ialah mengamati, mencerna, mengerti, mengolong-golongkan, membuat dugaan, menjelaskan, mengukur, membuat kesimpulan dan sebagainya (Roestiyah, 2001 Hlm. 20).

Sedangkan menurut Jerome Bruner "Penemuan adalah suatu proses, suatu jalan/cara dalam mendekati permasalahan bukannya suatu produk atau item pengetahuan tertentu". Dengan demikian di dalam pandangan Bruner, belajar dengan penemuan adalah belajar untuk menemukan, dimana seorang siswa dihadapkan dengan suatu masalah atau situasi yang tampaknya ganjil sehingga siswa dapat mencari jalan pemecahan (Markaban, 2006, Hlm. 9).

Model penemuan terbimbing menempatkan guru sebagai fasilitator. Guru membimbing siswa dimana ia diperlukan. Dalam model ini, siswa didorong untuk berpikir sendiri, menganalisis sendiri sehingga dapat "menemukan" prinsip umum berdasarkan bahan atau data yang telah disediakan guru.

Model penemuan terbimbing atau terpimpin adalah model pembelajaran penemuan yang dalam pelaksanaannya dilakukan oleh siswa berdasarkan petunjuk-petunjuk guru. Petunjuk diberikan pada umumnya berbentuk pertanyaan membimbing (Ali, 2004 Hlm, 87).

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa model penemuan terbimbing adalah model pembelajaran yang dimana siswa berpikir sendiri sehingga dapat "menemukan" prinsip umum yang diinginkan dengan bimbingan dan petunjuk dari guru berupa pertanyaan-pertanyaan yang mengarahkan. ciri utama belajar menemukan yaitu: (1) mengeksplorasi dan

memecahkan masalah untuk menciptakan, menggabungkan dan menggeneralisasi pengetahuan; (2) berpusat pada siswa; (3) kegiatan untuk menggabungkan pengetahuan baru dan pengetahuan yang sudah ada.

1) Tujuan Pembelajaran *Discovery Learning*

Tujuan pembelajaran *Discovery Learning* menurut Bell (1978, Hlm. 64) yakni sebagai berikut:

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

2) Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran *Discovery Learning*

a. Kelebihan penerapan *Discovery Learning*

1. Membantu siswa untuk memperbaiki dan meningkatkan keterampilan-keterampilan dan proses-proses kognitif. Usaha penemuan merupakan kunci dalam proses ini, seseorang tergantung bagaimana cara belajarnya.
2. Pengetahuan yang diperoleh melalui metode ini sangat pribadi dan ampuh karena menguatkan pengertian, ingatan dan transfer.
3. Menimbulkan rasa senang pada siswa, karena tumbuhnya rasa menyelidiki dan berhasil.
4. Metode ini memungkinkan siswa berkembang dengan cepat dan sesuai dengan kecepatannya sendiri.
5. Menyebabkan siswa mengarahkan kegiatan belajarnya sendiri dengan melibatkan akalnya dan motivasi sendiri.
6. Metode ini dapat membantu siswa memperkuat konsep dirinya, karena

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

b. Kelemahan penerapan *Discovery Learning*

1. Metode ini menimbulkan asumsi bahwa ada kesiapan pikiran untuk belajar. Bagi siswa yang kurang pandai, akan mengalami kesulitan abstrak atau berpikir atau mengungkapkan hubungan antara konsep-konsep, yang tertulis atau lisan, sehingga pada gilirannya akan menimbulkan frustrasi. 2. Metode ini tidak efisien untuk mengajar jumlah siswa yang banyak, karena membutuhkan waktu yang lama untuk membantu mereka menemukan teori atau pemecahan masalah lainnya. 3. Harapan-harapan yang terkandung dalam metode ini dapat buyar berhadapan dengan siswa dan guru yang telah terbiasa dengan cara-cara belajar yang lama. 4. Pengajaran discovery lebih cocok untuk mengembangkan pemahaman, sedangkanmengembangkan aspek konsep, keterampilan dan emosi secara keseluruhan kurang mendapat perhatian. 5. Pada beberapa disiplin ilmu, misalnya IPA kurang fasilitas untuk mengukur gagasan yang dikemukakan oleh para siswa. 6. Tidak menyediakan kesempatan-kesempatan untuk berpikir yang akan ditemukan oleh siswa karena telah dipilih terlebih dahulu oleh guru.

c. Langkah-langkah Impelementasi penerapan *Discovery Learning*

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

E. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah sesuatu yang digunakan guru untuk menilai hasil pelajaran yang telah diberikan kepada siswa dengan adanya perubahan tingkah laku siswa.

Sejalan dengan definisi di atas, Slameto (2010) dalam Ni Luh Endrawati (2014, Hlm. 34) mengemukakan bahwa “ Hasil belajar adalah suatu proses usaha yang di lakukan oleh seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku baru secara keseluruhan”.

Selain itu, Slameto (2010) dalam Nih Luh Endrawati (2014, Hlm. 37) menjelaskan tentang perubahan sebagai hasil belajar sebagai berikut : Perubahan yang terjadi pada seseorang banyak sekali, baik sifat maupun jenisnya karena itu sudah tentu tidak semua perubahan dalam tingkah laku dalam arti belajar. Ciri-ciri perubahan dalam tingkah laku dalam arti belajar yaitu (1) perubahan terjadi secara sadar, (2) perubahan dalam belajar bersifat kontinyu dan fungsional, (3) perubahan dalam belajar bukan sekedar sementara, (5) perubahan dalam belajar bertujuan atau terarah, dan (6) perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku.

Hasil belajar menurut Dimiyati dan Mudjiono (2006) adalah hasil yang dicapai dalam bentuk angka-angka atau skor setelah diberikan tes hasil belajar

pada setiap akhir pembelajaran. Pendapat ini juga diperkuat oleh pernyataan Winarno Surakhmad (dalam buku, *Interaksi Belajar Mengajar*, (Bandung: Jemmars, 1980 Hlm. 25) bahwa hasil belajar siswa bagi kebanyakan orang berarti ulangan, ujian atau tes. Maksud ulangan tersebut ialah untuk memperoleh suatu indek dalam menentukan keberhasilan siswa. Nilai yang diperoleh siswa menjadi acuan untuk melihat penguasaan siswa dalam menerima materi pelajaran.

Adapun menurut Mulyasa (2008, Hlm. 89) mengungkapkan bahwa hasil belajar merupakan prestasi belajar siswa secara keseluruhan yang menjadi indikator kompetensi dan derajat perubahan perilaku yang bersangkutan. Kompetensi yang harus dikuasai siswa perlu dinyatakan sedemikian rupa agar dapat dinilai sebagai wujud hasil belajar siswa yang mengacu pada pengalaman langsung. Sudjana (2010, hlm. 76) menyatakan hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar. Sehingga, hasil belajar meliputi seluruh kompetensi atau kemampuan yang didapat siswa berdasarkan pengalaman langsung baik berupa akademik maupun sikap.

Selain tes berupa angka, hasil belajar pun meliputi perubahan sikap, seperti yang diungkapkan oleh Hamalik (2008, Hlm. 32) bahwa hasil belajar adalah sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan di ukur bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik sebelumnya yang tidak tahu menjadi tahu. Pernyataan tersebut didukung oleh Winkel (dikutip oleh Purwanto, 2010) hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya.

Berdasarkan beberapa definisi di atas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa hasil belajar adalah prestasi belajar yang dicapai siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar dengan membawa suatu perubahan dan pembentukan tingkah laku seseorang. Untuk menyatakan bahwa suatu proses belajar dapat dikatakan berhasil, setiap guru memiliki pandangan masing-masing sejalan dengan filsafatnya. Namun untuk menyamakan persepsi

sebaiknya kita berpedoman pada kurikulum yang berlaku saat ini yang telah disempurnakan, antara lain bahwa suatu proses belajar mengajar tentang suatu bahan pembelajaran dinyatakan berhasil apabila tujuan pembelajaran khususnya dapat dicapai.

Untuk mengetahui tercapai tidaknya tujuan pembelajaran khusus, guru perlu mengadakan tes formatif pada setiap menyajikan suatu bahasan kepada siswa. Penilaian formatif ini untuk mengetahui sejauh mana siswa telah menguasai tujuan pembelajaran khusus yang ingin dicapai. Fungsi penelitian ini adalah untuk memberikan umpan balik pada guru dalam rangka memperbaiki proses belajar mengajar dan melaksanakan program remedial bagi siswa yang belum berhasil. Karena itulah, suatu proses belajar mengajar dinyatakan berhasil apabila hasilnya memenuhi tujuan pembelajaran khusus dari bahan tersebut.

2. Indikator Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa diukur menggunakan beberapa indikator. Indikator utama hasil belajar siswa adalah sebagai berikut:

- a. Ketercapaian Daya Serap terhadap bahan pembelajaran yang diajarkan, baik secara individual maupun kelompok. Pengukuran ketercapaian daya serap ini biasanya dilakukan dengan penetapan Kriteria Ketuntasan Belajar Minimal (KKM).
- b. Perilaku yang digariskan dalam tujuan pembelajaran telah dicapai oleh siswa, baik secara individual maupun kelompok.

Namun demikian, menurut Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain (dalam buku Strategi Belajar Mengajar 2002, Hlm 120) indikator yang banyak dipakai sebagai tolak ukur keberhasilan adalah daya serap.

3. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar dapat dipengaruhi oleh berbagai hal. Secara umum hasil belajar dipengaruhi tiga hal atau factor. Faktor-faktor tersebut dapat diuraikan dibawah ini, yaitu :

- a. Faktor internal (faktor dalam diri)

Faktor internal yang mempengaruhi Hasil belajar yang pertama adalah Aspek fisiologis. Untuk memperoleh hasil Hasil belajar yang baik, kebugaran tubuh dan kondisi panca indera perlu dijaga dengan cara : makanan/minuman bergizi, istirahat, olah raga. Tentunya banyak kasus anak yang prestasinya turun karena mereka tidak sehat secara fisik. Faktor internal yang lain adalah aspek psikologis. Aspek psikologis ini meliputi: inteligensi, sikap, bakat, minat, motivasi dan kepribadian. Faktor psikologis ini juga merupakan factor kuat dari hasil belajar, intelegensi memang bisa dikembangkan, tapi sikap, minat, motivasi dan kepribadian sangat dipengaruhi oleh factor psikologi diri kita sendiri.

b. Faktor eksternal (faktor diluar diri)

Selain faktor internal, Hasil belajar juga dipengaruhi oleh faktor eksternal. Faktor eksternal meliputi beberapa hal, yaitu:

1. Lingkungan sosial

Lingkungan sosial, adalah lingkungan dimana seseorang bersosialisasi, bertemu dan berinteraksi dengan manusia disekitarnya.

2. Teman

Hal pertama yang menjadi penting dari lingkungan sosial adalah pertemanan, dimana teman adalah sumber motivasi sekaligus bisa menjadi sumber menurunnya prestasi. Posisi teman sangat penting, mereka ada begitu dekat dengan kita, dan tingkah laku yang mereka lakukan akan berpengaruh terhadap diri kita. Kalau kalian sudah terlanjur memiliki lingkungan pertemanan yang lemah akan motivasi belajar, sebisa mungkin arahkan teman-teman kalian untuk belajar. Setidaknya dengan cara itu kaluan bisa memposisikan diri sebagai seorang pelajar.

3. Guru

Seorang yang sangat berhubungan dengan hasil belajar.Kualitas guru di kelas, bisa mempengaruhi bagaimana kita balajar dan bagaimana minat kita terbangun di dalam kelas.Memang pada kenyataanya banyak siswa yang merasa guru mereka tidak memberi motivasi belajar, atau mungkin suasana

pembelajaran yang monoton. Hal ini berpengaruh terhadap proses pembelajaran.

4. Keluarga

Keluarga menjadi faktor yang mempengaruhi hasil belajar seseorang. Biasanya seseorang yang memiliki keadaan keluarga yang berantakan (*broken home*) memiliki motivasi terhadap prestasi yang rendah, kehidupannya terlalu difokuskan pada pemecahan konflik kekeluargaan yang tak berkesudahan. Maka dari itu, bagi orang tua, jadikanlah rumah keluarga kalian surga, karena jika tidak, anak kalian yang baru lahir beberapa tahun lamanya, belum memiliki konsep pemecahan konflik batin yang kuat, mereka bisa stress melihat tingkah kalian wahai para orang tua yang suka bertengkar, dan stress itu dibawa ke dalam kelas.

5. Masyarakat

Sebagai contoh seorang yang hidup dimasyarakat akademik mereka akan mempertahankan gengsinya dalam hal akademik di hadapan masyarakatnya. Jadi lingkungan masyarakat mempengaruhi pola pikir seorang untuk berprestasi. Masyarakat juga, dengan segala aktifitas kemasyarakatannya mempengaruhi tindakan seseorang, begitupun juga berpengaruh terhadap siswa dan mahasiswa.

6. Lingkungan non-sosial

Lingkungan non-sosial meliputi: kondisi rumah, sekolah, peralatan, alam (cuaca). Non-sosial seperti halnya kondisi rumah (secara fisik), apakah rapi, bersih, aman, terkendali dari gangguan yang menurunkan hasil belajar. Artinya lingkungan sekolah. Faktor pendekatan belajar yang dimaksud adalah teknik yang dipakai guru dalam pembelajaran. Jika guru menggunakan metode yang selalu sama, biasanya siswa akan cenderung bosan karena pembelajaran yang monoton dan tidak bervariasi. Maka seyogyanya pembelajaran menggunakan pendekatan yang bervariasi.

4. Ranah Hasil Belajar

Ranah hasil belajar menurut Gagne (dalam Suprijono, 2012 Hlm. 5-6) menjelaskan bahwa hasil belajar akan menghasilkan berupa:

- a. verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis.
- b. Keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang.
- c. Strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri.
- d. Keterampilan motorik adalah kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.
- e. Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut. Sikap merupakan kemampuan menjadikan nilai-nilai sebagai standar perilaku.

Bloom (dalam Winkel, 1996, Hlm. 245) menyampaikan 3 taksonomi yang disebut dengan ranah belajar, yaitu : ranah kognitif (*cognitive domain*), ranah afektif (*affective domain*) dan ranah psikomotorik (*psychomotoric domain*).

a. Ranah Kognitif (*Cognitive Domain*)

Ini berkaitan dengan hasil berupa pengetahuan, kemampuan dan kemahiran intelektual yang mencakup kategori: pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan evaluasi. 1. Pengetahuan: didefinisikan sebagai perilaku mengingat atau mengenali informasi yang telah dipelajari dan disimpan dalam ingatan. Hal-hal itu dapat meliputi fakta, kaidah dan prinsip, serta metode yang diketahui. 2. Pemahaman: mencakup kemampuan untuk menangkap makna dan arti dari bahan yang dipelajari. 3. Penerapan: mencakup kemampuan untuk menerapkan suatu kaidah atau metode bekerja pada suatu kasus/problem yang konkret dan baru. 4. Analisis: mencakup kemampuan untuk merinci suatu kesatuan ke dalam bagian-bagian, sehingga struktur keseluruhan atau organisasinya dapat dipahami dengan baik.

Sintesis: mencakup kemampuan untuk membentuk suatu kesatuan atau pola baru. Bagian-bagian dihubungkan satu sama lain, sehingga terciptakan suatu bentuk baru. 5. Evaluasi: mencakup kemampuan untuk membentuk suatu pendapat mengenai sesuatu atau beberapa hal, bersama dengan pertanggung jawaban pendapat itu, yang berdasarkan kriteria tertentu.

Adapun menurut Winkel, 1996 Hlm. 245-247) Konsep tersebut mengalami perbaikan seiring dengan perkembangan dan kemajuan teknologi.

Berikut adalah Revisi Taksonomi Bloom dari Lorin Anderson. :

1. Mengingat
2. Memahami
3. Mengaplikasikan
4. Menganalisis
5. Mengevaluasi
6. Menciptakan / berkreasi

Mencipta (*create*), yaitu pada tahap teratas ini seseorang bisa memadukan berbagai macam informasi dan mengembangkannya sehingga terjadi sesuatu bentuk baru. Hal ini mencakup: merumuskan, merencanakan dan memproduksi.

b. Ranah Afektif (*affective domain*)

Bidang afektif disini berkenaan dengan sikap. Bidang ini kurang diperhatikan oleh guru, tetapi lebih menekankan bidang kognitif. Hal ini didasarkan pada pendapat beberapa ahli yang mengatakan, bahwa sikap seseorang dapat diramalkan perubahannya, bila seseorang telah menguasai bidang kognitif tingkat tinggi.

1. Penerimaan (*receiving*), mengacu pada keinginan siswa untuk menghadirkan rangsangan atau fenomena tertentu (aktivitas kelas, buku teks, musik, dan sebagainya). Dari sudut pandang pembelajaran, ia berkaitan dengan memperoleh, menangani, dan mengarahkan perhatian peserta didik.
2. Penanggapan (*responding*), mengacu pada partisipasi aktif pada diri siswa. Pada tingkat ini siswa tidak hanya menghadirkan fenomena tertentu tetapi juga mereaksinya dengan pelbagai cara.
3. Penilaian (*valuing*), berkaitan dengan harga atau nilai yang melekat pada objek, fenomena atau perilaku tertentu pada diri siswa. Penilaian ini bertentangan dari penerimaan nilai yang lebih sederhana (keinginan memperbaiki keterampilan kelompok), sampai pada tingkat kesepakatan yang kompleks (bertanggung jawab agar berfungsi secara efektif pada kelompok). Penilaian didasarkan pada internalisasi seperangkat nilai tertentu, namun menunjukkan nilai-nilai yang diungkapkan di dalam perilaku yang

ditampilkan oleh peserta didik. 4. Pengorganisasian (*organization*), berkaitan dengan perangkaian nilai nilai yang berbeda, memecahkan kembali konflik-konflik antar nilai, dan mulai menciptakan sistem nilai yang konsisten secara internal. Pembentukan pola hidup (*organization by a value complex*), mengacu 5. pada individu peserta didik memiliki sistem nilai yang telah mengendalikan perilakunya dalam waktu cukup lama sehingga mampu mengembangkannya menjadi karakteristik gaya hidupnya. Perilaku pada tingkat ini adalah bersifat persuasif, konsisten, dan dapat diramalkan. (Rifa'i dan Anni, 2010 Hlm. 87-89)

c. Ranah psikomotorik (*psychomotoric domain*)

Kategori jenis perilaku untuk ranah psikomotorik menurut Elizabeth Simpson (dalam Winkel, 1996 Hlm. 249-250) adalah sebagai berikut:

1. Persepsi: mencakup kemampuan untuk mengadakan diskriminasi yang tepat antara dua perangsang atau lebih berdasarkan perbedaan antara ciri-ciri fisik yang khas pada masing-masing rangsangan.
2. Kesiapan: mencakup kemampuan untuk menempatkan dirinya dalam keadaan akan memulai suatu gerakan atau rangkaian gerakan, dalam bentuk kesiapan jasmani dan rohani.
3. Gerakan terbimbing: mencakup kemampuan untuk melakukan suatu rangkaian gerak-gerak sesuai dengan contoh yang diberikan.
4. Gerakan yang terbiasa: mencakup kemampuan untuk melakukan suatu rangkaian gerak-gerak yang lancar, karena sudah dilatih secukupnya tanpa memperhatikan lagi contoh yang diberikan.
5. Gerakan kompleks: mencakup kemampuan untuk melaksanakan suatu keterampilan yang terdiri atas beberapa komponen dengan tepat lancar dan efisien.
6. Penyesuaian pola gerakan: mencakup kemampuan untuk mengadakan perubahan dan menyesuaikan pola gerak-gerak dengan kondisi setempat atau dengan menunjukkan suatu taraf keterampilan yang telah mencapai kemahiran.
7. Kreatifitas: mencakup kemampuan untuk melairkan pola gerak-gerak yang baru seluruhnya atas dasar prakarsa atau inisiatif sendiri.

Berdasarkan pemaparan tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan dari pengetahuan, sikap, keterampilan yang dimiliki siswa setelah proses pembelajaran. Hasil belajar diklasifikasikan menjadi kognitif, afektif dan psikomotor. Hasil belajar perlu diadakan

evaluasi dengan mengacupada tujuan pembelajaran yang telah direncanakan untuk mengetahui apakahtujuan tersebut sudah tercapai atau belum.

Hasil belajar dapat tercapai secara optimal jika didukung dengan pembelajaran yang berkualitas. Oleh karena itu, perlu adanya pemilihan strategi pembelajaran yang tepat untuk mencapai hasil belajar yang optimal

5. Penilaian Hasil Belajar

Penilaian hasil belajar Menurut Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain (2010, Hlm. 120-121) mengungkapkan bahwa “untuk mengukur dan mengevaluasi hasil belajar siswa tersebut dapat dilakukan melalui tes prestasi belajar.”

Berdasarkan tujuan dan ruang lingkungnya, tes prestasi belajar dapat digolongkan ke dalam jenis penilaian, sebagai berikut: 1. Tes Formatif, penilaian ini dapat mengukur satu atau beberapa pokok bahasan tertentu dan tujuan untuk memperoleh gambaran tentang daya serap siswa terhadap pokok bahasan tersebut. Hasil tes ini dimanfaatkan untuk memperbaiki proses belajar mengajar dalam waktu tertentu. 2. Tes Subsumatif, tes ini meliputi sejumlah bahan pengajaran tertentu yang telah diajarkan dalam waktu tertentu. Tujuannya adalah untuk memperoleh gambaran daya serap siswa untuk meningkatkan tingkat prestasi belajar atau hasil belajar siswa. Hasil tes subsumatif ini dimanfaatkan untuk memperbaiki proses belajar mengajar dan diperhitungkan dalam menentukan nilai rapor.

Tes Sumatif, tes ini diadakan untuk mengukur daya serap siswa terhadap bahan pokok-pokok bahasan yang telah diajarkan selama satu semester, satu atau dua bahan pelajaran. Tujuannya adalah untuk menetapkan tarap atau tingkat keberhasilan belajar siswa dalam satu periode belajar tertentu. Hasil dari tes sumatif ini dimanfaatkan untuk kenaikan kelas, menyusun peringkat (rangking) atau sebagai ukuran mutu sekolah.

F. Aktivitas Siswa

a. Pengertian Aktivitas Siswa

Suatu pembelajaran sangat dipengaruhi oleh aktivitas, baik siswa maupun guru dalam pembelajaran tersebut. Menurut Anton M. Mulyono (2001, Hlm. 26). Aktivitas artinya “kegiatan atau keaktifan”. Jadi segala sesuatu yang dilakukan atau kegiatan-kegiatan yang terjadi baik fisik maupun non-fisik, merupakan suatu aktifitas.

Adapun menurut Sriyono (Rosalia, 2005) aktivitas adalah segala kegiatan yang dilaksanakan baik secara jasmani atau rohani. Aktivitas siswa selama proses belajar mengajar merupakan salah satu indikator adanya keinginan siswa untuk belajar.

Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran akan menyebabkan interaksi yang tinggi antara guru dengan siswa ataupun dengan siswa itu sendiri. Hal ini akan mengakibatkan suasana kelas menjadi segar dan kondusif, dimana masing-masing siswa dapat melibatkan kemampuannya semaksimal mungkin. Aktivitas yang timbul dari siswa akan mengakibatkan pula terbentuknya pengetahuan dan keterampilan yang akan mengarah pada peningkatan prestasi.

Aktivitas belajar merupakan suatu kegiatan yang dilakukan untuk menghasilkan perubahan pengetahuan-pengetahuan, nilai-nilai sikap, dan keterampilan pada siswa sebagai latihan yang dilaksanakan secara sengaja. Dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar merupakan segala kegiatan yang dilakukan dalam proses interaksi (guru dan siswa) dalam rangka mencapai tujuan belajar.

Keaktifan siswa selama proses belajar mengajar merupakan salah satu indikator adanya keinginan atau motivasi siswa untuk belajar. Siswa dikatakan memiliki keaktifan apabila ditemukan ciri-ciri perilaku seperti: sering bertanya kepada guru atau siswa lain, mau mengerjakan tugas yang diberikan guru, mampu menjawab pertanyaan, senang diberi tugas belajar, dan lain sebagainya.

Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran akan menyebabkan interaksi yang tinggi antara guru dengan siswa ataupun dengan siswa itu sendiri. Hal ini akan mengakibatkan suasana kelas menjadi segar dan kondusif, dimana masing-masing siswa dapat melibatkan kemampuannya

semaksimal mungkin. Aktivitas yang timbul dari siswa akan mengakibatkan pula terbentuknya pengetahuan dan keterampilan yang akan mengarah pada peningkatan prestasi.

Berdasarkan pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar merupakan segala kegiatan yang dilakukan dalam proses interaksi (guru dan siswa) dalam rangka mencapai tujuan belajar yang meliputi respon atau keterlibatan siswa baik secara fisik, mental, emosional, maupun intelektual dalam setiap proses pembelajaran. Aktivitas yang dimaksudkan di sini penekanannya adalah pada siswa, sebab dengan adanya aktivitas siswa dalam proses pembelajaran terciptalah situasi belajar aktif. Aktivitas siswa merupakan kegiatan atau perilaku yang terjadi selama proses belajar mengajar. Kegiatan-kegiatan yang dimaksud adalah kegiatan yang mengarah pada proses belajar seperti bertanya, mengajukan pendapat, mengerjakan tugas-tugas, dapat menjawab pertanyaan guru dan bisa bekerjasama dengan siswa lain, serta tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan.

b. Jenis Aktivitas Belajar Siswa

Berdasarkan pengetahuan tentang prinsip-prinsip diatas, diharapkan kepada guru untuk dapat mengembangkan aktivitas siswa. Menurut Zulfikri (2008, Hlm. 6) jenis-jenis aktivitas yang dimaksud dapat digolongkan menjadi:

- 1) *Visual Activities*, yaitu segala kegiatan yang berhubungan dengan aktivitas siswa dalam melihat, mengamati, dan memperhatikan.
- 2) *Oral Activities*, yaitu aktivitas yang berhubungan dengan kemampuan siswa dalam mengucapkan, melafazkan, dan berfikir.
- 3) *Listening Activities*, aktivitas yang berhubungan dengan kemampuan siswa dalam berkonsentrasi menyimak pelajaran.
- 4) *Motor Activities*, yakni segala keterampilan jasmani siswa untuk mengekspresikan bakat yang dimilikinya.

c. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Aktivitas Belajar

Menurut Jessica (2009, Hlm. 1-2) faktor-faktor yang mempengaruhi aktivitas belajar, yaitu:

1) Faktor Internal (dari dalam individu yang belajar).

Faktor yang mempengaruhi kegiatan belajar ini lebih ditekankan pada faktor dari dalam individu yang belajar. Adapun faktor yang mempengaruhi kegiatan tersebut adalah faktor psikologis, antara lain yaitu: motivasi, perhatian, pengamatan, tanggapan dan lain sebagainya.

2) Faktor Eksternal (dari luar individu yang belajar).

Pencapaian tujuan belajar perlu diciptakan adanya sistem lingkungan belajar yang kondusif. Hal ini akan berkaitan dengan faktor dari luar siswa. Adapun faktor yang mempengaruhi adalah mendapatkan pengetahuan, penanaman konsep dan keterampilan, dan pembentukan sikap.

G. Pengembangan Materi Ajar

Materi ajar yang digunakan dalam penelitian ini mencakup beberapa materi dari beberapa mata pelajaran yaitu ilmu pengetahuan alam, bahasa Indonesia, dan matematika yang dipadukan dalam satu tema besar “Perubahan Wujud Benda dalam Lingkungan Sekitar” Mengingat waktu penelitian yang terbatas sehingga keluasaan dan kedalaman materi dari masing-masing pelajaran tidak terlalu luas dan tidak terlalu dalam. Pada mata pelajaran IPA materi ajar yang digunakan hanya berfokus pada perubahan wujud benda. Pada perubahan wujud benda siswa hanya di kenalkan proses dari jenis-jenis perubahan wujud. Pada materi Bahasa Indonesia siswa dilatih untuk dapat peka dalam menulis dan membaca terhadap kosa kata baku yang terdapat dalam teks, baik teks IPA.

1. Keluasaan dan Kedalaman Materi

Perbedaan dari keluasaan dan kedalaman materi yaitu, keluasaan menunjukan banyaknya materi-materi yang dimasukkan ke dalam suatu materi pembelajaran. Sedangkan kedalaman materi merupakan rincian materi yang akan dipelajari oleh siswa.

Keluasaan materi pada tema benda-benda dilingkungan sekitar dengan subtema perubahan wujud benda dikelas V yaitu perubahan wujud benda, kosa kata baku, seni topeng nusantara, perubahan nilai-nilai budaya, dan pecahan. Kedalaman materi perubahan wujud benda meliputi pengenalan terhadap perbendaan perubahan fisika dan kimia, contoh perubahan wujud

benda dalam kehidupan sehari-hari, penyebab terjadinya perubahan wujud benda, dan contohnya dalam kehidupan sehari-hari. Kedalaman materi kosa kata baku meliputi pemahaman siswa dalam mengidentifikasi informasi dari bacaan kemudian menuangkannya kembali menggunakan kosa kata baku. Kedalaman materi seni topeng nusantara meliputi pengenalan topeng, bahan-bahan pembuat topeng, mengenal topeng nusantara, memilih bahan topeng, dan membuat topeng nusantara. Kedalaman materi perubahan nilai budaya meliputi nilai-nilai dan budaya dulu dan sekarang. Sedangkan kedalaman materi pecahan meliputi pengenalan terhadap pecahan, penjumlahan pecahan, pembagian pecahan, dan penggunaan pecahan dalam soal cerita.

2. Karakteristik Bahan Ajar

Pada saat merencanakan pelaksanaan pembelajaran pastinya seorang guru menyiapkan bahan ajar apa saja yang akan digunakan pada saat proses belajar mengajar. Adapun karakteristik bahan ajar yang harus diketahui adalah sebagai berikut:

a. Abstrak dan Konkret

Berdasarkan kedalaman dan keluasan materi, sifat materi pembelajaran tematik tentang perubahan wujud benda dengan model *discovery learning* dan metode *role playing* pada penelitian ini sifatnya nyata (konkret). Menurut kamus besar Bahasa Indonesia kongkrit adalah sesuatu yang nyata, dapat dirasakan, dan dapat dilijit dengan indra yang berwujud.

Materi ini bersifat nyata atau konkret karena dalam pengajarannya pula berada pada lingkungan nyata peserta didik, yang dapat digunakan sebagai bahan ajar untuk mempelajari bahasan materi ini. Mengajarkan materi anak di sekolah dasar tanpa adanya benda konkret atau tanpa adanya media akan terasa sangat sulit. Anak usia sekolah dasar masih berpikir konkret, oleh karena itu dalam mengajarkan perubahan wujud benda harus mengkaitkan pembelajaran dengan kehidupan nyata peserta didik atau dalam penyediaan media guru harus membuatnya semenarik mungkin. Pembelajaran yang di bantu oleh metode *role playing* yang memungkinkan siswa untuk berperan langsung dalam proses pembelajaran. Selama proses pembelajaran, siswa

menggunakan model *discovery learning* untuk meningkatkan pemahaman konsep dan rasa percaya dirinya, karena peserta didik akan terlibat langsung, dan peserta didik harus aktif dalam mengikuti setiap pembelajarannya.

b. Kompetensi Dasar (KD) dan Kompetensi Inti (KI)

Timkedikbud (2013, hlm. 5) menyatakan bahwa Kompetensi Inti berfungsi sebagai unsur pengorganisasi (organisasi element) Kompetensi Dasar, Kompetensi Inti merupakan pengikat untuk organisasi vertikal dan organisasi horizontal konten Kompetensi Dasar. Kompetensi Inti dirancang dalam empat kelompok yang saling terkait berkenaan dengan sikap keagamaan (Kompetensi Inti 1), sikap sosial (Kompetensi Inti 2), pengetahuan (Kompetensi Inti 3), dan penerapan pengetahuan (Kompetensi Inti 4). Keempat kelompok itu menjadi acuan dari Kompetensi Dasar dan harus dikembangkan dalam setiap peristiwa pembelajaran secara integratif.

Kompetensi Inti (KI) yang digunakan berdasarkan keluasaan dan kedalaman materi meliputi semua Kompetensi Inti (KI) yang ada pada jenjang Kelas V. Sedangkan Kompetensi Dasar (KD) pada subtema perubahan wujud benda pada pembelajaran ini meliputi Kompetensi Dasar pada setiap mata pelajaran yang akan disampaikan dalam konsep tema pada pembelajaran ini.

Adapun analisis KI/ KD pada pembelajaran berdasarkan kedalaman dan keluasaan materi diantaranya adalah mata pelajaran IPA 3.4. Mengidentifikasi perubahan yang terjadi di alam, hubungannya dengan penggunaan sumber daya alam, dan pengaruh kegiatan manusia terhadap keseimbangan lingkungan sekitar. 4.7. Menyajikan hasil laporan tentang permasalahan akibat terganggunya keseimbangan alam akibat ulah manusia, serta memprediksi apa yang akan terjadi jika permasalahan tersebut tidak diatasi. Materi PPKn 3.6. Memahami perlunya saling memenuhi keperluan hidup. 4.6. Menyajikan dinamika saling memenuhi keperluan hidup. Materi Matematika 3.2. Memahami berbagai bentuk pecahan (pecahan biasa, campuran, desimal dan persen) dan dapat mengubah bilangan pecahan menjadi bilangan desimal, serta melakukan perkalian dan pembagian. 4.1. Mengurai sebuah pecahan sebagai hasil penjumlahan, pengurangan, perkalian,

dan pembagian dua buah pecahan yang dinyatakan dalam desimal dan persen dengan berbagai kemungkinan jawaban. Materi IPS Memahami aktivitas dan perubahan kehidupan manusia dalam ruang, konektivitas antar ruang dan waktu serta dan keberlanjutannya dalam kehidupan sosial, ekonomi, pendidikan dan budaya dalam lingkup nasional 4.1. Menyajikan hasil pengamatan mengenai aktivitas dan perubahan kehidupan manusia dalam ruang, konektivitas antar ruang dan waktu serta dan keberlanjutannya dalam kehidupan sosial, ekonomi, pendidikan dan budaya dalam lingkup nasional dari sumber-sumber yang tersedia. Materi SBdP 3.4 Memahami prosedur dan langkah kerja dalam berkarya kreatif berdasarkan ciri khas daerah 4.4 Membuat topeng dari berbagai media dengan menerapkan proporsi dan keseimbangan.

Tabel 2.1. Kompetensi Inti

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

Tabel 2.2. Kompetensi Dasar Pembelajaran 1

PEMBELAJARAN 1	
MATA PELAJARAN	KOMPETENSI DASAR
IPA	3.4. Mengidentifikasi perubahan yang terjadi di alam, hubungannya dengan penggunaan sumber daya alam, dan pengaruh kegiatan manusia terhadap keseimbangan lingkungan sekitar

PEMBELAJARAN 1	
MATA PELAJARAN	KOMPETENSI DASAR
	4.7. Menyajikan hasil laporan tentang permasalahan akibat terganggunya keseimbangan alam akibat ulah manusia, serta memprediksi apa yang akan terjadi jika permasalahan tersebut tidak diatasi.
Bahasa Indonesia	3.4 Menggali informasi dari teks pantun dan syair tentang bencana alam serta kehidupan berbangsa dan bernegara dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku 4.1 Mengamati, mengolah, dan menyajikan teks laporan buku tentang makanan dan rantai makanan, kesehatan manusia, keseimbangan ekosistem, serta alam dan pengaruh kegiatan manusia secara mandiri dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata bakuterhadap bencana alam dan keseimbangan ekosistem serta kehidupan berbangsa dan bernegara melalui pemanfaatan bahasa Indonesia.
IPS	3.1. Memahami aktivitas dan perubahan kehidupan manusia dalam ruang, konektivitas antar ruang dan waktu serta dan keberlanjutannya dalam kehidupan sosial, ekonomi, pendidikan dan budaya dalam lingkup nasional. 4.1. Menyajikan hasil pengamatan mengenai aktivitas dan perubahan kehidupan manusia dalam ruang, konektivitas antar ruang dan waktu serta dan keberlanjutannya dalam kehidupan sosial, ekonomi pendidikan dan budaya dalam lingkup nasional dari sumber-sumber yang tersedia.
PPKn	3.6. Memahami perlunya saling memenuhi keperluan hidup. 4.6. Menyajikan dinamika saling memenuhi keperluan hidup.
MATEMATIKA	3.2. Memahami berbagai bentuk pecahan (pecahan biasa, campuran, desimal dan persen) dan dapat mengubah bilangan pecahan menjadi bilangan desimal, serta melakukan perkalian dan pembagian 4.1. Mengurai sebuah pecahan sebagai hasil penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian dua buah pecahan yang dinyatakan dalam desimal dan persen dengan berbagai

PEMBELAJARAN 1	
MATA PELAJARAN	KOMPETENSI DASAR
	kemungkinan jawaban.
SBdP	3.4 Memahami prosedur dan langkah kerja dalam berkarya kreatif berdasarkan ciri khas daerah. 4.4 Membuat topeng dari berbagai media dengan menerapkan proporsi dan keseimbangan.

Tabel 2.3. Kompetensi Dasar Pembelajaran 2

PEMBELAJARAN 2	
MATA PELAJARAN	KOMPETENSI DASAR
IPA	3.4. Mengidentifikasi perubahan yang terjadi di alam, hubungannya dengan penggunaan sumber daya alam, dan pengaruh kegiatan manusia terhadap keseimbangan lingkungan sekitar. 4.7 Menyajikan hasil laporan tentang permasalahan akibat terganggunya keseimbangan alam akibat ulah manusia, serta memprediksi apa yang akan terjadi jika permasalahan tersebut tidak diatasi.
Bahasa Indonesia	3.1. Menggali informasi dari teks laporan buku tentang makanan dan rantai makanan, kesehatan manusia, keseimbangan ekosistem, serta alam dan pengaruh kegiatan manusia dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku 4.1. Mengamati, mengolah, dan menyajikan teks laporan buku tentang makanan dan rantai makanan, kesehatan manusia, keseimbangan ekosistem, serta alam dan pengaruh kegiatan manusia secara mandiri dalam bahasa

PEMBELAJARAN 2	
MATA PELAJARAN	KOMPETENSI DASAR
	Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku terhadap bencana alam dan keseimbangan ekosistem serta kehidupan berbangsa dan bernegara melalui pemanfaatan bahasa Indonesia.
SBdP	3.4. Memahami prosedur dan langkah kerja dalam berkarya kreatif berdasarkan ciri khas daerah. 4.4. Membuat topeng dari berbagai media dengan menerapkan proporsi dan keseimbangan.

Tabel 2.4. Kompetensi Dasar Pembelajaran 3

PEMBELAJARAN 3	
MATA PELAJARAN	KOMPETENSI DASAR
PPkN	3.6. Memahami perlunya saling memenuhi keperluan hidup. 4.6. Menyajikan dinamika saling memenuhi keperluan hidup antar daerah untuk menumbuhkan keutuhan nasional.
Bahasa Indonesia	3.1 Menggali informasi dari teks laporan buku tentang makanan dan rantai makanan, kesehatan manusia, keseimbangan ekosistem, serta alam dan pengaruh kegiatan manusia dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku. 4.1 Mengamati, mengolah, dan menyajikan teks laporan buku tentang makanan dan rantai makanan, kesehatan manusia, keseimbangan ekosistem, serta alam dan pengaruh kegiatan

PEMBELAJARAN 3	
MATA PELAJARAN	KOMPETENSI DASAR
	<p>manusia secara mandiri dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku.</p>
Matematika	<p>3.2. Memahami berbagai bentuk pecahan (pecahan biasa, campuran, desimal dan persen) dan dapat mengubah bilangan pecahan menjadi bilangan desimal, serta melakukan perkailan dan pembagian.</p> <p>4.1. Mengurai sebuah pecahan sebagai hasil penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian dua buah pecahan yang dinyatakan dalam desimal dan persen dengan berbagai kemungkinan jawaban.</p>

Tabel 2.5. Kompetensi Dasar Pembelajaran 4

PEMBELAJARAN 4	
MATA PELAJARAN	KOMPETENSI DASAR
Matematika	<p>3.3.2. Memahami berbagai bentuk pecahan (pecahan biasa, campuran, desimal dan persen) dan dapat mengubah bilangan pecahan menjadi bilangan desimal, serta melakukan perkailan dan pembagian.</p> <p>4.1. Mengurai sebuah pecahan sebagai hasil penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian dua buah pecahan yang dinyatakan dalam desimal dan persen dengan berbagai kemungkinan jawaban.</p>
Bahasa Indonesia	<p>3.1. Menggali informasi dari teks laporan buku tentang makanan dan rantai makanan, kesehatan manusia, keseimbangan ekosistem, serta alam dan pengaruh kegiatan manusia dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku.</p> <p>4.1. Mengamati, mengolah, dan menyajikan teks laporan buku tentang makanan dan rantai</p>

PEMBELAJARAN 4	
MATA PELAJARAN	KOMPETENSI DASAR
	makanan, kesehatan manusia, keseimbangan ekosistem, serta alam dan pengaruh kegiatan manusia secara mandiri dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku.
IPS	3.1 Memahami aktivitas dan perubahan kehidupan manusia dalam ruang, konektivitas antar ruang dan waktu serta dan keberlanjutannya dalam kehidupan sosial, ekonomi, pendidikan dan budaya dalam lingkup nasional. 4.1 Menyajikan hasil pengamatan mengenai aktivitas dan perubahan kehidupan manusia dalam ruang, konektivitas antar ruang dan waktu serta dan keberlanjutannya dalam kehidupan sosial, ekonomi, pendidikan dan budaya dalam lingkup nasional dari sumber-sumber yang tersedia.
PPKn	3.6. Memahami perlunya saling memenuhi keperluan hidup. 4.6. Menyajikan dinamika saling memenuhi keperluan hidup antar daerah untuk menumbuhkan keutuhan nasional.

Tabel 2.6. Kompetensi Dasar Pembelajaran 5

PEMBELAJARAN 5	
MATA PELAJARAN	KOMPETENSI DASAR
IPA	3.4. Mengidentifikasi perubahan yang terjadi di alam, hubungannya dengan penggunaan sumber daya alam, dan pengaruh kegiatan manusia terhadap keseimbangan lingkungan sekitar terhadap keseimbangan lingkungan sekitar. 4.7. Menyajikan hasil laporan tentang permasalahan akibat terganggunya keseimbangan alam akibat ulah manusia, serta memprediksi apa yang akan terjadi jika permasalahan tersebut tidak diatasi.
Bahasa Indonesia	3.1. Menggali informasi dari teks laporan buku

PEMBELAJARAN 5	
MATA PELAJARAN	KOMPETENSI DASAR
	<p>tentang makanan dan rantai makanan, kesehatan manusia, keseimbangan ekosistem, serta alam dan pengaruh kegiatan manusia dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku.</p> <p>4.1. Mengamati, mengolah, dan menyajikan teks laporan buku tentang makanan dan rantai makanan, kesehatan manusia, keseimbangan ekosistem, serta alam dan pengaruh kegiatan manusia secara mandiri dalam Bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku.</p>
SBdP	<p>3.4. Memahami prosedur dan langkah kerja dalam berkarya kreatif berdasarkan ciri khas daerah.</p> <p>4.4. Membuat topeng dari berbagai media dengan menerapkan proporsi dan keseimbangan.</p>

Tabel 2.7. Kompetensi Dasar Pembelajaran 6

PEMBELAJARAN 6	
MATA PELAJARAN	KOMPETENSI DASAR
IPS	<p>3.1. Memahami aktivitas dan perubahan kehidupan manusia dalam ruang, konektivitas antar ruang dan waktu serta dan keberlanjutannya dalam kehidupan sosial, ekonomi, pendidikan dan budaya dalam lingkup nasional.</p> <p>4.1. Menyajikan hasil pengamatan mengenai aktivitas dan perubahan kehidupan manusia dalam ruang, konektivitas antar ruang dan</p>

PEMBELAJARAN 6	
MATA PELAJARAN	KOMPETENSI DASAR
	waktu serta dan keberlanjutannya dalam kehidupan sosial, ekonomi, pendidikan dan budaya dalam lingkup nasional dari sumber-sumber yang tersedia.
IPA	<p>3.4. Mengidentifikasi perubahan yang terjadi di alam, hubungannya dengan penggunaan sumber daya alam, dan pengaruh kegiatan manusia terhadap keseimbangan lingkungan sekitar.</p> <p>4.7. Menyajikan hasil laporan tentang permasalahan akibat terganggunya keseimbangan alam akibat ulah manusia, serta memprediksi apa yang akan terjadi jika permasalahan tersebut tidak diatasi.</p>
	<p>3.1. Menggali informasi dari teks laporan buku tentang makanan dan rantai makanan, kesehatan manusia, keseimbangan ekosistem, serta alam dan pengaruh kegiatan manusia dengan bantuan guru dan teman dalam Bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku</p> <p>4.1. Mengamati, mengolah, dan menyajikan teks laporan buku tentang makanan dan rantai makanan, kesehatan manusia, keseimbangan ekosistem, serta alam dan pengaruh kegiatan manusia secara mandiri dalam Bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku.</p>
SBdP	3.4. Memahami prosedur dan langkah kerja dalam

PEMBELAJARAN 6	
MATA PELAJARAN	KOMPETENSI DASAR
	<p>berkarya kreatif berdasarkan ciri khas daerah.</p> <p>4.4. Membuat topeng dari berbagai media dengan menerapkan proporsi dan keseimbangan.</p>

3. Bahan dan Media

Miarso (2004) berpendapat bahwa “Media Pembelajaran adalah segala sesuatu yang di gunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar”.

Bahan dan media yang di gunakan penulis dalam pelaksanaan pembelajaran tematik materi perubahan wujud benda dengan menggunakan model *discovery learning* dan metode *role playing* ini meliputi gambar-gambar, beberapa alat yang di butuhkan dalam demonstrasi perubahan wujud benda, seperti gelas, es dan air panas. Peneliti juga memanfaatkan lingkungan sebagai media pembelajaran. Berdasarkan sifat materi yang telah diuraikan di atas maka, dalam pembelajaran penggunaan lingkungan sebagai media pembelajaran dirasa penulis sangat cocok dan sesuai dengan karakteristik pembelajaran yang sifatnya konkret.

4. Strategi Pembelajaran

Miarso (2004) dalam Bukunya Warsita (2008, hlm. 266) mengungkapkan bahwa strategi pembelajaran adalah suatu kondisi yang diciptakan oleh guru dengan sengaja agar peserta difasilitasi dalam mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan.

Penelitian ini akan menggunakan model penelitian ini Tindakan Kelas (PTK) atau bisa disebut dengan istilah *Classroom Action Reseach (CAR)*. Alasan peneliti memilih model Penelitian Tindakan Kelas (PTK) karena apabila dibandingkan dengan model pendekatan lain. Model Penelitian Tindakan Kelas (PTK) selangkah lebih maju, karena pada model Penelitian Tindakan Kelas (PTK) tidak menganal populasi atau sampel, akan tetapi pada

model Penelitian Tindakan Kelas (PTK) pada penelitian dampak perlakuan hanya berlaku bagi suatu subjek yang hanya dikenai tindakan saja atau spesifik. Mengingat kondisi demikian, dalam melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) harus berhati-hati, cermat, dan sistematis.

Melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK) seorang guru bisa menggambarkan manfaat penelitian bagi guru itu sendiri ataupun guru yang lain. Kebiasaan seorang guru untuk melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dapat mencerminkan bahwa guru tersebut mampu mengadakan inovasi dan mengemabngkan program pembelajaran. PTK ini menggunakan model *discovery learning* dan metode *role playing*.

Model Discovery Learning adalah teori belajar yang di definisikan sebagai proses pembelajaran yang terjadi bila pelajar tidak disajikan dengan pelajaran dalam bentuk finalnya, tetapi diharapkan mengorganisasi sendiri. Sebagaimana pendapat Bruner yang dasar ideanya didapat dari Piaget, bahwa *Discovery Learning can be defined as the learning that takes place when the student is not presented with subject matter in the final form, but rather is required to organize it him self*" (Lefancois dalam Emetembun, 1986, hlm.103). Sedangkan *Role playing* atau bermain peran adalah sejenis permainan gerak yang didalamnya ada tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan unsur senang (Jill Hadfied, 1986). Metode bermain peran dimaksudkan sebagai suatu aktivitas dimana siswa membayangkan dirinya seolah-olah berada diluar kelas dan memainkan peran orang lain (Basri Syamsu, 2000). Sehingga melalui metode bermain peran pengetahuan siswa terhadap konsep yang dipelajari lebih menyenangkan dan lebih dipahami karena siswa secara langsung mengalami pengalaman tersebut.

5. Sistem Evaluasi

Darmawan Syah, Dkk (2009, Hlm 68) mengemukakan bahwa evaluasi penting dilakukan untuk menilai keberhasilan belajar yang dicapai oleh siswa serta sekaligus keberhasilan pengajaran yang dilakukan oleh guru, serta untuk mengetahui apakah tujuan pembelajaran yang telah di tetapkan telah tercapai atau belum tercapai. Tujuan evaluasi dalam pembelajaran ini

adalah mengukur ranah afektif, kognitif dan psikomotor siswa berdasarkan sifat materi dan analisis KI/KD. Manfaat dari evaluasi ini agar guru lebih dipermudah dalam mengetahui perkembangan kemampuan siswa setelah melaksanakan proses pembelajaran. Sistem evaluasi yang digunakan dalam penelitian ini meliputi observasi, tes, dan angket.

Nurkencana (dalam Raharjo 2013:43) menyatakan, bahwa observasi adalah suatu cara pengumpulan data dengan mengadakan pengamatan langsung terhadap suatu objek dalam suatu periode tertentu dan mengadakan pencatatan secara sistematis tentang hal-hal tertentu yang diamati. Senada dengan Nurkencana, (dalam Rahardjo 2013, hlm. 55) menyatakan, bahwa observasi sebagai salah satu metode pengumpulan data dengan cara mengamati perilaku dan lingkungan (sosial atau material) individu yang sedang diamati. Sedangkan, KBBI.(2005: 176) menyatakan, bahwa observasi adalah peninjauan secara cermat.

Angket menurut Laela Mardiani (dalam Marlina 2013, hlm. 92) angket digunakan untuk memperoleh informasi data mengenai respon peserta didik terhadap kegiatan pembelajaran yang telah di laksanakan. Jawaban peserta didik terhadap suatu pertanyaan dalam angket penelitian ini terbagi menjadi Ya atau Tidak. Selanjutnya adalah Lembar Kerja Siswa (LKS) Lembar kerja siswa merupakan media atau alat yang digunakan untuk membimbing peserta didik dalam melaksanakan kegiatan diskusi yang akan di laksanakan, serta sebagai sumber informasi peneliti untuk mengetahui kemampuan awal tentang materi yang akan dibahas.

Menurut Nana Sudjana (1989, hlm. 42) menghitung penilaian tes uraian adalah sebagai berikut: berdasarkan dalam penilaian ini menggunakan tes uraian sebanyak lima butir soal, skorsing yang digunakan adalah sistem bobot dalam memberi nilai terhadap jawaban peserta didik untuk setiap nomer. Bobot nilai menggunakan skala 1-10.

H. Kerangka Pemikiran

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah penggunaan metode bermain peran dengan model *discovery learning* dapat meningkatkan

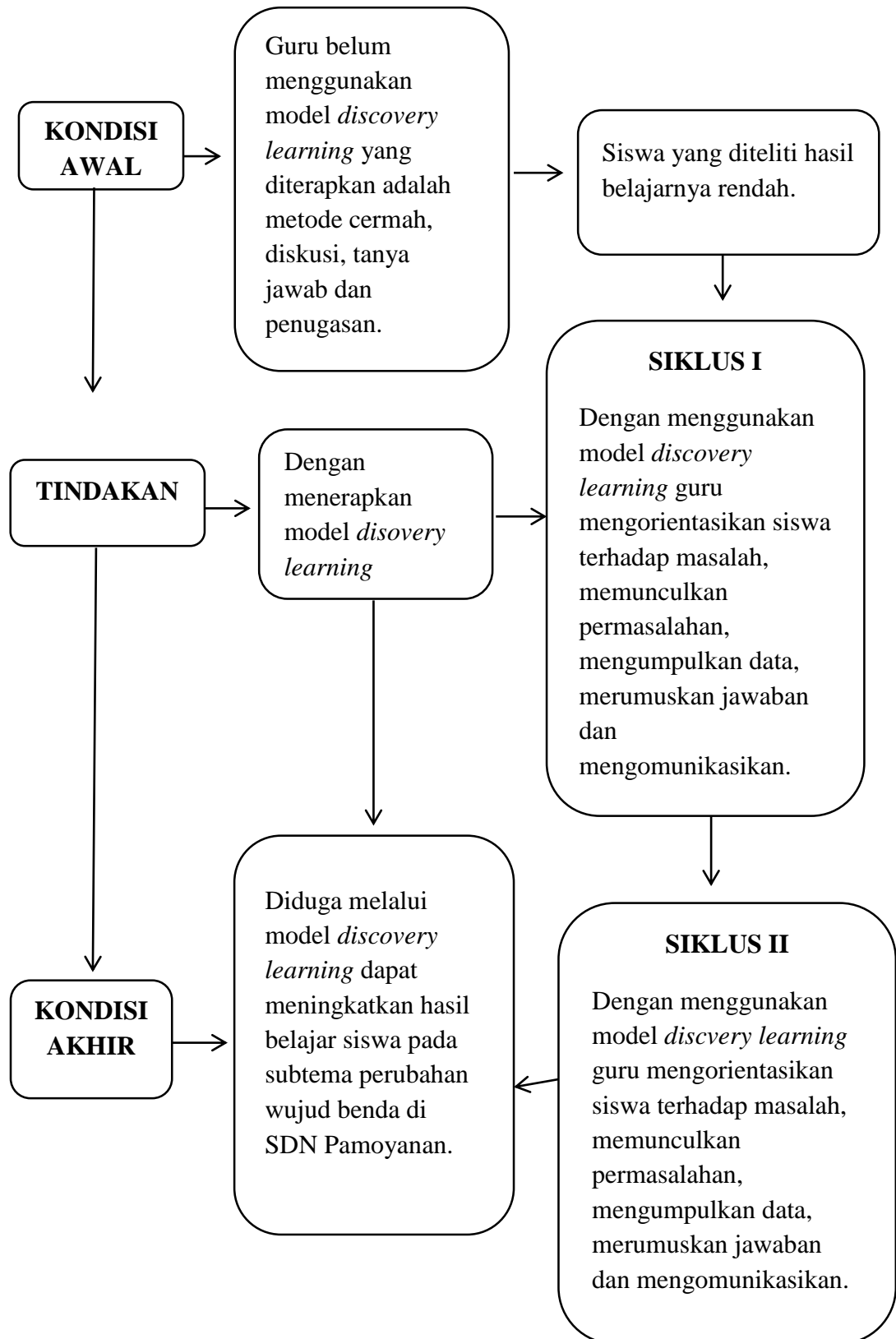
hasil belajar siswa pada tema 1 benda-benda dilingkungan sekitar subtema 2 perubahan wujud benda kelas V SDN Pamoyanan??. Perumusan masalah ini didasarkan pada masalah belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang diharapkan, pembelajaran tidak interaktif, pembelajaran bersifat satu arah (*student centered*) dan proses diskusi kurang efektif. Sehingga dibutuhkan suatu alternatif pemecahan masalah yang memerikan pengalaman nyata kepada siswa. Salah satu alternatif tersebut adalah metode *role palying* (bermain peran) pada model *discovery learning*.

Model *Discovery Learning* adalah teori belajar yang didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang terjadi bila peserta didik tidak disajikan dengan pelajaran dalam bentuk finalnya tetapi peserta didik mengorganisasi sendiri pelajaran tersebut. Model pembelajaran ini menekankan pada ditemukannya konsep atau prinsip yang sebelumnya tidak diketahui. Guru berperan sebagai pembimbing dengan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar secara aktif. Bahan ajar tidak disajikan dalam bentuk akhir tetapi peserta didik dituntut untuk melakukan serangkaian kegiatan mulai dari mengumpulkan informasi sampai dengan membuat kesimpulan dari materi yang disajikan.

Penelitian yang akan dilaksanakan menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) yang meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, dan refleksi selama dua siklus. Penelitian ini menggunakan instrumen tes untuk mengukur keberhasilan hasil belajar siswa. Selain itu digunakan juga lembar observasi untuk melihat keterlaksanaan pembelajaran. Instrument tes diolah menggunakan teknik statistika yaitu menghitung nilai yang didapat siswa kemudian membandingkannya dengan KKM. Hasil belajar dikatakan berhasil jika 80% siswa telah mencapai KKM.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis berupaya untuk menerapkan Model Pembelajaran *Discovery Learning* dengan *Metode Role Playing* diharapkan siswa mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Pamoyanan Kab Bandung pada Subtema Perubahan Wujud Benda.

Adapun Kerangka Pemikirannya sebagai berikut:



Bagan 2.4 Kerangka Pemikiran
Sumber: Nina Aprillasari (2017, Hlm.52)

I. Asumsi dan Hipotesis

a. Asumsi

Berdasarkan kerangka pemikiran seperti yang telah diuraikan di atas maka muncul asumsi sebagai berikut:

Peneliti mengambil judul “Penerapan Metode *Role Playing* dengan Model *Discovery Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tema 1 Benda-benda dilingkungan Sekitar Subtema 2 Perubahan Wujud Benda Kelas V SDN Pamoyanan Kab Bandung” yang menjadi landasan atas dipilihnya metode *Role Playing* dengan Model *Discovery Learning* dalam proses penelitian yaitu berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, dan atas hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh beberapa peneliti bahwa model *Discovery Learning* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik hal ini ditunjukkan dari meningkatnya tingkat presentase ketuntasan hasil belajar peserta didik.

Dengan menggunakan metode *role paying* dengan model *discovery learning* yang dapat memberikan kesan pembelajaran yang kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa. bisa menjadi pengalaman belajar menyenangkan yang sulit menjadi pengalaman belajar menyenangkan yang sulit untuk dilupakan. membuat suasana kelas menjadi lebih dinamis dan antusias. membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan memungkinkan siswa untuk terjun langsung memerankan sesuatu yang akan dibahas dalam proses belajar. Dan dengan menggunakan model *discovery learning* membantu siswa untuk memperbaiki dan meningkatkan keterampilan-keterampilan dan proses-proses kognitif. Usaha penemuan merupakan kunci dalam proses ini, seseorang tergantung bagaimana cara belajarnya. Pengetahuan yang diperoleh melalui metode ini sangat pribadi dan ampuh karena menguatkan pengertian, ingatan dan transfer. Menimbulkan rasa senang pada siswa, karena tumbuhnya rasa menyelidiki dan berhasil. Metode ini memungkinkan siswa berkembang dengan cepat dan sesuai dengan kecepatannya sendiri. Menyebabkan siswa mengarahkan kegiatan belajarnya sendiri dengan melibatkan akalanya dan motivasi sendiri. Metode ini dapat membantu siswa memperkuat konsep

dirinya, karena memperoleh kepercayaan bekerja sama dengan yang lainnya. Berpusat pada siswa dan guru berperan sama-sama aktif mengeluarkan gagasan-gagasan. Bahkan gurupun dapat bertindak sebagai siswa, dan sebagai peneliti di dalam situasi diskusi. Membantu siswa menghilangkan skeptisme (keragu-raguan) karena mengarah pada kebenaran yang final dan tertentu atau pasti. Siswa akan mengerti konsep dasar dan ide-ide lebih baik. Membantu dan mengembangkan ingatan dan transfer kepada situasi proses belajar yang baru. Mendorong siswa berpikir dan bekerja atas inisiatif sendiri. Mendorong siswa berpikir intuisi dan merumuskan hipotesis sendiri. Memberikan keputusan yang bersifat intrinsik. Situasi proses belajar menjadi lebih terangsang. Proses belajar meliputi sesama aspeknya siswa menuju pada pembentukan manusia seutuhnya. Meningkatkan tingkat penghargaan pada siswa. Kemungkinan siswa belajar dengan memanfaatkan berbagai jenis sumber belajar. Dapat mengembangkan bakat dan kecakapan individu.

b. Hipotesis

Hipotesis adalah kesimpulan awal dari sebuah penelitian, yang belum teruji kebenarannya dan untuk membuktikan kebenarannya maka dilakukanlah penelitian.

Adapun hipotesis secara umum dan secara khusus dapat dijabarkan sebagai berikut:

1) Hipotesis secara umum

Jika guru menggunakan Metode *Role Playing* dengan Model *Discovery Learning* maka Hasil belajar siswa kelas V SDN Pamoyanan pada tema 1 Benda-benda dilingkungan sekitar subtema 2 perubahan wujud benda

2) Hipotesis secara khusus

- a. Jika guru menerapkan metode *Role Playing* dengan model pembelajaran *Discovery Learning* pada Subtema 1 Perubahan Wujud Benda pada siswa kelas V SDN Pamoyanan Kab Bandung maka hasil belajar siswa akan meningkat.

- b. Jika guru menerapkan metode *Role Playing* dengan model pembelajaran *Discovery Learning* pada Subtema 1 Perubahan Wujud Benda pada siswa kelas V SDN Pamoyanan Kab Bandung maka sikap siswa akan meningkat.
- c. Jika guru menerapkan metode *Role Playing* dengan model pembelajaran *Discovery Learning* pada Subtema 1 Perubahan Wujud Benda pada siswa kelas V SDN Pamoyanan Kab Bandung maka aktifitas siswa akan meningkat.
- d. Jika guru menerapkan metode *Role Playing* dengan model pembelajaran *Discovery Learning* pada Subtema 1 Perubahan Wujud Benda pada siswa kelas V SDN Pamoyanan Kab Bandung maka aktifitas guru akan meningkat.
- e. Jika guru menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sesuai dengan Permendikbud 22 Tahun 2016 maka hasil belajar siswa akan meningkat.
- f. Jika guru menerapkan metode *Role Playing* dengan model pembelajaran *Discovery Learning* pada Subtema 1 Perubahan Wujud Benda pada siswa kelas V SDN Pamoyanan Kab Bandung maka hasil belajar siswa akan meningkat.