

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. Hakikat Belajar

a. Pengertian Belajar

Belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang sebagai hasil dari pengalaman dan latihan. Perubahan sebagai hasil belajar dapat ditimbulkan dalam berbagai bentuk, seperti berubahnya pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, Kecakapan serta kemampuan.

Menurut Witherington (dalam Syaodih, 2011, hlm 155) “belajar merupakan perubahan dalam kepribadian, yang dimanifestasikan sebagai pola respon yang baru yang berbentuk keterampilan, sikap, kebiasaan, pengetahuan dan kecakapan”. Sedangkan menurut Hilgard (dalam Syaodih, 2011, hlm 156) “belajar adalah suatu proses di mana suatu perilaku muncul atau berubah karena adanya respons terhadap sesuatu situasi”.

Sehingga dapat disimpulkan belajar merupakan proses terjadinya perubahan terhadap seseorang yang didapat dari hasil pengalaman dan latihan. Perubahan tersebut bisa berbentuk pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

b. Ciri-ciri perubahan tingkah laku dalam belajar

Belajar memiliki perubahan tingkah laku apabila memiliki kriteria sebagai yang dimaksudkan (Slameto, 2015, hlm. 3) sebagai berikut:

1) Perubahan terjadi secara sadar

Ini berarti bahwa seseorang yang belajar akan menyadari terjadinya perubahan itu atau sekurang-kurangnya siswa merasakan telah terjadinya suatu perubahan dalam dirinya. Misalnya ia menyadari bahwa pengetahuannya bertambah, percakapannya bertambah, dan kebiasaannya bertambah. Jadi perubahan tingkah laku yang terjadi dalam keadaan tidak sadar, tidak termasuk perubahan dalam pengertian belajar, karena seorang bersangkutan tidak menyadari perubahan itu.

2) Perubahan dalam belajar bersifat *continue* dan *fungsional*

Sebagai hasil belajar, perubahan yang terjadi dalam diri seseorang berlangsung secara berkesinambungan dan tidak statis. Satu perubahan yang terjadi akan menyebabkan perubahan berikutnya dan akan berguna bagi kehidupan ataupun proses belajar berikutnya misalnya seorang anak belajar menggambar siswa akan mengalami perubahan dari tidak dapat menggambar menjadi dapat menggambar. Perubahan ini berlangsung terus hingga kecakapan menggambar menjadi lebih baik dan sempurna. siswa dapat menggambar indah, dapat menggambar dengan pensil, dapat menggambar dengan pulpen, dapat menggambar dengan kapur, dan sebagainya. Disamping itu dengan kecakapan menggambar yang telah dimilikinya siswa dapat memperoleh kecakapan-kecakapan lainnya, dapat menggambar secara manual yaitu dengan cara *real drawing* dan *redrawing* sesuai dengan teknik yang telah diketahui.

3) Perubahan dalam belajar positif dan aktif

Dalam perubahan belajar, perubahan-perubahan itu senantiasa bertambah dan tertuju untuk memperoleh sesuatu yang lebih baik dari sebelumnya dengan demikian makin banyak usaha belajar itu dilakukan, makin banyak dan makin banyak perubahan yang diperoleh. Perubahan yang bersifat aktif artinya bahwa perubahan itu tidak terjadi dengan sendirinya melainkan karena usaha individu sendiri. Misalnya perubahan tingkah laku karena usaha orang yang bersangkutan, proses kematangan yang terjadi dengan sendirinya karena dorongan dari dalam. Hal tersebut tidak termasuk dalam pengertian belajar.

4) Perubahan dalam belajar bukan sifat sementara

Perubahan yang bersifat sementara atau temporer terjadi hanya untuk beberapa saat saja, perubahan yang terjadi karena proses belajar bersifat menetap atau permanen. Ini berarti bahwa tingkah laku yang terjadi akan bersifat menetap.

5) Perubahan dalam belajar bertujuan atau terarah

Perubahan perilaku terjadi karena ada tujuan yang akan dicapai dan perbuatan belajar terarah kepada perubahan tingkah laku yang benar-benar disadari.

6) Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku

Perubahan yang diperoleh seseorang setelah melalui suatu proses belajar meliputi perubahan keseluruhan tingkah laku. Jika seseorang belajar sesuatu, sebagai hasilnya ia akan mengalami perubahan tingkah laku dalam sikap, keterampilan, pengetahuan dan sebagainya.

c. Jenis-jenis belajar

Belajar memiliki beberapa jenis seperti yang dilansir oleh (Slameto, 2015, hlm 5) sebagai berikut:

1) Belajar Bagian (*Part Learning, Fractioned learning*)

Umumnya belajar bagian ini dilakukan oleh seorang bila ia dihadapkan pada materi belajar yang bersifat luas atau ekstensif, misalnya mempelajari sajak ataupun gerakan-gerakan motoris seperti bermain silat. Dalam hal ini individu memecah seluruh materi pelajaran yang menjadi bagian-bagian yang satu sama lain berdiri sendiri. Sebagai lawan dari cara belajar bagian adalah cara belajar bagian adalah cara belajar keseluruhan atau belajar global.

2) Belajar dengan Wawasan (*Learning by Insight*)

Konsep ini diperkenalkan oleh W Kohler, salah seorang Psikologi Gestalt pada permulaan tahun 1911. Sebagai suatu konsep, wawasan (*insight*) ini merupakan pokok utama dalam pembicaraan psikologi belajar dan proses berfikir. Meskipun W. Kohler sendiri dalam menerangkan wawasan berorientasi pada data yang bersifat tingkah laku (perkembangan yang lembut dalam menyelesaikan suatu persoalan dan kemudian secara tiba-tiba menjadi reorganisasi tingkah laku) namun tidak urung wawasan ini merupakan konsep yang secara prinsipil ditentang oleh penganut aliran *neo-behaviorisme*.

3) Belajar Diskriminatif (*Discriminatif Learning*)

Belajar diskriminatif diartikan sebagai suatu usaha untuk memilih beberapa sifat situasi/stimulus dan kemudian menjadikannya sebagai pedoman dalam bertingkah laku. Dengan pengertian ini maka dalam eksperimen, subjek diminta untuk berespon secara berbeda-beda terhadap stimulus yang berlainan.

- 4) Belajar global/keseluruhan
Disini bahan pelajaran dipelajari secara keseluruhan berulang sampai pelajar menguasai lawan dari belajar bagian. Metode belajar ini sering juga disebut metode Gestalt.
- 5) Belajar Insidental (*Insidental Learning*)
Belajar incidental disebut bila tidak ada intruksi atau petunjuk yang diberikan pada individu mengenai materi belajar yang akan diujukan kelak.
- 6) Belajar Instrumental (*Instrumental Learning*)
Belajar pada instrumental, reaksi-reaksi seorang siswa yang diperlihatkan diikuti oleh tanda-tanda yang mengarah pada apakah siswa tersebut akan dapat mendapat hadiah, hukuman, berhasil atau gagal. Oleh karena itu cepat atau lambatnya seseorang belajar dapat diukur dengan jalan memberikan penguat (*reinforcement*) atas dasar tingkat-tingkat kebutuhan.
- 7) Belajar Intensional (*Intensional Learning*)
Belajar dalam arah tujuan, merupakan lawan dari belajar yang terlihat tidak secara segera, oleh Karena itu disebut laten.
- 8) Belajar Laten (*Laten Learning*)
Dalam belajar laten, perubahan-perubahan tingkah laku yang terlihat tidak secara segera, dan oleh Karen itu disebut laten.
- 9) Belajar Mental (*Mental Learning*)
Perubahan kemungkinan tingkah laku yang terjadi disini tidak nyata terlihat, melainkan hanya berupa perubahan proses kognitif karena ada bahan yang dipelajari.
- 10) Belajar Produktif (*Produktif Learning*)
Belajar adalah mengatur kemungkinan untuk melakukan transfer tingkah laku dari situasi ke situasi lain. Belajar disebut produktif bila individu mampu mentransfer prinsip menyelesaikan satu persoalan dalam satu situasi ke situasi lain.

d. Prinsip-prinsip Belajar

Dengan mempelajari uraian yang telah dibahas diatas, maka calon guru seharusnya dapat menyusun sendiri prinsip-prinsip belajar. Untuk itu prinsip belajar menurut sumber (Slameto, 2015, hlm 27)

- 1) Berdasarkan prasyarat yang diperlukan untuk belajar
 - a) Dalam belajar setiap siswa harus diusahakan aktif, meningkatkan minat dan membimbing untuk mencapai tujuan intruksional.
 - b) Belajar harus dapat menimbulkan penguatan dan motivasi yang kuat pada siswa untuk mencapai tujuan intruksional.
 - c) Belajar perlu lingkungan yang menantang di mana anak dapat mengembangkan kemampuannya bereksplorasi dan belajar dengan efektif.
 - d) Belajar perlu ada interaksi siswa dengan lingkungannya.
- 2) Sesuai hakikat belajar
 - a) Belajar itu proses kontinyu, maka harus tahap demi tahap menurut perkembangannya.
 - b) Belajar adalah proses organisasi, adaptasi, eksplorasi, dan *discovery*.
 - c) Belajar adalah proses kontinguitas sehingga mendapatkan pengertian yang diharapkan. Stimulus yang diberikan menimbulkan respons yang diharapkan.
- 3) Sesuai materi/bahan yang harus dipelajari.
 - a) Belajar bersifat keseluruhan dan materi itu harus memiliki struktur, penyajian yang sederhana, sehingga siswa mudah menangkap pengertiannya.
 - b) Belajar harus dapat mengembangkan kemampuan sesuai dengan tujuan intruksional yang harus dicapai.
- 4) Syarat keberhasilan belajar
 - a) Belajar memerlukan sarana yang cukup, sehingga siswa dapat belajar dengan tenang.
 - b) Repetisi, dalam proses belajar perlu ulangan berkali-kali agar pengertian/keterampilan/sikap/itu mendalam pada siswa.

2. Hakikat Pembelajaran

a. Pengertian Pembelajaran

Dalam Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional menyatakan bahwa “pembelajaran merupakan proses interaksi antara peserta didik dan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”.

Pembelajaran ialah membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan. Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik atau murid. sehingga pembelajaran merupakan proses interaksi antara peserta didik dan pendidik atau proses komunikasi yang dilakukan oleh dua arah.

b. Tujuan Pembelajaran

Yang menjadi kunci dalam rangka menentukan tujuan pembelajaran adalah kebutuhan siswa, mata ajaran, dan guru itu sendiri. Berdasarkan kebutuhan siswa dapat ditetapkan apa yang hendak dicapai, dan dikembangkan dan diapresiasi. Berdasarkan mata ajaran yang ada dalam petunjuk kurikulum dapat ditentukan hasil-hasil pendidikan yang diinginkan. Guru sendiri adalah sumber utama tujuan bagi para siswa, dan dia harus mampu menulis dan memilih tujuan-tujuan pendidikan yang bermakna, dan dapat terukur.

Dalam Kusumah (2017, hlm. 18) suatu tujuan pembelajaran seyogyanya memenuhi kriteria sebagai berikut:

- 1) Tujuan itu menyediakan situasi atau kondisi untuk belajar, misalnya dalam situasi bermain peran.
- 2) Tujuan mendefinisikan tujuan tingkah laku peserta didik dalam bentuk dapat diukur dan dapat diamati.
- 3) Tujuan menyatakan tingkat minimal perilaku yang dikehendaki, misalnya pada peta pulau jawa, siswa dapat mewarnai dan member label pada sekurang-kurangnya tiga gunung utama.

c. Ciri-ciri Pembelajaran

Berikut adalah ciri-ciri pembelajaran dalam Kusumah (2017, hlm. 19) yang terkandung dalam sistem pembelajaran, ialah:

- 1) Rencana, ialah penataan ketenagaan, material, dan prosedur, yang merupakan unsur-unsur sistem pembelajaran, dalam suatu rencana khusus, kesalingtergantungan, antara unsur-unsur sistem pembelajaran yang serasi dalam suatu keseluruhan. Tiap unsur bersifat essensial, dan masing-masing memberikan sumbangannya kepada sistem pembelajaran.

- 2) Tujuan, sistem pembelajaran mempunyai tujuan tertentu yang hendak dicapai. Ciri ini menjadi dasar perbedaan antara sistem yang dibuat oleh manusia, seperti: sistem transportasi, sistem komunikasi, sistem pemerintahan, semuanya memiliki tujuan. Sistem alami (natural) seperti: sistem ekologi, sistem kehidupan hewan, memiliki unsur-unsur yang saling ketergantungan satu sama lain, disusun sesuai rencana tertentu, tetapi tidak mempunyai tujuan tertentu. Tujuan sistem menuntun proses merancang sistem pembelajaran agar siswa belajar. Tugas sistem perancang sistem ialah mengorganisasi tenaga, material, dan prosedur agar siswa belajar secara efisien dan efektif. Dengan proses desain sistem pembelajaran si perancang membuat rancangan untuk memberikan kemudahan dalam upaya tujuan sistem pembelajaran tersebut.

d. Unsur-unsur Pembelajaran

Unsur-unsur yang harus ada dalam sistem pendidikan adalah seorang siswa/peserta didik, suatu tujuan dan prosedur kerja untuk mencapai tujuan. Dalam hal ini, guru (pengajar) tidak termasuk sebagai unsur sistem pembelajaran, fungsinya dapat digantikan atau dialihkan kepada media sebagai pengganti, seperti: buku, slide, teks yang terprogram, dan sebagainya. Namun seorang kepala sekolah dapat menjadi salah satu unsur sistem pembelajaran, karena berkaitan dengan prosedur perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran.

Unsur Dinamis Pembelajaran pada Diri Guru sebagai berikut:

Motivasi membelajarkan siswa

Guru harus memiliki motivasi untuk membelajarkan siswa. Motivasi itu sebaiknya timbul dari kesadaran yang tinggi untuk mendidik peserta didik menjadi warga Negara yang baik. Jadi guru memiliki hasrat untuk menyiapkan siswa menjadi pribadi yang memiliki pengetahuan dan kemampuan tertentu. Namun diakui bahwa motivasi membelajarkan itu sering timbul karena insentif yang diberikan, sehingga guru melaksanakan tugasnya sebaik mungkin. Kedua jenis motivasi itu diperlukan untuk membelajarkan siswa.

Konsiderasi guru siap membelajarkan siswa

Guru perlu memiliki kemampuan dalam proses pembelajaran, di samping kemampuan kepribadian dan kemampuan kemasyarakatan. Kemampuan dalam proses pembelajaran sering disebut kemampuan profesional. Guru perlu

berupaya meningkatkan kemampuan-kemampuan tersebut agar senantiasa berada dalam kondisi siap untuk membelajarkan siswa.

3. Model Pembelajaran *Discovery Learning*

a. Pengertian Model *Discovery Learning*

Penemuan (*discovery*) merupakan suatu model pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan pandangan konstruktivisme. Model *Discovery Learning* adalah didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang terjadi bila pelajar tidak disajikan dengan pelajaran dalam bentuk finalnya, tetapi diharapkan mengorganisasi sendiri. Sebagaimana pendapat dengan Kurniasih (2014, hlm 64) menyatakan “*discovery learning* didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang terjadi bila materi pembelajaran tidak disajikan dalam bentuk finalnya, tetapi diharapkan siswa mengorganisasi sendiri”.

Pernyataan lebih lanjut dikemukakan oleh Bell (dalam Hosnan, 2014, hlm 281) “*Discovery Learning* adalah belajar yang terjadi sebagai hasil dari siswa memanipulasi, membuat struktur dan mentransformasikan informasi sedemikian sehingga ia menemukan informasi baru”. Wilcox (dalam Hosnan, 2014, hlm. 281) menyatakan bahwa dalam pembelajaran dengan penemuan, siswa didorong untuk belajar sebagaimana besar melalui keterlibatan aktif mereka sendiri dengan konsep-konsep dan prinsip-prinsip dan guru mendorong siswa untuk memiliki pengalaman dan melakukan percobaan yang memungkinkan mereka menemukan prinsip-prinsip untuk diri mereka sendiri. Sedangkan Bruner (dalam Hosnan, 2014, hlm 282) menyatakan bahwa “*Discovery Learning* adalah suatu model untuk mengembangkan cara belajar siswa aktif dengan menemukan sendiri, menyelidiki sendiri, maka hasil yang diperoleh akan setia dan tahan lama dalam ingatan, tidak akan mudah dilupakan siswa”. Melalui belajar berpikir analisis dan mencoba memecahkan sendiri masalah yang dihadapi.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *discovery learning* adalah model pembelajaran yang menuntut siswa aktif dalam untuk menemukan sendiri suatu konsep atau prinsip yang belum diketahuinya dalam pembelajaran.

b. Tujuan Pembelajaran *Discovery learning*

Pembelajaran *Discovery* tentunya memiliki tujuan dalam pembelajaran. Menurut argumentasi yang diberikan oleh Bell (dalam Hosnan, 2014 hlm 284) menyatakan bahwa ada beberapa tujuan dalam pembelajaran *Discovery* yaitu:

- 1) Dalam model ini peserta didik memiliki kesempatan untuk dapat berperan secara aktif dalam kegiatan belajar. hal ini dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.
- 2) Melalui model pembelajaran *discovery*, peserta didik dapat menemukan sesuatu konsep baik dalam situasi konkret maupun abstrak. Disini juga siswa dapat menafsirkan lainnya.
- 3) Peserta didik dapat merumuskan suatu strategi tanya jawab, dan dari strategi itu peserta didik dapat memperoleh informasi yang bermanfaat dalam menemukan.
- 4) Pembelajaran *discovery* dapat membuat peserta didik menjadi lebih bisa menjalankan cara kerja bersama, saling membagi pengetahuan atau informasi, serta dapat mendengar dan menghargai pendapat orang lain.
- 5) Segala keterampilan, konsep, dan prinsip akan lebih bermakna.
- 6) Pengetahuan yang di dapat lebih mudah ditransfer dan dapat dikaitkan dengan mudah dengan aktivitas baru yang dilakukan dan dapat diaplikasikan dalam situasi belajar yang baru.

c. Karakteristik Pembelajaran *Discovery Learning*

Ada beberapa ciri dalam pembelajaran *Discovery* yaitu menurut Hosnan (2014, hlm. 284) menyebutkan bahwa 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. Hal tersebut menggambarkan bahwa siswa dianggap dapat menemukan ketika ia dapat memecah suatu permasalahan dengan pemikiran sendiri dan juga menggabungkan apa saja yang telah dia peroleh dengan apa yang diperolehnya.

Pembelajaran *Discovery* memiliki karakteristik yang positif kepada siswa. Menurut Hosnan (2014, hlm 286) ada beberapa ciri-ciri proses pembelajaran yang ditekankan dalam *Discovery*, yaitu:

- 1) Mendorong siswa untuk mandiri.
- 2) Menganggap siswa dapat menciptakan sendiri apa yang dielajari sekaligus tujuan yang ingin dicapai.
- 3) Pembelajaran merupakan suatu proses, bukan hanya hasilnya saja.
- 4) Menstimulus siswa untuk mampu melakukan suatu penyelidikan.
- 5) Menghargai setiap pemikiran kritis yang dilakukan oleh siswa dalam belajar.
- 6) Rasa ingin tahu yang dimiliki siswa lebih berkembang.
- 7) Penilaian belajar lebih terfokus pada kinerja dan pemahaman siswa.
- 8) Prinsip-prinsip merupakan suatu prosesnya.
- 9) Terminologi kognitif lebih banyak digunakan dalam menjelaskan proses pembelajaran.
- 10) Lebih menekankan bagaimana siswa belajar.
- 11) Siswa lebih aktif dalam berdiskusi dengan teman maupun guru.
- 12) Mendukung adanya pembelajaran dengan kerja sama.
- 13) Memperhatikan kondisi siswa dalam belajar.
- 14) Siswa diberikan kesempatan yang luas untuk menciptakan dan menggali informasi sendiri dengan pengalaman nyata yang dimiliki.

Hal-hal tersebut pada akhirnya akan mendorong suatu ide dan kemandiriannya sendiri dalam belajar, lalu ketika guru memberikan pertanyaan kepada siswa maka guru akan memberikan waktu kepada siswa untuk berfikir.

d. Peran Guru dalam Pembelajaran *Discovery Learning*

Menurut Dahar (dalam Hosnan, 2014, hlm 286) ada peranan guru dalam pembelajaran penemuan yaitu:

- 1) Merencanakan suatu pembelajaran yang pada intinya dapat memfokuskan siswa pada permasalahan yang akan diselidiki oleh siswa.
- 2) Menyelidiki materi yang diperlukan sebagai dasar bagi siswa dalam memecahkan permasalahannya. Diusahakan materi pelajaran yang dilakukan mengarah kepada suatu pemecahan masalah yang akan dihadapi oleh siswa sehingga siswa lebih aktif.
- 3) Memperhatikan cara penyajian yang enaktif, ikonik, dan simbolik.
- 4) Ketika siswa sedang melakukan praktik atau secara teoritis, maka hendaknya guru melakukan bimbingan atau menjadi tutor bagi siswanya. Namun guru

jangan sekali-kali mengungkap dahulu kebenaran sebelum siswa yang menemukan sendiri.

- 5) Menilai suatu hasil belajar merupakan suatu permasalahan bagi pembelajaran *discovery*. Hal tersebut karena garis besar tujuan belajar penemuan adalah mempelajari generalisasi-generalisasi.

e. Keunggulan *Discovery Learning*

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

- 1) Membantu peserta didik untuk memperbaiki dan meningkatkan keterampilan-keterampilan dan proses-proses kognitif.
- 2) Pengetahuan yang diperoleh melalui model ini sangat pribadi dan ampuh karena menguatkan pengertian, ingatan, dan transfer.
- 3) Dapat meningkatkan kemampuan peserta didik untuk memecahkan masalah.
- 4) Membantu peserta didik memperkuat konsep dirinya, karena memperoleh kepercayaan bekerja sama dengan yang lain.
- 5) Mendorong keterlibatan keaktifan siswa.
- 6) Mendorong peserta didik berpikir intuisi dan merumuskan hipotesis sendiri.
- 7) Melatih peserta didik belajar mandiri.
- 8) Peserta didik aktif dalam kegiatan belajar mengajar, karena ia berpikir dan menggunakan kemampuan untuk menemukan hasil belajar.

Sedangkan menurut Marzano (dalam Hosnan, 2014, hlm. 288) kelebihan dari model *discovery learning* yaitu sebagai berikut:

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

Berdasarkan pendapat yang telah dikemukakan para ahli, peneliti menyimpulkan bahwa kelebihan dari model *discovery learning* yaitu: (1) melatih

peserta didik aktif dalam kegiatan belajar mengajar, (2) melatih peserta didik belajar mandiri, serta (3) melatih kemampuan menalar peserta didik.

f. Kelemahan *Discovery Learning*

Setiap model pembelajaran pasti memiliki kekurangan, namun kekurangan tersebut dapat diminimalisir agar berjalan secara optimal. 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 peserta didik ada yang masih terbatas.
- 3) Tidak semua peserta didik dapat mengikuti pelajaran dengan cara ini.

Berdasarkan pendapat diatas, peneliti menyimpulkan bahwa kekurangan dari *discovery learning* yaitu menyita banyak waktu karena mengubah cara belajar yang biasanya serta peserta didik dituntut untuk berpikir rasional.

g. Langkah-Langkah Model *Discovery Learning*

Langkah persiapan Strategi *Discovery Learning* menurut sumber (Hosnan, 2014, hlm 289) yaitu:

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

Menurut Syah (2004, hlm. 244 dalam Hosnan, 2014, hlm. 289) ada beberapa prosedur yang harus dilaksanakan dalam kegiatan belajar mengajar secara umum antara lain sebagai berikut:

1) *Stimulation* (stimulasi/pemberian rangsangan)

Pertama-tama pada tahap ini peserta didik dihadapkan pada semua yang menimbulkan kebingungan, kemudian dilanjutkan untuk tidak memberi generalisasi, agar timbul keinginan untuk menyelidiki. Stimulasi pada tahap ini berfungsi untuk menyediakan kondisi interaksi belajar yang dapat mengembangkan dan membantu peserta didik dalam mengeksplorasi bahan. Dalam hal ini, Bruner memberikan stimulasi dengan menggunakan teknik bertanya, yaitu dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang dapat menghadapkan siswa pada kondisi internal yang mendorong eksplorasi. Misalnya guru memberikan pertanyaan kepada peserta tentang keberagaman budaya yang ada di Indonesia.

2) *Problem statement* (pernyataan/identifikasi masalah)

Setelah dilakukan simulasi, langkah selanjutnya adalah guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin agenda-agenda masalah yang relevan dengan bahan pelajaran, kemudian salah satu dipilih dan dirumuskan dalam bentuk hipotesis (jawaban sementara atas pernyataan masalah). Pada tahap ini pendidik memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak-banyaknya tentang materi pembelajaran. Misalnya guru mengajak peserta didik untuk mendiskusikan pakaian adat, rumah adat, dan makanan tradisional.

3) *Data collection* (pengumpulan data)

Ketika eksplorasi berlangsung, guru juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya yang relevan untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis. Pada tahap ini, berfungsi untuk menjawab pertanyaan atau membuktikan benar tidaknya hipotesis. Seperti siswa diberi kesempatan untuk mengumpulkan (*collection*) berbagai informasi yang relevan, membaca literature, mengamati objek, wawancara dengan nara sumber, melakukan uji coba sendiri, dan sebagainya. Misalnya peserta didik diminta untuk mencari informasi tentang asal suku teman sebangkunya.

4) *Data processing* (pengolahan data)

Pengolahan data merupakan kegiatan mengolah data dan informasi yang telah diperoleh para peserta didik baik melalui wawancara, observasi, dan sebagainya. Selanjutnya ditafsirkan, dan semuanya diolah, diacak, diklarifikasikan, ditabulasi, bahkan bila perlu dihitung dengan tara tertentu serta ditafsirkan pada tingkat kepercayaan tertentu. *Data processing* disebut juga dengan pengkodean (*coding*)/ kategorisasi yang berfungsi sebagai pembentukan konsep dan generalisasi. Dari generalisasi tersebut para peserta didik akan mendapatkan pengetahuan baru tentang alternatif jawaban/penyelesaian yang perlu mendapat pembuktian secara logis. Pada tahap ini peserta didik mengolah data dan informasi yang telah diperoleh peserta didik baik melalui wawancara, observasi, dan sebagainya. Misalnya peserta didik menuliskan informasi yang didapat dari hasil wawancara dengan teman sebangkunya.

5) *Verification* (pembuktian)

Pada tahap ini, peserta didik melakukan pemeriksaan secara cermat untuk membuktikan atau tidaknya hipotesis yang ditetapkan dengan temuan alternatif, dihubungkan dengan hasil data processing. Berdasarkan hasil pengolahan dan tafsiran atau informasi yang ada, pernyataan atau hipotesis yang telah dirumuskan terdahulu itu kemudian dicek, apakah terjawab atau tidak, apakah terbukti atau tidak. Pembuktian menurut Bruner, bertujuan agar proses belajar akan berjalan dengan baik dan kreatif. Misalnya guru meminta beberapa peserta didik sebagai perwakilan untuk menyampaikan hasilnya di depan kelas.

6) *Generalization* (menarik kesimpulan/generalisasi)

Tahap generalisasi/menarik kesimpulan adalah proses menarik sebuah kesimpulan yang dapat dijadikan prinsip umum dan berlaku untuk semua kejadian atau masalah yang sama, dengan memperhatikan hasil verifikasi. Menurut Syah (2004, hlm 244 dalam Hosnan, 2014, hlm 291). Berdasarkan hasil verifikasi, maka dirumuskan prinsip-prinsip yang mendasari generalisasi. Setelah menarik kesimpulan peserta didik harus memperhatikan proses generalisasi yang menekankan pentingnya penguasaan pelajaran atas makna dan kaidah atau prinsip-prinsip yang luas dan mendasari pengalaman

seseorang, serta pentingnya proses pengaturan dan generalisasi dari pengalaman-pengalaman itu. Pada tahap ini peserta didik belajar menarik kesimpulan dengan menggunakan bahasa sendiri dan berdasarkan apa yang telah diperoleh selama proses pembelajaran. Misalnya pembelajaran yang sudah disampaikan pada hari adalah mengenai keberagaman budaya yang ada di Indonesia, seperti pakaian adat, rumah adat, dan makanan tradisional.

4. Hasil Belajar

a. Definisi Hasil belajar

Hasil belajar atau *achievement* merupakan realisasi atau pemekaran dari kecakapan-kecakapan potensial atau kapasitas yang dimiliki seseorang. Penguasaan hasil belajar seseorang dilihat dari perilakunya, baik perilaku dalam bentuk penguasaan pengetahuan, keterampilan berpikir maupun keterampilan motorik.

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 penggal dan puncak proses hasil belajar. Sehingga hasil belajar merupakan penguasaan seseorang terhadap pengetahuan, keterampilan, dan perilakunya setelah adanya proses belajar mengajar.

b. Prinsip Hasil Belajar

Penilaian hasil belajar peserta didik pada jenjang Pendidikan Sekolah Dasar dan menengah didasarkan pada prinsip-prinsip. Menurut Permendikbud No. 53 Tahun 2015, prinsip-prinsip hasil belajar adalah sebagai berikut:

- 1) Sahih berarti penilaian didasarkan pada data yang mencerminkan kemampuan yang diukur.
- 2) Objektif, berarti penilaian didasarkan pada prosedur dan kriteria yang jelas, tidak dipengaruhi subjektivitas penilai.
- 3) Adil, berarti penilaian tidak menguntungkan atau merugikan peserta didik karena berkebutuhan khusus serta perbedaan latar belakang agama, suku, budaya, adat istiadat, status sosial ekonomi, dan gender.

- 4) Terpadu, berarti penilaian oleh pendidik merupakan salah satu komponen yang tak terpisahkan dari kegiatan pembelajaran.
- 5) Terbuka, berarti prosedur penilaian, kriteria penilaian, dan dasar pengambilan keputusan dapat diketahui oleh pihak yang berkepentingan.
- 6) Menyeluruh dan berkesinambungan, berat penilaian oleh pendidik mencakup semua aspek kompetensi dengan menggunakan berbagai teknik penilaian yang sesuai, untuk memantau perkembangan kemampuan didik.
- 7) Sistematis, berarti penilaian dilakukan secara berencana dan bertahap dengan mengikuti langkah-langkah baku.
- 8) Beracun kriteria, berarti penilaian didasarkan pada ukuran pencapaian kompetensi yang ditetapkan, dan
- 9) Akuntabel, berarti penilaian dapat dipertanggungjawabkan, baik dari segi teknik, prosedur, maupun hasilnya.

c. Unsur-unsur Hasil Belajar

Ada 3 ranah atau domain besar, yang terletak pada tingkatan ke-2 yang selanjutnya disebut taksonomi yaitu: ranah kognitif (*cognitive domain*), ranah afaektif (*affective domain*), dan ranah psikomotor (*psychomotor domain*). Arikunto (dalam Sopiani, 2017, hlm. 41) menjabarkan kata operasional dalam tiga ranah atau domain besar sebagai berikut:

- 1) *Cognitive domain*, meliputi: Pengetahuan (*knowledge*), pemahaman (*comprehension*), Aplikasi, Analisis, Sintetis, dan Evaluasi.
- 2) *Affective domain*, meliputi: a) *Receiving* (menanyakan, memilih, mendeskripsikan, mengikuti, memberikan, mengidentifikasi, menyebutkan, menunjukkan, memilih, menjawab); b) *Responding* (Menjawab, membantu, mendiskusikan, menghormati, berbuat, melakukan membaca, memberikan, menghafal, melaporkan, memilih, menceritakan, menulis); c) *Valuing* (Melengkapi, menggambarkan, membedakan, menerangkan, mengikuti, membentuk, mengundang, menggabungkan, mengusulkan, membaca, melaporkan, memilih, bekerjasama, mengambil bagian (*share*), mempelajari); d) *Organization* (mengubah, mengatur, menggabungkan, membandingkan, melengkapi, mempertahankan, menerangkan, menggeneralisasikan, mengidentifikasi, mengintegrasikan,

memodifikasikan, mengorganisir, menyiapkan, menghubungkan, mensintesisakan); e) *Characterization by value or value complex* (Membedakan, menerapkan, mengusulkan, memperagakan, mempengaruhi, mendengarkan, memodifikasikan, mempertunjukkan, menanya, merevisi, melayani, memecahkan, menggunakan).

- 3) *Psychomotor domain*, meliputi: a) *Muscular or motor skills* (Mempertontonkan gerak, menunjukkan hasil, (pekerjaan tangan), melompat, menggerakkan, menampilkan); b) *manipulations of material or objects* (Mereparasi, menyusun, membersihkan, menggere, memindahkan, membentuk); c) *Neuromuscular coordination* (Mengamati, menerapkan, menghubungkan, menggandeng, memadukan, memasang, memotong, menarik, menggunakan).

d. Faktor-faktor yang Mempengaruhi hasil belajar

Usaha dan keberhasilan belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor. Menurut sumber (Syaodih, 2011. Hlm 162-165) Faktor-faktor tersebut dapat bersumber pada dirinya atau di luar dirinya atau lingkungannya.

- 1) Faktor-faktor dalam diri individu
 - a) Aspek jasmaniah. Mencakup kondisi dan kesehatan jasmani dari individu. Tiap orang memiliki kondisi fisik yang berbeda, ada yang tahan belajar selama lima atau enam jam terus-menerus, tetapi ada juga yang hanya tahan satu dua jam saja. Kondisi fisik menyangkut pula kelengkapan dan kesehatan indra penglihatan, pendengaran, penciuman, perabaan, dan pengecapan. Indra yang paling penting dalam belajar adalah penglihatan dan pendengaran. Seseorang yang penglihatan atau pendengarannya kurang baik akan berpengaruh kurang baik pula terhadap usaha dan hasil belajarnya. Kesehatan merupakan syarat mutlak bagi keberhasilan belajar.
 - b) Aspek psikis atau rohaniah. Aspek psikis menyangkut kondisi kesehatan psikis, kemampuan-kemampuan intelektual, sosial, psikomotor, serta kondisi afektif dan konatif dari individu. Seseorang yang sehat rohaninya adalah orang yang terbatas dari tekanan-tekanan batin yang mendalam, gangguan-gangguan perasaan, kebiasaan-kebiasaan buruk yang mengganggu, frustrasi, konflik-konflik psikis.

- c) Kondisi intelektual. Menyangkut tingkat kecerdasan, bakat-bakat, baik bakat sekolah maupun bakat pekerjaan. Kondisi intelektual adalah penguasaan siswa akan pengetahuan atau pelajaran-pelajaran yang lalu.
- d) Kondisi sosial. Menyangkut hubungan siswa dengan orang lain, baik gurunya, temannya, orangtuanya, maupun orang-orang yang lainnya. Seseorang yang memiliki kondisi hubungan yang wajar dengan orang-orang di sekitarnya akan memiliki ketentraman hidup, dan hal ini akan mempengaruhi konsentrasi dan kegiatan belajarnya. Sebaliknya seseorang yang mengalami kesulitan dalam hubungan sosial dengan temannya atau guru atau orangtuanya akan mengalami kecemasan, ketidaktentraman, dan situasi ini akan mempengaruhi usaha belajarnya.

2) Faktor-faktor Lingkungan

- a) Keluarga. Keluarga merupakan lingkungan pertama dan utama dalam pendidikan, memberikan landasan dasar bagi proses belajar pada lingkungan sekolah dan masyarakat. Faktor-faktor fisik dan sosial psikologis yang ada dalam keluarga sangat berpengaruh terhadap perkembangan belajar anak. Termasuk faktor fisik lingkungan keluarga adalah: keadaan rumah dan keadaan tempat belajar, suasana dan prasarana yang ada, suasana dalam rumah apakah tenang atau banyak kegaduhan, juga suasana lingkungan di sekitar rumah.
- b) Lingkungan sekolah. Memegang peranan penting bagi perkembangan belajar para siswanya. Lingkungan ini meliputi lingkungan fisik sekolah seperti lingkungan sekolah, sarana dan prasarana yang ada, sumber-sumber belajar, media belajar, dan sebagainya. Lingkungan sosial yang menyangkut hubungan siswa dengan teman-temannya, guru-gurunya serta staf sekolah yang lain. Lingkungan sekolah juga menyangkut lingkungan akademis, yaitu suasana dan pelaksanaan kegiatan belajar-mengajar, berbagai kegiatan kokurikuler dan sebagainya.
- c) Lingkungan masyarakat. Di mana siswa atau individu berada juga berpengaruh terhadap semangat dan aktifitas belajarnya. Lingkungan masyarakat di mana warganya memiliki latar belakang pendidikan yang cukup, terdapat lembaga-lembaga pendidikan dan sumber-sumber belajar di

dalamnya akan memberikan pengaruh yang positif terhadap semangat dan perkembangan belajar generalisasi mudanya.

5. Sikap Peduli

a. Definisi Sikap Peduli

Sikap peduli menurut buku panduan penilaian sekolah dasar (2016, hlm. 25), peduli merupakan sikap dan tindakan yang selalu ingin memberi bantuan kepada orang lain atau masyarakat yang membutuhkan.

Sementara itu, menurut Samarni (2011, hlm. 51), peduli yaitu “memperlakukan orang lain dengan sopan, bertindak santun, toleran terhadap perbedaan, tidak suka menyakiti orang lain, mau mendengar orang lain, mau berbagi, tidak merendahkan orang lain, tidak mengambil keuntungan dari orang lain, mampu bekerja sama, mau terlibat dalam kegiatan masyarakat, menyayangi manusia dan makhluk lain, setia, cinta, damai dalam persoalan”.

Sedangkan, menurut Kurniawati (2013, hlm. 157) peduli adalah sebuah tindakan bukan hanya pemikiran atau perasaan. Tindakan peduli tidak tahu tentang sesuatu yang salah atau benar, tapi ada kemauan gerakan sekecil apapun untuk membantu sesama yang membutuhkan.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa sikap peduli adalah suatu tindakan yang berasal dari dalam diri yang dilakukan untuk membantu orang lain atau masyarakat membutuhkan dan memperlakukannya dengan sopan.

b. Jenis-jenis Kepedulian Sosial

Menurut Purwulan (2010, hlm. 61) kepedulian sosial dikategorikan ke dalam tiga jenis, yaitu:

1. Kepedulian dalam suka maupun duka

Kepedulian atau kepekaan diri timbul tanpa membedakan situasi baik dalam situasi suka maupun duka, turut merasakan apa yang sedang dirasakan atau dialami oleh orang lain.

2. Kepedulian pribadi dan bersama

Kepedulian timbul karena gerak hati yang sifatnya pribadi namun juga disaat kepedulian harus dilakukan bersama yang sifatnya komunitas dan kegiatannya berkelanjutan.

3. Kepedulian mendesak

Kepedulian yang bersifat kepentingan bersama dan harus diutamakan. Prinsip berlaku “kepentingan umum di atas kepentingan pribadi ataupun golongan”.

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Sikap Peduli

Faktor-faktor yang mempengaruhi sikap peduli yang dikemukakan Sarwono (dalam Giandi, 2016, hlm. 45), sebagai berikut:

1) Faktor Endogen

Faktor endogen adalah faktor yang mempengaruhi sikap sosial anak yang datang dari dalam dirinya.

- a) Faktor Sugesti. Baik tidaknya sikap sosial anak dipengaruhi oleh sugestinya, artinya apakah individu tersebut mau menerima tingkah laku maupun perilaku orang lain, seperti perasaan senang dan kerjasama.
- b) Faktor Identifikasi. Anak menganggap keadaan dirinya seperti persoalan orang lain ataupun keadaan orang lain seperti dalam keadaan dirinya akan menunjukkan perilaku sikap sosial positif, mereka lebih cenderung menarik diri dalam bergaul sehingga lebih sulit untuk merasakan keadaan orang lain.
- c) Faktor Imitasi. Imitasi dapat mendorong seseorang berbuat baik, dijelaskan bahwa: ”sikap seseorang dapat berusaha meniru bagaimana orang yang merasakan keadaan orang lain maka ia berusaha meniru bagaimana orang yang merasakan sakit, sedih, gembira, dan sebagainya”.

2) Eksogen

Menurut Soetjipto (dalam Giandi, 2016, hlm. 46) dijelaskan bahwa “ada tiga faktor yang mempengaruhi sikap anak yaitu: a) faktor lingkungan keluarga, b) faktor lingkungan sekolah, c) faktor lingkungan masyarakat”.berikut ini akan dijelaskan secara singkat masing-masing faktor tersebut:

a) Faktor lingkungan keluarga

Keluarga merupakan tumpuan dari setiap anak, keluarga merupakan lingkungan yang pertama dari anak, dari keluarga pulalah anak menerima pendidikan keluarga karenanya keluarga mempunyai peranan yang penting dalam perkembangan anak.

b) Faktor lingkungan sekolah

Keadaan sekolah seperti cara penyajian materi yang kurang tepat serta antara guru dengan siswa mempunyai hubungan yang kurang baik akan menimbulkan gejala kejiwaan yang kurang baik bagi siswa yang akhirnya mempengaruhi sikap sosial siswa.

c) Lingkungan masyarakat

Lingkungan masyarakat merupakan tempat berpijak para remaja sebagai makhluk sosial. Anak dibentuk oleh lingkungan masyarakat dan dia juga sebagai anggota masyarakat. Kalau lingkungan sekitarnya itu baik akan berarti akan sangat membantu didalam pembentukan kepribadian dan mental seorang anak begitu pula sebaliknya, kalau lingkungan sekitarnya kurang baik akan berpengaruh kurang baik pula terhadap sikap sosial seorang anak, seperti tidak mau merasakan keadaan orang lain.

d. Indikator Sikap Peduli

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

1. Ingin tahu dan ingin membantu teman yang kesulitan dalam pembelajaran, perhatian kepada orang lain.
2. Berpartisipasi dalam kegiatan sosial di sekolah, misal: mengumpulkan sumbangan untuk membantu yang sakit atau kemalangan.
3. Meminjamkan alat kepada teman yang tidak membawa/memiliki.
4. Menolong teman yang mengalami kesulitan.
5. Menjaga keasrian, keindahan, dan kebersihan lingkungan sekolah.
6. Melerai teman yang berselisih (bertengkar).
7. Menjenguk teman atau pendidik yang sakit.
8. Menunjukkan perhatian terhadap kebersihan kelas dan lingkungan sekolah.

Indikator sikap peduli yang diambil dalam pembelajaran ini ada 3 yaitu ingin tahu dan ingin membantu teman yang kesulitan dalam pembelajaran,

meminjamkan alat kepada teman yang tidak membawa/memiliki, menunjukkan perhatian terhadap kebersihan kelas dan lingkungan sekolah.

6. Pemetaan Ruang Lingkup Materi Ajar

Kurikulum 2013 memiliki perbedaan dengan kurikulum sebelumnya. Hal tersebut diperlihatkan juga pada Standar Kompetensi dan Lulusan (SKL) dan Kompetensi Inti (KI). Kompetensi Inti merupakan pembaharuan dari Standar Kompetensi pada Kurikulum KTSP. Pedoman ketercapaian siswa dalam memperoleh pembelajaran yang baik dilihat dari perilaku yang menunjukkan kompetensi-kompetensi kelulusan. Guru dituntut untuk mengetahui sikap detail Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar untuk dapat mencapai Kompetensi Lulusan. Pemenuhan SKL merupakan syarat siswa untuk mencapai lulusan dengan menggunakan 3 ranah kognitif yaitu sikap, pengetahuan, dan keterampilan.

Tema yang akan diteliti oleh penulis adalah Tema Indahya Kebersamaan dengan Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku. Didalam Tema ini terbagi menjadi tiga subtema dan tersusun dalam 6 pembelajaran. Materi pembelajaran pada subtema Keberagaman Budaya Bangsaku antara lain : Bahasa Indonesia, Ilmu Pengetahuan Alam, Ilmu Pengetahuan Sosial, PPKn, SBdP, Matematika, PJOK. Pembelajaran Matematika dan PJOK masing-masing dilaksanakan sebagai mata pelajaran tersendiri dan menggunakan buku yang terpisah. Kemampuan yang dikembangkan pada tiap pembelajarannya berbeda-beda.

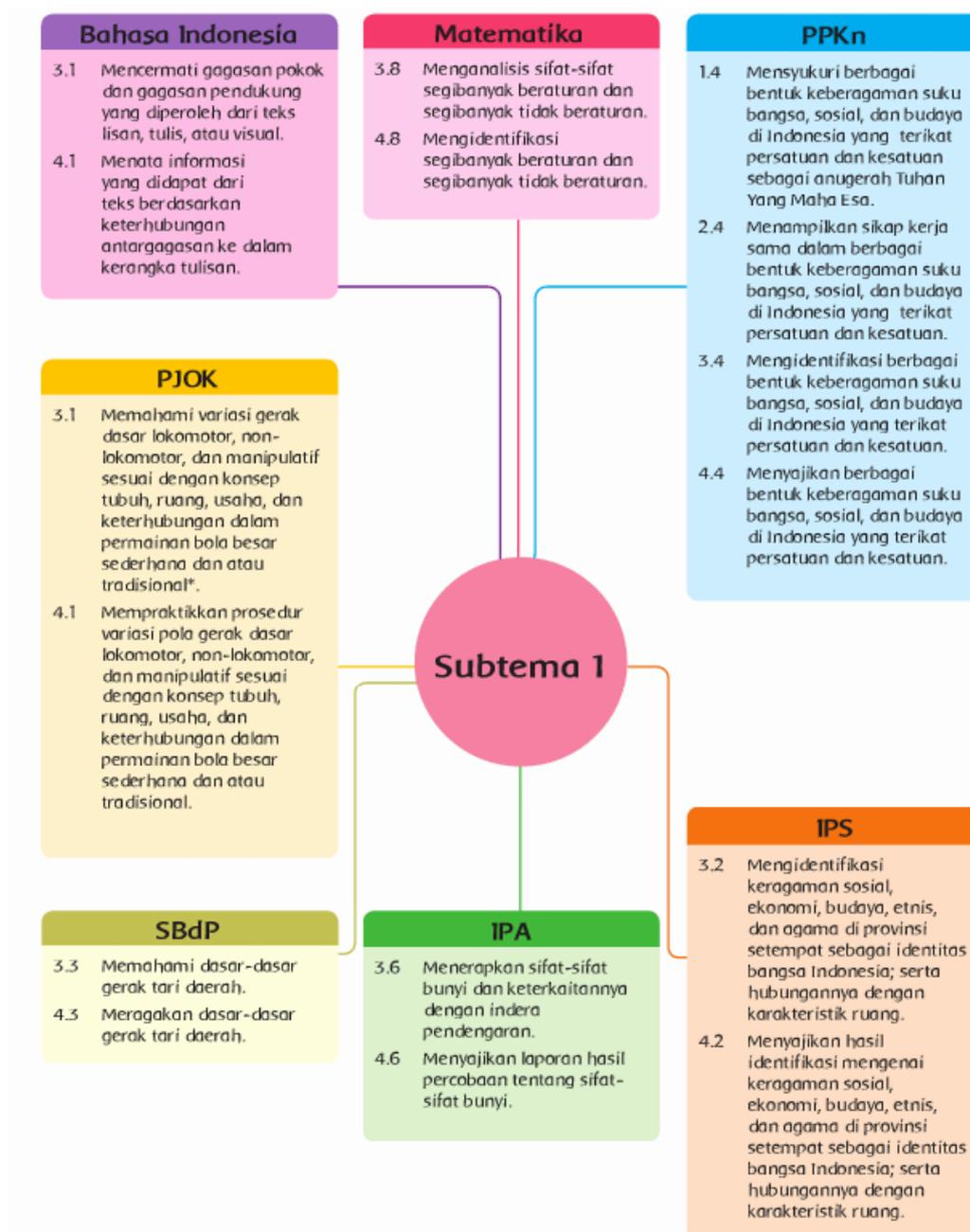
- a. Kegiatan pembelajaran 1 di dalamnya memuat mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, Bahasa Indonesia, dan Ilmu Pengetahuan Alam. Kegiatan yang ada dalam pembelajaran 1 ini yaitu Mencari informasi kepada teman kelas tentang asal dan kebudayaan yang ada di daerahnya, Membaca teks yang berjudul Pawai Budaya, Menuliskan gagasan pokok dan gaagsan pendukung yang terdapat pada teks Pawai Budaya, Mengamati gambar alat musik tradisional, Menuliskan nama alat musik dan cara memainkannya sehingga mengeluarkan bunyi dari alat musik tersebut.
- b. Kegiatan pembelajaran 2 di dalamnya memuat mata pelajaran SDdp dan PPKn. Kegiatan yang ada dalam pembelajaran 2 ini yaitu mengamati dan memperagakan tarian Bungong Juempa pada posisi berdiri, Menuliskan

keberagaman budaya di setiap daerah, Membaca teks Siap Menghadapi Musim Hujan dan menjawab pertanyaan.

- c. Kegiatan pembelajaran 3 di dalamnya memuat mata pelajaran Bahasa Indonesia dan Ilmu Pengetahuan Alam. Kegiatan yang ada dalam pembelajaran 3 ini yaitu Melakukan percobaan perambatan bunyi, Menuliskan gagasan pokok dan gagasan pendukung dari teks Siap Menghadapi Musim Hujan.
- d. Kegiatan pembelajaran 4 di dalamnya memuat mata pelajaran Bahasa Indonesia dan PPKn. Kegiatan yang ada dalam pembelajaran 4 ini yaitu Membaca teks Tari Kipas Pakarena, Menuliskan gagasan pokok dan gagasan pendukung, mensimulasi makna persatuan dan kesatuan.
- e. Kegiatan pembelajaran 5 ini di dalamnya memuat mata pelajaran SBdp dan Ilmu Pengetahuan Sosial. Kegiatan yang ada dalam pembelajaran 5 ini yaitu Membaca teks Suku Minang, Menuliskan informasi keberagaman budaya yang ada di daerah provinsi, Mempraktikan tarian Bungong Jeumpa pada posisi duduk.
- f. Kegiatan pembelajaran 6 ini di dalamnya memuat mata pelajaran PPKn dan Bahasa Indonesia. Kegiatan yang ada dalam pembelajaran 6 ini yaitu Menuliskan gagasan pokok dan gagasan pendukung, Menuliskan contoh-contoh sikap persatuan dan kesatuan di lingkungan sekolah.

Adapun pemetaan kompetensi dasar 1, 2, 3 dan empat serta ruang lingkup dari materi yang akan dibahas pada Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku adalah sebagai berikut:

Pemetaan Kompetensi Dasar



Gambar 2.1 Pemetaan Kompetensi Dasar

Sumber : St Anggari, Angi, dkk. 2017 Tema 1 Indahnya Kebersamaan Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Buku Guru SD/MI Kelas IV. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan kebudayaan

Ruang Lingkup Pembelajaran

	KEGIATAN PEMBELAJARAN	KOMPETENSI YANG DIKEMBANGKAN
	<ul style="list-style-type: none"> Menemukan gagasan pokok dan pendukung dari teks tulis. Mengidentifikasi keberagaman yang ada di sekitar. Melakukan percobaan cara menghasilkan bunyi. 	<p>Sikap:</p> <ul style="list-style-type: none"> Peduli, santun. <p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Gagasan pokok dan pendukung. Keberagaman sosial dan budaya. Sifat-sifat bunyi. <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Mencari informasi, mengomunikasikan hasil, analisis, dan menyimpulkan.
	<ul style="list-style-type: none"> Menemukan ciri-ciri dari segi banyak. Menari tarian daerah (Bungong Jeumpa). Mengidentifikasi keberagaman yang ada di sekitar. 	<p>Sikap:</p> <ul style="list-style-type: none"> Peduli, santun. <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Olah tubuh, mengklasifikasikan, mengkomunikasikan hasil. <p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Segi banyak. Gerakan dasar tarian. Keberagaman.
	<ul style="list-style-type: none"> Menemukan pola yang terbentuk dari data masuk dan data keluar. Mencari informasi keanekaragaman sumber daya unggulan daerah. Menjelaskan pengaruh perbedaan waktu. 	<p>Sikap:</p> <ul style="list-style-type: none"> Peduli, santun. <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Jalan, lari, lompat, analisi dan menyimpulkan, mencari informasi. <p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Gerak dasar lokomotor, nonlokomotor Sifat-sifat bunyi merambat. Gagasan pokok dan pendukung.
	<ul style="list-style-type: none"> Membedakan segi banyak beraturan dan tidak beraturan. Menemukan gagasan pokok dan pendukung dari teks. Mendemonstrasikan pentingnya persatuan dan kesatuan. 	<p>Sikap:</p> <ul style="list-style-type: none"> Peduli, santun. <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> mengklasifikasikan, mencari informasi, mengomunikasikan hasil. <p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Segi banyak beraturan dan tak beraturan. Gagasan pokok dan pendukung. Persatuan dan kesatuan.
	<ul style="list-style-type: none"> Membedakan segi banyak beraturan dan tidak beraturan. Menari tarian daerah (Bungong Jeumpa). Menyajikan keberagaman yang terdapat di sekitar. 	<p>Sikap:</p> <ul style="list-style-type: none"> Santun. <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> mengklasifikasikan, mencari informasi, mengomunikasikan hasil. <p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengklasifikasikan, mengomunikasikan hasil, olah tubuh.
	<ul style="list-style-type: none"> Menemukan gagasan pokok dan gagasan pendukung dari teks. Menyajikan keberagaman yang terdapat di wilayah sekitar. Mempraktikkan prosedur gerak dasar jalan, lari, lompat dalam permainan benteng-bentengan dan gobak sodor. 	<p>Sikap:</p> <ul style="list-style-type: none"> Santun. <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Mencari informasi, mengomunikasikan hasil, lokomotor. <p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Gagasan pokok dan gagasan pendukung. Persatuan dan Kesatuan. Gerak dasar lokomotor.

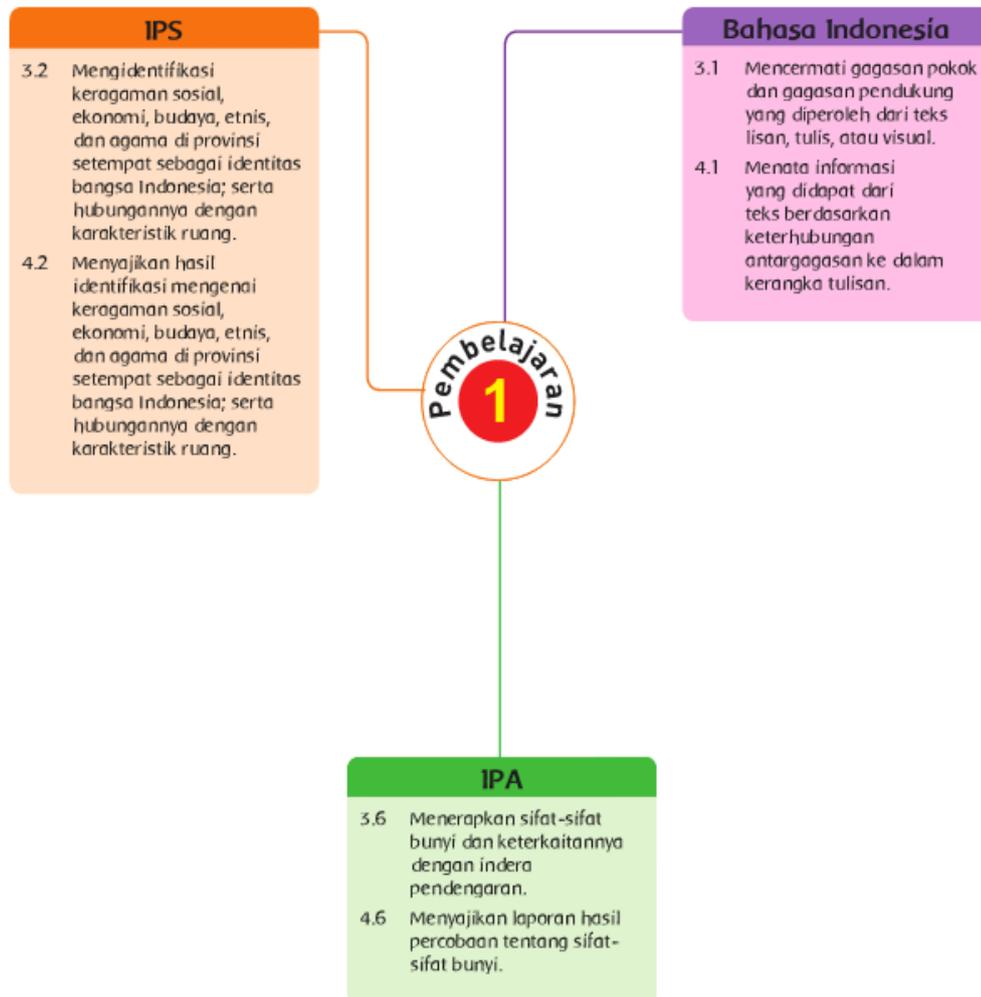
Gambar 2.2 Ruang Lingkup Pembelajaran

Sumber : St Anggari, Angi, dkk. 2017 Tema 1 Indahnya Kebersamaan Buku

Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Buku Guru SD/MI Kelas IV. Jakarta:

Kementrian Pendidikan dan kebudayaan

PEMBELAJARAN 1



Gambar 2.3 Pemetaan Kegiatan Pembelajaran 1

Sumber : St Anggari, Angi, dkk. 2017 Tema 1 Indahnya Kebersamaan Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Buku Guru SD/MI Kelas IV. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan kebudayaan

PEMBELAJARAN 2

Gambar 2.4 Pemetaan Kegiatan Pembelajaran 2

Sumber : St Anggari, Angi, dkk. 2017 Tema 1 Indahya Kebersamaan Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Buku Guru SD/MI Kelas IV. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan kebudayaan

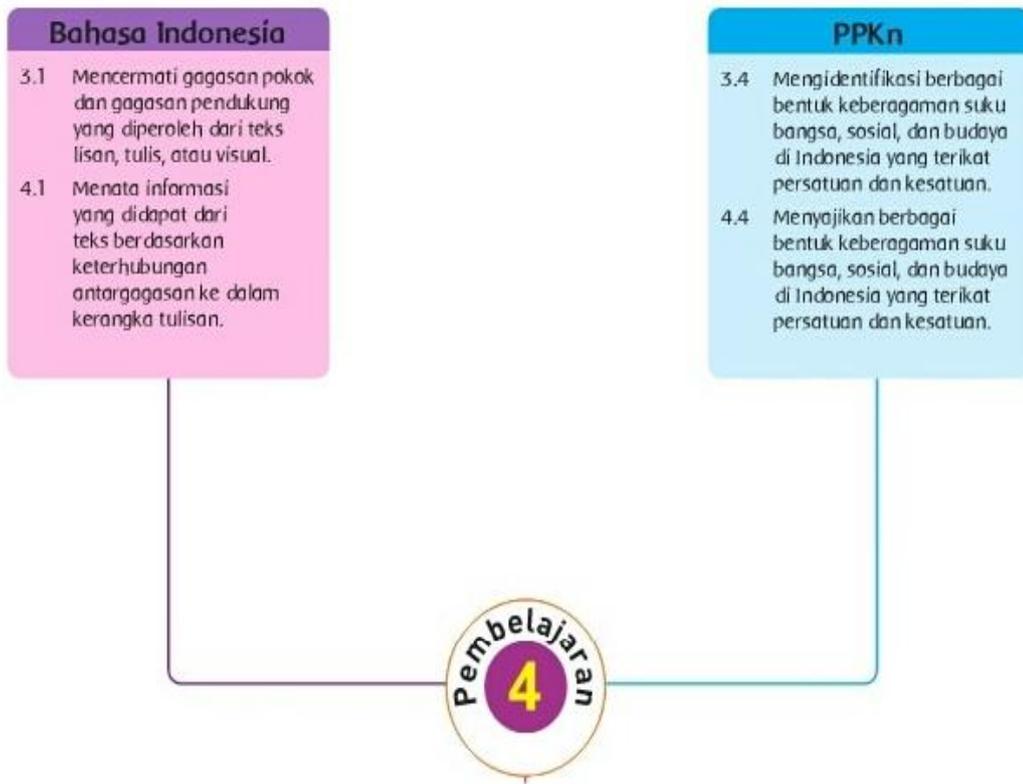
PEMBELAJARAN 3



Gambar 2.5 Pemetaan Kegiatan Pembelajaran

Sumber : St Anggari, Angi, dkk. 2017 Tema 1 Indahnya Kebersamaan Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Buku Guru SD/MI Kelas IV. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan kebudayaan

PEMBELAJARAN 4



Gambar 2.6 Pemetaan Kegiatan Pembelajaran 4

Sumber : St Anggari, Angi, dkk. 2017 Tema 1 Indahnya Kebersamaan Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Buku Guru SD/MI Kelas IV. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan kebudayaan

PEMBELAJARAN 5



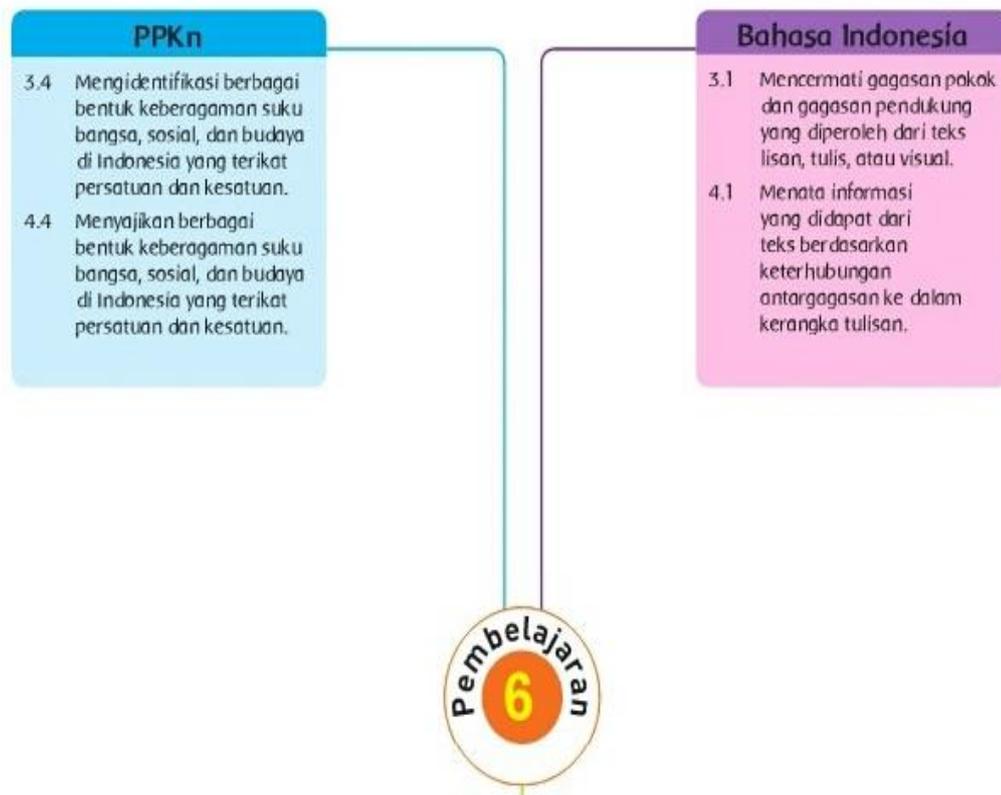
Gambar 2.7 Pemetaan Kegiatan Pembelajaran 1

Sumber : St Anggari, Angi, dkk. 2017 Tema 1 Indahnya Kebersamaan Buku

Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Buku Guru SD/MI Kelas IV. Jakarta:

Kementrian Pendidikan dan kebudayaan

PEMBELAJARAN 6



Gambar 2.8 Pemetaan Kegiatan Pembelajaran 6

Sumber : St Anggari, Angi, dkk. 2017 Tema 1 Indahnya Kebersamaan Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Buku Guru SD/MI Kelas IV. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan kebudayaan

B. Hasil Penelitian Terdahulu

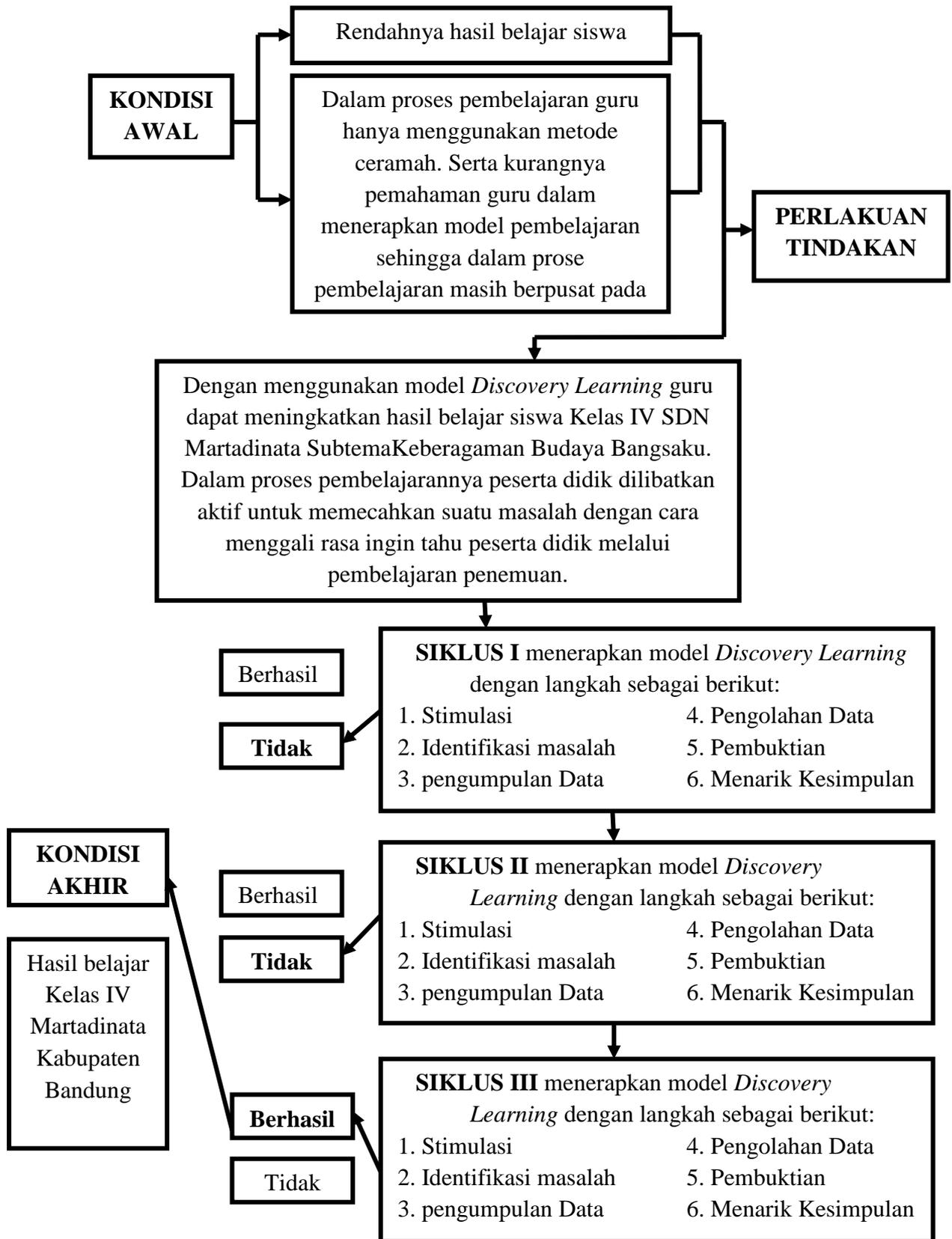
1. Penelitian yang dilakukan oleh Iswadi F tahun 2015 dengan judul “Penggunaan Metode *Discovery Learning* untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar dalam Pembelajaran IPA di kelas VI SDN 2 Nanga Kayan”. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana penggunaan metode *Discovery* untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran IPA di kelas VI SDN 2 Nanga Kayan Kabupaten Melawi. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif. Bentuk penelitian yang digunakan adalah tindakan kelas. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan dari segi aktivitas dan hasil belajar siswa. Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran pada siklus I dengan nilai rata-rata sebesar 61,88% dan pada siklus II meningkat menjadi 84,61%. Dan hasil belajar pada siklus I nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 59,23 dengan ketuntasan belajar siswa sebesar 30,75%, dan pada siklus II nilai rata-rata hasil belajar siswa meningkat menjadi 78.84% dengan ketuntasan belajar sebesar 92,28%. Dengan demikian, dapat disimpulkan penerapan metode *Discovery* dalam proses pembelajaran IPA dapat meningkatkan aktifitas belajar siswa, baik itu aktivitas fisik, mental maupun aktivitas emosional.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Asnahwati 2015 dengan judul “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode *Discovey Learning* pada pembelajara IPA Kelas III SD”. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan pemberian materi cuaca dengan menerapkan metode discovery. Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif kualitatif dengan bentuk penelitiannya adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Terdapat peningkatan pemahaman dan hasil belajar siswa pada materi cuaca dengan menggunakan metode pembelajaran discovery. Hal ini dapat diketahui dari peningkatan nilai dari siklus -1 dengan rata-rata 6,0 dan pada pelaksanaan tindakan siklus -2 meningkat menjadi 8,17. Hal ini menunjukkan bahwa Metode Pembelajaran *Discovery* dapat diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA.

C. Kerangka Pemikiran

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti di SDN Martadinata pada proses pembelajaran, diketahui bahwa kegiatan pembelajaran pada kelas tersebut cenderung terpusat pada guru. pada saat pembelajaran berlangsung kondisi peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran dan cenderung tidak begitu tertarik pada pembelajaran, kurangnya kreatifitas guru dalam mengemas model pembelajaran untuk diterapkan di pembelajaran tematik, menyebabkan peserta didik menjadi kurang aktif, dalam proses pembelajaran peserta didik bersifat pasif dan menerima apa saja yang diberikan oleh guru. karena guru memakai metode *Teacher Center* dan hanya berfokus pada guru saja, serta kurang menuntut peserta didik untuk mengembangkan kemampuan penalarannya, hal tersebut menyebabkan rendahnya sikap, minat belajar pada peserta didik dan rendahnya hasil belajar peserta didik. Untuk itu diperlukan model pembelajaran yang menarik bagi peserta didik, membuat peserta didik lebih aktif, berani, serta dapat memotivasi peserta didik untuk berani tampil di depan kelas saat proses pembelajaran.

Upaya yang dapat ditempuh yaitu dengan menggunakan model *Discovery Learning*. Dalam Ertikanto (2016, hlm. 64) *Discovery Learning* adalah suatu model untuk mengembangkan cara belajar siswa aktif dengan menemukan sendiri, menyelidiki sendiri, maka hasil yang diperoleh akan setia dan tahan lama dalam ingatan, tidak mudah dilupakan siswa. Dengan *Discovey Learning*, anak bisa belajar berfikir analisis dan mencoba memecahkan masalah sendiri masalah yang dihadapi.

Berdasarkan uraian diatas peneliti akan menerapkan model *Discovery Learning* dengan harapan hasil belajar siswa meningkat. Adapun kerangka pemikiran dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 2.9
Kerangka Berpikir

D. Asumsi dan Hipotesis

1. Asumsi

Menurut Bruner (dalam Ertikanto, 2016, hlm. 71) ada beberapa keunggulan dari penggunaan pendekatan *discovery*, yaitu sebagai berikut:

- a. Pemahaman siswa terhadap konsep akan lebih baik.
- b. Menambah daya ingat sehingga memudahkan mengadakan transfer pada proses pembelajaran,
- c. Mendorong siswa belajar aktif dan berinisiatif menggunakan pertanyaan yang sifatnya open-ended memungkinkan peserta didik berfikir intuitif dan mengemukakan hipotesa sendiri.
- d. Menimbulkan kepuasan yang bersifat intrinsik.
- e. Lebih merangsang peserta didik untuk belajar.
- f. Menambah keterampilan dalam proses kognitif hingga kesiapan siswa lebih mantap.
- g. Memperoleh pengetahuan bersifat individual sehingga lebih kokoh tertanam pada jiwanya.
- h. Memperkuat kepercayaan diri dalam proses penemuan.
- i. Memperoleh kesempatan untuk berkembang dan maju sesuai dengan kemampuannya.

Dari kelebihan diatas, penulis berasumsi dengan penerapan model *Discovery Learning* pada pembelajaran tematik dengan tema indahnyanya negeriku akan meningkatkan hasil belajar peserta didik.

2. Hipotesis

a. Hipotesis Umum

Jika guru menerapkan model *Discovery Learning* maka hasil belajar siswa kelas IV SDN Martadinata Kabupaten Bandung pada tema Indahnyanya Kebersamaan subtema Keberagaman Budaya Bangsaku akan meningkat.

b. Hipotesis Khusus

- 1) Jika guru menyusun RPP yang sesuai, maka kualitas pembelajaran meningkat dan hasil belajar peserta didik meningkat.

- 2) Jika guru menerapkan model *Discovery Learning* maka hasil belajar siswa kelas IV SDN Martadinata Kabupaten Bandung pada subtema Keberagaman Budaya Bangsaku akan meningkat.
- 3) Jika guru menggunakan model *Discovery Learning* maka sikap percaya diri siswa kelas IV SDN Martadinata Kabupaten Bandung pada subtema Keberagaman Budaya Bangsaku akan meningkat.