

BAB II

KAJIAN TEORI

1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

a. Definisi RPP

Kegiatan pembelajaran akan berlangsung dengan baik jika guru dapat menyusun rencana pembelajaran dengan baik dan benar, rencana pembelajaran sangat penting untuk proses kegiatan pembelajaran berlangsung. perencanaan dapat membantu guru dalam melakukan kegiatan pembelajaran sehingga proses pembelajaran lebih terencana dan baik. rencana pembelajaran dikembangkan dari silabus dan buku pedoman.

Adapun syah dalam jAMIL SUPRIHATI NINGRUM (2014, hlm 109) mengemukakan perencanaan pembelajaran diartikan sebagai proses penyusunan materi pembelajaran, penggunaan media pembelajaran diartikan sebagai proses penyusunan materi pembelajaran, penggunaan pendekatan dan metode pembelajaran, serta penilaian dalam suatu alokasi waktu yang akan dilaksanakan pada masa tertentu untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan.

Sedangkan pendapat permendikbud No. 22 Tahun 2016, hlm 7 mengemukakan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) adalah rencana kegiatan pembelajaran tatap muka untuk satu pertemuan atau lebih. RPP dikembangkan dari silabus untuk mengarahkan kegiatan pembelajaran peserta didik dalam upaya mencapai kompetensi Dasar (KD). Setiap pendidik pada satuan pendidikan berkewajiban menyusun RPP secara lengkap dan sistematis agar pembelajaran berlangsung secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, efisien, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. RPP disusun berdasarkan KD atau subtema yang dilaksanakan 1 kali pertemuan atau lebih.

Dari teori diatas maka dapat di simpulkan bahwa RPP adalah suatu perencanaan pembelajaran yang berupa pelaksanaan kegiatan pembelajaran

secara langsung antara gurudan siswa dengan diawali penyusunan materi ajar, penggunaan media ajar atau alat peraga, pendekatan dan metode pembelajaran dan penilaian dalam suatu alokasi waktu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai oleh guru. RPP juga sebagai alat bantu guru dalam merencanakan pembelajaran dengan menggunakan RPP guru lebih mudah merencanakan suatu kegiatan pembelajaran.

b. Prinsip-Prinsip RPP

Prinsip-Prinsip RPP suatu cara seorang guru dalam mengembangkan dan menyusun RPP, setiap RPP harus secara utuh memuat Kompetensi Dasar (KD) dimana Kompetensi Dasar tersebut meliputi (KD dari KI 1) spiritual,(KD dari KI 2) sosial, (KD dari KI 3), pengetahuan dan keterampilan (KD dari KI 4), RPP dilaksanakan dalam satupertemuan atau lebih, dan didalam proses pembelajaran didalamkelas seorang guru memperhatikan perbedaan kemampuan awal,tingkat intelektual, minat, motivasi belajar, bakat, kebutuhan khusus, kecepatan belajar, latar belakang budaya, norma, nilai, dan lingkungan peserta didik. Didalam proses pembelajaran hanya berpusat terhadap peserta didik didalam proses pembelajaran hanya sebagai fasilitator saja, dan peserta didik di dalam proses pembelajaran menjadikan lingkungan sekitarsebagai sumber belajar, pembelajran berorientasi lebih mengembangkan kemampuan pengetahuannya, lebih meningkatkan kemandirian peserta didik. RPP tersebut harus berkaitan antara KI, KD, Indikator, pencapaian kompetensi, materi pembelajaran, kegiatan pembelajaran, penilaian dan sumber belajar, sebagaimana dijelaskan oleh Kosasih (2014, hlm. 144-145),mengemukakan dalam menyusun RPP hendaknya memperhatikan prinsip-prinsip RPP sebagai berikut :

- 1) Disusun berdasarkan kurikulum atau silabus yang telah di susun di tingkat nasional. Olehkarena itu, setiap RPP harus memiliki kejelasan rujukan KI/KD-nya. Setiap KD (KI-3/KI-4) di kembangkan kedalam satu RPP yang didalamnya mencakup satu ataupun beberapa pertemuan.
- 2) Menyesuaikan dalam pengembangannya dengan kondisi di sekolah dan karakteristik para siswanya. Oleh karena itu, RPP idealnya berlaku untuk

perkelas dengan asumsi bahwa para siswa setiap kelas memiliki karakteristik yang berbeda-beda.

- 3) Mendorong partisipasi aktif siswa. Oleh karena itu, didalam pembelajarannya, siswa selalu berperan sebagai pusat belajar, yakni dengan mengembangkan motivasi, minat, rasa ingin tahu, kreativitas, inisiatif, inspiratif, kemandirian, semangat belajar, serta keterampilan, dan kebiasaan belaja. Dengan pendekatan saintifik yang dikembangkan dalam kurikulum 2013, hal tersebut sudah bisa terakomodasikan.
- 4) Mengembangkan kegemaran siswa dalam membaca beragam referensi (sumber belajar) sehingga siswa terbiasa dalam berpendapat dengan rujukan yang jelas. Hal itu tercermin didalam berbagai bentuk tulisan, lisan, dan dalam bentuk karya-karyalainnya.
- 5) Memberikan banyak peluang kepada siswa untuk berekspresi dalam berbagai bentuk tulisan, lisan, dan dalam bentuk karya-karyalainnya.
- 6) Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.
- 7) Memerhatikan keterkaitan dan keterpaduan antara komponen pembelajaran yang satu dengan komponen pembelajaran yang lainnya sehingga bisa memberikan kaitan pengalaman belajar kepada para siswa.

Ditunjang dari pendapat yang dijelaskan Permendikbud No. 22 Tahun 2016, hlm 7, prinsip RPP sebagai berikut :

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

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

berdasarkan pemahaman di atas dapat disimpulkan bahwa dalam mengembangkan RPP harus berpedoman pada prinsip RPP seperti RPP harus jelas, konkret, dan mudah dipahami. Rpp juga harus fleksibel, dan dikembangkan menyeluruh, utuh, dan jelas pencapaiannya. an dapat disimpulkan pula prinsip RPP sebagai berikut:

- 1) Perbedaan setiap individu dari kemampuan awal peserta didik. Guru menyusun RPP sebagai terjemahan dari ide kurikulum dan penyusunan RPP pun berdasarkan silabus yang telah dikembangkan di tingkat nasional.
- 2) RPP menjadi pendorong siswa untuk lebih aktif di dalam proses pembelajaran.
- 3) Di dalam proses kegiatan pembelajaran berpusat pada siswa untuk mendorong semangat belajar, motivasi, minat, kreativitas, inisiatif, inspirasi, inovasi, dan kemandirian.
- 4) Meningkatkan minat baca dan menulis. Karena dirancang untuk mengembangkan kegemaran membaca.
- 5) RPP memuat rancangan pemberian umpan balik yang positif, penguatan, pengayaan, dan remedial.
- 6) Penyusunan RPP dengan memperhatikan keterkaitan dan keterpaduan antara KD, materi pembelajaran, kegiatan pembelajaran, indikator pencapaian kompetensi, penilaian, dan sumber belajar dalam satu keutuhan pengalaman belajar.
- 7) Memberikan pembelajaran tematik terpadu, tematik keterpaduan mata pelajaran, aspek belajar, dan kegemaran budaya dan istiadat.
- 8) Menerapkan teknologi informasi RPP dan komunikasi secara terintegrasi, sistematis, dan efektif sesuai dengan situasi dan kondisi.

c. Karakteristik RPP

Karakteristik RPP suatu rencana guru dalam proses pembelajaran agar pembelajaran yang diberikan guru yang berkaitan dengan KD yang ingin dicapai. Di dalam proses pembelajaran guru wajib membuat RPP secara lengkap, menyenangkan, memotivasi peserta didik untuk aktif didalam proses pembelajaran yang diberikan guru. Karena dengan RPP guru lebih mudah melaksanakan proses kegiatan pembelajaran karena jika guru menggunakan RPP dengan baik proses kegiatan pembelajaran akan lebih terarah sesuai tujuan yang ingin di capai. sebagaimana dijelaskan oleh Jamil Suprihati Ningrung (2012, hlm. 114) karakteristik pembelajaran pada setiap satuan pendidikan terkait erat pada standar kompetensi lulusan dan standar isi. Standar kompetensi lulusan memberikan kerangka konseptual tentang sasaran pembelajaran.

d. Langkah – Langkah

Adapun langkah-langkah atau cara pengembangan RPP pembelajaran terpadu adalah sebagai berikut.

- 1) Mengisi kolom identitas.
- 2) Menentukan alokasi waktu pertemuan.
- 3) Menentukan SK/KD serta indikator.
- 4) Merumuskan SK/KD serta indikator.
- 5) Mengidentifikasi materi standar.
- 6) Menentukan pendekatan, model & metode pembelajaran.
- 7) Menentukan langkah-langkah pembelajaran yang terdiri dari kegiatan awal, inti dan akhir.
- 8) Menentukan sumber belajar
- 9) Menyusun kriteria penilaian

Langkah –langkah penyusunan RPP yaitu diawali dengan identitas sekolah , mata pelajaran atau tema/subtema ,kelas dan semester, materi pokok, alokasi waktu, KD(Kompetensi Dasar) dan indikator, materi pembelajaran, metode pembelajaran, media dan sumber belajar, seperti yang dijelaskan Kosasih (2014, hlm. 145), langkah-langkah penyusunan RPP sebagai berikut:

- 1) Identitas mata pelajaran

Identitas mata pelajaran, meliputi nama sekolah, kelas, semester, mata pelajaran, materi pokok, dan jumlah pertemuan.

- 2) Kompetensi inti (KI)
KI menggambarkan penguasaan sikap, pengetahuan, dan keterampilan, yang harus dicapai siswa pada setiap kelas dan lebih lanjut di rinci dalam kompetensi dasar , mata pelajaran, KI mencakup tiga ranah yaitu spiritual-sosial(sikap,KI-1,KI-2), pengetahuan(KI-3), Keterampilan (KI-4).
- 3) Kompetensi Dasar (KD)
Kompetensi Dasar(KD) adalah sejumlah kemampuan yang harus dikuasai siswa dalam mata pelajaran tertentu.KD berfungsi menjadi rujukan perumusan tujuan daripenyusunan indikator kompetensi dalam suatu pelajaran.
- 4) Tujuan pembelajaran
Tujuan pembelajaran merupakan arah atau sasaran dari suatu kegiatan pembelajaran.
- 5) Indikator pencapaian kompetensi
Indikator kompetensi adalah perilaku yang dapat diukur untuk menunjukkan ketercapaian suatu KD. Indikator juga berfungsi sebagai penanda ketercapaian suatu tujuan pembelajaran.
- 6) Materi ajar
Materi ajar memuat fakta, konsep, prinsip, dan prosedur yang relevan, dan ditulis dalam bentuk butir-butir sesuai dengan Kdataurumusan indikator pencapaian kompetensi.
- 7) Alokasi waktu
Alokasi waktu artinya lamanya proses pembelajaran yang diperlukan didalam setiap pertemuan.
- 8) Metode pembelajaran
Metode pembelajaran yaitu cara atau langkah-langkah pembelajaran yang akan digunakan guru untuk mencapai sesuatu komponen tertentu.
- 9) Media, alat, dan sumber
 - a. Media adalah sarana yang berfungsi sebagai pengantar materi pembelajaran yang dapat berupa LCD, benda tiruan, papan tulis, kertas karton, torso, televisi.
 - b. Alat adalah sesuatu yang digunakan dalam proses pembelajaran berupa spidol, penggaris, penghapus, busur, mikroskop.
 - c. Sumber yang dimaksudkan bisa berupa orang(narasumber) buku referensi, alam, peristiwa sosial budaya.
- 10) Kegiatan pembelajaran
Komponen ini mencakup tiga bagian umum, yakni pendahuluan, inti, dan penutup.
- 11) Penilaian Sesuai dengan karakteristik, kurikulum 2013 menggunakan pendekatan penilain autentik. Aspek yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan siswa.

Sebagaimana pendapat yang telah ditunjang oleh permendikbud No 22 Tahun 2016 hlm.6, yang berkaitan dengan langkah-langkah penyusunan RPP sebagai berikut :

- 1) Identitas sekolah yaitu nama satuan pendidikan

- 2) Identitas mata pelajaran atau tema/subtema
- 3) Kelas/semester
- 4) Materi pokok
- 5) Alokasi waktu ditentukan sesuai dengan keperluan untuk pencapaian KD dan beban belajar dengan mempertimbangkan jumlah jam pelajaran yang tersedia dalam silabus dan KD yang harus dicapai.
- 6) Tujuan pembelajaran yang dirumuskan berdasarkan KD, dengan menggunakan kata kerja operasional yang dapat diamati dan diukur, yang mencakup sikap, pengetahuan, keterampilan.
- 7) Kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi.
- 8) Materi pembelajaran memuat fakta, konsep, prinsip, dan prosedur yang relevan, dan ditulis dalam bentuk butir-butir sesuai dengan rumusan indikator ketercapaian kompetensi.
- 9) Metode pembelajaran, digunakan oleh pendidik untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik mencapai KD yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan KD yang akan dicapai.
- 10) Media pembelajaran, berupa alat bantu proses pembelajaran untuk menyampaikan materi pelajaran.
- 11) Sumber belajar, dapat berupa alat buku, media cetak dan elektronik, alam sekitar, atau sumber belajar yang relevan.
- 12) Langkah-langkah pembelajaran dilakukan melalui tahapan pendahuluan, inti, dan penutup.
- 13) Penilaian hasil belajar.

Berdasarkan teori di atas dapat disimpulkan bahwa Dengan mengetahui langkah-langkah penyusunan RPP kita dapat menyusun RPP dengan baik dan benar begitu pun saat guru melaksanakan proses pembelajaran akan lebih terarah dengan menggunakan RPP maka dalam penyusunan RPP harus baik dan benar harus sesuai langkah-langkah yang dijelaskan oleh para ahli dan harus menyiapkan media yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan sehingga tidak terjadi kesalahan saat melakukan proses pembelajaran.

2. Media Pembelajaran

a. Definisi Media

Media pembelajaran merupakan suatu alat perantara yang digunakan oleh guru sebagai perantara dalam kegiatan pembelajaran sesuai materi yang akan diberikan. sebagaimana dijelaskan oleh (Hairudin, 2008, hlm. 7) Kata media berasal dari bahasa latin yaitu jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber kepada penerima

Sependapat dengan Umar Hamalik (Nurbiana, 2008, hlm. 103), menambahkan pengertian media adalah alat, metode dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan anak didik dalam proses pendidikan dan pembelajaran di sekolah.

Sementara menurut Ega Rima Wati (2016, hlm. 2) menjelaskan bahwa media juga dapat diartikan sebagai alat bantu yang dapat digunakan sebagai penyampai pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Dari beberapa teori di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah media yang digunakan untuk membantu guru dalam suatu kegiatan pembelajaran ketika menyampaikan materi akan mempermudah guru dalam menyampaikan materi sehingga mudah dipahami oleh siswa, tetapi sebelum menggunakan media guru harus menyesuaikan media apa yang sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang akan disampaikan kepada siswa sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Ketika kita memilih media harus mengetahui fungsi dari media tersebut agar tidak salah ketika memilih media. Adapun fungsi media yang dijelaskan oleh Ega Ria Wati (2016, hlm. 8) bahwa media pembelajaran dapat membangkitkan minat siswa mengikuti proses pembelajaran secara fokus. Selain itu media pembelajaran yang ditampilkan dapat memotivasi siswa untuk lebih rajin belajar. Media pembelajaran juga dapat memberikan rangsangan dalam kegiatan belajar siswa.

Sementara Menurut penjelasan Sutikno (2013, hlm. 106) bahwa ketika proses pembelajaran, hadirnya media sangat diperlukan, sebab mempunyai peranan besar yang berpengaruh terhadap pencapaian tujuan pembelajaran. Ketidajelasan dan kerumitan materi pembelajaran dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Bahkan dalam hal-hal tertentu media dapat mewakili kekurangan guru dalam mengkomunikasikan materi pembelajaran.

Sependapat dengan Hamalik (dalam Azhar Arsyad, 2011, hlm.5) bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat

membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Adapun penjelasan menurut Arif S. Sadiman, dkk (2011, hlm. 6) menyebutkan bahwa kegunaan-kegunaan media pembelajaran yaitu:

- a. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu verbalistis.
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera.
- c. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik.
- d. Memberikan perangsang belajar yang sama.
- e. Menyamakan pengalaman.
- f. Menimbulkan persepsi yang sama.

Sedangkan penjelasan menurut (Sutikno, 2013, hlm. 106). Ada beberapa fungsi media dalam proses pembelajaran, di antaranya:

- a. Membantu untuk mempercepat pemahaman dalam proses pembelajaran;
- b. Memperjelas penyajian pesan agar tidak bersifat verbalistis (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan)
- c. Mengatasi keterbatasan ruang
- d. Pembelajaran lebih komunikatif dan produktif.
- e. Waktu pembelajaran bisa dikondisikan
- f. Menghilangkan kebosanan siswa dalam belajar
- g. Meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari sesuatu
- h. Melayani gaya belajar siswa yang beraneka ragam, serta.
- i. Meningkatkan kadar keaktifan/keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan beberapa penjelasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran perlu digunakan dalam proses pembelajaran untuk merangsang keaktifan siswa, dapat memotivasi siswa, dapat memberikan rangsangan dalam kegiatan belajar siswa, dan juga dapat membantu guru ketika menyampaikan materi ajar dengan media yang sesuai dengan materi yang akan diberikan.

3. Media Gambar

a. Definisi Media Gambar

Setelah mengetahui fungsi media guru dapat memilih media yang tepat untuk dipakai pada materi yang akan disampaikan seperti media gambar yang sesuai dipakai untuk meningkatkan hasil belajar siswa seperti yang di jelaskan oleh Azhar Arsyad (2011, hlm. 4) media gambar termasuk dalam bentuk visual berupa gambar representasi seperti gambar, lukisan, atau foto yang menunjukkan bagaimana tampaknya suatu benda.

Sependapat dengan Arief Sadiman, dkk (2011, hlm. 28-29): Media grafis visual sebagaimana halnya media yang lain. Media grafis untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Saluran yang dipakai menyangkut indera penglihatan. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual. Simbol-simbol tersebut perlu dipahami benar artinya agar proses penyampian pesan dapat berhasil dan efisien.

Sementara penjelasan media gambar Menurut Sudjana (2008, hlm 68), pengertian media gambar adalah media visual dalam bentuk grafis. Media grafis didefinisikan sebagai media yang mengkombinasikan fakta dan gagasan secara jelas dan kuat melalui suatu kombinasi pengungkapan kata-kata dan gambar-gambar. Yang diakses dari jurnal pada tanggal 6 mei. (<http://eprints.uny.ac.id/8584/3/bab%20%20-%2008108249121.pdf>)

Berdasarkan beberapa teori diatas maka dapat disimpulkan bahwa mediagambar adalah media yang berbentuk visual berupa gambar sehingga dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi yang ada apalagi dikelas rendah sehingga siswa tidakkesulitan dalam memahami materi yang disampaikan karena dapat diperjelasoleh media gambar.

b. Kriteria Media Gambar

Supaya gambar mencapai tujuan yang maksimal sebagai alat visual, gambar harus dipilih menurut syarat-syarat tertentu. Syarat-syarat tersebut adalah sebagai berikut :

- a. Gambar harus bagus, jelas, menarik, mudah dimengerti dan cukup besar untuk dapat memperlihatkan detail.
- b. Apa yang tergambar harus cukup penting dan cocok untuk hal yang sedang dipelajari atau masalah yang sedang dihadapi.

- c. Gambar harus benar dan autentik, artinya menggambarkan situasi yang serupa jika dilihat dalam keadaan sebenarnya.
- d. Kesederhanaan penting sekali. Gambar yang rumit sering mengalihkan perhatian dari hal-hal yang penting.
- e. Gambar harus sesuai dengan kecerdasan orang yang melihatnya.
- f. Warna walau tidak mutlak dapat meninggalkan nilai sebuah gambar, menjadikannya lebih realistis dan merangsang minat untuk melihatnya. Selain itu warna juga dapat memperjelas arti dari apa yang digambarkan. Akan tetapi penggunaan warna yang salah sering menghasilkan pengertian yang tidak benar.
- g. Ukuran Perbandingan penting pula. Hal ini sebagai pembeda dari ukuran gambar dengan ukuran sebenarnya.

Supaya gambar yang baik pada lazimnya dapat menggunakan kriteria-kriteria sebagaimana telah dijelaskan oleh Arif S. Sadiman, dkk (2011, hlm. 2 bahwa :

- a. Keaslian gambar, gambar menunjukkan situasi yang sebenarnya seperti melihat keadaan benda sesungguhnya.
- b. Kesederhanaan, sederhana dalam warna menimbulkan kesan tertentu yang mempunyai nilai estetis secara murni dan mengandung nilai praktis.
- c. Bentuk item, mudah dipahami dapat digunakan pada gambar dari majalah, surat kabar, dsb.
- d. Perbuatan menunjukkan hal yang sedang melakukan suatu perbuatan.
- e. Fotografi, gambar tidak terlalu terang/ gelap asal dapat menarik dan efektif dalam pengajaran.
- f. Artistik, gambar disesuaikan dengan tujuan yang hendak dicapai.

Hal yang lain diungkapkan oleh Ega Rima Wati (2016, hlm 43) bahwa dalam menggunakan media gambar ada dua cara yang dapat ditempuh yaitu pertama, memproduksi sendiri berdasarkan rancangan (desain) yang telah dibuat sebelumnya dan kedua, dengan memanfaatkan bahan yang dapat diperoleh dari internet, buku, jurnal, majalah dan bahan cetak lainnya.

Berdasarkan teori diatas maka dapat disimpulkan kriteria yang digunakan sebagai hasil penilaian adalah elihat terlebihdahulu keaslian dan kecocokan gambar dan kekreatifansuatugambar sehingga media gambar itu memang tepat digunakan dalamproses pembelajaran.

c. Kelebihan Media Gambar

Kelebihan media gambar Menurut Arief S. Sadiman, dkk (2011, hlm. 29-31) adalah beberapa kelebihan media gambar antara lain :

- 1) Sifatnya konkrit; Gambar lebih realistis menunjukkan pokok masalah dibandingkan dengan media verbal semata.
- 2) Gambar dapat mengatasi batas ruang dan waktu. Tidak semua benda, objek atau peristiwa dapat dibawa ke kelas, dan tidak selalu bisa anak-anak dibawa ke objek/peristiwa tersebut.
- 3) Media gambar dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita.
- 4) Dapat memperjelas suatu masalah, dalam bidang apa saja dan untuk tingkat usia berapa saja, sehingga dapat mencegah atau membetulkan kesalahpahaman.
- 5) Murah harganya dan mudah didapat serta digunakan tanpa peralatan khusus. Media pendidikan yang digunakan dalam proses belajar mengajar juga mempunyai kelebihan atau manfaat.

Sementara Menurut Daryanto (2011: 100) kelebihan media gambar sebagai berikut dalam <http://thsumantri.blogspot.co.id/2016/08/Kelebihan-dan-Kekurangan-Media-Gambar.html> yang diakses pada tanggal 6 mei jam 21.12 menyatakan bahwa kelebihan media gambar adalah sebagai berikut :

- 1) sudah dimanfaatkan di dalam kegiatan belajar mengajar karena praktis tanpa memerlukan perlengkapan apa-apa.
- 2) Harganya relatif murah dari pada jenis-jenis media pengajaran lainnya.
- 3) Gambar dapat dipergunakan dalam banyak hal, untuk berbagai jenjang pengajaran dan berbagai disiplin ilmu.
- 4) Gambar dapat menerjemahkan konsep atau gagasan yang abstrak menjadi lebih realistik.

Sesuai dengan jurnal yang diakses pada tanggal 6 mei jam 21.21 (<http://digilib.unila.ac.id/13643/3/BAB%20II.pdf>) Adapun kelebihan dari media gambar adalah sebagai berikut:

- 1) Sifatnya konkrit dan lebih realistis dalam memunculkan pokok masalah, jikadibandingkan dengan bahasa verbal.
- 2) Dapat mengatasi batasan ruang dan waktu.
- 3) Dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita. d. Memperjelas masalah dalam bidang apa saja dan untuk semua orang tanpa memandang umur sehingga dapat mencegah atau membetulkan kesalahpahaman.
- 4) Harganya murah dan mudah didapat serta digunakan

Sementara yang dijelaskan dalam jurnal yang diakses pada tanggal 6 mei jam 21.27 (<https://www.scribd.com/doc/87890876/Kelebihan-Media-Gambar-Seri>) bahwa kelebihan media gambar adalah sebagai berikut :

- 1) Sifatnya konkret, gambar lebih realistis menunjukkan pokok masalah dibandingkan dengan media verbal semata.
- 2) Gambarnya dapat membatasi batas ruang waktu. Tidak semua benda, objek atau pariwisata dapat dibawa ke kelas, dan tidak semua anak-anak dibawa ke objek/pariwisata tersebut.
- 3) Media gambar dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita.
- 4) Media gambar dapat memperjelas suatu masalah dalam bidang apa saja dan untuk tingkat usia berapa saja, sehingga dapat mencegah atau membetulkan kesalahpahaman.
- 5) Harganya murah dan digunakan tanpa memerlukan peralatan khusus.

Berdasarkan beberapa penjelasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa kelebihan media gambar adalah sifat dari media gambar yang bersifat konkret sehingga dapat memperjelas suatu materi pembelajaran. dapat memperjelas suatu materi ajar sehingga siswa tidak merasa kesulitan ketika mendapatkan materi ajar yang beberapa kelemahan yaitu :

- 1) Gambar hanya menekankan persepsi indera mata.
- 2) Gambar benda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran. kurang jelas. media gambar juga sangat mudah didapatkan dan tidak terlalu memakai biaya yang mahal karena media gambar ini sangat sederhanya sehingga tidak terlalu membebani guru dalam kegiatan pembelajaran.

d. Kelemahan Media Gambar

Menurut Arif S. Sadiman, dkk (2011, hlm 128) gambar mempunyai ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar.

Sedangkan menurut Daryanto (2011, hlm. 101) kelemahan-kelemahan dari media gambar antara lain:

- 1) Beberapa gambarnya sudah cukup memadai, tetapi tidak cukup besar ukurannya jika digunakan untuk tujuan pengajaran kelompok besar, kecuali jika diproyeksikan melalui proyektor.
- 2) Gambar adalah berdimensi dua sehingga sukar untuk melukiskan bentuk sebenarnya yang berdimensi tiga. Kecuali jika dilengkapi dengan beberapa gambar untuk objek yang sama atau adegan yang diambil dilakukan dari berbagai sudut pemotretan yang berlainan.

- 3) Gambar bagaimanapun indahya tetap tidak memperlihatkan gerak seperti halnya gambar hidup. Namun demikian, beberapa gambar yang disusun secara berurutan dapat memberikan kesan gerak dapat saja dicobakan, dengan maksud meningkatkan daya efektivitas proses belajar mengajar.

Sepedapat dengan Daryanto (2011: 101) kekurangan media gambar antara lain:

- 1) Beberapa gambarnya sudah cukup memadai, tetapi tidak cukup besar ukurannya jika digunakan untuk tujuan pengajaran kelompok besar, kecuali jika diproyeksikan melalui proyektor.
- 2) Gambar adalah berdimensi dua sehingga sukar untuk melukiskan bentuk sebenarnya yang berdimensi tiga.
- 3) Gambar tetap tidak memperlihatkan gerak seperti halnya gambar hidup.

Berdasarkan beberapa teori di atas maka dapat disimpulkan bahwa setiap media pasti memiliki kelebihan dan kelemahan maka kelemahan media gambar disini adalah gambarnya berdimensi dua sehingga sukar untuk melukis sebenarnya. Dan yang namanya gambar itutidakseperti media visual atau video sehingga tidak bisa memperlihatkan gerak halnya gambar hidup.

4. Media Kartu Huruf (puzzle)

a. Definisi Media Kartu Huruf (puzzle)

Selain media gambar yang digunakan untuk proses kegiatan pembelajaran adapun media yang lebih efektif untuk meningkatkan hasil belajar yaitu media kartu huruf (puzzle) sebagaimana telah dijelaskan oleh Arsyad (2012, hlm 121) bahwa kartu huruf adalah kartu kecil yang berisi gambar-gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun anak kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu, dapat di gunakan untuk melatih anak dalam mengeja dan memperkaya kosa kata untuk memudahkan anak dalam pembelajaran membaca.

Sementara menurut Rose dan Roe (2013, hlm. 8) kartu tersebut digunakan sebagai media dalam permainan menemukan kata, peserta didik diajak bermain dan menyusun kata yang berdasarkan teka-teki atau soal-soal yang dibuat oleh guru, titik berat latihan menyusun huruf ini adalah keterampilan mengeja suatu kata.

Sependapat dengan sujiono (2009, hlm 8) bahwa kartu huruf adalah kartu pintar yang berisi gambar yang di rancang untuk melatih keterampilan membaca siswa.

Dari beberapa teori diatas dapat disimpulkan bahwa media kartu huruf adalah mediasejenis kertas tebal yang berbentuk persegi panjang yang diberi tulisan huruf atau rangkaian kata yang efektif untuk melatih keterampilan membaca siswa.

b. Kelebihan Kartu Huruf (puzzle)

Kelebihan kartu huruf dan angka dijelaskan oleh Irkham (2010, hlm. 10) berikut:

- 1) Mudah dibawa-bawa, dengan ukuran kecil sehingga membuat media kartu dapat disimpan di tas bahkan saku sehingga tidak membutuhkan ruang yang luas, dapat digunakan dimana saja, di kelas maupun di luar kelas.
- 2) Praktis, dilihat cara pembuatan dengan pembuatannya, media kartu huruf sangat praktis. Dalam menggunakan media ini guru tidak perlu keahlian khusus. Media ini tidak perlu juga menggunakan listrik. Jika akan menggunakannya tinggal menyusun urutan huruf maupun angka sesuai dengan keinginan kita. Pastikan posisi kartu tepat tidak terbalik. Setelah digunakan tinggal disimpan kembali dengan cara diikat atau menggunakan kotak khusus supaya tidak tercecer. Selain itu biaya pembuatan media kartu huruf inipun sangatlah murah, karena dapat menggunakan barang-barang bekas seperti kertas kardus sebagai kartunya.
- 3) Gampang diingat, karakteristik media kartu huruf adalah menyajikan huruf-huruf pada setiap kartu yang disajikan. Sajian huruf-huruf dalam kartu ini akan memudahkan siswa untuk mengingat dan menghafal bentuk huruf tersebut.
- 4) Menyenangkan, media kartu huruf dalam penggunaannya bisa melalui permainan misalnya siswa secara berlomba-lomba mencari satu kartu yang bertuliskan huruf maupun angka tertentu yang disimpan secara acak, dengan cara berlari siswa berlomba untuk mencari sesuai perintah. Selain mengasah kemampuan kognitif juga melatih ketangkasan (fisik).

Sedangkan Kelebihan dan kelemahan media bergambar menurut Sadiman, dkk (2008: 29-31) adalah sebagai berikut :

- 1) Sifatnya konkret, lebih realistis menunjukkan pokok masalah dibandingkan dengan media verbal semata.
- 2) Dapat mengatasi batasan ruang dan waktu. Tidak semua benda, objek, atau peristiwa dapat dibawa ke kelas, dan tidak selalu dapat siswa dibawa ke objek atau peristiwa tersebut.
- 3) Dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita.
- 4) Dapat memperjelas suatu masalah dalam bidang apa saja dan untuk tingkat usia berapa saja sehingga dapat mencegah kesalahpahaman.

- 5) Harganya murah, mudah diperoleh dan digunakan tanpa memerlukan peralatan khusus.

Sementara dijelaskan dalam jurnal (<file:///C:/Users/user/Downloads/8921-18876-1-SM.pdf>) yang diakses pada tanggal 6 mei jam 22.11 bahwa Kelebihan penggunaan media kartu huruf dalam kegiatan proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Mendorong minat dan motifasi siswa untuk belajar.
- 2) Media kartu huruf mudah dibawa-bawa.
- 3) Media kartu huruf mudah digunakan dan mudah didapatkan
- 4) Media kartu huruf juga dapat dibuat sendiri sesuai dengan kebutuhan.

Dari beberapa penjelasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa kelebihan media kartu huruf dimulai dengan pertama. pembuatan nya yang mudah. Kedua. Tidak mengeluarkan banyak biaya. Ketiga. Sangat cocok untuk membaca permulaan. Keempat. banyak sekali manfaat yang didapat. dan yang kelima. dapat menarik minat dan hasil belajar siswa lebih meningkat. maka media kartu ini sangat cocok digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran.

c. Kelemahan Kartu Huruf (puzzle)

Selain mempunyai kelebihan, media kartu huruf juga mempunyai kelemahan di antaranya adalah (Irkham, 2010, hlm. 2):

- 1) Menekankan persepsi indera mata atau semata-mata hanya medium visual.
- 2) Ukuran seringkali kurang tepat untuk pengajaran dalam kelompok besar.
- 3) Penggunaan ini membosankan bagi siswa yang mempunyai tipe belajar audio/mendengar.
- 4) Proses penyiapan atau pembuatan memerlukan waktu yang cukup lama. Jumlah yang harus disiapkan juga cukup banyak jika akan digunakan oleh seluruh siswa dalam satu kelas. Media ini bisa didapatkan dengan cara membeli yang sudah jadi tetapi biasanya harganya cukup mahal.
- 5) Kurang menarik jika tidak dibuat dengan variasi gambar-gambar yang menarik.

Sementara kelemahan media kartu huruf menurut (<http://digilib.unila.ac.id/26708/2/SKRIPSI%20TANPA%20BAB%20PEMB%20AHASAN.pdf>) diakses pada tanggal 6 mei, jam 20.39 adalah sebagai berikut :

- 1) Hanya menekankan persepsi indera mata.
- 2) Benda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran.
- 3) Ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar.

Sedangkan menurut penjelasan dari jurnal (<http://eprints.uny.ac.id/15785/2/3.%20BAB%20II.pdf>) yang diakses pada tanggal 6 mei jam 22.36 yaitu bahwa kelemahan kartu kata bergambar adalah sebagai berikut :

- 1) Hanya menekankan persepsi indra mata.
- 2) Gambar benda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran.
- 3) Ukuran terbatas untuk kelompok besar .
- 4) Memerlukan keterbatasan sumber dan keterampilan kejelian untuk memanfaatkannya.

Dari pemahaman di atas maka dapat disimpulkan, bahwa media kartu huruf yang dipadu dengan metode permainan yang sesuai untuk diterapkan pada kelas permulaan. Permainan ini diterapkan mengikuti perkembangan psikologi anak yang cenderung senang bermain. Melalui permainan seperti permainan kartu huruf, akan membantu guru dalam menyampaikan pelajaran dengan mudah dan menyenangkan bagi siswa. Melalui permainan kartu huruf dan kartu angka juga dapat membangun dan mengembangkan kreativitas belajar siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

d. Langkah-Langkah Pembelajaran Menggunakan Media Gambar dan Kartu Huruf.

Secara garis besar, tahap-tahap melengkapi kata menurut Neni (dalam skripsi, 2008, hlm. 75) adalah sebagai berikut:

1. Guru menginformasikan siswa tentang cara bermain kartu huruf dan menetapkan waktu permainan.
2. Guru membagikan kartu huruf kepada siswa secara kelompok.
3. Siswa secara berkelompok berusaha mengurutkan kartu-kartu tersebut sesuai dengan urutannya yang tepat, guru mengawasi, memotivasi, dan mengarahkan kegiatan siswa.
4. Secara perwakilan, siswa menempelkan hasil kartu huruf di papan tulis.
5. Melakukan diskusi kelas untuk menentukan jawaban kartu huruf yang tepat dan pemenang permainan. Kelompok yang keluar sebagai pemenang dihargai dan dirayakan.

Sementara penjelasan yang ada pada jurnal (<http://repository.iainpekalongan.ac.id/213/7/12.%20BAB%20II.pdf>) yang diakses pada tanggal 6 Mei jam 22.25 bahwa langkah –langkah penggunaan mediakartu bergambar adalah sebagai berikut :

Ketika menggunakan kartu kata bergambar sebagai media pembelajaran baca tulis, ada langkah-langkah khusus yang harus dilakukan. Secara umum dapat dikelompokkan menjadi tempat langkah, yaitu: langkah pertama mengenal huruf alphabet yaitu dengan menunjukkan satu demi satu kartu huruf atau poster antara huruf “a” sampai “z” yang diacak dan ajari bagaimana cara bunyinya. Langkah kedua; mengenal perbedaan antara huruf konsonan dengan huruf vocal bagaimana cara membacanya jika ada huruf konsonan digabung dengan huruf vocal dengan menggunakan kartu huruf. Langkah ketiga; anak membaca huruf alphabet yang sudah dirangkai menjadi kata oleh peneliti. Langkah keempat; anak merangkai huruf menjadi kata yang sesuai dengan gambar

Sesuai dengan jurnal yang diakses pada tanggal 6 Mei jam 22.59 (<http://digilib.unila.ac.id/26708/2/SKRIPSI%20TANPA%20BAB%20PEMBAH%20ASAN.pdf>) bahwa menyebutkan langkah-langkah dalam bermain kartu huruf diantaranya yaitu ambillah satu persatu kartu huruf secara bergantian. Berdasarkan penjelasan tersebut, dalam penelitian ini 30 menguraikan langkah-langkah dalam penggunaan kartu huruf dalam pembelajaran yaitu sebagai berikut:

- 1) Guru menunjukkan gambar-gambar yang sesuai dengan tema.
- 2) Guru menyiapkan dan membagikan kartu huruf.
- 3) Guru menunjukkan kartu huruf dan melafalkannya.
- 4) Anak mencoba bermain kartu Huruf yang sesuai dengan instruksi guru.
- 5) Membiarkan anak mencoba untuk mencocokkan kartu huruf.
- 6) Anak diminta untuk menunjuk huruf sesuai perintah guru.

Dengan begitu dapat disimpulkan bahwa Permainan kata dan huruf dapat memberikan suatu situasi belajar yang santai dan menyenangkan. Siswa dengan aktif dilibatkan dan dituntut untuk memberikan tanggapan dan keputusan. Dalam memainkan suatu permainan, siswa dapat melihat sejumlah huruf berkali-kali, namun tidak dengan cara yang membosankan. Guru perlu banyak memberikan sanjungan dan semangat. Hindari kesan bahwa siswa melakukan kegagalan. Jika permainan sukar dilakukan oleh siswa, maka guru perlu membantu agar siswa merasa senang dan berhasil dalam belajar.

5. Model Pembelajaran *Discovery Learning*

a. Definisi *Discovery learning*

Model pembelajaran merupakan salah satu alat yang bisa digunakan oleh para pendidik agar proses pembelajaran bisa berjalan dengan maksimal dan menghindari kejenuhan siswa saat belajar. Model pembelajaran yang menitikberatkan peran aktif siswa akan memberikan suatu efek positif ketimbang model pembelajaran yang menitikberatkan keaktifan guru dalam kegiatan pembelajarannya. Salah satu model pembelajaran yang melibatkan keaktifan siswa adalah model *Discovery Learning*.

Sebagaimana dijelaskan oleh Agus N. Cahyo (2013, hlm. 100) bahwa *Discovery Learning* adalah metode mengajar yang mengatur pengajaran sedemikian rupa sehingga anak memperoleh pengetahuan yang sebelumnya belum diketahui tidak melalui pemberitahuan, tetapi menemukan sendiri.

Sejalan dengan hal itu menurut John M. Echol dan Hasan Sadili (dalam Muhammad Takdir Illahi 2012, hlm. 29) Apabila ditinjau dari katanya, *discover* berarti menemukan, sedangkan *discovery* adalah penemuan.

Sedangkan menurut Kosasih (2016, hlm. 3) mengatakan “Model *Discovery Learning* adalah mengajak siswa untuk menemukan pengetahuan baru seperti pengertian suatu konsep atau objek-objek pembelajaran”. Model ini mengajak siswa berperan sebagai seorang ilmuwan yang menemukan sesuatu yang sederhana.

Selain itu menurut Schunk (dalam jurnal Marina Rizki Tri Cahyani, Sri Dwiastuti, dan Maridi, 2015, hlm. 115) mengatakan “*Discovery Learning* adalah model pembelajaran yang memerlukan pengajuan pertanyaan, permasalahan, maupun situasi yang membingungkan untuk diselesaikan dan dorongan bagi siswa untuk membuat tebakan-tebakan jawaban yang intuitif saat mereka tidak yakin”.

Sementara menurut Kurniasih (2016, hlm. 131) mengatakan “*Discovery Learning* adalah teori belajar yang didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang terjadi bila pelajar tidak disajikan dengan pelajaran dalam bentuk akhirnya, tetapi diharapkan siswa mengorganisasi sendiri *Discovery Learning* masalah yang dihadapkan kepada siswa semacam masalah yang direkayasa oleh guru”.

Berdasarkan definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa *discovery learning* merupakan pembelajaran yang mengandung pendekatan secara menyeluruh dengan cara mengarahkan siswa untuk menemukan suatu hal dengan meneliti secara sistematis yang melibatkan seluruh siswa aktif dalam proses pembelajaran sehingga dengan penggunaan model *discovery learning* ini guru bisa memancing siswa lebih aktif dalam proses kegiatan pembelajaran.

b. Karakteristik Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Secara umum proses pembelajaran dengan menggunakan metode penemuan, keaktifan siswa akan lebih banyak dan keterlibatan guru jauh lebih sedikit dibandingkan dengan metode pembelajaran lainnya. Tetapi hal ini tidak berarti bahwa seorang guru terbebas dari pemberian bimbingan kepada siswa saat siswa diberikan masalah yang harus dipecahkan. Sebagaimana dijelaskan oleh Hosnan (2014, hlm.286) bahwa karakteristik *discovery learning* adalah sebagai berikut :

- 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

Sedangkan karakteristik *Discovery Learning* dalam pustamun.blogspot.com/2016/11/ciri-ciri-atau-karakteristik-model.html diakses pada tanggal 28 Mei 2017 pukul 10.33 WIB, Karakteristik model pembelajaran *Discovery Learning*, yaitu:

- 1) Guru berperan sebagai pembimbing.
- 2) Siswa bertindak sebagai seorang penemu, peneliti, dan ilmuwan,
- 3) Bahan ajar berupa informasi.
- 4) Siswa melakukan kegiatan menghimpun, mengkategorikan, menganalisis, serta menyimpulkan informasi dan pengetahuan berdasarkan informasi yang disajikan.

Sependapat dengan Kurniasih dan Sani (2014, hlm. 65) mengemukakan bahwa ciri atau karakteristik model *discovery learning* adalah sebagai berikut :

- 1) Mendorong siswa untuk mau berpikir dan bekerja keras untuk bisa belajar dengan baik.
- 2) Penyediaan sumber belajar yang diperlukan parasiswa.
- 3) Menata hubungan antar siswa dan rencana pembelajaran yang mereka lakoni.

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa karakteristik model pembelajaran *Discovery Learning* adalah siswa yang berperan aktif dalam menggali informasi, data, dan mengolahnya, kemudian menjadikannya pengetahuan baru berdasarkan informasi yang sudah dimiliki sebelumnya. Guru berperan sebagai pembimbing yang menyediakan sumber informasi, menunjukkan sumber informasi, dan mengkonstruksi pengetahuan siswa.

c. Langkah-Langkah Sintak Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Menggunakan model *Discovery Learning* dalam pembelajaran harus memperhatikan langkah-langkah, dimana langkah-langkah ini dapat menuntun guru dan siswa dalam pembelajaran agar proses pembelajaran dengan menggunakan model *Discovery Learning* mencapai hasil yang diharapkan, sejalan dengan hal itu terdapat beberapa tahapan yang harus dilaksanakan menurut Kurnasih & Sani

(2014, hlm. 68-71) mengemukakan langkah-langkah model *Discovery Learning*, yaitu:

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

Sedangkan menurut Sani (2014, hlm. 99) mengemukakan tahapan pembelajaran dengan menggunakan model *Discovery Learning* secara umum dapat digambarkan sebagai berikut:

- 1) Guru memaparkan topik yang dikaji, tujuan belajar, motivasi, dan memberikan penjelasan singkat
- 2) Guru mengajukan permasalahan atau pernyataan yang terkait dengan topik yang dikaji
- 3) Kelompok merumuskan hipotesis dan merancang percobaan atau mempelajari tahapan percobaan yang dipaparkan oleh guru, LKS atau buku. Guru membimbing dalam perumusan hipotesis dan merencanakan percobaan
- 4) Guru memfasilitasi kelompok dalam melaksanakan percobaan
- 5) Kelompok melakukan percobaan atau pengamatan untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan untuk menguji hipotesis
- 6) Kelompok mengorganisasikan dan menganalisis data serta membuat laporan hasil percobaan atau pengamatan

- 7) Kelompok memaparkan hasil percobaan dan mengemukakan konsep yang ditemukan. Guru membimbing siswa dalam mengkonstruksi konsep berdasarkan hasil investigasi

Sedangkan menurut Alma dkk (2010, hlm. 61) model discovery learning memiliki langkah-langkah sebagai berikut ;(1) Penentuan problem; (2)Perumusan hipotesis;(3) Pengumpulan data dan pengolahan data;(4) Merumuskan kesimpulan;(5) Berdasarkan beberapa penjelasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah model discovery learning adalah sebagai berikut Menentukan tujuan pembelajaran;(6) Melakukan identifikasi karakteristik siswa.:(7) Memilih materi pelajaran;(8) Menentukan topik-topik yang harus dipelajari siswa secara induktif;(8) Mengembangkan bahan-bahan belajar yang berupa contoh-contoh, ilustrasi, tugas, dan sebagainya untuk dipelajari siswa.

d. Sintaks Model Discovery Learning

Pengaplikasian model pembelajaran Discovery Learning harus dilaksanakan sesuai dengan sintak agar tersusun dengan baik saat proses pembelajaran. Menurut Syah (2004, hlm. 244) mengatakan sintak atau langkah-langkah yang harus dilaksanakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan model *Discovery Learning* secara umum antara lain sebagai berikut:

1) Stimulasi/Pemberian Rangsangan

Pertama pada tahap ini siswa dihadapkan pada sesuatu yang menimbulkan tanda tanya, kemudian dilanjutkan untuk tidak memberikan generalisasi, agar timbul keinginan untuk menyelidiki sendiri. Disamping itu guru dapat memulai kegiatan PBM dengan mengajukan pertanyaan, anjuran membaca buku, dan aktivitas belajar lainnya yang mengarah pada persiapan pemecahan masalah.

2) Pernyataan/Identifikasi Masalah

Setelah dilakukan stimulasi langkah selanjutnya adalah guru memberi kesempatan kepada siswa untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin agenda-agenda masalah yang relevan dengan bahan pelajaran, kemudian dalam datunya dipilih dan dirumuskan dalam bentuk hipotesis. Permasalahan yang dipilih itu selanjutnya harus dirumuskan dalam bentuk pertanyaan, atau hipotesis, yakni pertanyaan sebagai jawaban sementara atas pertanyaan yang diajukan. Memberi kesempatan siswa untuk mengidentifikasi dan menganalisis permasalahan yang mereka hadai,

merupakan teknik yang berguna dalam membangun siswa agar mereka terbiasa untuk menemukan suatu masalah.

3) Pengumpulan Data

Ketika eksplorasi berlangsung guru juga memberi kesempatan kepada para siswa untuk mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya yang relevan untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis pada tahap ini berfungsi untuk menjawab pertanyaan atau membuktikan benar tidaknya hipotesis.

Dengan demikian siswa diberi kesempatan untuk mengumpulkan berbagai informasi yang relevan, membaca literature, mengamati objek, wawancara dengan narasumber, melakukan uji coba sendiri dan sebagainya. Konsekuensi dari tahap ini adalah siswa belajar secara aktif untuk menemukan sesuatu yang berhubungan dengan permasalahan yang dihadapi, dengan demikian secara tidak sengaja siswa menghubungkan masalah dengan pengetahuan yang telah dimiliki.

4) Pengolahan Data

Semua informasi hasil bacaan, wawancara, observasi, dan sebagainya, semua diolah, diacak, diklasifikasikan, ditabulasi, bahkan bila perlu dihitung dengan cara tertentu serta ditafsirkan pada tingkat kepercayaan tertentu. Pengolahan data disebut juga dengan pengkodean/kategorisasi yang berfungsi sebagai pembentukan konsep dan generalisasi. Dari generalisasi tersebut siswa akan mendapatkan pengetahuan baru tentang alternatif jawaban/penyelesaian yang perlu mendapat pembuktian secara logis.

5) Pembuktian

Pada tahap ini siswa melakukan pemeriksaan secara cermat untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis yang ditetapkan tadi dengan temuan alternatif, dihubungkan dengan hasil pengolahan data. Pembuktian menurut Bruner, bertujuan agar proses belajar akan berjalan dengan baik dan kreatif jika guru memberikan kepada siswa untuk menemukan suatu konsep, teori, aturan atau pemahaman melalui contoh-contoh yang ia jumpai dalam kehidupannya.

6) Menarik Kesimpulan/Generalisasi

Ditahap ini adalah proses menarik sebuah kesimpulan yang dapat dijadikan prinsip umum dan berlaku untuk semua kejadian atau masalah yang sama, Setelah menarik kesimpulan siswa harus memperhatikan proses generalisasi yang menekankan

pentingnya penguasaan pelajaran atas makna dan kaidah atau prinsip-prinsip yang luas yang mendasari pengalaman-pengalaman itu.

Sedangkan menurut Kurniasih dan Sani (2014, hlm. 68-71) sintak atau langkah model pembelajaran *Discovery Learning*, yaitu:

Tahapan	Keterangan
1. <i>Simulation</i>	Guru dapat memulai dengan mengajukan pertanyaan, anjuran membaca buku, dan belajar lainnya yang mengarah pada persiapan pemecahan masalah.
2. Problem Statement	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengidentifikasi masalah-masalah yang relevan dengan bahan pelajaran, kemudian salah satunya dipilih dan dirumuskan dalam bentuk hipotesis
3. Data Collection	Tahap ini siswa diberi kesempatan untuk mengumpulkan berbagai informasi yang relevan, membaca literatur, mengamati objek, wawancara, melakukan uji coba sendiri untuk menjawab pertanyaan atau membuktikan benar tidaknya hipotesis.
4. Data Processing	Pada tahap ini berfungsi sebagai pembentukan konsep dan generalisasi, sehingga siswa akan

	mendapatkan pengetahuan baru dari alternative jawaban yang perlu mendapat
5.Verification	Tahap ini adalah proses menarik sebuah kesimpulan yang dapat dijadikan prinsip umum dan berlaku untuk semua kejadian atau masalah yang sama, dengan memperhatikan hasil verifikasi.
6.Generalization	Tahap ini adalah proses menarik sebuah kesimpulan yang dapat dijadikan prinsip umum dan berlaku untuk semua kejadian atau masalah yang sama, dengan memperhatikan hasil verifikasi.

Tabel 3.1

Sintak Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Sependapat dengan Faiq (2014 dalam jurnal yang diakses pada tanggal 15 juni 2018 pukul 15.35) www.pembelajaran.id/2017/03/konsep-dan-sintak-discovery-learning.html?m=1 bahwa sintak model discovery learning adalah sebagai berikut :

7) Stimulasi/Pemberian Rangsangan

Pertama pada tahap ini siswa dihadapkan pada sesuatu yang menimbulkan tanda tanya, kemudian dilanjutkan untuk tidak memberikan generalisasi, agar timbul keinginan untuk menyelidiki sendiri. Disamping itu guru dapat memulai kegiatan PBM dengan mengajukan pertanyaan, anjuran membaca buku, dan aktivitas belajar lainnya yang mengarah pada persiapan pemecahan masalah.

8) Pernyataan/Identifikasi Masalah

Setelah dilakukan stimulasi langkah selanjutnya adalah guru memberi kesempatan kepada siswa untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin agenda-agenda masalah yang relevan dengan bahan pelajaran, kemudian dalam datunya dipilih dan dirumuskan dalam bentuk hipotesis. Permasalahan yang dipilih itu selanjutnya harus dirumuskan dalam bentuk pertanyaan, atau hipotesis, yakni pertanyaan sebagai jawaban sementara atas pertanyaan yang diajukan. Memberi kesempatan siswa untuk mengidentifikasi dan menganalisis permasalahan yang mereka hadai, merupakan teknik yang berguna dalam membangun siswa agar mereka terbiasa untuk menemukan suatu masalah.

9) Pengumpulan Data

Ketika eksplorasi berlangsung guru juga memberi kesempatan kepada para siswa untuk mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya yang relevan untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis pada tahap ini berfungsi untuk menjawab pertanyaan atau membuktikan benar tidaknya hipotesis.

Dengan demikian siswa diberi kesempatan untuk mengumpulkan berbagai informasi yang relevan, membaca literature, mengamati objek, wawancara dengan narasumber, melakukan uji coba sendiri dan sebagainya. Konsekuensi dari tahap ini adalah siswa belajar secara aktif untuk menemukan sesuatu yang berhubungan dengan permasalahan yang dihadapi, dengan demikian secara tidak sengaja siswa menghubungkan masalah dengan pengetahuan yang telah dimiliki.

10) Pengolahan Data

Semua informasi hasil bacaan, wawancara, observasi, dan sebagainya, semua diolah, diacak, diklasifikasikan, ditabulasi, bahkan bila perlu dihitung dengan cara tertentu serta ditafsirkan pada tingkat kepercayaan tertentu. Pengolahan data disebut juga dengan pengkodean/kategorisasi yang berfungsi sebagai pembentukan konsep dan generalisasi. Dari generalisasi tersebut siswa akan mendapatkan pengetahuan baru tentang alternatif jawaban/penyelesaian yang perlu mendapat pembuktian secara logis.

11) Pembuktian

Pada tahap ini siswa melakukan pemeriksaan secara cermat untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis yang ditetapkan tadi dengan temuan alternatif, dihubungkan dengan hasil pengolahan data. Pembuktian menurut Bruner, bertujuan

agar proses belajar akan berjalan dengan baik dan kreatif jika guru memberikan kepada siswa untuk menemukan suatu konsep, teori, aturan atau pemahaman melalui contoh-contoh yang ia jumpai dalam kehidupannya.

12) Menarik Kesimpulan/Generalisasi

Ditahap ini adalah proses menarik sebuah kesimpulan yang dapat dijadikan prinsip umum dan berlaku untuk semua kejadian atau masalah yang sama, Setelah menarik kesimpulan siswa harus memperhatikan proses generalisasi yang menekankan pentingnya penguasaan pelajaran atas makna dan kaidah atau prinsip-prinsip yang luas yang mendasari pengalaman-pengalaman itu.

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah atau sintak model Discovery Learning yaitu: 1) memberikan stimulus kepada siswa, 2) mengidentifikasi permasalahan yang relevan dengan bahan pelajaran, merusukan masalah kemudian menentukan jawaban sementara (hipotesis), 3) membagi siswa menjadi beberapa kelompok untuk melakukan diskusi, 4) memfasilitasi siswa dalam kegiatan pengumpulan data, kemudian mengolahnya untuk membuktikan jawaban sementara, 5) mengarahkan siswa untuk menarik kesimpulan berdasarkan hasil pengamatannya, dan 6) mengarahkan siswa untuk mengkomunikasikan hasil temuannya.

Berdasarkan langkah-langkah penggunaan media gambar dan kartu huruf (puzzle) dan langkah-langkah model pembelajaran discovery learning maka penulis menyimpulkan bahwa langkah-langkah penggunaan media gambar dan kartu huruf (puzzle) dengan model discovery learning adalah sebagai berikut :

1) Simulation

Pada fase ini guru dapat memulai dengan mengajukan pertanyaan, anjuran membaca buku atau melihat gambar-gambar pada kartu gambar dan kartu huruf yang mengarah pada persiapan pemecahan masalah.

2) Problem statement

Pada fase ini guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengidentifikasi masalah-masalah yang relevan dengan bahan pelajaran, dan bisa juga melihat dari media gambar yang diberikan oleh guru kemudian salah satu nya dirumuskan dalam bentuk hipotesis.

3) Data collection

Pada fase ini siswa diberi kesempatan untuk mengumpulkan berbagai informasi yang relevan, membaca literatur menggunakan media kartu huruf (puzzle), mengamati objek seperti yang ada pada media gambar, melakukan uji coba sendiri untuk menjawab pertanyaan atau membuktikan benar tidaknya hipotesis.

4) Data processing

Pada fase ini berfungsi sebagai pembentukan konsep dari generalisasi, sehingga siswa akan mendapat pengetahuan baru dari alternatif dari media gambar ataupun kartu huruf (puzzle) sebagai jawaban yang didapat.

5) Verification

Pada fase ini adalah proses menarik sebuah kesimpulan yang dapat dijadikan prinsip umum dan berlaku untuk semua kejadian atau masalah yang sama, dengan memperhatikan hasil verifikasi.

6) Generalization

Pada fase ini adalah proses menarik sebuah kesimpulan yang dapat dijadikan prinsip umum dan berlaku untuk semua kejadian atau masalah yang sama, yang menekankan pentingnya penguasaan pelajaran atas makna dan kaidah atau prinsip-prinsip yang luas yang mendasari pengalaman-pengalaman itu.

e. Kebaikan Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Pemilihan model pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran harus diiringi dengan suatu pertimbangan untuk mendapatkan suatu kebaikan. Sejalan dengan hal itu, menurut Honson (2014, hlm. 287-288) mengemukakan beberapa kebaikan dari model *Discovery Learning*, yaitu:

- 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) Dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk memecahkan masalah.
- 4) Membantu siswa memperkuat konsep dirinya, karena memperoleh kepercayaan bekerja sama dengan yang lain.
- 5) Mendorong keterlibatan keaktifan siswa.

- 6) Mendorong siswa berpikir intuisi dan merumuskan hiptesis sendiri.
- 7) Melatih siswa belajar mandiri.
- 8) Siswa aktif dalam kegiatan belajar mengajar, karena ia berpikir dan menggunakan kemampuan untuk menemukan hasil akhir.

Sedangkan, menurut Kurniasih & Sani (2014, hlm. 66-67) mengemukakan beberapa kebaikan dari model *Discovery Learning*, yaitu:

- 1) Menimbulkan rasa senang pada siswa, karena tumbuhnya rasa menyelidiki dan berhasil.
- 2) Siswa akan mengerti konsep dasar dan ide-ide lebih baik.
- 3) Mendorong siswa berpikir dan bekerja atas inisiatif sendiri.
- 4) Siswa belajar dengan memanfaatkan berbagai jenis sumber belajar.

Sependapat dengan Marzano dalam Hosnan (2014, hlm. 288) mengemukakan bahwa kebaikan dari model *discovey learning* adalah sebagai berikut :

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

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa kebaikan dari model *Discovery Learning* yaitu dapat melatih siswa belajar secara mandiri, melatih kemampuan bernalar siswa, serta melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan pembelajaran untuk menemukan dan memecahkan masalah sendiri.

f. Kelemahan Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Ketika memilih model pembelajaran yang akan digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran, selain mendapat kebaikan akan pula mendapat kelemahan diantaranya menurut Djamarah (2012, hlm. 83):

- 1) Siswa harus memiliki kesiapan dan kematangan mental.
- 2) Siswa harus berani dan berkeinginan untuk mengetahui keadaan sekitarnya dengan baik.
- 3) Bagi guru dan siswa yang terbiasa dengan perencanaan dan pengajaran tradisional mungkin akan sangat kecewa bila diganti dengan metode penemuan.

- 4) Dengan menggunakan metode penemuan ini proses mentak terlalu mementingkan proses pengertian saja atau pembentukan sika dan keterampilan siswa.

Sedangkan menurut Hosnan (2014, hlm. 288-289) mengemukakan beberapa kekurangan dari model *Discovery Learning*, yaitu:

- 1) Menyita banyak waktu karena guru dituntut mengubah kebiasaan mengajar yang umumnya sebagai pemberi informasi menjadi fasilitator, motivator, dan pembimbing.
- 2) Kemampuan berpikir rasional siswa ada yang masih terbatas.
- 3) Tidak semua siswa dapat mengikuti pelajaran dengan cara ini.

Sependapat dengan Westwood dalam Sani (2014, hlm. 98) mengemukakan bahwa kekurangan model *discovery learning* adalah sebagai berikut :

- 1) Proses belajar dibuat secara terstruktur dengan hati-hati.
- 2) Siswa memiliki pengetahuan hanya diawal untuk belajar.
- 3) Guru hanya memberikan dukungan yang dibutuhkan saja.

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan kekurangan dari model *Discovery Learning* yaitu siswa harus memiliki kesiapan dan kematangan mental yang menyita banyak waktu karena mengubah cara belajar siswa yang biasa digunakan, namun kekurangan tersebut dapat diminimalisir dengan merencanakan kegiatan pembelajaran secara terstruktur, memfasilitasi siswa dalam kegiatan penemuan, serta mengkontruksi pengetahuan awal siswa agar dapat berjalan secara optimal.

6. Hasil Belajar

a. Definisi Hasil Belajar

Hasil belajar yaitu suatu usaha yang dicapai oleh peserta didik, untuk mengetahui perkembangan sampai mana hasil yang telah dicapai oleh peserta didik dalam belajar. Ketercapaian hasil pembelajaran terlihat dari hasil pengumpulan hasil secara kolektif. aspek yang dinilai dari hasil belajar yaitu aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Sebagaimana dijelaskan dalam buku panduan penilaian untuk sekolah dasar (2016, hlm 6) bahwa penilaian hasil belajar oleh pendidik adalah proses pengumpulan informasi /data tentang capaian pembelajaran peserta didik dalam aspek sikap, aspek pengetahuan, dan aspek keterampilan yang dilakukan secara terencana dan sistematis yang dilakukan

untuk memantau proses, kemajuan belajar, dan perbaikan hasil belajar melalui penugasan dan evaluasi hasil belajar.

Sependapat dengan Winkel dalam purwanto (2014, hlm. 45) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah suatu perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya.

Sependapat juga dengan hamalik dalam kunandar (2015, hlm. 62) mengemukakan bahwa hasil belajar yaitu pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian dan sikap-sikap serta kemampuan peserta didik.

Sedangkan Kunandar (2015, hlm. 62) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah suatu kompetensi atau kemampuan tertentu baik dalam kognitif, afektif, maupun psikomotor yang telah dicapai atau telah dikuasai peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar.

Berdasarkan dari beberapa teori di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu proses pengumpulan data selama proses pembelajaran berlangsung dimana hasil belajar ini mencakup kepada beberapa ranah kognitif yaitu hasil belajar dari penilaian sikap, hasil belajar dari penilaian pengetahuan, dan hasil belajar dari penilaian keterampilan. Hasil belajar ini sangat berpengaruh terhadap perubahan sikap pada peserta didik, dengan melihat progres didalam proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru terhadap peserta didik hasil belajar yang didapat bisa meningkat atau menurun.

b. Prinsip-Prinsip Hasil Belajar

Hasil belajar memiliki prinsip-prinsip didalam kegiatan proses belajar mengajar. Prinsip-prinsip hasil belajar yaitu sebagai landasan yang jelas sebagai rambu-rambu atau sebagai suatu pedoman yang perlu di pegang dalam melaksanakan kegiatan penilaian hasil belajar. Sebagaimana telah dijelaskan dalam buku panduan penilaian untuk Sekolah Dasar (2016, hlm. 8) prinsip-prinsip hasil belajar yaitu sebagai berikut :

- 1) Sahih, yaitu penilaian didasarkan pada data yang mencerminkan kemampuan yang telah diukur.
- 2) Objektif, yaitu penilaian didasarkan pada prosedur dan kriteria yang jelas, tidak dipengaruhi subjektivitas penilaian.

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

Sedangkan pendapat suprijono dalam M.Thobroni (2015, hlm. 19)

Bahwa prinsip-prinsip belajar terdiri dari tiga hal. Pertama yaitu perinsip-prinsip belajar adalah perubahan perilaku sebagai hasil belajar yang memiliki ciri-ciri sebagai berikut :

- 1) Sebagai hasil tindakan rasional instrumental, seperti perubahan yang didasari.
- 2) Kontinu atau berkesinambungan dengan perilaku lainnya.
- 3) Fungsional atau bermanfaat sebagai bekal hidup.
- 4) Positif atau berakumulasi.
- 5) Aktif sebagai usaha yang direncanakan dan dilakukan.
- 6) Permanen atau tetap, sebagaimana dikatakan oleh Wittig, belajar sebagai *“and relatively permanent change in an organism’s behavioral repertoire that accrues as a result of experience”*.
- 7) Bertujuan diterarah.
- 8) Mencakup keseluruhan potensi kemanusiaan.

Sementara dalam buku hasil pembelajaran disekolah (2018, hlm. 19) menjelaskan bahwa prinsip-prinsip hasil belajar adalah sebagai berikut :

- 5) Sahih, yaitu penilaian didasarkan pada data yang mencerminkan kemampuan yang telah diukur.
- 6) Objektif, yaitu penilaian didasarkan pada prosedur dan kriteria yang jelas, tidak dipengaruhi subjektivitas penilaian.
- 7) Adil, yaitu penilaian tidak menguntungkan atau merugikan peserta didik karena berkebutuhan khusus serta perbedaan latar belakang agama, suku, budaya, adat istiadat, status sosial ekonomi, dan gender.
- 8) Terpadu, yaitu penilaian oleh pendidik merupakan salah satu komponen yang tak terpisahkan dari kegiatan pembelajaran.
- 9) Terbuka, yaitu prosedur penilaian, kriteria penilaian, dan dasar pengambilan keputusan dapat diketahui oleh pihak yang berkepentingan.
- 10) Menyeluruh dan berkesinambungan, yaitu penilaian oleh pendidik mencakup semua aspek kompetensi dengan menggunakan berbagai teknik penilaian yang sesuai, untuk memantau perkembangan kemampuan peserta didik.
- 11) Sistematis, yaitu penilaian dilakukan secara berencana dan bertahap dengan mengikuti langkah-langkah baku.
- 12) Beracuan kriteria, yaitu penilaian didasarkan pada ukuran pencapaian kompetensi yang ditetapkan.
- 13) Akuntabel, berarti penilaian dapat dipertanggungjawabkan, baik dari segi teknik, prosedur, maupun hasilnya.
- 14) Edukatif, penilaian dilakukan untuk kepentingan dan kemajuan peserta didik dalam belajar. Penilaian bersifat mendidik dan memotivasi siswa untuk belajar lebih giat lagi.

Berdasarkan beberapa teori di atas dapat disimpulkan prinsip-prinsip hasil belajar adalah sebagai berikut :

- 1) Penilaian hasil belajar harus sahih, objektif tidak terpengaruh oleh objektivitas yang lain, adil tidak membeda-bedakan latar belakang peserta didik, terpadu, terbuka, menyeluruh, sistematis, beracuan kriteria, dan akuntabel.
- 2) Penilaian yang dilihat dari instrumen yang telah dibuat oleh guru dan hasil instrument juga harus valid dengan mengukur apa yang seharusnya diukur dengan menggunakan jenis tes agar terpercaya atau sahih.
- 3) Penilaian yang dilihat dari prosedur yang jelas dan saling berkesinambungan.
- 4) Penilaian yang tidak merugikan atau menguntungkan peserta didik dari segi latar belakangnya baik secara ras, agama, kultur, adat istiadat, status sosial atau gender peserta didik.
- 5) Terbuka didalam pemberian nilai menyeluruh dan berkesinambungan yaitu dengan mencakup berbagai teknik penilaian.
- 6) Penilaian diberikan secara bertahap dan menggunakan langkah-langkah dalam membuat hasil penilaian.

- 7) Hasil penilaian yang berpacu pada kriteria yang ingin ditingkatkan guru dengan tujuan yang ingin dicapai guru dalam proses pembelajaran.

c. Karakteristik hasil belajar

Hasil belajar di dalam proses kegiatan belajar mengajar memiliki karakteristik diantaranya seseorang yang telah mengalami proses belajar itu akan berubah pada tingkah lakunya dan membawa perbaikan pada ranah sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Sebagaimana telah dijelaskan Agung (2008, hlm. 76) ciri-ciri hasil belajar yang melibatkan perolehan kemampuan-kemampuan yang dibawa sejak lahir. Belajar bergantung kepada pengalaman, sebagian dari pengalaman itu merupakan umpan balik dari lingkungannya, memperoleh kecakapan baru dan membawa perbaikan pada ranah kognitif, afektif, psikomotorik.

Sementara Pendapat lain menurut Surya dalam Rusmaa. (2015, hlm. 13-16) Menyampaikan bahwa karakteristik atau ciri-ciri hasil belajar adalah sebagai berikut :

- 1) Perubahan yang didasari dan disengaja (intensional) artinya menjelaskan bahwa belajar merupakan perubahan tingkah laku yang disadari atau disengaja oleh individu tersebut. dan dia juga menyadari hasil dari perubahan tersebut.
- 2) Perubahan yang berkesinambungan (kontinu) artinya bahwa perubahan lanjut dari keterampilan, pengetahuan yang telah dia miliki sebelumnya.
- 3) Perubahan yang fungsional artinya hasil dari perubahan tersebut sangat berguna. Dan hasil perubahan ini dapat bermanfaat bagi kepentingan masa sekarang dan masa depannya.
- 4) Perubahan yang bersifat positif artinya perubahan ini bersifat kearah kebaikan.
- 5) Perubahan bersifat aktif artinya bahwa perubahan yang terjadi pada individu akibat belajar diperoleh dari kegiatan aktif individu tersebut untuk mendapat hasil dari perubahan tersebut.
- 6) Perubahan yang bersifat permanen artinya perubahan yang bertahan pada waktu yang sangat lama.
- 7) Perubahan yang terjadi berarah dan bertujuan artinya belajar itu memiliki tujuan yang baik dan terarah.

- 8) Perubahan perilaku keseluruhan artinya hasil belajar mempengaruhi perubahan secara keseluruhan individu. Tidak hanya pengetahuannya saja Tapi juga sikap dan keterampilannya.

Sesuai dengan penjelasan dalam buku Hasil Pembelajaran Di Sekolah (2018, hlm. 16) bahwa karakteristik hasil belajar adalah sebagai berikut :

- 1) Belajar tuntas, artinya peserta didik tidak diperkenankan mengerjakan pekerjaan berikutnya, sebelum mampu menyelesaikan pekerjaan dengan prosedur yang benar dan hasil yang baik.
- 2) Autentik, artinya tidak hanya mengukur apa yang diketahui oleh peserta didik, tetapi lebih menekankan mengukur apa yang dapat dilakukan oleh peserta didik.
- 3) Berkesinambungan, tujuannya adalah untuk mendapatkan gambaran yang utuh mengenai perkembangan hasil belajar peserta didik, memantau proses, kemajuan, dan perbaikan hasil terus menerus.
- 4) Berdasarkan acuan kriteria, kemampuan peserta didik tidak dilihat dari kemampuan kelompoknya, tetapi dibandingkan terhadap kriteria yang ditetapkan. Misalnya ketuntasan minimal, yang ditetapkan oleh satuan pendidikan masing-masing.
- 5) Menggunakan teknik penilaian yang bervariasi, artinya teknik penilaian dipilih dapat berupa tes tertulis, lisan, produk, portofolio, untuk kerja, proyek, pengamatan, dan penilaian diri.

Dari beberapa teori di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik atau ciri-ciri hasil belajar adalah kemampuan yang dibawa sejak lahir yang memiliki karakteristik yang bermacam-macam seperti 1) perubahan yang didasari dan disengaja. 2) perubahan yang berkesinambungan. 3) perubahan yang fungsional. 4) perubahan yang bersifat positif. 5) perubahan bersifat aktif. 6) perubahan yang bersifat permanen. 7) perubahan yang berarah dan bertujuan. 8) perubahan perilaku keseluruhan. Sehingga dari beberapa perubahan di atas akan meningkatkan hasil belajar siswa.

d. Unsur-Unsur Hasil Belajar

unsur-unsur hasil belajar sangat berhubungan sekali dengan ranah kognitif, ranah afektif, dan ranas psikomotorik didalam proseskegiatan belajar mengajar yang dilakukan dikelas antara guru dengan peserta didik. Sebagaimana dijelaskan permendikbud No. 23 Tahun 2016 tentang Standar Penilaian Pendidikan, bahwa unsur-unsur hasil belajar adalah sebagai berikut :

- 1) Lingkup penilaian hasil belajar oleh pendidik mencakup aspek sikap, aspek pengetahuan, dan aspek keterampilan.
- 2) Lingkup penilaian hasil belajar oleh satuan pendidikan mencakup aspek pengetahuan dan aspek keterampilan.

Sependapat dengan sudjana (2009, hlm. 22) mengemukakan bahwa dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kulikuler maupun tujuan intruksional. Menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom yang secara garis besar membaginya kepada tiga ranah. Yaitu ranah kognitif, ranah afektif, da ranah psikomotorik.

Sementara Suharsimi Arikunto dalam Buku Metodologi Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya (2013,hlm.132) bahwa unsur hasil belajar adalah sebagai berikut :

- 1) Unsur siswa, dapat dilihat dari kegiatan siswapada saat mengikuti proses pembelajaran sebagai wujud tindakan yang dilakukan oleh peneliti.
- 2) Unsur guru, dapat dilihat ketika guru memberikan perlakuan didalamkelas.
- 3) Unsur materi atau bahan ajar, dapat dilihat dari SKH atau RPP yang disusun oleh peneliti apakah sesuai dengan GBPP, matriks,dan promes, maupun silabus yang ada.
- 4) Unsur media pembelajaran, dapat dicermati dari fungsi media pembelajaran apakah efektif atau tidak untuk menjadialat bantu pembelajaran.
- 5) Unsur lingkungan, lingkungan belajarmeliputi, lingkungan di dalam kelas, diluar kelas, maupun dirumah.
- 6) Unsur pengelola, penataanperalatan milik siswa, jadwalpiketbagi siswa,dan lain-lain seperti pengelolaan yang telah di tetapkan oleh kepala sekolah sebagai upaya ketertiban dan kedisiplinan proses belajar mengajar.

Dari beberapa teori di atas dapat disimpulkan bahwa unsur-unsur hasil belajar adalah dimana suatu penilaian hasil belajar mencakup tiga ranah kognitif yaitu ranah afektif, ranah kognitif, dan ranah psikomotorik dimana tiga ranah tersebut sebagai tolak ukur seorang guru dalam memberikan penilaian terhadap peserta didik.

4. Sikap Santun

a. Definisi Sikap Santun

Penilaian sikap yang terdapat pada pembelajaran yang akan di lakukan peneliti memuat penanaman sikap santun karna itu adanya teori dasr tentang sikap santun yang di kemukan oleh ahli dalam hal ini peneliti mengambil pendapat sikap peduli yang di kemukakan oleh Noeng Muhadjirdan Panduan Penilaian Untuk Sekolah Dasar sebagai landasan teori.

Adanya teori sikap santun yang di kemukakan oleh Noeng Muhadjir (dalam jurnal Pendidikan Agama Islam, 2012, hlm.70) mendefinisikan bahwa “Sikap merupakan ekspresi afek seseorang pada objek social tertentu yang mempunyai kemungkinan tentangan dari suka sampai tak suka, objek-objek social tertentu dapat beraneka ragam, mungkin orang, mungkin tingkah laku orang, mungkin lembaga kemasyarakatan atau lainnya”.

Panduan Penilaian Untuk Sekolah Dasar (2016, hlm.25) sikap santun merupakan perilaku hormat pada orang lain dengan bahasa yang baik.

Sementara dalam buku Agus Syopyan Menjadi Pemenang Kehidupan (2013,hlm. 76) Bahwa seseorang yang bersikap sopansantun belum tentu memiliki attitude yang baik,sebaliknya seseorang yang memiliki attitude tinggi belum tentu juga memiliki sikap sopan santun.

Berdasarkan pendapat-pendapat diatas maka peneliti menyimpulkan bahwa sikap santun merupakan wujud ekspresi diri pada orang lain baik dalam bentuk lisan maupun tulisan dengan dasar tidak mau melukai perasaannya.sikap santun juga meliputi tatakrama dan cara kita berperilaku dengan baik.

b. Karakteristik Sikap Santun

Sikap santun memiliki karakteristik yang dapat menjadi acuan dalam melihat sikap seseorang :

- 1) Menghormati orang yang lebih tua.

- 2) Tidak berkata-kata kotor,kasar,dan takabur.
- 3) Tidak meludah disembarang tempat.
- 4) Tidak menyela pembicaraan pada waktu yang tidak tepat
- 5) Mengucapkan terimakasih setelah menerima bantuan orang lain
- 6) Bersikap3S(salam,senyum,sapa)
- 7) meminta ijin ketika akan memasuki ruang orang lain atau menggunakan beragam milik orang lain.
- 8) Memperlakukan orang lain sebagaimana diri sendiri ingin diperlakukan.

Karakteristiktersebutdiungkapkandariweb<http://www.salamedukasi.com/2014/11/contoh-indikator-penilaian-kompetensi.ht>

Karakteristik sikap santun juga di ungkapkan dalam Buku Panduan Penilaian SD (2016, hlm. 24) menyebutkan karakteristik seseorang yang memiliki sikap santun sebagai berikut :

- 1) Menghormati orang lain dan menghormati cara bicara yang tepat.
- 2) Menghormati pendidik, pegawai sekolah, penjaga kebun, dan orang yang lebih tua.
- 3) Berbicara atau bertutur kata halus tidak kasar.
- 4) Berpakaian rapi dan pantas.
- 5) Dapat mengendalikan emosi dalam menghadapi masalah, tidak marah-marah.
- 6) Mengucapkan salam ketika bertemu pendidik, teman, dan orang-orang di sekolah.
- 7) Menunjukkan wajah ramah, bersahabat, dan tidak cemberut.
- 8) Mengucapkan terima kasih apabila menerima bantuan dalam bentuk jasa atau barang dari orang lain.

Sementara dalam buku aqidah akhlak (2008, hlm.45) bahwa karakteristik atau ciri-ciri sikap santun adalah sebagai berikut :

- 1) Hormat terhadap orang yang lebih tua.
- 2) Hormat kepada orang tua dan guru.
- 3) Patuh terhadap orang tua dan guru.
- 4) Menghargai setiap orang.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa karakteristik dari perilaku sopan yaitu (1) menghormati orang lain dan menghormati cara bicara yang tepat; (2) menghormati guru disekolah; (3) tidak berkata kotor,kasar dan takabur; (4) berbicara dan bertutur kata halus tidak kasar; (5) berpakaian rapi atau

pantas; (6) dapat mengendalikan emosi dalam menghadapi masalah, tidak marah-maran.

c. Faktor Pendorong Sikap Santun

Penanaman sikap santun pada peserta didik tidak terlepas pada lingkungan sekitar dan kebiasaan dalam kehidupan sehari-hari karena itu adanya faktor-faktor yang dapat menjadi pendorong peserta didik memiliki sikap santun pada lingkungan sekitar maupun orang yang ada disekitarnya, berikut faktor-faktor yang dapat menjadi pendorong sikap santun pada peserta didik

- 1) Orang tua memberikan contoh-contoh penerapan perilaku sopan santun di depan anak. Contoh merupakan alat pendidikan yang sekaligus dapat memberikan pengetahuan pada anak tentang makna dan implementasi dari sikap sopan santun itu sendiri.
- 2) Menanamkan sikap sopan santun melalui pembiasaan. Anak dibiasakan bersikap sopan dalam kehidupan sehari-hari baik dalam bergaul dalam satu keluarga maupun dengan lingkungan.
- 3) Menanamkan sikap sopan santun sejak anak masih kecil, anak yang sejak kecil dibiasakan bersikap sopan akan berkembang menjadi anak yang berperilaku sopan santun dalam bergaul dengan siapa saja dan selalu dapat menempatkan dirinya dalam suasana apapun. Sehingga sikap ini dapat dijadikan bekal awal dalam membina karakter anak. (<http://pustaka.ut.ac.id>)

Sependapat dengan penjelasan diatas dalam buku Hadist Penuntut Akhlak dan Etika (2013, hlm. 249) Bahwa faktor pendorong sikap santun adalah dari bersihnya jiwa, suka memaafkan orang lain, taat pada peraturan, memiliki rasa yang cukup besar terhadap ketatkranaan, memiliki keyakinan bahwa sikap tersebut perlu dijaga.

Sementara dalam web yang diakses pada tanggal 6 mei jam 23.50 (<https://idasuramunhusna.wordpress.com/2013/10/13/lunturnya-budaya-sopan-santun-siswa-terhadap-guru/>) menjelaskan bahwa Pembudayaan sopan santun di rumah dapat dilakukan melalui peran orang tua dalam mendidik anaknya. Orang tua dapat melakukan hal-hal sebagai berikut:

1. Orang tua memberikan contoh-contoh penerapan perilaku sopan santun di depan anak. Contoh merupakan alat pendidikan yang sekaligus dapat memberikan pengetahuan pada anak tentang makna dan implementasi dari sikap sopan santun itu sendiri.
2. Menanamkan sikap sopan santun melalui pembiasaan. Anak dibiasakan bersikap sopan dalam kehidupan sehari-hari baik dalam bergaul dalam satu keluarga maupun dengan lingkungan.
3. Menanamkan sikap sopan santun sejak anak masih kecil, anak yang sejak kecil dibiasakan bersikap sopan akan berkembang menjadi anak yang berperilaku sopan santun dalam bergaul dengan siapa saja dan selalu dapat menempatkan dirinya dalam suasana apapun. Sehingga sikap ini dapat dijadikan bekal awal dalam membina karakter anak.

Dari beberapa penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa faktor sangat mendorong sikap santun adalah lingkungan keluarga karena setiap anak pasti banyak berinteraksi dengan lingkungan keluarga sehingga banyak waktu yang dapat ditingkatkan dalam meningkatkan sikap santun di rumah sehingga ketika berada di luar rumah anak tersebut sudah terbiasa dengan sikap santunnya.

d.Faktor Penghambat Sikap Santun

Selain faktor pendorong adapun faktor penghambat sikap peduli pada peserta didik tidak terlepas pada lingkungan sekitar dan kebiasaan dalam kehidupan sehari-hari karena itu adanya faktor-faktor yang dapat menjadi penghambat bagi peserta didik memiliki sikap peduli pada lingkungan sekitar maupun orang yang ada disekitarnya, berikut faktor-faktor yang dapat menjadi penghambat sikap peduli pada peserta didik.

- 1) Pengaruh perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi, kebebasan mengakses informasi yang didukung oleh akses dari internet yang mudah melalui laptop, tablet, malahan dari handphone atau smartphone sehingga mempengaruhi pikiran siswa.

- 2) Modernisasi kultur, kemudahan akses internet membuat siswa bisa melihat budaya dari negara lain. Yang secara tidak langsung mereka mengaplikasikan di kehidupan sehari – hari tanpa adanya filterisasi terhadap budaya yang diambil.
- 3) Pergaulan bebas, merupakan efek dari modernisasi kultur yang tidak sesuai dengan adat istiadat Indonesia. Hal ini akan menimbulkan sifat meniru budaya barat yang cenderung bebas tanpa ada ikatan adat istiadat yang telah lama berlaku dalam kehidupan masyarakat Indonesia.
- 4) Penyalahgunaan obat – obat terlarang, sifat labil dalam diri siswa akan membuat siswa mencari – cari jati dirinya. Bila mana hal ini tidak tersalur secara positif, siswa akan terjerumus dalam kenikmatan semu obat – obat terlarang yang akan berpengaruh pada tingkah laku siswa tersebut.
- 5) Kurangnya pembiasaan sopan santun di rumah. Sebagian besar waktu anak dihabiskan di rumah atau dilingkungan keluarga sehingga sikap orang tua yang tidak mencerminkan norma-norma kesopanan akan mudah ditiru anak.
<https://www.google.co.id/amp/s/idasuramunhusna.wordpress.com/2013/10/13/lu-nturnya-budaya-sopan-santun-siswa-terhadap-guru/amp/opanan>(Diakses pada 07 April 2017)

pengaruh lain yang menghambat sikap santun adalah sebagai berikut :

- 1) Pengaruh perkembangan TIK, kebebasan meng-akses informasi yang didukung oleh akses dari internet yang mudah melalui laptop, TAB, malahan dari handphone / smartphone sehingga mempengaruhi pikiran siswa.
- 2) Modernisasi kultur, kemudahan akses internet membuat siswa bisa melihat budaya dari negara lain. Yang secara tidak langsung mereka mengaplikasikan di kehidupan sehari – hari tanpa adanya filterisasi terhadap budaya yang diambil.
- 3) Pergaulan bebas, merupakan efek dari modernisasi kultur yang tidak sesuai dengan adat istiadat Indonesia. Hal ini akan menimbulkan sifat meniru budaya barat yang cenderung bebas tanpa ada ikatan adat istiadat yang telah lama berlaku dalam kehidupan masyarakat Indonesia.
- 4) Penyalahgunaan obat – obat terlarang, sifat labil dalam diri siswa akan membuat siswa mencari – cari jati dirinya. Bila mana hal ini tidak tersalur secara positif, siswa akan terjerumus dalam kenikmatan semu obat – obat terlarang yang akan berpengaruh pada tingkah laku siswa tersebut.

- 5) Kurangnya pembiasaan sopan santun di rumah. Sebagian besar waktu anak dihabiskan di rumah atau dilingkungan keluarga sehingga sikap orang tua yang tidak mencerminkan norma-norma kesopanan akan mudah ditiru anak.

Selain kelima faktor eksternal diatas, masih ada satu faktor lagi yang tidak bisa kita abaikan sebagai penyebab lunturnya budaya sopan santun siswa yaitu faktor dari guru. Berikut ulasan faktor eksternal ditinjau dari guru :

- 1) Penampilan guru, ini sangat penting karena siswa akan menilai rapi atau kucel cara berpakaian guru, harum atau bau aroma tubuh guru tersebut, panjang atau pendek rambut guru (khusus guru laki – laki).
- 2) Telat atau jarang masuk, dengan beban 24 jam pelajaran dan banyaknya administrasi yang harus dibuat oleh seorang guru ditambah lagi ada side job untuk menambah penghasilan. Akan berdampak pada performa guru tersebut sehingga sering telat dan tidak masuk.
- 3) Pilih kasih, sifat ini yang sering tidak disadari oleh guru dan sering membanding – bandingkan siswa yang satu dengan siswa yang lain.
- 4) PR dan tugas sering tidak dikoreksi, dengan mengoreksi dan memberikan nilai merupakan reward bagi siswa dimana guru telah menghargai hasil kerja keras siswa tersebut.
- 5) Berkata kasar, perkataan yang kasar akan membuat pandangan negatif siswa terhadap guru.
- 6) Suka perintah, suka memerintah siswa di waktu dan tempat yang tidak sepatasnya.
- 7) Menghukum semena-mena, guru hanyalah manusia biasa dimana ada masalah diluar sekolah yang sering terbawa disekolah. Perlunya sikap profesional guru untuk membedakan masalah sekolah dengan masalah luar sekolah. Sehingga siswa tidak menjadi pelampiasan untuk masalah – masalah guru tersebut.

<https://idasuramunhusna.wordpress.com/2013/10/13/lunturnya-budaya-sopan-santun-siswa-terhadap-guru/> (diakses pada 6 mei2018)

e. Definisi Sikap Peduli

Sikap peduli yaitu suatu sikap atau tindakan yang dilakukan oleh seseorang untuk membantu kepada orang lain dan rasa kepedulian dapat memelihara hubungan dengan orang lain . seperti menolong dan membantu orang lain. Sebagaimana dijelaskan dalam Buku Panduan Penilaian untuk Sekolah Dasar (2016, hlm. 25) menyatakan bahwa peduli meruoakan sikap dan tindakan yang selalu ingin memberi bantuan kepada orang lain atau masyarakat yang membutuhkan.

Sependapat dengan Novan Ardy Wijayani (2013, hlm. 178) dalam bukunya “konsep, praktik, & strategi membumikan pendidikan karakter di SD” menyatakan bahwa sikap peduli adalah sikap dan tindakan yang selalu berupaya mencegah kerusakan pada lingkungan sekitarnya dan mengembangkan upaya-upaya untuk memperbaiki kerusakan lingkungan yang sudah terjadi, selalu ingin memberi bantuan kepada orang lain dan masyarakat yang membutuhkan.

Sedangkan kata peduli dalam “Kamus Besar Bahasa Indonesia” yaitu memperhatikan atau menghiraukan sesuatu. Kepedulian yaitu sikap memperhatikan sesuatu. Dengan demikian kepedulian sosial yaitu sikap memperhatikan atau menghiraukan urusan orang lain (sesama anggota masyarakat). Kepedulian sosial yang dimaksud bukanlah untuk mencampuri urusan orang lain, tetapi lebih pada membantu menyelesaikan permasalahan yang dihadapi orang lain dengan tujuan kebaikan dan perdamaian.

Dari beberapa teori diatas dapat disimpulkan bahwa definisi peduli yaitu kepedulian timbul karena rasa ingin membantu seseorang dengan cara memberikan suatu bantuan dengan tindakan kepadaorang lain secara baik. Kepedulian juga bukan merupakan sikap ingin mencampuri urusan orang lain tetapi sikap peduli ini dilakukan dengan cara melakukan suatu tindakan berupa cara membantu terhadap seseorang yang membutuhkan bantuan

f. Karakteristik Sikap Peduli

Pendidikan nilai yang paling baik adalah berpusat pada siswa, sehingga penanaman nilai harus dilaksanakan dengan cara memperhatikan karakteristik peserta didik. Karakteristik siswa sekolah dasar senang memanipulasi, ingin serba konkrit, dan terpadu.

Sebagaimana dijelaskan Zaim Elmubaraq (2009, hlm. 57-58), bahwa berdasarkan karakteristik tersebut dalam pembelajaran hendaknya memperhatikan prinsip-prinsip sebagai berikut :

- 1) Selalu Melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan belajar.
- 2) Merinci berdasarkan pada perbedaan individu.
- 3) Selalu mengkaitkan teori dengan praktik
- 4) Selalu mengembangkan kerjasama dalam belajar.
- 5) Meningkatkan keberanian siswa dalam mengambil resiko dan belajar dari kesalahan.
- 6) Selalu melakukan pembelajaran sambil bermain.
- 7) Menyesuaikan pelajaran dengan taraf perkembangan kognitif yang masih padataraf operasi konkrit.

Sedangkan menurut Samani dan Hariyanto (2011, hlm. 151) karakteristik dari sikap peduli adalah sebagai berikut :

- 1) Memperlakukan orang lain dengan sopan.
- 2) Bertindak santun
- 3) Toleran terhadap perbedaan.
- 4) Tidak suka menyakiti orang lain.
- 5) Mampu bekerja sama.
- 6) Mau terlibat dalam kegiatan masyarakat.
- 7) Menyayangi manusia dan makhluk lainnya.
- 8) Cinta damai menghadapi persoalan.

Sedangkan Buku Panduan Penilaian untuk Sekolah Dasar (SD) (2016, hlm. 25) menjelaskan bahwa karakteristik sikap peduli yaitu sebagai berikut:

- 1) Ingin tahu dan ingin membantu teman yang kesulitan dalam pembelajaran, perhatian kepada orang lain.
- 2) Berpartisipasi dalam kegiatan sosial disekolah, misal: mengumpulkan sumbangan untuk membantu yang sakit atau kemalangan.
- 3) Meminjamkan alat kepada teman yang tidak membawa/tidak 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.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa karakteristik dari sikap peduli adalah (1) membantu teman yang kesulitan dalam pembelajaran; (2) berpartisipasi dalam kegiatan sosial di sekolah; (3) menjaga keasrian, keindahan, dan kebersihan lingkungan sekolah.

g. Faktor Pendorong Sikap Peduli

Sikap peduli bisa terlihat dari faktor intern dan faktor ekstern dimana dalam faktor intern terlihat dengan munculnya keinginan sendiri peduli terhadap orang lain tanpa ada perintah/suruhan atau motivasi dari orang lain. Faktor ekstern ini terjadi dimana dalam faktor ini perlu bimbingan orang lain atau motivasi dari orang lain.

faktor yang mendorong sikap peduli selain faktor ekstern dan intern adalah faktor Lingkungan terdekat adalah yang paling berpengaruh besar dalam menentukan tingkat kepedulian sosial. Lingkungan terdekat yang dimaksud adalah keluarga, sekolah, lingkungan masyarakat. Dari lingkungan tersebutlah seseorang mendapat nilai-nilai tentang kepedulian sosial. Sejalan dengan hal itu, menurut Amos Neolaka (2008, hlm. 41) mengatakan hal-hal yang mempengaruhi diantaranya:

- 1) Faktor ketidaktahuan
- 2) Faktor kemiskinan

- 3) Faktor kemanusiaan
- 4) Faktor gaya hidup

Sedangkan menurut Rachma Triwarani dalam jurnalnya (2013, hlm. 148) mengungkapkan bahwa faktor yang mempengaruhi kepedulian seseorang adalah faktor social, faktor pendidikan, faktor ekonomi, dan faktor budaya.

Faktor yang mempengaruhi sikap peduli merupakan hal-hal atau faktor yang akan berpengaruh terhadap sikap peduli. Di dalam sikap peduli menurut Sarwono yaitu “Faktor Indogen dan Faktor Endogen”. Dikutip dalam <http://aniendriani.blogspot.co.id/2011/03/faktor-mempengaruhi-sikap-sosial.html>, diakses pada 6 Mei 2016 Pada Pukul 12.45 WIB. Faktor-faktor yang mempengaruhi sikap peduli adalah sebagai berikut:

- 1) Faktor Indogen; faktor pada diri anak itu sendiri seperti faktor imitasi, sugesti, identifikasi, simpati dan
- 2) Faktor Eksogen; faktor yang berasal dari luar seperti lingkungan keluarga, lingkungan masyarakat, dan lingkungan sekolah.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi sikap peduli yaitu meliputi dua faktor. *Pertama*, faktor indogen. Faktor indogen adalah faktor yang mempengaruhi sikap peduli yang berasal dari dalam diri peserta didik, meliputi: faktor sugesti, faktor imitasi, dan faktor identifikasi. *Kedua*, faktor eksogen. Faktor eksogen adalah faktor yang mempengaruhi sikap peduli yang berasal dari luar diri peserta didik, meliputi: lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa faktor pendorong peduli seseorang yaitu faktor ekstern dan intern dan juga faktor dari lingkungan terdekat keluarga, sekolah, dan lingkungan masyarakat.

h. Faktor Penghambat Sikap Peduli

Sikap yang menghambat sikap peduli adalah diakibatkan seseorang memiliki sikap yang egoisme dan lebih mengutamakan materi sebagai sarana pemenuhan kebutuhannya. Faktor penghambat dalam peduli sosial dapat d

lihat dari faktor intern yang berasal dari dirinya sendiri dan tidak peduli terhadap lingkungan sekitarnya. Sedangkan faktor ekstern terjadi karena

lingkungan keluarga. lingkungan keluarga sangat berpengaruh karena lingkungan keluarga merupakan satu-satunya lingkungan yang memberikan pendidikan karakter anak yang sangat berperan. sebagaimana dijelaskan

Selain faktor pendorong adapun faktor penghambat sikap peduli pada peserta didik tidak terlepas pada lingkungan sekitar dan kebiasaan dalam kehidupan sehari-hari karena itu adanya faktor-faktor yang dapat menjadi penghambat bagi peserta didik memiliki sikap peduli pada lingkungan sekitar maupun orang yang ada disekitarnya, berikut faktor-faktor yang dapat menjadi penghambat sikap peduli pada peserta didik.

- 1) Pengaruh perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi, kebebasan meng-akses informasi yang didukung oleh akses dari internet yang mudah melalui laptop, tablet, malahan dari handphone atau smartphone sehingga mempengaruhi pikiran siswa.
- 2) Modernisasi kultur, kemudahan akses internet membuat siswa bisa melihat budaya dari negara lain. Yang secara tidak langsung mereka mengaplikasikan di kehidupan sehari –hari tanpa adanya filterisasi terhadap budaya yang diambil.
- 3) Pergaulan bebas, merupakan efek dari modernisasi kultur yang tidak sesuai dengan adat istiadat Indonesia. Hal ini akan menimbulkan sifat meniru budaya barat yang cenderung bebas tanpa ada ikatan adat istiadat yang telah lama berlaku dalam kehidupan masyarakat Indonesia.
- 4) Penyalahgunaan obat –obat terlarang, sifat labil dalam diri siswa akan membuat siswa mencari –cari jati dirinya. Bila mana hal ini tidak tersalur secara positif, siswa akan terjerumus dalam kenikmatan semu obat –obat terlarang yang akan berpengaruh pada tingkah laku siswa tersebut.
- 5) Kurangnya pembiasaan sopan santun di rumah. Sebagian besar waktu anak dihabiskan di rumah atau dilingkungan keluarga sehingga sikap orang tua yang tidak mencerminkan norma-norma kesopanan akan mudah ditiru anak.

<https://www.google.co.id/amp/s/idasuramunhusna.wordpress.com/2013/10/13/luntunya-budaya-sopan-santun-siswa-terhadap-guru/amp/opanan>(Diakses pada 30 April 2018)

Kepedulian merupakan fenomena universal, dimana sebuah perasaan yang secara alami menimbulkan pikiran tertentu dan mendorong perilaku tertentu di seluruh budaya di dunia. Faktor-faktor penghambat sikap peduli yang dijelaskan oleh jurnal yang diakses pada tanggal 7 mei 2018 pukul 23.15 (<http://repository.unpas.ac.id/28980/3/BAB%20II%20Friska.pdf>), yaitu:

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

Sedangkan menurut jurnal berikut yang diakses pada tanggal 7 mei 2018 (eprints.ums.ac.id/24722/9/NASKAH_PUBLIKASI) mengatakan bahwa “faktor intern yaitu faktor yang berasal dari diri seseorang yang menjadi faktor penghambat sikap kepedulian seseorang yaitu kurangnya minat, motivasi, semangat, dan keinginan siswa untuk berubah menjadi mandiri dan rasa kepedulian sosialnya”.

Dari beberapa teori di atas dapat disimpulkan bahwa faktor penghambat sikap peduli adalah dengan dua faktor yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Dimana faktor intern adalah faktor yang dipengaruhi oleh kesadaran diri dari orang tersebut seperti rendahnya minat, motivasi, semangat dan keinginan siswa untuk berubah menjadi pribadi yang lebih mandiri dan mempunyai rasa peduli yang tinggi. Jika dilihat dari faktor ekstern yaitu dipengaruhi dengan faktor umumnya pribadi seseorang seperti keluarga yang sangat berperan terhadap pribadi seseorang agar lebih baik, faktor lingkungan sekitar seperti teman sebaya yang mempengaruhi pribadi seseorang dan faktor sarana prasarana yang menghambat kegiatan sikap peduli karena kurang memadai.

6. Pemahaman

a. Definisi Pemahaman

Pemahaman merupakan proses berpikir dan belajar. Dikatakan demikian karena menuju ke arah yang perlu diikuti dengan belajar dan berpikir karena seseorang mampu memahami arti atau konsep. Sebagaimana dijelaskan Em Zul, Fajri & Ratu Aprilia Senja (2008, hlm. 607-608) menyatakan bahwa pemahaman berasal dari kata paham yang mempunyai arti mengerti benar, sedangkan pemahaman merupakan proses pembuatan cara memahami sesuatu.

Sependapat dengan Hamalik (2009, hlm. 48) mengemukakan pemahamannya bahwa pemahaman adalah kemampuan yang melibatkan hubungan-hubungan antara berbagai faktor atau unsur dalam situasi yang problematis.

Sedangkan pendapat Parson, dkk dalam ramelan (2008, hlm. 74) juga mengemukakan bahwa dalam domain kognitif Bloom.

“pemahaman adalah keterampilan intelektual yang menunjukkan pengetahuan tentang apa yang “dikatakan” oleh bentuk verbal, gambar, atau symbol. Pemahaman memperlihatkan adanya pengertian tentang fakta dan gagasan dengan cara mengorganisasikan, membandingkan, menerjemahkan, menafsirkan, memberikan deskripsi, dan menyajikan ide atau gagasan utama teks”.

Dari beberapa teori di atas dapat disimpulkan bahwa definisi pemahaman adalah suatu cara seseorang untuk memahami suatu materi ajar yang akan diberikan

kepada siswa sebagai proses untuk mengetahui seberapa paham siswa pada materi yang telah diberikan dengan pemahaman ini siswa tidak hanya dituntut untuk mengetahui suatu pengetahuan tapi juga diuntut untuk memahaminya.

b. Karakteristik Pemahaman

Pemahaman memiliki beberapa karakteristik dimana pemahaman ada didalam suatu pembelajaran . pemahaman tentang karakteristik siswa bertujuan untuk mendeskripsikan bagian-bagian kepribadian siswa yang perlu diperhatikan. Pemahaman lebih tinggi tingkatannya dibandingkan dengan pengetahuan, pemahaman tidak hanya sekedar mengingat fakta, akan tetapi berkenaan dengan menjelaskan makna atau suatu konsep didalam karakteristik pemahaman memiliki tiga pemahaman, yaitu yang pertama pemahaman yang berarti pemahaman arti sebenarnya, yang kedua yaitu menghubungkannya dengan bagian-bagian terdahulu dengan yang diketahui berikutnya, yang ketiga yaitu tingkat tertinggi adalah pemahaman ekstrapolase sebagaimana telah dijelaskan oleh Wina Sanjaya (2008, hlm. 45) menyatakan bahwa pemahaman memiliki karakteristik sebagai berikut :

- 1) Pemahaman lebih tinggi tingkat nya dari pengetahuan.
- 2) Pemahaman bukan sekedar mengingat fakta, akan tetapi berkenaan dengan menjelaskan makna atau dari suatu konsep.
- 3) Dapat mendeskripsikan, atau mampu menerjemahkan.
- 4) Mampu menafsirkan artinya mendeskripsikan secara variabel.
- 5) Pemahaman eksplorasi artinya mampu membuat estimasi.

Sesuai dengan Sudjana (2010, hlm. 24) menyatakan bahwa pemahaman memiliki karakteristik sebagai berikut:

- 1) Tingkat pertama atau tingkat terendah, yaitu pemahaman terjemahan, mulai dari terjemahan dalam arti sebenarnya.
- 2) Tingkat kedua adalah pemahaman penafsiran, yaitu menghubungkan bagian-bagian terdahulu dengan yang diketahui berikutnya, atau menghubungkan beberapa bagian dari grafik dengan kejadian, membedakan yang pokok dan yang bukan pokok.

- 3) Pemahaman tingkat ketiga atau tingkat tertinggi, yaitu pemahaman ekstrapolasi dengan ekstrapolasi diharapkan mampu melihat sibalik tulisan, dapat membuat ramalan tentang konsekuensi atau dapat memperluas persepsi dalam arti waktu, dimensi, kasus, ataupun masalahnya.

Sedangkan menurut Suryani, D (2015, hlm 21) yang menyatakan upaya pendidik yang dilakukan untuk meningkatkan pemahaman adalah sebagai berikut:

- 1) Menciptakan suasana yang berbeda sehingga memunculkan keterkaitan pada siswa untuk belajar.
- 2) Guru memberikan kebebasan kepada siswa untuk mengembangkan pengetahuannya, bisa dengan bertanya jawab, atau berdiskusi dengan teman.

Dari beberapa teori di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik pemahaman adalah pemahaman didalam proses pembelajaran tingkatan lebih tinggi dibandingkan dengan pengetahuan, karena pemahaman bukan hanya soal mengingat suatu fakta yang ada tetapi berkenaan dengan makna atau suatu konsep, dapat mendeskripsikan suatu materi dan mengeksplor lagi pemahaman yang telah dibuat.

c. Faktor Pendorong Pemahaman

Tingkah laku individu merupakan perwujudan dari dorongan untuk memenuhi kebutuhan-kebutuhan. dengan demikian dapat dipahami bahwa kegiatan sekolah merupakan manifestasi pemenuhan kebutuhan individu, seperti yang telah diketahui faktor yang dipengaruhi pemahaman sekaligus keberhasilan siswa ditinjau dari segi pendidikan misalnya tujuan akan mempengaruhi kegiatan pengajaran yang dilakukan oleh guru sekaligus akan mempengaruhi kegiatan belajar anak didik, guru sebagai seseorang yang memberikan pengetahuan kepada peserta didik, anak didik sebagai seseorang yang mendapatkan pengajaran, dan juga bahan dan evaluasi sebagai alat untuk guru meningkat keberhasilan peserta didik di dalam kelas. sebagaimana dijelaskan Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zaini (2010, hlm. 126) menyatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi pemahaman keberhasilan belajar siswa adalah sebagai berikut :

- 1) Tujuan yaitu sebagai pedoman sekaligus sebagai sasaran yang akan dicapai dalam kegiatan belajar mengajar. Perumusan tujuan akan mempengaruhi kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh guru sekaligus mempengaruhi kegiatan belajar siswa.
- 2) Guru artinya guru adalah tenaga pendidikan yang memberikan sejumlah ilmu pengetahuan pada peserta didik di sekolah.
- 3) Peserta didik artinya peserta didik adalah orang yang dengan sengaja datang ke sekolah untuk belajar dan mendapatkan pengajaran dari guru.
- 4) Kegiatan pengajaran adalah proses terjadinya interaksi antara guru dengan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar. Pengajaran ini merujuk pada proses pembelajaran yang diciptakan oleh guru dan sangat dipengaruhi oleh bagaimana keterampilan dalam mengelola kelas.
- 5) Suasana evaluasi adalah keadaan kelas yang tenang, aman dan disiplin juga berpengaruh terhadap tingkat pemahaman peserta didik pada materi (soal) ujian yang sedang mereka kerjakan.
- 6) Bahan dan alat evaluasi adalah salah satu komponen yang terdapat dalam kurikulum yang digunakan untuk mengukur pemahaman siswa.

Sependapat dengan Benyamin Bloom dalam ningrum E.F(2015, hlm. 32) menyatakan bahwa faktor pendorong pemahaman terbagi menjadi dua, itu faktor eksternal dan faktor internal yang mendorong pemahaman siswa adalah faktor psikologi (intelegensi, perhatian, minat, bakat, kematangan, dan kesiapan) sedangkan faktor eksternal adalah keluarga sebagai faktor yang memberikan dorongan pertama karena orang tua yang pertama mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi, perhatian orang tua dan selanjutnya yaitu sekolah karena pendorong pemahaman siswa dilihat dari bagaimana metode mengajar yang diterapkan serta kurikulum yang digunakan. Dari beberapa teori diatas dapat disimpulkan bahwa faktor pendorong pemahaman keberhasilan belajar siswa dilihat dari segi eksternal yaitu dengan adanya tujuan dimana tujuan ini merupakan suatu dorongan yang dilakukan oleh guru agar tercapainya hasil belajar yang meningkat, guru merupakan faktor pendorong yang sangat berpengaruh di dalam pemberian pengetahuan tentang pemahaman siswa di dalam kelas, dalam kegiatan proses belajar mengajar siswa didorong agar lebih aktif, pandai, dan

kreatif didalam proses pembelajaran dimana pada proses pembelajaranyang diciptakan oleh guru sangat dipengaruhi oleh guru dalam keterampilan mengelola kelas. Bahan dan evaluasi dimana evaluasi ini adalah sebagian komponen yang terdapat dalam kurikulum yang digunakan untuk mengukur pemahaman siswa. Dan jika dilihat dari segi internalnya dimana peran orang tua sebagai guru pertama yang mendidik didalam kehidupan. perhatian orang tua sangat berpengaruh terhadap pemahaman siswa.

d. Faktor Yang Menghambat Pemahaman

Faktor yang menghambat pemahaman sangat berkaitan dengan faktor intern dan juga faktor ekstern. Faktor intern yang menghambat pemahaman bisa dikarenakan rendahnya intelektual yang dimiliki siswa bisa karena terganggunya seperti alat indera dan juga emosi yang berlebihan dan juga bisa dikarenakan kurangnya peduli lingkungan keluarga terhadap perkembangan intelektual anak. sedangkan faktor ekstern yaitu terjadi karena situasi dan kondisi di lingkungan sekitar yang kurang mendukung siswa untuk belajar. Sebagaimana telah dijelaskan Muhibin Syah (2010, hlm. 170) mengemukakan faktor penghambat pemahaman belajar siswa adalah sebagai berikut :

- 1) Faktor intern siswa, seperti dari diri seseorang tersebut. faktor intern siswa meliputi gangguan atau kekurangan kemampuan psikofisik siswa yang bersifat kognitif seperti rendahnya kapasitas intelektual atau intelegensi siswa, bersifat efektif seperti lebihnya emosi dan sikap, bersifat psikomotor seperti terganggunya alat-alat indera penglihatan dan pendengaran.
- 2) Faktor ekstern siswa, yakni meliputi semua situasi dan kondisi lingkungan sekitar yang tidak mendukung aktivitas belajar siswa.

Sesuai dengan Suryani, D (2015, hlm. 31) mengemukakan bahwa faktor penghambat pemahaman yaitu sebagai berikut:

- 1) Faktor internal
 - a) Faktor jasmani (fisiologi) meliputi keadaan panca indera yang tidak sehat (cacat/gangguan).

- b) Faktor psikologi meliputi keintelektualan (kecerdasan), minat potensial prestasi yang dimiliki.
- c) Faktor kematangan fisik dan psikis.
- 2) Faktor eksternal
 - a) Faktor sosial meliputi : lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, lingkungan kelompok, dan lingkungan masyarakat.
 - b) Faktor budaya meliputi : adat istiadat, ilmu pengetahuan teknologi dan kesenian.
 - c) Faktor lingkungan fisik meliputi : fasilitas rumah dan sekolah.
 - d) Faktor lingkungan spiritual (keagamaan).

Faktor lain yang mempengaruhi pemahaman atau keberhasilan belajar siswa adalah sebagai berikut:

- 1) Faktor internal (dari diri sendiri)
 - a. Faktor jasmaniah (fisiologi) meliputi: keadaan panca indera yang sehat tidak mengalami cacat (gangguan) tubuh, sakit atau perkembangan yang tidak sempurna.
 - b. Faktor psikologis, meliputi: keintelektualan (kecerdasan), minat, bakat, dan potensi prestasi yang dimiliki.
 - c. Faktor pematangan fisik atau psikis.
- b. Faktor eksternal (dari luar diri)
 - a. Faktor sosial meliputi: lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, lingkungan kelompok, dan lingkungan masyarakat.
- 2) Faktor budaya meliputi:
 - a. adat istiadat, ilmu pengetahuan, teknologi, dan kesenian.
 - b. Faktor lingkungan fisik meliputi: fasilitas rumah dan sekolah.
 - d. Faktor lingkungan spiritual (keagamaan).

Dari beberapa teori di atas dapat disimpulkan bahwa faktor penghambat pemahaman yaitu faktor intern yang ada pada diri siswa yang bersifat pengetahuan seperti kurangnya intelektual lebih kepada sikap emosi dan terganggunya indera penglihatan ataupun pendengaran, faktor ekstern siswa, yakni yang dipengaruhi oleh kondisi lingkungan sekitar yang kurang mendukung aktivitas belajar

siswa. Faktor yang menghambat pemahaman sangat berkaitan dengan faktor intern dan juga faktor ekstern. Faktor intern yang menghambat pemahaman bisa dikarenakan rendahnya intelektual yang dimiliki siswa bisa karena terganggunya seperti alat indera dan juga emosi yang berlebihan dan juga bisa dikarenakan kurangnya peduli lingkungan keluarga terhadap perkembangan intelektual anak. Sedangkan faktor ekstern yaitu terjadi karena situasi dan kondisi di lingkungan

5. Keterampilan Membaca

a. Definisi Membaca

Keterampilan membaca adalah suatu keterampilan yang mempengaruhi hasil belajar dengan keterampilan membaca siswa dapat membaca buku-buku yang akan dipelajari sehingga pengetahuannya meningkat, dengan membaca siswa dapat mencari informasi dan mendapatkan pengetahuan yang luas sebagaimana dijelaskan oleh Dalman (2013, hlm 5) bahwa keterampilan membaca adalah suatu keterampilan dalam kegiatan yang berupaya untuk menemukan berbagai informasi yang terdapat dalam tulisan.

sependapat dengan Tarigan (2016, hlm. 7) menjelaskan bahwa membaca adalah suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan dan informasi yang hendak disampaikan oleh penulis.

Sependapat juga dengan Klein, Dkk dalam Rahim (2013, hlm. 3) mengemukakan bahwa definisi membaca adalah mencakup (1) membaca merupakan proses. (2) membaca adalah strategis. (3) membaca merupakan interaktif. membaca merupakan suatu proses yang dimaksudkan informasi dari teks dan pengetahuan yang dimiliki oleh pembaca.

Dan penjelasan keterampilan membaca menurut Harjasujana dan Mulyati (2016, hlm. 6) menjelaskan bahwa keterampilan membaca yang bermula dari kata dan berlanjut kepada kritis.

Sementara keterampilan membaca menurut Klein, dkk. (dalam Rahim, 2016, hlm.6-7) bahwa keterampilan membaca mencakup: pertama, membaca merupakan suatu proses. maksudnya adalah informasi dari teks atau pengetahuan yang dimiliki oleh pembaca mempunyai peranan yang utama dalam membentuk

makna. Kedua, membaca adalah strategis. Artinya Pembaca yang efektif menggunakan berbagai strategi membaca yang sesuai dengan teks dan konteks dalam rangka mengonstruksi makna ketika membaca. Ketiga, membaca interaktif. Artinya Keterlibatan pembaca dengan teks tergantung pada konteks. Orang yang senang membaca suatu teks yang bermanfaat, akan menemukan beberapa tujuan yang ingin dicapainya, teks yang dibaca seseorang harus mudah dipahami (readable) sehingga terjadi interaksi antara pembaca dan teks.

Berdasarkan beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa keterampilan membaca adalah suatu keterampilan dalam mengenal dan memahami tulisan dalam bentuk huruf, kata, dan kalimat dalam bacaannya guna memperoleh informasi yang terdapat dalam bacaan. Selain itu dengan membaca kita dapat mengetahui isi dunia, dan pola berpikir kita bahwa membaca merupakan jantung pendidikan.

b. Tujuan Membaca

Kegiatan membaca bertujuan untuk mencari dan memperoleh pesan atau memahami makna melalui bacaan. Tujuan membaca akan berpengaruh kepada jenis bacaan yang dipilih, misalnya, fiksi atau nonfiksi. Sebagaimana telah dijelaskan oleh Anderson (dalam Keterampilan Membaca 2016, hlm. 11), bahwa tujuan membaca adalah sebagai berikut :

- 1) *Reading for details or fact* (membaca untuk memperoleh fakta dan perincian)
- 2) *Reading for main ideas* (membaca untuk memperoleh ide-ide utama).
- 3) *Reading for sequence or organization* (membaca untuk mengetahui urutan/susunan struktur karangan).
- 4) *Reading for inference* (membaca untuk menyimpulkan).
- 5) *Reading to classify* (membaca untuk mengelompokkan/mengklasifikasikan).
- 6) *Reading to evaluate* (membaca untuk menilai, mengevaluasi).
- 7) *Reading to compare or contrast* (membaca untuk membandingkan/mempertentangkan).

Pada dasarnya, tujuan pembelajaran membaca dibagi atas dua tujuan utama, yaitu : tujuan behavioral dan tujuan ekspresif. Sebagaimana telah dijelaskan oleh

Nurhadi (2016, hlm 13) bahwa tujuan ekspresif disebut tujuan membaca dengan tujuan terbuka

Adapun tujuan membaca tertentu menurut teknik membaca dalam buku Keterampilan Membaca(2016, hlm.12) bahwa ada beberapa macam variasi tujuan membaca, yaitu :

- 2) Membaca untuk tujuan belajar.
- 3) Membaca untuk menangkap garis besar suatu bacaan.
- 4) Membaca untuk menikmati karya sastra.
- 5) Membaca untuk mengisi waktu luang.
- 6) Membaca untuk mencari keterangan suatu istilah.

Sementara menurut penjelasan Nurhadi (2016, hlm 12) menjelaskan bahwa tujuan membaca seseorang itu didasari atas kebutuhan seseorang atas informasi dan hiburan yang dirasakan penting baginya.

Berdasarkan dari beberapa penjelasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa tujuan keterampilan membaca yaitu untuk memudahkan memahami setiap bacaan dengan keterampilan membaca siswa bisa belajar membaca dengan baik dan benar. Keterampilan membaca juga dapat memudahkan proses membaca siswa sehingga siswa tidak kesulitan dalam membaca karena membaca itu sangat penting untuk meningkatkan hasil belajar.

c. Teknik Membaca

pada dasarnya, membaca bertujuan untuk mendapatkan informasi efisien membacakan lebih baik, jika informasi yang dibutuhkan sudah ditentukan lebih dahulu. Informasi yang dibutuhkan disebut informasi fokus. Jadi, informasi fokus adalah informasi terpenting. Untuk mendapatkan informasi fokus secara efisien, ada beberapa teknik membaca dalam buku Keterampilan Membaca (2016, hlm.15) teknik membaca yang digunakan, yaitu :

- 1) Baca-pilih (*selecting*)
- 2) Baca-lompat (*skipping*)
- 3) Baca-layap (*skimming*)
- 4) Baca-tatap (*scanning*)

Adapun teknik membaca yang dijelaskan oleh jurnal yang diakses pada tanggal 6 mei 2018 pada pukul 15.30 <http://planetxperia.blogspot.co.id/2013/12/teknik-pembelajaran-keterampilan.html> bahwa membaca suatu wacana tulis, siswa harus melakukan kegiatan-kegiatan sebagai berikut: (1) mencari kata, frasa, klausa yang dirujuk dalam suatu bacaan berdasarkan kata rujukan yang diberikan, (2) sebagai siswa merumuskan pertanyaan tentang isi bacaan dan yang lainnya berusaha menjawab (3) memilih diagram / tabel yang sesuai dengan isi bacaan, (4) melakukan serangkaian perintah tertulis, (5) menebak arti kata dan menerka arti bacaan, (6) menemukan kata-kata kunci dan gagasan pokok, (7) meringkas isi bacaan, (8) melengkapi bacaan dengan kata yang disediakan, (9) menentukan jenis paragraf, (10) membuat bagan alur isi bacaan dan sebagainya.

Sementara telah dijelaskan oleh yang diakses pada tanggal 7 mei 2018 <https://www.carajadikaya.com/teknik-membaca-cepat/> bahwa teknik membaca cepat adalah sebagai berikut :

- 1) Konsentrasi, Petunjuk pertama adalah konsentrasi. Pastikan anda bisa berkonsentrasi penuh untuk membaca. Ini penting dilakukan karena gangguan yang muncul bisa saja merusak acara membaca cepat anda.
- 2) Jangan Banyak Bergerak, Pada dasarnya, membaca yang baik dilakukan dengan duduk dan diam. Meski begitu banyak juga orang yang suka atau terbiasa membaca sambil berdiri atau berjalan. Untuk bisa sukses membaca cepat, maka anda sebaiknya mengusahakan untuk diam secara fisik.
- 3) Perhatikan Gerakan Bola Mata, Untuk bisa membaca cepat, anda harus memperhatikan pergerakan bola mata. Setidaknya anda harus menggerakkan bola mata 3-4 kali untuk setiap baris bacaan.
- 4) Minimalkan Pengulangan Gerak Mata, Dalam membaca cepat, anda seharusnya bisa meminimalkan pengulangan gerak mata. Usahakan untuk tidak mengulangi pergerakan atau dengan kata lain hindari untuk mengulang barisan yang sudah dibaca.
- 5) Penekanan Pada Kata Kunci, Untuk bisa membaca cepat, anda tidak harus membaca keseluruhan bacaan. Lebih dari itu, anda harus mampu menemukan kata kunci dan menekankan pemahaman aspek satuan dari

pikiran, ide ataupun kata kunci saja. Hindari untuk fokus pada unsur-unsur penunjang dan fokus pada gagasan pokok saja.

- 6) Atur Kecepatan Membaca, Dalam membaca cepat, anda bisa mengatur kecepatan membaca secara bervariasi. Anda bisa menyesuaikan kecepatan membaca ini dengan tujuan, keperluan dan bahan bacaan itu sendiri.

1. Mengenal kata.
2. Mengenal kalimat.
3. Mengenal paragraf.
4. Mengenal unsur detail.
5. Mengenal unsur perbandingan.
6. Mengenal unsur hubungan sebab akibat.

d. Karakteristik Keterampilan Membaca

Beberapa karakteristik menurut Nurhadi (2010, hlm. 58) bahwa karakteristik keterampilan membaca adalah sebagai berikut:

Sedangkan Menurut jurnal yang diakses pada tanggal 5 juni pukul 09.00 (<http://pustaka.ut.ac.id>) bahwa secara garis besar terdapat dua karakteristik yang penting pembelajaran membaca, yaitu bersifat mekanis dan bersifat pemahaman membaca permulaan termasuk karakteristik bersifat mekanis. tujuan pembelajaran membaca permulaan sesuai dengan karakteristik, yaitu :

- a. Pengenalan bentuk huruf.
- b. Pengenalan suku kata.
- c. Pengenalan kata.
- d. Pengenalan kalimat.
- e. Kecepatan membaca ke taraf lebih baik.

Sependapat dengan Turner dalam Samsu Somadayo (2011, hlm. 10) bahwa karakteristik keterampilan membaca adalah sebagai berikut :

1. Yang Mengenal kata-kata atau kalimat yang ada dalam bacaan dan mengetahui maknanya.
2. Mengetahui makna dari pengalaman yang dimiliki dengan makna yang ada dalam bacaan.
3. Membuat pertimbangan nilai isi bacaan berdasarkan pengalaman membaca.

Berdasarkan karakteristik diatas maka dapat disimpulkan bahwa karakteristi atau ciri-ciri anak yang sudah bisa membaca adalah sebagai berikut (1) mengenal huruf,suku kata, kata atau kalimat yang ada dalam bacaan; (2) kecepatan membaca yang fleksibel; (3) mengetahui makna yang ada dalam bacaan.

e. Faktor Penghambat Keterampilan Membaca

pengajaran membaca permulaan ada empat faktor yang mempengaruhi. Menurut Lamb dan Arnold dalam Farida Rahim (2008, hlm 16). Faktor yang mempengaruhi membaca permulaan adalah :

1) Faktor Fisiologis

Faktor ini mencakup kesehatan fisik, pertimbangan neurologis, dan jenis kelamin. Kelelahan juga merupakan kondisi yang tidak menguntungkan bagi anak untuk belajar, khususnya belajar membaca.

2) Faktor Intelektual

Secara umum, intelegensi anak tidak sepenuhnya mempengaruhi berhasil atau tidaknya anak dalam membaca permulaan. Faktor metode mengajar guru, prosedur, dan kemampuan guru juga turut mempengaruhi kemampuan membaca permulaan anak.

3) Faktor Lingkungan

Faktor lingkungan juga mempengaruhi kemajuan kemampuan membaca siswa. Faktor lingkungan itu mencakup: (1) latar belakang dan pengalaman siswa di rumah, dan (2) sosial ekonomi keluarga siswa.

4) Faktor Psikologis

Faktor lain yang juga memengaruhi kemajuan kemampuan membaca anak adalah faktor psikologis. Faktor ini mencakup (1) motivasi (2) minat, dan kematangan sosial, emosi, dan penyesuaian diri.

Sependapat dengan Nurbiana Dhieni, dkk. (2008: 5.18-5.21) faktor yang mempengaruhi kemampuan membaca adalah motivasi, lingkungan keluarga, dan bahan bacaan. Motivasi akan menjadi pendorong semangat anak untuk membaca. Dalam hal ini terdapat dua macam motivasi, yaitu motivasi 23 instrinsik (bersumber pada diri anak itu sendiri) dan motivasi ekstrinsik (bersumber pada luar diri anak).

1. Faktor Pendorong Keterampilan Membaca

Faktor yang mampu mendorong keterampilan membaca adalah sebagai berikut :

- 1) Rasa ingin bisa yang tinggi atas proses membaca.
- 2) Keadaan lingkungan yang memadai dalam arti tersedianya bahan-bahan bacaan yang menarik,berkualitas dan beragam dari membaca permulaan hingga membaca dasar.
- 3) Keadaan lingkungan sosial yang lebih kondusif artinya selalu ada waktu tertentu untuk membaca.

Faktor lain yang mendorong keterampilan membaca sebagaimana telah dijelaskan oleh Farida Rahim (2007: 17) menjelaskan bahwa faktor lingkungan juga mempengaruhi kemajuan kemampuan membaca murid. Faktor lingkungan itu mencakup : 1) latar belakang dan pengalaman murid di rumah, dan 2) sosial ekonomi keluarga murid.

Sementara sebagaimana yang dijelaskan oleh jurnalyang diakses pada tanggal 6 mei pukul 14.30 (<http://eprints.uny.ac.id/44425/1/Ardi%20Wiranata.pdf>) bahwa Lingkungan keluarga juga menjadi salah satu faktor yang dapat mempengaruhi kemampuan membaca anak. Anak sangat memerlukan keteladanan dalam membaca. Keteladanan tersebut harus ditunjukkan orangtua sesering mungkin. Interaksi interpersonal seperti pengalaman baca tulis bersama keluarga dan lingkungan fisik yang mencakup bahan bacaan yang terdapat di rumah juga turut menjadi salah satu faktor. Suasana yang penuh perasaan dan memberikan dorongan atau motivasi yang cukup juga akan menjadikan perkembangan membaca anak semakin meningkat.

Dari beberapa penjelasan diatas makadapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi keterampilan membaca meliputi beberapa faktor yang sangat memperngaruhi seperti lingkungan keluarga, sekolah, teman sebaya dan juga rasaingin bisa atau kemauan membaca seseorang.

10. Penelitian Terdahulu

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

1. Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Universitas Sebelas Maret.

Danang Nugroho Jati (Penerapan media kartu huruf dalam meningkatkan prestasi dan hasil belajar siswa) Permasalahan pada penelitian ini adalah rendahnya proses belajar dan hasil belajar siswa, untuk mengatasi masalah ini peneliti tersebut menggunakan penerapan model pembelajaran *discovery learning*). Tujuan Penelitian ini ialah untuk meningkatkan proses dan hasil belajar mata pelajaran IPA siswa kelas V SD Negeri Mudal dengan menerapkan model DL. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Sintaks dilaksanakan dalam tiga siklus dengan tiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Hasil pada siklus I 46,67%, pada siklus II 76,19%, dan pada siklus III 92,06%. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model DL dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Made Sumantri

(Penerapan model *discovery learning* Untuk Meningkatkan Keterampilan Proses IPA) Peneliti bertujuan untuk meningkatkan keterampilan proses peserta didik. Permasalahan pada penelitian ini adalah kurangnya aktivitas dan hasil belajar siswa, untuk mengatasi masalah ini peneliti tersebut menggunakan penerapan model pembelajaran *discovery learning*. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian ini dilaksanakan dalam 3 siklus dengan tiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Hasil pada siklus I muncul keterampilan proses sebesar 66,7% dan pada siklus II muncul sikap rasa ingin tahu siswa meningkat menjadi 76%, yang meningkat dan pada

siklus III mencapai 96,96%. Kesimpulan yang diperoleh dari penelitian ini adalah, bahwa penggunaan model *discovery learning* sangat menunjang terhadap keterampilan proses peserta didik dan penelitian ini dikatakan berhasil.

3. Jurnal Penelitian Tindakan Kelas fitryah nur farikatul

Ftryah (Penerapan Model DL Untuk Meningkatkan hasil belajar siswa di sdn sudimoro) Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan menggunakan model Kemmis dan Taggart. Tujuan penelitian ini adalah meningkatkan *Participation Skill* dengan menerapkan model DL. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V yang berjumlah 37 siswa. Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data adalah observasi proses pembelajaran. Teknik analisi data dilakuakn secara deskriptif kualitatif. Permasalahan rendanya *Participation Skill* siswa dalam pembelajaran PKN di kelas V . Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model DL dapat meningkatkan participation skills siswa. hasil akhir yang diperoleh setelah tindakan siklus II adalah pada indikator bertanya sebesar 75,7% berkeja sama sebesar 78,4%, berdiskusi sebesar 75,7% dan pada indikator berbicara sebesar 75,7%

4. Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Universitas Pendidikan Indonesia

Delia Nurul Fauzia (Penerapan *discovery learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar) Tujuan penelitian ini adaalh untuk meniingkatkan ahsil belajar siswa pada pembelajaran IPS dengan menggunakan PBL. Permasalahan pada penelitian ini adalah rendanya hasil belajar siswa, untuk mengatasi masalah ini peneliti tersebut menggunakan penerapan model pembelajaran *discovery learning*. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) . Penelitian ini dilaksanakan dalam tiga siklus dengan tiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Hasil pada siklis I 60,7%, pada siklus II 85,7%, dan pada siklus III 100%. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model DL dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

5. Jurnal Penelitian Tindakan Kelas

Amalia Dwi Fitri (Penerapan Model PBL (*discovery learning*) Dalam Kurikulum Berbasis Kompetensi). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan pemahaman konsep dan kurikulum berbasis kompetensi tematik di SD. Permasalahan pada penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar siswa, untuk mengatasi masalah ini peneliti tersebut menggunakan penerapan model pembelajaran *discovery Learning*. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) . Penelitian ini dilaksanakan dalam tiga siklus dengan tiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pada siklus I pertemuan pertama nilainya adalah 3,3 atau dalam kategori penilaiannya adalah baik. Pada siklus I pertemuan pertama ini materi ajar dalam RPP kurang sistematis, dalam pembuatan RPP belum maksimal sehingga masih ada yang harus diperbaiki pada siklus ini juga hasil belajar siswa yang tuntas adalah 14 dari 25 siswa dengan KKM 2,6 dengan nilai tertinggi siswa adalah 3,3 dan nilai terendah yaitu 2,0 hal ini memberikan gambaran bahwa pemahaman siswa belum maksimal sehingga perlu ditindak lanjuti pada siklus selanjutnya. Pada tahap siklus II siswa menunjukkan hasil belajar tuntas 100% dengan nilai terendah 2,8 hal ini memberikan gambaran bahwa pemahaman siswa sudah maksimal dalam pembelajaran.

Dari kelima penelitian terdahulu yang dijelaskan di atas maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *discovery learning* (DL) dapat mempengaruhi sikap siswa, pengetahuan siswa, keterampilan dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian Dadang nugroho (2011). Hasil belajar siswa menunjukkan peningkatan yang baik untuk setiap siklus.

Data penelitian kedua yang dilakukan oleh made sumarni (2017) . Hasil belajar siswa menunjukkan peningkatan yang baik untuk setiap siklus.

Data penelitian ketiga yang dilakukan oleh Fitriyah 2010. Hasil belajar siswa menunjukkan peningkatan yang baik untuk setiap siklus.

Data penelitian keempat yang dilakukan oleh Delia Nurul fauzia (2016). Hasil belajar siswa menunjukkan peningkatan yang baik untuk setiap siklus.

Data penelitian kelima yang dilakukan Amalia Dewi Fitri (2016). Hasil belajar siswa menunjukkan peningkatan yang baik untuk setiap siklus.

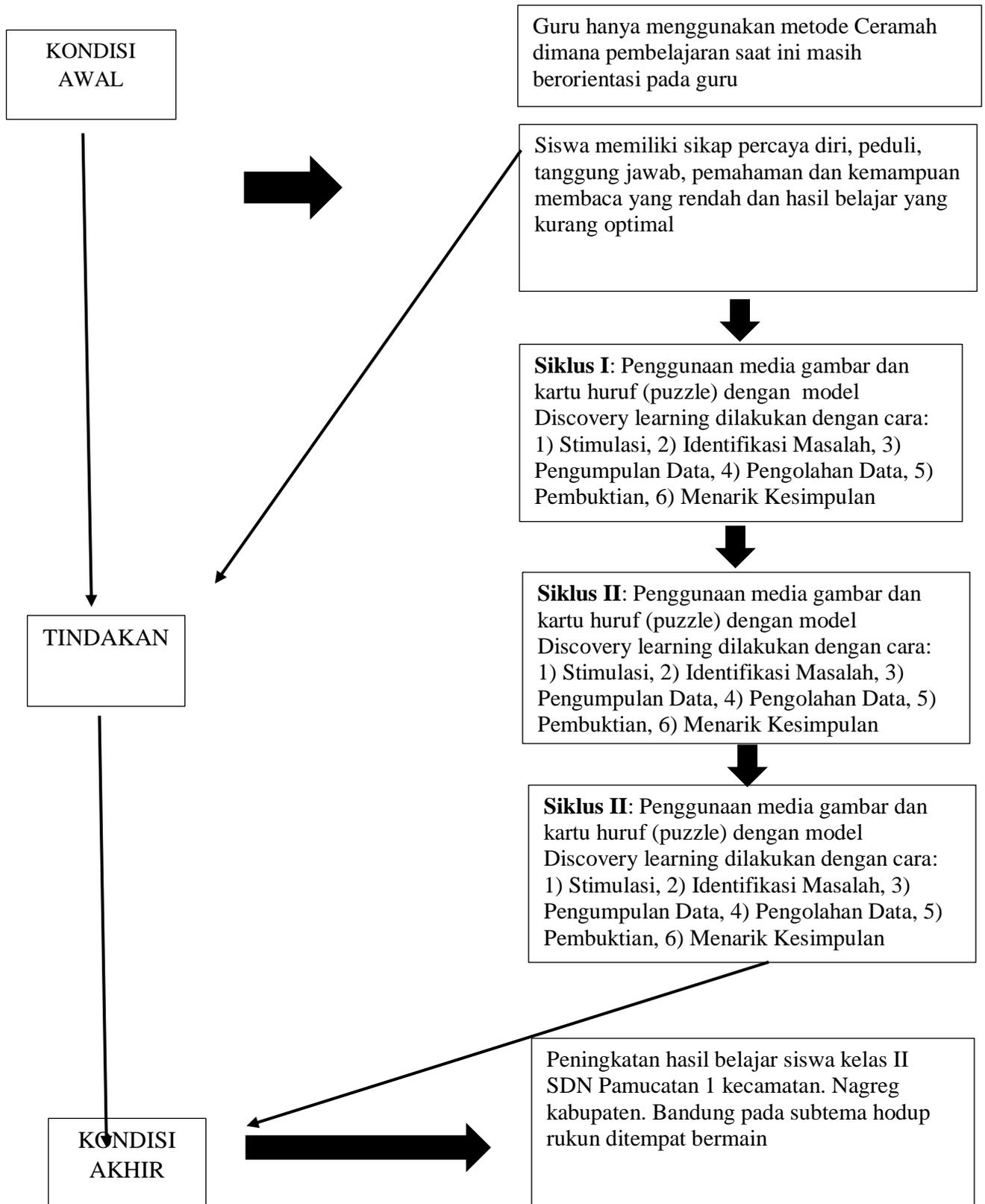
Berdasarkan hasil tersebut peneliti menerapkan model pembelajaran *discovery learning (DL)* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas II SDN Pamucatan 1 pada subtema Hidup Rukun di Tempat Bermain, dan diharapkan pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Hal di atas peneliti bentuk dalam bagan sebuah kerangka berpikir yang akan peneliti laksanakan, yaitu sebagai berikut.

Gambar 2.2

Kerangka Berpikir

Sumber(Desi Susanti, hlm 81)



11. Kerangka Berpikir

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dibuat, pada kondisi sekolah khususnya pada kelas II di SDN Pamucatan 1, bahwa kondisi awal yang ada dikelas dalam proses kegiatan pembelajaran terasa monoton dan tidak menyenangkan kurang melibatkansiswa secara aktif hal ini dikarena kan pembelajaran yang disampaikan oleh guru belum maksimal terlihat dari hasil belajar yang telah dicapai yaitu siswa belum mencapai KKM karena konsep pembelajaran yang di sampaikan oleh guru kurang bervariasi dengan tidak menggunakan Media dan model pembelajaran sehingga kegiatan penyampaian materi di rasa tidak memancing keaktifan siswa sehingga hasil belajar kurang meningkat., tingkat pemahaman siswa yang masih rendah dan guru menyamakan pembelajaran dengan metode ceramah,tanya jawab dan penugasan dirasa belum maksimal dan siswa cenderung merasa bosan dan jenuh.

Salah satu cara untuk meningkatkan hasil belajar siswa sesuai dengan langkah-langkah penggunaan media gambar dan kartu huruf (puzzle) dengan model *Discovery Learning*. media dan model pembelajaran ini sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa serta meningkatkan pendekatan yang efektif dengan cara mengarahkan siswa untuk menemukan suatu hal dengan meneliti secara sistematis yang melibatkan seluruh siswa aktif dalam proses pembelajaran Sebagaimana telah dijelaskan oleh Azhar Arsyad (2011, hlm. 4) media gambar termasuk dalam bentuk visual berupa gambar representasi seperti gambar, lukisan, atau foto yang menunjukkan bagaimana tampaknya suatu benda.

Sependapat dengan Arief S. Sadiman, dkk (2011, hlm. 29-31) bahwa kelebihan media gambar antara lain :

- 1) Sifatnya konkrit; Gambar lebih realistis menunjukkan pokok masalah dibandingkan dengan media verbal semata.
- 2) Gambar dapat mengatasi batas ruang dan waktu. Tidak semua benda, objek atau peristiwa dapat dibawa ke kelas, dan tidak selalu bisa anak-anak dibawa ke objek/peristiwa tersebut.

- 3) Media gambar dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita.
- 4) Dapat memperjelas suatu masalah, dalam bidang apa saja dan untuk tingkat usia berapa saja, sehingga dapat mencegah atau membetulkan kesalahpahaman.
- 5) Murah harganya dan mudah didapat serta digunakan tanpa peralatan khusus. Media pendidikan yang digunakan dalam proses belajar mengajar juga mempunyai kelebihan atau manfaat.

Adapun Kelebihan kartu huruf dan angka dijelaskan oleh Irkham (2010, hlm. 10) berikut:

- 1) Mudah dibawa-bawa, dengan ukuran kecil sehingga membuat media kartu dapat disimpan di tas bahkan saku sehingga tidak membutuhkan ruang yang luas, dapat digunakan dimana saja, di kelas maupun di luar kelas.
- 2) Praktis, dilihat cara pembuatan dengan pembuatannya, media kartu huruf sangat praktis.
- 3) Dalam menggunakan media ini guru tidak perlu keahlian khusus. Media ini tidak perlu juga menggunakan listrik.
- 4) Jika akan menggunakannya tinggal menyusun urutan huruf maupun angka sesuai dengan keinginan kita. Pastikan posisi kartu tepat tidak terbalik. Setelah digunakan tinggal disimpan kembali dengan cara diikat atau menggunakan kotak khusus supaya tidak tercecer.
- 5) Selain itu biaya pembuatan media kartu huruf inipun sangatlah murah, karena dapat menggunakan barang-barang bekas seperti kertas kardus sebagai kartunya.
- 6) Gampang diingat, karakteristik media kartu huruf adalah menyajikan huruf-huruf pada setiap kartu yang disajikan. Sajian huruf-huruf dalam kartu ini akan memudahkan siswa untuk mengingat dan menghafal bentuk huruf tersebut.
- 7) Menyenangkan, media kartu huruf dalam penggunaannya bisa melalui permainan misalnya siswa secara berlomba-lomba mencari satu kartu yang bertuliskan huruf maupun angka tertentu yang disimpan secara acak, dengan cara berlari siswa berlomba untuk mencari sesuai perintah. Selain mengasah kemampuan kognitif juga melatih ketangkasan (fisik).

Selain kelebihan media gambar dan kartu huruf (*puzzle*) ada juga kelebihan model pembelajaran *Discovery Learning* menurut Honson (2014, hlm. 287-288) mengemukakan beberapa kebaikan dari model *Discovery Learning*, yaitu:

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

Ketika proses belajar mengajar berlangsung banyak faktor yang mempengaruhi keberhasilan tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan. Dari faktor siswa, guru, orang tua, lingkungan, sarana, dan prasarana, sumber belajar, metode dan model pembelajaran, media pembelajaran, dan masih banyak lagi. Dalam penelitian ini peneliti lebih memfokuskan pada media pembelajaran. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa peneliti mencoba menerapkan penggunaan media gambar dan kartu huruf (*puzzle*). Dimana penggunaan media gambar dan kartu huruf (*puzzle*) ini mengelompokkan siswa secara heterogen yang mendukung agar siswa dapat bekerjasama dengan siapapun juga menuntut semua siswa untuk dapat berfikir kritis menghadapi permasalahan yang akan disajikan oleh guru. Sebagaimana telah dijelaskan oleh Azhar Arsyad (2011, hlm. 4) media gambar termasuk dalam bentuk visual berupa gambar representasi seperti gambar, lukisan, atau foto yang menunjukkan bagaimana tampaknya suatu benda.

Sependapat dengan Arief Sadiman, dkk (2011, hlm. 28-29): Media grafis visual sebagaimana halnya media yang lain. Media grafis untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Saluran yang dipakai menyangkut indera penglihatan. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual. Simbol-simbol tersebut perlu dipahami benar artinya agar proses penyampian pesan dapat berhasil dan efisien.

Sementara penjelasan media gambar Menurut Sudjana (2008, hlm 68), pengertian media gambar adalah media visual dalam bentuk grafis. Media grafis didefinisikan sebagai media yang mengkombinasikan fakta dan gagasan secara jelas dan kuat melalui suatu kombinasi pengungkapan kata-kata dan gambar-gambar. Yang diakses dari jurnal pada tanggal 6 mei. (<http://eprints.uny.ac.id/8584/3/bab%20%20-%2008108249121.pdf>)

Alasan peneliti menggunakan media ini karena semua peserta didik harus menguasai materi selain itu media ini mendorong siswa untuk meningkatkan semangat kerjasama mereka. Sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan penggunaan media gambar dan kartu huruf (*puzzle*), semua siswa berperan dalam kelompok untuk saling berinteraksi satu sama lain antar anggota kelompok. Semua peserta didik harus menyusun kartu huruf (*puzzle*) dan dapat menyelesaikan permasalahan dalam kelompok karena semua perwakilan siswa mendapat kemungkinan ia akan dipanggil oleh guru untuk mempresentasikan hasil kerjasama dalam kelompoknya. Teknik ini melatih siswa agar dapat bertanggung jawab atas kelompok dan dirinya masing-masing. Sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.

Dengan berbagai penjelasan diatas diharapkan setelah peneliti mencoba mengaplikasikan media gambar dan kartu huruf (*puzzle*) didalam proses kegiatan pembelajaran diharapkan siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran dan lebih memahami setiap materi yang dijelaskan oleh guru sehingga tidak terjadi kesalah pahaman dalam penjelasan materi yang diberikan sehingga dengan penggunaan media gambardan kartu huruf (*puzzle*) dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

12. Asumsi

peneliti berasumsi bahwa dengan penggunaan media gambar dan kartu huruf (*puzzle*) dengan model *discovery learning* dapat meningkatkan sikap santun dan hasil belajar siswa dengan alasan sebagai berikut, bahwa dengan menggunakan media gambar dan kartu huruf (*puzzle*) dengan model *discovery learning*, diharapkan dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa dan siswa lebih aktif, mandiri dan dapat memecahkan masalah, dipilihnya media gambar dan kartu huruf (*puzzle*) dengan model *discovery learning* karena media dan model ini sangat cocok digunakan karena media dan model pembelajaran ini dapat melatih siswa belajar secara mandiri, melatih kemampuan bernalar siswa, serta melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan pembelajaran untuk menemukan dan memecahkan masalah sendiri.

13. Hipotesis

Berdasarkan asumsi di atas, maka dapat di tarik hipotesis sebagai berikut:

a. Hipotesis Umum

Jika guru menggunakan media gambar dan kartu huruf (*puzzle*) dengan model *discovery learning* pada subtema hidup rukun di tempat bermain hasil belajar siswa kelas II di SDN Pamucatan 1 akan meningkat.

b. Hipotesis Tindakan Secara Khusus

- 1) Jika guru menyusun rencana pembelajaran (RPP) sesuai dengan Permendikbud Nomor 22 tahun 2016, maka hasil belajar siswa kelas II di kelas II SDN Pamucatan 1 pada subtema hidup rukun ditempat bermain akan meningkat.
- 2) Jika guru melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media gambar dan kartu huruf (*puzzle*) dengan model *discovery learning* maka hasil belajar siswa kelas II SDN Pamucatan 1 pada subtema hidup rukun di tempat bermain akan meningkat.
- 3) Jika guru melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media gambar dan kartu huruf (*puzzle*) dengan model *discovery learning* maka sikap santun siswa kelas II SDN Pamucatan 1 pada subtema hidup rukun ditempat bermain akan meningkat.

- 4) Jika guru melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media gambar dan kartu huruf (puzzle) dengan model discovery learning maka sikap peduli siswa kelas II SDN Pamucatan 1 pada subtema hidup rukun ditempat bermain akan meningkat.
- 5) Jika guru melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media gambar dan kartu huruf (puzzle) dengan model discovery learning maka pemahaman siswa kelas II SDN Pamucatan 1 pada subtema hidup rukun ditempat bermain akan meningkat.
- 6) Jika guru melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media gambar dan kartu huruf (puzzle) dengan model discovery learning maka keterampilan membaca siswa kelas II SDN Pamucatan 1 pada subtema hidup rukun ditempat bermain akan meningkat.
- 7) Jika guru melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media gambar dan kartu huruf (puzzle) dengan model discovery learning maka hasil kerja kelompok siswa kelas II SDN Pamucatan 1 pada subtema hidup rukun ditempat bermain akan meningkat.