**BAB II**

**KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA BERFIKIR DAN HIPOTESIS**

1. **Kajian Pustaka**
2. **Model Pembelajaran *Discovery***

Pembelajaran yang menyenangkan akan membuat peserta didik menjadi semangat dalam belajar. oleh karena itu, dalam pembelajaran *discovery* mengubah suasana pembelajaran yang pusat informasi ada pada guru menjadi peserta didik yang berperan aktif dalam pembelajaran dan mampu untuk menemukan informasi sendiri dengan bimbingan guru. Sehingga dalam proses pembelajaran menjadi kondusif terjalin komunikasi dua arah dan pembelajaran menjadi bermakna.

1. **Pengertian Pembelajaran Discovery**

Menurut Cahyo (2013: 99), mengemukakan pendapatnya yang mengenai model pembelajaran sebagai berikut.

Model pembelajaran diartikan sebagai prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar. Dapat juga diartikan suatu pendekatan yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Dengan kata lain, praktisnya model pembelajaran merupakan suatu rancangan atau pola yang digunakan untuk merancang pembelajaran tatap muka didalam ruang kelas dan untuk menyusun materi pengajaran.

Berdasarkan pendapat yang dikemukakan di atas maka model pembelajaran merupakan susunan atau rancangan pembelajaran agar mampu menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif dan mampu mencapai tujuan pembelajaran. Model pembelajaran *discovery* menurut Cahyo (20013: 100) sebagai berikut.

Model pembelajaran *discovery* atau penemuan adalah metode mengajar yang mengatur pengajaran sedemikian rupa sehingga anak memperoleh pengetahuan yang sebelumnya belum diketahuinya tidak melalui pemberitahuan, namun ditemukan sendiri. Dalam pembelajaran *discovery* (penemuan), kegiatan atau pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa, sehingga peserta didik dapat menemukan konsep-konsep dan prinsip-prinsip melalui proses mental sendiri.

Sedangkan menurut Budinigsih dalam Cahyo (2013: 101), mengemukakan pendapatnya mengenai pembelajaran *discovery* sebagai berikut.

*Discovery learning* adalah memahami konsep, arti, dan hubungan, melalui proses intuitif untuk akhirnya sampai kepada suaru kesimpulan. *Discovery* sendiri terjadi apabila individu terlibat, terutama dalam penggunaan proses mentalnya untuk menemukan beberapa konsep dan prinsip. *Discovery learning* dilakukan melalui proses mental , yakni observasi, klasifikasi, pengukuran, prediksi, penentuan dan inferi.

Pembelajaran *discovery* merupakan salah satu metode yang memungkinkan peserta didik terlibat langsung dalam kegiatan belajar-mengajar, sehingga mampu menggunakan proses mentalnya untuk menemukan suatu konsep atau teori yang sedang dipelajari, Illahi (2012: 33-34). Pada intinya, model pembelajaran *discovery learning* ini mengubah kondisi belajar yang pasif menjadi aktif dan kreatif. Mengubah pembelajaran yang *teacher oriented* dimana guru menjadi pusat informasi menjadi *student oriented* dimana peserta didik yang menjadi subjek dan aktif belajar menurut Cahyo (2013: 103).

Berdasarkan pendapat-pendapat yang telah dikemukakan di atas model pembelajaran *discovery* memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, mencari informasi dari berbagai sumber dan menggali pemahaman dan kemampuan peserta didik dalam proses belajar mengajar. Guru menjadi fasilitator yang membimbing peserta didik dalam pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Model pembelajaran *discovery* ini merupakan salah satu model pembelajaran dalam kurikulum 2013 yang digunakan untuk melatih sikap, keterampilan dan pengetahuan peserta didik dalam pembelajaran subtema aku dan teman baru agar dalam pelaksanaan kegiatan pembelajarannya peserta didik mampu melatih kemandirian dan mengembangkan pegetahuannya.

1. **Tujuan Pembelajaran *Discovery***

Pembelajaran *discovery* melatih peserta didik untuk berperan aktif dan kreatif dalam pembelajaran. Guru berusaha untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dengan menerapkan model pembelajaran *discovery* sehingga guru berperan sebagai pembimbing dan fasilitator agar peserta didik mampu menerima materi pelajaran dengan baik. Menurut Bell (1978), dalam Cahyo (2012: 104-105) mengemukakan beberapa tujuan spesifik dari pembelajaran dengan penemuan, yakni sebagai berikut:

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

Berdasarkan penjelasan di atas tentang tujuan pembelajaran *discovery,* maka peneliti menyimpulkan tujuan dari pembelajaran *discovery* ini adalah untuk melatih peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam belajar, melatih kemampuan dalam bersosialisai dengan lingkungan sekitarnya serta mampu memahami pembelajaran dengan menemukan dan melakukan penemuan sendiri sehingga pembelajaran lebih bermakna untuk peserta didik.

1. **Kelebihan Model Pembelajaran *Discovery***

Pembelajaran *discovery* melibatkan peserta didik secara langsung dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik menjadi aktif dan antusias dalam belajar dan menggali informasi dari berbagai sumber. Model pembelajaran *discovery* merupakan salah satu model yang bisa diterapkan untuk mencipkan kondisi belajar yang kondusif dan peserta didik dapat terlibat secara langsung melalui proses penemuan.

Menurut Bruner dalam Cahyo (2013: 116), keuntungan yang berkaitan dengan abilitas *problem solving* (pemecahan masalah) dan motivasi. Semakin sering digunakan metode *discovery* maka peserta didik semakin memiliki keterampilan dalam memecahkan masalah dan *discovery* sendiri menyenangkan, suatu *external reward* kiranya tidak perlu.

Selain itu Ausubel & Robinson dalam cahyo (2013: 117), juga mengemukakan keuntungan-keuntungan dari penerapan metode *discovery.*

1. *Discovery* mempunyai keuntungan dapat menstransmisikan suatu konten mata pelajaran pada tahap operasi-operasi konkret. Terwujudnya hal ini bila peserta didik mempunyai segudang informasi sehingga ia dapat secara mudah menghubungkan konten baru yang disajikan dalam bentuk *discovery.*
2. *Discovery* dapat digunakan untuk mengetes *meaning fullness* (keberartiaan) belajar. Tes yang dimaksudkan hendaklah mengandung pertanyaan kepada peserta didik untuk menggenerasi hal-hal (misalnya konsep-konsep) untuk diaplikasikan.
3. Belajar *discovery* perlu dalam memecahkan permasalahan jika diharapkan peserta didik mendemonstrasikan metode-metode pemecahan masalah yang telah mereka pelajari
4. Transfer dapat ditingkatkan bila generalisai-generalisi telah ditemukan peserta didik dari pada diberikan dalam bentuk final
5. Metode *discovery* meningkatkan semangat dan motivasi dalam belajar

Berdasarkan penjelasan di atas maka kelebihan model pembelajaran *discovery* mampu membuat peserta didik menghubungkan pengetahuan yang sudah dimiliki dengan pengetahuan baru yang didapat dalam pembelajaran. Peserta didik semakin semangat dalam belajar dan mampu menyelesaikan masalah sehingga menjadi mandiri dan bertanggung jawab serta membuat pembelajaran yang bermakna dalam kehidupan peserta didik.

1. **Kekurangan Model Pembelajaran *Discovery***

Pada kenyataannnya setiap alternatif yang menjadi teori tersebut tidak akan efektif baik waktu, biaya dan keuntungan-keuntungan bagi peserta didik. Hanya sedikit sekolah yang mengembangkan belajar *discovery* kepada peserta didik. Hal ini karena membutuhkan waktu yang lama, peserta didik kurang memiliki kemampuan dalam mengikuti metode *discovery* yang membutuhkan penguasaan informasi yang lebih cepat dan tidak diberikan dalam bentuk final. Kelemahan *discovery* menurut Ausubel dalam Cahyo (2013)

Berikut ini beberapa kelemahan dalam penerapan model *discovery* menurut Illahi (2012: 72-73), sebagai berikut.

1. Belajar menggunakan discovery memerlukan waktu yang lebih lama dibandingkan dengan metode langsung.
2. Bagi peserta didik yang masih muda, kemampuan berfikir rasional mereka masih terbatas.
3. Kesukaran dalam menggunakan faktor subjektifitas ini menimbulkan kesukaran dalam memahami suatu persoalan yang berkenaan dengan pengajaran *discovrey*.
4. Faktor kebudayaan dan kebiasaan. Menuntut kemandirian, kepercayaan diri sendiri dan kebiasaan bertindak sebagai subjek.

Sementara itu menurut Suciati (2013), dalam [http: // riensuciati 99. Blogspot .com/ 2013 /04/ model – pembelajaran – discovery – penemuan . html](http://riensuciati99.blogspot.com/2013/04/model-pembelajaran-discovery-penemuan.html) kekurangan discovery adalah sebagai berikut.

1. Untuk materi tertentu, waktu yang tersita lebih lama.
2. Tidak semua peserta didik dapat mengikuti pelajaran dengan cara ini. Di lapangan, beberapa peserta didik masih terbiasa dan mudah mengerti dengan model ceramah.
3. Tidak semua topik cocok disampaikan dengan model ini. Umumnya topik-topik yang berhubungan dengan prinsip dapat dikembangkan dengan Model Penemuan Terbimbing.

Dari beberapa kekurangan dalam model pembelajaran *discovery* maka dapat disimpulkan dalam mempersiapkan dan mulai membiasakan dari hal-hal kecil untuk melakukan sesuatu dengan melakukannya sendiri sehingga peserta didik lebih mandiri dan waktunya pun lebih efektif dan efisien sedangkan dari beberapa kelebihan model pembelajaran *discovery* mampu memotivasi dan memberikan semangat kepada peserta didik untuk melatih kemampuan dan pemahamannya melalui berbagai kegiatan dan aktivitas serta pembelajaran pun menjadi menyenangkan .

1. **Langkah-Langkah Penerapan Model Pembelajaran *Discovery***

Persiapan dalam pelaksanaan model pembelajaran *discovery* melalui beberapa tahapan yang harus dilakukan dengan baik sehingga dalam pelaksanaan pembelajarannya sesuai dengan tujuan yag diharapkan dan mampu menyampaikan materi pembelajaran dengan baik. Langkah persiapan yang harus dilakukan dalam menerapkan *discovery learning* menurut Illahi (2012: 82-84) sebagai berikut.

1. Adanya masalah yang akan dipecahkan
2. Sesuai dengan tingkatan kemampuan kognitif peserta didik
3. Konsep dan prinsip yang ditemukan harus ditulis secara jelas
4. Harus tersedia alat atau bahan yang diperlukan
5. Suasana kelas harus diatur sedemikian rupa
6. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengumpulkan data
7. Harus dapat memberikan jawaban secara tepat sesuai dengan data yang diperlukan peserta didik.

Berdasarkan pemaparan langkah-langkah penerapan model pembelajaran *discovery* di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa ada beberapa tahapan yang harus dilaksanakan misalnya adanya masalah yang harus dipecahkan oleh peserta didik sesuai dengan kemampuannya kemudian perlengkapan dan suasana yang kondusif serta memberikan kesempatan peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam bertanya maupun menjawab pertanyaan.

1. **Prosedur Pembelajaran *Discovery***

Model pembelajaran *discovery* mempunyai beberapa prosedur yang harus dilaksanakan untuk bisa membuat suasana pembelajaran menjadi semakin terarah dan mampu dilaksanakan sesuai kebutuhan. Abu Ahmadi dan Joko Tri Prasetyo dalam Illahi (2012:87-88), mengemukakan secara garis besar bahwa prosedur pembelajaran *discovery* adalah sebagai berikut.

1. *Simulation*

Guru mengajukan persoalan atau meminta akan didik untuk membaca atau mendengarkan uraian yang memuat persoalan.

1. *Problem Statement*

Peserta didik diberi kesempatan mengidentifikasi berbagai permasalahan

1. *Data Collection*

Untuk menjawab pertanyaan atau membuktikan hipotesis peserta didik diberi kesempatan untuk mengumpulkan data dan informasi yang dibutuhkan

1. *Data Processing*

Semua informasi hasil observasi, wawancara, observasi, diklasifikasi dan ditabulasi, bahkan dihitung dengan cara tertentu serta ditafsirkan pada tingkat kepercayaan tertentu

1. *Verification*

Menjawab dan membuktikan dengan baik sehingga hasilnya memuaskan

1. *Generalization*

Peserta didik belajar menarik kesimpulan dan generalisai tertentu

Dapat disimpulkan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *discovery* terdapat langkah-langkah yang harus dilakukan oleh guru dengan baik sehingga pembelajaran akan berjalan dengan efektif dan efesien supaya bisa mencapai hasil yang diinginkan. Dengan beberapa prosedur di atas maka guru menjadi lebih terarah dalam melaksanakan pembelajaran dengan model *discovery* dengan lebih sistematis.

1. **Aktivitas Belajar**
2. **Perlunya aktivitas dalam Belajar**

Belajar memerlukan aktivitas sebab pada prinsipnya belajar adalah berbuat. Berbuat untuk mengubah tingkah laku, jadi melakukan kegiatan. Tidak ada belajar kalau tidak melakukan aktivitas. Frobel dalam Sardiman (2012: 96), mengatakan bahwa “manusia sebagai pencipta”. Secara alami peserta didik memang ada dorongan mencipta, anak adalah suatu organisme yang berkembang dari dalam. Prinsip utama yang dikemukakan Frobel bahwa anka itu harus bekerja sendiri. Dalam dinamika kehidupan manusia, berfikir dan berbuat sebagai suatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan begitupun dalam proses belajar mengajar.

Montessori dalam Sardiman (2012: 96), menegaskan bahwa anak-anak memiliki tenaga-tenaga untuk berkembang sendiri, membentuk sendiri. Pendidik akan berperan sebagai pembimbing dan mengamati bagaimana perkembangan peserti didiknya. Pernyataan Montessori ini menunjukkan bahwa yang lebih banyak melakukan aktivitas dalam pembentukan diri adalah anak itu sendiri. Sedangkan pendidik memberikan bimbingan dan merencanakan kegiatan.

Menurut Sardiman (2012: 97), bahwa dalam kegiatan belajar, subjek peserta didik harus aktif berbuat. Dengan kata lain, bahwa dalam belajar sangat diperlukan adanya aktivitas. Tanpa aktivitas, proses belajar tidak mungkin berlangsung dengan baik. Menurut Rusman (2011: 323), pembelajaran akan lebih bermakna jika peserta didik diberi kesempatan untuk berpartisipasi dalam berbagai aktivitas kegiatan pembelajaran, sehingga peserta didik mampu mengaktualisasikan kemampuannya di dalam dan di luar kelas

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas menggambarkan betapa pentingnya aktivitas belajar peserta didik karena dengan adanya aktivitas maka ada banyak hal yang bisa kita lakukan. Peserta didik mengalami tumbuh kembangnya dengan memulai dengan melakukan aktivitas dimanapun ia berada begitu pun ketika di kelas maka sebaiknya dilatih untuk melakukan banyak aktivitas yang bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan dan keterampilan peserta didik agar hasil belajarnya pun semakin meningkat.

1. **Prinsip – Prinsip Aktivitas**

Untuk melihat aktivitas belajar dari sudut pandangan ilmu jiwa ini secara garis beras dibagi menjadi dua pandangan yakni ilmu jiwa lama dan ilmu jiwa baru.

1. Menurut Pandangan Ilmu Jiwa Lama

Ilmu jiwa lama dalam Sardiman (2012: 97-98), John Locke dengan konsep *Tabularasa,* mengibaratkan jiwa (*psyche*) seseorang bagaikan kertas putih yang tidak tertulis ini kemudian akan mendapatkan coretan atau tulisan dari luar. Terserah dari unsur dari luar yang akan menulis, mau ditulis merah atau hijau, kertas itu akan bersifat reseptif. Konsep semacam ini kemudian ditransfer kedalam dunia pendidikan.

Peserta didik diibaratkan kertas putih, sedangkan unsur dari luar yang menulis adalah guru. Dalam hal ini terserah kepada guru, mau dibawa kemana, mau diapakan peserta didik itu, karena guru yang mengatur dan memberi isinya. Dengan demikian aktivitas didominasi oleh guru, sedangkan peserta didik bersifat pasif dan menerima begitu saja.

1. Menurut Pandangan Ilmu Modern

Aliran ilmu jiwa yang tergolong modern akan menerjemahkan jiwa manusia sebagai suatu yang dinamis, memiliki potensi dan energi sendiri. Oleh karena itu, secara alami peserta didik bisa menjadi aktif, karena adanya motivasi dan didorong bermacam-macam kebutuhan. Pendidik tugasnya menyediakan makanan dan minuman rohani anak, akan tetapi yang memakan serta meminumnya adalah anak didik itu sendiri. Guru tugasnya menyediakan bahan pelajaran, tetapi yang mengolah dan mencernanya adalah para peserta didik.

Aktivitas belajar itu adalah aktivitas yang bersifat fisik maupun mental. Dalam kegiatan belajar ke dua aktivitas itu harus selalu berkaitan. Sebagai contoh seseorang itu sedang belajar dengan membaca. Secara fisik kelihatan seorang tadi membaca mengahadapii suatu buku tetapi belum tentu pikiran dan mentalnya tertuju pada buku tersebut.

Piaget dalam Sardiman (2012:100), menerangkan bahwa seseorang anak itu berfikir sepanjang ia berbuat. Tanpa perbuatan berarti anak tidak akan berfikir. Oleh karena itu, agar anak berfikit sendiri maka harus diberi kesempatan unutk berbuat sendiri. Berfikir pada taraf verbal baru akan timbul setelah anak itu pada taraf perbuatan.Dalam aktivitas belajar tidak terlepas dari aktivitas fisik maupun mental. Guru memberikan kesempatan untuk peserta didik untuk melakukan berbagai aktivitas dalam pembelajaran karena guru sebagai fasilitator yang membantu mengarahkan dan membimbing peserta didik.

1. **Jenis – Jenis Aktivitas dalam Belajar**

Sekolah adalah salah satu pusat kegiatan belajar. dengan demikian, di sekolah merupakan area untuk mengembangkan aktivitas. Banyak aktivitas yang dilakukan peserta didik di sekolah. Aktivitas peserta didik tidak cukup hanya mendengarkan dan mencatat. Paul B. Diedrich dalam Sardiman (2012: 101), membuat suatu daftar yang berisi 177 macam kegiatan yang antara lain dapat digolongkan sebagai berikut:

1. *Visual activities*, yang termasuk didalamnya misalnya, membaca, memperhatikan gambar demontrasi, percobaan, pekerjaan orang lain.
2. *Oral activities*, seperti: menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi dan interupsi
3. *Listening activities*, sebagai contoh mendengarkan: uraian, percakapan, didkusi,musik, pidato.
4. *Writing activities*, seperti misalnya menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin
5. *Drawing activities*, misalnya: menggambar, membuat grafik, diagram, peta
6. *Motor activities*, yang termasuk didalamnya antara lain: melakukan percobaan, membuat konstruksi, model mereparasi, bermain, berkebun, berternak
7. *Mental activities*, sebagai contoh misalnya: menanggapi mengingar, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan.
8. *Emotional activities*, seperti misalnya: menaruh minat, merasa bosan, gembira bersemangat, bergairah, berani, tenang guru.

Dari pemaparan di atas dapat disimpulkan dalam aktivitas yang dilakukan dapat digolongkan menjadi beberapa jenis kegiatan aktivitas dalam belajar antara lain melihat, membaca, menulis, mendengarkan dan masih banyak aktivitas yang dapat dilakukan. Dalam kegiatan pembelajaran semakin banyak aktivitas yang dilakukan maka akan semakin aktif peserta didik dan semakin banyak hal yang dapat dilakukan sehingga berpengaruh pada tingkah laku peserta didik yang tadinya pasif dan kurang berpartisipasi menjadi aktif dalam melakukan kegiatannya dan mampu berkerjasama dengan baik serta pembejaran menjadi lebih mudah diterima dan hasil belajar menjadi meningkat.

1. **Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Aktivitas Belajar**

Banyaknya aktivitas yang dilakukan dalam pembelajaran dapat membuat suasana pembelajaran menjadi lebih bermakna karena banyak hal dapat dilakukan baik individu maupun secara berkelompok. Dalam kegiatan pembelajaran ada banyak hal yang dapat mempengaruhi aktivitas belajar itu sendiri baik dari dalam individu sendiri maupun pengaruh dari luar. Menurut Jessica (2009:1-2) dalam Sondix [http:// sondix. blogspot.com/ 2013/ 08/ pengertian – aktivitas – menurut - para ahli. html](http://sondix.blogspot.com/2013/08/pengertian-aktivitas-menurut-para%20ahli.html), faktor-faktor yang mempengaruhi aktivitas belajar, yaitu:

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

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

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

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

Banyak faktor yang mempengaruhi aktivitas dalam belajar seperti yang dikemukakan di atas ada faktor internal dan faktor eksternal. Oleh karena itu, perlu dilatih dan biasakan untuk melakukan aktivitas yang bermanfaat dan mengurangi aktivitas yang kurang bermanfaat. Untuk melatih peserta didik dalam melakukan aktivitas pembelajaran di sekolah dasar maka seorang guru harus merencanakan pembelajaran yang menarik sehingga peserta didik semangat dan antusias dalam belajar.

1. **Upaya Meningkatkan Aktivitas Belajar**

Aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran dapat merangsang dan mengembangkan bakat yang dimilikinya. Peserta didik juga dapat berlatih untuk berfikir kritis dan berani mengutarakan pendapat dalam kegiatan pembelajaran dan kehidupan sehari-hari. kegiatan yang dilakukan dalam proses pembelajaran dengan pengamatan, penyelidikan dan percobaan untuk  mengembangkan potensi belajar peserta didik (kognitif, afektif dan psikomotorik) sehingga timbul minat, gairah dan semangat untuk terlibat dalam proses belajar atau pembelajaran dan bahkan memeliki rasa keinginan belajar mandiri untuk mencapai hasil belajar yang diinginkan.

Oleh karena itu, banyak hal yang dapat dilakukan untuk meningkatkan aktivitas belajar antara lain:

1. Guru harus senantiasa membuat perencanaan pembelajaran yang dapat membuat peserta didik menjadi aktif dengan melibatkan mereka langsung dalam setiap pembelajaran.
2. Melatih peserta didik untuk mulai melakukan hal-hal yang kecil yang bermanfaat dan membiasakan mereka untuk terus melakukannya.
3. Dengan berlatih bersama dalam pembiasaan di kelas atau di luar kelas menjadikan peserta didik mampu meningkatkan semangat dalam belajar dan aktivitas yang dilakukan akan semakin banyak
4. Menumbuhkan kesadaran peserta didik untuk memanfaatkan waktu untuk melakukan kegiatan yang bermanfaat.

Dengan banyaknya aktivitas yang dilakukan maka peserta didik akan melakukan banyak hal, baik didalam kelas maupun di luar kelas. Guru harus mampu mengembangkan berbagai macam aktivitas belajar dengan berbagai cara dan variasinya untuk menarik minat peserta didik dan dapat memunculkan potensi yang dimiliki oleh peserta didik.

1. **Hasil Belajar**

Penilaian merupakan hal yang penting dalam proses belajar mengajar karena merupakan tindakan dan upaya untuk mengetahui sejauh mana tujuan yang telah diterapkan tercapai atau tidak. Dengan kata lain, penilaian berfungsi sebagai alat untuk mengetahui keberhasilan proses dan hasil belajar peserta didik.

1. **Definisi Hasil Belajar**

Proses adalah kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik dalam mencapai tujuan pengajaran, sedangkan hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajarnya (Sudjana, 2013: 22). Pada umumnya tujuan pendidikan dapat dimasukkan ke dalam dalah satu dari tiga ranah, yaitu kognitif, afektif dan psikomotor, Subiono dalam Purwanto (2013: 43-44). Belajar dimaksudkan untuk menimbulkan perubahan perilaku yaitu perubahan dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.

Perubahan-perubahan dalam aspek itu menjadi hasil dari proses belajar. Perubahan perilaku hasil belajar itu merupakan perubahan perilaku yang relevan dengan tujuan pengajarannya. Oleh karena itu, hasil belajar dapat berupa perubahan dalam kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik, tergantung dari tujuan pengajarannya. Menurut horward Kingsley dalam Sudjana (2013: 22) membagi tiga macam hasil belajar, yakni: (a) keterampilan dan kebiasaan, (b) pengetahuan dan keberhasilan, (c) sikap dan cita-cita. Hasil belajar seringkali digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang sudah diajarkan. Hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah sikap dan tingkah lakunya, Winkel dalam Purwanto (2013: 45).

Menurut Purwanto (2013: 46), hasil belajar adalah perubahan perilaku akibat belajar. Perubahan perilaku disebabkan karena dia mencapai penguasaan atas sejumlah bahan yang diberikan dalam proses belajar mengajar. Hasil itu dapat berupa perubahan dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor. Dari beberapa pendapat mengenai hasil belajar maka hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah melaksanakan proses belajar mengajar, kemampuan yang dimiliki peserta didik meliputi pengetahuan, keterampilan dan sikap yang akan berpengaruh dalam kehidupan sehari-harinya.

1. **Domain Hasil Belajar**

Domain hasil belajar adalah perilaku-perilaku kejiwaan yang akan diubah dalam proses pendidikan. Perilaku kejiwaan itu dibagi dalam tiga domain: kognitif, afektif, dan psikomotor. Hasil belajar atau perubahan perilaku yang menimbulkan kemampuan dapat berupa hasil utama pengajaran maupun hasil simpangan pengiring.

Hasil utama pengajaran adalah kemampuan hasil belajar yang memang direncanakan untuk diwujudkan dalam kurikulum dan tujuan pembelajaran. Hasil pengiring adalah hasil belajar yang dicapai namun tidak direncanakan untuk dicapai. Misalnya setelah mengikuti pelajaran peserta didik menyukai pelajaran matematika yang semula tidak suka karena peserta didik senang dengan cara mengajar gurunya. Hal tersebut dikemukakan oleh Purwanto (2013: 48-49)

1. **Taksonomi Hasil Belajar Kognitif**

Hasil belajar kognitif adalah perubahan perilaku yang terjadi dalam kawasan kognisi. Banyak klasifikasi dibuat para ahli psikologi dan pendidikan, namun klasifikasi yang paling banyak digunakan adalah yang dibuat oleh Benjamin S Bloom. Bloom dalam purwanto (2013), membagi dan menyusun secara hirarkhis tingkat hasil belajar kognitif mulai dari yang paling rendah dan sederhana yaitu hafalan, sampai yang paling tinggi dan kompleks yaitu evaluasi. Makin tinggi tingkat maka makin kompleks dan penguasaan sautu uingkat memasyarakatkan penguasaan tingkat sebelumnya. Enam tingkat itu adalah hafalan (C1), pemahaman (C2), Penerapan (C3), analisis (C4), sintesis (C5), dan evaluasi (C6).

1. **Taksonomi Hasil Belajar Afektif**

Taksonomi hasil belajar afektif dikemukakan oleh karthwohl dalam purwanto (20013: 51-52). Karthwohl membagi hasil belajar afektif menjadi lima tingkatan yaitu penerimaan, partisipasi, penilaian, organisasi dan internalisasi. Penerimaan (*receiving*) kesediaan menerima rangsangan dengan memberikan perhatian kepada rangsangan yang datang kepadanya. Partisipasi adalah kesediaan memberika respons dengan berpartisipasi. Penilaian adalah kesediaan untuk menentukan pilihan sebuah nilai dari rangsangan tersebut. Organisasi kesediaan mengorganisasikan nilai-nilai yang dipilihnya. Internalisasi adalah menjadikan nilai-nilai yang diorganisasikan untuk menjadi bagian dalam perilaku kehidupan sehari-hari.

1. **Taksonomi Hasil Belajar Psikomotor**

Menurut Harrow dalam Purwanto (2013: 52-53), hasil belajar psikomotorik dapat diklasifikasikan menjadi enam: gerakan refleks, gerakan fundamental dasar, kemampuan perseptual, kemampuan fisis, gerakan keterampilan, dan komunikasi tanpa kata-kata. Namun taksonomi yang paling banyak digunakan adalah taksonomi dari Simpson yang mengklasifikasikan hasil belajar psikomotorik menjadi enam: persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan biasa, gerakan kompleks dan kreativitas.

Berdasarkan pemaparan di atas mengenai hasil belajar maka betapa pentingnya peningkatan hasil belajar di sekolah dasar dalam suatu pembelajaran sehingga guru bisa mengetahui kemampuan yang dimiliki peserta didik untuk menentukan langkah selanjutnya dalam perencanaan pembelajaran, hal ini dilakukan untuk mencapai tujuan yang diinginkan dalam pembelajaran.

1. **Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Banyak faktor yang dapat mempengaruhi hasil pembelajaran. Ada faktor yang dapat diubah (seperti cara mengajar, mutu rancangan, model evaluasi, dan lain-lain), adapula faktor yang harus diterima apa adanya (seperti: latar belakang peserta didik, gaji, lingkungan sekolah, dan lain-lain) Suhardjono dalam Arikunto (2006: 55). Hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik di sekolah merupakan salah satu ukuran terhadap penguasaan materi pelajaran yang disampaikan. Peran guru dalam menyampaikan materi pelajaran dapat mempengaruhi hasil  belajar peserta didik.

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik penting sekali untuk diketahui, artinya dalam rangka membantu peserta didik mencapai hasil belajar yang seoptimal mungkin. Menurut Mulyana (2012), dalam [http: //ainamul yana. blogspot. Com /2012 /01 / pengertian – hasil – belajar - dan- faktor .htm](http://ainamulyana.blogspot.com/2012/01/pengertian-hasil-belajar-dan-faktor.htm). Hasil belajar yang dicapai peserta didik dipengaruhi oleh dua faktor utama, yakni faktor dari dalam diri peserta didik dan faktor yang datang dari luar diri peserta didik, terutama kamampuan yang dimilikinya.

Faktor kemampuan peserta didik besar sekali pengaruhnya terhadap keberhasilan belajar peserta didik yang dicapai. Di samping faktor kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik, juga ada faktor lain seperti motivasi belajar, ketekunan, sosial ekonomi, faktor fisik dan psikis. Adapun pengaruh dari dalam diri peserta didik, merupakan hal yang logis dan wajar, sebab hakekat perbuatan belajar adalah perubahan tingkah laku individu yang diniati dan disadarinya, peserta didik harus merasakan adanya suatu kebutuhan untuk belajar dan berprestasi. Ia harus mengerahkan segala daya dan upaya untuk mencapainya.

Hasil yang dapat diraih masih juga bergantung dari lingkungan, artinya ada faktor-faktor yang berada di luar dirinya yang dapat menentukan dan mempengaruhi hasil belajar yang dicapai. Salah satu lingkungan pelajaran yang dominan mempengaruhi hasil belajar peserta didik di sekolah adalah kualitas pengajaran. Yang dimaksud dengan kualitas pengajaran ialah tinggi rendahnya atau pun efektif tidaknya proses pembelajaran dalam mencapai tujuan pembelajaran. Oleh sebab itu, hasil belajar peserta didik di sekolah dipengaruhi oleh kamampuan peserta didik dan kualitas pengajaran.

1. **Upaya Meningkatkan Hasil Belajar**

Belajar merupakan proses penting bagi perubahan perilaku pada diri seseorang dan mencakup segala sesuatu yang dipikirkan dan dikerjakan. Belajar memegang peranan penting di dalam perkembangan, kebiasaan, sikap, keyakinan, tujuan, kepribadian, dan bahkan persepsi manusia. Di dalam belajar terdapat prinsip-prinsip belajar yang harus diperhatikan. Dalyono (2005: 51-54), dalam <http://hendriansdiamond.blogspot.com/2012/01/pengertian-faktor-dan-indikator-hasil.html> mengemukakan prinsip-prinsip belajar sebagai berikut.

1. Kematangan jasmani dan rohani. Salah satu prinsip utama belajar adalah harus mencapai kematangan jasmani dan rohani sesuai dengan tingkatan yang dipelajarinya. Kematangan jasmani yaitu setelah sampai pada batas minimal umur serta kondisi fisiknya telah kuat untuk melakukan kegiatan belajar. Sedangkan kematangan rohani artinya telah memiliki kemampuan secara psikologis untuk melakukan kegiatan belajar.
2. Memiliki kesiapan. Setiap orang yang hendak belajar harus memiliki kesiapan yakni dengan kemampuan yang cukup, baik fisik, mental maupun perlengkapan belajar.
3. Memahami tujuan. Setiap orang yang belajar harus memahami tujuannya, kemana arah tujuan itu dan apa manfaat bagi dirinya. Prinsip ini sangat penting dimiliki oleh orang belajar agar proses yang dilakukannya dapat selesai dan berhasil.
4. Memiliki kesungguhan.

Orang yang belajar harus memiliki kesungguhan untuk melaksanakannya. Belajar tanpa kesungguhan akan memperoleh hasil yang kurang memuaskan.

1. Ulangan dan latihan.

Prinsip yang tidak kalah pentingnya adalah ulangan dan latihan. Sesuatu yang dipelajari perlu diulang agar meresap dalam otak, sehingga dikuasai sepenuhnya dan sukar dilupakan.  
Salah satu indikator tercapai atau tidaknya suatu proses pembelajaran adalah dengan melihat hasil belajar yang dicapai oleh siswa.

Berdasarkan pemaparan diatas dapat disimpulkan upaya dalam meningkatkan hasil belajar guru harus melakukan banyak cara dalam membuat suasana belajar mengajar menjadi menarik dan materi mudah diterima oleh peserta didik serta hasil belajar akan meningkat. Menggunakan model dan metode yang tepat dalam pembelajaran dapat membuat peserta didik menjadi lebih semangat belajar dan menggunakan media belajar yang baik sehingga peserta didik dapat terlibat secara langsung dalam pembelajaran.

1. **Pembelajaran Tematik**

Pembelajaran tematik merupakan salah satu model dalam pembelajaran terpadu (*integrated instruction*) yang merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan peserta didik baik secara individual atau kelompok, aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip keilmuan secara holistik, bermakna, dan autentik. Menurut Rusman (2012: 254), model pembelajaran tematik adalah model pembelajaran terpadu yang menggunakan pendekatan tematik yang melibatka beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik.

Menurut Majid (2013: 125-126), prinsip-prinsip pembelajaran tematik itu antara lain sebagai berikut.

1. Pembelajaran tematik memiliki satu tema yang aktual, dekat dengan dunia peserta didik dan ada dalam kehidupan.
2. Pembelajaran tematik memilih beberapa mata pelajaran yang mungkin saling terkait.
3. Pembelajaran tematik tidak boleh bertentangan dengan tujuan kurikulum yang berlaku
4. Materi pelajaran yang dapat dipadukan dalam satu tema selalu mempertimbangkan karekteristik peserta didik
5. Materi pelajaran yang dipadukan tidak terlalu dipaksakan.

Pembelajaran tematik memiliki karakter-karakter yang dikemukakan oleh Rusman (2010: 258-259) sebagai berikut.

1. Berpusat kepada peserta didik
2. Memberikan pengalaman langsung
3. Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas
4. Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran
5. Bersifat fleksibel
6. Hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan peserta didik
7. Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan

Beberapa kelebihan dalam pembelajaran tematik menurut Majid (2013: 129 -130) sebagai berikut.

1. Menyenangkan karena berangkat dari minat dan kebutuhan peserta didik
2. Memberikan pengalaman dan kegiatan belajar mengajar yang relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan peserta didik
3. Hasil belajar dapat bertahan lama karena lebih berkesan dan bermakna
4. Mengembangkan keterampilan berpikir anak sesuai dengan persoalan yang dihadapi
5. Menumbuhkan keterampilan sosial melalui kerja sama
6. Memiliki sikap toleransi, komunikasi, dan tanggao terhadap gagasan orang lain
7. Menyajikan kegiatan yang bersifat nyata sesuai dengan persoalan yang dihadapi dalam kehidupan

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang mengkaji beberapa tema yang sesuai dengan kondisi peserta didik agar pembelajaran menjadi lebih bermakna serta memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Dengan pembelajaran tematik peserta didik menjadi lebih semangat dalam belajar dan pembelajaran menjadi lebih menarik karena menggunakan tema yang sesuai dengan kehidupan sehari-hari. Dalam pembelajaran tematik peserta didik berlatih bekerja sama dan berkomunikasi dengan teman untuk belajar bersama.

1. **Materi Subtema Aku dan Teman Baru**

Standar kompetensi lulusan dalam kurikulum 2013 meliputi domain sikap, keterampilan dan pengetahuan. Dalam kompetensi isi mencakup 4 aspek yang penting. Materi dalam kurikulum 2013 di kelas 1 terdiri dari 8 tema antara lain yaitu diriku, kegemaranku, kegiatanku, keluargaku, pengalamanku, lingkungan bersih, sehat dan asri, benda, hewan dan tanamanku, peristiwa alam. Setiap tema terdiri dari beberapa subtema, dalam penelitian ini membahas pembelajaran tema 1 diriku pada subtema 1 aku dan teman baru mencakup 6 pelajaran. Adapun materi tematik yang termasuk kedalam 6 pelajaran tersebut adalah Bahasa Indonesia, Matematika, Seni Budaya dan Prakarya (SBDP), Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK), dan PPKn.

**Tabel 2.1**

**Standar Kompetensi Lulusan dan Kompetensi Inti**

**Standar Kompetensi Lulusan (SKL)**



|  |  |
| --- | --- |
| **Kompetensi Inti Kelas 1** | |
| 1 | Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.. |
| 2 | Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan  percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru. |
| 3 | Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah. |
| 4 | Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia. |

Kurikulum 2013 meliputi domain sikap yang menjadikan siswa memiliki pribadi yang berakhlak mulia, keterampilan yang menjadikan siswa memiliki kemampuan dan pengetahuan yang menjadikan siswa mampu menguasai ilmu pengetahuan. Diturunkan menjadi kompetensi inti kemudian dibuat pemetaan kompetensi dasar 1 dan 2, kompetensi dasar 3 dan 4 serta ruang lingkup pembelajaran.

1. **Pemetaan Kompetensi Dasar 1 dan 2**

**Bahasa Indonesia**

**hasa Indonesia**

* 1. Menerima anugerah Tuhan Yang Maha Esa berupa bahasa Indonesia yang dikenal sebagai bahasa persatuan dan sarana belajar di tengah keberagaman bahasa daerah
  2. Menerima keberadaan Tuhan Yang Maha Esa atas penciptaan manusia dan bahasa yang beragam serta benda-benda di alam sekitar

2.1. Memiliki kepedulian dan rasa ingin tahu terhadap keberadaan wujud dan sifat benda melalui pemanfaatan bahasa Indonesia dan/atau bahasa daerah

2.2 Memiliki rasa percaya diri terhadap keberadaan tubuh melalui pemanfaatan bahasa Indonesia dan/atau bahasa daerah

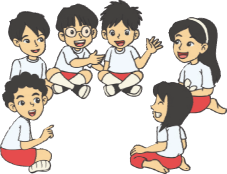
**Matematika**

* 1. Menerima dan menjalankan ajaran

agama yang dianutnya

* 1. Menunjukkan perilaku teliti dan peduli dengan menata bendabenda di sekitar ruang kelas berdasarkan dimensi (bangun datar, bangun ruang), beratnya, atau urutan kelompok terkecil sampai terbesar
  2. Merasakan keindahan alam sebagai salah satu tanda-tanda kekuasaan Tuhan
  3. Menunjukkan rasa percaya diri untuk berlatih mengekspresikan diri dalam mengolah karya seni

**SBDP**

****

1.1 Menerima keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan beragama sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa di lingkungan rumah dan sekolah

2.1 Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru sebagai perwujudan nilai dan moral Pancasila

* 1. Menghargai tubuh dengan seluruh perangkat gerak dan kemampuannya sebagai anugerah Tuhan.
  2. Menunjukkan perilaku percaya diri dalam

melakukan berbagai aktivitas fisik dalam

bentuk permainan

**PPKn**

**PJOK**

**Bagan 2.1 Pemetaan Kompetensi Dasar 1&2**

1. **Pemetaan Kompetensi Dasar 3 dan 4**

**Bahasa Indonesia**

3.1 Mengenal teks deskriptif tentang anggota tubuh dan pancaindra, wujud dan sifat benda, serta peristiwa siang dan malam dengan bantuan guru atau teman alam bahasa Indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosakata bahasa daerah untuk membantu pemahaman

3.3 Mengenal teks terima kasih tentang sikap kasih sayang dengan bantuan guru atau teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosakata bahasa daerah untuk membantu pemahaman

3.4 Mengenal teks cerita diri/personal tentang keberadaan keluarga dengan bantuan guru atau teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosakata bahasa daerah untuk membantu pemahaman

4.1 Mengamati dan menirukan teks deskriptif tentang anggota tubuh dan pancaindra, wujud dan sifat benda, serta peristiwa siang dan malam secara mandiri dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosakata bahasa daerah untuk membantu penyajian

4.3 Menyampaikan teks terima kasih mengenai sikap kasih sayang secara mandiri dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosakata bahasa daerah untuk membantu penyajian

4.4 Menyampaikan teks cerita diri/ personal tentang keluarga secara mandiri dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosakata bahasa daerah untuk membantu penyajian

3.1 Mengenal lambang bilangan dan mendeskripsikan kemunculan bilangan dengan bahasa yang sederhana

3.2 Mengenal bilangan asli sampai 99 dengan menggunakan benda-benda yang ada di sekitar rumah, sekolah, atau tempat bermain

3.4 Menunjukkan pemahaman tentang besaran dengan menghitung maju sampai 100 dan mundur dari 20

3.5 Mengenal bangun datar dan bangun ruang menggunakan benda-benda yang ada di sekitar rumah, sekolah, atau tempat bermain.

4.1 Mengurai sebuah bilangan asli sampai dengan 99 sebagai hasil penjumlahan atau pengurangan dua buah bilangan asli lainnya dengan berbagai kemungkinan jawaban

4.7 Membentuk dan menggambar bangun baru dari sekelas berdasarkan tinggi badannya bangun-bangun datar atau pola bangun datar yang sudah ada

4.8 Mengelompokkan teman

**Matematika**

3.1 Mengetahui konsep gerak dasar lokomotor sesuai dengan dimensi anggota tubuh yang digunakan, arah, ruang gerak, hubungan, dan usaha dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional.

3.3 Mengetahui konsep gerak dasar manipulatif sesuai dengan dimensi anggota tubuh yang digunakan, arah, ruang gerak, hubungan, dan usaha, dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau permainan tradisional.

4.1 Mempraktikkan pola gerak dasar lokomotor sesuai dengan dimensianggota tubuh yang digunakan, arah, ruang gerak, hubungan dan usaha, dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional.

4.3 Mempraktikkan pola gerak dasar manipulatif sesuai dengan dimensi anggota tubuh yang digunakan, arah, ruang gerak, hubungan, dan usaha, dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau permainan tradisional.

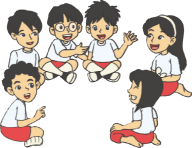
**PJOK**

3.2 Mengenal tata tertib dan aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di rumah dan sekolah

4.1 Mengamati dan menceritakan perilaku di sekitar rumah dan sekolah dan mengaitkannya dengan pengenalannya terhadap salah satu simbol sila Pancasila

4.2 Melaksanakan tata tertib di rumah dan sekolah

**PPKn**

****

**SBDP**

3.1 Mengenal cara dan hasil karya seni

ekspresi

4.1 Menggambar ekspresi dengan mengolah garis, warna dan bentuk berdasarkan hasil pengamatan di lingkungan sekitar

4.7 Menyanyikan lagu anak-anak dan berlatih memahami isi lagu

**Bagan 2.2 Pemetaan Kompetensi**

**Dasar 3&4**

1. **Ruang Lingkup Pembelajaran**

**Subtema 1: Aku dan Teman Baru**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No | Kegiatan Pembelajaran | **Kemampuan yang Dikembangkan** |
| 1 | 1. Teman Baru  2. Menghias kartu nama | **Sikap:**  • Percaya diri, disiplin, dan bekerja sama  **Pengetahuan:**  • Mengetahui dan memahami peraturan  **Keterampilan:**  • Mengamati dan mencoba melakukan permainan, membuat kartu nama, dan bernyanyi  • Menyajikan identitas diri |
| 2 | 1. Mengenal Bilangan bersama Teman 2. Berhitung sambil Mengenal Teman Baru | **Sikap:**   * Percaya diri, disiplin, dan bekerja sama   **Pengetahuan:**   * Mengetahui, memahami, dan menerapkan pengetahuan tentang identitas teman * Mengetahui, memahami, dan menerapkan pengetahuan tentang bilangan 1-5 untuk mengurutkan bilangan   **Keterampilan:**   * Mengamati dan mencoba melakukan perkenalan dan mengurutkan benda |
| 3 | 1. Menghitung Banyak Teman 2. Mengenal Bentuk Segi Empat dan Bercerita kepada Teman | **Sikap:**   * Percaya diri, disiplin, dan bekerja sama   **Pengetahuan:**   * Memahami konsep bilangan 1-5   **Keterampilan:**   * Mengamati, mencoba, dan menyajikan gambar hasil   pengamatan |
| 4 | 1. Bernyanyi Bersama Teman sambil Mengenal Huruf 2. Bergerak Bersama Teman | **Sikap:**   * Percaya diri, disiplin, dan bekerja sama   **Pengetahuan:**   * Mengetahui dan memahami bilangan 1-5   **Keterampilan:**   * Mengamati dan mencoba melakukan gerakan lokomotor melalui permainan sederhana * Mencoba menggambar bentuk dari bangun datar |
| 5 | 1. Bermain Bersama Teman Baru 2. Mengurutkan Bilangan Bersama Teman Baru | **Sikap:**   1. Percaya diri, disiplin, dan bekerja sama   **Pengetahuan**   1. Mengetahui bentuk lingkaran   **Keterampilan:**   1. Menyajikan laporan hasil gambar |
| 6 | 1. Mengenal Lingkaran sambil Bermain Bersama Teman 2. Menggambar dan Bercerita | **Sikap:**   1. Percaya diri, disiplin, dan bekerja sama   **Pengetahuan**   1. Mengetahui huruf dan urutannya   **Keterampilan:**   1. Mengamati dan mencoba menyusun huruf menjadi namanya, menghitung. |

1. **Peta Tuntunan Tematik Pada Tema Diriku Subtema Aku dan Teman Baru**

Pemetaan indikator pada pembelajaran tematik kelas 1 tema 1 diriku subtema aku dan teman baru adalah sebagai berikut.

1. **Pemetaan indikator pembelajaran 1 subtema aku dan teman baru**

**Bahasa Indonesia**

1. Mengidentifikasi cara cara memperkenalkan diri
2. Memperkenalkan diri dengan menyebutkan nama lengkap
3. Memperkenalkan diri dengan menyebutkan nama panggilan
4. Menyebutkan nama temannya

**PPKn**

1. Mengidentifikasi aturan permainan di sekolah
2. Menjalankan peraturan pada permainan di sekolah

****

**PJOK**

1. Mengidentifikasi gerakan melempar bola sebagai gerak manipulatif
2. Melakukan gerakan melempar bola
3. Melakukan gerakan menangkap bola

**SBDP**

1. Mengidentifikasikan cara menghias kartu nama
2. Memberi hiasan pada kartu nama

**Bagan 2.3 Pemetaan Indikator pembelajaran 1**

1. **Pemetaan indikator pembelajaran 2 subtema aku dan teman baru**

**Matematika**

1. Mengenal bilangan melalui benda1-5
2. Menunjukkan benda sesuai dengan bilangan yang ditentukan

**PPKn**

1. Mengidentifikasi aturan dalam suatu permainan
2. Menjalankan peraturan dan tata tertip pada permainan di sekolah

****

**Bahasa Indonesia**

1. Mengidentifikasi ucapan terima kasih
2. Mengidentifikasi nama teman dan keluarganya
3. Mempraktikkan cara me n y a mpaikan terima kasih
4. Menyebutkan identitas teman dengan lengkap

**Bagan 2.4 Pemetaan Indikator pembelajaran 2**

1. **Pemetaan indikator pembelajaran 3 subtema aku dan teman baru**

**SBdP**

1. Mengenal cara dan hasil karya seni ekspresi
2. Menggambar ekspresi dengan mengolah garis, warna dan bentuk berdasarkan hasil pengamatan di lingkungan sekitar

**Bahasa Indonesia**

1. Mengidentifikasi benda-benda disekitar
2. Mendeskripsikan benda-benda secara lisan

****

**Matematika**

1. Menghitung banyak benda 1-5
2. Mengidentifikasi bangun datar dan bangun ruang
3. Menentukan benda yang lebih banyak
4. Menentukan benda yang lebih sedikit
5. Mengidentifikasi bangun segi empat
6. Menggambar dari bentuk segi empat

**Bagan 2.5 Pemetaan Indikator pembelajaran 3**

1. **Teori yang Mendasari Indikator Pembelajaran**
2. **PPKn**

Pembelajaran dalam tema 1 Diriku subtema 1 Aku dan Teman Baru dimulai dengan perkenalan dengan teman baru, hal ini bertujuan agar peserta didik saling mengenal dan mampu berinteraksi dengan lingkungan. Setiap aktivitas yang dilakukan ada peraturan yang harus kita taati agar pembelajaran menjadi tertib dan kondusif. Menurut Sarwono (2012), dalam http: // sarwono - supeno. blogspot.com/2012/04/ pengertian - peraturan. html peraturan adalah yang harus ditaati peserta didik untuk menjamin kehidupan yang tertib dan tenang, jika melakukan pelanggaran maka dikenakan sanksi.

Sedangkan menurut Soejanto (2012), dalam [http: // sarwono - supeno. blogspot. Com /2012/04/ pengertian-peraturan.html](http://sarwono-supeno.blogspot.com/2012/04/pengertian-peraturan.html) peraturan adalah “peraturan tata tertib disekolah selalu dilengkapi dengan sanksi-sanksi tertentu, yang berpuncak kepada pemberian hukuman”. Adanya peraturan itu untuk menjamin kehidupan yang tertib dan tenang, sehingga kelangsungan hidup social itu dapat dicapai. Berdasarkan pendapat tersebut maka peraturan itu adalah sesuatu yang telah ditetapkan dan harus ditaati oleh peserta didik dan apabila dilanggar akan mendapat sanksi.

Pembelajaran PPKn di sekolah dasar menurut Susanto (2013), dalam http:// bagawanabiyasa.wordpress.com/2013/05/16/pembelajaran-pkn-di-sd/. PPKn (Pendidikan Kewarganegaraan) adalah wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya Bangsa Indonesia yang diharapkan dapat diwujudkan dalam bentuk perilaku dalam kehidupan sehari-hari peserta didik baik sebagai individu, masyarakat, warga negara dan makhluk ciptaan Tuhan Yang Maha Esa.

Di kelas 1 peserta didik dilatih untuk mematuhi tata tertib sekolah dengan datang tepat waktu dan mampu mengikuti peraturan yang diterapkan dalam permainan yang diadakan di kelas atau di sekolah misalnya permainan lempar bola dan berkenalan dengan teman baru, peserta didik mampu mengikuti langkah-langkah yang dijelaskan oleh guru dalam melakukan permainan. Aktivitas peserta didik dalam mengikuti peraturan yang ada dapat dilihat oleh *observer* yang mengamati langsung proses pembelajaran di kelas sesuai dengan format observasi yang ada.

1. **SBdP**

Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya di kelas 1 sekolah dasar pada subtema 1 aku dan teman baru meliputi kegiatan membuat kartu nama sendiri dan membuat garis-garis sehingga membentuk segiempat dan mewarnai bangun segiempat yang sudah dibuat. Untuk bisa menggambar sesuai dengan pola peserta didik harus banyak latihan agar tidak kaku dalam menggambar. Menggambar merupakan suatu pengucapan pengalaman artistik seseorang yang dicurahkan ke dalam bidang dua dimensi dengan menggunakan garis, warna, bidang, dan tekstur.

Langkah-langkah dalam menggambar yang perlu diperhatikan kesiapan peserta didik dan persiapan alat tulisnya, guru memberikan contoh memegang pensil yang benar kemudian peserta didik akan diberikan sebuah kartu nama yang nanti peserta didik akan menuliskan namanya dikartu tersebut. Kegiatan dimulai dari semua peserta didik memperhatikan guru dan mulai menulis diudara nama masing-masing, setelah itu peserta didik mulai menulis di kartu nama masing-masing. Peserta didik diberikan kebebasan untuk menentukan warna pada kartu dengan mewarnai hasil karyanya dengan pilihan warna yang menarik sesuai dengan keinginan peserta didik. Penilaian dilakukan sesuai hasil kerja peserta didik dari hiasan kartu dan jumlah warna yang digunakan.

Peserta didik diajak melukis di udara terlebih dahulu dan mulai membuat garis-garis dari atas ke bawah dan dilakukan berulang-ulang diterapkan di buku, lalu mulai membuat bentuk benda misalnya segiempat, yang dimulai membuat garis-garis teelebih dahulu. Dalam pembelajaran guru memberikan lembar kerja peserta didik untuk menebalkan garis-garis yang membentuk segiempat.

Dengan menggambar dan mewarnai peserta didik akan mampu berekspresi dan menjadi media untuk peserta didik sehingga mampu membedakan warna. Dengan menggambar dapat melatih peserta didik menjadi fokus dan melatih untuk membedakan bentuk-bentuk benda yang ada di lingkungan sekitar.

1. **PJOK**

Kegiatan belajar mengajar akan lebih menyenangkan apabila dilakukan dengan permainan apalagi di kelas 1 belajar sambil bermain, peserta didik akan lebih mudah menerima pelajaran dengan melakukan aktivitas secara langsung. Menurut Haryanto (2013) dalam [http://belajarpsikologi.com/metode -permainan-dalam-pembelajaran/](http://belajarpsikologi.com/metode%20-permainan-dalam-pembelajaran/), permainan adalah suatu aktivitas yang dilakukan oleh beberapa anak untuk mencari kesenangan yang dapat membentuk proses [kepribadian anak](http://belajarpsikologi.com/apakah-kepribadian-itu/) dan membantu anak mencapai perkembangan fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional

Peserta didik dilatih untuk percaya diri dalam berinteraksi dengan lingkungannya, dilatih disiplin dalam keseharian agar senantiasa mampu melakukan aktivitasnya dengan tertib dan dilatih untuk mampu bekerja sama dengan temannya karena dalam pembelajaran kita harus bersosialisasi dengan baik dan saling menghargai satu sama lain. Dalam pembelajaran PJOK di kelas 1 melakukan kegiatan permainan lempar bola sambil memperkenalkan diri dan setiap peserta didik yang menangkap bola menyebutkan namanya. Kegiatan dilakukan berulang-ulang sampai semua anggota dalam kelompok mendapat giliran.

Penilaian dilakukan dengan mengamati peserta didik dalam mengikuti kegiataan dan mengisi lembar rubrik keterampilan yang dibantu oleh *observer.* Peserta didik mampu memperkenalkan diri dengan menyebutkan namanya, mampu mengikuti peraturan dalam permainan dengan baik dan melempar dan menangkap bola dengan akurat apabila sesuai akan diberikan nilai tertinggi 4 dan terkecil 1.

1. **Bahasa Indonesia**

Pelajaran bahasa Indonesia di kelas 1 peserta didik dilatih untuk berani berbicara di depan kelas. Salah satu aspek berbahasa yang harus dikuasai oleh peserta didik adalah berbicara, sebab keterampilan berbicara menunjang keterampilan lainnya (Tarigan, 1983:86). Keterampilan ini bukanlah suatu jenis keterampilan yang dapat diwariskan secara turun temurun walaupun pada dasarnya secara alamiah setiap manusia dapat berbicara. Namun, keterampilan berbicara secara formal memerlukan latihan dan pengarahan yang intensif. Setiap kegiatan berbicara yang dilakukan manusia selalu mempunyai maksud dan tujuan.

Berbicara diartikan sebagai kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan dan menyampaikan pikiran, gagasan, serta perasaan (Tarigan, 1983:14). Menurut Tarigan (1983:15) tujuan utama berbicara adalah untuk berkomunikasi. Agar dapat menyampaikan pikiran secara efektif, maka sebaiknya sang pembicara memahami makna segala sesuatu yang ingin dikombinasikan, dia harus mampu mengevaluasi efek komunikasi terhadap pendengarnya, dan dia harus mengetahui prinsip-prinsip yang mendasari segala sesuatu situasi pembicaraan, baik secara umum maupun perorangan.

Pelajaran bahasa Indonesia di kelas 1 dimulai dari keberanian untuk memperkenalkan diri, menyebutkan identitas diri dan berani menyebutkan identitas teman barunya dengan mampu memperkenalkan diri berarti peserta didik sudah terbiasa untuk berbicara dihadapan banyak orang. Peserta didik juga dibiasakan unutk mengucapkan terimakasih kepada orang yang telah berbuat baik kepadanya dann mampu menyebutkan berbagai macam benda yang ada di sekitar.

Kegiatan tersebut dinilai dengan lembar rubrik keterampilan dimana peserta didik mampu menyebutkan identitas teman dalam kelompoknya, seluruh anggota kelompok dapat bekerja sama dengan baik dan peserta didik dapat tertib dalam kegiatan, hal ini dinilai dengan mengisi rubrik tersebut dengan dibantu oleh *observer.*

1. **Matematika**

Pelajaran matematika memberikan pengaruh yang luar biasa dalam kehidupan manusia, hampir semus kegiatan kita tak luput dari menghitung, menjumlahkan, mengurangi dan banyak lagi kegiatan yang semuanya merupakan kegiatan dalam matematika, dalam matematika kita dilatih untuk memiliki rasa ingin tahu, teliti, cermat, disiplin, fokus dan konsentrasi dalam berbagai aktivitas. Matematika diajarkan sejak dini dan terus dilatih dalam kehidupan sehari-hari.

Pelajaran matematika di kelas 1 sekolah dasar dalam kurikulum 2013 meliputi pembahasan konsep dasar angka 1-5 dimana peserta didik mulai mengenal angka, kegiatan ini dilakukan dengan permainan berpindah tempat, disetiap sudut kelas guru menempelkan angka 1-5 dan peserta didik berpindah menuju gambar yang bertuliskan angka 1-5 kemudian peserta didik menyebutkan angka 1-5 secara bersama-sam. Kemudian menyebutkan benda yang jumlahnya 1-5 dengan mengamati buku peserta didik halaman 9 dan berhitung bersama dan mampu membedakan banyak benda

Kegiatan dilanjutkan dengan menyebutkan benda yang ada di kelas misalnya pintu, jendela, lemari dan lain-lain kemudian peserta didik menyebutkan benda apa berbentuk persegi dan persegi panjang. Setelah itu kegiatan dilanjutkan dengan menulis diudara dengan menbuat garis-garis lalu membuat bangun segiempat dan mampu membedakan benda yang lebih banyak dan lebih sedikit, untuk mengetahui kemampuan peserta didik setelah mengikuti pelajaran diberikan lembar evaluasi.

1. **Panduan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)**
2. **Hakikat RPP**

Menurut Permendikbud No. 65 Tahun 2013 tentang Standar Proses, 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. Selanjutnya menurut Permendikbud Nomor 81A Tahun 2013 Lampiran IV tentang Implementasi Kurikulum Pedoman Umum Pembelajaran (Kemdikbud, 2013: 37) tahapan pertama dalam pembelajaran menurut Standar Proses adalah perencanaan pembelajaran yang diwujudkan dengan kegiatan penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). RPP adalah rencana pembelajaran yang dikembangkan secara rinci dari suatu materi pokok atau tema tertentu yang mengacu pada silabus.

Sementara itu menurut Panduan Teknis Penyusunan RPP di SD (Kemdikbud, 2013: 9) RPP adalah rencana kegiatan pembelajaran tatap muka untuk satu pertemuan atau lebih. RPP dikembangkan secara rinci dari suatu materi pokok atau tema tertentu yang mengacu pada silabus untuk mengarahkan kegiatan pembelajaran siswa dalam upaya mencapai Kompetensi Dasar (KD). Setiap pendidik pada satuan pendidikan berkewajiban menyusun RPP secara lengkap dan sistematis agar pembelajaran berlangsung secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, efisien, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis siswa. RPP disusun berdasarkan KD atau subtema yang dilaksanakan dalam satu kali pertemuan atau lebih.

Pengembangan RPP dapat dilakukan pada setiap awal semester atau awal tahun pelajaran dengan maksud agar RPP telah tersedia terlebih dahulu dalam setiap awal pelaksanaan pembelajaranPengembangan RPP dapat dilakukan oleh guru secara individu maupun berkelompok dalamKelompok Kerja Guru (KKG) di gugus sekolah, di bawah koordinasi dan supervisi oleh pengawas ataudinas pendidikan. Kurikulum 2013 untuk SD menggunakan pendekatan pembelajaran TematikTerpadu dari kelas I sampai kelas VI.

Kurikulum 2013 SD melaksanakan pembelajaran Tematik Terpadu dan prosesnya menerapkan pendekatan saintifik. Penerapan pembelajaran Tematik Terpadu dengan pendekatansaintifikmembawa implikasi perubahan dalam pembelajaran di SD. Perubahan itu mengakibatkan perubahan pada perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, sistem penilaian, bukusiswa, buku guru, program remedial serta pengayaan, dan sebagainya. Panduan penyusunan RPP ini diperlukan agar semua pemangku kepentingan pendidikan dasarmemiliki persepsi yang sama dalam pelaksanakan Kurikulum 2013 SD, khususnya perencanaan pembelajaran. Hal ini sangat mendukung proses dan hasil pembelajaran.

1. **Prinsip-prinsip Pengembangan RPP**

Prinsip-pronsip pengembangan RPP itu harus sesuai dengan kondisi dan karakter peserta didik. Menurut Modul Panduan Teknis Penyusunan RPP di SD (Kemdikbud, 2013: 106-107), memaparkan berbagai prinsip dalam menyusun RPP adalah sebagai berikut.

1. RPP disusun guru sebagai terjemahan dari ide kurikulum dan berdasarkan silabus yang telah dikembangkan pada tingkat nasional ke dalam bentuk rancangan proses pembelajaran untuk direalisasikan dalam pembelajaran.
2. RPP dikembangkan guru dengan menyesuaikan apa yag dinyatakan dalam silabus dengan kondisi pada satuan pendidikan baik kemampuan awal peserta didik, minat, motivasi belajar, bakat, potensi, kemampuan emosi, maupun gaya belajar.
3. RPP mendorong partisipasi aktif peserta didik.
4. RPP sesuai dengan tujuan Kurikulum 2013 untuk menghasilkan peserta didik sebagai manusia yang mandiri dan tak berhenti belajar, proses pembelajaran dalam RPP dirancang dengan berpusat pada peserta didik untuk mengembangkan motivasi, minat, rasa ingin tahu, kreativitas, inisiatif, inspirasi, kemandirian, semangat belajar, keterampilan belajar, dan kebiasaan belajar.
5. RPP mengembangkan budaya membaca dan menulis.
6. Proses pembelajaran dalam RPP dirancang untuk mengembangkan kegemaran membaca, pemahaman beragam bacaan, dan berekspresi dalam berbagai bentuk tulisan.
7. RPP memuat rancangan program pemberian umpan balik positif, penguatan, pengayaan, remedi, dan umpan balik.
8. RPP disusun dengan memperhatikan keterkaitan dan keterpaduan antara KI dan KD, materi pembelajaran, kegiatan pembelajaran, penilaian, dan sumber belajar dalam satu keutuhan pengalaman belajar. RPP disusun dengan mengakomodasi pembelajaran tematik, keterpaduan lintas matapelajaran untuk sikap dan keterampilan, dan keragaman budaya.
9. RPP disusun dengan mempertimbangkan penerapan teknologi informasi dan komunikasikan secara terintegrasi, sistematis, dan efektif sesuai dengan situasi dan kondisi.

Prinsip-prinsip pengembangan rencana pelaksanaan pembelajaran disusun berdasarkan kurikulum yang berlaku. Dalam RPP perlu diperhatikan aspek keterpaduan materi dengan kebutuhan sehari-hari sehingga mudah diterima dan dilaksanakan. RPP direncanakan dengan sebaik mungkin agar mampu mengembangkan potensi yang ada pada peserta didik.

1. **Komponen dan sistematika**

Menyusun RPP harus sesuai dengan sistematika yang ada. Menurut Permendikbud No 81 A Tahun 2013 Lampiran IV tentang Implementasi Kurikulum Pedoman Pembelajaran (Kemdikbud, 2013: 38), RPP paling sedikit memuat: (i) tujuan pembelajaran, (ii) materi pembelajaran, (iii) metode pembelajaran, (iv) sumber belajar, dan (v) penilaian. Komponen komponen tersebut secara operasional diwujudkan dalam bentuk format berikut ini.

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

**Satuan Pendidikan :**

**Kelas/Semester :**

**Tema/Subtema/PB :**

**Alokasi Waktu :**

**A. Kompetensi Inti (KI)**

**B. Kompetensi Dasar dan Indikator**

1. -------------------------- (KD pada KI-1)

2. -------------------------- (KD pada KI-2)

3. -------------------------- (KD pada KI-3)

Indikator:--------------------------------

4. -------------------------- (KD pada KI-4)

Indikator: -------------------------------

KD-1 dan KD-2 dari KI1 dan KI2 tidak harus dikembangkan dalam indikator karena keduanya dicapai melalui proses pembelajaran yang tidak langsung. Indikator dikembangkan hanya untuk KD-3 dan KD-4 yang dicapai melalui proses pembelajaran langsung.

**C. Tujuan Pembelajaran**

**D. Materi Pembelajaran (Rincian dari materi pembelajaran)**

**E. Metode Pembelajaran (Rincian dari Kegiatan Pembelajaran)**

**F. Media, Alat, dan Sumber Pembelajaran**

1. Media

2. Alat/ Bahan

3. Sumber Belajar

**G. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran**

1. Pertemuan Kesatu:

a. Pendahuluan (….menit)

b. Inti (…menit)

c. Penutup (….. menit)

2. Pertemuan Kedua:

a. Pendahuluan

b. Inti (…menit)

c. Penutup (…..menit)

**H. Penilaian**

1. Jenis/ Teknik Penilaian

2. Bentuk Instrumen dan Instrumen

3. Pedoman Penskoran

1. **Langkah-Langkah Pengembangan RPP**

Menurut Panduan Teknis Penyusunan RPP di SD (Kemdikbud, 2013: 12), pengembangan RPP disusun dengan mengakomodasikan pembelajaran tematik atau disebut dengan RPP Tematik. Penyusunan RPP Tematik idealnya dilakukan dengan tahapan sebagai berikut: (1) menentukan tema yang akan dikaji bersama siswa; (2) memetakan KD-KD dan indikator yang akan dicapai dalam tema-tema yang telah disepakati; (3) menetapkan jaringan tema; (4) menyusun Silabus Tematik; dan (5) menyusun RPP pembelajaran tematik.

Dalam implementasi Kurikulum 2013, tema tidak dinegosiasikan dengan siswa, tetapi sudah ditetapkan oleh pemerintah yang termuat dalam silabus tematik, buku guru, dan buku siswa telah disediakan oleh pemerintah. Untuk keperluan penerapan Pembelajaran Tematik Terpadu di kelas, guru dapat mengembangkan RPP Tematik dengan memperhatikan silabus tematik, buku guru, dan buku siswa yang telah tersedia serta mengacu pada format dan sistematika RPP yang berlaku. RPP tematik adalah rencana pembelajaran tematik terpadu yang dikembangkan secara rinci dari suatu tema dengan tahapan sebagai berikut.

1. **Mengkaji Silabus Tematik**

Silabus adalah rencana pembelajaran pada suatu mata pelajaran atau tema tertentu dalam pelaksanaan kurikulum SD.Komponen silabus mencakup: kompetensi inti, kompetensi dasar, materi pembelajaran, kegiatan pembelajaran, penilaian, alokasi waktu, dan sumber belajar.Silabus berfungsi sebagai rujukan bagi guru dalam penyusunan rencana pelaksanaanpembelajaran (RPP). Pada Kurikulum 2013, silabus tematik telah disiapkan oleh pemerintah, guru tinggal menggunakan sebagai dasar penyusunan RPP. Guru memilih kegiatan-kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan tema/subtema yang akan dilaksanakan pada satu pertemuan atau lebih. Kegiatan yang dipilih harus mencakup kegiatan pembelajaran sesuai dengan standar proses (Kemdikbud, 2013:12-13).

Secara umum, untuk setiap materi pokok pada setiap silabus terdapat 4 KD sesuai dengan aspek KI (sikap kepada Tuhan, diri sendiri dan terhadap lingkungan, pengetahuan, dan keterampilan).Untuk mencapai 4 KD tersebut, di dalam silabus dirumuskan kegiatan peserta didik secara umum dalam pembelajaran berdasarkan standar proses. Kegiatan peserta didik ini merupakanrincian dari eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi, yakni: mengamati, menanya, mengumpulkaninformasi, mengasosiasi/ mengolah informasi, dan mengkomunikasikan. Kegiatan inilah yang harus dirinci lebih lanjut di dalam RPP, dalam bentuk langkah-langkah yang dilakukan guru dalampembelajaran yang membuat peserta didik aktif belajar. Pengkajian terhadap silabus juga meliputi perumusan indikator KD dan penilaiannya.

1. **Mengidentifikasi Materi Pembelajaran**

Mengidentifikasi materi pembelajaran yang menunjang pencapaian KD denganmempertimbangkan: (a) potensi peserta didik; (b) relevansi denga karakteristik daerah; (c) tingkat perkembangan fisik, intelektual, emosional, sosial dan spiritual peserta didik; (d) kebermanfaatan bagi peserta didik; (e) struktur keilmuan; (f) aktualisasi, kedalaman, dankeluasaan materi pembelajaran; (g) relevansi dengan kebutuhan peserta didik dan tuntutanlingkungan; dan (h) alokasi waktu. Kegiatan mengidentifikasi materi pembelajaran dilakukandengan mengkaji buku guru dan buku siswa untuk SD.

1. **Menentukan Tujuan**

Tujuan pembelajaran yang dinyatakan dengan baik mulai dengan menyebut ***Audience*** peserta didik untuk siapa tujuan itu dimaksudkan. Tujuan itu kemudian mencantumkan ***Behavior*** atau kemampuan yang harus didemonstarsikan dan ***Condition*** seperti apa perilaku atau kemampuan yang akan diamati. Akhirnya, tujuan itu mencantumkan ***Degree*** keterampilan baru itu harus dicapai dan diukur, yaitu dengan standar seperti apa kemampuan itu dapat dinilai.

1. **Mengembangkan Kegiatan Pembelajaran**

Kegiatan pembelajaran dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang melibatkan proses mental dan fisik melalui interaksi antar peserta didik, peserta didik dengan guru, lingkungan, da sumber belajar lainnya dalam rangka pencapaian KD. Pengalaman belajar yang dimaksud dapat terwujud melalui penggunaan pendekatan pembelajaran yang bervariasi dan berpusat pada peserta didik. Pengalaman belajar memuat kecakapan hidup yang perlu dikuasai peserta didik.

1. **Penjabaran Jenis Penilaian**

Penilaian pencapaian KD peserta didik dilakukan berdasarkan indikator. Penilaian dilakukan dengan menggunakan tes dan nontes dalam bentuk tertulis maupun lisan, pengamatan kinerja, pengukuran sikap, penilaian hasil karya berupa tugas, proyek dan/ atau produk, penggunaan portofolio, dan penilaian diri. Oleh karena pada setiap pembelajaran peserta didik didorong untuk menghasilkan karya, maka penyajian portofolio merupakan cara penilaian yang harus dilakukan untuk jenjang pendidikan dasar dan menengah.

1. **Menentukan Alokasi Waktu**

Penentuan alokasi waktu pada setiap KD didasarkan pada jumlah minggu efektif dan alokasi waktu mataelajaran per minggu dengan mempertibangkan jumlah KD, keluasan, kedalaman, tingkat kesulitan, dan tingkat kepentingan KD. Alokasi waktu yang dicantumkan dalam silabus merupakan perkiraan rerata untuk menguasasi KD yang dibutuhkan oleh peserta didik yang beragam. Oleh karena itu, alokasi tersebut dirinci dan disesuaikan lagi dalam RPP.

1. **Menentukan Sumber Belajar**

Sumber belajar adalah rujukan, objek dan/ atau bahan yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran, yang berupa media cetak dan elektronik, nara sumber, serta lingkungan fisik, alam, sosial, dan budaya.

1. **Proses Pembelajaran**

Tahap kedua dalam pembelajaran menurut standar proses yaitu pelaksanaan pembelajaran yang meliputi kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

1. Kegiatan Pendahuluan Dalam kegiatan pendahuluan, guru:
2. menyiapkan peserta didik secara psikhis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran;
3. mengajukan pertanyaan-pertanyaan tentang materi yang sudah dipelajari dan terkait dengan materi yang akan dipelajari;
4. mengantarkan peserta didik kepada suatu permasalahan atau tugas yang akan dilakukan untuk mempelajari suatu materi dan menjelaskan tujuan embelajaran atau KD yang akan dicapai;
5. menyampaikan garis besar cakupan materi dan penjelasan tentang kegiatan yang akan dilakukan peserta didik untuk menyelesaikan permasalahan atau tugas.
6. Kegiatan Inti

Kegiatan inti merupakan proses pembelajaran untuk mencapai tujuan, yang dilakukan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk secara aktif menjadi pencari informasi, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarya, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Kegiatan inti menggunakan metode yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan muatan pelajaran, yang meliputi: observasi, menanya, mengumpulkan informasi/ eksperimen, mengasosiasi/ mengolah informasi, dan mengkomunikasikan.

1. Kegiatan Penutup

Pada kegiatan penutup, guru bersama-sama dengan peserta didik dan/atau semdiri membuat rangkuman/simpulan materi pembelajaran, melalukan penilaian dan/atau refleksi terhadap kegiatan pembelajaran yang sudah dilaksanakan, memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran, dan merencakan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk program remedial, program pengayaan, layanan konseling atau memberikan tugas secara individual atau kelompok sesuai dengan hasil belajar peserta didik, dan menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya.

1. **Penilitian Terdahulu**

Beberapa penelitian pendukung yang mengunakan model pembelajaran *discovery* untuk mencapai tujuan yang diharapkan antara lain sebagai berikut.

1. **Novindya Anandana (2012).**

Penerapan Model Pembelajaran *Discovery* Berbasis Lingkungan Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar IPA Pokok Bahasan Bagian- Bagian Tumbuhan Pada Siswa Kelas IV SDN Sumberbulus 02 Kecamatan Ledokombo Jember Tahun Pelajaran 2011/2012. Berbagai permasalahan dalam kegiatan pembelajaran di SDN Sumberbulus 02 Jember kurang meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA. Hal tersebut disebabkan selama ini guru hanya menggunakan metode ceramah dikarenakan kurangnya fasilitas yang diberikan sekolah. Berdasarkan data ulangan harian kelas IV dari 29 siswa hanya 8 siswa yang mendapat nilai = 70, sedangkan 21 siswa yang lainnya mendapatkan nilai = 70.

Dengan permasalahan yang dihadapi tersebut maka digunakan model pembelajaran *discovery* melalui 2 siklus. Dari data hasil observasi memperlihatkan bahwa aktivitas belajar siswa sesudah dilaksanakan tindakan pada siklus 1 telah mengalami peningkatan yaitu ditunjukkan dengan besarnya persentase aktivitas belajar siswa secara klasikal mencapai 68,68%. Dengan kriteria aktif. Sedangkan pada siklus 2 aktivitas belajar siswa telah mengalami peningkatan yang ditunjukkan dengan besarnya persentase aktivitas belajar siswa secara klasikal meningkat menjadi 78,44% dengan kriteria sangat aktif.

Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar siswa pada siklus 1 dan siklus 2 secara keseluruhan dapat dikatakan telah mengalami peningkatan dibandingkan dengan sebelum dilakukannya tindakan. Persentase ketuntasan hasil belajar siswa sebelum dilakukannya tindakan adalah sebesar 27,58%, pada pembelajaran siklus 1 sebesar 72,41% dan pada siklus 2 sebesar 89,66%. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus 1 dan siklus 2 secara keseluruhan dapat dikatakan telah mengalami peningkatan dibandingkan dengan sebelum dilakukannya tindakan.

Kesimpulan penelitian ini adalah penerapan model *discovery* berbasis lingkungan dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran IPA dikelas IV SDN 1 Sumberbulus 02 Jember tahun pelajaran 2011-2012, penerapan model *discovery* berbasis lingkungan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA di kelas IV SDN Sumberbulus 02 Jember tahun pelajaran 2011/2012.

1. **Ai Rostika Anyalintang (2012).**

Penerapan metode *discovery learning* sebagai upaya meningkatkan hasil belajar siswa pada benda dan sifatnya. Penelitian tindakan kelas pada siswa kelas V SDN Tarikolot kecamatan Jatinunggal Kabupaten Bandung. Dari berbagai permasalahan yang dihadapi maka penelitian ini menerapkan metode *discovery learning* dengan fokus kinerja guru dan aktivitas peserta didik serta hasil belajar. penelitian ini menggunakan 2 siklus.

Dari seluruh aspek yang menjadi target sebanyak 15 aspek kinerja guru mencapai 57%. Dan pada siklus 1 perolehan nilai peserta didik 71% mendapatkan kriteria nilai rata-rata kelas 74,2. Pada siklus 2 kinerja guru telah mencapai semua aspek yang diharapkan dan memperoleh kriteria baik sekali karena mampu mendorong dan memotivasi peserta didik dengan baik. Dari hasil penilaian peserta didik sebanyak 20 orang atau 95% dengan nilai rata-rata kelas sebesar 85.

Dengan penerapan metode *discovery learning* dalam pembelajaran IPA tentang benda dan sifatnya dari setiap siklusnya mengalami peningkatan yang baik dilihat dari prosesnya yaitu kinerja guru dan peserta didik maupun dari hasil belajarnya. Peningkatannya tidak hanya dalam aspek kognitif tetapi juga peserta didik mendapatkan pengalaman yang berharga dari hasil pembelajaran misalnya, melatih keberanian dan percaya diri serta bertanggung jawab.

Dari beberapa penelitian di atas maka aktivitas dan hasil belajar pun dapat ditingkatkan melalui penerapan model pembelajaran *discovery* karena melatih peserta didik untuk bisa belajar mandiri dan banyak beraktivitas dan pembelajaran sehingga dapat melakukan kegiatan yang bermakna. Hal ini dikarenakan dengan adanya berbagai aktivitas yang menarik maka akan membuat peserta didik semangat untuk belajar sehingga hasil belajar pun akan semakin meningkat.

1. **Kerangka Berfikir**

Berdasarkan latar belakang, identifikasi dan rumusan masalah di atas maka dapat disajikan dalam bentuk kerangka berfikir. Banyak permasalahan yang dihadapi dalam proses belajar mengajar diantaranya semangat belajar peserta didik yang menurun sehingga menjadi pasif dan tidak mampu untuk bekerja sama dan berkomunikasi dengan baik, pembelajaran berpusat pada guru dan suasana pembelajaran yang monoton, sumber belajar yang hanya terpaku pada buku paket serta kurangnya penggunaan media interaktif dalam pembelajaran.

Proses belajar mengajar membutuhkan peranan dari berbagai pihak agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik sesuai tujuan. Aktivitas dan efektifitas guru dalam menyampai pelajaran sangat berperan penting. Sebagai seorang guru seharusnya selalu menambah ilmu dan pengetahuan dari berbagai sumber informasi dan mengikuti perubahan dan perkembangan zaman. Dengan banyaknya bekal yang dimiliki maka akan memudahkan dalam menyampaikan materi pelajaran dan mampu mengemabangkan pelajaran dengan baik sehingga peserta didik mampu menerima dan mengaplikasikan materi dalam kehidupan sehari-hari.

Peserta didik akan menjadi semangat dalam belajar bila didukung oleh suasana belajar yang kondusif, peserta didik dilatih kerjasama dengan temannya dan mampu berkomunikasi dengan baik serta memiliki keterampilan dan akhlak yang mulia. Tentu hal ini menjadi tujuan yang akan kita capai oleh karena itu, untuk mewujudkan hal tersebut maka seorang guru harus mampu membuat rencana pembelajaran yang baik kemudian mampu mengkondisikan kelas dan membuat pembelajaran bermakna dengan melibatkan peserta didik secara langsung dalam pembelajaran.

Kurikulum 2013 menekankan pada sikap, keterampilan dan pengetahuan. Oleh karena itu penekanan pada sikap sangat penting untuk menjadikan peserta didik yang memiliki sikap yang baik dan memiliki ketempilan dan pengetahuan yang luas. Tentunya kemampuan guru dalam menyampaikan hai itu semua harus selalu ditingkatkan. oleh karena itu, untuk memudahkan proses penyampaian materi pelajaran maka diperlukan model pembelajaran yang akan membantu dan memudahkan peserta didik untuk memahami pembelajaran dengan baik. Menurut Cahyo (2013: 99), yang mengemukakan pendapatnya mengenai model pembelajaran sebagai berikut.

Model pembelajaran diartikan sebagai prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar. Dapat juga diartikan suatu pendekatan yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Dengan kata lain, praktisnya model pembelajaran merupakan suatu rancangan atau pola yang digunakan untuk merancang pembelajaran tatap muka didalam ruang kelas dan untuk menyusun materi pengajaran

Dengan menggunakan model pembelajaran *discovery* peserta didik dilatih untuk menemukan dan melakukan pembelajaran yang aktif sehingga pembelajaran menjadi bermakna dan dapat meningkatkan aktivitas yang tadinya pasif menjadi aktif dan semakin semangat dalam belajar serta hasil belajar pun akan meningkat. Salah satu model dalam kurikulum 2013 adalah pembelajaran *discovery*. Dalam kutipan berikut ini disampaikan hakikat *discovery*.

Menurut Cahyo (2013: 103), model pembelajaran *discovery* mengubah kondisi belajar yang pasif menjadi aktif dan kreatif. Mengubah pembelajaran yang *teacher oriented* dimana guru menjadi pusat informasi menjadi *student oriented* siswa menjasi subjek aktif belajar. Mengubah dari modus *expository* siswa yang hanya menerima informasi secara keseluruhan dari guru ke modus *discovery* yang menuntut siswa secara aktif menemukan informasi sendiri melalui bimbingan guru.

Berdasarkan penelitian sebelumnya mengenai penerapan model pembelajaran *discovery* menurut Aanandana penelitian dengan menggunakan model pembelajaran *discovery* dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik dan hasil belajar yang meningkat dengan banyak peserta didik yang mampu melampaui nilai ketuntasan. Dan juga menurut Anyalintang dalam penelitiannya tentang penggunaan model *discovery* learning dapat meningkatan proses pembelajaran dari kinerja guru dan peserta didik maupun dari hasil belajarnya. Peningkatannya tidak hanya dalam aspek kognitif tetapi juga peserta didik mendapatkan pengalaman yang berharga dari hasil pembelajaran misalnya, melatih keberanian dan percaya diri serta bertanggung jawab.

Oleh karena itu, penelitian ini akan menggunaka model pembelajaran discovery dengan tujuan meningkatkan aktivitas dan hasil belajar sehingga peserta didik mampu menjadi insan yang memiliki akhlak yang mulia dengan memikili keterampilan yang bermanfaat serta pengetahuan dan wawasan yang luas untuk bekal dalam mengahadapi tantangan kehidupan. Adapun alur kerangka berfikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut

**Kondisi Awal**

Pada kondisi awal dalam pembelajaran mengalami beberapa kendala antara lain:

1. Kurangnya semangat peserta didik dalam belajar
2. Suasana pembelajaran yang monoton dan kurang aktif
3. Sikap peserta didik yang semakin hari semakin luntur nilai dan kesopanannya
4. Pembelajaran berbasis ceramah dan berpusat pada guru
5. Kurangnya penggunaan media dalam pembelajaran
6. Hasil belajar peserta didik yang belum maksimal

**Kondisi Awal**

**Siklus 1**

Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengobservasi, merumuskan, merencanakan, melakukan, mengamati, menganalisis, menyimpulkan dalam pembelajaran

**Siklus 2**

Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengobservasi, merumuskan, merencanakan, melakukan, mengamati, menganalisis, menyimpulkan dalam pembelajaran

**Siklus 3**

Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengobservasi, merumuskan, merencanakan, melakukan, mengamati, menganalisis, menyimpulkan dalam pembelajaran

**Tindakan**

**Kondisi Akhir**

Pada kondisi akhir diharapkan mampu meningkatkan kemampuan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, aktivitas belajar peserta didik semakin meningkat dan bermakna serta hasil belajar semakin meningkat

**Kondisi Akhir**

**Bagan 2.6 Kerangka Berfikir**

1. **Hipotesis**

Berdasarkan kerangka pemikiran di atas maka hipotesis penelitian ini adalah dengan penggunaan model pembelajaran *discovery* dapat berhasil meningkatkan aktivitas dan hasil belajar bagi Kelas 1 SDN Nilem Bandung pada Subtema Aku dan Teman Baru. Dari praduga tersebut penulis mengajukan hipotesis tindakan, yaitu:

1. Jika perencanaan pembelajaran pada subtema Aku dan Teman Baru disusun sesuai dengan Permendikbud No.15 Tahun 2013 menggunakan model pembelajaraan *discovery* maka aktivitas dan hasil belajar peserta didik kelas 1 SDN Nilem Bandung akan meningkat.
2. Jika penerapan pembelajaran pada subtema Aku dan Teman Baru dilaksanakan sesuai dengan sintaks pembelajaran model pembelajaraan *discovery* maka aktivitas dan hasil belajar peserta didik kelas 1 SDN Nilem Bandung akan meningkat.
3. Jika pembelajaran pada Subtema Aku dan Teman Baru menggunakan model pembelajaraan *discovery* maka aktivitas peserta didik kelas 1 SDN Nilem Bandung akan meningkat
4. Jika pembelajaran pada Subtema Aku dan Teman Baru menggunakan model pembelajaraan *discovery* maka hasil belajar peserta didik kelas 1 SDN Nilem Bandung akan meningkat