**BAB II**

**KAJIAN TEORI DAN PUSTAKA**

1. **Pengertian Belajar dan Pembelajaran**
2. **Pengertian Belajar**

Menurut Dr. Dimyati dan Drs. Mudjiono (2006, h. 7) belajar merupakan tindakan dan perilaku siswa yang kompleks. Sebagai tindakan, maka belajar yang dialami oleh siswa sendiri. Siswa adalah penentu terjadinya atau tindakan terjadinya proses belajar. Proses belajar terjadi berkat siswa memperoleh sesuatu yang ada di lingkungan sekitar. Lingkungan yang dipelajari oleh siswa berupa keadaan alam, benda-benda, hewan, tumbuh-tumbuhan, manusia, atau hal-hal yang dijadikan bahan pelajaran.

Menurut Gagne (dalam Dr. Dimyati dan Drs. Mudjiono, 2006, h.10) belajar merupakan kegiatan yang kompleks. Hasil belajar berupa kapabilitas. Setelah belajar orang memiliki keterampilan, pengetahuan, sikap, dan nilai. Timbulnya kapabilitas tersebut adalah dari (1) stimulasi yang berasal dari lingkungan, dan (2) proses kognitif yang dilakukan oleh pembelajaran. Dengan demikian, belajar adalah seperangkat proses kognitif yang mengubah sifat stimulasi lingkungan, melewati pengolahan informasi, menjadi kapabilitas baru.

Pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa inti dari kegiatan pendidikan suatu proses belajar, karena dengan belajar tujuan pendidikan akan tercapai. Oleh karena itu, kegiatan belajar sangat penting karena berhasil tidaknya seseorang untuk menempuh pendidikan sangat ditentukan oleh baik tidaknya kegiatan belajarnya. Melalui proses belajar seseorang dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya maupun yang ada pada lingkungannya guna meingkatkan taraf hidupnya.

Bell Gredler (dalam Udin S. Winataputra, dkk, 2007, h. 5) yang menyatakan bahwa belajar adalah proses yang dilakukan oleh manusia untuk mendapatkan aneka ragam *competencies, skills, and attitudes.* Kemampuan (*competencies*), keterampilan (*skills*), dan sikap (*attitudes*) tersebut diperoleh secara bertahap dan berkelanjutan mulai dari masa bayi sampai masa tua melaui rangkaian proses belajar sepanjang hayat. Rangkaian proses belajar itu dilaukan dalam bentuk keterlibatannya dalam pendidikan formal atau pendidikan nonformal. Kemampuan belajar inilah yang membedakan manusia dengan makhluk lainnya.

Menurut Udin S. Winataputra, dkk (2007, h. 4) istilah belajar sudah dikenal luas diberbagai kalangan walaupun sering disalah artikan atau diartikan secara *common sense* atau pendapat umum saja. Misalnya seorang ibu meminta anaknya ”*Kau belajar dulu sebelum tidur, nak*”, maksudnya mungkin membaca buku dulu sebelum tidur. Atau seorang ayah menasihati anaknya yang baru terjatuh dari sepeda motor karena kelalaiannya, dengan mengatakan “*Lain kali kamu harus belajar dari pengalaman*”, yang maksudnya jangan mengalami kesalahan yang serupa pada masa mendatang. Dalam contoh ungkapan tersebut belajar diartikan sebagai proses mendapatkan pengetahuan dengan membaca dan menggunakan pengalaman sebagai pengetahuan yang memadu perilaku pada masa yang akan datang. Dengan kedua contoh tersebut, kita dapat menangkap makna konkret dan praktis dari belajar.

Sarlito (2002) menyatakan bahwa respon/respon adalah setiap tingkah laku pada hakekatnya merupakan tanggapan atau balasan (respon) terhadap rangsangan atau stimulus. Respons terdiri dari tiga komponen yaitu komponen kognisi (pengetahuan), komponen afeksi (sikap) dan komponen psikomotorik (tindakan).

Hamalik (2001, h. 60) bahwa hasil belajar menunjukkan kepada prestasi belajar, sedangkan prestasi belajar ini merupakan indikator adanya derajat perubahan tingkah laku siswa.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pada dasarnya belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku yang mengakibatkan bertambahnya pengetahuan, keterampilan, nilai dan sikap yang diperoleh dari interaksi individu dengan lingkungannya.

1. **Ciri-Ciri Belajar**

Hakekat belajar adalah perubahan tingkah laku sehingga menurut Djamarah (2002, h. 15) belajar mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

1. Belajar adalah perubahan yang terjadi secara sadar.
2. Perubahan dalam belajar bersifat fungsional.
3. Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif.
4. Perubahan dalam belajar tidak bersifat sementara.
5. Perubahan dalam belajar bertujuan atau terarah.
6. Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku.

Menurut aliran Humanis bahwa setiap orang menentukan sendiri tingkah lakunya. Orang bebas memilih sesuai dengan kebutuhannya. Tidak terikat pada lingkungan. Hal ini sesuai dengan Wasty Sumanto yang dikutip dari Darsono (2000, h. 18) bahwa tujuan pendidikan adalah membantu masing-masing individu untuk mengenal dirinya sendiri sebagai manusia yang unik dan membantunya dalam mewujudkan potensi-potensi yang ada pada diri masing-masing. Menurut pandangan dan teori Konstruktivisme (Sardiman, 1990, h. 37) belajar merupakan proses aktif dari si subyek belajar untuk merekonstruksi makna, sesuatu entah tes, kegiatan dialog, pengalaman fisik ,dan lain-lain. Belajar merupakan proses mengasimilasi dan menghubungkan dengan pengalaman atau bagian yang dipelajarinya dari pengertian yang dimiliki sehingga pengertiannya menjadi berkembang.

Sehubungan dengan hal itu, ada beberapa ciri atau prinsip dalam belajar menurut Paul Suparno seperti dikutip oleh Sardiman (2008, h. 38) yang dijelaskan sebagai berikut:

1. Belajar mencari makna. Makna diciptakan siswa dari apa yang mereka lihat,dengar, rasakan, dan alami.
2. Konstruksi makna adalah proses yang terus menerus.
3. Belajar bukanlah kegiatan mengumpulkan fakta, tetapi merupakan pengembangan pemikiran dengan membuat pengertian yang baru. Belajar bukanlah hasil perkembangan tetapi perkembangan itu sendiri.
4. Hasil belajar dipengaruhi oleh pengalaman subyek belajar dengan dunia fisik dengan lingkungannya.
5. Hasil belajar seseorang tergantung pada apa yang telah diketahui si subyek  belajar, tujuan, motivasi yang mempengaruhi proses interaksi dengan bahan yangtelah dipelajari.

Berdasarkan ciri-ciri yang disebutkan di atas, maka proses mengajar bukanlah kegiatan memindahkan pengetahuan dari guru ke siswa tetapi suatu kegiatan yang memungkinkan siswa merekonstruksi sendiri pengetahuannya dan menggunakan pengetahuan untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu guru sangat dibutuhkan untuk membantu belajar siswa sebagai perwujudan perannya sebagai mediator dan fasilitator

Belajar tidak hanya berkenaan dengan jumlah pengetahuan tetapi juga meliputi seluruh kemampuan individu:

1. Belajar harus memungkinkan terjadinya perubahan perilaku pada diri individu. Perubahan tersebut tidak hanya pada aspek pengetahuan atau kognitif saja tetapi juga meliputi aspek sikap dan nilai (*afektif*) serta keterampilan (*psikomotor*).
2. Perubahan itu harus merupakan buah dari pengalaman. Perubahan prilaku yang terjadi pada diri individu karena adanya interaksi antara dirinya dengan lingkungan. Interaksi ini dapat berupa interaksi fisik. Misalnya, seorang anak akan mengetahui bahwa api itu panas setelah ia menyentuh api yang menyala pada lilin. Di samping melalui interaksi fisik, perubahan kemampuan tersebut dapat diperoleh melalui interaksi psikis. Contohnya, seorang anak akan berhati-hati menyeberang jalan setelah ia melihat ada orang yang tertabrak kendaraan. Perubahan kemampuan tersebut terbentuk karena adanya interaksi individu dengan lingkungannya. Mengedipkan mata pada saat memandang cahaya yang menyilaukan atau keluar air liur pada saat mencium harumnya masakan bukan meruapakan hasil belajar. Di samping itu, perubahan prilaku karena faktor kematangan tidak termasuk belajar. Seorang anak tidak dapat belajar berbicara sampai cukup umurnya. Tetapi perkembangan kemampuan berbicaranya sangat tergantung pada rangsangan dari lingkungan sekitar. Begitu juga dengan kemampuan belajar.
3. Perubahan tersebut relatif tetap. Perubahan perilaku akibat obat-obatan, minuman keras, dan yang lainnya tidak dapat dikategorikan sebagai perilaku hasil belajar. Seorang atlet yang dapat melakukan lompat galah melebihi rekor orang lain karena minum obat tidak dapat dikategorikan sebagai hasil belajar. Perubahan tersebut tidak bersifat menetap. Perubahan perilaku akibat belajar akan bersifat cukup permanen. (Udin S. Winataputra, dkk, 2007).
4. **Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar**

Gagne (1985, h.40) menyatakan bahwa prestasi belajar dibedakan menjadi lima aspek, yaitu: kemampuan intelektual, strategi kognitif, informasi verbal, sikap dan keterampilan.

Menurut Asmara (2009, h. 11 ) menyatakan bahwa prestasi belajar adalah hasil yang dicapai seseorang dalam penguasaan pengetahuan dan keterampilan yang dikembangkan dalam pelajaran, lazimnya ditunjukkan dengan tes angka nilai yang diberikan oleh guru.

Menurut Slameto (2003) faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar dapat digolongkan ke dalam dua golongan yaitu faktor intern yang bersumber pada diri siswa dan faktor ekstern yang bersumber dari luar diri siswa. Faktor intern terdiri dari kecerdasan atau intelegensi, perhatian, bakat, minat, motivasi, kematangan, kesiapan dan kelelahan. Sedangkan faktor ekstern terdiri dari lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat.

Mudzakir dan Sutrisno (1997) mengemukakan  faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar secara lebih rinci, yaitu:

1. **Faktor Internal**
2. **Faktor Fisiologi**
3. Karena sakit
4. Karena kurang sehat
5. Karena cacat tubuh
6. **Faktor Psikologi**
7. **Intelegensi**

Setiap orang memiliki tingkat IQ yang berbeda-beda. Seseorang yang memiliki IQ 110 - 140 dapat digolongkan cerdas, dan yang memiliki IQ 140 ke atas tergolong jenius. Golongan ini mempunyai potensi untuk dapat menyelesaikan pendidikan di Perguruan Tinggi. Seseorang yang memiliki IQ kurang dari 90 tergolong lemah mental, mereka inilah yang banyak mengalami kesulitan belajar.

1. **Bakat**

Bakat adalah potensi atau kecakapan dasar yang dibawa sejak lahir. Setiap individu mempunyai bakat yang berbeda-beda. Seseorang akan lebih mudah mempelajari sesuatu yang sesuai dengan bakatnya. Apabila seseorang harus mempelajari sesuatu yang tidak sesuai dengan bakatnya, ia akan cepat bosan, mudah putus asa dan tidak senang. Hal-hal tersebut akan tampak pada anak suka mengganggu kelas, berbuat gaduh, tidak mau pelajaran sehingga nialinya rendah.

1. **Minat**

Tidak adanya minat seorang anak terhadap suatu pelajaran akan timbul kesulitan belajar. Belajar yang tidak ada minatnya mungkin tidak sesuai dengan bakatnya, tidak sesuai dengan kebutuhanya, tidak sesuai dengan kecakapan dan akan menimbulkan problema pada diri anak. Ada tidaknya minat terhadap suatu pelajaran dapat dilihat dari cara anak mengikuti pelajaran, lengkap tidaknya catatan dan aktif tidaknya dalam proses pembelajaran.

1. **Motivasi**

Motivasi sabagai faktor dalam (batin) berfungsi menimbulkan, mendasari dan mengarahkan perbuatan belajar. Motivasi dapat menentukan baik tidaknya dalam mencapai tujuan, sehimgga semakin besar motivasinya akan semakin besar kesuksesan belajarnya. Seorang yang besar motivasinya akan giat berusaha, tampak gigih, tidak mau menyerah dan giat membaca buku-buku untuk meningkatkan prestasinya. Sebaliknya mereka yang motivasinya lemah, tampak acuh tak acuh, mudah putus asa, perhatianya tidak tertuju pada pelajaran, suka menggangu kelas dan sering meninggalkan pelajaran. Akibatnya mereka banyak mengalami kesulitan belajar.

1. **Faktor Kesehatan Mental**

Belajar tidak hanya menyangkut segi intelek, tetapi juga menyangkut segi kesehatan mental dan emosional. Hubungan kesehatan mental dengan belajar adalah timbal balik. Kesehatan mental dan ketenangan emosi akan menimbulkan hasil belajar yang baik demikian juga belajar yang selalu sukses akan membawa harga diri seseorang. Bila harga diri tumbuh akan merupakan faktor adanya kesehatan mental. Individu di dalam hidupnya selalu mempunyai kebutuhan-kebutuhan dan dorongan-dorongan, seperti: memperoleh penghargaan, dapat kepercayaan, rasa aman, rasa kemesraan, dan lain-lain. Apabila kebutuhan itu tidak terpenuhi akan membawa masalah-masalah emosional dan akan menimbulkan kesulitan belajar.

1. **Faktor Eksternal**

Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri seseorang, faktor ini meliputi :

1. **Lingkungan keluarga**

Keluarga merupakan pusat pendidikan yang utama dan pertama. Yang termasuk faktor ini antara lain :

1. **Perhatian orang tua**

Lingkungan keluarga setiap individu atau siswa memerlukan perhatian orang tua dalam mencapai prestasi belajarnya. Karena perhatian orang tua ini akan menentukan seseorang siswa dapat mencapai prestasi belajar yang tinggi. Perhatian orang tua diwujudkan dalam hal kasih sayang, memberi nasihat-nasihat dan sebagainya.

1. **Keadaan ekonomi orang tua**

Keadaan ekonomi keluarga juga mempengaruhi prestasi belajar siswa, kadang kala siswa merasa kurang percaya diri dengan keadaan ekonomi keluarganya. Akan tetapi ada juga siswa yang keadaan ekonominya baik, tetapi prestasi prestasi belajarnya rendah atau sebaliknya siswa yang keadaan ekonominya rendah malah mendapat prestasi belajar yang tinggi.

1. **Hubungan Antara Anggota Keluarga**

Kenyataannya keluarga harus terjadi hubungan yang harmonis antar personil yang ada. Dengan adanya hubungan yang harmonis antara anggota keluarga akan mendapat kedamaian, ketenangan dan ketentraman. Hal ini dapat menciptakan kondisi belajar yang baik, sehingga prestasi belajar siswa dapat tercapai dengan baik pula.

1. **Lingkungan Sekolah**

Adapun yang dimaksud sekolah, antara lain :

1. Guru
2. Faktor alat
3. Kondisi gedung
4. **Faktor Mass Media dan Lingkungan sosial (masyarakat)**
5. **Faktor Mass Media**

Faktor mass media meliputi; bioskop, tv, surat kabar, majalah, buku-buku komik yang ada di sekeliling kita. Hal-hal itu yang akan menghambat belajar apabila terlalu banyak waktu yang dipergunakan, hingga lupa tugas belajar.

1. **Lingkungan sosial**

Teman bergaul berpengaruh sangat besar bagi anak-anak. Maka kewajiban orang tua adalah mengawasi dan memberi pengertian untuk mengurangi pergaulan yang dapat memberikan dampak negatif bagi anak tersebut.

Lingkungan tetangga dapat memberi motivasi bagi anak untuk belajar apabila terdiri dari pelajar, mahasiswa, dokter. Begitu juga sebaliknya, apabila lingkungan tetangga adalah orang yang tidak sekolah, menganggur, akan sangat berpengaruh bagi anak.

Aktivitas dalam masyarakat juga dapat berpengaruh dalam belajar anak. Peran orang tua disini adalah memberikan pengarahan kepada anak agar kegiatan diluar belajar dapat diikuti tanpa melupakan tugas belajarnya.

1. **Pengertian Pembelajaran**

Udin S. Winataputra, dkk (2007, h. 118) pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan untuk menginisiasi, mempasititasi, dan meningkatkan intesitas dan kualitas belajar pada diri peserta didik. Oleh karena pembelajaran merupakan upaya sistematis dan sistemik untuk menisiasi, memfasilitasi, dan meningkatkan proses belajar maka kegiatan pembelajaran berkaitan erat dengan jenis hakikat, dan jenis belajar serta hasil belajar tersebut. Pembelajaran harus menghasilkan belajar, tapi tidak semua proses belajar terjadi karena pembelajaran. Proses belajar terjadi juga dalam konteks interaksi sosial kultural dalam lingkungan masyarakat.

Menurut Trianto (2009, h. 17) pembelajaran merupakan aspek kegiatan manusia yang kompleks, yang tidak sepenuhnya dapat dijelaskan”. Pembelajaran secara simpel dapat diartikan sebagai produk interaksi berkelanjutan antara pengembangan dan pengalaman hidup. Pembelajaran dalam makna kompleks adalah usaha sadar dari seorang guru untuk membelajarkan siswanya (mengarahkan interaksi siswa dengan sumber belajar lainnya) dalam rangkai mencapai tujuan yang diharapkan.

Menurut Darsono (2002, h. 22) faktor-faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran dan hasilnya adalah perhatian, motivasi, aktivitas siswa, mengalami sendiri, pengulangan, balikan dan penguatan, dan perbedaan individual.

Menurut Winkel (dalam Slameto, 2003, h. 10) mengatakan bahwa pembelajaran merupakan seperangkat tindakan yang dirancang untuk mendukung proses belajar peserta didik, dengan memperhitungkan kejadian-kejadian eksternal yang berperan terhadap rangkaian kejadian-kejadian internal yang berlangsung di dalam diri peserta didik. Lebih lanjut dijelaskan bahwa pengaturan peristiwa pembelajaran dilakukan secara saksama dengan maksud agar terjadi belajar yang berhasil guna. Pembelajaran perlu dirancang, ditetapkan tujuannya sebelum dilaksanakan, dan dikendalikan pelaksanaannya.

Menurut Gagne, Briggs, dan Wager (dalam Udin S. Winataputra, dkk 2007, h.19) istilah pembelajaran merupakan istilah baru yang digunakan untuk menunjukan kegiatan guru dan siswa. Sebelumnya, kita menggunakan istilah “proses belajar-mengajar” dan “pengajaran”. Istilah pembelajaran merupakan terjemahan dari “*intruction*”.

Menurut Rogers (dalam Dimyati dan Mudjiono, 2006, h. 16) mengemukakan pentingnya guru memperhatikan prinsip pendidikan dan pembelajaran. Prinsip pendidikan dan pembelajaran tersebut sebagai berikut:

1. Menjadi manusia berarti memiliki kekuatan wajar untuk belajar. Siswa tidak harus belajar tentang hal-hal yang tidak ada artinya.
2. Siswa akan mempelajari tentang hal-hal yang bermakna dari dirinya.
3. Pengorganisasian bahan pengajaran berarti mengorganisasikan bahan dan ide baru, sebagai bagian dari bermakna bagi siswa.
4. Belajar yang bermakna dalam masyarakat modern berarti belajar tentang proses-proses belajar, keterbukaan belajar mengalami sesuatu, bekerja sama dengan melakukan pengubahan diri terus-menerus.
5. Belajar yang optimal akan terjadi, bila siswa berpartisipasi secara bertanggung jawab dalam proses belajar.
6. Belajar mengalami (*experiential learning*) dapat terjadi, bila siswa mengevaluasi dirinya sendiri. Belajar mengalami dapat memberi peluang untuk belajar kreatif, *self avaluation* dan kritik dir. Hal ini berarti bahwa evaluasi dari instruktur bersifat sekunder.
7. Belajar mengalami menuntut keterlibatan siswa secara penuh dan sungguh-sungguh.

Menurut Soemosasmito (dalam Trianto, 2009, h. 20) mengatakan suatu pembelajaran dikatakan efektif apabila memenuhi persyaratan utama keefektifan pengajaran, yaitu:

1. Persentase waktu belajar siswa yang tinggi dicurahkan terhadap KBM;
2. Rata-rata perilaku melaksanakan tugas yang tinggi diantara siswa;
3. Ketetapan antara kandungan materi ajaran dengan kemampuan siswa (orientasi keberhasilan belajar) diutamakan; dan
4. Mengembangkan suasana belajar yang akrab dan positif, mengembangkan struktur kelas yang mendukung butir (2), tanpa mengabaikan butir (4).

Pada akhirnya jelas terlihat bahwa pembelajaran merupakan interaksi dua arah dari seorang guru dan peserta didik, dimana diatara keduanya terjadi komunikasi (*transfer*) yang intens dan terarah menuju pada suatu target yang telah ditetapkan sebelumnya.

1. **Rasa Ingin Tahu**

Manusia dikarunia fitrah (naluri atau sifat dasar) mengetahui nama-nama segala sesuatu yang ada di alam semesta ini. “*alama*” (diajarkan) kepada Adam semua nama-nama di alam semesta ini menunjukkan proses dalam hidup manusia yang diawali dengan rasa ingin tahu (*curiosity*) yang kuat dimiliki oleh manusia sejak lahirnnya.

Hadi (2013) ([http://filsafat.kompasiana.com/2013/11/12/rasa-ingin-tahu 607227.html](http://filsafat.kompasiana.com/2013/11/12/rasa-ingin-tahu%20607227.html) diunduh pada 25 juni 2014, pukul 02.21 WIB) pendekatan psikologis memperlihat ada tiga aspek potensi dasar yang dimiliki manusia, yaitu: aspek kognisi (pengetahu), aspek afeksi (penentuan keputusan), aspek motorik (pelaksanaan atau eksekusi). Rasa ingin tahu manusia mendasari segala dari aspek kognisi manusia yang senantiasa menanyakan segala sesuatu yang ada di sekitar dirinya, bahkan keberadaan diri manusia sendiri senantiasa menjadi permasalahan yang muncul dari rasa ingin tahu manusia.

Rosa (2011) (<http://rosasayaya.blogspot.sg/2011/02/apa-sih-rasa-ingin-tahu-itu.html> diunduh pada 25 juni 2014, pukul 02.30 WIB) rasa ingin tahu itu adalah suatu perasaan yang bergejolak yang bisa membangkitkan rasa penasaran manusia atau orang.Rasa ingin tahu itu dapat muncul saat kita melihat sesuatu .Bisa berupa melihat benda atau semacamnya. Manusia dapat berperasaan seperti itu karena manusia diciptakan oleh Tuhan dengan sesempurna mungkin. Oleh karena itu manusia memiliki akal dan pikiran. Permasalahan yang muncul dari rasa ingin tahu manusia memerlukan jawaban. Sesungguhnya hakekat sejarah manusia adalah rangkaian tanya jawab atau dialektika yang dilakukan manusia.

Rasa ingin tahu mengawali terisinya berbagai pengetahuan dalam otak manusia. Hal ini menyiratkan aspek kognisi yang kuat dari rasa keingintahuan yang dimiliki manusia. Keingintahuan manusia merupakan emosi yang dimiliki manusia dalam mendorong terwujudkan perilaku seperti eksplorasi, investigasi dan belajar. Hal ini termasuk sebagai mekanisme kejiwaan manusia dalam upaya mencari dan menemukan informasi dari interaksi kehidupan manusia dengan lingkungannya dan makhluk-makhluk lainnya.

1. **Hasil Belajar**

Hamalik (2001, h. 60) bahwa hasil belajar menunjukkan kepada prestasi belajar, sedangkan prestasi belajar ini merupakan indikator adanya derajat perubahan tingkah laku siswa.

Ada banyak pendapat para ahli mengenai defenisi hasil belajar. Menurut Dimyati dan Mujiono (2006, h. 4) hasil belajar merupakan hasil dari interaksi tindak mengajar atau tindak belajar. Sudjana (Kunandar, 2010, h. 276) hasil belajar adalah suatu akibat dari proses belajar dengan menggunakan alat pengukuran, yaitu tes yang tersusun secara terencana, bentuk tes tertulis, tes lisan, maupun tes perbuatan. Dick dan Reiser (dalam Sumarno, 2011, h. 15) mengemukakan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan-kemmpuan yang dimiliki siswa sebagai hasil kegiatan pembelajaran, yang terdiri atas empat jenis, yaitu: (1) pengetahun, (2) keterampilan intelektual, (3) ketermpilan motor, dan (4) sikap. Bloom (Sudjana, 1996, h .23) hasil belajar dalam rangka studi yang dicapai melaui tiga katagori ranah yaitu ranah kognitif, afektif, psikomotor. Perinciannya adalah sebagai berikut.

1. Ranah Kognitif

Berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari 6 aspek, yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan penilian.

1. Ranah Afektif

Berkenaan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif meliputi jenjang kemampuan yaitu menerima, menjawab atau reaksi, menilai, organisasi, karakterisasi, dengan suatu nilai atau kompleks nilai.

1. Ranah Psikomotor

Meliputi gerakan refleks, keterampilan pada gerakan-geakan terbimbing, kemampuan perseptual (termasuk di dalamnya membedakan *visual, auditif, motorif,* dan gerakan-gerakan *skill*)

Hamalik (PLPG Rayon, 2012, h.60) bahwa hasil belajar menunjukkan kepada prestasi belajar, sedangkan prestasi belajar merupakan indikator adanya derajat perubahan tingkah laku siswa.

1. **Model Pembelajaran**
2. **Pengertian model pembelajaran**

Soekamto, dkk. (dalam Nurulwati, 2000, h. 56) model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar.Joyce & Weil (1980) model pembelajaran sebagai kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan pembelajaran.Zainsyah, A.E., dkk. (1984) model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang digunakan dalam menyusun kurikulum, mengatur pengajaran, dan memberi petunjuk kepada pengajar di kelas dalam setting pengajaran atau setting lainnya.Slavin, (1995) model pembelajaran adalah seperangkat lengkap komponen strategi yang dapat memberikan hasil lebih baik di bawah kondisi tertentu.

Dari uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah kerangka koseptual yang di dalamnya melukiskan prosedur sistematis dalam menjalankan proses pembelajaran sampai selesai.

1. **Model Pembelajaran *Discovery Learning***

Mulyasa (2005, h. 110) berpendapat bahwa pengertian *discovery* masih terlalu luas cakupannya, sehingga dalam penerapan strategi ini, anak tidak hanya dituntut untuk menemukan sesuatu atau mendapatkan pengalaman baru berkaitan dengan efektivitas pembelajaran, melainkan juga menyangkut kemampuan dalam memecahkan suatu persoalan dengan pemikiran yang cermat dan sistematis.

Bruner (1966) adalah model belajar yang mendorong siswa untuk mengajukan pertanyaan dan menarik kesimpulan dari prinsip-prinsip umum praktis contoh pengalaman.

Roestiyah (2001, h. 20) mengatakan model pembelajaran *Discovery Learning* adalah cara untuk menyampaikan ide atau gagasan lewat penemuan. Model pembelajaran *Discovery Learning* adalah teori belajar yang didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang terjadi bila pelajar tidak disajikan dengan pelajaran dalam bentuk finalnya, tetapi diharapkan mengorganisasi sendiri. Sebagaimana pendapat Bruner, bahwa: “*Discovery Learning can be defined as the learning that takes place when the student is not presented with subject matter in the final form, but rather is required to organize it him self*” (Lefancois dalam Ametembun, 1986, h. 103). Dasar ide Bruner ialah pendapat dari Piaget yang menyatakan bahwa anak harus berperan aktif dalam belajar di kelas.

Bruner memakai metode yang disebutnya *Discovery Learning*, dimana murid mengorganisasi bahan yang dipelajari dengan suatu bentuk akhir (Dalyono, 1996, h.41). Model *Discovery Learning* adalah model pembelajaran yang di dalam penerapannya berawal dari memahami konsep, arti, dan hubungan, melalui proses intuitif untuk akhirnya sampai kepada suatu kesimpulan (Budiningsih, 2005, h. 43). *Discovery* terjadi bila individu terlibat, terutama dalam penggunaan proses mentalnya untuk menemukan beberapa konsep dan prinsip. *Discovery* dilakukan melalui observasi, klasifikasi, pengukuran, prediksi, penentuan dan *inferi*. Proses tersebut disebut *cognitive process* sedangkan *discovery* itu sendiri adalah *the mental process of assimilatig conceps and principles in the mind* (Robert B. Sund dalam Hamalik, 2001, h.219).

Sebagai strategi belajar, *Discovery Learning* mempunyai prinsip yang sama dengan inkuiri *(inquiry*) dan *Problem Solving*. Tidak ada perbedaan yang prinsipil pada ketiga istilah ini, pada *Discovery Learning* lebih menekankan pada ditemukannya konsep atau prinsip yang sebelumnya tidak diketahui. Perbedaannya dengan *discovery* ialah bahwa pada *discovery* masalah yang diperhadapkan kepada siswa semacam masalah yang direkayasa oleh guru, sedangkan pada inkuiri masalahnya bukan hasil rekayasa, sehingga siswa harus mengerahkan seluruh pikiran dan keterampilannya untuk mendapatkan temuan-temuan di dalam masalah itu melalui proses penelitian.

Menurut Dolyono (dalam Illahi 2001, h. 46) para pendidik harus berperan aktif dalam belajar di kelas. Keaktifan guru akan menimbulkan keaktifan sikap/respon dalam pembelajaran siswa. Keaktifan tersebut akan menimbulkan gagasan baru dan menghasilkan penemuan baru yang berkaitan dengan efektivitas pembelajaran.

Hamalik (2001, h. 90) mengatakan bahwa *discovery* adalah proses pembelajaran yang menitikberatkan pada mental intelektual para anak didik dalam memecahkan berbagai persoalan yang dihadapi, sehingga menemukan suatu konsep atau generalisasi yang dapat ditetapkan di lapangan.

Illhai (2012, h. 102) mengemukakan bahwa pada dasarnya, pembimbing, guru harus dapat membantu anak didik mengetahui kesulitan-kesulitan yang dihadapi dalam pelaksanakan pembelajaran.

Amien (dalam Illahi 2012, h. 89) mengatakan bahwa penerapan pengajaran *discovery strategy* harus meliputi pengalaman-pengalaman belajar untuk menjamin bahwa para anak didik dapat mengembangkan proses *discovery*. Dengan kata lain, pengajaran *discovery* harus direncanakan sedemikian rupa, sehingga mereka dapat menemukan konsep atau prinsip-prinsip melaui mentalnya dengan mengamati, mengukur, menduga, menggolongkan, mengambil kesimpulan, dan lain sebagainya.

Menurut Dalyono (dalam Illahi 2001, h. 46) para pendidik harus berperan aktif dalam belajar di kelas. Keaktifan guru akan menimbulkan keaktifan sikap/respon dalam pembelajaran siswa. Keaktifan tersebut akan menimbulkan gagasan baru dan menghasilkan penemuan baru yang berkaitan dengan efektivitas pembelajaran.

Hamalik (2001, h.187) mengemukakan bahwa pengajaran *discovery strategy* selalu mengusahakan agar peserta didik terlibat dalam masalah yang dibahas dan menjadi topik pembicaraan.

Mengaplikasikan model *Discovery Learning* secara berulang-ulang dapat meningkatkan kemampuan penemuan diri individu yang bersangkutan. Penggunaan model *Discovery Learning*, ingin merubah kondisi belajar yang pasif menjadi aktif dan kreatif. Mengubah pembelajaran yang *teacher oriented* ke *student oriented*. Mengubah modus Ekspositori siswa hanya menerima informasi secara keseluruhan dari guru ke modus *Discovery* siswa menemukan informasi sendiri.

Berangkat dari penelitian terdahulu untuk memperkuat kefektifitasan model pembelajaran yang digunakan penulis oleh Syaifullah jurusan FKIP UNPAS PGSD dengan judul skripsi “penerapan model pembelajaran *discovery learning* untuk meningkatkan pemahaman kosep IPA dan hasil belajar pada materi perubahan wujud zat”. Penelitian tersebut dilaksanakan di kelas IV SDN Kertamukti 1 Kecamatan Cilebar Kabupaten Karawang. Hasil penelitian pada skripsi tersebut menunjukkan peningkatan terhadap pemahaman konsep IPA dan hasil belajar siswa. Model pembelajaran *discovery learning* yang diterapkan pada materi perubahan wujud zat ini sangat berpengaruh sekali terhadap hasil pembelajaran, hal itu di tandai dengan adanya peningkatan terhadap nilai rata-rata kelas.

1. **Kelebihan-Kelebihan Model Pembelajaran Discovery Learning**

Berdasarkan fakta dan hasil pengamatan, penerapan pendekatan *Discovery Learning* dalam pembelajaran memiliki kelebhihan-kelebihan 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. Menimbulkan rasa senang pada siswa, karena tumbuhnya rasa menyelidiki dan berhasil
4. Model ini memungkinkan siswa berkembang dengan cepat dan sesuai dengan kecepatannyasendiri
5. Menyebabkan siswa mengarahkan kegiatan belajarnya sendiri dengan melibatkan akalnya dan motivasi sendiri
6. Model ini dapat membantu siswa memperkuat konsep dirinya, karena memperoleh kepercayaan bekerja sama dengan yang lainnya
7. Berpusat pada siswa dan guru berperan sama-sama aktif mengeluarkan gagasan-gagasan. Bahkan gurupun dapat bertindak sebagai siswa, dan sebagai peneliti di dalam situasi diskusi
8. Membantu siswa menghilangkan skeptisme (keragu-raguan) karena mengarah padakebenaran yang final dan tertentu atau pasti
9. Siswa akan mengerti konsep dasar dan ide-ide lebih baik
10. Membantu dan mengembangkan ingatan dan transfer kepada situasi proses belajar yang baru
11. Mendorong siswa berpikir dan bekerja atas inisiatif sendiri
12. Mendorong siswa berpikir intuisi dan merumuskan hipotesis sendiri
13. Memberikan keputusan yang bersifat *intrinsic*
14. Situasi proses belajar menjadi lebih terangsang
15. Proses belajar meliputi sesama aspeknya siswa menuju pada pembentukan manusia seutuhnya
16. Meningkatkan tingkat penghargaan pada siswa
17. Kemungkinan siswa belajar dengan memanfaatkan berbagai jenis sumber belajar
18. Dapat mengembangkan bakat dan kecakapan individu
19. **Tujuan Pelaksanaan Model Pembelajaran *Discovery Learning***

Bell (1978) mengemukakan beberapa tujuan spesifik dari pembelajaran dengan penemuan, yakni sebagai berikut:

1. Dalam penemuan siswa memiliki kesempatan untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Kenyataan menunjukan bahwa partisipasi siswa dalam pembelajaran meningkat ketika penemuan digunakan.
2. Melalui pembelajaran dengan penemuan, siswa belajar menemukan pola dalam situasi konkrit maupun abstrak, juga siswa banyak meramalkan (*extrapolate*) informasi tambahan yang diberikan
3. Siswa 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 siswa 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.
7. **Langkah-langkah Model Pembelajaran *Discovery Learning***
   1. Langkah Persiapan Model *Discovery Learning*
8. Menentukan tujuan pembelajaran
9. Melakukan identifikasi karakteristik siswa (kemampuan awal, minat, gaya belajar, dan sebagainya)
10. Memilih materi pelajaran.
11. Menentukan topik-topik yang harus dipelajari siswa secara induktif (dari contoh-contoh generalisasi)
12. Mengembangkan bahan-bahan belajar yang berupa contoh-contoh, ilustrasi, tugas dan sebagainya untuk dipelajari siswa.
13. Mengatur topik-topik pelajaran dari yang sederhana ke kompleks, dari yang konkret ke abstrak, atau dari tahap enaktif, ikonik sampai ke simbolik.
14. Melakukan penilaian proses dan hasil belajar siswa
15. **Prosedur Aplikasi Model *Discovery Learning***

Menurut Syah (2004, h. 244) dalam mengaplikasikan metode *Discovery Learning* di kelas, ada beberapa prosedur yang harus dilaksanakan dalam kegiatan belajar mengajar secara umum sebagai berikut:

1. ***Stimulation* (Stimulasi/Pemberian Rangsangan)**

Pertama-tama pada tahap ini pelajar dihadapkan pada sesuatu yang menimbulkan kebingungannya, kemudian dilanjutkan untuk tidak memberi 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.

Stimulasi pada tahap ini berfungsi untuk menyediakan kondisi interaksi belajar yang dapat mengembangkan dan membantu siswa dalam mengeksplorasi bahan. Dalam hal ini Bruner memberikan stimulation dengan menggunakan teknik bertanya yaitu dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang dapat menghadapkan siswa pada kondisi internal yang mendorong eksplorasi. Dengan demikian seorang Guru harus menguasai teknik-teknik dalam memberi stimulus kepada siswa agar tujuan mengaktifkan siswa untuk mengeksplorasi dapat tercapai.

1. ***Problem Statement* (Pernyataan/ Identifikasi Masalah)**

Setelah dilakukan stimulasi langkah selanjutya adalah guru memberi kesempatan kepada siswa untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin agenda-agenda masalah yang relevan dengan bahan pelajaran, kemudian salah satunya dipilih dan dirumuskan dalam bentuk hipotesis (jawaban sementara atas pertanyaan masalah) (Syah 2004, h. 244), sedangkan menurut permasalahan yang dipilih itu selanjutnya harus dirumuskan dalam bentuk pertanyaan, atau hipotesis, yakni pernyataan (*statement*) sebagai jawaban sementara atas pertanyaan yang diajukan.  
 Memberikan kesempatan siswa untuk mengidentifikasi dan menganalisis permasalahan yang mereka hadapi, merupakan teknik yang berguna dalam membangun siswa agar mereka terbiasa untuk menemukan suatu masalah.

1. ***Data Collection* (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 (Syah, 2009, h. 244). Pada tahap ini berfungsi untuk menjawab pertanyaan atau membuktikan benar tidaknya hipotesis.

Dengan demikian anak didik diberi kesempatan untuk mengumpulkan (*collection*) berbagai informasi yang relevan, membaca literatur, mengamati objek, wawancara dengan nara sumber, 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 disengaja siswa menghubungkan masalah dengan pengetahuan yang telah dimiliki.

1. ***Data Processing* (Pengolahan Data)**

Menurut Syah (2009, h. 244) pengolahan data merupakan kegiatan mengolah data dan informasi yang telah diperoleh para siswa baik melalui wawancara, observasi, dan sebagainya, lalu ditafsirkan. Semua informai hasil bacaan, wawancara, observasi, dan sebagainya, semuanya diolah, diacak, diklasifikasikan, ditabulasi, bahkan bila perlu dihitung dengan cara tertentu serta ditafsirkan pada tingkat kepercayaan tertentu (Djamarah, 2002, h. 22).

Data *processing* disebut juga dengan pengkodean coding/ 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.

1. ***Verification* (Pembuktian)**

Tahap ini siswa melakukan pemeriksaan secara cermat untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis yang ditetapkan tadi dengan temuan alternatif, dihubungkan dengan hasil data processing (Syah, 2009, h. 244). *Verification* menurut Bruner, bertujuan agar proses belajar akan berjalan dengan baik dan kreatif jika guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan suatu konsep, teori, aturan atau pemahaman melalui contoh-contoh yang ia jumpai dalam kehidupannya.

Berdasarkan hasil pengolahan dan tafsiran, atau informasi yang ada, pernyataan atau hipotesis yang telah dirumuskan terdahulu itu kemudian dicek, apakah terjawab atau tidak, apakah terbukti atau tidak.

1. ***Generalization* (Menarik Kesimpulan/Generalisasi)**

Tahap generalisasi/menarik kesimpulan adalah proses menarik sebuah kesimpulan yang dapat dijadikan prinsip umum dan berlaku untuk semua kejadian atau masalah yang sama, dengan memperhatikan hasil verifikasi (Syah, 2009, h. 244). Berdasarkan hasil verifikasi maka dirumuskan prinsip-prinsip yang mendasari generalisasi. 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 seseorang, serta pentingnya proses pengaturan dan generalisasi dari pengalaman-pengalaman itu.

1. **Sistem Penilaian**

Model Pembelajaran *Discovery Learning*, penilaian dapat dilakukan dengan menggunakan tes maupun nontes, sedangkan penilaian yang digunakan dapat berupa penilaian kognitif, proses, sikap, atau penilaian hasil kerja siswa. Jika bentuk penialainnya berupa penilaian kognitif, maka dalam model pembelajaran *discovery learning* dapat menggunakan tes tertulis. Jika bentuk penilaiannya menggunakan penilaian proses, sikap, atau penilaian hasil kerja siswa, maka pelaksanaan penilaian dapat menggunakan contoh-contoh format penilaian seperti tersebut di bawah ini.

1. **Penilaian Tertulis**

Penilaian tertulis merupakan tes dimana soal dan jawaban yang diberikan kepada peserta didik dalam bentuk tulisan. Dalam menjawab soal peserta didik tidak selalu merespon dalam bentuk menulis jawaban tetapi dapat juga dalam bentuk yang lain seperti memberi tanda, mewarnai, menggambar dan lain sebagainya.Ada dua bentuk soal tes tertulis

1. **Penilaian Diri**

Penilaian diri (*self assessment*) adalah suatu teknik penilaian, subyek yang ingin dinilai diminta untuk menilai dirinya sendiri berkaitan dengan, status, proses dan tingkat pencapaian kompetensi yang dipelajarinya dalam mata pelajaran tertentu.

Teknik penilaian diri dapat digunakan dalam berbagai aspek penilaian, yang berkaitan dengan kompetensi kognitif, afektif dan psikomotor. Dalam proses pembelajaran di kelas, berkaitan dengan kompetensi kognitif, misalnya: peserta didik dapat diminta untuk menilai penguasaan pengetahuan dan keterampilan berpikir sebagai hasil belajar dalam mata pelajaran tertentu, berdasarkan kriteria atau acuan yang telah disiapkan.

Berkaitan dengan kompetensi afektif, misalnya, peserta didik dapat diminta untuk membuat tulisan yang memuat curahan perasaannya terhadap suatu objek sikap tertentu. Selanjutnya, peserta didik diminta untuk melakukan penilaian berdasarkan kriteria atau acuan yang telah disiapkan. Berkaitan dengan kompetensi psikomotorik, peserta didik dapat diminta untuk menilai kecakapan atau keterampilan yang telah dikuasainya sebagai hasil belajar berdasarkan kriteria atau acuan yang telah disiapkan.

Penggunaan teknik ini dapat memberi dampak positif terhadap perkembangan kepribadian seseorang. Keuntungan penggunaan teknik ini dalam penilaian di kelas sebagai berikut:

1. dapat menumbuhkan rasa percaya diri peserta didik, karena mereka diberi kepercayaan untuk menilai dirinya sendiri;
2. peserta didik menyadari kekuatan dan kelemahan dirinya, karena ketika mereka melakukan penilaian, harus melakukan introspeksi terhadap kekuatan dan kelemahan yang dimilikinya;
3. dapat mendorong, membiasakan, dan melatih peserta didik untuk berbuat jujur, karena mereka dituntut untuk jujur dan objektif dalam melakukan penilaian.
4. **Penilaian Sikap**

Penilian sikap adalah penilaian yang melihat dan memperhatikan berubahnya sikap peserta didik. Dalam hal ini terdapat peningkatan sikap dan tingkah laku dari biasa ke arah yang lebih baik.

1. **Prinsip Pembelajaran Tematik**
   * 1. **Prinsip Dasar Pembelajaran Tematik**
2. **Prinsip Penggalian Tema**

Tema hendaknya tidak terlalau luas, namun dengan mudah digunakan untuk memadukan banyak mata pelajaran. Tema harus bermakna, maksudnya adalah tema yang dipilih untuk dikaji harus memberikan bekal bagi siswa-siswi untuk belajar selanjutnya.Tema harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan psikologis anak. Tema harus mewadahi sebagian besar minat anak. Tema hendaknya berkaitan dengan peristiwa-peristiwa otentik yang terjadi di dalam rentang waktu belajar. Tema hendaknya sesuai dengan kurikulum yang berlaku serta harapan masyarakat (asas relevansi). Tema hendaknya sesuai dengan ketersediaan dengan sumber belajar.

1. **Prinsip Pengelolaan Pembelajaran**

Guru tidak menjadi *single actor* yang mendominasi pembicaraan dalam proses pembelajaran;  pemberian tanggungjawab individu dan kelompok harus jelas dalam setiap tugas yang menuntut adanya kerjasama kelompok dan guru harus mengakomodasi terhadap ide-ide yang terkadang sama sekali tidak terpekirkan dalam perencanaan.

1. **Prinsip Evaluasi**

Memberikan kesempatan kepada siswa-siswi untuk mengevaluasi diri sendiri (*self evaluation*) di samping bentuk evalauasi lain; guru perlu mengajak para siswa untuk mengevaluasi perolehan belajar yang telah dicapai berdasarkan keriteria keberhasilan pencapaian tujuan.

1. **Prinsip Reaksi**

Guru harus bereaksi terhadap aksi siswa-siswi dalam semua peristiwa serta tidak mengarahkan aspek yang sempit melainkan ke suatu kesatuan yang utuh dan bermakna. Pembelajaran tematik memungkinkan hal ini dan guru hendaknya menemukan kiat-kiat untuk memunculkan ke permukaan hal-hal yang dicapai sebagai dampak pengiring.

* + 1. **Karakteristik Pembelajaran Tematik**

Sebagai suatu model pembelajaran di sekolah dasar, pembelajaran tematik memiliki karakteristik-karakteristik sebagai berikut:

* 1. **Berpusat pada Siswa**

Pembelajaran tematik berpusat pada siswa (*student centered*), hal ini sesuai dengan pendekatan belajar modern yang lebih banyak menempatkan siswa sebagai subjek belajar sedangkan guru lebih banyak berperan sebagai fasilitator yaitu memberikan kemudahan-kemudahan kepada siswa untuk melakukan aktivitas belajar.

* 1. **Memberikan Pengalaman Langsung**

Pembelajaran tematik dapat memberikan pengalaman langsung kepada siswa (*direct experiences*). Dengan pengalaman langsung ini, siswa dihadapkan pada sesuatu yang nyata (*konkrit*) sebagai dasar untuk memahami hal-hal yang lebih abstrak.

* 1. **Pemisahan Pata Pelajaran Tidak Begitu Jelas**

Dalam pembelajaran tematik pemisahan antar mata pelajaran menjadi tidak begitu jelas. Fokus pembelajaran diarahkan kepada pembahasan tema-tema yang paling dekat berkaitan dengan kehidupan siswa.

* 1. **Menyajikan Konsep dari Berbagai Mata Pelajaran**

Pembelajaran tematik menyajikan konsep-konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran. Dengan demikian, Siswa mampu memahami konsep-konsep tersebut secara utuh. Hal ini diperlukan untuk membantu siswa dalam memecahkan masalah-masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.

1. **Bersifat Fleksibel**

Pembelajaran tematik bersifat luwes (*fleksibel*) dimana guru dapat mengaitkan bahan ajar dari satu mata pelajaran dengan mata pelajaran yang lainnya, bahkan mengaitkannya dengan kehidupan siswa dan keadaan lingkungan dimana sekolah dan siswa berada.

1. **Hasil Pembelajaran Sesuai dengan Minat dan Kebutuhan Siswa**

Siswa diberi kesempatan untuk mengoptimalkan potensi yang dimilikinya sesuai dengan minat dan kebutuhannya.

* + 1. **Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Tematik**

Menurut Hernawan (2007, h. 8), terdapat beberapa kelebihan dan kekurangan dalam pembelajaran terpadu, antara lain:

1. Kelebihan
   1. Pengalaman dan kegiatan belajar akan selalu relevan dengan perkembangan siswa
   2. Kegiatan-kegiatan yang dipilih dalam pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan anak.
   3. Seluruh kegiatan belajar lebih bermakna bagi siswa sehingga belajar akan bertahan lebih lama.
   4. Pembelajaran terpadu dapat menumbuhkembangkan keterampilan berfikir siswa
   5. Menyajikan kegiatan yang bersifat pragmatis sesuai dengan permasalahan yang sering ditemui siswa dalam lingkungannya
2. Kelemahan
3. Kompetensi dasar yang harus dicapai siswa dalam kurikulum sekolah dasar tahun 2004 masih terpisah-pisah kedalam berbagai mata pelajaran yang ada.
4. Dalam pelaksanaan pembelajaran terpadu dibutuhkan sarana dan prasarana belajar yang memadai untuk mencapai kompetensi dasar secara optimal.
5. Belum semua guru sekolah dasar memahami konsep pembelajaran terpadu secara utuh. Kendala utama dalam pelaksanaannya yaitu sifat konservatif guru. Umumnya guru merasa senang dengan proses pembelajaran konvensional yang sudah biasa.
6. Menyajikan kegiatan yang bersifat nyata sesuai dengan persoalan yang dihadapi dalam lingkungan peserta didik
7. **Pengembangan dan Analisis Materi Bahan Ajar**
8. **Karakteristik Bahan Ajar**
9. **Keluasan dan Kedalaman Materi**

Pembelajaran yang peneliti pilih adalah Tema 1 Indahnya Kebersamaan dengan Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku Pembelajaran 4. Kegiatan pembelajaran pada subtema ini terbagi menjadi:

1. Mengenal alat musik tradisional
2. Bereksplorasi tentang sumber bunyi
3. Berkreasi dengan bunyi
4. Bercerita tentang pengamalan nilai-nilai Pancasila

Kompetensi yang dikembangkan:

1. Sikap: Toleransi, percaya diri, dan rasa ingin tahu
2. Pengetahuan: Musik tradisional, sumber bunyi, dan nilai-nilai Pancasila
3. Keterampilan: Mencari informasi, kerja ilmiah, dan menulis
4. **Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar**

**Kompetensi Inti:**

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang di anutnya
2. Menunjukkan prilaku jujur, disiplin, tangung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam interaksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpai di rumah, disekolah dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yan mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan prilaku anak dalam bermain dan berakhlak mulia.

**Kompetensi Dasar:**

**IPA**

3.5 Memahami sifat-sifat bunyi melalui pengamatan dan keterkaitannya dengan indra pendengaran

4.4 Menyajikan hasil percobaan atau observasi tentang bunyi

**IPS**

3.5 Memahami manusia dalam dinamika interaksi dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi

* 1. Menceritakan manusia dalam dinamika interaksi dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi

**PPKn**

3.1 Memahami makna dan keterkaitan simbol-simbol sila Pancasila dalam memahami Pancasila secara utuh

4.1 Mengamati dan menceritakan perilaku di sekitar rumah dan sekolah dari sudut pandang kelima simbol Pancasila sebagai satu kesatuan yang utuh

1. **Indikator dan Perubahan Prilaku Hasil Belajar**

**Indikator:**

**IPA**

1. Menjelaskan sumber bunyi dalam bentuk tulisan
2. Membandingkan bunyi yang dihasilkan oleh benda yang bergetar

**IPS**

1. Menjaga keharmonisan hubungan dengan teman sebagai pengalaman nilai-nilai pancasila

**PPKn**

1. Menceritakan pengalaman mengamalkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari

Perubahan prilaku hasil belajar pada subtema ini adalah menjadi Pribadi yang beriman, berakhlak mulia, percaya diri, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial, alam sekitar, serta dunia dan peradabannya.

1. **Media dan Bahan Ajar pada Pembelajaran**
   1. **Media yang digunakan**

Berbagai jenis benda yang menghasilkan bunyi seperti botol, sendok, tutup panci, dan lain-lain.

* 1. **Bahan Ajar pada Pembelajaran**

**Alat Musik Tradisional**

Selain kaya akan budaya, tarian, dan makanan khas daerah, Indonesia juga kaya akan jenis alat musik. Berikut adalah contoh alat musik yang dimiliki oleh berbagai suku di Indonesia. Cara memainkannya berbeda-beda. Kecapi berasal dari Jawa Barat, dimainkan dengan cara dipetik. Angklung juga berasal dari Jawa Barat, dimainkan dengan cara digetarkan. Saluang berasal dari Sumatera Barat dimainkan dengan cara ditiup. Kendang dari Jawa Barat dan tifa dari Papua dimainkan dengan cara dipukul.

**Gambar 2.1 Alat Musik Tradisional**

Saluang Angklung Kecapi



Gendang Tifa



Segala macam bentuk bunyi berasal dari benda yang bergetar. Getaran dari suatu benda akan mengakibatkan udara di sekitarnya bergetar. Getaran tersebut menimbulkan gelombang bunyi di udara. Benda-benda yang bergetar dan menghasilkan bunyi disebut sumber bunyi. Bunyi dapat merambat melalui benda padat, cair, dan gas. Akan tetapi, bunyi tidak dapat merambat pada ruang hampa.

Bunyi hanya dapat didengar pada frekuensi antara 20 sampai dengan 20.000 Hz yang disebut frekuensi *audio* atau frekuensi pendengaran manusia. Di bawah frekuensi 20 Hzdisebut frekuensi *infrasonik*. Di atas 20.000 Hz disebut *ultrasonik*.

Harmoni dalam musik adalah salah satu teori musik yang mengajarkan bagaimana menyusun suatu rangkaian akord-akord agar musik tersebut dapat enak didengar dan selaras. Di sini dipelajari tentang penggunaan berbagai nada secara bersama-sama dan akord-akord musik yang terjadi.

Bangsa Indonesia sanggup dan rela berkorban untuk kepentingan Negara dan bangsa. Sikap rela berkorban untuk kepentingan negara dan bangsa, dikembangkan menjadi rasa kebangsaan dan bertanah air Indonesia, dalam rangka memelihara ketertiban dunia yang berdasarkan kemerdekaan perdamaian abadi dan keadilan sosial. Persatuan dikembangkan atas dasar Bhineka Tunggal Ika, dengan memajukan pergaulan demi kesatuan dan persatuan Bangsa Indonesia. Nilai-nilai yang terkandung dalam sila Persatuan Indonesia meliputi cinta bangsa, cinta tanah air, persatuan bangsa, penghargaan terhadap kemajemukan, kesetaraan

dan multikulturalisme, dan gotong royong.

1. **Strategi Pembelajaran pada Subtema Indahnya Kebersamaan Pembelajaran 4**
2. Bersahabat, menyenangkan, dan bermakna bagi anak.
3. Dalam menanamkan konsep atau pengetahuan dan keterampilan anak tidak harus *didrill*, tetapi ia belajar melalui pengalaman langsung dan menghubungkannya dengan konsep lain yang sudah dipahami. Bentuk pembelajaran ini dikenal dengan pembelajaran terpadu, dan pembelajarannya sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan anak.
4. **Sistem Evaluasi pada Subtema Indahnya Kebersamaan Pembelajaran 4**

**Tabel 2.1 Daftar periksa eksplorasi benda yang menghasilkan bunyi (IPA)**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Kriteria** | **Sudah** | **Belum** |
| **1** | Aku sudah menyebutkan 5 benda yang menghasilkan bunyi |  |  |
| **2** | Aku sudah dapat menyebutkan cara menghasilkan bunyi dari 5 benda yang diminta |  |  |
| **3** | Aku dapat menuliskan kesimpulan dari hasil percobaan |  |  |

**Tabel 2.2 Daftar periksa cerita pengalaman nilai-nilai Pancasila. (IPS dan PPKn).**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Kriteria** | **Sudah** | **Belum** |
| **1** | Isi cerita sesuai dengan tema |  |  |
| **2** | Isi cerita dihubungkan dengan nilai-nilai Pancasila |  |  |

**Tabel 2.3 Rubrik Diskusi**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Kriteria** | **Bagus** | **Cukup** | **Berlatih Lagi** |
| **Mendengarkan** | Selalu mendengarkan  teman yang sedang  berbicara.  (3) | Mendengarkan teman yang berbicara namun sesekali masih perlu diingatkan.  (2) | Masih perlu  diingatkan untuk  mendengarkan teman yang sedang berbicara.  (1) |
| **Komunikasi non verbal (kontak mata, bahasa tubuh, ekspresi wajah, suara)** | Merespons dan  Menerapkan komunikasi non verbal dengan  tepat.  (3) | Merespons dengan tepat terhadap komunikasi non verbal yang ditunjukkan teman.  (2) | Membutuhkan  bantuan dalam  memahami bentuk  komunikasi non verbal  yang ditunjukkan  teman.  (1) |
| **Partisipasi**  **(menyampaikan**  **ide, perasaan,**  **pikiran)** | Isi gagasan  menginspirasi teman. Selalu mendukung dan  memimpin lainnya saat diskusi.  (3) | Merespons sesuai  dengan topik. Isi gagasan kurang  mengispirasi teman  (2) | Jarang berbicara  selama proses diskusi  berlangsung.  (1) |
| **Keruntutan**  **berbicara** | Menyampaikan  pendapatnya secara  runtut dari awal hingga akhir.  (3) | Menyampaikan  pendapatnya secara  runtut, tetapi belum  konsisten.  (2) | Masih perlu berlatih  untuk berbicara  secara runtut.  (1) |