**BAB II**

**KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN**

1. **KAJIAN TEORI**
2. **Model Pembelajaran *Discovery Learning***
   1. **Pengertian Model Pembelajaran**

[**Model pembelajaran**](http://akhmadsudrajat.wordpress.com/2008/09/12/pengertian-pendekatan-strategi-metode-teknik-taktik-dan-model-pembelajaran/) merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Model pembelajaran digunakan sebagai pedoman guru dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran yang mengarahkan ke dalam desain pembelajaran selain itu untuk membantu peserta didik sehingga tujuan pembelajaran yang telah dirancang oleh guru tercapai.

Model pembelajaran menurut Joice dan Weil dalam Sobry (2014:57) digunakan untuk menunjukkan sosok untuh konseptual dari aktivitas belajar mengajar yang secara keilmuan dapat diterima dan secara operasional dapat dilakukan. Secara khusus, model diartikan sebagai kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan suatu kegiatan .

Toeti Soekamto dan Udin Saripudin Winataputra dalam Sobry (2014: 57) mengartikan model pembelajaran sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu yang berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para guru dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar mengajar.

Hasan dalam Isjoni (2011:50), menyebutkan bahwa dalam memilih model pembelajaran yang tepat, perlu diperhatikan dalam relevansinya dengan pencapaian tujuan pengajaran. Dalam prakteknya semua model pembelajaran bisa dikatakan baik jika memenuhi prinsip-prinsip sebagai berikut :

*Pertama,* semakin kecil upaya yang dilakukan guru dan semakin besar aktivitas belajar peserta didik, maka hal itu semakin baik. *Kedua,* semakin sedikit waktu yang diperlukan guru untuk mengaktifkan siswa belajar juga semakin baik. *Ketiga,* sesuai dengan belajar siswa yang dilakukan. *Keempat*, dapat dilaksanakan dengan baik oleh guru. *Kelima*, tidak ada satupun metode yag paling sesuai untuk segala tujuan, jenis materi, dan proses belajar yang ada.

Dari beberapa pendapat tersebut, maka model pembelajaran dapat didefinisikan sebagai kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematik dalam pengorganisasian pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu. Model pembelajaran menggambarkan keseluruhan urutan alur atau langkah-langkah kegiatan pembelajaran. Model pembelajaran ditunjukkan secara jelas kegiatan-kegiatan apa yang perlu dilakukan oleh guru atau peserta didik, dan bagaimana urutan kegiatan-kegiatan pembelajaran. Adanya model pembelajaran sangat membantu terhadap berlangsungnya proses belajar mengajar, selain itu untuk memudahkan guru dalam menyampaikan pesan materi pembelajaran.

* 1. **Pengertian *Discovery Learning***

*Discovery* terjadi apabila individu terlibat, terutama dalam penggunaan proses mentalnya untuk menemukan beberapa konsep atau prinsip. Dalam pembelajaran *Discovery* (penemuan) kegiatan atau pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa sehingga siswa dapat menemukan konsep-konsep dan prinsip-prinsip melalui proses mentalnya sendiri. Dalam menemukan konsep siswa melakukan pengamatan, menggolongkan, membuat dugaan, menjelaskan, menarik kesimpulan dan sebagainya untuk menemukan beberapa konsep atau prinsip.

*Discovery Learning* sebetulnya bukan hal yang baru, melainkan sebagai sebuah strategi belajar yang mempunyai prinsip yang sama dengan *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.

Sedangkan pada *Problem Solving* lebih memberi tekanan pada kemampuan menyelesaikan masalah. Akan tetapi prinsip belajar yang nampak jelas dalam *Discovery Learning* adalah materi atau bahan pelajaran yang akan disampaikan tidak disampaikan dalam bentuk final akan tetapi siswa sebagai peserta didik didorong untuk mengidentifikasi apa yang ingin diketahui dilanjutkan dengan mencari informasi sendiri kemudian mengorganisasi atau membentuk (konstruktif) apa yang mereka ketahui dan mereka pahami dalam suatu bentuk akhir.

*Discovery learning* lebih dikenal dengan metode penemuan terbimbing, para siswa diberi bimbingan singkat untuk menemukan jawabannya. Harus diusahakan agar jawaban atau hasil akhir itu tetap ditemukan sendiri oleh siswa. Kata penemuan sebagai metode mengajar merupakan penemuan yang dilakukan oleh siswa. Siswa menemukan sendiri sesuatu yang baru, ini tidak berarti yang ditemukannya benar-benar baru, sebab sudah diketahui oleh orang lain.

*Discovery Learning* merupakan komponen dari praktek pendidikan yang meliputi metode mengajar yang memajukan cara belajar aktif, berorientasi pada proses, mengarahkan sendiri, mencari sendiri dan reflektif.

Menurut Sund dalam Javid (2012:8) *Discovery Learning* adalah proses mental dimana siswa mengasimilasi sesuatu konsep atau sesuatu prinsip. Proses mental tersebut misalnya mengamati, menggolong-golongkan, membuat dugaan, menjelaskan, mengukur, membuat kesimpulan, dan sebagainya. Dalam teknik ini siswa dibiarkan menemukan sendiri atau mengalami proses mental itu sendiri, guru hanya membimbing dan memberikan instruksi.

Dalam Discovery Learning siswa belajar melalui aktif dengan konsep dan prinsip-prinsip, sedangkan tugas guru adalah untuk mendorong siswa supaya mempunyai pengalaman-pengalaman tersebut untuk menemukan prinsip-prinsip bagi diri mereka sendiri. Sehingga Discovery Learning yaitu ‘ siswa didorong untuk belajar dengan diri mereka sendiri’ Jerome Bruner dalam Baharudin (2007:129).

Menurut pendapat Rohani (2004:24) *Discovery Learning* adalah suatu pandangan bahwa peserta didik sebagai subyek di samping sebagai obyek pembelajaran. Mereka memiliki kemampuan dasar untuk berkembang secara optimal sesuai dengan kemampuan yang mereka miliki. Proses pembelajaran harus dipandang sebagai suatu stimulus atau rangsangan yang dapat menantang peserta didik untuk merasa terlibat atau berpartisipasi dalam aktivitas pembelajaran. Peranan guru hanyalah sebagai fasilitator dan pembimbing atau pemimpin pengajaran yang demokratis, sehingga diharapkan peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan sendiri atau dalam bentuk kelompok memecahkan masalah atas bimbingan guru.

Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa Discovery Leraning merupakan pembelajaran yang memberikan pengalaman langsung melalui praktek atau percobaan, siswa akan menemukan sendiri informasi yang sedang diajarkan dan dapat menarik suatu kesimpulan dari informai tersebut. Sehingga pemahaman yang diperoleh akan bertahan lama karena siswa sendiri yang menemukan informasi tersebut. Selain itu dalam *Discovery Learning* guru berperan sebagai pembimbing dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara aktif, guru harus dapat membimbing dan mengarahkan kegiatan belajar siswa sesuai dengan tujuan.  Kondisi seperti ini ingin mengubah kegiatan belajar mengajar yang *teacher oriented* menjadi *student oriented*.

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

Discovery ialah proses mental dimana siswa mampu mengasimilasikan suatu konsep atau prinsip. Dengan teknik ini siswa dibiarkan menemukan sendiri atau mengalami proses mental sendiri, guru hanya membimbing dan memberikan intruksi. Dengan demikian pembelajaran discovery ialah suatu pembelajaran yang melibatkan siswa dalam proses kegiatan mental melalui tukar pendapat, dengan berdiskusi, membaca sendiri dan mencoba sendiri, agar anak dapat belajar sendiri.

*D*iscovery diartikan sebagai prosedur mengajar yang mementingkan pengajaran perseorang, memanipulasi objek sebelum sampai pada generalisasi. Discoveryyang dilaksanakan siswa dalam proses belajarnya, diarahkan untuk menemukan suatu konsep atau prinsip.

Dalam proses pembelajaran dengan metode ini, guru hanya bertindak sebagai pembimbing dan fasilitator yang mengarahkan siswa. Menurut Bell dalam Maryoto (2013:6), ciri utama belajar menemukan yaitu:

* + - * 1. Mengeksplorasi dan memecahkan masalah untuk menciptakan, menggabungkan dan menggeneralisasi pengetahuan;
        2. Berpusat pada siswa;
        3. Kegiatan untuk menggabungkan pengetahuan baru dan pengetahuan yang sudah ada.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa karakteristik *Discovery Learning* adalah dalam proses pembelajaran berpusat kepada siswa, dan guru hanya sebagai fasilitator baik ketika pembelajaran di dalam kelas maupun diluar kelas. Selain itu pengetahuan peserta didik dilatih dan dibangun untuk dapat memecahkan masalah sendiri dan menggambungkan pengetahuan pengetahuan yang sebelumnya sudah diketahui dengan pengetahuan yang baru diketahui oleh peserta didik. Dalam *Discovery Leraning* tugas guru hanya mengarahkan peserta didiknya dengan tujuan agar mengalami proses mentalnya sendiri.

* 1. **Keunggulan *Discovery Learning***

Pembelajaran discovery (penemuan) adalah cara mengajar yang mengatur pengajaran sedemikian rupa sehingga anak memperoleh pengetahuan yang sebelumnya belum diketahuinya itu tidak melalui pemberitahuan, sebagian atau seluruhnya ditemukan sendiri. Dalam pembelajaran discovery (penemuan) kegiatan atau pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa sehingga siswa dapat menemukan konsep-konsep dan prinsip-prinsip melalui proses mentalnya sendiri.

Dalam belajar *Discovery* siswa dikondisikan pada lingkungan belajar yang direfleksikan dalam pembentukan kode-kode *generic* (general) serta pembentukan sistem-sistem. Dengan penerapan pendekatan *Discovery Learning* dalam belajar memiliki keuntungan-keuntungan. Beberapa keunggulan metode penemuan juga diungkapkan oleh Suherman, dkk (2001: 179) sebagai berikut:

1. Siswa aktif dalam kegiatan belajar, sebab ia berpikir dan menggunakan kemampuan untuk menemukan hasil akhir;
2. Siswa memahami benar bahan pelajaran, sebab mengalami sendiri proses menemukannya. Sesuatu yang diperoleh dengan cara ini lebih lama diingat;
3. Menemukan sendiri menimbulkan rasa puas. Kepuasan batin ini mendorong ingin melakukan penemuan lagi sehingga minat belajarnya meningkat;
4. Siswa yang memperoleh pengetahuan dengan metode penemuan akan lebih mampu mentransfer pengetahuannya ke berbagai konteks;
5. Metode ini melatih siswa untuk lebih banyak belajar sendiri.

Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa keunggulan dari *Discovery Learning* adalah melatih pikiran peserta didik, karena pada *Discovery Learning* peserta didik lebih banyak belajar menemukan sendiri, peserta didik akan lebih memahami pelajaran yang diberikan guru karena pada saat pembelajaran peserta didik sendiri yang mengalami dan menemukan sendiri pengetahuan barunya. Sesuatu yang diperoleh cara tersebut akan bertahan lama diingat oleh peserta didik.

* 1. **Kelemahan *Discovery learning***

Pembelajaran *Discovery Learning* mengatur sedemikian rupa sehingga anak memperoleh pengetahuan yang belum diketahuinya itu tidak melalui pemberitahuan, sebagian atau seluruhnya ditemukan sendiri oleh peserta didik itu sendiri. Dalam pelaksanaan pembelajaran *Discovery Learning* tidaklah mudah, guru harus benar-benar merancang pembelajaran sebelum melaksanakannya di dalam kelas, selain itu ketika melaksanakan proses belajar mengajar tidak semua peserta didik mampu melakukan penemuan dan itu akan menghambat proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru.

Selain mempunyai kelebihan, pembelajaran penemuan juga mempunyai beberapa kelemahan, di antaranya dapat menghasilkan kesalahan dan membuang-buang waktu, dan tidak semua siswa dapat melakukan penemuan. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Suryosubroto (2010:20) kelemahan metode *Discovery Learning* adalah sebagai berikut:

* + - * 1. Dipersyaratkan keharusan adanya persiapan mental untuk cara belajar ini. Misalnya siswa yang lamban mungkin bingung dalam usanya mengembangkan pikirannya jika berhadapan dengan hal-hal yang abstrak, atau menemukan saling ketergantungan antara pengertian dalam suatu subyek, atau dalam usahanya menyusun suatu hasil penemuan dalam bentuk tertulis. Siswa yang lebih pandai mungkin akan memonopoli penemuan dan akan menimbulkan frustasi pada siswa yang lain
        2. Metode ini kurang berhasil untuk mengajar kelas besar. Misalnya sebagian besar waktu dapat hilang karena membantu seorang siswa menemukan teori-teori, atau menemukan bagaimana ejaan dari bentuk kata-kata tertentu
        3. Harapan yang ditumpahkan pada strategi ini mungkin mengecewakan guru dan siswa yang sudah biasa dengan perencanaan dan pengajaran secara tradisional
        4. Mengajar dengan penemuan mungkin akan dipandang sebagai terlalu mementingkan memperoleh pengertian dan kurang memperhatikan diperolehnya sikap dan ketrampilan. Sedangkan sikap dan ketrampilan diperlukan untuk memperoleh pengertian atau sebagai perkembangan emosional sosial secara keseluruhan
        5. Dalam beberapa ilmu, fasilitas yang dibutuhkan untuk mencoba ide-ide, mungkin tidak ada
        6. Strategi ini mungkin tidak akan memberi kesempatan untuk berpikir kreatif, kalau pengertian-pengertian yang akan ditemukan telah diseleksi terlebih dahulu oleh guru, demikian pula proses-proses di bawah pembinaannya. Tidak semua pemecahan masalah menjamin penemuan yang penuh arti.

Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran *Discovery Learning* terlalu menyulitkan bagi peserta didik, menghabiskan waktu apabila proses pembelajarannya dilaksanakan pada kelas yang mempunyai jumlah anggota banyak. Mengajar dengan penemuan mungkin akan dipandang terlalu memetingkan pengetahuan peserta didik saja, sedangkan antara pengetahuan, sikap, dan keterampilan diperlukan secara seimbang untuk memperoleh pengertian atau sebagai perkembangan emosional sosial. Untuk melaksanakan pembelajaran *Discovery Learning* menyulitkan juga bagi guru, karena guru harus menyamakan persepsi peserta didik tentang materi yang akan disampaikannya dan belum tentu semua peserta didik memiliki pikiran sama yang diingankan oleh gurunya.

* 1. **Prosedur Aplikasi *Discovery Learning***

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

Menurut Syah (2004:244) 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 2004:244), 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 permasasalahan 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, 2004:244). 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 (2004:244) 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, 2002:22).

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)**

Pada 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, 2004:244). *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, 2004:244). 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 pen gaturan dan generalisasi dari pengalaman-pengalaman itu.

Kesimpulan dari pendapat tersebut adalah dalam mengaplikasikan metode *Discovery Learning* guru berperan sebagai pembimbing dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara aktif. Pembelajaran Discovery Learning merubah kegiatan belajar mengajar *teacher oriented* menjadi *student oriented*. Dari berbagai tahapan Discovery Learning pemebrian rangsangan, identifikasi masalah, pengumpulan data, pengolahan data, pembuktian dan menarik kesimpulan diharapkan peserta didik dapat menemukan sendiri hasil akhir dari pembelajarannya. Tentunya dari setiap langkah tersebut peserta didik terus didampingi dan diberikan arahan oleh guru.

* + - 1. **Sikap Rasa Ingin Tahu**
  1. **Definisi Rasa Ingin Tahu**

Rasa ingin tahu pada setiap orang sangat penting. Rasa ingin tahu membuat manusia dapat memecahkan setiap permasalahan dan pemikiran yang ada di dalam fikirannya. Apabila rasa ingin tahu ini dapat dimanfaatkan dengan baik maka akan membawa manusia semakin mengerti dirinya sendiri. Lewat rasa ingin tahu membuat manusia mengetahui kebenaran. Segala sesuatu yang tampak nyata dalam hidup tidak sepenuhnya selalu benar.

Seorang yang memiliki rasa ingin tahu yang tinggi akan mencari informasi detail tentang segala sesuatu yang mereka pertanyakan. Lewat rasa ingin tahu kita, kita akan berusaha untuk memecahkan setiap pertanyaan dibenak kita. Hal ini akan membuat kita merasakan pengalaman baru.

Kita sebagai manusia akan terus belajar lebih banyak saat rasa ingin tahu menyelimuti kita. Kita akan menembus batas-batas pemikiran kita. Semakin banyak yang kita pelajari, semakin banyak pula yang akan kita tahu. Dengan rasa ingin tahu yang kita miliki kita akan melihat berbagai hal

Menurut pendapat Nasoetion dalam Olvin (2013:11) berpendapat rasa ingin tahu adalah suatu dorongan atau hasrat untuk lebih mengerti suatu hal yang sebelumnya kurang atau tidak kita ketahui. Rasa ingin tahu biasanya berkembang apabila melihat keadaan diri sendiri atau keadaan sekeliling yang menarik.

Menurut pendapat Sulistyowati dalam Olvin (2013 : 11) berpendapat ingin tahu adalah sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari apa yang dipelajarinya, dilihat, dan didengar.

Menurut Mustari dalam Olvin (2013 : 11) berpendapat bahwa kurioritas (rasa ingin tahu) adalah emosi yang dihubungkan dengan perilaku mengorek secara alamiah seperti eksplorasi, investigasi, dan belajar.

Rasa ingin tahu membuat bekerjanya kedua jenis otak, yaitu otak kiri dan otak kanan. Yang satu adalah kemampuan untuk memahami dan mengantisipasi informasi, sedang yang lain adalah menguatkannya dan mengencangkan memori jangka panjang untuk informasi baru yang mengejutkan.

Dari berbagai pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa rasa ingin tahu adalah sebuah sikap yang dimiliki oleh setiap individu untuk mempelajari sesuatu hal yang belum mereka ketahui untuk dipelajari lebih dalam, agar nantinya dapat bermanfaat bagi dirinya sendiri, orang lain atau lingkungan sekitar.

* 1. **Karakteristik Rasa Ingin Tahu**

Rasa ingin tahu sebagian besar merupakan naluri alami yang ada pada diri manusia,  manusia menemukan berbagai cara untuk melindungi diri terhadap pengaruh lingkungan yang merugikan. Tetapi adanya akal budi itu juga menimbulkan rasa ingin tahu yang selalu berkembang. Dengan kata lain, rasa ingin tahu itu tidak pernah dapat dipuaskan. Akal budi manusia tidak pernah puas dengan pengetahuan yang telah dimilikinya. Rasa ingin tahu mendorong manusia untuk melakukan berbagai kegiatan yang bertujuan untuk mencari jawaban atas berbagai persoalan yang muncul di dalam pikirannya.

Seperti yang terlihat setiap individu memilki rasa ingin tahu dan tidak ada seorangpun yang tidak memiliki rasa ingin tahu sama sekali, seorang anak akan terlihat rasa keingintahuannya di saat ia mulai bertanya hal-hal yang ia lihat, dengar, amati dan sebagainya. Jika rasa ingin tahu anak tinggi maka ia akan lebih aktif bertanya, anak yang rasa ingin tahunya sedang maka ia hanya akan bertanya tentang hal tertentu yang menarik baginya sedangkan anak yang rasa ingin tahunya rendah ia hanya akan bertanya di saat keadaan memaksanya untuk bertanya karena ia lebih banyak diam atau tidak begitu aktif.

Rasa ingin tahu anak berkaitan dengan respon anak terhadap objek (benda, orang, situasi) yang baru aneh dan asing, disisi lain rasa ingin tahu anak juga dapat di lihat dari ke inginan anak mengeksplorasi, menyelidiki sesuatu objek, orang, benda dan situasi. Maw and maw dalam Riani (2012:1) mengemukakan ciri-ciri keingintahuan anak yaitu :

* + - * 1. Merespon secara positif terhadap unsur,-unsur yang baru, aneh, tidak layak,atau misterius di lingkungan mereka dengan cara mendekati, memeriksanya, memperhatikannya
        2. Memperlihatkan kebutuhan atau ke inginan yang tinggi untuk mengetahui tentang dirinya sendiri ataupun lingkungannya.
        3. Mengamati lingkungan untuk mencari pengalaman baru
        4. Penuh perhatian memeriksa dan menyelidiki rangsangan yang ada.

Di sisi lain Curtis dalam Riani (2012:2) mengatakan rasa ingin tahu terlihat dalam hal :

1) Mereaksi dengan cara positif terhadap sesuatu yang baru,asing,aspek yang tidak pantas dari lingkungan dan mengobservasikan secara hati-hati,mendekatinya,melakukan manipulasi,mencari informasi tentang sesuatu

2) Tahan dalam menilai dan mengekplorasi stimulus untuk lebih mengetahui stimulasi tersebut.

Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa karakteristik rasa ingin tahu adalah tingginya rasa penasaran peserta didik baik ketika belajar di dalam kelas maupun belajar diluar kelas, selain itu peserta didik selalu merasa penasaran terhadap hal-hal yang baru dia ketahui, dia akan terus bertanya sampai dia mendapatkan jawaban dari gurunya tersebut. Peserta didik yang memiliki rasa ingin tahu yang tinggi ketika seorang guru memberikan stimulus maka dia akan merespon dengan cepat.

Rasa ingin tahu merupakan sikap yang penting dimiliki oleh setiap peserta didik, memang pada dasarnya setiap orang memiliki rasa ingin tahu, hanya saja sikap rasa ingin tahu yang tinggi atau rendahnya tergantung dari diri mereka sendiri, anak yang memiliki rasa ingin tahu yang rendah akan muncul ketika keadaan yang mendesak mereka.

* 1. **Faktor Pendorong Rasa Ingin Tahu**

Setiap individu sebenarnya memiliki rasa ingin tahu, dengan berbagai macam bentuknya. Namun untuk lebih mengoptimalkan dan mengembangkan, maka diperlukan peran lingkungan  untuk merangsang dan lebih mengembangkan rasa ingin tahu yang sudah ada. Lingkungan (dalam hal ini orang tua dan guru di sekolah) berperan penting untuk mengembangkan dan mengoptimalkan potensi-potensi rasa ingin tahu pada anak. Namun sebaliknya tanpa disadari orang tua dan guru juga dapat berperan sebagai penghambat dalam rasa ingin tahu anak.

Munandar (2004:94) memaparkan bahwa dari berbagai penelitian diperoleh hasil bahwa sikap orang tua yang memupuk rasa ingin tahu anak antara lain:

1. Menghargai pendapat anak dan mendorongnya untuk mengungkapkannya.
2. Memberi waktu kepada anak untuk berpikir, merenung, dan berkhayal.
3. Membiarkan anak mengambil keputusan sendiri.
4. Mendorong kemelitan anak untuk menjajaki dan mempertanyakan banyak hal.
5. Meyakinkan anak bahwa orang tua menghargai apa yang ingin dicoba dilakukan dan apa yang dihasilkan.
6. Menunjang dan mendorong kegiatan anak
7. Menikmati keberadaannya bersama anak.
8. Memberi pujian yang sungguh-sungguh kepada anak.
9. Mendorong kemandirian anak dalam bekerja
10. Melatih hubungan kerja sama yang baik dengan anak.

Menurut Munandar (2004:103) sikap orang tua secara langsung mempengaruhi rasa ingin tahu anak mereka. Beberapa faktor yang menentukan tersebut antara lain:

* + - * 1. Kebebasan

Orang tua yang memberikan kebebasan kepada anak, tidak otoriter, tidak selalu mau mengawasi anak, tidak terlalu membatasi kegiatan anak, dan tidak terlalu cemas mengenai anak mereka cenderung mempunyai anak yang kreatif.

* + - * 1. Respek

Orang tua yang menghormati anak sebagai individu, percaya akan kemampuan mereka, dan menghargai keunikan anak biasanya memiliki anak yang kreatif. Anak-anak ini secara alamiah mengembangkan kepercayaan diri untuk berani melakukan sesuatu yang orisinal.

* + - * 1. Prestasi, Bukan Angka.

Orang tua anak kreatif mendorong anak untuk berusaha dan menghasilkan karya yang baik namun tidak terlalu menekankan untuk mencapai angka atau peringkat tertinggi.

Torrance dalam Suhadi (2010:20) mengemukakan tentang lima bentuk interaksi guru dan siswa di kelas yang dianggap mampu mengembangkan rasa ingin tahu siswa, yaitu:

1. Menghormati pertanyaan yang tidak biasa;
2. Menghormati gagasan yang tidak biasa serta imajinatif dari siswa;
3. Memberi kesempatan kepada siswa untuk belajar atas prakarsa sendiri;
4. Memberi penghargaan kepada siswa; dan
5. Meluangkan waktu bagi siswa untuk belajar dan bersibuk diri tanpa suasana penilaian.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa rasa ingin tahu anak akan berkembang jika orang tua dan guru selalu bersikap otoritatif (demokratik), yaitu mau mendengarkan omongan anak, menghargai pendapat anak, mendorong anak untuk berani mengungkapkan pendapatnya. Jangan memotong pembicaraan anak ketika ia ingin mengungkapkan pikirannya. Jangan memaksakan pada anak bahwa pendapat orangtua/guru paling benar, atau melecehkan pendapat anak.

Selain itu orang tua dan guru harus mendorong kemandirian anak dalam melakukan sesuatu, menghargai usaha-usaha yang telah dilakukannya, memberikan pujian untuk hasil yang telah dicapainya walau sekecil apapun. Cara-cara ini merupakan salah satu unsur penting pengembangan rasa ingin tahu anak.

* 1. **Faktor Penghambat Rasa Ingin Tahu**

Dalam kehidupan sehari-hari banyak kita dapati perlakuan dan tindakan anak dengan berbagai polah dan tingkah laku. Sehingga ekspresi rasa ingin tahu anak kerap menimbulkan efek kurang berkenan bagi orang tua. Misalnya orang tua melarang anak merobek-robek kertas karena takut rumah jadi kotor, atau berteriak saat anak main pasir karena takut anak terkena kuman. Padahal tiap anak memiliki ekspresi rasa ignin tahu yang berbeda, ada yang terlihat suka mencoret-coret, berceloteh, melakukan eksperimen, dan sebagainya. Penyikapan orang tua seperti itu berarti merupakan salah satu contoh dari sekian banyak faktor yang menghambat rasa ingin tahu dan kreativitas seorang anak.

Amabile dalam Munandar (2004:223) mengemukakan empat cara yang dapat mematikan rasa ingin tahu, yaitu:

1. Evaluasi
2. Hadiah;
3. Persaingan/kompetisi antara anak; dan
4. Lingkungan yang membatasi.

Hal senada juga diungkapkan oleh Tegano, D.W dalam Suhadi (2010:15) bahwa yang mematikan rasa ingin tahu diantaranya:

1. Menjadikan anak-anak bekerja mengharapkan penghargaan;
2. Membuat situasi kompetisi;
3. Memfokuskan siswa pada penilaian;
4. Terlalu banyak pengawasan; dan
5. Menciptakan pilihan situasi yang terbatas.

Adapun sikap orang tua yang tidak menunjang pengembangan kreativitas anak menurut Munandar (2004:95) adalah:

1. Mengatakan kepada anak bahwa ia dihukum jika berbuat salah.
2. Tidak membolehkan anak menjadi marah terhadap orang tua
3. Tidak membolehkan anak mempertanyakan keputusan orang tua.
4. Tidak membolehkan anak bermain dengan anak dari keluarga yang mempunyai pandangan dan nilai yang berbeda dari keluarga anak.
5. Anak tidak boleh berisik.
6. Orang tua ketat mengawasi kegiatan anak.
7. Orang tua memberi saran-saran spesifik tentang penyelesaian tugas.
8. Orang tua kritis terhadap anak dan menolak gagasan anak.
9. Orang tua tidak sabar dengan anak.
10. Orang tua dan anak adu kekuasaan.
11. Orang tua menekan dan memaksa anak untuk menyelesaikan tugas.

Selain faktor orang tua dan guru, yang tak kalah penting adalah faktor lingkungan. Adapun bentuk-bentuk peran lingkungan dalam membentuk rasa ingin tahu individu menurut Mayang Sari dalam Suhadi (2010:10) adalah:

1. Menghargai pendapat anak dan mendorong untuk mengungkapkannya;
2. Memberikan waktu kepada anak untuk berfikir, merenung dan berhayal;
3. Memperbolehkan anak mengambil keputusan sendiri. Dengan anak mengambil keputusannya sendiri, maka anak akan bertanggung jawab untuk mengambil keputusannya sendiri;
4. Mendorong keingintahuan anak untuk mengetahui banyak hal. Orang tua atau guru menfasilitasi keingintahuan anak dengan memberikan informasi yang layak. Bisa dilakukan dengan memberikan buku-buku untuk dibacakan pada anak, atau dengan mengajak anak untuk mengunjungi objek yang ingin diketahuinya;
5. Meyakinkan anak bahwa orang tua atau guru menghargai apa yang ingin dicoba lakukan anak dan hasil akhirnya. Ini bisa dilakukan dengan memberikan anak kesempatan untuk melakukan eksperimennya dari setiap pengetahuannya;
6. Menunjang dan mendorong kegiatan kreatif anak. Artinya orang tua atau guru memberikan fasilitas yang mendukung, membimbing, anak dalam eksperimentasinya, atau mengasuh bakat anak dengan dengan berbagai kegiatan positif, misalnya lomba, kursus, atau pelatihan;
7. Menikmati keberadaanya bersama anak. Orang tua atau guru senang bersama anak. dan mampu menjalin komunikasi secara terbuka, hangat dan empatis terhadap anak;
8. Memberi pujian yang sungguh-sungguh dan tepat sasaran pada anak. Pujian harus diberikan ketika anak berhasil melakukan proses kreatifnya. Pujian hendaknya diberikan tidak berdasarkan hasil tetapi lebih pada proses. Maksudnya orang tua atau guru harus memuji kerja keras, ketekunan, dan semangat anak dalam proses kreatifnya, walaupun hasilnya belum begitu memuaskan. Mendorong kemandirian anak dalam bekerja, orang tua atau guru hendaknya jangan terlalu ikut campur dan terlalu mengarahkan anak. Biarkan anak mengembangkan dan menerapkan ide-idenya tersebut. Anak didorong untuk menemukan solusi pada setiap permasalahan yang dihadapinya. Hal ini akan membuat anak menjadi lebih bertanggung jawab, mandiri terhadap kehidupannya;
9. Menjalin hubungan kerja sama yang baik dengan anak, artinya orang tua atau guru mau membantu anak ketika anak mengalami sebuah kesulitan. Dalam hal ini bukan berarti membantu secara penuh terhadap setiap permasalahan yang dihadapi anak, namun disini orang tua atau guru hanya boleh mengarahkan dan tetap mendukung setiap keputusan yang diambil oleh anak.

Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa masa anak adalah masa-masa penting dalam mengembangkan potensi rasa ingin tahu yang mulai tumbuh dan berkembang, maka dibutuhkan lingkungan yang kondusif, serta dorongan dari guru dan keluarga. Seharusnya guru dapat berperan sebagai orang yang dapat mendorong pengembangan rasa ingin tahu dan kreativitas anak-anak di sekolah.

Untuk mengembangkan rasa ingin tahu anak, orang tua dan guru harus merangsang anak supaya tertarik mengamati dan mempertanyakan tentang berbagai benda atau kejadian di sekelilingnya, yang mereka dengar, lihat, rasakan atau mereka pikirkan dalam kehidupan sehari-hari. Orang tua dan guru harus menjawab dengan cara menyediakan sarana yang semakin merangsang anak berpikir lebih dalam, misalnya dengan memberikan gambar-gambar, buku-buku, dan sebagainya. Orang tua dan guru janganlah menolak, melarang atau menghentikan rasa ingin tahu anak, asalkan tidak membahayakan dirinya atau orang lain.

* 1. **Upaya Guru Meningkatkan Rasa Ingin Tahu Siswa**

Seorang anak yang mempunyai keingintahuan yang tinggi cenderung memiliki tingkat kecerdasan yang lebih tinggi dibandingkan anak biasa.  Dari rasa ingin tahu muncullah ide yang membuat anak menemukan bakatnya, menjadi lebih cerdas dan bahkan dapat masuk digolongan anak yang jenius. Maka dari itu sangat penting untuk meningkatkan rasa ingin tahu pada anak.

Menurut Suhadi (2010:3) ada beberapa hal yang mungkin dapat dilakukan oleh guru untuk membangun dan mengembangkan rasa ingin tahu siswa, misalnya:

* + - * 1. Ajari siswa untuk selalu membuka pemikiran mereka terhadap hal-hal baru, ataupun hal-hal yang sudah pernah mereka pelajari
        2. Ajari siswa untuk tidak selalu menerima suatu hal sebagai sesuatu kebenaran yang bersifat final.
        3. Ajari siswa untuk selalu dan banyak bertanya.
        4. Ajari anak untuk jangan pernah sekalipun memberikan label terhadap sesuatu hal sebagai sesuatu yang membosankan atau tidak menarik
        5. Ajari anak untuk melihat dan menyadari bahwa belajar itu sesuatu yang menyenangkan.
        6. Biasakan siswa untuk membaca beragam jenis bacaan untuk mengeksplorasi dunia-dunia baru bagi mereka.

Menurut Suhadi (2010:5) berikut adalah cara meningkatkan rasa ingin tahu pada anak:

1. **Belajar Bersama**, Biasakan Seorang anak untuk mendapatkan pendidikan belajar bersama sejak dini. Belajar bersama dapat membantu perkembangan otak balita. Disamping dapat membantu menciptakan anak yang cerdas, belajar bersama juga dapat menumbuhkan rasa percaya diri.
2. **Belajar dengan Membaca dan Mendengarkan Cerita**, Seorang Anak mempunyai daya rekam yang sangat tinggi. Belajar membaca dan mendengar cerita dapat menimbulkan pertanyaan-pertanyaan yang akan dilontarkan seorang anak.
3. **Belajar Lewat Benda**, Pembelajaran lewat benda atau mainan seperti puzzle dapat mendidik Anak mengasah indra dan dapat juga untuk mengeluarkan rasa gembira ataupun emosi. Rasa Emosi maupun gembira dapat membantu mempercepat rasa ingin tahu seorang anak
4. **Belajar Memahami**, Setiap Orang tua harus memperlihatkan Aktivitas harian yang ringan kepada seorang anak, Seperti membuka botol, membuka kulkas ataupun memakai pakaian. Dengan Seorang anak melihat cara kerja orang tua maka tentunya seorang anak akan mencoba meniru akibat rasa ingin tahunya berhasil Anda pancing.
   * + 1. **Hasil Belajar**

**Definisi Hasil Belajar**

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik setelah ia menerima pengalaman pembelajaran. Sejumlah pengalaman yang diperoleh peserta didik mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran karena akan memberikan sebuah informasi kepada guru tentang kemajuan peserta didik dalam upaya mencapai

Pada panduan pelaksanaan Kurikulum 2013, Pemendikbud 81A, menjelaskan bahwa yang menjadi sasaran penilain ialah proses dan hasil belajar siswa. Penilain proses meliputi aktivitas mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi,  dan mengkomunikasikan. Yang termasuk aktivitas dalam mengamati adalah menyimak, membaca, dan melihat.

Aktivitas menanya meliputi kegaitan mengajukan pertanyaan tentang informasi yang belum siswa pahami dari yang diamatinya. Karena itu pembelajaran dianjurkan dimulai dari  siswa mencari tahu dengan cara bertanya dengan benar. Pada langkah ini siswa merumuskan pertanyaan untuk merumuskan yang ingin dipelajarinya. Karenanya pertanyaan selain menggali rasa ingin tahunya, juga dapat menggali ruang pikiran untuk mengembangkan dugaan sementara atau hipotesis.

Untuk menjawab pertanyaan yang telah diajukannya siswa mencoba menghimpun informasi dengan cara  membaca sumber belajar yang ada dalam kelas,  mengamati objek, mengamati kejadian, melakukan percobaan, mengadakan wawancara dari narasumber, menonton film, melakukan kunjungan ke perpustakaan, mengeksplorasi dari internet, atau menggali sumber lain seperti diskusi dengan teman dalam kelompok.

Kegiatan dilanjut dengan  mengolah informasi yang sudah siswa himpun. Pengolahan informasi seperti  menganalisis, mengelompokkan data yang sejenis, membadingkan perbedaan, membandingkan kosep yang bertentangan sehingga siswa dapat menambah keluasan dan kedalaman  informasi. Melalui pengolahan informasi siswa menentukan solusi atas masalah yang telah mereka rumuskan dalam kegiatan awal pembelajaran. berbagai sumber yang memiliki pendapat yang berbeda sampai pada yang bertentangan. Dari hasil analisis siswa mencoba merumuskan kesimpulan. Dalam proses ini sebenarnya siswa mengembangkan pengalaman menalar atau mengasosiasi.

Pada proses mengolah informasi siswa perlu mendapatkan dorongan untuk bersikap jujur, teliti, disiplin,  taat aturan, kerja keras, serta menerapkan keterampilan berpikir, menerapkan prosedur dan menafsirkan data sehingga dapat memperoleh menyimpulkan .

Kegiatan inti berikutnya adalah menyampaikan hasil pengamatan atau  mengkomunikasikan kesimpulan. Pada tahap ini siswa belajar ujntuk mengomunikasikan materi yang mereka pelajari baik secara lisan, tertulis, atau menggunakan media.

Data hasil penilain meliputi data perkembangan belajar siswa dalam proses pelaksanaan belajar sehari-hari hasil pengamatan guru, penilaian diri, dan penilaian teman, hasil ulangan harian lisan maupun tulisan, nilai hasil karya, dan nilai tugas yang terhimpun menjadi nilai portofolio.

Penilaian otentik merupakan ciri khas kuriulum 2013.  Pelaksananya mengukur masukan (input), proses, dan keluaran (output) pembelajaran (Permendikbud 81a 2013).  Melaksanakan penilaian autentik, seperti yang dijelaskan dalam paduan penilaian proses dan hasil belajar dari Direktorat PSMA  menyatakan bahwa dalam melaksanakan penilaian autentik guru hendaknya memperhatikan enam kriteria berikut:

1. Dilakukan secara menyeleuruh untuk menilai masukan, proses, dan keluaran pembelajaran.
2. Terpadu dengan pembelajaran.
3. Menilai kesiapan, proses, dan haslil blajar peserta didik secara utuh.
4. Meliputi ranah sikap , keterampilan, dan pengetahuan.
5. Relevan dengan pendekatan ilmiah dalam pembelajaran.
6. Tidak hanya mengukur yang siswa ketahui, tetapi mengukur yang peserta didik lakukan.

Menururt Dimyati dan Mudjiono (2002: 250-251) memberikan pengertian tentang hasil belajar, bahwa:

Hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi siswa dan sisi guru. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar. Tingkat perkembangan mental tersebut terwujud pada jenis-jenis ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Sedangkan dari sisi guru, hasil belajar merupakan saat terselesaikannya bahan pelajaran.

Sedangkan menurut Nana Sudjana dalam Juanah (2013:17) menungkapkan bahwa “Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah mereka menerima pengalaman belajarnya”. Kemampuan yang dimaksud adalah tingkat penguasaan yang dimiliki siswa setelah melakukan pengalaman belajarnya melalui proses kegiatan belajar mengajar. Proses itu adalah kegiatan yang dilakukan oleh siswa dalam mencapai tujuan pengajaran yang terdiri dari empat unsur utama yaitu tujuan, bahan, metode atau pendekatan dan alat serta penilaian.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh siswa setelah terjadinya proses pembelajaran yang ditunjukkan dengan nilai tes yang diberikan oleh guru setiap selesai memberikan materi pelajaran pada satu pokok bahasan. Selain itu hasil belajar merupakan tingkat penguasaan yang telah dicapai oleh siswa dalam proses belajar yang telah diterima dalam pengalamannya, karena dalam hasil belajar terdapat berbagai indikator untuk emnentukan dan mengetahui serta menilai tingkat keberhasilan siswa dalam setiap pembelajaran yang meliputi ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor.

**Komponen Hasil Belajar**

Guru harus memahami kurikulum yang berlaku dan mempelajari segala sesuatu yang menunjang terlaksananya kurikulum serta KBM tersebut. Dalam hal ini, ada dua kegiatan utama yaitu guru bertindak mengajar dan siswa bertindak belajar. Kedua bagian tersebut berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan yang telah ditetapkan. Pada akhirnya implementasi pembelajaran itu akan menghasilkan suatu hasil belajar. Hasil ini akan memberikan dampak bagi guru dan siswa.

Perlu kita ketahui bahwa dalam mengimplementasikan kurikulum 2013 perlu diperhatikan prinsip-prinsip, pendekatan-pendekatan, dan karakteristik-karakteristik penilaian yang diamanahkan oleh Kurikulum 2013. Adapun menurut Syaifullah (2013:4) komponen yang harus diperhatikan oleh guru pada saat melaksanakan penilaian untuk implementasi Kurikulum 2013 adalah:

* 1. Sahih

Penilaian yang dilakukan haruslah sahih, maksudnya penilaian didasarkan pada data yang memang mencerminkan kemampuan yang ingin diukur.

* 1. Objektif

Penilaian yang objektif adalah penilaian yang didasarkan pada prosedur dan kriteria yang jelas dan tidak boleh dipengaruhi oleh subjektivitas penilai (guru).

* 1. Adil

Penilaian yang adil maksudnya adalah suatu penilaian yang tidak menguntungkan atau merugikan siswa hanya karena mereka (bisa jadi) berkebutuhan khusus serta memiliki perbedaan latar belakang agama, suku, budaya, adat istiadat, status sosial ekonomi, dan gender.

4) Terpadu

Penilaian dikatakan memenuhi prinsip terpadu apabila guru yang merupakan salah satu komponen tidak terpisahkan dari kegiatan pembelajaran.

1. Terbuka

Penilaian harus memenuhi prinsip keterbukaan di mana kriteria penilaian, dan dasar pengambilan keputusan yang digunakan dapat diketahui oleh semua pihak yang berkepentingan.

1. Menyeluruh dan berkesinambungan

Penilaian harus dilakukan secara menyeluruh dan berkesinambungan oleh guru dan mesti mencakup segala aspek kompetensi dengan menggunakan berbagai teknik penilaian yang sesuai. Dengan demikian akan dapat memantau perkembangan kemampuan siswa.

1. Sistematis

Penilaian yang dilakukan oleh guru harus terencana dan dilakukan secara bertahap dengan mengikuti langkah-langkah yang baku.

1. Beracuan kriteria

Penilaian dikatakan beracuan kriteria apabila penilaian yang dilakukan didasarkan pada ukuran pencapaian kompetensi yang ditetapkan.

1. Akuntabel

Penilaian yang akuntabel adalah penilaian yang proses dan hasilnya dapat dipertanggungjawabkan, baik dari segi teknik, prosedur, maupun hasilnya.

1. Edukatif

Penilaian disebut memenuhi prinsip edukatif apabila penilaian tersebut dilakukan untuk kepentingan dan kemajuan pendidikan siswa.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa komponen hasil belajar pada kurikulum 2013 harus mencermirkan 3 ranah yang ada pada penilaian yaitu sikap, pengetahuan, dan keterampilan, tentunya mengacu pada criteria penilaian berdasarkan kompetensi yang telah ditetapkan, selain itu harus mengarah pada prinsip edukatif karena hal tersebut demi kemajuan pendidikan peserta didik itu sendiri.

Bagi guru sebagai dampak pembelajaran hasil yang dapat diukur sebagai data hasil belajar siswa dan berupa masukan bagi pengembangan pembelajaran selanjutnya. Sedangkan bagi siswa sebagai dampak pengiring berupa terapan pengetahuan dan atau kemampuan di bidang lain sebagai suatu transfer belajar yang akan membantu perkembangan mereka mencapai kebutuhan dan kemandirian.

Menurut pendapat dari Cepi Riyana (2011:5) komponen-komponen hasil belajar, yaitu:

* 1. Tujuan
  2. Materi/Bahan ajar
  3. Metode dan media
  4. Evaluasi
  5. Anak didik/siswa
  6. Pendidik/guru

Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa sebagai sebuah sistem, masing-masing komponen tersebut membentuk sebuah integritas atau satu kesatuan yang utuh baik antara tujuan, materi, metode dan media, evalusi, peserta didik, dan pendidik. Masing-masing komponen saling berhubungan antara satu sama lain dan anta komponen itu saling mempengaruhi.

**Karakteristik Hasil Belajar**

Dari proses pembelajaran yang terpenting adalah interaksi yang terjadi antara guru dan peserta didik itu harus adil, yakni adanya komunikasi yang timbal balik diantara keduanya, baik secara langsung ataupun tidak langsung atau melalui media. Peserta didik jangan selalu dianggap sebagai subjek belajar yang tidak tahu apa-apa. Ia memiliki latar belakang, minat, dan kebutuhan serta kemampuan yang berbeda. Peranan guru tidak hanya terbatas sebagai pengajar (penyampai ilmu pengetahuan), tetapi juga sebagai pembimbing, pengembang, dan pengelola kegiatan pembelajaran yang dapat memfasilitasi kegiatan belajar siswa dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkannya.

Sementara Bloom mengungkapkan tiga tujuan pengajaran yang merupakan kemampuan seseorang yang harus dicapai dan merupakan hasil belajar yaitu : kognitif, afektif dan psikomotorik (Sudjana, 2012:22).

Hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yaitu :

1. Faktor dari dalam diri siswa, meliputi kemampuan yang dimilikinya, motivasi belajar, minat dan perhatian, sikap dan kebiasaan belajar, ketekunan, sosial ekonomi, faktor fisik dan psikis.
2. Faktor yang datang dari luar diri siswa atau faktor lingkungan, terutama kualitas pengajaran.

Hasil belajar yang dicapai siswa menurut Sudjana (2012:56), melalui proses belajar mengajar yang optimal ditunjukkan dengan ciri-ciri sebagai berikut:

1. Kepuasan dan kebanggaan yang dapat menumbuhkan motivasi belajar intrinsik pada diri siswa. Siswa tidak mengeluh dengan prestasi yang rendah dan ia akan berjuang lebih keras untuk memperbaikinya atau setidaknya mempertahankan apa yang telah dicapai.
2. Menambah keyakinan dan kemampuan dirinya, artinya ia tahu kemampuan dirinya dan percaya bahwa ia mempunyai potensi yang tidak kalah dari orang lain apabila ia berusaha sebagaimana mestinya.
3. Hasil belajar yang dicapai bermakna bagi dirinya, seperti akan tahan lama diingat, membentuk perilaku, bermanfaat untuk mempelajari aspek lain, kemauan dan kemampuan untuk belajar sendiri dan mengembangkan kreativitasnya.
4. Hasil belajar yang diperoleh siswa secara menyeluruh (komprehensif), yakni mencakup ranah kognitif, pengetahuan atau wawasan, ranah afektif (sikap) dan ranah psikomotorik, keterampilan atau perilaku.
5. Kemampuan siswa untuk mengontrol atau menilai dan mengendalikan diri terutama dalam menilai hasil yang dicapainya maupun menilai dan mengendalikan proses dan usaha belajarnya

Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa karakteristik hasil belajar yang paling berpengaruh adalah terjaganya interaksi baik antara guru, siswa, lingkungan belajar, dan faktor yang berpengaruh lainnya. Selain itu karakteristik hasil belajar bisa dilihat dari ketika peserta didik tidak mengeluh ketika mendapat prestasi rendah karena dia akan berjuang lebih gigih lagi untuk mendapatkan dan mempertahankan prestasinya. Adanya kemauan dan kemampuan peserta didik yang keras untuk belajar sendiri dan mengembangkan kreativitasnya.

Selain itu menurut Syaifullah (2013:10) pada pelaksanaan kurikulum 2013 memiliki karakteristik terhadap kondisi yang diharapkan terdapat 14 prinsip utama pembelajaran yang perlu guru terapkan. Ada pun 14 prinsip itu adalah:

1. **Dari siswa diberi tahu menuju siswa mencari tahu**; pembelajaran mendorong siswa menjadi pembelajar aktif, pada awal pembelajaran guru tidak berusaha untuk meberitahu siswa karena itu materi pembelajaran tidak disajikan dalam bentuk final. Pada awal pembelajaran guru membangkitkan rasa ingin tahu siswa terhadap suatu fenomena atau fakta lalu mereka merumuskan ketidaktahuannya dalam bentuk pertanyaan. Jika biasanya kegiatan pembelajaran dimulai dengan penyampaian informasi dari guru sebagai sumber belajar, maka dalam pelaksanaan kurikulum 2013 kegiatan inti dimulai dengan siswa mengamati fenomena atau fakta tertentu. Oleh karena itu guru selalu memulai dengan menyajikan alat bantu pembelajaran untuk mengembangkan rasa ingin tahu siswa dan dengan alat bantu itu guru membangkitkan rasa ingin tahu siswa dengan bertanya.
2. **Dari guru sebagai satu-satunya sumber belajar menjadi belajar berbasis aneka sumber**; pembelajaran berbasis sistem lingkungan. Dalam kegiatan pembelajaran membuka peluang kepada siswa  sumber belajar seperti informasi dari buku siswa,  internet, koran, majalah, referensi dari perpustakaan yang telah disiapkan. Pada metode proyek, pemecahan masalah, atau inkuiri siswa dapat memanfaatkan sumber belajar di luar kelas. Dianjurkan pula untuk materi tertentu siswa memanfaatkan sumber belajar di sekitar lingkungan masyarakat. Tentu dengan pendekatan ini pembelajaran tidak cukup dengan pelaksanaan tatap muka dalam kelas.
3. **Dari pendekatan tekstual menuju proses sebagai penguatan penggunaan pendekatan ilmiah;** pergeseran ini membuat guru tidak hanya menggunakan sumber belajar tertulis sebagai satu-satunya sumber belajar siswa dan hasil belajar siswa hanya dalam bentuk teks. Hasil belajar dapat diperluas dalam bentuk teks, disain program, mind maping, gambar, diagram, tabel, kemampuan berkomunikasi, kemampuan mempraktikan sesuatu yang dapat dilihat dari lisannya, tulisannya, geraknya, atau karyanya.
4. **Dari pembelajaran berbasis konten menuju pembelajaran berbasis kompetensi;**pembelajaran tidak hanya dilihat dari hasil belajar, tetapi dari aktivitas dalam proses belajar. Yang dikembangkan dan dinilai adalah sikap, pengetahuan, dan keterampilannya.
5. **Dari pembelajaran parsial menuju pembelajaran terpadu; mata pelajaran dalam pelaksanaan kurikulum 2013 menjadi komponen sistem yang terpadu.**Semua materi pelajaran perlu diletakkan dalam sistem yang terpadu untuk menghasilkan kompetensi lulusan. Oleh karena itu guru perlu merancang pembelajaran bersama-sama, menentukan karya siswa bersama-sama, serta menentukan karya utama pada tiap mata pelajaran bersama-sama, agar beban belajar siswa dapat diatur sehingga tugas yang banyak, aktivitas yang banyak, serta penggunaan waktu yang banyak tidak menjadi beban belajar berlebih yang kontraproduktif terhadap perkembangan siswa.
6. **Dari pembelajaran yang menekankan jawaban tunggal menuju pembelajaran dengan jawaban yang kebenarannya multi dimensi**; di sini siswa belajar menerima kebenaran tidak tunggul. Siswa melihat awan yang sama di sebuah kabupaten. Mereka akan melihatnya dari tempatnya berpijak. Jika ada sejumlah siswa yang melukiskan awan pada jam yang sama dari tempat yangberjauhan, mereka akan melukiskannya berbeda-beda, semua benar tentang awan itu, benar menjadi beragam.
7. **Dari pembelajaran verbalisme menuju keterampilan aplikatif;** pada waktu lalu pembelajaran berlangsung ceramah. Segala sesuatu diungkapkan dalam bentuk lisan guru, fakta disajikan dalam bentuk informasi verbal, sekarang siswa harus lihat faktanya, gambarnya, videonya, diagaramnya, teksnya yang membuat siswa melihat, meraba, merasa dengan panca indranya. Siswa belajar tidak hanya dengan mendengar, namun dengan menggunakan panca indra lainnya.
8. **Peningkatan dan keseimbangan antara keterampilan fisikal (*hardskills*) dan keterampilan mental (*softskills);***hasil belajar pada rapot tidak hanya melaporkan angka dalam bentuk pengetahuannya, tetapi menyajikan informasi menyangku perkembangan sikapnya dan keterampilannya. Keterampilan yang dimaksud bisa keterampilan membacan, menulis, berbicara, mendengar yang mencerminkan keterampilan berpikirnya. Keterampilan bisa juga dalam bentuk aktivitas dalam menghasilkan karya, sampai pada keterampilan berkomunikasi yang santun, keterampilan menghargai pendapat dan yang lainnya.
9. **Pembelajaran yang mengutamakan pembudayaan  dan pemberdayaan siswa sebagai pembelajar sepanjang hayat;** ini memerlukan guru untuk mengembangkan pembiasaan sejak dini untuk melaksanakan norma yang baik sesuai dengan budaya masyarakat setempat, dalam ruang lingkup yang lebih luas siswa perlu mengembangkan kecakapan berpikir, bertindak, berbudi sebagai bangsa, bahkan memiliki kemampuan untuk menyesusaikan dengan dengan kebutuhan beradaptasi pada lingkungan global. Kebiasaan membaca, menulis, menggunakan teknologi, bicara yang santun  merupakan aktivitas yang tidak hanya diperlukan dalam budaya lokal, namun bermanfaat untuk berkompetisi dalam ruang lingkup global.
10. **Pembelajaran yang menerapkan nilai-nilai dengan memberi keteladanan (*ing ngarso sung tulodo)*,  membangun kemauan (*ing madyo mangun karso)*, dan mengembangkan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran (*tut wuri handayani);***di sini guru perlu menempatkan diri sebagai fasilitator yang dapat menjadi teladan, meberi contoh bagaimana hidup selalu belajar, hidup patuh menjalankan agama dan prilaku baik lain. Guru di depan jadi teladan, di tengah siswa menjadi teman belajar, di belakang selalu mendorong semangat siswa tumbuh mengembangkan pontensi dirinya secara optimal.
11. **Pembelajaran berlangsung di rumah, di sekolah, dan di masyarakat;**karena itu pembelajaran dalam kurikulum 2013 memerlukan waktu yang lebih banyak dan memanfaatkan ruang dan waktu secara integratif. Pembelajaran tidak hanya memanfaatkan waktu dalam kelas.
12. **Pembelajaran menerapkan prinsip bahwa siapa saja adalah guru, siapa saja adalah siswa, dan di mana saja adalah kelas.** Prinsip ini menadakan bahwa ruang belajar siswa tidak hanya dibatasi dengan dinding ruang kelas. Sekolah dan lingkungan sekitar adalah kelas besar untuk siswa belajar. Lingkungan sekolah sebagai ruang belajar yang sangat ideal untuk mengembangkan kompetensi siswa. Oleh karena itu pembelajaran hendaknya dapat mengembangkan sistem yang terbuka.
13. **Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran**; di sini sekolah perlu meningkatkan daya guru dan siswa untuk memanfaatkan TIK. Jika guru belum memiliki kapasitas yang mumpuni siswa dapat belajar dari siapa pun. Yang paling penting mereka harus dapat menguasai TIK sebabab mendapatkan pelajaran dengan dukungan TIK atau tidak siswa tetap akan menghadapi tantangan dalam hidupnya menjadi pengguna TIK. Jika sekolah tidak memfasilitasi pasti daya kompetisi siswa akan jomplang daripada  siswa yang memeroleh pelajaran menggunakannya.
14. **Pengakuan atas perbedaan individual dan latar belakang budaya siswa;**cita-cita, latar belakang keluarga, cara mendapat pendidikan di rumah, cara pandang, cara belajar, cara berpikir, keyakinan siswa berbeda-beda. Oleh karena itu pembelajaran harus melihat perbedaan itu sebagai kekayaan yang potensial dan indah jika dikembangkan menjadi kesatuan yang memiliki unsur keragaman. Hargai semua siswa, kembangkan kolaborasi, dan biarkan siswa tumbuh menurut potensinya masing-masing dalam kolobarasi kelompoknya.

Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa pada kurikulum 2013 menjadikan siswa aktif, karena dalam pembelajarannya peserta didik diawali dengan kegiatan mengamati fenomena tertentu yang ada di sekitarnya sesuai dengan materi yang disampaikan oleh guru. Selain itu pada kurikulum 2013 proses pembelajaran disesain sangat menarik sehingga peserta didik tidak akan merasa jenuh saat pembelajaran berlangsung, biasanya ketika proses belajar mengajar peserta didik cenderung diam di dalam kelas. Pembelajaran kurikulum 2013 lebih memanfaatkan lingkungan diluar kelas, selain itu pemerintah juga telah memfasilitasi setiap sekolah dengan media proyektor, sehingga pembelajaran tidak hanya dengan mendengar namun dengan menggunakan panca indera yang lainnya.

* 1. **Faktor Pendorong Hasil Belajar**

Prestasi belajar merupakan hasil belajar yang dicapai oleh siswa setelah menjalani serangkaian proses pembelajaran. Hasil belajar tersebut dapat digambarkan secara kuantitas dan kualitas. Secara kuantitas berdasarkan kurikulum 2013 dinyatakan dengan angka antara 1 sampai 4. Sedangkan secara kualitas digambarkan dengan katagori sangat baik , baik, sedang dan kurang.

Hasil belajar siswa dikatakan baik apabila telah mencapai syarat kriteria ketuntasan minimal (KKM), KKM yang ada pada kurikulum 2013 untuk penilaian pengetahuan 2,66 (B-), keterampilan 3,00 (baik) sedangkan untuk penilaian sikapnya yaitu dengan keterangan baik. Pola ini berlaku universal untuk lembaga sekolah. Banyak hal yang berpengaruh pada saat proses pembelajaran, dan hal tersebut juga sangat berpengaruh terhadap hasil belajar yang diperoleh peserta didik, hal tersebut seperti pendapat Cronbach dalam Almalika (2010:2) menyebutkan bahwa ada tujuh unsur penting dalm proses belajar, yaitu :

1. Tujuan : perbuatan belajar diarahkan kepada pencapaian suatu tujuan untuk memenuhi suatu kebutuhan;
2. Kesiapan : Individu memiliki kematangan untuk melakukan sesuatu dengan penguasaan pengetahuan dan kecakapan yang mendasarinya;
3. Situasi : Kegiatan belajar berlangsung dalam situasi belajar. Dalam situasi belajar ini terlibat tempat lingkungan sekitar. Alat dan bahan yang dipelajari. Orang-orang yang tersangkut dalam kegiatan belajar serta kondisi siswa yang belajar;
4. Interprestasi : Individu melihat hubungan antara komponen-komponen situasi belajar serta melihat makna dari hubungan tersebut dan mengembangkannya dengan kemungkinan pencapaian tujuan;
5. Respons : berpegang dari hasil interprestasi individu memberikan respons;
6. Konsekwensi : Setiap usaha belajar akan membawa hasil, akibat atau konsekwensi untuk itu keberhasilan atau kegagalan. Apabila berhasil dalam belajarnya ia akan merasa senang, puas dan akan lebih meningkatkan semangatnya;
7. Reaksi terhadap kegagalan: Hal ini bisa bermacam-macam. Kegagalan bisa menurunkan semangat dan memperkecil usaha belajar selanjutnya.

Menurut Nana Sudjana (2012:102) faktor yang dapat mendukung hasil belajar siswa adalah dipengaruhi oleh dua faktor utama yaitu yang pertama; faktor dari dalam diri siswa itu sendiri dan yang kedua; faktor yang datang dari luar diri siswa itu sendiri atau faktor lingkungan.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan ternyata banyak faktor-faktor yang harus diperhatikan dalam proses belajar. Kalau kita berbicara soal belajar tentu akan berkaitan dengan prestasi belajar. Setiap orang mengalami belajar dalam hidupnya, namun prestasinya relatif berbeda karena prestasi belajar setiap orang dipengaruhi oleh berbagai faktor baik eksternal maupun internal.

Jadi, keberhasilan siswa dalam mencapai hasil belajar yang baik dipengaruhi oleh berbagai macam faktor yang telah kita ketahui di atas. Kesehatan, kecerdasan, perhatian, bakat, minat, motif, kematangan, kesiapan, kelelahan jasmani/rohani, lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat mempunyai peranan penting dalam ketercapaian keberhasilan hasil belajar siswa.

Pola kehidupan positif melihat perubahan itu sebagai sesuatu yang

harus diterima dan dihadapi, sementara pola kehidupan negetif melihat perubahan itu sebagai ancaman yang membahayakan kehidupan.

* 1. **Faktor Penghambat Hasil Belajar**

[Belajar adalah](http://seputarpendidikan003.blogspot.com/2013/07/pengertian-teori-belajar.html) salah satu kebutuhan yang wajib terpenuhi bagi seorang manusia. Individu atau pribadi yang baik akan memanfaatkan waktu sebaiknya-baiknya untuk belajar. Belajar yang dimaksud adalah belajar yang diperuntukan dalam bidang akademik. Kedisiplinan, kerajinan, dan keulatan merupakan kunci sukses dalam belajar. Dalam kenyataannya, banyak ditemui masalah yang menjadi penghambat dalam proses belajar.

Banyak hambatan yang ditemui dalam proses belajar, sehingga belajar terkesan menjadi sesuatu yang berat. Oleh sebab itu belajar menjadi sesuatu yang tidak menyenangkan dan banyak yang merasa tertekan untuk menjalankannya.

Ada dua macam faktor yang menjadi penghambat dalam belajar, yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal adalah hambatan yang berasal dari diri pembelajar, dan faktor eksternal adalah hambatan yang berasal dari lingkungan sekitar pembelajar.

Menurut Slameto dalam Almalika (2010:10) bahwasannya faktor yang dapat menghambat hasil belajar adalah sebagai berikut:

1. Faktor Intern, meliputi:
   * 1. Faktor Biologis (yang bersifat jasmani)
        1. Faktor Kesehatan

Sehat berarti dalam keadaan baik, yaitu baik segenap badan beserta bagian-bagian yang lain atau bebas dari penyakit. Kesehatan adalah keadaan atau hal sehat. Kesehatan seseorang berpengaruh terhadap belajarnya.

* + 1. Cacat tubuh adalah sesuatu yang menyebabakan kurang baik dan kurang sempurnanya anggota tubuh atau badan. Seperti: buta, tuli, patah kaki, patah tangan, lumpuh dan lain-lain.  
       Keadaan cacat tubuh juga mempengaruhi belajar. Siswa yang cacat belajarnya akan tergaggu, misalnya siswa tersebut menjadi minder, kurang percaya diri. Jika hal ini terjadi, hendaknya ia belajar pada lembaga pendidikan khusus atau diusahakan alat batu agar dapat menghindar atau mengurangi kecacatannya itu
    2. Faktor Psikologis (yang bersifat rohani)

Sekurang-kurangnya ada tujuh faktor psikologis yang mempengaruhi belajar siswa. Faktor-faktor itu adalah: intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kelelahan. Uraian berikut ini akan membahas faktor-faktor tersebut.

* + 1. Inteligensi  
       Intelegensi menurut Ngalim Purwanto dalam Almalika (2010:13) adalah faktor total, berbagai macam daya jiwa erat bersangkutan didalam (ingatan , fantasi, perasaan, perhatian, minat dan sebagainya turut mempengaruhi seseorang). Intelegensi merupakan salah satu aspek yang penting dan sangat menentukan berhasil tidaknya seoarng siswa dalam belajar, manakala siswa memiliki intelegensi normal tetapi prestasi belajarnya sangat rendah sekali, hal ini bisa disebabkan oleh hal-hal lain, seperti sering sakit, tidak belajar dirumah, dan sebagainya. Bagi suatu perbuatan intelegensi bukan hanya kemampuan yang dibawa sejak lahir saja yang penting, faktor-faktor lingkungan dan pendidikan pun memegang peranan penting, diantarnya:
       1. Perhatian  
          Perhatian adalah pemusatan energi psikis yang tertuju kepada suatu pelajaran. Untuk mendapatkan hasil belajar yang baik, siswa harus mempunyai perhatian terhadap bahan yang dipelajarinya, jika pelajaran tidak menjadi perhatian siswa, maka timbullah kebosanan, sehingga ia tidak lagi suka belajar. Agar siswa dapat belajar dengan baik, usahakanlah bahan pelajaran selalu menarik perhatian dengan cara mengusahakan pelajaran itu sesuai dengan hobi atau bakatnya.
       2. Ingatan  
          Secara teoritis ingatan akan berfungsi: Menerima Kesan-kesan dari luar, menyimpan kesan, memproduksi kesan. Oleh karena itu, ingatan merupakan kecakapan untuk menerima, menyimpan dan memproduksi kesan-kesan di dalam belajar. Hal ini sekaligus untuk menghindari kelupaan karena lupa merupakan gejala psikologis yang selalu ada.
       3. Bakat  
          Bakat adalah Salah satu kemampuan manusia untuk melakukan suatu kegiatan dan sudah ada sejak manusia itu ada. Hal ini dekat dengan persoalan inteligensia yang merupakn struktur mental yang melahirkan “ kemampuan” untuk memahami sesuatu. Dengan uraian diatas jelaslah bahwa bakat itu mempengaruhi belajar. Jika bahan pelajaran yang dipelajari siswa sesuai dengan bakatnya, maka hasil pelajarannya lebih baik karena ia senang belajar dan pastilah selanjutnya ia akan lebih giat lagi dalam belajar
       4. Motif  
          Kata motif diartikan sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motif dapat dikatakan sebagai daya penggerak dari dalam dan didalam subyek untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi mencapai suatu tujuan. Jadi motif erat sekali hubungannya dengan tujuan yang akan dicapai. Di dalam menentukan tujuan itu dapat disadari atau tidak, bahwa untuk mencapai tujuan itu perlu berbuat, sedangkan yang berbuat adalah motif itu sendiri sebagai daya penggerak atau pendorongnya.
       5. Kematangan  
          Kematangan adalah suatu tingkat dalam pertumbuhan seseorang, dimana organ tubuhnya sudah siap untuk melaksanakan kecakapan baru. Oleh karena itu seorang guru harus mengetahui tingkat kematangan anak agar dapat menyesuaikan diri dengan persiapan anak didiknya. Dengan kata lain dalam proses belajar mengajar materi yang di sampaikan harus di sesuaikan dengan tingkat pertumbuhan dan cara berpikir siswa.
       6. Kesiapan atau readiness

Menurut James Drever adalah preparedness to respond or react, yaitu kesiapan untuk memberi respon atau bereaksi. Kesediaan itu timbul dari diri seseorang dan juga berhubungan juga dengan kematangan, karena kematangan berarti kesiapan untuk melaksanakan kecakapan. Kesiapan ini perlu diperhatikan dalam proses belajar, karena jika siswa tersebut sudah ada kesiapan untuk belajar, maka hasil belajarnya akan lebih baik.

* + - 1. Kelelahan  
         Kelelahan pada seseorang walaupun sulit untuk dipisahkan tetapi dapat dibedahkan menjadi dua macam: yaitu kelelahan jasmani dan kelelahan rohani (bersifat psikis). Kelelahan jasmani terlihat dengan lemah lunglainya tubuh, dan nanti akan timbul kecendrungan untuk membaringkan tubuh. Kelemahan jasmani terjadi karena terjadi kekacauan sisa pembakaran di dalam tubuh sehingga darah kurang atau tidak lancar pada bagian-bagian tertentu. Sedangkan kelelahan rohani dapat di lihat dengan adanya kelesuhan dan kebosanan, sehingga minat dan dorongan untuk menghasilkan sesuatu hilang. Kehilangan ini sangat terasa pada kepala pusing sehingga sulit untuk berkonsentrasi

Dari uraian diatas dapatlah di mengerti bahwa kelelahan itu dapat mempengaruhi belajar. Agar siswa dapat belajar dengan baik harus menghindari jangan sampai terjadi kelelahan dalam belajarnya.

1. Faktor Ekstern

Selain faktor internal yang diakibatkan dari dalam diri siswa, ada pula faktor eksternal atau faktor yang diakibatkan dari luar diri siswa, yang dapat mempengaruhi prastasi belajar siswa antara lain:

a) Faktor lingkungan keluarga.

Keluarga adalah lembaga pendidikan yang pertama dan utama bagi siswa. Keluarga adalah termasuk di dalam salah satu faktor yang mempunyai pengaruh yang sangat besar terhadap keberhasilan siswa. Dari lingkungan keluarga inilah yang pertama kali anak dikenalkan dan menerima pendidikan dan pengajaran terutama dari ayah dan ibunya. Pengaruh keluarga bagi siswa adalah berupa: cara orang tua mendidik anak, hubungan antara keluarga, pengertian orang tua, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga dan latar belakang kebudayaan.  
Hal-hal lain yang dapat mempengaruhi prestai belajar siswa dari dalam keluarga ini adalah suasana keluarga. Suasana keluarga yang ramai, gaduh atau tegang karena orang tua sering berselisih pendapat dapat mengganggu konsentrasi belajar siswa. Demikian pula keadaan ekonomi keluarga, dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa, misalnya ekonomi keluarga yang kurang maka fasilitas belajar anak bisa kurang terpenuhi, bahkan tempat belajar anak kurang memadai atau tidak ada, akibatnya siswa tidak dapat belajar dengan baik sehingga menjadi penghambat prestasi belajarnya

Faktor lingkungan sekolah

Faktor lingkungan sekolah mempunyai pengaruh terhadap keberhasilan siswa dalam belajar karena hampir sepertiga dari kehidupan siswa sehari-hari berada disekolah. Faktor lingkungan sekolah yang dapat menunjang keberhasilan siswa, antara lain; cara penyampaian pelajaran, faktor antara guru dengan siswa, faktor asal sekolah, faktor kondisi gedung, kelas harus memenuhi syarat belajar, dan kedisiplinan yang diterapkan oleh sekolah yang bersangkutan.

Faktor lingkungan masyarakat

Faktor lingkungan masyarakat disebut juga sebagai faktor lingkungan sekitar siswa dimana ia tinggal, Faktor lingkungan masyarakat ini juga memberikan pengaruh terhadap keberhasilan siswa. Faktor ini dibagi menjadi: faktor media massa dan faktor pergaulan.

Dari paparan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa peranan guru, keluarga, serta lingkungan sangat berpengaruh terhadap hasil belajar yang akan diperoleh siswa, belajar sebagai proses menjadi dirinya sendiri bukan proses untuk dibentuk menurut kehendak orang lain, maka kegiatan belajar harus melihatkan individu atau *client* dalam proses pemikiran apa yang mereka inginkan, mencari apa yang dapat dilakukan untuk memenuhi keinginan itu, menentukan tindakan apa yang harus dilakukan, dan merencanakan serta melakukan apa saja yang perlu dilakukan untuk mewujudkan keputusan itu. Dapat dikatakan disini tugas pendidik pada umumnya adalah menolong orang belajar bagaimana memikirkan diri mereka sendiri, mengatur urusan kehidupan mereka sendiri dan mempertimhangkan pandangan dan interest orang lain. Dengan singkat menolong orang lain untuk berkembang dan matang. Dalam andragogi, keterlibatan orang dewasa dalam proses helajar jauh lebih besar, sebab sejak awal harus diadakan suatu diagnosa kebutuhan, merumuskan tujuan, dan mengevaluasi hasil belajar serta mengimplementasikannya secara bersama-sama.

* 1. **Upaya Guru Meningkatkan Hasil Belajar**

Peranan guru dalam proses belajar mengajar, guru mempunyai tugas

untuk mendorong, membimbing, dan memberikan fasilitas belajar bagi murid-murid untuk mencapai tujuan. Jelas kiranya, bahwa guru pun berperan sebagai pembimbing. Disamping itu, bila diperhatikan maka tiap peran guru memerlukan unsur bimbingan didalamnya. Dengan demikian pelayanan bimbingan dan konseling di sekolah bukanlah merupakan usaha yang dicari-cari, melainkan merupakan kegiatan yang harus ada, untuk dapat melaksanakan tugas profesi, guru tidak dapat meninggalkan aspek bimbingan. Tugas guru tidak hanya sekedar mengajar, pada kurikulum 2013 guru harus menjadi tangguh dan banyak berlatih serta memiliki keberanian yang tinggi dalam perjuangannya sebagai seorang pendidik. Hidup itu selalu berubah. Pandangan hidup juga demikian. Momentum bisa membuat kita mengambil kesempatan yang baik. Guru harus menjadi leadership and change dengan menerima sesuatu hal yang tidak pasti.

Guru mempunyai tanggung jawab untuk melihat segala sesuatu yang terjadi dalam kelas untuk membantu proses perkembangan anak. Penyampaian materi pelajaran hanyalah merupakan salah satu dari berbagai kegiatan dalam belajar sebagai suatu proses dinamis dalam segala fase dan proses perkembangan anak. Menurur Abu Ahmadi (2004:104) menyebutkan Secara rinci tugas guru berpusat pada:

1. Mendidik anak dengan titik berat memberikan arah dan motifasi

pencapaian tujuan baik jangka pendek maupun jangka panjang.

1. Memberi fasilitas pencapaian tujuan melalui pengalaman belajar yang

Memadai

1. Membantu perkembangan aspek-aspek pribadi seperti sikap, nilai-nilai, dan penyesuaian diri.

Jadi, seorang guru diharapkan mampu untuk merencanakan kegiatan

belajar mengajar secara efektif. Untuk itu guru harus memiliki pengetahuan

yang cukup tentang prinsip belajar sebagai dasar dalam merancang kegiatan

belajar mengajar, seperti merumuskan tujuan, memiliki bahan, memilih metode, menetapkan evaluasi, dan sebagainya. Selain itu dengan adanya kurikulum 2013 yang lebih menuntut aktif terhadap peserta didiknya diharapkan guru bisa menjadi motivator yang bijak bagi peserta didiknya, hal tersebut sangat penting sekali demi memajukan rasa semangat belajar dalam diri peserta didik.

* + - 1. **Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)**

**Definisi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)**

Pembelajaran pada dasarnya merupakan proses yang ditata dan diatur sedemikian rupa, menurut langkah-langkah tertentu agar dalam pelaksanaannya dapat mencapai hasil yang diharapkan. Pengaturan tersebut dituangkan dalam bentuk perencanaan pembelajaran. Setiap perencanaan selalu berkenaan dengan perkiraan atau proyeksi mengenai apa yang diperlukan dan apa yang akan dilakukan. Demikian halnya, perencanaan pembelajaran memperkirakan atau memproyeksikan mengenai tindakan apa yang akan dilakukan pada saat melaksanakan kegiatan pembelajaran. Mungkin saja dalam pelaksanaannya tidak begitu persis seperti apa yang telah direncanakan, karena proses pembelajaran itu sendiri bersifat situasional. Namun, apabila perencanaan sudah disusun secara matang, maka proses dan hasilnya tidak akan terlalu jauh dari apa yang sudah direncanakan. Istilah perencanaan pembelajaran yang saat ini digunakan berkaitan dengan penerapan kurikulum 2013 di sekolah-sekolah di Indonesia yaitu Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

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 pembelajaran. Pengembangan RPP dapat dilakukan oleh guru secara individu maupun berkelompok dalam Kelompok Kerja Guru (KKG) di gugus sekolah, di bawah koordinasi dan supervisi oleh pengawas atau dinas pendidikan. Kurikulum 2013 untuk SD menggunakan pendekatan pembelajaran Tematik Terpadu dari kelas I sampai kelas VI.

Kurikulum 2013 SD melaksanakan pembelajaran Tematik Terpadu dan prosesnya menerapkan pendekatan saintifik. Penerapan pembelajaran Tematik Terpadu dengan pendekatan saintifikmembawa implikasi perubahan dalam pembelajaran di SD. Perubahan itu mengakibatkan perubahan pada perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, sistem penilaian, buku siswa, buku guru, program remedial serta pengayaan, dan sebagainya.

Terdapat beberapa pendapat berkenaan dengan perencanaan pembelajaran ini, di antaranya:

1. 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.
2. 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.
3. 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).

Berkaitan dengan hal-hal tersebut di atas maka Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) adalah rencana yang menggambarkan prosedur dan pengorganisasian pembelajaran untuk mencapai satu kompetensi dasar yang ditetapkan dalam Standar Isi dan dijabarkan dalam silabus. Lingkup Rencana Pembelajaran paling luas mencakup 1 (satu) kompetensi dasar yang terdiri atas 1 (satu) indikator atau beberapa indikator untuk 1 (satu) kali pertemuan atau lebih. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran sekurang-kurangnya memuat tujuan pembelajaran, materi ajar, metode pengajaran, sumber belajar, dan penilaian hasil belajar. Dalam pedoman umum pembelajaran untuk penerapan Kurikulum 2013 disebutkan bahwa rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) adalah rencana pembelajaran yang dikembangkan secara rinci dari suatu materi pokok atau tema tertentu

Perencanaan pengajaran dapat dikatakan sebagai pedoman mengajar bagi guru dan pedoman belajar bagi siswa. Melalui perencanaan pengajaran dapat diidentifikasi apakah pembelajaran yang dikembangkan/dilaksanakan sudah menerapkan konsep belajar siswa aktif atau mengembangkan pendekatan keterampilan proses.

Gambaran aktivitas siswa akan terlihat pada rencana kegiatan atau dalam rumusan Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) yang terdapat dalam perencanaan pengajaran. Kegiatan belajar dan mengajar yang dirumuskan oleh guru harus mengacu pada tujuan pembelajaran. Sehingga perencanaan pengajaran merupakan acuan yang jelas, operasional, sistematis sebagai acuan guru dan siswa berdasarkan kurikulum yang berlaku

**Karakteristik Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)**

Pada hakekatnya penyusunan RPP bertujuan merancang pengalaman belajar siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Tidak ada alur pikir (algoritma) yang spesifik untuk menyusun suatu RPP, karena rancangan tersebut seharusnya kaya akan inovasi sesuai dengan spesifikasi materi ajar dan lingkungan belajar siswa (sumber daya alam dan budaya lokal, kebutuhan masyarakat serta perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi). Pengalaman dari penilaian portofolio sertifikasi guru ditemukan, bahwa pada umumnya RPP guru cenderung bersifat rutinitas dan kering akan inovasi. Hal tersebut diduga dalam melakukan penyusunan RPP guru tidak melakukan penghayatan terhadap jiwa profesi pendidik. Keadaan ini dapat dipahami karena, guru terbiasa menerima borang-borang dalam bentuk format yang mengekang guru untuk berinovasi dan penyiapan RPP cenderung bersifat formalitas. Bukan menjadi komponen utama untuk sebagai acuan kegiatan pembelajaran. Sehingga ketika otonomi pendidikan dilayangkan tak seorang gurupun bisa mempercayainya.

Menurut pendapat Arifin (2011: 3) secara umum karakteristik Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang baik adalah sebagai berikut:

1. Memuat aktivitas proses belajar mengajar yang akan dilaksanakan oleh guru yang akan menjadi pengalaman belajar bagi siswa.
2. Langkah-langkah pembelajaran disusun secara sistematis agar tujuan pembelajaran dapat dicapai.
3. Langkah-langkah pembelajaran disusun serinci mungkin, sehingga apabila RPP digunakan oleh guru lain (misalnya, ketiga guru mata pelajaran tidak hadir), mudah dipahami dan tidak menimbulkan penafsiran ganda.

Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa seharusnya RPP tersebut disusun selengkap mungkin dan sistematis sehingga mudah dipahami dan dilaksanakan oleh guru lain. Terutama ketika guru yang bersangkutan tidak hadir, guru lain dari mata pelajaran serumpun dapat menggantikan langsung, tanpa harus merasa kebingungan ketika hendak melaksanakannya.

**Langkah-Langkah Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)**

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) merupakan implementasi dari silabus sebagai program pengajaran. Mulai tahun pelajaran 2014/2015 diterapkan kurikulum baru 2013, tentu dengan berbagai perubahan kompetensi dan metode membuat penyusunan RPP juga mengalami perubahan.

Pada tingkat Sekolah Dasar (SD) dan sederajat, Kurikulum 2013 menggunakan metode pembelajaran tematik intergratif. Dalam metode ini materi yang dipelajari kaitkan dengan memakai sebuah tema, sistem mata pelajaran tidak begitu terlihat. Setiap tingkatan kelas disediakan kurang lebih delapan tema yang harus diajarkan guru.

Untuk terlaksananya pelaksananya kurikulum 2013 guru harus memperhatikan langkah-langkah penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang terbagi dalam 3 (tiga) langkah besar, kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan diteruskan dengan kegiatan penutup. Hal yang sangat mendasar dari RPP kurikulum 2013 ini adalah bahwa pendekatan pembelajaran yang hendak dikembangkan harus menggambarkan sebuah proses pembelajaran yang lebih mengedepankan peran aktif siswa dalam mengkonstruksi pengetahuan dan keterampilannya.

Menurut Teguh Hariadi (2013:1) sebelum menyusun RPP, ada beberapa hal yang harus diketahui :

1. RPP dijabarkan dari silabus untuk mengarahkan kegiatan belajar peserta didik dalam upaya mencapai kompetensi dasar.
2. Setiap guru pada satuan pendidikan berkewajiban menyusun RPP secara lengkap dan sistematis.
3. RPP disusun untuk setiap KD yang dapat dilaksanakan dalam satu kali pertemuan atau lebih.
4. Guru merancang penggalan RPP untuk setiap pertemuan yang disesuaikan dengan penjadwalan di satuan pendidikan

Teguh Hariadi (2013: 2) mengatakan bahwa komponen rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) itu harus berisi :

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

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran pada kurikulum 2013 dikemas dalam suatu tema dan subtema sehingga pembelajaran ini disebut pembelajaran tematik. Pemilihan sumber belajar dituliskan secara lebih operasional, dan bisa langsung dinyatakan bahan ajar apa yang digunakan. Misalnya,  sumber belajar dalam silabus dituliskan buku referensi, dalam RPP harus dicantumkan bahan ajar yang sebenarnya. Jika menggunakan buku, maka harus ditulis judul buku teks tersebut, pengarang, dan halaman yang diacu. Jika menggunakan bahan ajar berbasis *ICT*, maka harus ditulis nama *file*,  *folder* penyimpanan, dan bagian atau *link file* yang digunakan, atau alamat *website* yang digunakan sebagai acuan pembelajaran. RPP khususnya pada penilaian, bentuk penilaiannya diarahkan kepada penilaian autentik. Untuk penilaian sikap dibuat skala penilaian sikap, penilaian pengetahuan dan keterampilan dibuat pula skala rubrik penilaiannya.

**Faktor Pendukung Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)**

Guru sebagai ujung tombak penerapan kurikulum, diharapkan bisa menyiapkan dan membuka diri terhadap beberapa kemungkinan terjadinya perubahan. Kesiapan guru lebih penting daripada pengembangan kurikulum 2013. Dalam kurikulum 2013, bertujuan mendorong peserta didik, mampu lebih baik dalam melakukan observasi, bertanya, bernalar, dan mengkomunikasikan (mempresentasikan), terhadap apa yang mereka peroleh atau mereka ketahui setelah menerima materi pembelajaran dari guru-gurunya.

Melalui empat tujuan itu diharapkan siswa memiliki kompetensi sikap, ketrampilan, dan pengetahuan jauh lebih baik. Mereka akan lebih kreatif, inovatif, dan lebih produktif. Di sinilah guru berperan besar di dalam mengimplementasikan tiap proses pembelajaran pada kurikulum 2013. Guru ke depan dituntut tidak hanya cerdas tapi juga adaptif terhadap perubahan.

Menurut Kemdikbud (2013:5) sedikitnya ada dua faktor besar dalam keberhasilan kurikulum 2013. Pertama, faktor penentu, yaitu kesesuaian kompetensi pendidik dan tenaga kependidikan (PTK) dengan kurikulum dan buku teks. Kedua, faktor pendukung yang terdiri dari tiga unsur, yakni ;

1. ketersediaan buku sebagai bahan ajar dan sumber belajar yang mengintegrasikan standar pembentuk kurikulum;
2. Penguatan peran pemerintah dalam pembinaan dan pengawasan; dan
3. Penguatan manajemen dan budaya sekolah.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa guru merupakan faktor utama yang sangat berpengaruh terhadap keberhasilan peserta didiknya, karena guru merupakan ujung tombak dalam penerapan kurikulum dan pelaksanaan pembelajarannya. Melalui kemampuan yang dimiliki seorang guru diharapkan peserta didik dapat memiliki kompetensi sikap, ketrampilan, dan pengetahuan yang seimbang. Selain itu sarana dan prasarana baik yang ada di sekolah ataupun yang disediakan oleh pemerintah harus tersedia dan dipergunakan secara baik oleh guru itu sendiri.

Berkait dengan faktor pertama diatas, Kemdikbud sudah mendesain strategi penyiapan guru sebagaimana digambarkan pada skema penyiapan guru yang melibatkan tim pengembang kurikulum di tingkat pusat; instruktur diklat terdiri atas unsur dinas pendidikan, dosen, widya swara, guru inti, pengawas, kepala sekolah; guru utama meliputi guru inti, pengawas, dan kepala sekolah; dan guru mereka terdiri atas guru kelas, guru mata pelajaran SD, SMP, SMA, SMK. Gambar skema faktor keberhasilan implementasi kurikulum adalah sebagai berikut:

****

**Gambar 2.1 Skema Faktor Keberhasilan Implementasi Kurikulum**

**Faktor Penghambat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)**

Seorang guru yang berhasil, dituntut untuk bersifat hangat, adil, obyektif dan bersifat fleksibel sehingga terbina suasana emosional yang menyenangkan dalam proses belajar mengajar. Artinya guru menciptakan suasana akrab dengan anak didik dengan selalu menunjukkan antusias pada tugas serta pada kreativitas semua anak didik tanpa pandang bulu.

Gaya guru monoton akan menimbulkan kebosanan bagi peserta didik, baik berupa ucapan ketika menerangkan pelajaran ataupun tindakan. Ucapan guru dapat mempengaruhi motivasi siswa . Misalnya setiap guru menggunakan metode ceramah dalam mengajarnya, suaranya terdengar datar, lemah, dan tidak diiringi dengan gerak motorik/mimik. Hal inilah yang dapat mengakibatkan kebosanan belajar.

Selain itu, terbatasnya kesempatan guru untuk memahami tingkah laku peserta didik dan latar belakangnya dapat disebabkan karena kurangnya usaha guru untuk dengan sengaja memahami peserta didik dan latar belakangnya. Karena pengelolaan pusat belajar harus disesuaikan dengan minat, perhatian, dan bakat para siswa, maka siswa yang memahami pelajaran secara cepat, rata-rata, dan lamban memerlukan pengelolaan secara khusus menurut kemampuannya. Semua hal di atas memberi petunjuk kepada guru bahwa dalam proses belajar mengajar diperlukan pemahaman awal tentang perbedaan siswa satu sama lain.

Selain faktor pendukung tentu juga ada faktor penghambatnya. Hambatan tersebut bisa datang dari guru sendiri, dari peserta didik, lingkungan keluarga ataupun karena faktor fasilitas menurut Nawawi dalam Asep (2013:3) faktor penghambat tercapainya rencana pelaksanaan pembelajaran adalah:

* + 1. Guru

Guru sebagai seorang pendidik, tentunya ia juga mempunyai banyak kekurangan. Kekurangan-kekurangan itu bisa menjadi penyebab terhambatnya kreativitas pada diri guru tersebut. Diantara hambatan itu ialah:

1. Tipe kepemimpinan guru
2. Gaya guru yang monoton
3. Kepribadian guru
4. Pengetahuan guru
5. Pemahaman guru tentang peserta didik
   * 1. Peserta didik

Peserta didik dalam kelas dapat dianggap sebagai seorang individu dalam suatu masyarakat kecil yaitu kelas dan sekolah. Mereka harus tahu hak-haknya sebagai bagian dari satu kesatuan masyarakat disamping mereka juga harus tahu akan kewajibannya dan keharusan menghormati hak-hak orang lain dan teman-teman sekelasnya.

Kekurang sadaran peserta didik dalam memenuhi tugas dan haknya sebagai anggota suatu kelas atau suatu sekolah dapat merupakan faktor utama penyebab hambatan pengelolaan kelas. Oleh sebab itu, diperlukan kesadaran yang tinggi dari peserta didik akan hak serta kewajibannya dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar.

* + 1. Keluarga

Tingkah laku peserta didik di dalam kelas merupakan pencerminan keadaan keluarganya. Sikap otoriter orang tua akan tercermin dari tingkah laku peserta didik yang agresif dan apatis. Problem klasik yang dihadapi guru memang banyak berasal dari lingkungan keluarga. Kebiasaan yang kurang baik di lingkungan keluarga seperti tidak tertib, tidak patuh pada disiplin, kebebasan yang berlebihan atau terlampau terkekang merupakan latar belakang yang menyebabkan peserta didik melanggar di kelas.

* + 1. Fasilitas

Fasilitas yang ada merupakan faktor penting upaya guru

memaksimalkan programnya, fasilitas yang kurang lengkap akan menjadi kendala yang berarti bagi seorang guru dalam beraktivitas. Kendala tersebut ialah :

* + 1. Jumlah peserta didik di dalam kelas yang sangat banyak
    2. Besar atau kecilnya suatu ruangan kelas yang tidak sebanding dengan jumlah siswa
    3. Keterbatasan alat penunjang mata pelajaran

Kesimpulan dari pendapat tersebut bahwa sebagai seorang guru yang akan menjadi panutan bagi para peserta didik hendaknya memiliki kreatifitas, pengetahuan, dan kepribadian yang baik. Karena pada dasarnya peserta didik akan meniru semua kebiasaan yang dilakukan oleh gurunya. Seorang guru juga harus bias memahami karakter serta hak dan kewajiban atas peserta didiknya. Selain faktor internal tersebut tentunya yang sangat berpengaruh bagi peserta didik adalah faktor eksternal, yaitu lingkungan keluarga. Hendaknya komunikasi antara guru dan orang tua murid terjalin secara baik karena hal tersebut akan berpengaruh terhadap kelancara pelaksanaan pembelajaran di dalam kelas.

* + - 1. **Bahan yang Dibutuhkan sesuai Tuntutan Kompetensi Dasar (KD) Tiap Pelajaran**

**Peta Tuntutan Pembelajaran Tematik Tema Indahnya Kebersamaan Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku Pembelajaran 1**

* + 1. **Pemetaan Kompetensi Dasar (KD)**

Pemetaan kompetensi dasar (KD) pada tema 1 indahnya kebersamaan, subtema 1 keberagaman budaya bangsaku, serta pembelajaran 1 adalah sebagai berikut:

**PPKn**

3.4 Memahami arti bersatu dalam keberagaman di rumah, sekolah dan masyarakat

4.4 Mengelompokkan kesamaan identitas suku bangsa (pakaian tradisional, bahasa, rumah adat, makanan khas, dan upacara adat), sosial ekonomi (jenis pekerjaan orang tua) di lingkungan rumah, sekolah dan masyarakat sekitar

**Bahasa Indonesia**

4.1 Mengamati, mengolah, dan menyajikan teks laporan hasil pengamatan tentang gaya, gerak, energi panas, bunyi, dan cahaya dalam bahasa indonesia lisan dan tulis dengan memilah dan memilih kosakata baku

**SBdP**

3.2 Membedakan panjang-pendek bunyi, dengan tinggi-rendah nada dengan gerak tangan

4.5 Menyanyikan lagu dengan gerak tangan dan badan sesuai dengan tinggi rendah nada

**Pembelajaran 1**

**Keberagaman Budaya Bangsaku**

**IPS**

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

**Gambar 2.2 Pemetaan Kompetensi Dasar Pembelajaran 1**

* + 1. **Kebutuhan Berdasarkan Tuntutan Indikator**

Pemetaan indikator pada tema 1 indahnya kebersamaan, subtema 1 keberagaman budaya bangsaku, serta pembelajaran 1 adalah sebagai berikut:

**PPKn**

3.4.1 Menjelaskan arti keberagaman karakteristik individu (pakaian tradisional, bahasa, rumah adat, makanan khas, dan upacara adat) di rumah

3.4.2 Menjelaskan arti keberagaman karakteristik individu (pakaian tradisional, bahasa, rumah adat, makanan khas, dan upacara adat) di sekolah

3.4.3 Menjelaskan makna bersatu dalam keberagaman di rumah

3.4.4 Menjelaskan makna bersatu dalam keberagaman di sekolah

4.4.1 Mengidentifikasi keberagaman di rumah

4.4.2 Mengidentifikasi keberagaman di sekolah

4.4.3 Mengelompokkan kesamaan identitas suku bangsa (pakaian tradisional, bahasa, rumah adat, makanan khas, dan upacara adat) di rumah

4.4.4 Mengelompokkan kesamaan identitas suku bangsa (pakaian tradisional, bahasa, rumah adat, makanan khas, dan upacara adat) di sekolah

**SBdP**

3.2.1 Menjelaskan tentang panjang-pendek bunyi sebuah nyanyian

3.2.2 Menjelaskan tinggi

rendah nada sebuah nyanyian

3.2.3 Menjelaskan cara bergerak dalam bernyanyi

4.5.1 Menyanyikan lagu “Aku Anak Indonesia” dengan tinggi-rendah nada yang sesuai

4.5.2 Mempraktikkan nyanyian “Aku Anak Indonesia” dengan menggunakan gerak tangan yang sesuai

4.5.3 Menunjukkan perilaku bangga sebagai anak Indonesia

**Bahasa Indonesia**

* + 1. Menjelaskan tentang macam-macam budaya yang ada di Indonesia
    2. Mengolah informasi dari teks tentang macam-macam budaya dalam bentuk peta pikiran

**Pembelajaran 1**

**Keberagaman Budaya Bangsaku**

**IPS**

3.5.1 Menjelaskan arti dari dinamika interaksi

3.5.2 Menjelaskan sikap yang harus ditunjukkan untuk menghormati keberagaman

**Gambar 2.3 Pemetaan Indikator Pembelajaran 1**

* + 1. **Ruang Lingkup Pembelajaran**

Ruang lingkup pada tema 1 indahnya kebersamaan, subtema 1 keberagaman budaya bangsaku, serta pembelajaran 1 adalah sebagai berikut:

**Tabel 2.1**

**Ruang Lingkup Pembelajaran 1**

|  |  |
| --- | --- |
| Kegiatan Pembelajaran | Kompetensi Yang Dikembangkan |
| 1. Mengenal keberagaman budaya Indonesia 2. Memahami keberagaman budaya 3. Berekspresi dengan lagu | Sikap:   * Percaya diri dan rasa ingin tahu   Pengetahuan:   * Keberagaman budaya dan lagu nasional   Keterampilan:   * Berkomunikasi dan mencari informasi |

* + 1. **Bahan yang Mendasari Muatan Pembelajaran 1**

**Bahan Mata Pelajaran PPKn**

Di Indonesia pendidikan yang berorientasi pada internalisasi nilai-nilai sosial budaya masyarakat secara tersirat telah diamanahkan pada implementasi perundang-undangan yang berlaku di Indonesia. pendidikan kewarganegaraan memegang peranan sentral dalam mendidik manusia Indonesia menjadi warga negara yang baik yang menghargai perbedaan suku, agama, rasa, dan bahasa

Dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional dinyatakan bahwa “pendidikan diselenggarakan secara demokratis dengan menjunjung tinggi hak asasi manusia, nilai keagamaan, nilai kultural, dan kemajemukan bangsa”, lebih lanjut dinyatakan bahwa “pendidikan diselenggarakan sebagai suatu proses pembudayaan dan pemberdayaan peserta didik yang berlangsung sepanjang hayat”.

Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) pasal 37, Pendidikan Kewarganegaraan ditempatkan sebagai nama mata pelajaran wajib untuk kurikulum pendidikan dasar dan menengah dan mata kuliah wajib untuk kurikulum pendidikan tinggi. Dalam bagian penjelasan hal ini dipertegas lagi bahwa “Pendidikan kewarganegaraan dimaksudkan untuk membentuk peserta didik menjadi manusia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air.”

Pendidikan Kewarganegaraan adalah sarana yang tepat untuk menginternalisasikan nilai-nilai sosial budaya masyarakat.  Pendidikan Kewarganegaraan beresensikan pendidikan nilai, sehingga Pendidikan Kewarganegaraan harus memberikan perhatiannya kepada pengembangan nilai, moral, dan sikap perilaku siswa. Materi PPKn yang akan diberikan pada pembelajaran ini adalah tentang keberagaman karakteristik dilingkungan rumah, sekolah, dan masyarakat. Peserta didik diharapkan mampu memahami karakteristik disetiap lingkungan tempat yang sering dia jumpai sehari-hari.

**Bahan Mata Pelajaran Bahasa Indonesia**

Dalam implementasinya, pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan pendekatan berbasis teks. Teks dapat berwujud teks tertulis maupun teks lisan. Teks merupakan ungkapan pikiran manusia yang lengkap yang di dalamnya memiliki situasi dan konteks. Belajar Bahasa Indonesia tidak sekadar memakai bahasa Indonesia untuk menyampaikan materi belajar. Namun, perlu juga dipelajari soal makna atau bagaimana memilih kata yang tepat. Selama ini pembelajaran bahasa Indonesia tidak dijadikan sarana pembentuk pikiran padahal teks merupakan satuan bahasa yang memiliki struktur berpikir yang lengkap. Karena itu pembelajaran bahasa indonesia harus berbasis teks.

Materi pembelajaran Bahasa Indonesia membuat muatan Kurikulum 2013 penuh struktur teks. Tujuan pembelajaran bahasa Indonesia berbasis teks memang baik. Namun, di lapangan peserta didik menjadi jenuh karena setiap kali harus berhadapan dengan teks.

Sesuai dengan paparan tersebut materi yang disajikan guru berupa mengolah informasi dari materi macam-macam budaya yang ada di Indonesia untuk dibentuk menjadi peta pikiran. Peserta didik lebih mencari sendiri tentang berbagai budaya yang ada di Indonesia, mencari tahu sendiri dan bertanya kepada orang-orang yang ada di lingkungannya.

**Bahan Mata Pelajaran SBdP**

Untuk mengetahui esensi seni budaya, perlu memaknai arti kata budaya dan seni (untuk selanjutnya disebut dengan kebudayaan dan kesenian). Kebudayaan merupakan hasil buah budi luhur peradaban manusia berkat perjuangan hidupnya. Hasil Budaya selalu bersifat tertib, indah, berfaedah, luhur, rasa damai, senang, bahagia dsb.

Kesenian berakar pada kebudayaan yang selalu bersifat luhur, sehingga kesenian selalu berpangkal pada segi keindahan. Kesenian dalam hal ini harus menampilkan keindahan yang lengkap, yaitu keindahan lahir (estetis) dan keindahan batin (etis).Estetika yaitu keindahan seni secara lahiriyah yang bisa ditangkap oleh segenap panca indera manusia (telinga, mata, penciuman, peraba dll). Etika yaitu keindahan seni secara batiniah (kalbu) yang sinkron dengan adat kesusilaan, tentu saja yang sesuai dengan kepribadian nasional bangsa kita.

Seni tumbuh dan berkembang seiring dengan [peradaban](http://id.wikipedia.org/wiki/Peradaban) manusia serta bersifat universal. Begitupun dengan pengertian seni, selalu berkembang dari masa ke masa sejalan dengan perkembangan pandangan manusia terhadap seni. Konsep, proses, dan bentuk seni sangat beragam dan terus berkembang seiring dengan kebutuhan manusia.

Berdasarkan pengertian seni tersebut, dapat disimpulkan bahwa seni merupakan sarana komunikasi perasaan dan pengalaman batin seseorang kepada kelompok masyarakatnya dalam rangka memenuhi kebutuhan pribadinya.

Pada pelaksanaan pembelajaran SBdP ini hal yang harus dilakukan oleh peserta didik adalah bernyanyi, dari nyanyian tersebut guru mengharapkan peserta disik menunjukkan rasa bangganya sebagai anak Indonesia dan mengaplikasikan rasa bangganya tersebut dalam kehidupan sehari-hari baik dilingkungan sekolah, rumah, maupun di lingkungan masyarakat. Nyanyian tersebut berjudul “Aku Anak Indonesia”

**Bahan Mata Pelajaran IPS**

Hakikat IPS sebagai program pendidikan merupakan Kajian IPS yang didapat dari berbagai sumber dan pengalaman hidup sebagai makhluk sosial yang mempunyai kecenderungan kuat untuk hidup bersama dalam kelompok, dalam unit ini Anda akan mempelajari hakekat IPS sebagai program pendidikan yang pada pembahasannya menerapkan pendidikan antardisiplin ilmu sosial yang mengintegrasikan berbagai konsep ilmu sosial.

IPS adalah penyederhanaan atau disiplin ilmu ilmu sosial humaniora serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis/psikologis untuk tujuan pendidikan.

Pada kesempatan ini peserta didik diharapkan mampu mengetahui mengenai sikap yang perlu diketahui oleh peserta didik mengenai menghormati berbagai keberagaman terhadap orang-orang disekitarnya. Dan diharpakan peserta didik dapat mengapliaksikan pengetahuannya tersebut di lingkungan dimana dia berada.

**Peta Tuntutan Pembelajaran Tematik Tema Indahnya Kebersamaan Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku Pembelajaran 2**

1. **Pemetaan Kompetensi Dasar (KD)**

Pemetaan Kompetensi dasar (KD) pada tema 1 indahnya kebersamaan, subtema 1 keberagaman budaya bangsaku, serta pembelajaran 2 adalah sebagai berikut:

**SBDP**

3.3 Mengenal tari-tarian daerah dan keunikan geraknya

**Bahasa Indonesia**

3.1 Menggali informasi dari teks laporan hasil pengamatan tentang gaya, gerak, energi panas, bunyi, dan cahaya dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku

**Pembelajaran 2**

**Keberagaman Budaya Bangsaku**

**Matematika**

3.12 Mengenal sudut siku-siku melalui pengamatan dan membandingkannya dengan sudut yang berbeda

**Gambar 2.4 Pemetaan Kompetensi Dasar Pembelajaran 2**

1. **Kebutuhan Berdasarkan Tuntutan Indikator**

Pemetaan indikator pada tema 1 indahnya kebersamaan, subtema 1 keberagaman budaya bangsaku, serta pembelajaran 2 adalah sebagai berikut:

SBdP

3.3.1 Menjelaskan arti dari tari

3.3.2 Menyebutkan jenis-jenis tarian dari berbagai daerah

3.3.3 Mempraktikan salah satu jenis tarian beserta geraknya

Bahasa Indonesia

3.1.1 Menjelaskan arti dari rumah adat

3.1.2 Menjelaskan persamaan antara dua rumah adat

3.1.3 Menjelaskan perbedaan antara dua rumah adat

**Pembelajaran 2**

**Keberagaman Budaya Bangsaku**

Matematika

3.12.1 Membedakan jenis sudut

3.12.2 Mengukur besar sudut dengan menggunakan busur

3.12.3 Mendeskripsikan bentuk-bentuk sudut

**Gambar 2.5 Pemetaan Indikator Pembelajaran 2**

1. **Ruang Lingkup Pembelajaran**

Ruang lingkup pada tema 1 indahnya kebersamaan, subtema 1 keberagaman budaya bangsaku, serta pembelajaran 2 adalah sebagai berikut:

**Tabel 2.2**

**Ruang Lingkup Pembelajaran 2**

|  |  |
| --- | --- |
| Kegiatan Pembelajaran | Kompetensi Yang Dikembangkan |
| 1. Bereksplorasi tentang sudut dengan rumah adat 2. Memahami keberagaman budaya rumah adat 3. Memahami keberagaman tarian tradisional | Sikap:   * Toleransi, rasa ingin tahu, dan teliti   Pengetahuan:   * Keberagaman budaya rumah adat, tarian tradisional, dan sudut   Keterampilan:   * Mengukur dan mencari informasi |

1. **Bahan yang Mendasari Muatan Pembelajaran 2**

**Bahan Mata Pelajaran SBdP**

Seni budaya merupakan suatu keahlian mengekspresikan ide-ide dan pemikiran estetika, termasuk mewujudkan kemampuan serta imajinasi pandangan akan benda, suasana, atau karya yang mampu menimbulkan rasa indah sehingga menciptakan peradaban yang lebih maju

Menurut Sartono Kartodirdjo berpendapat “Seni budaya merupakan sistem yang koheren karena seni budaya dapat menjalankan komunikasi efektif, antara lain dengan melalui satu bagian saja dapat menunjukkan keseluruhannya.

Pada pembelajarn ini guru akan memberikan materi seni budaya tentang tari, pengetahuan peserta didik tentang tari adat dari berbagai daerah sangat minim sekali. Dengan segala upaya yang dilakukan guru diharapkan peserta didik dapat mengetahui tentang tari adat tersebut. Unsur utama yang paling pokok dalam tari adalah gerak tubuh manusia yang sama sekali lepas dari unsur ruang, dan waktu, dan tenaga.

Tari merupakan ekspresi jiwa menjadi sesuatu yang dilahirkan melalui media ungkap yang disamarkan, dan pada pembelajaran ini pun guru mempraktikkan salah satu jenis tari kepada peserta didik.

**Bahan Mata Pelajaran Bahasa Indonesia**

Secara sederhana, bahasa dapat diartikan sebagai alat untuk menyampaikan sesuatu yang terlintas di dalam hati. Namun, lebih jauh bahasa bahasa adalah alat untuk beriteraksi atau alat untuk berkomunikasi, dalam arti alat untuk menyampaikan pikiran, gagasan, konsep atau perasaan. Dalam studi sosiolinguistik, bahasa diartikan sebagai sebuah sistem lambang, berupa bunyi, bersifat arbitrer, produktif, dinamis, beragam dan manusiawi.

Bahasa adalah sebuah sistem, artinya, bahasa dibentuk oleh sejumlah komponen yang berpola secara tetap dan dapat dikaidahkan. Sistem bahasa berupa lambang-lambang bunyi, setiap lambang bahasa melambangkan sesuatu yang disebut makna atau konsep. Karena setiap lambang bunyi itu memiliki atau menyatakan suatu konsep atau makna, maka dapat disimpulkan bahwa setiap suatu ujaran bahasa memiliki makna. Dari pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa di antara karakteristik bahasa adalah abitrer, produktif, dinamis, beragam, dan manusiawi.

Bahasa diciptakan sebagai alat komunikasi yang diharapkan dapat dimengerti oleh setiap manusia untuk melakukan suatu interaksi sosial dengan manusia lainnya. Pada materi ini peserta didik diharapkan mampu membedakan persamaan dan perbedaan dari 2 rumah adat yang diberikan oleh guru, dan peserta didik diharapkan bertukar informais bersama teman-temannya mengenai rumah adat tersebut.

**Bahan Mata Pelajaran Matematika**

Pembelajaran matematika adalah proses interaksi antara guru dan siswa yang melibatkan pengembangan pola berfikir dan mengolah logika pada suatu lingkungan belajar yang sengaja diciptakan oleh guru dengan berbagai metode agar program belajar matematika tumbuh dan berkembang secara optimal dan siswa dapat melakukan kegiatan belajar secara efektif dan efisien.

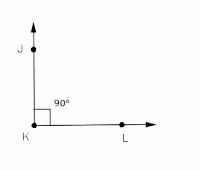
Selain interaksi yang baik antara guru dan siswa tersebut, faktor lain yang menentukan keberhasilan pembelajaran matematika adalah bahan ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran tersebut.

Belajar matematika melibatkan suatu struktur hirarki dari konsep-konsep tingkat yang lebih tinggi yang dibentuk atas dasar apa yang telah terbentuk sebelumnya. Dengan kata lain bahwa konsep-konsep matematika tingkat lebih tinggi tidak mungkin bila prasyarat yang mendahului konsep-konsep itu belum dipelajari.

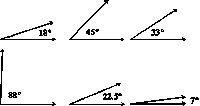
Pada pembelajaran matematika kali ini peserta didik akan mempelajari tentang sudut dan jenis-jenisnya, guru terlebih dahulu akan menjelaskan sedikit tentang itu sesudah itu peserta diidk mampu memberikan contoh mengenai bentuk-bentuk sudut yang ada di kelas mereka. Sudut merupakan gabungan dari dua buah sinar garis yang memiliki titik pangkal yang sama. Adapun sudut yang akan dipelajari oleh peserta diidk tentang sudut siku-siku, sudut lancip, dan sudut tumpul. Dengan gambar sebgaai berikut:

* 1. Sudut Siku-Siku

Sudut siku-siku lebih dikenal dengan sudut tegak lurus yang besarnya adalah 90 derajat. Seperti terlihat pada gambar 1 berikut.

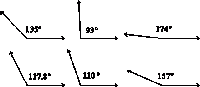
[](http://3.bp.blogspot.com/-j9xNWMIvwew/T03S0T4Wh9I/AAAAAAAAAJY/68GBvuiG0Ug/s1600/right_angle3.gif)

* 1. Sudut Lancip  
     Sudut lancip lebih dikenal dengan sudut"runcing/tajam". Besar sudute lancip adalah kurang dari 90 derajat. Berikut gambar beberapa sudut lancip.

[](http://3.bp.blogspot.com/-9aGryGKWi3w/T03T8WlGKlI/AAAAAAAAAJw/SnnW6rrkd9Q/s1600/acute+angle1.gif)

* 1. Sudut Tumpul

Sudut tumpul lebih dikenal dengan sudut"rebah/roboh". Besar sudut tumpul lebih dari 90 derajat dan kurang dari 180 derajat. Berikut gambar sudut tumpul.

[](http://3.bp.blogspot.com/-WLtLRFxMoFQ/T03UeR7u5WI/AAAAAAAAAJ8/AdNZ32fY5Ao/s1600/obtuse+angle2.gif)

**c. Peta Tuntutan Pembelajaran Tematik Tema Indahnya Kebersamaan Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku Pembelajaran 3**

1. **Pemetaan Kompetensi Dasar (KD)**

Pemetaan Kompetensi Dasar (KD) pada tema 1 indahnya kebersamaan, subtema 1 keberagaman budaya bangsaku, serta pembelajaran 3 adalah sebagai berikut:

**IPS**

3.5 Memahami 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 sila pancasila sebagai satu kesatuan yang utuh

**Pembelajaran 3**

**Keberagaman Budaya Bangsaku**

**PJOK**

3.9 Memahami pengaruh aktivitas fisik dan istirahat yang cukup terhadap pertumbuhan dan perkembangan tubuh

4.3 Mempraktikkan kombinasi pada gerak dasar lokomotor untuk membentuk gerakan dasar atletik jalan cepat dan lari yang dilandasi konsep gerak melalui permainan dan atau olahraga tradisional

**Gambar 2.6 Pemetaan Kompetensi Dasar Pembelajaran 3**

* + 1. **Kebutuhan Berdasarkan Tuntutan Indikator**

Pemetaan indikator pada tema 1 indahnya kebersamaan, subtema 1 keberagaman budaya bangsaku, serta pembelajaran 3 adalah sebagai berikut:

IPS

3.5.2 Menjelaskan dinamika interaksi dengan lingkungan sosial

3.5.5 Menjelaskan nilai-nilai yang dipelajari ketika berinteraksi dengan lingkungan melalui permainan

PPKn

3.1.1 Menjelaskan makna dari pancasila

3.1.2 Mendeskripsikan makna yang didapat bagi kehidupan sehari-hari dari sila pancasila tersebut

4.1.1 Menjelaskan perilaku yang sesuai dengan sila pancasila

4.1.2 Memberi contoh perilaku yang sesuai bagi lingkungan sekitar

**Pembelajaran 3**

**Keberagaman Budaya Bangsaku**

PJOK

3.9.1 Menjelaskan pentingnya istirahat bagi tubuh

3.9.2 Menjelaskan pengaruh aktivitas kehidupan sehari-hari bagi tubuh

4.3.1 Menjelaskan arti gerak lokomotor

4.3.2 Memberi contoh gerak lokomotor

4.3.3 Mempraktikkan permainan tradisional dengan

teknik bermain yang benar

**Gambar 2.7 Pemetaan Indikator Pembelajaran 3**

* + 1. **Ruang Lingkup Pembelajaran**

Ruang lingkup pada tema 1 indahnya kebersamaan, subtema 1 keberagaman budaya bangsaku, serta pembelajaran 3 adalah sebagai berikut:

**Tabel 2.3**

**Ruang Lingkup Pembelajaran 3**

|  |  |
| --- | --- |
| Kegiatan Pembelajaran | Kompetensi Yang Dikembangkan |
| 1. Memainkan permainan tradisional 2. Mengamalkan sila Pancasila 3. Menulis pengalaman berinteraksi dengan orang lain | Sikap:   * Toleransi, tekun, dan teliti   Pengetahuan:   * Permainan tradisional, sila Pancasila, keberagaman   Keterampilan:   * Mencari informasi |

* + 1. **Bahan yang Mendasari Muatan Pembelajaran 3**

**Bahan Mata Pelajaran IPS**

IPS merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang diberikan pada setiap jenjang pendidikan, mulai dari SD, SMP dan SMA, bahkan, di Perguruan Tinggi. Adanya mata pelajaran IPS ini diharapkan dapat membentuk kemampuan siswa dalam memahami kondisi lingkungannya, mulai dari bergaul, menyikapi permasalahan, sampai menyelesaikannya.

Kurikulum 2013 dijadikan sebagai acuan dalam mengajarkan IPS dengan lebih baik dan menarik siswa. Didalam kurikulum 2013, ada empat ranah Kompetensi Inti (KI) yang harus dapat dicapai oleh siswa. Jika guru mampu untuk mencapai keempat ranah KI dalam membelajarkan IPS kepada siswa, bukan tidak mungkin siswa dapat mencapai kemampuan dalam tingkat kognitif sekaligus afektif dan psikomotoriknya. Disinilah peran guru sangat penting dalam membuka paradigma siswa untuk pembelajaran IPS. Apalagi guru merupakan pemegang utama dalam proses pembelajaran.

IPS merupakan mata pelajaran yang memang sudah diterapkan dari jenjang SD/MI, sampai tingkat sekolah menengah baik SMP maupun SMA. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran pada jenjang pendidikan di tingkat sekolah, yang dikembangkan secara terintegrasi dengan mengambil konsepkonsep esensial dari Ilmu-ilmu Sosial dan Humaniora. IPS mengkaji berbagai masalah-masalah dan fenomena sosial yang ada di masyarakat.

Hal diatas sesuai dengan materi yang akan dipelajari oleh siswa yaitu tentang mengkaji nilai-nilai interaksi lingkungan sosial yang sesuai nilai-nilai yang ada pada sila pancasila, peserta didik akan mengamati di sekitar lingkungannya nilai-nilai yang dia lakukan apakah ada yang mencerminkan sesuai dengan sila pancasila atau tidak. Mempelajari nilai-nilai tersebut merupakan hal yang penting bagi peserta didik karena itu bekal bagi mereka dewasa kelak, dan menjadikan dirinya mengerti tentang nilai-nilai sosial, sehingga mmapu menghargai orang lain dengan benar.

**Bahan Mata Pelajaran PPKn**

Seperti yang kita ketahui, setiap suatu bangsa mempunyai sejarah perjuangan dari para orang-orang terdahulu yang dinama terdapat banyak nilai-nilai nasionalis, patriolis dan lain sebagainya yang pada saat itu menempel erat pada setiap jiwa warga negaranya. Seiring perkembangan zaman dan kemajuan teknologi yang makin pesat, nilai-nilai tersebut makin lama makin hilang dari diri seseorang di dalam suatu bangsa, oleh karena itu perlu adanya pembelajaran untuk mempertahankan nilai-nilai tersebut agar terus menyatu dalam setiap warga negara agar setiap warga negara tahu cara bersikap yang sesuai dengan tuntutan sila pancasila yang berfungsi menjalankan kehidupan berbangasa dan bernegara.

Pendidikan kewarganegaraan adalah pendidikan yang mengingatkan kita akan pentingnya nilai-nilai tersebut sesuai dengan tujuan dan cita-cita bangsa dan tidak melenceng dari apa yang di harapkan. Karena di nilai penting, pendidikan ini sudah di terapkan sejak usia dini di setiap jejang pendidikan mulai dari yang paling dini hingga pada perguruan tinggi agar menghasikan penerus –penerus bangsa yang berompeten dan siap menjalankan hidup berbangsa dan bernegara, menurut Irfan (2011:3)

Sesuai dengan pendapat tersebut peserta didik harus mempelajari tentang nilai-nilai sila-pancasila dan bersikap sesuai sila pancasila pula dalam kehidupan sehari-harinya. Supaya peserta didik lebih memahami cara bersikap yang baik dan benar di lingkungan keluarga, sekolah, dan orang-orang disekitarnya. Serta selain itu peserta didik harus paham tentang makna dari sila pancasila itu sendiri. Dalam kehidupan di lingkungan kita sudah tidak aneh lagi dengan yang namanya sila pancasila, namun tidak jarang orang-orang tidak paham dengan maksud yang terkandung di dalamnya, maka dari itu guru benar-benar memberikan pelajaran ini kepada peserta didik demi memajukan tunas-tuans penerus bangsa.

**Bahan Mata Pelajaran PJOK**

Pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan melalui aktivitas jasmani,permainan atau olahraga yang terpilih untuk mencapai tujuan pendidikan.

Pendidikan jasmani sebagai proses yang menguntungkan dalam penyesuaian dari  belajar gerak, neuro-muscular, sosial, kebudayaan, baik emosional dan etika sebagai akibat yang timbul melalui pilihannya yang baik melalui akatifitas fisik yang menggunakan sebagian besar otot tubuh.

Dari pengertian pendidikan jasmani di atas dapat disimpulkan beberapa hal mengenai pendidikan jasmani sebagai berikut:

1. Pendidikan Jasmani lebih memusatkan pada anak didik
2. Menekankan pada aspek pendidikan
3. Kegiatan jasmaniah hanya merupakan sarana untuk turut membantu pada tercapainya tujuan pendidikan
4. Tujuannya adalah perkembangan optimal, sesuai dengan kemampuan, minat, dan kebutuhan peserta kegiatan (siswa). Jadi arahnya ialah perkembangan aspek-aspek fisik, mental dan sosial dari setiap individu.

Pendidikan jasmani berkaitan dengan peran penyesuaian beban fisik yang terjadi sebagia akibat partisipasi dalam kegiatan fisik tertentu yang dipilih, sesuai dengan perhatian, kemampuan dan kebutuhan individu. Dari pendapat tersebut sesuai dengan pembelajaran 3 yang akan dipelajari oleh peserta didik, pada pembelajaran kali ini peserta didik akan memainkan tentang permainan tradisional yaitu benteng-bentengan serta menjelaskan pentingnya istirahat bagi tubuh setelah beraktivitas. Melalui kegiatan bermain pikiran peserta didik tidak akan stress serta pada permainan ini melatih kerjasama peserta didik pada tiap kelompoknya.

Setelah melakukan permainan peserta didik diarahkan mengenai pentingnya istirahat bagi tubuh setelah beraktivitas, Meluangkan waktu untuk beristirahat dari segala aktivitas olah tubuh justru mengoptimalkan kerja metabolisme tubuh.s Hal ini bertujuan agar peserta didik mengetahui sejak dini kalau tubuh manusia bukanlah robot yang terus-terusan dapat beraktivitas. Tubuh kita mempunyai batas kemampuan sendiri.

1. **HASIL PENELITIAN TERDAHULU YANG RELEVAN**

Berikut ini adalah hasil penelitian lain yang relevan, yang telah menggunakan model *Discovery Learning*.

1. **Hasil Penelitian Regina (2012**) dalam skripsinya yang berjudul penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* dengan menggunakan media *puzzle* untuk meningkatkan pemahaman konsep rangka manusia dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. menyatakan bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model *Discovery Learning* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini terbukti dengan meningkatnya nilai siswa pada setiap siklus diantaranya pada siklus I 16,21%, siklus II terjadi peningkatan 40,54%, dan pada siklus III terjadi peningkatan 81,08%. Dari paparan diatas sudah jelas bahwa hasil pembelajaran pada setiap siklusnya meningkat dengan secara signifikan.
   * + 1. **Hasil Penelitian Ai Rostika (2012)** dalam skripsinya yang berjudul penerapan metode *Discovery learning* sebagai upaya meningkatkan hasil belajar siswa pada konsep benda dan sifatnya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode *Discovery Learning* dapat meningkatkan haisl belajar siswa. Hal tesebut dapat dilihat dari rata-rata hasil belajar siswa dari data awal sampai siklus II yaitu pada data awal 56,1 %, sedangkan pada siklus I 74,2%, dan pada siklus II 85,9 %. Dengan demikian penerapan pembelajaran dengan menggunakan *Discovery learning* sangat menunjang hasil belajar siswa.
2. **KERANGKA BERFIKIR**

Tenaga kependidikan merupakan suatu komponen yang penting dalam penyelenggaraan pendidikan. Salah satu tugas tenaga pendidik/tenaga pengajar yang tugas utamanya adalah mengajar.

Peserta didik merupakan suatu komponen masukan dalam sistem pendidikan, yang selanjutnya diproses dalam proses pendidikan, sehingga menjadi manusia yang berkualitas dan sesuai dengan tujuan pendidikan nasional. Sebagai suatu komponen pendidikan, guru harus memiliki kemampuan dalam proses pembelajaran yang bervariatif dan menyenangkan.

Pendidikan pada dasarnya merupakan interaksi antara guru dan siswa untuk mencapai tujuan pendidikan yang berlangsung dalam lingkungan tertentu. Peranan guru lebih besar karena kedudukannya sebagai yang lebih berpengalaman, lebih banyak menguasai nilai-nilai, pengetahuan dan keterampilan. Proses pembelajaran di dalam kelas masih bersifat konvensional terlihat dari metode yang digunakan oleh guru di kelas hanya menggunakan metode ceramah, serta kurangnya pembuatan media pada saat belajar. selain itu guru kurang menggali rasa ingin tahu siswa baik ketika di dalam kelas maupun diluar kelas. Siswa cenderung diam ketika berada di dalam kelas, tidak mau untuk bertanya karena gurunya sendiri yang tidak melatih siswanya untuk bertanya tentang materi/pelajaran, dari hal tersebut timbul permasalahan terhadap siswa yaitu rendahnya hasil belajar siswa serta belum tuntas sesuai KKM yang telah ditetapkan oleh kurikulum 2013.

Salah satu model pembelajaran yang dirancang untuk meningkatkan sikap rasa ingin tahu dan hasil belajar peserta didik adalah dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning.* Dalam model *Discovery Learning* peserta didik lebih difokuskan untuk menemukan sendiri sehingga pada akhirnya peserta didik akan terus ingat dan paham terhadap materi tersebut karena peserta didik sendiri yang menemukannya, tentunya dengan bantuan guru juga akan tetapi dalam hal ini guru hanya menjadi sebagai pembimbing, fasilitator, dan memberikan intruksi bagi peserta didiknya. Hal tersebut sesuai dengan pendapat berikut:

Menurut Sund dalam Javid (2012:8) *Discovery Learning* adalah proses mental dimana siswa mengasimilasi sesuatu konsep atau sesuatu prinsip. Proses mental tersebut misalnya mengamati, menggolong-golongkan, membuat dugaan, menjelaskan, mengukur, membuat kesimpulan, dan sebagainya. Dalam teknik ini siswa dibiarkan menemukan sendiri atau mengalami proses mental itu sendiri, guru hanya membimbing dan memberikan instruksi.

Menurut hasil penelitian terdahulu yang menggunakan model *Discovery Learning*, menyatakan bahwa model *Discovery Learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal tersebut sesuai dengan peningkatkan yang terjadi pada setiap siklusnya, seperti hasil penelitian dari Regina (2012) dalam skripsinya terdapat peningkatan pada siklus I 16,21%, siklus II terjadi peningkatan 40,54%, dan pada siklus III terjadi peningkatan 81,08%. Dalam penelitian ini saya sebagai peneliti akan menggunakan model tersebut pada subtema keberagaman budaya bangsaku, dan diharapkan pada akhirnya hasil belajar dan rasa ingin tahu siswa meningkat baik ketika belajar di dalam kelas maupun belajar diluar kelas. Hal diatas peneliti bentuk dalam sebuah kerangka berpikir yang akan peneliti laksanakan, kerangka berpikirnya sebagai berikut:

Dalam proses pembelajaran yang kurang aktif di dalam kelas dapat mengakibatkan hasil belajar yang diperoleh masih rendah, sehingga masih ada siswa yang belum tuntas sesuai KKM pada kurikulum 2013.

Pembelajaran yang terjadi saat ini masih berorientasi pada guru dan dalam proses pembelajaran guru masih menggunakan metode ceramah dimana siswa hanya mencatat dan memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru.

Siklus I

Dengan menerapkan model *Discovery Learning* siswa secara berkelompok memperhatikan pembelajaran yang akan disampaikan oleh guru.

Guru menggunakan model *Discovery Learning* untuk meningkatkan rasa ingin tahu dan hasil belajar siswa. Dengan menggunakan model ini siswa bisa belajar secara mandiri dan rasa ingin tahu siswa dapat tumbuh.

Siklus II

Dengan menerapkan model *Discovery Learning* secara berkelompok mendiskusikan materi yang dipelajari serta siswa mencari dan menemukan sendiri jawabannya baik melalui bertanya kepada guru, teman,, orang-orang yang ada disekitarnya, atau dengan cara mengamati lingkungan disekitarnya.

Diduga melalui penerapan model *Discovery Learning* rasa ingin tahu siswa lebih baik karena siswa mencari sendiri dan menemukan sendiri materi yang dipelajari. Setelah rasa ingin tahu siswa meningkat pada akhirnya hasil belajar siswa kelas IV SDN Nangkaleah pun akan meningkat.

Siklus III

Dengan menerapkan model *Discovery Learning* pada proses pembelajaran dengan perencanaan yang matang setelah siklus I dan siklus II dilaksanakan.

**Gambar 2.8 Kerangka Berpikir**

Berdasarkan permasalahan diatas cara yang digunakan untuk meningkatkan rasa ingin tahu dan hasil belajar siswa yakni dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning*. *Discovery Learning* didefinisikan sebagai metode penemuan, kata penemuan sebagai metode mengajar merupakan penemuan yang dilakukan oleh siswa. Dalam belajarnya siswa menemukan sendiri sesuatu hal yang baru. Untuk membantu siswa menemukan rumus yang diharapkan, maka digunakan alat peraga yang dibuat dan didesain oleh guru itu sendiri.

Menurut para ahli dalam Lie, A dalam Juanah (2013:45) mengungkapkan bahwa: Dalam pembelajaran guru perlu menyusun dan melaksanaka kegiatan belajar mengajar berdasarkan beberapa pokok pemikiran sebagai berikut:

1. Pengetahuan ditemukan, dibentuk dan dikembangkan oleh siswa. Guru menciptakan situasi dan kondisi yang memungkinkan siswa membentuk makna dan bahan-bahan pelajaran melalui proses belajar dan menyimpannya dalam ingatan yang sewaktu-waktu dapat diproses dan dikembangkan lebih lanjut

* + - * 1. Siswa membangun pengetahuan secara aktif. Belajar adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh siswa, bukan sesuatu yang dilakukan terhadap siswa. Siswa tidka menerima pengetahuan dari guru atau kurikulum secara pasif. Teori schemata menjelakan bahwa siswa mengaktifkan struktur kognitif mereka dan membangun sktruktur-struktur baru untuk mengakomodasi masukan-masukan pengetahuan yang baru
        2. Pengajar perlu berusaha mengembangkan kompetensi dan kemampuan siswa. Guru harus mengembangkan kompetensi dan potensi siswa berdasarkan asumsi bahwa usaha dan pendidikan bias meningkatkan kemmapuan mereka. Tujuan pendidikn adalah meningkatkan kemampuan siswa sampai strategi yang dia bias
        3. Pendidikan adalah interaksi pribadi diantara para siswa dan interaksi antara guru dan siswa. Kegiatan pendidikan adalah suatu proses social yang tidka dapat terjadi tanpa interaksi antar pribadi. Belajar adalah suatu proses pribadi, tetapi juga proses sosial yang terjaid ketika masing-masing orang berhubungan dengan yang lain dan emmbangun pengertian dan pengetahuan bersama.

Dengan demikian, agar terjanya proses belajar mengajar yang sesuai dengan tujuan pendidikan, diperlukan metode atau model pembelajaran yang efektif. Salah satunya dengan menerapkan model *Discovery learning*.

Dalam teknik ini guru berperan sebagai pembimbing dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara aktif, sebagaimana pendapat guru harus dapat membimbing dan mengarahkan kegiatan belajar siswa sesuai dengan tujuan.  Kondisi seperti ini ingin mengubah kegiatan belajar mengajar yang *teacher oriented* menjadi *student oriented* dan dari kondisi ini diharapkan mampu meningkatkan rasa ingin tahu dan hasil belajar peserta didik.

1. **ASUMSI DAN HIPOTESIS**
2. **Asumsi**

Asumsi adalah kondisi yang ditetapkan sehingga jangkauan penelitian jelas batasnya. Asumsi juga bisa merupakan batasan sistem di mana kita melakukan penelitian. Asumsi merupakan gagasan primitif, atau gagasan tanpa penumpu yang diperlukan untuk menumpu gagasan lain yang akan muncul kemudian. Asumsi diperlukan untuk menyuratkan segala hal yang tersirat. Dengan penyuratan itu terbentuk suatu konteks untuk mewadahi pemikiran. Semua pemikiran berlangsung dalam konteks tertentu.

Peneliti harus dapat memberikan sederet asumsi tentang kedudukan masalahnya, karena asumsi atau anggapan dasar ini menjadi landasan teori di dalam pelapora hasil penelitian. Apapun materinya, asumsi tersebut harus sudah merupakan sesuatu yang tidak perlu dipersoalkan atau dibuktikan lagi kebenarannya; sekurang-kurangnya bagi masalah yang akan diteliti pada masa itu.

Menurut Trijoko dalam syaifullah (2012:5) asumsi adalah anggapan – anggapan tanpa dasar tentang suatu hal yang dapat dijadikan pijakan berpikir dan bertindak dalam melaksanakan peneletian untuk membuat hipotesis namun belum memilki fakta / data.

Berdasarkan pendapat tersebut di atas, maka penulis mempunyai asumsi-asumsi sebagai berikut.

1. Rasa ingin tahu merupakan sebuah sikap yang dimiliki oleh setiap individu untuk mempelajari sesuatu hal yang belum mereka ketahui untuk dipelajari lebih dalam, agar nantinya dapat bermanfaat bagi dirinya sendiri, orang lain atau lingkungan sekitar. Menurut pendapat Sulistyowati dalam Olvin (2013 : 11) berpendapat ingin tahu adalah sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari apa yang dipelajarinya, dilihat, dan didengar
2. Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik setelah ia menerima pengalaman pembelajaran. Sejumlah pengalaman yang diperoleh peserta didik mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran karena akan memberikan sebuah informasi kepada guru tentang kemajuan peserta didik. Dimyati dan Mudjiono (2002: 250-251) memberikan pengertian tentang hasil belajar, hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi siswa dan sisi guru. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar. Tingkat perkembangan mental tersebut terwujud pada jenis-jenis ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Sedangkan dari sisi guru, hasil belajar merupakan saat terselesaikannya bahan pelajaran. Hasil belajar tersebut harus mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan sesuai dengan penilaian yang ada pada kurikulum 2013.
3. **Hipotesis**

Hipotesis adalah penjelasan sementara tentang suatu tingkah laku, gejala-gejala, atau kejadian tertentu yang telah terjadi atau akan terjadi. Jadi hipotesis merupakan rumusan jawaban sementara yang harus diuji kebenarannya dengan data yang dianalisis dalam kegiatan penelitian.

Menurut Sugiyono, (2010: 96). Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data.

Berdasarkan kerangka berpikir diatas maka ditarik hipotesis tindakan secara umum sebagai berikut: “Bagaimanakah penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* untuk meningkatkan sikap rasa ingin tahu dan hasil belajar siswa kelas IV SDN Nangkaleah melalui subtema keberagaman budaya bangsaku?”

Sedangkan, secara khusus hipotesis tindakan ini adalah:

1. Jika guru menyusun perencanaan pembelajaran sesuai dengan Permendikbud No. 65 tahun 2013 dengan menggunakan model *Discovery Learning* makasikap rasa ingin tahu dan hasil belajar siswa kelas IV SDN Nangkaleah pada subtema keberagaman budaya bangsaku meningkat
2. Jika guru melaksanakan proses pembelajaran sesuai dengan sintaks model *Discovery Learning* makasikap rasa ingin tahu dan hasil belajar siswa kelas IV SDN Nangkaleah pada subtema keberagaman budaya bangsaku meningkat
3. Jika guru menerapkan model *Discovery Learning* pada subtema keberagaman budaya bangsaku, makasikap rasa ingin tahu siswa kelas IV SDN Nangkaleah meningkat
4. Jika guru menerapkan model *Discovery Learning* pada subtema keberagaman budaya bangsaku, maka hasil belajar siswa kelas IV SDN Nangkaleah meningkat