**BAB II**

**KAJIAN TEORI DAN PUSTAKA**

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

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

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

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

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

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

Fontana (dalam Winataputra, dkk, 2007: 8), mengungkapkan bahwa:belajar sering diartikan sebagai penambahan, perluasan, dan pendalaman pengetahuan, nilai dan sikap, serta keterampilan. Jadi belajar dapat diartikan asuatu proses perubahan yang relatif tetap dalam perilaku individu sebagai hasil dari pengalaman.

Menurut Piaget (dalam Dimyati dan Mudjiono, 2006: 13), berpendapat bahwa pengetahuan dibentuk oleh individu. Sebab individu melakukan interaksi terus menerus dengan lingkungan. Lingkungan tersebut mengalami perubahan. Dengan adanya interaksi dengan lingkungan maka fungsi intelek semakin berkembang. Perkembangan intelektual melalui tahap-tahap sebagai berikut. (1) sensorimotor (0;0-2;0 tahun), (2) pra-oprasional (2;0-7;0 tahun), (3) operasional konkret (7;0-11;0 tahun), dan (4) operasional formal (11;0-ke atas).

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

Winataputra, dkk (2007: 118), mengungkapkan bahwa:

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

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

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

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

Beberapa pengertian pembelajaran menurut para ahli:

1. Menurut Trianto (2009: 17), pembelajaran merupakan aspek kegiatan manusia yang kompleks, yang tidak sepenuhnya dapat dijelaskan”. Pembelajaran secara simpel dapat diartikan sebagai produk interaksi berkelanjutan antara pengembangan dan pengalaman hidup. Pembelajaran dalam makna kompleks adalah usaha sadar dari seorang guru untuk membelajarkan siswanya (mengarahkan interaksi siswa dengan sumber belajar lainnya) dalam rangkai mencapai tujuan yang diharapkan.
2. Menurut Trianto (2009: 17), pembelajaran merupakan aspek kegiatan manusia yang kompleks, yang tidak sepenuhnya dapat dijelaskan. Pembelajaran secara simpel dapat diartikan sebagai produk interaksi berkelanjutan antara pengembangan dan pengalaman hidup. Makna yang lebih kompleks, pembelajaran hakikatnya adalah usaha sadar dari seorang guru untuk membelajarkan siswanya (mengarahkan interaksi siswa dengan sumber belajar lainnya) dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan.
3. Menurut Winkel (dalam Slameto, 2003: 10), mengatakan bahwa pembelajaran merupakan seperangkat tindakan yang dirancang untuk mendukung proses belajar peserta didik, dengan memperhitungkan kejadian-kejadian eksternal yang berperan terhadap rangkaian kejadian-kejadian internal yang berlangsung di dalam diri peserta didik. Lebih lanjut dijelaskan bahwa pengaturan peristiwa pembelajaran dilakukan secara saksama dengan maksud agar terjadi belajar yang berhasil guna. Pembelajaran perlu dirancang, ditetapkan tujuannya sebelum dilaksanakan, dan dikendalikan pelaksanaannya.

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

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

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

1. **Hakikat Pembelajaran**

Hakikat diartikan sebagai kebenaran dan kenyataan yang sebenarnya. Dalam pembelajaran, kenyataan yang benar meliputi hal-hal berikut.

Menurut Trianto (2009: 40), Hakikat pembelajaran di antaranya:

1. Pembelajaran terjadi apabila subjek didik secara aktif berinteraksi dengan pendidik dan lingkungan belajar yang diatur oleh pendidik.
2. Proses pembelajaran yang efektif memerlukan strategi, metode dan media pembelajaran yang tepat.
3. Program pembelajaran dirancang secara matang dan dilaksanakan sesuai dengan rancangan yang dibuat.
4. Pembelajaran harus memperhatikan aspek proses dan hasil belajar
5. Materi pembelajaran dan sistem penyampaiyannya selalu berkembang.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan pembelajaran dalam dunia pendidikan dewasa ini terus berkembang seiring dengan tuntutan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Pemahaman istilah “pembelajaran” tidak terbatas pada kegiatan guru mengajar atau membelajarkan siswa di kelas, tetapi telah digunakan untuk kegiatan pembelajaran yang spesifik, misalnya pembelajaran berbasis kompetensi, pembelajaran kontestual, pembelajaran terpadu, pembelajaran tematik, pembelajaran konvensional, pembelajaran kooperatif, dan sebagainya.

1. **Pembelajaran Tematik**

Menurut Prabowo (2002: 2), pembelajaran terpadu adalah suatu proses pembelajaran dengan melibatkan atau mengkaitkan berbagai bidang studi. Pembelajaran terpadu juga merupakan pendekatan belajar pengajar yang melibatkan beberapa bidang studi. Pembelajaran  terpadu, merupakan pendekatan belajar mengajar yang memperhatikan dan menyesuaikan dengan tingkat perkembangan anak didik.

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

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

1. **Prinsip Pengelolaan Pembelajaran**

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

1. **Prinsip Evaluasi**

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

1. **Prinsip Reaksi**

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

1. **Karakteristik Pembelajaran Tematik**

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

* 1. **Berpusat pada Siswa**

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

* 1. **Memberikan Pengalaman Langsung**

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

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

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

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

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

* 1. **Bersifat Fleksibel**

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

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

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

1. **Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Tematik**

Menurut Hermawan (2009: 8), terdapat beberapa kelebihan dan kekurangan dalam pembelajaran terpadu, antara lain:

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

Kerja sama adalah suatu usaha antara orang perorangan atau kelompok manusia di antara kedua belah pihak untuk tujuan bersama sehingga mendapatkan hasil yang lebih cepat dan lebih baik. Kerja sama dimaksudkan sebagai suatu usaha bersama antara orang perorangan atau kelompok manusia untuk mencapai satu atau tujuan bersama.

Zainudin (2006: 15), memandang kerja sama sebagai kepedulian satu orang atau satu pihak dengan orang atau pihak lain yang tercermin dalam suatu kegiatan yang menguntungkan semua pihak dengan prinsip saling percaya, menghargai, dan adanya norma yang mengatur. Makna kerja sama dalam hal ini adalah kerjasama dalam konteksorganisasi, yaitu kerja antar anggota organisasi untuk mencapai tujuan organisasi (seluruh anggota).

1. **Hasil Belajar**
2. **Defenisi Belajar**

Menurut Baharudin dan Wahyuni (2007: 11), belajar merupakan proses manusia untuk mencapai berbagai macam kompetensi, keterampilan, dan sikap. Belajar dimulai sejak akhir sampai akhir hayat. Sedangkan Salmeto (2003: 2), mengemukakan belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Selanjutnya Bruner (Nasution, 2008: 9), menyatakan bahwa dalam proses belajar dibedakan menjadi tiga fase, yakni informasi, transformasi, dan evaluasi.

Bedasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu kegiatan yang di dalamnya terdapat proses perubahan tingkah laku yang relatif mantap karena adanya latihan dan perolehan pengalaman yang diarahkan pada tujuan mengubah tingkah laku dalam berpikir, bersikap, dan berbuat pada individu.

1. **Hasil Belajar**

[Hasil belajar](http://ahli-definisi.blogspot.com/2011/02/definisi-hasil-belajar.html) tampak sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa, yang dapat diamati dan diukur dalam perubahan pengetahuan sikap dan keterampilan. Perubahan dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, sikap tidak sopan menjadi sopan dan sebagainya (Hamalik, 1994: 155).

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

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

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

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

*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 mengorgansasi atau membentuk (*konstruktif*) apa yang mereka ketahui dan mereka pahami dalam suatu bentuk akhir.

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

Menurut Syamsudini (2012), penerapan pendekatan *Discovery Learning* dalam pembelajaran memiliki kelebihan-kelebihan yaitu:

1. Membantu siswa untuk memperbaiki dan meningkatkan keterampilan-keterampilan dan proses-proses kognitif. Usaha penemuan merupakan kunci dalam proses ini, seseorang tergantung bagaimana cara belajarnya.
2. Pengetahuan yang diperoleh melalui metode ini sangat pribadi dan ampuh karena menguatkan pengertian, ingatan dan transfer.
3. Menimbulkan rasa senang pada siswa, karena tumbuhnya rasa menyelidiki dan berhasil.
4. Metode ini memungkinkan siswa berkembang dengan cepat dan sesuai dengan kecepatannya sendiri.
5. Menyebabkan siswa mengarahkan kegiatan belajarnya sendiri dengan melibatkan akalnya dan motivasi sendiri.
6. Metode ini dapat membantu siswa memperkuat konsep dirinya, karena memperoleh kepercayaan bekerja sama dengan yang lainnya.
7. Berpusat pada siswa dan guru berperan sama-sama aktif mengeluarkan gagasan-gagasan. Bahkan gurupun dapat bertindak sebagai siswa, dan sebagai peneliti di dalam situasi diskusi.
8. Membantu siswa menghilangkan skeptisme (keragu-raguan) karena mengarah padakebenaran yang final dan tertentu atau pasti.
9. Siswa akan mengerti konsep dasar dan ide-ide lebih baik.
10. Membantu dan mengembangkan ingatan dan transfer kepada situasi proses belajar yang baru.
11. Mendorong siswa berpikir dan bekerja atas inisiatif sendiri.
12. Mendorong siswa berpikir intuisi dan merumuskan hipotesis sendiri.
13. Memberikan keputusan yang bersifat intrinsik.
14. Situasi proses belajar menjadi lebih terangsang.
15. Proses belajar meliputi sesama aspeknya siswa menuju pada pembentukan manusia seutuhnya.
16. Meningkatkan tingkat penghargaan pada siswa.
17. Kemungkinan siswa belajar dengan memanfaatkan berbagai jenis sumber belajar.
18. Dapat mengembangkan bakat dan kecakapan individu.
19. **Langkah-langkah Operasional Implementasi Model Pembelajaran *Discovery Learning***

Menurut Syamsudini (2012), langkah-langkah persiapan model pembelajaran *discovery learning* sebagai berikut.

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

Menurut Syah (2009: 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 2009: 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 (2009: 244). Pada tahap ini berfungsi untuk menjawab pertanyaan atau membuktikan benar tidaknya hipotesis.

Dengan demikian anak didik diberi kesempatan untuk mengumpulkan (*collection*) berbagai informasi yang relevan, membaca literatur, mengamati objek, wawancara dengan nara sumber, melakukan uji coba sendiri dan sebagainya. Konsekuensi dari tahap ini adalah siswa belajar secara aktif untuk menemukan sesuatu yang berhubungan dengan permasalahan yang dihadapi, dengan demikian secara tidak disengaja siswa menghubungkan masalah dengan pengetahuan yang telah dimiliki.

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

Menurut Syah (2009: 245), 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 .

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, 2009: 246). *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: 247). Berdasarkan hasil verifikasi maka dirumuskan prinsip-prinsip yang mendasari generalisasi. Setelah menarik kesimpulan siswa harus memperhatikan proses generalisasi yang menekankan pentingnya penguasaan pelajaran atas makna dan kaidah atau prinsip-prinsip yang luas yang mendasari pengalaman seseorang, serta pentingnya proses pengaturan dan generalisasi dari pengalaman-pengalaman itu.

1. **Sistem Penilaian**

Menurut Menurut Syamsudini (2012: 80), dalam Model Pembelajaran *Discovery Learning*, penilaian dapat dilakukan dengan menggunakan tes maupun nontes, sedangkan penilaian yang digunakan dapat berupa penilaian kognitif, proses, sikap, atau penilaian hasil kerja siswa. Jika bentuk penialainnya berupa penilaian kognitif, maka dalam model pembelajaran *discovery learning* dapat menggunakan tes tertulis. Jika bentuk penilaiannya menggunakan penilaian proses, sikap, atau penilaian hasil kerja siswa, maka pelaksanaan penilaian dapat menggunakan contoh-contoh format penilaian seperti tersebut di bawah ini.

1. **Penilaian Tertulis**

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

1. **Penilaian Diri**

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

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

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

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

1. Dapat menumbuhkan rasa percaya diri peserta didik, karena mereka diberi kepercayaan untuk menilai dirinya sendiri.
2. Peserta didik menyadari kekuatan dan kelemahan dirinya, karena ketika mereka melakukan penilaian, harus melakukan introspeksi terhadap kekuatan dan kelemahan yang dimilikinya.
3. Dapat mendorong, membiasakan, dan melatih peserta didik untuk berbuat jujur, karena mereka dituntut untuk jujur dan objektif dalam melakukan penilaian.
4. **Pemetaan Pembelajaran Tema Indahnya Kebersamaan Subtema Kebersamaan dalam Keberagaman Pembelajaran 1, 2, dan 3**

Materi yang akan dipelajari pada penelitian ini adalah.

1. **Penelitian Dilaksanakan Pada Tema 1, Subtema 2, dan Pembelajaran 1, 2, dan 3.**
2. Tema 1 yaitu indahnya kebersamaan.
3. Subtema 2 yaitu kebersamaan dalam keberagaman.
4. Pembelajaran yang diambil yaitu pembelajaran 1, 2, dan 3.

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

|  |
| --- |
| Matematika |
| 2.1 Menunjukkan perilaku patuh, tertib dan mengikuti prosedur dalam  melakukan operasi hitung campuran.  2.2 Menunjukkan perilaku cermat dan  teliti dalam melakukan tabulasi  pengukuran panjang daun-daun  atau benda-benda lain menggunakan  pembulatan (dinyatakan dalam cm  terdekat). |

|  |
| --- |
| PPKn |
| 1.2 Menghargai kebersamaan dalam  keberagaman sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa di lingkungan  rumah, sekolah dan masyarakat sekitar.  2.4 Menunjukkan perilaku bersatu sebagai  wujud keyakinan bahwa tempat tinggal dan lingkungannya sebagai  bagian dari wilayah Negara Kesatuan  Republik Indonesia (NKRI). |

|  |
| --- |
| IPA |
| 1.1 Bertambah keimanannya dengan menyadari hubungan keteraturan dan kompleksitas alam dan jagad raya terhadap kebesaran Tuhan yang menciptakannya, serta  mewujudkannya dalam pengamalan ajaran agama yang dianutnya.  2.1 Menunjukkan perilaku ilmiah (memiliki rasa ingin tahu; obyektif, jujur, teliti,  cermat, tekun, hati-hati, bertanggung jawab, terbuka, dan peduli lingkungan) dalam aktivitas seharihari sebagai wujud implementasi sikap  dalam melakukan inkuiri ilmiah dan berdiskusi. |

|  |
| --- |
| **Subtema 2**  **Kebersamaan**  **dalam**  **Keberagaman** |

|  |
| --- |
| IPS |
| 1.3 Menerima karunia Tuhan YME yang  telah menciptakan manusia dan  lingkungannya.  2.3 Menunjukkan perilaku santun, toleran  dan peduli dalam melakukan interaksi  sosial dengan lingkungan dan teman  sebaya. |

|  |
| --- |
| Bahasa Indonesia |
| 1.1 Meresapi makna anugerah Tuhan Yang Maha Esa berupa bahasa Indonesia yang diakui sebagai bahasa persatuan yang kokoh dan sarana belajar untuk  memperoleh ilmu pengetahuan.  2.2 Memiliki kedisiplinan dan tanggung jawab terhadap penggunaan alat teknologi modern dan tradisional, proses pembuatannya melalui  pemanfaatan bahasa Indonesia.  2.3 Memiliki perilaku santun dan jujur tentang jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi melalui pemanfaatan bahasa Indonesia.  2.5 Memiliki perilaku jujur dan santun terhadap nilai peninggalan sejarah dan perkembangan Hindu-Budha di Indonesia melalui pemanfaatan bahasa Indonesia. |

|  |
| --- |
| PJOK |
| 1.1 Menghargai tubuh dengan seluruh  perangkat gerak dan kemampuannya  sebagai anugerah Tuhan.  2.4 Menunjukkan kemauan bekerja sama  dalam melakukan berbagai aktivitas  fisik dalam bentuk permainan. |

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

|  |
| --- |
| Matematika |
| 3.3 Memahami aturan pembulatan  dalam membaca hasil pengukuran  dengan alat ukur.  3.11 Menemukan bangun segi banyak  beraturan maupun tak beraturan yang membentuk pola pengubinan  melalui pengamatan.  4.4 Melakukan pengubinan menggunakan segi banyak beraturan tertentu.  4.16 Menyajikan hasil pengukuran panjang atau berat berdasarkan pembulatan yang disajikan. |

|  |
| --- |
| PPKn |
| 3.4 Memahami arti bersatu dalam keberagaman di rumah, sekolah dan masyarakat.  4.3 Bekerja sama dengan teman dalam keberagaman di lingkungan rumah, sekolah, dan masyarakat. |

|  |
| --- |
| IPA |
| 3.5 Memahami sifat-sifat bunyi melalui pengamatan dan keterkaitannya.  dengan indra pendengaran  4.4 Menyajikan hasil percobaan atau observasi tentang bunyi. |

|  |
| --- |
| Bahasa Indonesia |
| 3.2 Menguraikan teks instruksi tentang pemeliharaan pancaindera serta penggunaan alat teknologi modern dan tradisional dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku.  3.3 Menggali informasi dari teks wawancara tentang jenis-jenis usaha dan pekerjaan serta kegiatan ekonomi dan koperasi dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia  lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku.  3.5 Menggali informasi dari teks ulasan buku tentang nilai peninggalan sejarah dan perkembangan Hindu- Budha di Indonesia dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku.  4.2 Menerangkan dan mempraktikkan teks arahan/petunjuk tentang pemeliharaan pancaindera serta penggunaan alat teknologi modern dan tradisional secara mandiri dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah  kosakata baku.  4.3 Mengolah dan menyajikan teks wawancara tentang jenis-jenis usaha dan pekerjaan serta kegiatan ekonomi dan koperasi secara mandiri  dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih. |

|  |
| --- |
| **Subtema 2**  **Kebersamaan**  **dalam**  **Keberagaman** |

|  |
| --- |
| IPS |
| 3.5 Memahami manusia dalam dinamika interaksi dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi.  4.5 Menceritakan manusia dalam dinamika interaksi dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi. |

|  |
| --- |
| SBdP |
| 3.4 Mengetahui berbagai alur cara dan  pengolahan media karya kreatif.  4.3 Menggambar model benda kesukaan  berdasarkan Subtema 2 pengamatan langsung. |

|  |
| --- |
| PJOK |
| 3.9 Memahami pengaruh aktivitas fisik dan istirahat yang cukup terhadap pertumbuhan dan perkembangan tubuh.  4.3 Mempraktikkan kombinasi pola gerakdasar lokomotor untuk membentuk gerakan dasar atletik jalan cepat dan lariyang dilandasi konsep gerak melalui  permainan dan atau olahraga tradisional.  4.6 Mempraktikkan gerak dasar langkah dan ayunan lengan bertema budaya daerah mengikuti irama (ketukan) tanpa/dengan musik dalam aktivitas gerak ritmik. |

**Ruang Lingkup Pembelajaran.**

|  |  |
| --- | --- |
| **Kegiatan Pembelajaran** | **Kompetensi Yang Dikembangkan** |
| 1. Mendiskusikan sikap saling menghargai dalam perbedaan. 2. Bereksplorasi dengan bentuk geometri. 3. Menerapkan permainan tradisional. | Sikap:   1. Menghargai, teliti Pengetahuan. 2. Konsep pengubinan, cerita pengalaman.   Keterampilan:   1. Menganalisis, bekerja sama, komunikasi. |
| 1. Wawancara. 2. Menulis laporan. | Sikap:   1. Percaya diri, rasa ingin tahu.   Pengetahuan:   1. Penggunaan kata tanya *apa*, *di mana*, *siapa*, *mengapa*, dan *bagaimana* (ADIK SIMBA).   Keterampilan:   1. Melakukan wawancara. |
| 1. Melakukan percobaan. 2. Merancang peta pikiran. 3. Merancang pengubinan. | Sikap:   1. Peduli, kreatif.   Pengetahuan:   1. Indra pendengar, pengubinan.   Keterampilan:   1. Eksperimen, merancang. |
| 1. Bermain peran. 2. Memahami teks. | Sikap:   1. Percaya diri, kerja sama.   Pengetahuan:   1. Situs sejarah, persatuan dan kesatuan.   Keterampilan:   1. Melakukan koneksi/menghubungkan. |
| 1. Memecahkan masalah. 2. Berlatih keterampilan dasar senam irama. | Sikap:   1. Disiplin, jujur.   Pengetahuan:   1. Pembulatan.   Keterampilan:   1. Memecahkan masalah Senam Irama. |
| 1. Mengulang materi tentang keanekaragaman budaya melalui permainan teka-teki silang. 2. Memecahkan masalah tentang penaksiran harga. | Sikap:   1. Teliti, reflektif.   Pengetahuan:   1. Keanekaragaman budaya dan pembulatan.   Keterampilan:   1. Memecahkan masalah penaksiran harga. |

**Pemetaan Indikator Pembelajaran 1.**

|  |
| --- |
| **Matematika** |
| **Kompetensi Dasar:**  3.11 Menemukan bangun segi banyak  beraturan maupun tak beraturan  yang membentuk pola pengubinan  melalui pengamatan.  4.4 Melakukan pengubinan menggunakan  segi banyak beraturan tertentu.  **Indikator:**  3.11.1 Menemukan perbedaan antar  bangun segi banyak berdasarkan  ciri-cirinya.  3.11.2 Membedakan rangkaian bangun yang  merupakan pengubinan dan bukan  pengubinan.  4.4.1 Merancang pengubinan menggunakan  bangun segi banyak. |

|  |
| --- |
| **PPKn** |
| **Kompetensi Dasar:**  3.4 Memahami arti bersatu dalam  keberagaman di rumah, sekolah dan  masyarakat.  4.3 Bekerja sama dengan teman dalam  keberagaman di lingkungan rumah,  sekolah, dan masyarakat..  **Indikator:**  3.4.1 Menjelaskan makna bersatu dalam  Keberagaman.  3.4.2 Menceritakan pengalaman bermain  dengan teman yang berbeda-beda.  4.3.1 Menceritakan pengalaman bekerjasama dengan teman di sekolah. |

|  |
| --- |
| **Kebersamaan**  **dalam**  **Keberagaman** |

|  |
| --- |
| **PJOK** |
| **Kompetensi Dasar:**  3.9 Memahami pengaruh aktivitas fisik  dan istirahat yang cukup terhadap  pertumbuhan dan perkembangan  tubuh.  4.3 Mempraktikkan kombinasi pola gerak  dasar lokomotor untuk membentuk  gerakan dasar atletik jalan cepat  dan lari yang dilandasi konsep gerak  melalui permainan dan atau olahraga  tradisional.  **Indikator:**  3.9.1 Menjelaskan pengaruh aktivitas fisikdan istirahat yang cukup terhadap pertumbuhan dan perkembangantubuh..  3.9.2 Menyebutkan contoh aktivitas fisik untuk pertumbuhan dan perkembangan tubuh..  4.3.1 Mempraktikkan permainan tradisional engklek. |

**Pemetaan Indikator Pembelajaran 2.**

|  |
| --- |
| **Bahasa Indonesia** |
| **Kompetensi Dasar:**  3.2 Menggali informasi dari teks  wawancara tentang jenis-jenis usaha  dan pekerjaan serta kegiatan ekonomi  dan koperasi dengan bantuan guru  dan teman dalam bahasa Indonesia  lisan dan tulis dengan memilih dan  memilah kosakata baku.  4.3 Mengolah dan menyajikan teks  wawancara tentang jenis-jenis  usaha dan pekerjaan serta kegiatan  ekonomi dan koperasi secara mandiri  dalam bahasa Indonesia lisan dan  tulis dengan memilih.  **Indikator:**  3.2.1 Menggali informasi berdasarkan teks wawancara dengan diskusi.  3.2.2 Melakukan wawancara kepada  masyarakat sekitar dengan  menggunakan daftar pertanyaan.  4.3.1 Menuliskan laporan tentang hasil  wawancara berdasarkan data yang  telah dikumpulkan. |

|  |
| --- |
| **IPS** |
| **Kompetensi Dasar:**  3.5 Memahami manusia dalam dinamika interaksi dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi.  4.5 Menceritakan manusia dalam  dinamika interaksi dengan lingkungan.  **Indikator:**  3.5.1 Menjelaskan jenis-jenis pekerjaan yang ada dimasyarakat sekitar.  3.5.2 Menyebutkan jenis-jenis pekerjaan yang ada dimasyarakat sekitar.  4.5.1 Menceritakan tentang berbagai jenis pekerjaan dan kegiatan ekonomi  yang berkaitan dengan hasil karya  seni (cenderamata) masyarakat sekitar. |

|  |
| --- |
| **Kebersamaan**  **dalam**  **Keberagaman** |

**Pemetaan Indikator Pembelajaran 3.**

|  |
| --- |
| **IPA** |
| **Kompetensi Dasar:**  3.5 Memahami sifat-sifat bunyi melalui  pengamatan dan keterkaitannya  dengan indra pendengaran.  4.4 Menyajikan hasil percobaan atau  observasi tentang bunyi.  **Indikator:**  3.5.1 Menjelaskan sifat-sifat bunyi melalui pengamatan dan keterkaitan dengan indra pendengaran.  4.4.1 Menulis laporan berdasarkan  Hasil percobaan dengan melengkapi tabel  4.4.2 Membuat peta pikiran tentang indra  Pendengar. |

|  |
| --- |
| **Matematika** |
| **Kompetensi Dasar:**  3.11 Menemukan bangun segi banyak  beraturan maupun tak beraturan  yang membentuk pola pengubinan  melalui pengamatan.  4.4 Melakukan pengubinan menggunakan segi banyak beraturan tertentu.  **Indikator:**  3.11.1 Memahami bangun segi banyak beraturan maupun tak beraturan yang membentuk pola pengubinan melalui pengamatan.  3.11.2 Menjelaskan bangun segi banyak beraturan maupun tak beraturan yang membentuk pola pengubinan melalui pengamatan.  4.4.1 Merancang pengubinan. |

|  |
| --- |
| **Kebersamaan**  **dalam**  **Keberagaman** |

|  |
| --- |
| **SBdP** |
| **Kompetensi Dasar:**  3.4 Mengetahui berbagai alur cara dan  pengolahan media karya kreatif.  4.3 Menggambar model benda kesukaan berdasarkan pengamatan langsung.  **Indikator:**  3.4.1 Memahami berbagai alur cara dan pengolahan media karya kreatif.  3.4.2 Menjelaskan berbagai alur cara dan pengolahan media karya kreatif.  4.3.1 Merancang hasil seni. |

1. **Bahan Materi yang Melandasi Mata Pelajaran**
2. **Bunyi Sebagai Salah Satu Bahan Ajar Mata Pelajaran IPA**

Trianto (2007:102), mengungkapkan bahwa:

IPA adalah suatu kumpulan teori yang sistematis, penerapannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam, lahir dan berkembang melalui metode ilmiah seperti observasi dan eksperimen serta menuntut sikap ilmiah seperti rasa ingin tahu, terbuka, jujur dan sebagainya. Lebih lanjut dinyatakan bahwa ada tiga kemampuan dalam IPA yaitu: 1) Kemampuan mengetahui yang diamati; 2) kemampuan memprediksi apa yang belum diamati dan kemampuan untuk menguji tindak lanjut dari hasil eksperimen dan; 3) dikembangkannya sikap ilmiah. Hal ini berarti bahwa IPA tidak hanya terdiri atas kumpulan pengetahuan atau berbagai macam fakta yang dihafal, IPA juga merupakan suatu kegiatan atau proses aktif menggunakan pikiran dalam mempelajari gejala-gejala alam yang belum dapat direnungkan.

Dari pendapat di atas dapat diartikan bahwa hakikat IPA adalah ilmu yang mempelajari tentang fenomena alam dan segala sesuatu yang ada di alam. Produk yang diperoleh dengan metode khusus untuk mendapatkan suatu konsep berdasarkan hasil observasi dan eksperimen tentang gejala alam dan berusahamengembangkan rasa ingin tahu tentang alam serta berperan dalam memecahkan menjaga dan melestarikan lingkungan.

Menurut Fisikanesa (2010) :

(<http://fisikanesia.blogspot.sg/2014/02/memahami-pengertian-bunyi-dan.html>) (diunduh pada hari senin, tanggal 2 september 2014, pukul 08.11 WIB) menyatakan bunyi adalah hasil getaran suatu benda. Kekuatan bunyi ditentukan oleh amplitudo dan jarak sumber bunyi dengan pendengar. Tinggi rendahnya frekuensi menentukan tinggi rendahnya nada bunyi. Kuat lemahnya bunyi ditentukan oleh amplitudonya.

Bunyi dapat didengar jika memenuhi syarat berikut ini:

Frekuensinya antara 20 Hz sampai 20.000 Hz (frekuensi audio). Ada zat perantara bunyi. Perantara atau perambat bunyi dapat berupa zat padat,

cair, maupun gas.

Bunyi yang frekuensinya kurang dari 20 Hz dinamakan infrasonik dan bunyi yang frekuensinya lebih dari 20 kHz dinamakan ultrasonik. Ultrasonik dapat ditangkap oleh kelelawar dan ikan lumba-Iumba. Dalam kehidupan sehari-hari, bunyi dapat dimanfaatkan untuk:   
Mengukur kedalaman laut atau kedalaman gua dengan memanfaatkan bunyi pantul. Mengukur cepat rambat bunyi di udara atau cepat rambat bunyi di dalam air. USG (*ultrasonografi*) dengan memanfaatkan ultrasonik.

Sifat-sifat Bunyi

Sifat-sifat bunyi pada dasarnya sama dengan sifat-sifat gelombang longitudinal, yaitu dapat dipantulkan (*refleksi*), dibiaskan (*refraksi*), dipadukan (*interferensi*), dilenturkan (*difraksi*) dan dapat diresonansikan.

Sifat-sifat dasar gelombang bunyi:

* + 1. **Gelombang bunyi memerlukan medium dalam perambatannya**

Karena gelombang bunyi merupakan gelombang mekanik, maka dalam perambatannya bunyi memerlukan medium. Hal ini dapat dibuktikan saat dua orang astronout berada jauh dari bumi dan keadaan dalam pesawat dibuat hampa udara, astronout tersebut tidak dapat bercakap-cakap langsung tetapi menggunakan alat komunikasi seperti telepon. Meskipun dua orang astronout tersebut berada dalam satu pesawat.

* 1. **Gelombang bunyi mengalami pemantulan (*refleksi*)**

Salah satu sifat gelombang adalah dapat dipantulkan sehingga gelombang bunyi juga dapat mengalami hal ini. Hukum pemantulan gelombang: sudut datang = sudut pantul juga berlaku pada gelombang bunyi. Hal ini dapat dibuktikan bahwa pemantulan bunyi dalam ruang tertutup dapat menimbulkan gaung.

* 1. **Gelombang bunyi mengalami pembiasan (*refraksi*)**

Salah satu sifat gelombang adalah mengalami pembiasan. Peristiwa pembiasan dalam kehidupan sehari-hari misalnya pada malam hari bunyi petir terdengar lebih keras daripada siang hari. Hal ini disebabkan karena pada pada siang hari udara lapisan atas lebih dingin daripada dilapisan bawah. Karena cepat rambat bunyi pada suhu dingin lebih kecil daripada suhu panas maka kecepatan bunyi dilapisan udara atas lebih kecil daripada dilapisan bawah, yang berakibat medium lapisan atas lebih rapat dari medium lapisan bawah. Hal yang sebaliknya terjadi pada malam hari. Jadi pada siang hari bunyi petir merambat dari lapisan udara atas kelapisan udara bawah. Untuk lebih jelasnya hal ini dapat kalian lihat pada gambar di bawah.

* 1. **Gelombang bunyi mengalami pelenturan (*difraksi*)**

Gelombang bunyi sangat mudah mengalami difraksi karena gelombang bunyi diudara memiliki panjang gelombang dalam rentang sentimeter sampai beberapa meter. Seperti yang kita ketahui, bahwa gelombang yang lebih panjang akan lebih mudah didifraksikan. Peristiwa difraksi terjadi misalnya saat kita dapat mendengar suara mesin mobil ditikungan jalan walaupun kita belum melihat mobil tersebut karena terhalang oleh bangunan tinggi di pinggir tikungan.

* 1. **Gelombang bunyi mengalami perpaduan (*interferensi*)**

Gelombang bunyi mengalami gejala perpaduan gelombang atau interferensi, yang dibedakan menjadi dua yaitu interferensi konstruktif atau penguatan bunyi dan interferensi destruktif atau pelemahan bunyi. Misalnya waktu kita berada diantara dua buah loud-speaker dengan frekuensi dan amplitudo yang sama atau hampir sama maka kita akan mendengar bunyi yang keras dan lemah secara bergantian.

Penerapan dari sifat-sifat gelombang bunyi di antaranya:

1. Dua astronout tidak dapat bercakap-cakap langsung tetapi menggunakan alat komunikasi seperti telepon karena keadaan dalam pesawat dibuat hampa udara.
2. Terjadinya gaung, yaitu sebagian bunyi pantul bersamaan dengan bunyi asli sehingga bunyi asli terdengar tidak jelas.
3. Pada malam hari bunyi petir terdengar lebih keras daripada siang hari.
4. Kita dapat mendengar bunyi ditikungan meskipun kita belum melihat mobil tersebut karena terhalang tembok yang tinggi.
5. **Pengubinan Sebagai Salah Satu Bahan Ajar Mata Pelajaran Matematika**

Matematika adalah ilmu tentang kuantitas. (Aristoteles dalam Franklin, 2009: 104). Matematika adalah bahasa simbol, ilmu deduktif, yang tidak menerima pembuktian secara induktif, ilmu tentang pola keteraturan, ilmu tentang struktur yang terorganisasi. (Ruseffendi, 1991: 12).

Dengan adanya pendapat ahli di atas dapat disimpulkan matematika adalah sebuah ilmu yang bersifat deduktif dan merupakan ilmu yang logis dan sistematis yang dipelajari diberbagai jenjang pendidikan.

Menurut Malinda (2011) :

(<https://www.Fshismalinda.files.wordpress.com>) (diunduh pada hari senin, tanggal 2 september 2014, pukul 08.18 WIB) menyatakan pengubinan adalah Penyusunan daerah-daerah segi banyak yang sisi-sisinya berimpit sehingga menutup bidang secara komplit (sempurna).

Pola Pengubinan

1. **Pekerjaan Sebagai Salah Satu Bahan Ajar Mata Pelajaran IPS**

Menurut Saidiharjo (1966: 4) bahwa IPS adalah hasil kombinasi atau hasil pemfusian atau perpaduan dari sejumlah mata pelajaran seperti : geografi, ekonomi, sejarah, sosiologi, antropologi dan politik.

Pekerjaan Manusia memiliki kebutuhan hidup masing-masing, seperti kebutuhan akan makanan (pangan), kebutuhan pakaian (sandang) dan kebutuhan akan tempat tinggal (papan). Untuk memenuhi semua kebutuhan tersebut manusia harus bekerja. Dengan bekerja manusia akan memperoleh "hasil", baik berupa uang maupun barang. Dengan hasil yang diperoleh dari bekerja tersebut manusia bisa memperoleh kebutuhannya. Ada banyak sekali jenis pekerjaan di masyarakat, ada yang bekerja sebagai petani, sebagai karyawan swasta, pegawai negeri sipil, pedagang, atlet, guru, pilot, sopir, dokter, seniman dan lainnya.

Pengertian Pekerjaan

Pekerjaan adalah kegiatan yang dilakukan orang untuk mendapatkan "hasil", bisa berupa uang bisa berupa barang.

Tujuan orang bekerja.

1. Untuk memperoleh penghasilan.
2. Untuk mencukupi kehidupan keluarga.
3. Untuk memperoleh kekayaan.
4. Untuk ibadah.

Jenis-Jenis Pekerjaan

Manusia harus bekerja untuk memenuhi kebutuhan hidupnya.Dengan bekerja,dapat menghasilkan uang. Uang tersebut untuk membeli barang-barang kebutuhan dan membiayai pendidikan.

Jenis-jenis pekerjaan ada dua yaitu pekerjaan yang menghasilkan barnag dan pekerjaan yang menghasilkan jasa.

1. Pekerjaan yang Menghasilkan Barang

Barang-barang yang kita butuhkan merupakan hasil dari pekerjaan. Beberapa pekerjaan yang menghasilkan barang antara lainpetani,nelayan,tukang kayu,penjahit,dan peternak. Petani bekerja di sawah dengan menanam padi, sayur-sayuran dan buah-buahan. Hasil pekerjaannya antara lain beras, sayur-sayuran, dan lain-lain. Hasil tersebut kemudian dijual untuk mendapatkan uang dan sebagaian dikonsumsi sendiri.

Nelayan menagkap ikan di laut atau sungai. Kemudian hasilnya dijual untuk mendapatkan uang. Penjahit membuat pakaian. Penjahit akan memperoleh upah setelah jahitan selesai.

1. Pekerjaan yang Menghasilkan Jasa

Pekerjaan tidak hanya menghasilkan barang tetapi dapat menghasilkan jasa. Misalnya guru, dokter, pilot, dan tukang cukur. Guru memberikan ilmu. Dokter mengobati pasien yang sakit. Pilot menerbangkan pesawat terbang, sedangkan tukang cukur mencukur rambut.

Pekerjaan-pekerjaan di atas tidak menghasilkan barang, tetapi memberikan layanan kepada orang lain. Selain itu, mereka dibayar atas jasa atau layanan yang telah diberikan.

1. **Rancangan Pengubinan Sebagai Salah Satu Bahan Ajar Mata Pelajaran SBdP**

Ki Hajar Dewantara :

(<http://zzzfadhlan.wordpress.com/2014/04/22/pengertian-kebudayaan-menurut-beberapa-ahli/>) (diunduh pada hari senin, tanggal 2 september 2014, pukul 08.21 WIB) SBdP adalah singkatan dari seni budaya dan prakarya. Apabila di singkatan itu dipecah, maka defenisi seni adalah segala perbuatan manusia yang timbul dari perasaan dan sifat indah, sehingga menggerakkan jiwa dan perasaan manusia. Budaya menurut (Lehman) sebagai sekumpulan pengalaman hidup yang ada di dalam masyarakat sendiri. Pengalaman hidup masyarakat tentu saja sangatlah banyak dan variatif, termasuk di dalamnya bagaimana prilaku dan keyakinan atau kepercayaan masyarakat itu sendiri. Prakarya adalah berasal dari kata pra dan karya, pra mempunyai makna belum dan karya adalah hasil kerja. Prakarya didefenisikan hasil karya yang belum jadi.

Menurut defenisi di atas SBdP adalah segala sesuatu yang timbul dari perasaan manusia dan bersifat indah bedasarkan pengalaman hidup manusia yang dikreasikan dalam bentuk karya.

Membuat Rancangan Pengubinan

* 1. Menggunakan sedikitnya 2 jenis bentuk bangun geometri.
  2. Bangun geometri tidak tumpang tindih.
  3. Hubungan antar bangun rapat (tidak terdapat celah).

1. **Bersatu dalam Keberagaman adalah Salah Satu Bahan Ajar Pelajaran PPKn**

Menurut Somantri (2001: 279) tujuan umum pelajaran PPKn ialah mendidik warga negara agar menjadi warga negara yang baik, yang dapat dilukiskan dengan “warga negara yang patriotik, toleran, setia terhadap bangsa dan negara, beragama, demokratis.

Merphin Panjaitan (2000: 45) Pendidikan kewarganegaraan adalah pendidikan demokrasi yang bertujuan untuk mendidik generasi muda menjadi warganegara yang demokratis dan partisipatif melalui suatu pendidikan yang dialogial.

Menurut defenisi di atas PPKn adalah pendidikan demokrasi yang bertujuan untuk mempersiapkan warga masyarakat berpikir kritis dan bertindak demokratis sesuai dengan pancasila.

Menurut Sugioto (2013) (<http://www.pusakaindonesia.org/bhinneka-tunggal-ika-semboyan-kesatuan-bangsa/>) (diunduh pada hari senin, tanggal 2 september 2014, pukul 08.54 WIB) Bangsa Indonesia lahir dari suatu proses sejarah pertumbuhan dan perjuangan yang panjang, kemudian menegara sebagai bangsa yang merdeka dan berdaulat melalui Proklamasi 17 Agustus 1945. Kemerdekaan bangsa membawa konsekuensi logis pada pergaulan antarbangsa yang sekaligus menghendaki pelibatan diri ke dalam pembangunan tata kehidupan dunia yang harmonis menuju kesejahteraan umat manusia.

Disamping itu, Bangsa Indonesia menyadari bahwa betapa kondisi dan konstelasi geografi yang menjadi ruang hidupnya, serta segala isinya berdampak erat pada berbagai perbedaan ciri dan karakter budaya penduduknya. Berbagai ragam perbedaan yang ditandai oleh keberadaan lebih dari 200 etnis dan suku bangsa, sekitar 400 bahasa, serta bermacam agama yang dianut oleh rakyatnya merupakan faktor yang melahirkan perbedaan-perbedaan kepentingan dan tujuan setiap kelompok masyarakat, Perbedaan kepentingan dan tujuan tersebut dapat diperkuat oleh faktor ruang hidup berupa pulau-pulau yang secara geografis terpisah satu dari yang lain.

Bhinneka Tunggal Ika, adalah semboyan pada lambang negara Republik Indonesia yang keberadaannya berdasarkan PP No 66 Tahun 1951, yang mengandung arti “Berbeda tetapi satu” . Semboyan tersebut menurut Prof. Soepomo, menggambarkan gagasan dasar, yakni menghubungkan daerah-daerah dan suku-suku bangsa di seluruh nusantara menjadi Kesatuan Raya.

Bila merujuk pada asalnya, yaitu kitab Sutasoma yang ditulis oleh Empu Tantular pada abad XIV, ternyata semboyan tersebut merupakan seloka/ slogan yang menekankan pentingnya kerukunan antar umat dari agama yang berbeda pada waktu itu yaitu Syiwa dan Budha. Dengan demikian konsep Bhinneka Tunggal Ika yang lengkapnya berbunyi “Bhinneka Tunggal Ika tanhana dharma mangrva” merupakan kondisi dan tujuan kehidupan yang ideal dalam lingkungan masyarakat yang serba majemuk dan multi etnik.

Keberagaman atau kehidupan lingkungan majemuk bersifat alami dan merupakan sumber kekayaan budaya bangsa. Setiap perwujudan mengandung ciri-ciri tertentu yang membedakannya dari perwujudan yang lain. Tidak mungkin satu perwujudan mengandung semua crri yang ada karena bila hal itu terjadi, dia akan menjadi maha sempurna, padahal yang maha sempurna adalah Tuhan. Perbedaan yang ada dalam kehidupan masyarakat Indonesia sebenarnya untuk memenuhi kepentingan bersama agar dapat hidup sejahtera.

1. **Wawancara adalah Salah Satu Bahan Ajar Pelajaran Bahasa Indonesia**

Menurut Gorys Keraf (1997:1), mengungkapkan bahwa:

bahasa adalah alat komunikasi antara anggota masyarakat berupa simbol bunyi yang dihasilkan oleh alat ucap manusia. Mungkin ada yang keberatan dengan mengatakan bahwa bahasa bukan satu-satunya alat untuk mengadakan komunikasi. Mereka menunjukkan bahwa dua orang atau pihak yang mengadakan komunikasi dengan mempergunakan cara-cara tertentu yang telah disepakati bersama. Tetapi mereka itu harus mengakui pula bahwa bila dibandingkan dengan bahasa, semua alat komunikasi tadi mengandung banyak segi yang lemah.

Indonesia adalah negara kepulauan yang berdaulat yang memiliki beraneka ragam budaya, ras, agama, dan suku bangsa. Jadi dapat disimpulkan bahwa bahasa Indonesia adalah bahasa yang digunakan oleh rakyat Indonesia sebagai bahasa pemersatu atau bahasa kesatuan.

Siregar (<http://zahriyah.wordpress.com/2009/11/28/t3wawancarakb2009-rangkum-3-buku/>) (diunduh pada hari senin, tanggal 2 september 2014, pukul 08.59 WIB) wawancara adalah proses tanya jawab yang dilakukan oleh seorang wartawan kepada narasumber untuk mendapatkan sumber informasi secara tatap muka. Bentuk-bentuk wawancara ada 7 macam yaitu, *man in the street interview*, dilakukan pada saat wartawan sedang meliput suatu peristiwa langsung di lapangan dan meminta tanggapan khalayak terhadap peristiwa tersebut. *Casual interview*, wawancara ini dilakukan secara mendadak dikarenakan ada keperluan mendesak. *Personality interview*, wawancara mengani profil sosoorang atau tokoh. *News interview,*merupakan bentuk wawancara yang srring dilakukan oleh jurnalistik untuk mengumpulkan fakta untuk disiarkan. Telepohone interview, wawancara yang dilakukan melalui media telepon biasa digunakan pada acara-acara live di televisi. Prepared *question interview,* wawancara ini digunakan mass media untuk mendapatkan tanggapan terhadap hal-hal yang cukup rumit seperti data-data atau menyangkut keilmuan. Group interview, bentuk wawancara ini biasanya dilakukan secara bersama-sama (rombongan) untuk mendapatkan informasi dari sekelompok narasumber atau biasa disebut  *symposium*.

Perhatikan saran-saran saat melakukan wawancara berikut.

* + 1. Mengucapkan salam dan memperkenalkan diri.
    2. Minta kesediaan narasumber untuk diwawancarai dan jelaskan maksud wawancara.
    3. Siapkan pertanyaan dan catatan mengenai hal-hal yang akan ditanyakan.
    4. Kamu bisa menggunakan kata tanya ‘apa, di mana, kapan, siapa, mengapa,dan bagaimana’.
    5. Hindari pertanyaan yang berbelit-belit.
    6. Dengarkan penjelasan narasumber dan catat.
    7. Ambil kesimpulan yang penting saja, tidak semua jawaban dicatat.
    8. Beri kesan yang baik.
    9. Mohon diri dengan mengucapkan terima kasih.

1. **Permainan Tradisonal Engklek adalah Salah Satu Bahan Ajar Pelajaran PJOK**

PJOK adalah singkatan dari Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan. Menurut Cozens (1963:51) mengemukakan bahwa pendidikan jasmani didefinisikan sebagai fase dari seluruh proses pendidikan yang berhubungan dengan aktivitas dan respon otot yang giat dan berkaitan dengan perubahan yang dihasilkan individu dari respons tersebut.

Menurut Pangrazi (1989: 1) mengemukakan bahwa:

pendidikan jasmani adalah fase dari program pendidikan keseluruhan yang memberikan kontribusi, terutama melalui pengalaman gerak, untuk pertumbuhan dan perkembangan secara utuh untuk tiap anak. Pendidikan jasmani didefinisikan sebagai pendidikan dan melalui gerak dan harus dilaksanakan dengan cara-cara yang tepat agar memiliki makna bagi anak. Pendidikan jasmani merupakan program pembelajaran yang memberikan perhatian yang proporsional dan memadai pada domain-domain pembelajaran, yaitu psikomotor, kognitif, dan afektif.

Menurut teori di atas dapat disimpulkan PJOK merupakan bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan. Oleh karena itu, pelaksanaan pendidikan jasmani harus diarahkan pada pencapaian tujuan pendidikan tersebut. Tujuan pendidikan jasmani bukan aktivitas jasmani itu sendiri, tetapi untuk mengembangkan potensi siswa melalui aktivitas jasmani.

Ahmad (<http://permainantradisional1.blogspot.sg/2013/01/permainan-tradisional-engklek.html>) (diunduh pada hari Senin, tanggal 2 September 2014, pukul 09.45 WIB) P**ermainan Engklek**atau taplak gunung atau juga sudamanda adalah permainan tradisional di Indonesia. Permainan engklek ini sangat baik untuk anak – anak dikarenakan anak akan belajar bersosialisasi dan juga baik untuk kesehatan karena permainan ini cukup banyak gerakan sehingga mengurangi peningkatan obesitas pada anak.

Cara bermainya pertama kita menggambar di atas tanah ataupun di jalan 8 kotak dan setengah lingkaran di bagian atas sendiri. Lalu kita beri nomor pada masing kotak. Kemudian yang di gambar setengah lingkaran itu diberi nomor sembilan dan dibagian setengah lingkarannya diberi nomor sepuluh.

Permainan ini biasanya dimainkan oleh anak perempuan, tetapi anak laki-laki juga kadang ikut bermain. Setelah itu kalau jumlah pemainnya hanya dua orang cukup melakukan suit untuk menentukan siapa yang main terlebih dahulu. Tapi kalau lebih dari dua bisa lakukan dengan cara hompimpa. Akan tetapi kadang-kadang untuk menentukan siapa yang duluan bermain adalah dengan cara siapa yang lempar gacoannya yang berupa batu atau pecahan genteng tersebut, tepat pada kotaknya dan juga yang paling jauh pada nomor di kotaknya. Yang paling dekat akan mendapat urutan bermain pertama dan yang paling jauh mendapat urutan paling akhir. Lalu setelah itu pemain mesti meloncat dari satu kotak ke kotak lainnya dengan satu kaki, terserah mau kaki kanan atau kiri yang jadi tumpuannya.

Lalu kalau gacoannya sudah mencapai pada nomor sembilan, maka si pemain harus mengambilnya dengan cara menghadap ke belakang dan berjongkok, tangan kita tidak boleh sampai menyentuh garis kotak, kalau sampai menyentuh garis kotak maka pemain tersebut gagal dan harus diganti pemain lainnya. Sebelumnya bertepuk tangan 3 kali, barulah mengambil gacoannya dengan menghadap ke belakang.

Kemudian yang terakhir jika si pemain sudah melempar gacoannya ke nomor sepuluh dan berhasil mengambilnya dengan cara yang disebutkan tadi, maka pemain tersebut berhak mendapat bintang. Yang perlu diperhatikan pada saat pemain akan mengambil gacoannya di tempat nomor sepuluh maka ia harus melompat dari nomor delapan ke nomor sepuluh, jadi nomor sembilan harus dilewati, tidak boleh menginjaknya. Di sinilah anak-anak sering melakukan kesalahan dengan menginjak garis. Sebenarnya ini juga berlaku untuk gacoan yang dilempar ke nomor-nomor tertentu. Tempat-tempat yang ada gacoan si pemilik tidak boleh diinjak, harus dilewati. Dan juga pemain tidak diperbolehkan menginjak gacoan lawan.

1. **Hasil Penelitian Terdahulu**

Berikut hasil dari penelitian yang dilakukan terkait dengan model penemuan (*discovery learning*) di antaranya:

1. **Hasil Penelitian Tia Setiawati Tahun 2012**

Penelitian dilakukan pada tahun 2012 di SDN Cibuntu I Kelurahan Warung Muncang Kecamatan Bandung Kulon sebagai karya tulis skripsi di Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Judul penelitian ini adalah “Penggunaan Model *Discovery Learning Learning* untuk meningkatan motivasi dan hasil belajar siswa pada pembelajaran sifat-sifat cahaya”. Penelitian ini dilaksanakan pada kelas V semester 2. Penelitian ini di latar belakangi rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa pada materi perubahan sifat-sifat cahaya. Berdasarkan hasil analisis pada siklus I peningkatan hasil belajar sebesar 46,87%. Pada siklus II peningkatan hasil belajar sebesar 68,87%. Pada siklus III peningkatan hasil belajar meningkat sebesar 81,25%.

1. **Hasil Penelitian Ahmad Supandi**

Penelitian ini dilakukan pada tahun 2010 di SDN Sukamaju 4 Kecamatan Cimaung Kabupaten Bandung sebagai karya tulis skripsi di Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Judul penelitian ini “Penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS Pokok Bahasan Perkembangan Teknologi”. Penelitian ini di latar belakangi kurangnya motivasi yang diberikan guru kepada siswa pada saat kegiatan pembelajaran, sehingga guru harus berusaha meningkatkan motivasi siswa dalam belajar dengan menggunakan model pembelajaran *discovery learning*. Ketika kegiatan belajar mengajar menggunakan model pembelajaran ini peningkatan motivasi belajar siswa dari hari ke hari meningkat. Berdasarkan hasil analisis pada siklus I peningkatan motivasi belajar siswa sebesar 60,13%. Pada siklus II peningkatan motivasi belajar siswa sebesar 77,70%. Pada siklus III peningkatan motivasi belajar siswa sebesar 80,83%.

1. **Kerangka Pemikiran**

Menurut Sekam (dalam Sugiyono, 1992: 91), kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah didentifikasikan sebagai masalah yang penting”. Kerangka berpikir menjelaskan tentang bagaimana hubungan masalah dengan solusi secara umum, dan bagaimana proses yang dilakuakan peneliti dalam mencapai keberhasilan penggunaan solusi pada permasalahan yang ditemuinya.

Agar penelitian penulis ini dapat dipahami, maka penulis akan menjelaskan dalam sebuah diagram sebagai berikut.

**Gambar 2.1**

**Kerangka Berpikir Penggunaan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Untuk Meningkatkan Kerja Sama dan Hasil Belajar Siswa Pada Subtema Kebersamaan dalam Keberagaman**

Rendahnya kerja sama dan hasil belajar

Model Pembelajaran Tidak Relevan

Pembelajaran hanya berpusat pada guru

Guru kurang Kreatif

Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Instrumen

Angket

Observasi

Tulis

Wawancara

Data Nilai

Model Pembelajaran *Discovery Leraning* dapat meningkatkan kerja sama dan hasil belajar siswa

1. **Asumsi**

Berdasarkan kerangka atau paradigma penelitian sebagaimana diutarakan di atas, maka beberapa asumsi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penggunaan model pembelajaran *discovery learning* memiliki banyak keunggulan. Pada pembelajaran bersifat penemuan, siswa didorong untuk terutama belajar melalui keterlibatan aktif dengan bekerja sama secara berkelompok menemukan fakta-fakta sehingga membentuk sendiri konsep-konsep dan prinsip-prinsip dalam pembelajaran. Guru mendorong siswa agar mempunyai pengalaman dan melakukan eksperimen dengan memungkinkan mereka menemukan prinsip-prinsip atau konsep-konsep bagi diri mereka sendiri.
2. Penggunaan model pembelajaran *discovery learning* berkaitan dengan proses mental siswa. Siswa dituntut untuk mengamati sesuatu kemudian mengidentifikasi, berhipotesis, menjelaskan, mengukur, dan akhirnya siswa menyimpulkan hasil dari semua proses-proses yang sudah dijalani tersebut. Setelah proses yang telah dilakukan tadi, siswa akan dengan sendirinya membentuk sebuah pemahaman konsep sehingga model pembelajaran *discovery learning* ini sangat cocok untuk digunakan dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
3. **Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan kerangka atau paradigma penelitian dan asumsi sebagaimana telah dikemukakan di atas, maka hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah: “Penggunaan model pembelajaran *discovery learning* dapat meningkatkan kerja sama dan hasil belajar siswa kelas IV SDN Asmi Kecamatan Regol Kota Bandung pada tema indahnya kebersamaan subtema kebersamaan dalam keberagaman kegiatan pembelajaran 1, 2, dan 3”.