**BAB II**

**KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN**

1. **Kajian Teori**
2. **Pembelajaran Tematik**
3. **Pengertian Pembelajaran Tematik**

Pembelajaran mengandung makna adanya kegiatan mengajar dan belajar, di mana pihak yang mengajar adalah guru dan yang belajar adalah siswa yang berorientasi pada kegiatan mengajarkan materi yang berorientasi pada pengembangan pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa sebagai sasaran pembelajaran. Dalam proses pembelajaran akan mencakup berbagai komponen lainnya, seperti media, kurikulum, dan fasilitas pembelajaran.

Darsono (2002: 24-25) secara umum menjelaskan pengertian pembelajaran sebagai “suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru sedemikian rupa sehingga tingkah laku siswa berubah kearah yang lebih baik”. Sedangkan secara khusus pembelajaran dapat diartikan sebagai berikut.

1. teori Kognitif, menjelaskan pengertian pembelajaran sebagai cara guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk berfikir agar dapat mengenal dan memahami apa yang sedang dipelajari;
2. teori Gestalt, menguraikan bahwa pembelajaran merupakan usaha guru untuk memberikan materi pembelajaran sedemikian rupa, sehingga siswa lebih mudah mengorganisirnya (mengaturnya) menjadi suatu gestalt (pola bermakna);
3. teori Humanistik, menjelaskan bahwa pembelajaran adalah memberikan kebebasan kepada siswa untuk memilih bahan pelajaran dan cara mempelajarinya sesuai dengan minat dan kemampuannya;

Arikunto (1993: 12) mengemukakan “pembelajaran adalah suatu kegiatan yang mengandung terjadinya proses penguasaan pengetahuan, keterampilan dan sikap oleh subjek yang sedang belajar”. Lebih lanjut Arikunto (1993: 4) mengemukakan bahwa “pembelajaran adalah bantuan pendidikan kepada anak didik agar mencapai kedewasaan di bidang pengetahuan, keterampilan dan sikap”.

Sedangkan menurut Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 tahun 2003 menyatakan bahwa “pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”.

Dari berbagai pendapat pengertian pembelajaran di atas, maka dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses kegiatan yang memungkinkan guru dapat mengajar dan siswa dapat menerima materi pelajaran yang diajarkan oleh guru secara sistematik dan saling mempengaruhi dalam kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang diinginkan pada suatu lingkungan belajar.

Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran/media tertentu ke penerima pesan. Pesan, sumber pesan, saluran/ media dan penerima pesan adalah komponen-komponen proses komunikasi. Proses yang akan dikomunikasikan adalah isi ajaran ataupun didikan yang ada dalam kurikulum,  sumber pesannya bisa guru, siswa, orang lain ataupun penulis buku dan media.

Demikian pula kunci pokok pembelajaran ada pada guru (pengajar), tetapi bukan berarti dalam proses pembelajaran hanya guru yang aktif sedang siswa pasif. Pembelajaran menuntut keaktifan kedua belah pihak yang sama-sama menjadi subjek pembelajaran. Jadi, jika pembelajaran ditandai oleh keaktifan guru sedangkan siswa hanya pasif, maka pada hakikatnya kegiatan itu hanya disebut mengajar. Demikian pula bila pembelajaran di mana siswa yang aktif tanpa melibatkan keaktifan guru untuk mengelolanya secara baik dan terarah, maka hanya disebut belajar. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran menuntut keaktifan guru dan siswa.

Sedangkan pembelajaran tematik berasal dari kata integrated teaching and learning atau integrated curriculum approach yang konsepnya telah lama dikemukakan oleh Jhon dewey sebagai usaha mengintegrasikan perkembangan dan pertumbuhan siswa dan kemampuan perkembangannya ( Udin sa’ud dkk, 2006: 25 ).

Jacob (1993: 25) memandang pembelajaran tematik sebagai suatu pendekatan kurikulum interdisipliner (integrated curriculum approach). Pembelajaran tematik merupakan suatu pendekatan dalam pembelajaran pembelajaran suatu proses untuk mengaitkan dan memadukan materi ajar dalam suatu mata pelajaran atau antar mata pelajaran dengan semua aspek perkembangan anak, serta kebutuhan dan tuntutan lingkungan social keluarga.

Definisi lain tentang pendekatan tematik adalah pendekatan *holistic*, yang mengkombinasikan aspek *epistemology*, *social*, psikologi, dan pendekatan pedagogik untuk mendidik anak, yaitu menghubungkan antara otak dan raga, antara pribadi dan pribadi, antara individu dan komunitas, dan antara domain-domain pengetahuan. ( Udin Sa’ud dkk, 2006: 23 ).

Pembelajaran tematik sebagai suatu konsep dapat diartikan sebagai pendekatan pembelajaran yang melibatkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan pangalaman yang bermakna bagi siswa. Dikatakan bermakna karena dalam pembelajaran tematik, siswa akan memahami konsep-konsep yang mereka pelajari melalui pengalaman langsung dan menghubungkannya dengan konsep lain yang sudah mereka pahami. Pembelajaran tematik merupakan suatu pendekatan yang berorientasi pada praktik pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak. Pembelajaran ini berangakat dari teori pembelajaran yang menolak proses latihan/ hafalan (drill) sebagai dasar pembentukan pengetahuan dan struktur intelektual anak. Teori belajar ini dimotori oleh para tokoh psikologi Gestalt, (termasuk teori Piaget) yang menekankan bahwa pembelajaran itu haruslah bermakna dan menekankan juga pentingnya program pembelajaran yang berorientasi pada kebutuhan perkembangan anak.

Pembelajaran tematik sebagai model pembelajaran termasuk salah satu jenis daripada model pembelajaran terpadu*.*Istilah pembelajaran tematik pada dasarnya adalah model pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk pengaitan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa (Depdiknas, 2006: 5).

Humphreys, et.al. (1981: 11-12) menyatakan bahwa:

“Studi terpadu adalah studi di mana para siswa dapat mengeksplorasi pengetahuan mereka dalam berbagai mata pelajaran yang berkaitan dengan aspek-aspek tertentu dari lingkungan mereka. Ia melihat pertautan antara kemanusiaan, seni komunikasi, ilmu pengetahuan alam, matematika, studi sosial, musik dan seni. Keterampilan-keterampilan pengetahuan dikembangkan dan diterapkan di lebih dari dari satu wilayah studi.”

Pembelajaran terpadu/tematik menawarkan model-model pembelajaran yang menjadikan aktivitas pembelajaran itu relevan dan penuh makna bagi siswa, baik aktivitas formal maupun informal, meliputi pembelajaran inquiri secara aktif sampai dengan penyerapan pengetahuan dan fakta secara pasif, dengan memberdayakan pengetahuan dan pengalaman siswa untuk membantunya mengerti dan memahami dunia kehidupannya.

1. **Landasan Pembelajaran Tematik**

Beberapa landasan pembelajaran tematik antara lain :

1. Landasan filosofis, antara lain :
2. Progresivisme

Proses pembelajaran perlu ditekankan pada pembentukan kreatifitas, pemberian sejumlah kegiatan, suasana yang alamiah (natural), dan memperhatikan pengalaman siswa.

1. Konstruktivisme

Anak mengkonstruksi pengetahuannya melalui interaksi dengan obyek, fenomena, pengalaman dan lingkungannya.

1. Humanisme

Melihat siswa dari segi keunikan/kekhasannya, potensi, dan motivasi yang dimilikinya.

1. Landasan psikologis, antara lain:
2. Psikologi perkembangan untuk menentukan tingkat keluasan dan kedalamannya isi sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik.
3. Psikologi belajar untuk menentukan bagaimana isi/materi pembelajaran disampaikan kepada siswa dan bagaimana pula siswa harus mempelajarinya.
4. Landasan yuridis, antara lain :
5. UU No. 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak
6. UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional
7. **Kelebihan dan Kelemahan Pembelajaran Tematik**

Menurut Kunandar (2007: 315), Pembelajaran tematik mempunyai kelebihan yakni:

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

Semua kelebihan yang telah disampaikan oleh Kunandar dapat di analisa oleh penulis bahwasanya pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang dilakukan melalui penggunaan “tema” sebagai pemersatu, sebagai pusat perhatian yang dipergunakan untuk memahami gejala dan konsep. Pembelajaran Tematik dilaksanakan dengan menggunakan prinsip pembelajaran terpadu dari beberapa mata pelajaran melalui tema sebagai pemersatu. Dengan demikian, maka pembelajaran terpadu berorientasi pada praktek belajar yang melibatkan beberapa mata pelajaran sesuai dengan kebutuhan anak (peserta didik). Melalui pembelajaran tematik terpadu maka akan terjadi perakitan dan penggabungan beberapa mata pelajaran yang berbeda dengan harapan anak akan belajar lebih baik dan bermakna.

Adapun kelemahan pembelajaran tematik menurut Rasmini (2006: 18) diantaranya adalah :

1. menuntut peran guru yang memiliki pengetahuan dan wawasan luas, kreatifitas tinggi,keterampilan, kepercayaan diri dan etos akademik yang tinggi, dan berani untuk mengemas dan mengembangkan materi;
2. pengembangan kreatifitas akademik, menuntut kemampuan belajar siswa yang baik dalam aspek intelegensi;
3. pembelajaran tematik memerlukan sarana dan sumberinformasi yang cukup banyak dan berguna untuk mengembangkan wawasan dan pengetahuan yang diperlukan;
4. memerlukan jenis kurikulum yang terbuka untuk pengembangannya;
5. pembelajaran tematik memerlukan system penilaian dan pengukuran ( obyek, indikator, dan prosedur ) yang terpadu;
6. pembelajaran tematik tidak mengutamakan salah satu atau lebih mata pelajaran dalam proses pembelajarannya;

Jika dilihat dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwasanya pembelajaran tematik memiliki beberapa kelemahan. Kelemahan pembelajaran tematik tersebut terjadi apabila dilakukan oleh guru tunggal. Misalnya seorang guru kelas kurang menguasai secara mendalam penjabaran tema sehingga dalam pembelajaran tematik akan merasa sulit untuk mengaitkan tema dengan mateti pokok setiap mata pelajaran. Selain dari pada itu, jika skenario pembelajaran tidak menggunakan model yang inovatif maka pencapaian Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar tidak akan tercapai karena akan menjadi sebuah narasi yang kering tanpa makna.

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

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan  prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar  peserta didik untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai  pedoman bagi perancang pembelajaran dan guru dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar mengajar.

Secara luas Wasis, (2008: 17) mengemukakan bahwa model  pembelajaran merupakan deskripsi dari lingkungan belajar yang menggambarkan perencanaan kurikulum, kursus-kursus, rancangan unit  pembelajaran, perlengkapan belajar, buku-buku pelajaran, program multi media, dan bantuan belajar melalui program komputer.

Menurut Wasis, (2008: 17) hakikat mengajar adalah membantu belajar (peserta didik) memperoleh informasi, ide, keterampilan, nilai-nilai, cara berpikir, dan belajar bagaimana cara belajar.

Merujuk pada dua pendapat di atas, penulis memaknai model  pembelajaran dalam BBM (Bahan Belajar Mandiri) ini sebagai suatu rencana mengajar yang memperlihatkan pola pembelajaran tertentu, dalam pola tersebut dapat terlihat kegiatan guru dan peserta didik di dalam mewujudkan kondisi belajar atau sistem lingkungan yang menyebabkan terjadinya belajar  pada peserta didik. Di dalam pola pembelajaran yang dimaksud terdapat karakteristik berupa rentetan atau tahapan perbuatan atau kegiatan guru dan peserta didik atau dikenal dengan istilah sintaks dalam peristiwa pembelajaran. Secara implisit di balik tahapan pembelajaran tersebut terdapat karakteristik lainnya dari sebuah model dan rasional yang membedakan antara model pembelajaran yang satu dengan model pembelajaran yang lainnya.

Oleh karena itu, sebagai seorang guru harus mampu memilih model pembelajaran yang tepat bagi peserta didik. Karena itu dalam memilih model pembelajaran, guru harus memperhatikan keadaan atau kondisi siswa, bahan pelajaran serta sumber-sumber belajar yang ada agar penggunaan model pembelajara dapat diterapkan secara efektif dan menunjang keberhasilan belajar siswa.

Menurut Sardiman A. M. (2004: 165), guru yang kompeten adalah guru yang mampu mengelola program belajar-mengajar. Mengelola di sini memiliki arti yang luas yang menyangkut bagaimana seorang guru mampu menguasai keterampilan dasar mengajar, seperti membuka dan menutup pelajaran, menjelaskan, menvariasi media, bertanya, memberi penguatan, dan sebagainya, juga bagaimana guru menerapkan strategi, teori belajar dan pembelajaran, dan melaksanakan pembelajaran yang kondusif.

Pendapat serupa dikemukakan oleh Colin Marsh (1996 : 10) yang menyatakan bahwa:

“Guru harus memiliki kompetensi mengajar, memotivasi peserta didik, membuat model instruksional, mengelola kelas, berkomunikasi, merencanakan pembelajaran, dan mengevaluasi. Semua kompetensi tersebut mendukung keberhasilan guru dalam mengajar”.

Setiap guru harus memiliki kompetensi adaptif terhadap setiap perkembangan ilmu pengetahuan dan kemajuan di bidang [pendidikan](http://belajarpsikologi.com/kurikulum-pendidikan-jangan-sering-berubah/" \t "_blank" \o "kurikulum pendidikan), baik yang menyangkut perbaikan kualitas pembelajaran maupun segala hal yang berkaitan dengan peningkatan [prestasi belajar](http://belajarpsikologi.com/pengertian-prestasi-belajar/" \t "_blank" \o "prestasi belajar) peserta didiknya.

Sedangkan *discovery learning* menurut Kamdi, Waras (Pribadi, 2008: 4) berasal dari gagasan John Dewey tentang konsep “Learning by Doing” yakni proses perolehan hasil belajar dengan mengerjakan tindakan-tindakan tertentu sesuai dengan tujuannya, terutama penguasaan anak tentang bagaimana melakukan sesuatu pekerjaan yang terdiri atas serangkaian tingkah laku untuk mencapai suatu tujuan.

Berdasarkan pernyataan di atas pembelajaran Berbasis Proyek (*Discovery learning*) dapat di artikan sebagai metode pembelajaran yang menggunakan proyek atau kegiatan sebagai media. Peserta didik melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi, sintesis, dan informasi untuk menghasilkan berbagai bentuk hasil belajar.

Darsono (2014: 27) memperjelas pembelajaran berbasis proyek ini dengan menyatakan bahwa:

“*Project based leraning* merupakan metode belajar yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalamannya dalam beraktifitas secara nyata. pembelajaran berbasis proyek dirancang untuk digunakan pada permasalahan komplek yang diperlukan peserta didik dalam melakukan insvestigasi dan memahaminya”.

Menurut sejarahnya *discovery learning* merupakan sebuah model pembelajaran yang sudah banyak dikembangkan di negara-negara maju seperti Amerika Serikat. Jika diterjemahkan dalam bahasa Indonesia, *Discovery learning* bermakna sebagai pembelajaran berbasis proyek.

1. **Karakteristik Model Pembelajaran *Discovery learning***

Menurut Darsono (2014: 23) pembelajaran Berbasis Proyek memiliki karakteristik sebagai berikut:

1. peserta didik membuat keputusan tentang sebuah kerangka kerja;
2. adanya permasalahan atau tantangan yang diajukan kepada peserta didik;
3. peserta didik mendesain proses untuk menentukan solusi atas permasalahan atau tantangan yang diajukan;
4. peserta didik secara kolaboratif bertanggungjawab untuk mengakses dan mengelola informasi untuk memecahkan permasalahan;
5. proses evaluasi dijalankan secara kontinyu;
6. peserta didik secara berkala melakukan refleksi atas aktivitas yang sudah dijalankan;
7. produk akhir aktivitas belajar akan dievaluasi secara kualitatif;
8. situasi pembelajaran sangat toleran terhadap kesalahan dan perubahan;

Peran instruktur atau guru dalam Pembelajaran Berbasis Proyek sebaiknya sebagai fasilitator, pelatih, penasehat dan perantara untuk mendapatkan hasil yang optimal sesuai dengan daya imajinasi, kreasi dan inovasi dari siswa.

*Buck Institute for Education* dalam Susanti, (2008: 11) menyebutkan ciri-ciri Discovery learning diantaranya adalah: isi, kondisi, aktivitas dan hasil.

Keempat ciri-ciri itu adalah sebagai berikut:

1. Isi

Difokuskan pada ide-ide siswa yaitu dalam membentuk gambaran sendiri bekerja atas topik-topik yang relevan dan minat siswa yang seimbang dengan pengalaman siswa sehari-hari. Pada materi koloid masalah nyata yang diangkat haruslah difokuskan pada pengalaman siswa sehari-hari.

1. Kondisi

Maksudnya adalah kondisi untuk mendorong siswa mandiri, yaitu dalam mengelola tugas dan waktu belajar. Sehingga dalam belajar materi koloid siswa mencari sumber informasi secara mandiri dari berbagai referensi seperti buku maupun intenet.

1. Aktivitas

Adalah suatu strategi yang efektif dan menarik, yaitu dalam mencari jawaban atas pertanyaan-pertanyaan dan memecahkan masalah-masalah menggunakan kecakapan. Aktivitas juga merupakan bangunan dalam menggagas pengetahuan siswa dalam mentransfer dan menyimpan informasi dengan mudah. Pada materi koloid, siswa dituntut untuk aktif, menggunakan kecakapan untuk memecahkan masalah dan berbagai tujuan belajar yang ingin dicapai. Dilihat dari kegiatan pembelajaran dalam silabus, materi koloid sangat menekankan aktifitas siswa.

1. Hasil

Hasil disini adalah penerapan hasil yang produktif dalam membantu siswa mengembangkan kecakapan belajar dan mengintegrasikan dalam belajar yang sempurna, termasuk strategi dan kemampuan untuk mempergunakan kognitif strategi pemecahan masalah. Juga termasuk kecakapan tertentu, disposisi, sikap dan kepercayaan yang dihubungkan dengan pekerjaan produktif, sehingga secara efektif dapat menyempurnakan tujuan yang sulit untuk dicapai dengan model-model pengajaran yang lain.

Dari kedua pendapat diatas penulis menganalisis bahwa masing-masing peserta didik memiliki gaya belajar yang berbeda, maka Pembelajaran Berbasis Proyek memberikan kesempatan kepada para peserta didik untuk menggali konten (materi) dengan menggunakan berbagai cara yang bermakna bagi dirinya, dan melakukan eksperimen secara kolaboratif. Pembelajaran Berbasis Proyek merupakan investigasi mendalam tentang sebuah topik dunia nyata, hal ini akan berharga bagi atensi dan usaha peserta didik.

1. **Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran *Discovery learning***

Menurut dari beberapa pendapat para ahli yang disimpulkan oleh Kamdi, tentang kelebihan dan kekurangan pada penerapan Pembelajaran Berbasis Proyek dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Keuntungan Pembelajaran Berbasis Proyek, antara lain :
2. meningkatkan motivasi belajar peserta didik untuk belajar, mendorong kemampuan mereka untuk melakukan pekerjaan penting, dan mereka perlu untuk dihargai;
3. meningkatkan kemampuan pemecahan masalah;
4. membuat peserta didik menjadi lebih aktif dan berhasil memecahkan problem-problem yang kompleks;
5. meningkatkan kolaborasi;
6. mendorong peserta didik untuk mengembangkan dan mempraktikkan keterampilan komunikasi;
7. meningkatkan keterampilan peserta didikdalam mengelola sumber;
8. memberikan pengalaman kepada peserta didik pembelajaran dan praktik dalam mengorganisasi proyek, dan membuat alokasi waktu dan sumber-sumber lain seperti perlengkapan untuk menyelesaikan tugas;
9. menyediakan pengalaman belajar yang melibatkan peserta didik secara kompleks dan dirancang untuk berkembang sesuai dunia nyata;
10. melibatkan para peserta didik untuk belajar mengambil informasi dan menunjukkan pengetahuan yang dimiliki, kemudian diimplementasikan dengan dunia nyata;
11. membuat suasana belajar menjadi menyenangkan, sehingga peserta didik maupun pendidik menikmati proses pembelajaran;
12. Kelemahan Pembelajaran Berbasis Proyek, menurut Susanti (2008: 24) antara lain :
13. memerlukan banyak waktu untuk menyelesaikan masalah.
14. membutuhkan biaya yang cukup banyak.
15. banyak instruktur yang merasa nyaman dengan kelas tradisional, di mana instruktur memegang peran utama di kelas;
16. banyaknya peralatan yang harus disediakan;
17. peserta didik yang memiliki kelemahan dalam percobaan dan pengumpulan informasi akan mengalami kesulitan;
18. ada kemungkinan peserta didik yang kurang aktif dalam kerja kelompok;
19. ketika topik yang diberikan kepada masing-masing kelompok berbeda, dikhawatirkan peserta didik tidak bisa memahami topik secara keseluruhan;

Jika dilihat dari kelebihan yang disimpulkan oleh Kamdi, penulis menganalisis bahwa *Discovery learning* adalah penggerak yang unggul untuk membantu siswa belajar melakukan tugas-tugas otentik dan multidisipliner, menggunakan sumber-sumber yang terbatas secara efektif dan bekerja dengan orang lain. Pengalaman di lapangan baik dari guru maupun siswa bahwa *Discovery learning* menguntungkan dan efektif sebagai pembelajaran selain itu memilki nilai tinggi dalam peningkatan kualitas belajar siswa.

Sedangkan dalam mengatasi kelemahan dari pembelajaran berbasis proyek di atas seorang pendidik harus dapat mengatasi dengan cara memfasilitasi peserta didik dalam menghadapi masalah, membatasi waktu peserta didik dalam menyelesaikan proyek, meminimalis dan menyediakan peralatan yang sederhana yang terdapat di lingkungan sekitar, memilih lokasi penelitian yang mudah dijangkau sehingga tidak membutuhkan banyak waktu dan biaya, menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga instruktur dan peserta didik merasa nyaman dalam proses pembelajaran.

1. **Langkah-langkah Pembelajaran Model *Discovery learning***

Penjelasan langkah-langkah pembelajaran berbasis proyek sebagai berikut.

1. Penentuan Pertanyaan Mendasar (*Start With the Essential Question*)

Pembelajaran dimulai dengan pertanyaan esensial, yaitu pertanyaan yang dapat memberi penugasan peserta didik dalam melakukan suatu aktivitas. Mengambil topik yang sesuai dengan realitas dunia nyata dan dimulai dengan sebuah investigasi mendalam. Pengajar berusaha agar topik yang diangkat relevan untuk para peserta didik.

1. Mendesain Perencanaan Proyek *(Design a Plan for the Project)*

Perencanaan dilakukan secara kolaboratif antara pengajar dan peserta didik. Dengan demikian peserta didik diharapkan akan merasa “memiliki” atas proyek tersebut. Perencanaan berisi tentang aturan main, pemilihan aktivitas yang dapat mendukung dalam menjawab pertanyaan esensial, dengan cara mengintegrasikan berbagai subjek yang mungkin, serta mengetahui alat dan bahan yang dapat diakses untuk membantu penyelesaian proyek.

1. Menyusun Jadwal *(Create a Schedule)*

Pengajar dan peserta didik secara kolaboratif menyusun jadwal aktivitas dalam menyelesaikan proyek. Aktivitas pada tahap ini antara lain:

* 1. membuat timeline untuk menyelesaikan proyek;
  2. membuat deadline penyelesaian proyek;
  3. membawa peserta didik agar merencanakan cara yang baru;
  4. membimbing peserta didik ketika mereka membuat cara yang tidak berhubungan dengan proyek;
  5. meminta peserta didik untuk membuat penjelasan (alasan) tentang pemilihan suatu cara;

1. Memonitor peserta didik dan kemajuan proyek *(Monitor the Students and the Progress of the Project)*

Pengajar bertanggungjawab untuk melakukan monitor terhadap aktivitas peserta didik selama menyelesaikan proyek. Monitoring dilakukan dengan cara menfasilitasi peserta didik pada setiap roses. Dengan kata lain pengajar berperan menjadi mentor bagi aktivitas peserta didik. Agar mempermudah proses monitoring, dibuat sebuah rubrik yang dapat merekam keseluruhan aktivitas yang penting.

1. Menguji Hasil *(Assess the Outcome)*

Penilaian dilakukan untuk membantu pengajar dalam mengukur ketercapaian standar, berperan dalam mengevaluasi kemajuan masing- masing peserta didik, memberi umpan balik tentang tingkat pemahaman yang sudah dicapai peserta didik, membantu pengajar dalam menyusun strategi pembelajaran berikutnya.

1. Mengevaluasi Pengalaman *(Evaluate the Experience)*

Pada akhir proses pembelajaran, pengajar dan peserta didik melakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil proyek yang sudah dijalankan. Proses refleksi dilakukan baik secara individu maupun kelompok. Pada tahap ini peserta didik diminta untuk mengungkapkan perasaan dan pengalamanya selama menyelesaikan proyek.

(

[http://www.whandi.net/2007/05/16/model-model-pembelajaran](http://www.whandi.net/2007/05/16/model-model-pembelajarandiakses 3 september 2014)

[diakses 3 september 2014](http://www.whandi.net/2007/05/16/model-model-pembelajarandiakses 3 september 2014))

Pendapat lain dikatakan oleh Wena (2010: 12) tentang langkah-langkah pembelajaran berbasis proyek yaitu :

* + - 1. Penentuan Proyek

Pada langkah ini, peserta didik menentukan tema/topik proyek berdasarkan tugas proyek yang diberikan oleh guru. Peserta didik diberi kesempatan untuk memilih/menentukan proyek yang akan dikerjakannya baik secara kelompok ataupun mandiri dengan catatan tidak menyimpang dari tugas yang diberikan guru.

* + - 1. Perancangan Langkah-Langkah Penyelesaian Proyek

Peserta didik merancang langkah-langkah kegiatan penyelesaian proyek dari awal sampai akhir beserta pengelolaannya. Kegiatan perancangan proyek ini berisi aturan main dalam pelaksanaan tugas proyek, pemilihan aktivitas yang dapat mendukung tugas proyek, pengintegrasian berbagai kemungkinan penyelesaian tugas proyek, perencanaan sumber/bahan/alat yang dapat mendukung penyelesaian tugas proyek, dan kerja sama antar anggota kelompok.

* + - 1. Penyusunan Jadwal Pelaksanaan Proyek

Peserta didik di bawah pendampingan guru melakukan penjadwalan semua kegiatan yang telah dirancangnya. Berapa lama proyek itu harus diselesaikan tahap demi tahap.

* + - 1. Penyelesaian Proyek Dengan Fasilitasi dan Monitoring Guru

Langkah ini merupakan langkah pengimplementasian rancangan proyek yang telah dibuat. Aktivitas yang dapat dilakukan dalam kegiatan proyek di antaranya adalah dengan membaca, meneliti, observasi, *interview*, merekam, berkarya seni, mengunjungi objek proyek dan akses internet. Guru bertanggung jawab memonitor aktivitas peserta didik dalam melakukan tugas proyek mulai proses hingga penyelesaian proyek. Pada kegiatan monitoring, guru membuat rubrik yang akan dapat merekam aktivitas peserta didik dalam menyelesaikan tugas proyek.

* + - 1. Penyusunan Laporan dan Presentasi Hasil Proyek

Hasil proyek dalam bentuk produk, baik itu berupa produk karya tulis, karya seni, atau karya teknologi/prakarya dipresentasikan dan/atau dipublikasikan kepada peserta didik yang lain dan guru atau masyarakat dalam bentuk pameran produk pembelajaran.

* + - 1. Evaluasi Proses dan Hasil Proyek

Guru dan peserta didik pada akhir proses pembelajaran melakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil tugas proyek. Proses refleksi pada tugas proyek dapat dilakukan secara individu maupun kelompok. Pada tahap evaluasi, peserta didik diberi kesempatan mengemukakan pengalamannya selama menyelesaikan tugas proyek yang berkembang dengan diskusi untuk memperbaiki kinerja selama menyelesaikan tugas proyek. Pada tahap ini juga dilakukan umpan balik terhadap proses dan produk yang telah dihasilkan.

Dari pendapat tentang langkah-langkah di atas dapat disimpulkan bahwasanya PJBL atau *Discovery learning* memiliki dua perencanaan, yaitu perencanaan pembelajaran dan perencanaan membuat proyek, kemudian dua pelaksanaan, yaitu pelaksanaan terhadap perencanaan materi dan pelaksanaan terhadap proyek termasuk di dalamnya terdapat desain proyek, kemudian dua evaluasi, yaitu evaluasi terhadap materi dan evaluasi terhadap percobaan proyek yang kemudian dikaitkan dengan materi yang telah dibahas, kemudian langkah-langkah pembelajaran berbasis proyek ini meiliki dua penilaian, yaitu penilaian autentik dan penilaian terhadap proyek.

1. **Kerjasama**
2. **Pengertian Kerjasama**

Secara *etimologi* kerjasama berasala dari bahasa Inggris *“cooperation”* yang memiliki arti sama yaitu kerjasama. Kerjasama merupakan kegiatan bersama antara dua orang atau lebih untuk mencapai tujuan bersama.

Sargent dalam Santosa (1992: 29) menyatakan bahwa kerjasama merupakan usaha terkoordinasi di antara anggota  kelompok atau masyarakat yang diarahkan untuk mencapai tujuan bersama. Lebih lanjut Santosa (1992: 29-30) menyatakan bahwa kerjasama adalah suatu bentuk interaksi sosial di mana tujuan anggota kelompok yang satu berkaitan erat dengan tujuan anggota kelompok yang lain atau tujuan kelompok secara keseluruhan sehingga seseorang individu hanya dapat mencapai tujuan bila individu lain juga mencapai tujuan.

(Htttp// imadiklus.com/teori-kerjasama-kelompok/ di akses pada tanggal 21 September 2014).

Sikapkerjasama dalam kelompok merupakan perpaduan dari sikap individu yang terbentuk berdasarkan komitmen bersama yang diwujudkan berupa satu sikap dan perilaku kelompok sesuai dengan karakteristik dari pada sikap dan perilaku individu. Sikap dan perilaku kelompok ini akan baik dan mendukung jalannya jika memenuhi karakteristik, antara lain :

1. Ada kejelasan visi dan misi kelompok yang dilahirkan secara bersama.
2. Ada Partisipasi individu dalam kelompok.
3. Ada pengaruh dalam pembuatan keputusan.
4. Ada berbagi informasi.
5. Seringnya terjadi interaksi antar anggota kelompok.

Kerjasama yang terjalin di lingkungan sekolah adalah untuk menunjang program pendidikan kecakapan hidup dengan pendekatan terhadap pendidikan berbasis luas. Pola hubungan kerjasama di bagi dalam dua kategori, yaitu hubungan kerjasama *interen* dan *eksteren.* (Depdiknas. 2004: 8)

Hubungan *interen* adalah hubungan kerjasama yang hanya melibatkan unsur-unsur yang ada dalam sekolah, sedangkan hubungan *eksteren* adalah hubungan kerjasama yang akan melibatkan unsur sekolah dengan unsur wali murid serta masyarakat.

Kerjasama *interen* yang berlangsung di dalam lingkup sekolah diharapkan dapat menjadi tenaga pendobrak untuk menumbuhkan kreativitas siswa dalam berinteraksi sehingga tujuan akhir dari proses belajar mengajar dapat mencapai hasil yang optimal. Selanjutnya dapat menerima tantangan yang ada pada masayarakat yang kelak berupa kerjasama *eksteren*.

1. **Strategi dan  Prosedur Kerjasama**

Hamalik, Oemar. (2004: 39) menyebutkan untuk dapat mencapai tujuan kerjasama yang efektif sesuai dengan harapan sebagaimana dimaksud dalam program pendidikan kecakapan hidup dengan pendekatan pendidikan berbasisi luas, maka strategi dan presedur pelaksanaan kerjasama *interen* antar unsur sekolah diberikan rambu-rambu sebagai berikut.

Sedangkan Budi Yuwono (2012: 13) berpendapat untuk melakukan optimasi pencapaian hasil belajar pada program pendidikan berbasis luas yang berorientasi pada pengembangan kecakapan hidup, pembentukan kelompok kerja dalam proses pembelajaran merupakan tindakan yang tidak dapat dihindari.

Dari dua pendapat diastas dapat disimpulkan bahwa dimensi-dimensi kecakapan hidup, terutama dimensi kecakapan sosial, seperti kepemimpinan, kolaborasi, korporasi yang parameternya hanya dapat diketahui kalau ada jalinan hubungan antarsiswa dalam kelompok kerja, maka pembentukan kelompok kerja dalam proses pembelajaran adalah yang terbaik yang harus dilakukan oleh guru.

1. **Macam-macam Kerjasama**
   * + 1. Hubungan Kerjasama Antar siswa dalam Sekolah.

Hubungan kerjasama antar siswa dalam sekolah merupakan suatu bentuk interaksi kerjasama yang mengkaitkan keterlibatan siswa dalam lingkungan yang lebih besar, yang nantinya dapat melatih keterlibatan siswa dalam kehidupan nyata di masyarakat. Pembentukan kelompok kerja dalam proses pembelajaran memang dianjurkan untuk mengembangkan kecakapan hidup, namun demikian tidak seharusnya program pembelajaran selalu diberikan dalam bentuk penugasan kelompok kerja secara terus menerus dan dipaksakan setiap hari akan membuat siswa menjadi jenuh dan justru tidak akan memberikan kontribusi apapun terhadap pengembangan kecakapan hidup.

Pola hubungan kerjasama antar siswa dalam sekolah dapat kita jumpai pada pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler, misalnya kepramukaan, palang merah remaja, kelompok ilmiah remaja, dan sebagainya.

* + - 1. Hubungan Kerjasama Antar siswa dengan Guru

Hubungan kerjasama antar siswa dengan Guru sejauh ini berlangsung secara monoton dan dalam keterpaksaan. Siswa harus mendengarkan, mengikuti kegiatan yang dilakukan oleh guru dan tidak ada kesempatan untuk turut mengatur program belajarnya. Hubungan kerjasama yang ada adalah hubungan keterpaksaan tanpa demokrasi. Sedang yang diharapkan yaitu guru lebih terbuka dan sekedar menjadi fasilitator, pendamping, pengarah kegiatan belajar dan siswa sebagai pelaku belajar. (Tim. Depdiknas. 2002. *Konsep Dasar dan Pola Pelaksanaan Layanan Pendidikan Berbasis Luas dengan Pembekalan Sikap di SD*)

Proses kerja sama adalah interaksi sosial dimana yang akan banyak mendapat sasaran adalah siswa dan guru tentang bagaimana cara untuk mewujudkan kegiatan untuk mencapai tujuan bersama. Guru adalah komunikator, karena dia akan menyampaikan rencana-rencana pembelajarannya pada siswa, mengatur dan menjelaskan bahan ajar. Semua aktifitas guru terkait dengan komunikasi dan jalinan kerjasama.

Dalam konteks komunikasi, kerjasama merupakan proses yang terus berkembang karena bukan suatu pekerjaan yang terisolasi, akan terus berubah mengikuti perubahan yang dilakukan oleh manusia itu sendiri. Bahan ajar yang akan disampaikan, inturksi, tugas dan rencana kegiatan lainnya yang diatur oleh guru. Dan yang menjadi sasaran adalah siswa. Interaksi yang berupa komunikasi dengan bahasa sebagian penyampaian pesan. (Tim. Depdiknas. 2002. *Konsep Dasar dan Pola Pelaksanaan Layanan Pendidikan Berbasis Luas dengan Pembekalan Sikap di SD*)

Selanjutnya diharapkan pada proses komunikasi siswa sebagai sasaran mampu mencerna pesan yang disampaikan baik itu dengan cara kerjasama antarsiswa dalam kelas tersebut. Yang selanjutnya dikembalikan kepada guru untuk disusun ulang menjadi lebih sempurna. Akhirnya tercapailah suatu proses pembelajaran dimana guru juga sudah mampu mempelajari karakter siswa dan mengklisifikasikan  sesuai dengan tanda-tanda bakat.

1. **Analisis**

**Pengertian Analisis**

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia kontemporer karangan Peter Salim dan Yenni Salim (2002: 20) menjabarkan pengertian sebagai berikut:

1. analisis adalah penyelidikan terhadap suatu peristiwa (perubahan, karangan dan sebagainya) untuk mendapatkan fakta yang tepat (asal usul, sebab, penyebab sebenarnya);
2. analisis adalah penguraian pokok permasalahan atas bagian-bagian,  penelaah bagian-bagian tersebut dan hubungan antar bagian untuk mendapatkan pengertian yang tepat dengan pemahaman secara keseluruhan;
3. analisis adalah penjabaran (pembentangan) sesuatu hal, dan sebagainya setelah ditelaah secara seksama;
4. analisis adalah proses pemecahan masalah yang dimulai dengan hipotesis (dugaan, dan sebagainya) sampai terbukti kebenarannya melalaui beberapa kepastian (pengamatan, percobaan dan sebagainya);
5. analisis adalah proses pemecahan masalah (melalui akal) ke dalam  bagian-bagiannya berdasarkan metode yang konsisten untuk mencapai  pengertian tentang prinsip-prinsip dasarnya;

Menurut Nasution (2009: 334) berpendapat bahwa :

“Melakukan analisis adalah pekerjaan yang sangat sulit, memerlukan kerja keras. Analisis memerlukan daya kreatif serta kemampuan intelektual yang tinggi dan tidak ada cara tertentu yang dapat di ikuti untuk mengadakan analisis, sehingga setiap  peneliti harus mencari sendiri model yang dirasakan cocok dengan sifat  penelitinya.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa analisis adalah suatu studi tentang operasi system yang tujuannya adalah mengevaluasi faktor-faktor, kecermatan, ketepatan waktu dan ekonomi. Berdasarkan hal tersebut dapat dikemukakan, analisis adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain.

* + 1. **Macam-macam Analisis**

Beberapa macam-macam analisis menurut Yudha M. Saputra (2005: 24) , antara lain :

1. Analisis Dominan (*Domain Analysis*)

Analisis yang pada umumnya dilakukan untuk memperoleh gambaran yang umum dan menyeluruh tentang situasi sosial yang diteliti atau objek penelitian.

1. Analisis Taksonomi (*Taxonomic Analysis*)

Analisis Taksonomi adalah analisis terhadap keseluruhan data yang terkumpul berdasarkan domain yang telah ditetapkan.

1. Analisis Kompensional (*Componential Analysis*)

Analisis kompensional, yaitu Mencari ciri spesifik pada setiap struktur internal dengan cara mengontraskan antar elemen. Dilakukan dengan observasi dan wawancara.

1. Analisis Tema Kultural (*Discovering Cultural Theme*)

Analisis ini mencari hubungan di antara domain, dan bagaimana hubungan dengan keseluruhan dan selanjutnya dinyatakan ke dalam judul/tema.

Pendapat lain dikemukakan oleh Muhammad Sudrajat (2013: 27) mengatakan beberapa macam-macam menganalisis, antara lain sebagai berikut :

* + - 1. Menganalisis unsur, diantaranya ;

Kemampuan melihat asumsi-asumsi yang tidak dinyatakan secara eksplisit pada suatu pernyataan;

kemampuan untuk membedakan fakta dengan hipotesa;

kemampuan untuk membedakan pernyataan faktual dengan pernyataan normatif;

kemampuan untuk mengidentifikasi motif-motif dan membedakan mekanisme perilaku antara individu dan kelompok;

kemampuan untuk memisahkan kesimpulan dari pernyataan-pernyataan yang mendukungnya.

* + - 1. Menganalisis hubungan, angtara lain;

Kemampuan untuk melihat secara komprehensif interrelasi antar ide dengan ide;

kemampuan untuk mengenal unsur-unsur khusus yang membenarkan suatu pernyataan;

kemampuan untuk mengenal fakta atau asumsi yang esensial yang mendasari suatu pendapat atau tesis atau argumen-argumen yang mendukungnya;

kemampuan untuk memastikan konsistensinya hipotesis dengan informasi atau asumsi yang ada;

kemampuan untuk menganalisis hubungan di antara pernyataan dan argumen guna membedakan mana pernyataan yang relevan mana yang tidak;

kemampuan untuk mendeteksi hal-hal yang tidak logis di dalam suatu argumen;

kemampuan untuk mengenal hubungan kausal dan unsur-unsur yang penting dan yang tidak penting di dalam perhitungan historis.

* + - 1. Menganalisis prinsip-prinsip organisasi, antara laim:

kemampuan untuk menguraikan antara bahan dan alat;

kemampuan untuk mengenal bentuk dan pola karya seni dalam rangka memahami maknanya;

kemampuan untuk mengetahui maksud dari pengarang suatu karya tulis, sudut pandang atau ciri berfikirnya dan perasaan yang dapat diperoleh dalam karyanya;

kemampuan untuk melihat teknik yang digunakan dalam meyusun suatu materi yang bersifat persuasif seperti advertensi dan propaganda.

Dari pendapat diatas kemampuan menganalisis dapat diartikan sebagai kemampuan individu untuk menentukan bagian-bagian dari suatu masalah dan menunjukkan hubungan antar-bagian tersebut, melihat penyebab-penyebab dari suatu peristiwa atau memberi argumen-argumen yang menyokong suatu pernyataan.

1. **Peta Tuntunan Pembelajaran Tematik Tema Selalu Berhemat Energi Subtema Gaya dan Gerak**
   1. **Pemetaan Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator Pembelajaran pada Pembelajaran 4**

Pemetaan Kompetensi Dasar (KD) pada pembelajaran tematik tema selalu berhemat energi subtema gaya dan gerak pada pembelajaran 4 adalah sebagai berikut.



**Gambar 2.1**

**Pemetaan Kompetensi Dasar Pembelajaran 4**

Berdasarkan pemetaan di atas dalam poses pembelajaran Bahasa Indonesia terdapat pembelajaran menggali informasi dari soal cerita tentang lingkungan dan sumber daya alam. Pada proses pembelajaran IPS terdapat pembelajaran menunjukkan pentingnya berinteraksi sosial di lingkungan sekolah. Pembelajaran ini ditegaskan dalam pembelajaran IPA, yaitu mengidentidikasi gaya gravitasi dalam kehidupan sehari-hari. Pada proses pembelajaran SBdP terdapat pembelajaran tentang pembuktian gaya gravitasi dalam kehidupan sehari-hari, metode yang tepat untuk menegaskan kembali pada indikator IPA.

* + 1. **Kebutuhan Teori Berdasarkan Tuntutan Indikator Pada pembelajaran 4**

1. **Teori yang mendasari Kompetensi Dasar Bahasa Indonesia**

Menurut Zuchdi, (2008: 21), membaca adalah proses pemberian makna terhadap tulisan, sesuai dengan maksud penulis. Membaca pada hakikatnya adalah suatu yang rumit yang melibatkan banyak hal, tidak hanya sekadar melafalkan tulisan, tetapi juga melibatkan aktivitas visual, berpikir, *psikolinguistik*, dan *metakogn itif.*

Membaca merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang termasuk di dalam retorika seperti keterampilan berbahasa yang lainnya (berbicara dan menulis).

Dari segi linguistik, Zuchdi (2008: 7) menyatakan bahwa membaca adalah suatu proses penyandian kembali dan pembacaan sandi *(arecording and decoding proses)*, berlainan dengan berbicara dan menulis yang justru melibatkan penyandian *(encoding)*. Sebuah aspek pembacaan sandi *(decoding)* adalah menghubungkan kata-kata tulis *(written word)* dengan makna bahasa lisan *(oral language meaning)* yang mencakup pengubahan tulisan/cetakan menjadi bunyi yang bermakna.

Dalam tes membaca pemahaman ada dua unsur yang diukur yaitu unsur utama dan unsur penunjang. Unsur utama berkaitan dengan bagian yang disebut sebagai bagian “penciptaan makna”, sedang 14 unsur penunjang terdiri atas (a) pengenalan topik, (b) pengetahuan dan strategi *metakognitif*, dan (c) sikap dan kebiasaan membaca serta persepsi diri. Bagian “penciptaan makna”, adalah satu-satunya bagian pengukuran membaca pemahaman yang dijadikan indikator kemampuan memahami teks, sedangkan bagian penunjang hanya sebagai alat pengumpul data untuk membantu memperjelas hasil bagian utama.

Dalam membaca pemahaman terdapat beberapa macam bentuk tes yang bisa digunakan. Bentuk-bentuk tes tersebut ialah: tes esai, tes pilihan ganda, *tes cloze, short context technique, recall taks,* dan membuat ringkasan.

Tes esai biasanya dimuat langsung di bawah teks. Keunggulan tes esai ini dapat mengukur pemahaman pembaca secara mendalam terhadap teks yang dipahami., dan mudah menyusunnya. Pembaca mempunyai kebebasan dalam memberikan jawaban. Namun kelemahan tes esai ini ialah terbatasnya aspek yang dapat diukur karena jumlah pertanyaan terbatas dan diperlukan waktu yang banyak dalam mengoreksi.

Tes pilihan ganda adalah salah satu bentuk tes yang juga dapat digunakan untuk pemahaman. Tes pilihan ganda ini selain dapat mengukur pemahaman juga dapat mengukur inteligensi. Banyak aspek dari teks yang dapat diukur dengan menggunakan tes pilihan ganda ini. Pengoreksian serta administrasian tes mudah dan dapat diselesaikan dalam waktu yang tidak lama.

*Tes Cloze* adalah salah satu bentuk tes membaca pemahaman yang bersifat integrative. Tes ini dibuat dengan cara menghilangkan kata-kata dari suatu teks yang utuh berdasarkan formula tertentu. Kelemahan tes ini ialah bahwa tes ini pada umumnya lebih banyak berkaitan dengan tes tata bahasa dan kosa kata daripada pemahaman. Untuk mengukur kemampuan pemahaman inferensial dan evaluative sukar dengan menggunakan tes ini.

Jafarfur (1987: 20) mengemukakan bahwa:

“Bentuk tes membaca pemahaman lainnya adalah *short context technique* yang dibuat dengan menggunakan bahan stimulus yang diikuti pertanyaan singkat, sekitar dua atau tiga kalimat, diikuti pertanyaan dalam bentuk pilihan ganda. Menurut Jafarfur bentuk tes short context technique ini autentik, lebih valid dan lebih reliable serta terhindar dari kelemahan-kelemahan yang terdapat pada tes pemahaman lainnya”.

Bentuk tes membaca pemahaman lainnya ialah recall taks. Tes ini mempunyai daya ukur kemampuan membaca yang cukup tinggi. Dalam tes ini pembaca disuruh menceritakan kembali isi bacaan baik secara lisan ataupun secara tertulis. Bahasa yang digunakan pembaca dalam mengerjakan tes ini merupakan bahasa pembaca sendiri. Beberapa penelitian yang telah dilaksanakan berkaitan dengan menggunakan bentuk tes “recall taks” ini dan dihubungkan dengan latar belakang pengetahuan pembelajar, membaca bersuara dan membaca dalam hati serta struktur retorik suatutes. Dari penelitian tersebut diperoleh kesimpulan bahwa teknik recall taks cukup efektif sebagai alat tes membaca pemahaman.

1. **Teori yang mendasari Kompetensi Dasar IPS**

Interaksi merupakan salah satu kebutuhan dasar manusia, sehingga manusia harus mampu melakukan interaksi dengan pihak lain. Interaksi dapat dilakukan secara verbal maupun nonverbal, didalam interaksi harus memiliki setidaknya 3 (tiga) unsur, yaitu *komunikator* (orang yang melakukan komunikasi), *Komunikan* (orang yang dijadikan sasaran atau objek), dan *informasi* (bahan yang dijadikan komunikasi atau interaksi).

Pengertian tentang interaksi sosial sangat berguna di dalam memperhatikan dan mempelajari berbagai masalah masyarakat. Karena dengan memahami interaksi sosial kita dapat mengetahui hal apa saja yang dapat menimbulkan serta mempengaruhi bentuk-bentuk interaksi sosial tertentu sehingga pengetahuan kita dapat disumbangkan pada usaha bersama yang dinamakan pembinaan bangsa dan masyarakat.

Interaksi sosial adalah pengaruh timbal balik antara individu dengan golongan didalam usaha mereka untuk memecahkan persoalan yang dihadapinya dan didalam usaha mereka untuk mencapai tujuannya. Atau dengan kata lain proses dua arah dimana setiap individu/group menstimulir yang lain dan mengubah tingkah laku dari pada partisipan.

Menurut Soerjono Soekanto (2012: 23) bentuk-bentuk interaksi sosial dapat berupa kerja sama (cooperation), persaingan (competition) dan bahkan juga berbentuk pertentanga atau pertikaian (conflict).

Ada dua macam proses sosial yang timbul sebagai akibat adanya interaksi sosial menurut Soerjono Soekanto (2012: 26) yaitu:

1. Proses asosiatif (*processes of association*) yang terbagi kedalam tiga bentuk khusus lagi, yakni:
2. Akomodasi
3. Asimilasi dan alkulturasi
4. Proses disosiatif (*processes of dissociation*) yang mencangkup:
5. Persaingan.
6. Persaingan yang meliputi kontravensi dan pertentangan atau pertikaian (*conflict*).

Sistematika yang lain pernah pula dikemukakan oleh Kimball Young (2009: 79), menurutnya bentuk-bentuk proses sosial adalah:

1. oposisi (*opposition*) yang mencangkup persaingan (*competition*) dan pertentangan atau pertikaian (*conflict*);
2. kerja sama (*cooperation*) yang menghasilkan akomodasi (*accomodation*);
3. differensiasi (*differentiation*) yang merupakan suatu [proses dimana orang perorangan di dalam masyarakat memperoleh hak-hak dan kewajiban-kewajiban yang berbeda dengan orang lain dalam masyarakat atas dasar perbedaan usia, seks dan pekerjaan. Differensisasi tersebut menghasilkan lapisan-lapisan masyarakat;

(<http://www.ijan.net/2010/04/29/bentuk-bentuk-proses-sosial>).

Cara-cara individu mengembangkan diri dan berinteraksi dengan lingkungannya dapat dibedakan menjadi empat macam yaitu individu bertentangan dengan lingkungannya, individu menggunakan lingkungannya, individu berpartisipasi dengan lingkungannya dan individu menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

Bentuk umum proses sosial adalah interaksi sosial (yang juga dapat dinamakan proses sosial), oleh karena interaksi sosial merupakan syarat utama terjadinya aktivitas-aktivitas sosial. Bentuk lain dari proses sosial hanya merupakan bentuk-bentuk khusus dari interaksi sosial.

1. **Teori yang mendasari Kompetensi Dasar IPA**

Gaya gavitasi bumi adalah gaya tarik bumi terhadap benda-benda yang berada di atasnya. Ada beberapa teori gravitasi yang masih dalam penelitian. Ada juga teori yang mengatakan bahwa ini terjadi karena adanya partikel "*gravitron*" di dalam setiap atom. Atau ada teori yang mengatakan karena massa bumi sangat besar berbanding benda-benda yang berada di atasnya sehingga akan menimbulkan gaya tarik. Saya juga belum bisa memahami latar belakang gaya gravitasi itu terjadi secara ilmiah. Selain bumi, antar planet juga terjadi tarik menarik. Matahari juga mempunyai gaya gravitasi yang mengakibatkan planet-planet mengitarinya secara terus menerus.

(<http://smartinyourhand.blogspot.com/2012/05/gaya-gravitasi-gravitasi-bumi.html>. Diakses pada tanggal 22 September 2014)

Gaya gravitasi ditemukan oleh Isaac Newton seeorang yang disebut sebagai "Bapak fisika". Isaac Newton merupakan ahli fisika, matematika, kimia, astronomi dan filsafat. Bisa dibayangkan betapa sudah pintarnya otak orang zaman dulu yang bisa menguasai beberapa ilmu kelas berat secara sekaligus. Alkisah katanya Isaac Newton menyadari adanya gaya gravisati karena buah apel yang jatuh mengenai kepalanya. Sambil belajar duduk dibawah pohon apel tersebut, Isaac Newton mengamati dan terpikir dalam benaknya bahwa adanya suatu kekuatan yang membuat apel itu terjatuh.

Buah-buahan yang jatuh dari pohonnya adalah merupakan contoh gaya gravitasi. Semua benda yang ada di bumi ini akan jatuh ke tanah apabila tidak ada yang menyangganya di suatu ketinggian. Yang pasti Tuhan merancang gaya gravitasi ini dengan fungsi yang sangat penting bagi kehidupan semua mahluk bumi. Coba bayangkan jika bumi tempat kita berpijak ini tidak ada gaya gravitasi, betapa susahnya semua benda tidak bisa disusun karena bertebaran, dan banyak lagi masalah lain yang akan timbul jika tidak ada gaya gravitasi bumi. Contoh lain gravitasi bumi adalah gaya tarik bumi terhadap bulan sebagai satelit.

1. **Teori yang mendasari Kompetensi Dasar Seni Budaya dan Keterampilan (SBdP)**

Kerajinan tangan adalah suatu karya dimana kita membuat karya tersebut menjadi sebuah bernilai terutama bernilai ekonomis, kerajinan tangan tentunya adalah sebuah karya yang kita ciptakan menjadi sebuah benda yang berharga yang sebelumnya tidak bernilai apa-apa, kerajinan tangab ini bermula dari hobi seseorang untuk memulai membuat sesuatu yang awal nya membosankan menjadi diri kita senangi atau pun bahkan menjadi disenangi orang lain, kerajinan tangan selain dimulai dari hobi juga dapat dimulai dari tempat atau lingkungan yang kita tempati dengan cara memanfaatkan barang-barang tidak terpakai atau barang-barang yang berlebih yang kemungkinan kita bisa mengolahnya menjadi barang berguna.

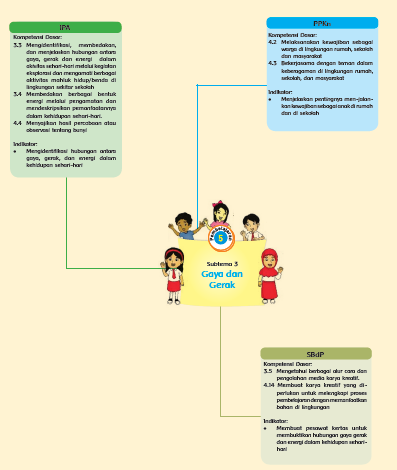
(<http://bisniskerajinantangan.wordpress.com/2013/06/23/definisi-kerajinan-tangan/>. Diakses tanggal 22 September 2014)

Kerajinan dari barang yang tidak terpakai atau kerajinan dari barang-barang yang berlebih dilingkungan atau ditempat tinggal kita biasanya disebut dengan sampah, namun akan menjadi barang berharga jika kita mengolahnya menjadi barang berguna sehingga berharga dan menjadi nilai ekonomis, atau jika tidak bernilai ekonomis setidaknya kita bisa memanfaatkan kerajinan tersebut menjadi barang siap pakai dan berguna bagi kita pakai sendiri.

Kerajinan sampah tersebut biasanya sepertikita disebuah tempat atau lingkungan perumahan dimana sampah-sampah mereka masih terbilang bagus dan bersih, seperti sampah-samph plastik yang bisa kita manfaatkan sebagai bahan kerajinan tangan kita yang bisa kita buat menjadi kerajinan tas anyaman dengan bahan utama plastik ataupun sampah koran yang bisa kita buat menjadi ketajinan vas bunga.

* 1. **Pemetaan Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator Pembelajaran pada Pembelajaran 5**

Pemetaan Kompetensi Dasar (KD) pada pembelajaran tematik tema selalu berhemat energi subtema gaya dan gerak pada pembelajaran 5 adalah sebagai berikut.



**Gambar 2.2**

**Pemetaan Kompetensi Dasar Pembelajaran 5**

Berdasarkan pemetaan di atas dalam poses pembelajaran IPA terdapat pembelajaran menganalisis hubungan antara gaya, gerak dan energi. Pada proses pembelajaran PKN terdapat pembelajaran menunjukkan etika atau hal-hal yang harus diperhatikan baik dirumah dan disekolah. Pembelajaran ini ditegaskan dalam pembelajaran SBdP, yaitu membuat pesawat mainan sebagai bukti riil dalam energi, gaya dan gerak.

* + 1. **Kebutuhan Teori Berdasarkan Tuntutan Indikator Pada pembelajaran 5**

1. **Teori yang mendasari Kompetensi Dasar IPA**
2. Hubungan Antara Gaya dan Gerak

Gaya adalah tarikan atau dorongan yang dapat mempengaruhi keadaan suatu benda. Gaya dapat menimbulkan perubahan gerak atau perubahan kecepatan. Meja yang didorong dapat bergerak karena mendapat gaya dorong. Jadi adanya gaya mempengaruhi gerak suatu benda. Alat yang digunakan untuk mengukur besar kecilnya gaya disebut dinamometer, satuannya adalah newton (N).

(<http://www.solusipintar.info/2013/08/01/ipa/hubungan-gaya-gerak-dan-energi/>). Diakses pada tanggal 22 September 2014

Gaya dapat mempengaruhi keadaan suatu benda, antara lain menyebabkan:

1. Benda diam menjadi bergerak

Misalnya saat mendorong mobil mogok, mendorong meja, menarik gerobak pasir, menendang bola, tarik tambang.

1. Benda bergerak menjadi diam

Pada saat naik sepeda, ketika mengerem sepeda menjadi lambat dan kahirnya berhenti. Berarti gaya dapat menyebabkan benda bergerak menjadi diam.

1. Perubahan bentuk benda

Contoh pada saat terjadi tabrakan mobil, mobil bisa berubah bentuknya karena gaya yang diberikan pada benda melebihi kekuatan bahan benda yang bertabrakan. Contoh lain adalah saat menggunakan lilin mainan (plastisin), kaleng minuman yang kosong jika diinjak dengan keras akan penyok.

1. Perubahan arah gerak benda.

Contoh pada saat pemain bola menyundul bola, bola berubah arah karena gaya yang diberikan pada bola.

1. Hubungan Antara Gaya dan Energi

Energi diartikan sebagai  kemampuan suatu benda dalam melakukan kerja. Jelas sekali bahwa ada hubungan antara gaya dan energi. Dalam keseharian energi disebut tenaga. Energi yang dimiliki batu yang terlontar disebut energi gerak atau energi kinetik. Jadi semua benda yang bergerak memiliki energi kinetik, misal mobil melaju, orang berlari atau bola melambung.

Pada ketapel energi kinetik tidak hanya dimiliki oleh batu, karet pentil yang melemparkan batu juga memiliki energi. Pada saat ditarik karet pentil memiliki energi potensial. Energi potensial tersebut ditimbulkan oleh gaya pegas. Oleh sebab itu energi potensial karet disebut energi potensial pegas. Permainan jungkat-jungkit juga berhubungan dengan energi potensial. Saat anak berada di atas, ia memiliki energi potensial. Energi potensial anak itu dipengaruhi oleh gaya gravitasi bumi. Karenanya energi potensial anak tersebut dinamakan energi potensial gravitasi. Semua benda pada ketinggian memiliki energi potensial gravitasi. Misalnya mangga yang menggantung dan lampu yang tergantung.

Selain energi kinetik dan potensial, masih ada bentuk energi yang lain. Energi tersebut adalah sebagai berikut :

1. Energi panas, yaitu energi dalam bentuk panas. Energi panas juga disebut energi kalor. Energi panas berasal dari matahari, api, ataupun benda panas lainnya.
2. Energi kimia, yaitu energi yang timbul akibat reaksi kimia. Contohnya, energi kimia di dalam tubuh kita. Energi tersebut berasal dari pembakaran bahan makanan. Kita menggunakannya untuk bergerak. Contoh lainnya adalah energi kimia dalam bahan bakar. Energi tersebut digunakan untuk menjalankan mesin. Contohnya, mobil, motor, dan pesawat terbang.
3. Energi Listrik yaitu energi yang dimiliki arus listrik. Energi listrik merupakan energi yang paling banyak digunakan.
4. Energi bunyi, yaitu energi yang dimiliki oleh bunyi. Kita dapat membuktikan bahwa bunyi mempunyai energi. Saat mendengar bunyi sangat keras, telinga kita menjadi sakit. Bunyi pesawat jet yang terbang rendah dapat memecahkan kaca jendela.
5. Energi cahaya, yaitu energi yang dimiliki cahaya. Contohnya, penggunaan laser untuk memotong logam. Laser juga digunakan untuk mengiris bagian tubuh yang akan dioperasi.
6. Energi Nuklir, energi nuklir adalah energi yang terdapat pada inti atom.
7. **Teori yang mendasari Kompetensi Dasar PPKn**
8. Hak Anak

Hak anak atau hak peserta didik adalah sesuatu yang harus diterima oleh pelajar itu sendiri. Hak setiap manusia berbeda-beda, adapun hak seorang pelajar atau peserta didik menurut Depdiknas (2004: 60) antara lain sebagai berikut :

* + - * 1. mendapatkan pendidikan dan pelajaran yang sesuai dengan visi dan motto PIIPL;
        2. menggunakan fasilitas PIIPL sesuai dengan prosedur dan ketentuan yang berlaku;
        3. mendapatkan penghargaan berupa piagam penghargaan atas prestasi yang dicapai;
        4. mendapatkan porsi pengembangan sesuai potensi yang dimiliki;
        5. memperoleh bimbingan dan konsultasi secara optimal dalam mengatasi berbagai masalahyang dihadapinya;
        6. mendapatkan perlindungan selama berada di lingkungan PIIPL pada jam belajar dan penugasan;
        7. mendapatkan laporan dan umpan balik hasil proses pendidikan yang diikutinya.

1. Kewajiban Anak

Setiap orang pasti memiliki kewajiban dalam hidupnya, sama halnya dengan seorang pelajar atau peserta didik, di dalam hidupnya seorang peserta didik mempunyai dua kewajiban yang sering ditemui, diantaranya adalah kewajiban dirumah dan kewajiban disekolah. Kewajiban dirumah adalah hal-hal yang harus dikerjakan atau dilaksanakan disekitar rumah, misalkan membersihkan kamar, membantu orang tua, mengerjakan PR dan lain-lain. Adapun kewajiban disekolah adalah hal-hal yang wajib dikerjakan di lingkungan sekolah, misalkan datang tepat waktu, membersihkan lingkungan sekolah, hormat pada guru dan banyak lagi yang mesti dipatuhi.

(<https://id.scribd.com/doc/64453396/Hak-Dan-Kewajiban-Siswa-Di-Sekolah>). Di akses pada tanggal 22 September 2014

Kewajiban anak dibagi menjadi beberapa macam, antara lain :

1. Umum

Mengikuti seluruh kegiatan sekolah sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Meninggalkan lingkungan sekolah segera setelah kegiatan yang diikutinya berakhir

Mewujudkan dan memelihara ketertiban, keamanan, keindahan, kekeluargaan dan kerindangan.

Membudayakan salam dan mengucapkan kalimat toyibah.

1. Kehadiran
2. Hadir di sekolah sebelum bel sekolah dibunyikan.
3. Memberi keterangan izin/sakit/berhalangan yang sah (dari orang tua/wali/dokter /polisi) pada hari yang sama.
4. Keterangan izin harus diberikan sebelumnya atau pada saat ketidakhadiran siswa.
5. Siswa wajib mengikuti Upacara Bendera dan apele. Waktu perpindahan kelas maksimal 5 (lima) menit.
6. Sarana
7. Memelihara seluruh fasilitas yang ada di lingkungan sekolah.
8. Menyiapkan, menggunakan dan memelihara seluruh peralatan dan perlengkapan belajar mengajar.
9. Mematuhi berbagai ketentuan khusus yang mengatur pengunaan fasilitas di lingkungan sekolah.
10. Penampilan
11. Siswa wajib menggunakan pakaian sesuai dengan jadwal dan ketentuan yang telahditetapkan.
12. Tidak memakai perhiasan yang berlebihan.
13. Rambut harus rapi, tidak dicat dan tidak mengganggu belajar (untuk siswa putra tidak melebihi kerah kemeja, alis mata dan telinga).
14. **Teori yang Mendasari Seni Budaya dan Keterampilan**

Kerajinan tangan adalah suatu karya dimana kita membuat karya tersebut menjadi sebuah bernilai terutama bernilai ekonomis, kerajinan tangan tentunya adalah sebuah karya yang kita ciptakan menjadi sebuah benda yang berharga yang sebelumnya tidak bernilai apa-apa, kerajinan tangab ini bermula dari hobi seseorang untuk memulai membuat sesuatu yang awal nya membosankan menjadi diri kita senangi atau pun bahkan menjadi disenangi orang lain, kerajinan tangan selain dimulai dari hobi juga dapat dimulai dari tempat atau lingkungan yang kita tempati dengan cara memanfaatkan barang-barang tidak terpakai atau barang-barang yang berlebih yang kemungkinan kita bisa mengolahnya menjadi barang berguna.

(<http://bisniskerajinantangan.wordpress.com/2013/06/23/definisi-kerajinan-tangan/>. Diakses tanggal 22 September 2014)

Kerajinan dari barang yang tidak terpakai atau kerajinan dari barang-barang yang berlebih dilingkungan atau ditempat tinggal kita biasanya disebut dengan sampah, namun akan menjadi barang berharga jika kita mengolahnya menjadi barang berguna sehingga berharga dan menjadi nilai ekonomis, atau jika tidak bernilai ekonomis setidaknya kita bisa memanfaatkan kerajinan tersebut menjadi barang siap pakai dan berguna bagi kita pakai sendiri.

Kerajinan sampah tersebut biasanya sepertikita disebuah tempat atau lingkungan perumahan dimana sampah-sampah mereka masih terbilang bagus dan bersih, seperti sampah-samph plastik yang bisa kita manfaatkan sebagai bahan kerajinan tangan kita yang bisa kita buat menjadi kerajinan tas anyaman dengan bahan utama plastik ataupun sampah koran yang bisa kita buat menjadi ketajinan vas bunga.

1. **Hasil Penelitian Terdahulu**

Seperti yang telah dijelaskan dalam latar belakang bahwa adanya penelitian dengan menggunakan model *Discovery learning* dianggap mampu untuk menumbuhkan sikap kerjasama dalam meningkatkan kemampuan menganalisis. Hal ini terbukti dengan adanya penelitian sebelumnya yang relevan setelah menggunakan model *Discovery learning*. Berikut hasil penelitian relevan yang telah berhasil:

1. Kurniawan (2009) dengan judul *Penerapan Model Discovery learning untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Konsep Sumber Daya Alam di SDN Cibereum, Bandung.* Peneliti menyatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model *Discovery learning*. *Cooperative Learning* tipe *Jigsaw* dapat meningkatkan kreativitas siswa dibandingkan dengan menggunakan model tradisional.
2. Muhammad Zaenal (2011) dengan judul *Efektifitas Model Discovery learning Pada Materi Baling-baling dalam Meningkatkan Sikap dan Hasil Belajar Siswa di SDN Sukagalih.* Peneliti menyatakan bahwa pada model pembelajaran *Discovery learning* pada materi ekosistem dapat meningkatkan sikap dan hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya rata-rata nilai dari setiap siklus.
3. Resti Nur Febri (2012) dengan judul *Penerapan Model Discovery learning Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Interaksi Sosial di SDN Cilegon.*

Peneliti menyatakan dari kesimpulan hasil belajar siswa dengan menggunakan model *Discovery learning* meningkatnya hasil belajar siswa mengenai materi teknologi informasi yang ditandai dengan meningkatnya hasil nilai dari evaluasi yang dilakukan pada siklus I. Siswa juga sudah mulai aktif dan berani mengutarakan pertanyaan di kelas.

1. **Kerangka Pemikiran**

Model pembelajaran *Discovery learning* adalah sebuah pilihan tepat untuk menumbuhkan sikap kerjasama dalam kemampuan menganalisis siswa. Lebih dari itu model ini menjadikan kegiatan belajar mengajar menjadi menyenangkan.

Sebagaimana yang didefinisikan oleh Waras Kamdi (Pribadi & Wasis, 2008: 27) yang berpendapat bahwa:

“Pembelajaran berbasis proyek dianggap cocok sebagai suatu model untuk pendidikan yang merespon isu-isu peningkatan kualitas pendidikan kejuruan dan perubahan besar yang terjadi. Berbeda dengan model pembelajaran tradisional yang umumnya bercirikan praktik kelas yang berdurasi pendek dan aktivitas pembelajaran berpusat pada guru, model pembelajaran ini menekankan pada kegiatan yang relatif berdurasi panjang, berpusat pada siswa, dan terintegrasikan dengan praktik dan isu-isu dunia nyata”.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti dengan melakukan tanya jawab dengan peserta didik dan guru kelas IV secara garis masalah dikemukakan peserta didik dan guru adalah kurang minatnya siswa dalam memahami materi sehingga siswa tidak dapat menemukan pemecahan masalah pada beberapa materi dan tugas yang diberikan, sarana dan prasarana penunjang pembelajaran yang belum memadai dan penggunaan model pembelajaran yang kurang tepat dan dikuasai guru membuat pembelajaran menjadi kurang efektif. Hal ini ditunjukkan dengan kenyataan bahwa waktu belajar siswa dalam kelas masih ada yang terbuang, kegiatan siswa dalam pembelajaran pun masih belum mencapai standar keberhasilan yang ditetapkan.

Oleh karena itu peneliti berusaha mencari solusi dari permasalahan tersebut dengan melakukan sebuah penelitian tindakan kelas. Dalam Penelitian tindakan kelas ini peneliti menerapkan model *Discovery learning*. Penerapan model ini diharapkan dapat menumbuhkan sikap kerjasama dalam kemampuan menganalisis siswa. Berikut adalah bagan kerangka berfikir yang dirumuskan oleh peneliti.

Metode *Discovery learning*

* Rencana Pembelajaran
* Media Pembelajaran

Peran aktif siswa dan guru

Definisi

Manfaat

Langkah-langkah

PBM

Sehingga siswa lebih aktif

sehingga pembelajaran lebih bermakna

Kerjasama siswa meningkat

Menganalisis siswa meningkat

**Gambar 2.3**

**Bagan Kerangka Berfikir**

1. **Asumsi dan Hipotesis Penelitian**
   1. **Asumsi**

Dalam penelitian ini peneliti mempunyai asumsi sebagai berikut:

* + 1. Kerjasama

Kerjasama suatu strategi bisnis yang dilakukan oleh dua pihak atau lebih dalam jangka waktu tertentu untuk meraih keuntungan bersama dengan prisip saling membutuhkan dan saling membesarkan.

* + 1. Menganalisis

Menganalisis adalah suatu proses atau cara untuk mengumpulkan sejumlah data dari suatu kegiatan atau kejadian yang di lihat, di dengar, atau dirasakan langsung.

* + 1. Model Pembelajaran *Discovery learning*

Pembelajaran Berbasis Proyek (*Discovery learning = PjBL*) merupakan metode belajar yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalamannya dalam beraktivitas secara nyata.

* 1. **Hipotesis Penelitian**

Dalam penelitian ini, penulis merumuskan hipotesis sebagai berikut:

* + 1. Penulis melihat peningkatan sikap kerjasama dan kemampuan menganalisis siswa dalam subtema Gerak dan Gaya di kelas IV SDN Nanggerang I Kecamatan Kertasari Kabupaten Bandung.
    2. Model *Discovery learning* efektif digunakan dalam pembelajaran tematik subtema Gerak dan Gaya di kelas IV SDN Nanggerang I Kecamatan Kertasari Kabupaten Bandung.