**BAB II**

**KAJIAN TEORI**

1. **Kajian Teori**
2. **Hakekat Belajar**
3. **Pengertian Belajar**

 Belajar merupakan kegiatan berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam setiap jenjang pendidikan. Dalam keseluruhan proses pendidikan,  kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling pokok dan penting dalam keseluruhan proses pendidikan.

 Belajar adalah proses atau usaha yang dilakukan tiap individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan maupun sikap dan nilai yang positif sebagai pengalaman untuk mendapatkan sejumlah kesan dari bahan yang telah dipelajari. Kegiatan belajar tersebut ada yang dilakukan di sekolah, di rumah, dan di tempat lain seperti di museum, di laboratorium, di hutan dan dimana saja. Belajar merupakan tindakan dan perilaku siswa yang kompleks. Sebagai tindakan maka belajar hanya dialami oleh siswa sendiri dan akan menjadi penentu terjadinya atau tidak terjadinya proses belajar.

Skinner (Dimyati dan Mudjiono, 2006: 9) berpendapat bahwa belajar adalah suatu perilaku. Pada saat orang belajar, maka responsnya menjadi lebih baik. Sebaliknya, bila ia tidak belajar maka reponnya menurun.

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

1. **Pengertian Prinsip Belajar**

Agus Suprijono (2009: 4) memaparkan beberapa prinsip belajar yaitu sebagai berikut :

Pertama, prinsip belajar adalah perubahan perilaku. Perubahan perilaku sebagai hasil belajar memiliki ciri-ciri :

1. sebagai hasil tindakan rasional instrumental yaitu perubahan yang disadari;
2. kontinu atau berkesinambungan dengan perilaku lainnya;
3. fungsional atau bermanfaat sebagai bekal hidup;
4. positif atau berakumulasi;
5. aktif atau sebagai usaha yang direncanakan dan dilakukan;
6. permanen atau tetap;
7. bertujuan dan terarah;
8. mencakup keseluruhan potensi kemanusiaan.

Kedua, belajar merupakan proses. Belajar terjadi kerena didorong kebutuhan dan tujuan yang ingin dicapai. Belajar adalah proses sistemik yang dinamis, kontruktif, dan organik. Belajar merupakan kesatuan fungsional dari berbagai komponen belajar.

Ketiga, belajar merupakan bentuk pengalaman. Pengalaman pada dasarnya adalah hasil dari interaksi antara siswa dengan lingkungannya.

1. **Tujuan Belajar**

Agus Suprijono (2009: 5) berpendapat bahwa tujuan belajar yang eksplisit diusahakan untuk dicapai dengan tindakan instruksional, lazim dinamakan *instructional affects*, yang biasa berbentuk pengetahuan dan keterampilan. Sementara, tujuan belajar sebagai hasil yang menyertai tujuan belajar instruksional lazim disebut *nurturant effects*. Bentuknya berupa, kemampuan berpikir kritis dan kreatif, sikap terbuka dan demokratis, menerima orang lain, dan sebagainya. Tujuan ini merupakan konsekuensi logis dari siswa “ menghidupi ” (*live in*) suatu sistem lingkungan belajar tertentu.

1. **Ranah Hasil Belajar**

Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Merujuk pemikiran Gagne (Dimyati dan Mudjiono, 2006: 11), hasil belajar berupa :

1. Informasi verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis. Kemampuan merespons secara spesifik terhadap rangsangan spesifik. Kemampuan tersebut tidak memerlukan manipulasi simbol, pemecahan masalah maupun penerapan aturan;
2. Keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang. Kemampuan intelektual terdiri dari kemampuan mengategorisasi, kemampuan analitis-sintesis fakta-konsep dan mengembangkan prinsip-prinsip keilmuan. Keterampilan intelektual merupakan kemampuan melakukan aktivitas kognitif bersifat khas;
3. Strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri. Kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah;
4. Keterampilan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani;
5. Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut. Sikap berupa kemampuan menginternalisasi dan eksternalisasi nilai-nilai. Sikap merupakan kemampuan menjadikan nilai-nilai sebagai standar perilaku.

 Menurut Bloom (Dimyati dan Mudjiono, 2006: 13) hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Domain kognitif adalah *knowledge* (pengetahuan, ingatan), *comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh), *application* (menerapkan), *analysis* (menguraikan, menentukan hubungan), *synthesis* (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru), dan *evaluation* (menilai).

Domain efektif adalah *receiving* (sikap menerima), *responding* (memberikan respons), *valuing* (nilai), *organization* (organisasi), *characterization* (karakterisasi).

Domain psikomotorik meliputi *initiatory, pre-routine,* dan *rountinized*. Psikomotor juga mencakup keterampilan produktif, teknik, fisik, sosial, manajerial, dan intelektual. Sementara, menurut Lindgren hasil pembelajaran meliputi kecakapan, informasi, pengertian, dan sikap.

 Yang harus diingat, hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja. Artinya, hasil pembelajaran yang dikategorisasi oleh para pakar  pendidikan sebagaimana tersebut di atas tidak dilihat secara fragmentaris atau  terpisah, melainkan komprehensif.

 Menurut Dimyati dan Mudjiono, hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi siswa dan dari sisi guru. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar.

 Berdasarkan pengertian di atas maka dapat disintesiskan bahwa hasil belajar adalah suatu penilaian akhir dari proses dan pengenalan yang telah dilakukan berulang-ulang. Serta akan tersimpan dalam jangka waktu lama atau bahkan tidak akan hilang selama-lamanya karena hasil belajar turut serta dalam membentuk pribadi individu yang selalu ingin mencapai hasil yang lebih baik lagi sehingga akan merubah cara berpikir serta menghasilkan perilaku yang lebih baik.

1. **Pembelajaran Tematik**
2. **Pengertian Pembelajaran Tematik**

Pembelajaan tematik (Sutirjo dan Sri Istuti Mamik, 2005: 5) adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa.

Tema adalah pokok pikiran atau gagasan pokok yang menjadi pokok pembicaraan (Poerwadarminta, 1983: 12).

Dengan tema diharapkan akan memberikan banyak keuntungan, di antaranya (Sutirjo dan Sri Istuti Mamik, 2005: 8):

1. Siswa mudah memusatkan perhatian pada suatu tema tertentu,
2. Siswa mampu mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi dasar antar matapelajaran dalam tema yang sama;
3. Pemahaman terhadap materi pelajaran lebih mendalam dan berkesan;
4. Kompetensi dasar dapat dikembangkan lebih baik dengan mengkaitkan matapelajaran lain dengan pengalaman pribadi siswa;
5. Siswa mampu lebih merasakan manfaat dan makna belajar karena materi disajikan dalam konteks tema yang jelas;
6. Siswa lebih bergairah belajar karena dapat berkomunikasi dalam situasi nyata, untuk mengembangkan suatu kemampuan dalam satu mata pelajaran sekaligus mempelajari matapelajaran lain;
7. Guru dapat menghemat waktu karena mata pelajaran yang disajikan secara tematik dapat dipersiapkaan sekaligus dan diberikan dalam dua atau tiga pertemuan, waktu selebihnya dapat digunakan untuk kegiatan remedial, pemantapan, atau pengayaan.
8. **Landasan Pembelajaran Tematik**

Landasan Pembelajaran tematik mencakup:

1. **Landasan filosofis**

Dalam [pembelajaran tematik](http://akhmadsudrajat.wordpress.com/) sangat dipengaruhi oleh tiga aliran filsafat yaitu (Sutirjo dan Sri Istuti Mamik, 2005: 10): (a) *progresivisme,* (b) *konstruktivisme,* dan (c) *humanisme.*

1. Aliran *progresivisme* yang memandang proses pembelajaran perlu ditekankan pada pembentukan kreatifitas, pemberian sejumlah kegiatan, suasana yang alamiah (natural), dan memperhatikan pengalaman siswa.
2. [Aliran *konstruktivisme*](http://akhmadsudrajat.wordpress.com/2008/08/20/teori-belajar-konstruktivisme/) yang melihat pengalaman langsung siswa (*direct experiences*) sebagai kunci dalam pembelajaran. Menurut aliran ini, pengetahuan adalah hasil konstruksi atau bentukan manusia. Manusia mengkonstruksi pengetahuannya melalui interaksi dengan obyek, fenomena, pengalaman dan lingkungannya. Pengetahuan tidak dapat ditransfer begitu saja dari seorang guru kepada anak, tetapi harus diinterpretasikan sendiri oleh masing-masing siswa. Pengetahuan bukan sesuatu yang sudah jadi, melainkan suatu proses yang berkembang terus menerus. Keaktifan siswa yang diwujudkan oleh rasa ingin tahunya sangat berperan dalam perkembangan pengetahuannya.
3. [Aliran *humanisme*](http://akhmadsudrajat.wordpress.com/2008/01/29/psikologi-humanistik/) yang melihat siswa dari segi keunikan/kekhasannya, potensinya, dan motivasi yang dimilikinya.
4. [**Landasan psikologis**](http://akhmadsudrajat.wordpress.com/2008/01/30/kontribusi-psikologi-terhadap-pendidikan/)

 Dalam pembelajaran tematik terutama berkaitan dengan psikologi perkembangan peserta didik dan psikologi belajar. Psikologi perkembangan diperlukan terutama dalam menentukan isi/materi pembelajaran tematik yang diberikan kepada siswa agar tingkat keluasan dan kedalamannya sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik. Psikologi belajar memberikan kontribusi dalam hal bagaimana isi/materi pembelajaran tematik tersebut disampaikan kepada siswa dan bagaimana pula siswa harus mempelajarinya.

1. **Landasan yuridis**

Dalam pembelajaran tematik berkaitan dengan berbagai kebijakan atau peraturan yang mendukung pelaksanaan pembelajaran tematik di sekolah dasar. Landasan yuridis tersebut adalah UU No. 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak yang menyatakan bahwa setiap anak berhak memperoleh pendidikan dan pengajaran dalam rangka pengembangan pribadinya dan tingkat kecerdasannya sesuai dengan minat dan bakatnya (pasal 9). UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa setiap peserta didik pada setiap satuan pendidikan berhak mendapatkan pelayanan pendidikan sesuai dengan bakat, minat, dan kemampuannya (Bab V Pasal 1-b).

1. **Arti Penting Pembelajaran Tematik**

Pembelajaran tematik lebih menekankan pada keterlibatan siswa dalam proses belajar secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga siswa dapat memperoleh pengalaman langsung dan terlatih untuk dapat menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang dipelajarinya. Melalui pengalaman langsung siswa akan memahami konsep-konsep yang mereka pelajari dan menghubungkannya dengan konsep lain yang telah dipahaminya. Teori pembelajaran ini dimotori para tokoh [Psikologi Gestalt](http://akhmadsudrajat.wordpress.com/2008/01/23/pendekatan-konseling-gestalt/%22%20%5Ct%20%22_blank), termasuk [Piaget](http://akhmadsudrajat.wordpress.com/2008/01/31/perkembangan-kognitif/%22%20%5Ct%20%22_blank) yang menekankan bahwa pembelajaran haruslah bermakna dan berorientasi pada kebutuhan dan perkembangan anak.

 Pembelajaran tematik lebih menekankan pada penerapan konsep belajar sambil melakukan sesuatu (*learning by doing*). Oleh karena itu, guru perlu mengemas atau merancang pengalaman belajar yang akan mempengaruhi kebermaknaan belajar siswa. Pengalaman belajar yang menunjukkan kaitan unsur-unsur konseptual menjadikan proses pembelajaran lebih efektif. Kaitan konseptual antar mata pelajaran yang dipelajari akan membentuk skema, sehingga siswa akan memperoleh keutuhan dan kebulatan pengetahuan. Selain itu, dengan penerapan pembelajaran tematik di sekolah dasar akan sangat membantu siswa, karena sesuai dengan tahap perkembangannya siswa yang masih melihat segala sesuatu sebagai satu keutuhan ([holistik](http://akhmadsudrajat.wordpress.com/2008/01/26/pendidikan-holistik/%22%20%5Ct%20%22_blank)).

 Dengan pelaksanaan pembelajaran dengan memanfaatkan tema ini, akan diperoleh beberapa manfaat yaitu: (1) Dengan menggabungkan beberapa kompetensi dasar dan indikator serta isi mata pelajaran akan terjadi penghematan, karena tumpang tindih materi dapat dikurangi bahkan dihilangkan, (2) Siswa mampu melihat hubungan-hubungan yang bermakna sebab isi/materi pembelajaran lebih berperan sebagai sarana atau alat, bukan tujuan akhir, (3) Pembelajaran menjadi utuh sehingga siswa akan mendapat pengertian mengenai proses dan materi yang tidak terpecah-pecah. (4) Dengan adanya pemaduan antar mata pelajaran maka penguasaan konsep akan semakin baik dan meningkat.

1. **Karakteristik Pembelajaran Tematik**

Sebagai suatu model pembelajaran, [pembelajaran tematik](http://akhmadsudrajat.wordpress.com/%22%20%5Co%20%22PEMBELAJARAN%20TEMATIK) 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.
2. 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.
3. Pemisahan matapelajaran 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.
4. Menyajikan konsep dari berbagai matapelajaran.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.
5. Bersifat fleksibel.Pembelajaran tematik bersifat luwes (fleksibel) dimana guru dapat mengaitkan bahan ajar dari satu mata pelajaran dengan mata pelajaran yang lainnya, bahkan mengaitkannya dengan kehidupan siswa dan keadaan lingkungan dimana sekolah dan siswa berada.
6. Hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa.Siswa diberi kesempatan untuk mengoptimalkan potensi yang dimilikinya sesuai dengan minat dan kebutuhannya.
7. Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.
8. **Model Pembelajaran *Discovery Learning***
9. **Pengertian Model Pembelajaran *Discovery Learning***

 Penemuan (*discovery*) merupakan suatu model pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan pandangan *konstruktivisme*. Model ini menekankan pentingnya pemahaman struktur atau ide-ide penting terhadap suatu disiplin ilmu, melalui keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran.

 Menurut Wilcox (Slavin, 1977: 9), dalam pembelajaran dengan penemuan siswa didorong untuk belajar sebagian besar melalui keterlibatan aktif mereka sendiri dengan konsep-konsep dan prinsip-prinsip, dan guru mendorong siswa untuk memiliki pengalaman dan melakukan percobaan yang memungkinkan mereka menemukan prinsip-prinsip untuk diri mereka sendiri.

 Pengertian *discovery* *learning* menurut Jerome Bruner adalah metode belajar yang mendorong siswa untuk mengajukan pertanyaan dan menarik kesimpulan dari prinsip-prinsip umum praktis contoh pengalaman. Dan yang menjadi dasar ide J. Bruner ialah pendapat dari piaget yang menyatakan bahwa anak harus berperan secara aktif didalam belajar di kelas. Untuk itu Bruner memakai cara dengan apa yang disebutnya *discovery learning*, yaitu dimana murid mengorganisasikan bahan yang dipelajari dengan suatu bentuk akhir.

 Menurut Bell (Winddiharto:2004: 4) belajar penemuan adalah belajar yang terjadi sebagai hasil dari siswa memanipulasi, membuat struktur dan mentransformasikan informasi sedemikian sehingga menemukan informasi baru. Dalam belajar penemuan, siswa dapat membuat perkiraan (*conjucture*), merumuskan suatu hipotesis dan menemukan kebenaran dengan menggunakan prose induktif atau proses dedukatif, melakukan observasi dan membuat ekstrapolasi.

 Pembelajaran penemuan merupakan salah satu model pembelajaran yang digunakan dalam pendekatan konstruktivis modern. Pada pembelajaran penemuan, siswa didorong untuk terutama belajar sendiri melalui keterlibatan aktif dengan konsep-konsep dan prinsip-prinsip. Guru mendorong siswa agar mempunyai pengalaman dan melakukan eksperimen dengan memungkinkan mereka menemukan prinsip-prinsip atau konsep-konsep bagi diri mereka sendiri.

 Pembelajaran *discovery learning* adalah model pembelajaran yang mengatur sedemikian rupa sehingga anak memperoleh pengetahuan yang belum diketahuinya itu tidak melalui pemberitahuan, sebagian atau seluruhnya ditemukan sendiri.

 Dalam pembelajaran *discovery learning*, mulai dari strategi sampai dengan jalan dan hasil penemuan ditentukan oleh siswa sendiri. Hal ini sejalan dengan pendapat Maier (Winddiharto:2004: 5) yang menyatakan bahwa, apa yang ditemukan, jalan, atau proses semata – mata ditemukan oleh siswa sendiri.

 Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran *discovery learning* adalah suatu model untuk mengembangkan cara belajar siswa aktif dengan menemukan sendiri, menyelidiki sendiri, maka hasil yang diperoleh akan setia dan tahan lama dalam ingatan, tidak akan mudah dilupakan siswa. Dengan belajar penemuan, anak juga bisa belajar berfikir analisis dan mencoba memecahkan sendiri problem yang dihadapi. Kebiasaan ini akan di transfer dalam kehidupan bermasyarakat.

1. **Tujuan Pembelajaran *Discovery Learning***

Bell (Winddiharto:2004: 7) mengemukakan beberapa tujuan spesifik dari pembelajaran dengan penemuan, yakni sebagai berikut:

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

Ciri utama belajar *discovery learning* yaitu: (1) mengeksplorasi dan memecahkan masalah untuk menciptakan, menggabungkan dan menggeneralisasi pengetahuan; (2) berpusat pada siswa; (3) kegiatan untuk menggabungkan pengetahuan baru dan pengetahuan yang sudah ada.

Ada sejumlah ciri-ciri proses pembelajaran yang sangat ditekankan oleh teori *konstruktivisme,* yaitu :

1. Menekankan pada proses belajar, bukan proses mengajar
2. Mendorong terjadinya kemandirian dan inisiatif belajar pada siswa.
3. Memandang siswa sebagai pencipta kemauan dan tujuan yang ingin dicapai.
4. Berpandangan bahwa belajar merupakan suatu proses, bukan menekan pada hasil.
5. Mendorong siswa untuk mampu melakukan penyelidikan.
6. Menghargai peranan pengalaman kritis dalam belajar.
7. Mendorong berkembangnya rasa ingin tahu secara alami pada siswa.
8. Penilaian belajar lebih menekankan pada kinerja dan pemahaman siswa.
9. Mendasarkan proses belajarnya pada prinsip-prinsip kognitif.
10. Banyak menggunakan terminilogi kognitif untuk menjelaskan proses pembelajaran; seperti predeksi, inferensi, kreasi dan analisis.
11. Menekankan pentingnya “bagaimana” siswa belajar.
12. Mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam dialog atau diskusi dengan siswa lain dan guru.
13. Sangat mendukung terjadinya belajar kooperatif.
14. Menekankan pentingnya konteks dalam belajar.
15. Memperhatikan keyakinan dan sikap siswa dalam belajar.
16. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk membangun pengetahuan dan pemahaman baru yang didasari pada pengalaman nyata.

Berdasarkan ciri-ciri pembelajaran *kontruktivisme* tersebut di atas, maka dalam penerapannya didalam kelas sebagai berikut (Winddiharto: 2004: 9) :

1. Mendorong kemandirian dan inisiatif siswa dalam belajar
2. Guru mengajukan pertanyaan terbuka dan memberikan kesempatan beberapa waktu kepada siswa untuk merespon.
3. Mendorong siswa berpikir tingkat tinggi.
4. Siswa terlibat secara aktif dalam dialog atau diskusi dengan guru atau siswa lainnya.
5. Siswa terlibat dalam pengetahuan yang mendorong dan menantang terjadinya diskusi.
6. Guru menggunakan data mentah, sumber-sumber utama dan materi-materi interaktif.

Dari teori belajar kognitif serta ciri dan penerapan teori *kontruktivisme* tersebut dapat melahirkan strategi *discovery learning*.

1. **Keunggulan *Discovery Learning***

Memperhatikan Model Penemuan Terbimbing tersebut di atas dapat disampaikan kelebihan dan kekurangan yang dimilikinya. Kelebihan dari model penemuan terbimbing adalah sebagai berikut (Marzano; 2005:10):

1. Siswa dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran yang disajikan.
2. Menumbuhkan sekaligus menanamkan sikap *inquiry* (mencari-temukan).
3. Mendukung kemampuan *problem solving* siswa.
4. Memberikan wahana interaksi antar siswa, maupun siswa dengan guru, dengan demikian siswa juga terlatih untuk menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar.
5. Materi yang dipelajari dapat mencapai tingkat kemampuan yang tinggi dan lebih lama membekas karena siswa dilibatkan dalam proses menemukanya.
6. Siswa belajar bagaimana belajar (*learn how to learn*).
7. Belajar menghargai diri sendiri.
8. Memotivasi diri dan lebih mudah untuk mentransfer.
9. Pengetahuan bertahan lama dan mudah diingat.
10. Hasil belajar *discovery* mempunyai efek transfer yang lebih baik dari pada hasil lainnya.
11. Meningkatkan penalaran siswa dan kemampuan untuk berpikir bebas.
12. Melatih keterampilan-keterampilan kognitif siswa untuk menemukan dan memecahkan masalah tanpa pertolongan orang lain.
13. **Kelemahan *Discovery Learning***

Meskipun mempunyai banyak keunggulan dan kelebihan, suatu strategi pasti mempunyai kelemahan, antara lain (Marzano; 2005: 11):

1. Berkenaan dengan waktu, strategi *discovery learning* membutuhkan waktu yang lebih lama dari pada ekspositori.
2. Kemampuan berfikir rasional siswa ada yang masih terbatas.
3. Kesukaran dalam menggunakan faktor subjektivitas, terlalu cepat pada suatu kesimpulan.
4. Faktor kebudayaan atau kebiasaan yang masih menggunakan pola pembelajaran lama.
5. Tidak semua siswa dapat mengikuti pelajaran dengan cara ini. Di lapangan, beberapa siswa masih terbiasa dan mudah mengerti dengan model ceramah.
6. Tidak semua topik cocok disampaikan dengan model ini. Umumnya topik-topik yang berhubungan dengan prinsip dapat dikembangkan dengan Model Penemuan Terbimbing.
7. **Langkah-langkah Operasional *Discovery Learning***

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

1. *Stimulation* (stimulasi / pemberian rangsangan).

 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.

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).

1. *Data collection* (pengumpulan data).

 Ketika eksplorasi berlangsung guru juga memberi kesempatan kepada para siswa untuk mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya yang relevan untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis (Syah, 2004:244). Pada tahap ini berfungsi untuk menjawab pertanyaan atau membuktikan benar tidaknya hipotesis, dengan demikian anak didik diberi kesempatan untuk mengumpulkan (collection) berbagai informasi yang relevan, membaca literatur, mengamati objek, wawancara dengan nara sumber, melakukan uji coba sendiri dan sebagainya.

1. *Data processing* (pengolahan data).

 Pengolahan data merupakan kegiatan mengolah data dan informasi yang telah diperoleh para siswa baik melalui wawancara, observasi, dan sebagainya, lalu ditafsirkan. Semua informasi hasil bacaan, wawancara, observasi, dan sebagainya, semuanya diolah, diacak, diklasifikasikan, ditabulasi, bahkan bila perlu dihitung dengan cara tertentu serta ditafsirkan pada tingkat kepercayaan tertentu Syah (2004:244).

1. *Verification* (pembuktian).

 Pada tahap ini siswa melakukan pemeriksaan secara cermat untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis yang ditetapkan tadi dengan temuan alternatif, dihubungkan dengan hasil data processing (Syah, 2004:244). Sedangkanmenurut Bruner, *verification* (pembuktian) 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.

1. *Generalization* (menarik kesimpulan/generalisasi).

 Tahap generalisasi/ menarik kesimpulan adalah proses menarik sebuah kesimpulan yang dapat dijadikan prinsip umum dan berlaku untuk semua kejadian atau masalah yang sama, dengan memperhatikan hasil verifikasi (Syah, 2004:244). Berdasarkan hasil verifikasi maka dirumuskan prinsip-prinsip yang mendasari generalisasi.

1. **Pengertian Rasa Ingin Tahu**

Rasa ingin tahu adalah suatu emosi yang berkaitan dengan perilaku ingin tahu seperti eksplorasi, investigasi, dan belajar, terbukti dengan pengamatan pada spesies hewan, manusia, dan lain-lain. Istilah ini juga dapat digunakan untuk menunjukkan perilaku itu sendiri disebabkan oleh emosi rasa ingin tahu. Seperti emosi rasa ingin tahu merupakan dorongan untuk tahu hal-hal baru, rasa ingin tahu adalah kekuatan pendorong utama di balik penelitian ilmiah dan disiplin ilmu lain dari studi manusia.

 Rasa ingin tahu merupakan setiap perilaku alami ingin tahu, terbukti dengan pengamatan di banyak spesies hewan, dan merupakan aspek emosional dari makhluk hidup yang menimbulkan eksplorasi, investigasi dan belajar. Pada dasarnya, itu menggambarkan jumlah yang tidak diketahui mekanisme psikologis dari perilaku yang memiliki efek mendorong umat untuk mencari informasi dan interaksi dengan lingkungan alam dan makhluk lain di lingkungan siswa.

 Rasa ingin tahu sebagian besar merupakan naluri alami, rasa ingin tahu menganugerahkan manfaat kelangsungan hidup untuk spesies tertentu, dan dapat ditemukan dalam genom mereka. Itu wajar yang terjadi pada manusia, hewan dan khususnya bayi / balita.

 Sikap rasa ingin tahu pada pembelajaran tematik kelas IV pada tema indahnya kebersamaan sub tema keberagaman budaya bangsaku kegiatan pembelajaran 4 harus dimilikioleh siswa, agar pengetahuan siswa dapat berkembang, sehingga prestasi siswa dapat menjadi lebih baik lagi.

1. **Kajian Penelitian yang Relevan**

 Menurut Pembayun Sekarwati (2012)dalam skripsinya yang berjudul *“Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar IPA dengan Metode Pembelajaran Discovery Pada Siswa Kelas V di SDN Pagak 04 Kecamatan Pagak Kabupaten Malang Tahun Pelajaran 2007/2008* ”menyimpulkan bahwa pendekatan model pembelajaran *discovery* dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar IPA dengan baik.

 Menurut Edy Mulyono (2012) dalam skripsinya yang berjudul “*Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar IPA dengan Metode Pembelajaran Discovery Pada Siswa Kelas VII SMP N 2 Pamotan Kecamatan Pamotan Kabupaten Rembang Tahun Pelajaran 2012/2013* ” menyimpulkan bahwa dari hipotesis yang ditentukan yaitu “Ada peningkatan motivasi dan prestasi belajar IPA dengan metode pembelajaran *discovery* pada siswa kelas VII SMP N 2 Pamotan Kecamatan Pamotan Kabupaten Rembang Tahun Pelajaran 2012/2013” ternyata dapat diterima sehingga menegaskan penggunaan model pembelajaran discovery learning dapat membantu meningkatkan motivasi dan prestasi belajar IPA dengan baik.

 Berdasarkan hasil penelitian di atas maka peneliti melakukan pengembangan penggunaan model pembelajaran *discovery learning* pada pembelajaran tematik untuk meningkatkan rasa ingin tahu pada tema indahnya kebersamaan sub tema keberagaman budaya bangsaku kegiatan pembelajaran 4 di kelas IV SD Negeri Kebon Gedang 2.

1. **Kerangka Pemikiran**

Tercapainya tujuan pembelajaran dapat dipengaruhi oleh cara guru dalam menyampaikan materi ajarnya kepada siswa.

 Model pembelajaran penemuan (*discovery*) adalah suatu metode pembelajaran yarg memberikan kesempatan dan menuntut siswa terlibat secara aktif di dalam mencapai tujuan pembelajaran dengan memberikan informasi singkat (Siadari, 2001: 7). Pengetahuan yang diperoleh dengan belajar penemuan (*discovery)* akan bertahan lama, mempunyai efek transfer yang lebih baik dan meningkatkan siswa dan kemampuan berfikir secara bebas. Secara umum belajar penemuan (*discovery*) ini melatih keterampilan kognitif untuk menemukan dan memecahkan masalah tanpa pertolongan orang lain. Selain itu, belajar penemuan membangkitkan keingintahuan siswa, memberi motivasi untuk bekerja sampai menemukan jawaban (Syafi'udin, 2002: 19).

 Pembelajaan tematik adalah pembelajaran tepadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa. Tema adalah pokok pikiran atau gagasan pokok yang menjadi pokok pembicaraan (Poerwadarminta, 1983: 12).

 Dalam pembelajaran tematik diperlukan berbagai pengetahuan dan pemahaman guru yang baik tentang sebagai sentral dari wahana pendidikan sehingga hasil pembelajaran yang diharapkan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Namun model pembelajaran yang digunakan guru selama ini masih bersifat konvensional dan masih didominasi oleh metode ceramah dimana kegiatan pembelajarannya berpusat pada guru. Siswa selalu pasif hanya mendengarkan dan melakukan kegiatan sesuai perintah guru. Siswa hanya diam  dan  tidak mampu memecahkan masalah yang dihadapi.

Model *Discovery Learning*

Pembelajaran Tematik

Siswa Menemukan Informasi Sendiri Dalam Mengembangkan Rasa Ingin Tahu

Gambar 2.1 skema kerangka berpikir hubungan Model *Discovery Learning* pada pembelajaran tematik dalam menemukan informasi sendiri untuk mengembangkan sikap rasa ingin tahu.

 Berdasarkan gambar di atas model pembelajaran *discovery learning* digunakan untuk meningkatkan rasa ingin tahu siswa pada pembelajaran tematik kelas IV SD Negeri Kebon Gedang 2, model pembelajaran ini dapat membantu siswa dalam menemukan sendiri informasi tentang pembelajaran tematik pada tema Indahnya Kebersamaan sub tema Keberagaman Budaya Bangsaku pada pembelajaran 4 dalam meningkatkan rasa ngin tahu. Jika siswa yang menemukan informasi sendiri akan merasa senang dan bangga. Sedangkan siswa yang belum bisa akan terdorong keiginannya untuk lebih giat lagi dalam belajar dan pada akhirnya akan meningkatkan rasa ingin tahu siswa pada pembelajaran tematik .

1. **Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan landasan teori dan kerangka berpikir, maka dapat dirumuskan hipotesis tindakan sebagai berikut, “Menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* dapat meningkatkan sikap rasa ingin tahu siswa pada pembelajaran tematik kelas IV tema Indahnya Kebersamaan sub tema Keberagaman Budaya Bangsaku pada pembelajaran 4 di SD Negeri Kebon Gedang 2”.