**BAB II**

**LANDASAN TEORI**

1. **Teori Belajar**
2. **Hakikat Belajar**

Istilah belajar sudah dikenal luas di berbagai kalangan walaupun sering disalah artikan atau diartikan secara *common sense* atau pendapat umum saja. Misalnya seorang ibu meminta anaknya *“Kau belajar dulu sebelum tidur, Nak”,* maksudnya mungkin membaca dulu buku pelajaran sebelum tidur. Atau seorang ayah menasehati anaknya yang baru terjatuh dari sepeda motor karena kelalaiannya, dengan mengatakan *“Lain kali kamu harus belajar dari pengalaman”,* yang dimaksudnya jangan mengulangi kesalahan serupa pada masa mendatang. Dalam kedua contoh ungkapan tersebut belajar diartikan sebagai proses mendapatkan pengetahuan dengan membaca dan menggunakan pengalaman sebagai pengetahuan yang memandu perilaku pada masa yang akan datang*.* Dengan kedua contoh tersebut, kita dapat menangkap makna konkret dan praktis dari belajar. Selanjutnya apa makna konseptual dan utuh tentang konsep belajar.

Untuk memahami konsep belajar secara utuh perlu digali lebih dulu bagaimana para pakar psikologi dan pakar pendidikan mengartikan konsep belajar. Pandangan kedua pakar tersebut sangat penting karena perilaku belajar merupakan ontologi atau bidang telaah dari kedua bidang keilmuan itu. Pakar psikologi melihat perilaku belajar sebagai proses psikologi individu dalam interaksinya dengan lingkungan secara alami, sedangkan pakar pendidikan melihat perilaku belajar sebagai proses psikologis-psikologis yang ditandai dengan adanya interaksi individu dengan lingkungan belajar yang disengaja diciptakan.

Pengertian belajar secara komprehensif diberikan oleh Bell-Gredler 1986:1 (dalam Udin S. Winataputra, dkk 2008: 1.5) yang menyatakan bahwa:

Belajar adalah proses yang dilakukan oleh manusia untuk mendapatkan aneka ragam *competencies, skill*, and sikap (*attitudes*) tersebut diperoleh secara bertahap dan berkelanjutan mulai dari masa bayi sampai masa tua melalui rangkaian proses belajar sepanjang hayat.

Rangkaian proses belajar itu dilakukan dalam bentuk keterlibatannya dalam pendidikan informal, keturutsertaannya dalam pendidikan formal dan/atau pendidikan nonformal. Kemampuan belajar inilah yang membedakan manusia dari makhluk lainnya.

Belajar sebagai proses manusiawi memiliki kedudukan dan peran penting, baik dalam kehidupan masyarakat tradisional maupun modern. Pentingnya proses belajar dapat dipahami dari tradisional/*local wisdom*, filsafat, temuan penelitian dan teori tentang belajar. Tradisional/*local wisdom* adalah ungkapan verbal dalam bentuk frasa, peribahasa, adagium, maksim, kata mutiara, petatah-petitih atau puisi yang mengandung makna eksplisit atau implisit tentang pentingnya belajar dalam kehidupan manusia. Sebagai contoh: *Iqro bismirobbika ladzi kholaq* (Bacalah alam semesta ini dengan nama tuhanmu); *Belajarlah sampai ke negeri China sekalipun* (Belajarlah tentang apa saja, dari siapa saja dan dimana saja); *Bend the willow when it is young* (Didiklah anak selagi masih muda); *Berakit-rakit ke hulu berenang-renang ke tepian* (Belajar lebih dahulu nanti akan dapat menikmati hasilnya).

Pandangan yang lebih komprehensif konsep belajar dapat digali dari berbagai sumber filsafat, penelitian empiris, dan teori. Para ahli filsafat telah mengembangkan konsep belajar secara sistematis atas dasar pertimbangan nalar dan logis tentang realita kebenaran, kebijakan dan keindahan. Karena itu filsafat merupakan pandangan yang koheren dalam melihat hubungan manusia dengan alam semesta.Plato, yang dikutip oleh Bell-Gredler 1986: 14-16 (dalam Udin S. Winataputra, dkk 2008: 1.5) melihat pengetahuan sebagai sesuatu yang ada dalam diri manusia dan dibawa lahir. Sementara itu Aristoteles (dalam Udin S. Winataputra, dkk 2008: 1.5) melihat pengetahuan sebagai sesuatu yang ada dalam dunia fisik bukan dalm pikiran. Kedua kutub pandangan filosofis tersebut berimplikasi pada pandangan tentang belajar. Bagi penganut filsafat idealisme hakikat realita terdapat dalam pikiran, sumber pengetahuan adalah ide dalam pikiran. Sedang bagi penganut realisme, realita terdapat dalam dunia fisik, sumber pengetahuan adalah pengalaman sensori, dan belajar merupakan kontak atau interaksi individu dengan lingkungan fisik.

Pandangan lain tentang belajar, selain dari pandangan para filosof idealisme dan realisme tersebut di atas, berasal dari pandangan para ahli psikologi, yang antara lain dirintis oleh Wiliam James, John Dewey, James Cattel, dan Edward Thorndike tahun 1890-1900 (Bell-Gredler, 1986: 20-25) dalam Udin S. Winataputra, dkk 2008: 1.6. Pada dasarnya para ahli psikologi melihat belajar sebagai proses psikologis yang disimpulkan dari hasil penelitian tentang bagaimana anak berpikir (Hall:1883 dalam Udin S. Winataputra, dkk 2008: 1.6), atau disimpulkan dari bagaimana binatang belajar (Thondike:1898 dalam Udin S. Winataputra, dkk 2008: 1.6) atau dari hasil pengamatan praktek pendidikan (Dewey:1899 dalam Udin S. Winataputra, dkk 2008: 1.6). Sejalan dengan mulai berkembangnya disiplin psikologi pada awal abad ke-20 berkembang pula berbagai pemikiran tentang belajar yang digali dari berbagai penelitian empiris. Pada zaman itu mulai berkembang dua kutub teori belajar, yakni teori behaviorisme dan teori gestalt. Kunci dari teori behaviorisme yang digali dari penelitian Ivan Pavlov pemenang hadiah nobel tahun 1904, dan V.M. Bechtereve serta A.B. Watson adalah proses relasi antara stimulus dan respon (S-R), sedang teori gestlat adalah relasi antara bagian dengan totalitas pengalaman. Sejak itu maka berkembang berbagai teori belajar yang bertolak dari ontologi penelitian yang berbeda-beda tetapi semua bertujuan untuk menjelaskan bagaimana belajar sesungguhnya terjadi.

Beberapa teori belajar secara signifikan banyak mempengaruhi pemikiran tentang proses pendidikan, termasuk pendidikan jarak jauh. Teori *Operant Conditioning* atau Pengkondisian Operant dari B.F. Skinner (dalam Udin S. Winataputra, dkk 2008: 1.6) yang menekankan pada konsep *reinforcement* atau penguatan (Bell-Gredler, 1986: 77-91 dalam Udin S. Winataputra, dkk 2008: 1.6), dan teori *Conditions of learning* dari Robert Gagne (dalam Udin S. Winataputra, dkk 2008: 1.6) yang menekankan pada *behavior development* atau perkembangan perilaku sebagai produk dari *cumulative effects of learning* atau efek kumulatif (Bell-Dredler, 1986: 117-130 dalam Udin S. Winataputra, dkk 2008: 1.6) mempengaruhi pandangan tentang bagaimana menata lingkungan belajar. Sementara itu teori *Cognitive Development* atau Perkembangan Kognitif dari Jean Peaget (dalam Udin S. Winataputra, dkk 2008: 1.6) yang menekankan pada konsep *ways of knowing* atau jalan untuk tahu (Bell-Gredler, 1986: 193-209 dalam Udin S. Winataputra, dkk 2008: 1.6), mempengaruhi pandangan tentang bagaimana mengembangkan proses intelektual peserta didik. Di lain pihak teori *Social Learning* atau Belajar Sosial dari Albert Bandura (dalam Udin S. Winataputra, dkk 2008: 1.7) yang menekankan pada pemerolehan *complex skills and abilities* atau kemampuan dan keterampilan kompleks melalui pengamatan *modeled behavior* atau perilaku yang diteladani beserta konsekuensinya terhadap perilaku individu (Bell-Gredler, 1986: 235-253 dalam Udin S. Winataputra, dkk 2008: 1.7) dan teori Attribution atau Atribusi dari Bernard Werner dalam Udin S. Winataputra, dkk 2008: 1.7) yang menekankan pada relasi antara *ability, effort, task difficulty, and luck* dalam keberhasilan atau kegagalan belajar (Bell-Gredler, 1986: 276-291) mempengaruhi pandangan tentang bagaimana melibatkan individu dalam konteks sosial. Sedangkan teori *Experiental Learning* atau Belajar melalui Pengalaman dari David A. Kolb, yang menekankan pada konsep *transformation of experiences* atau transformasi pengalaman dalam membangun *knowledge* atau pengetahuan (Kolb, 1984: 21-38), teori *Social Development* atau Perkembangan Sosial dari L. Vygostky (dalam Udin S. Winataputra, dkk 2008: 1.7) yang menekankan pada konsep *zone of proximal development* atau arena perkembangan terdekat melalui proses dialogis dan kebersamaan (Cheyne dan Taruli, 2005: 1-5 dalam Udin S. Winataputra, dkk 2008: 1.7), dan *Web-based Learning Theory* atau Teori Belajar Berbasis Jaringan yang menekankan pada interaksi individu dengan sumber informasi berbasis jaringan elektronik (Suparman, Winataputra, Hardhono, dan Sugilar, 2003: 1-5 dalam Udin S. Winataputra, dkk 2008: 1.7) mempengaruhi pandangan tentang bagaimana proses psikologi-internal-individual atau psikososial atau psikokontekstual yang relatif bebas dari konteks pedagogik yang sengaja dibangun untuk menumbuhkan potensi belajar individu.

Konteks pencapaian tujuan pendidikan nasional konsep belajar harus diletakkan secara subtantif-psikologis terkait pada seluruh esensi tujuan pendidikan nasional mulai dari iman dan takwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, akhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Dengan kata lain konsep belajar yang secara konseptual bersifat *content free* atau bebas-isi secara operasional-kontekstual menjadi konsep yang bersifat *content-based* atau bermuatan. Oleh karena itu, konsep belajar dalam konteks tujuan pendidikan nasional harus dimaknai sebagai belajar untuk menjadi orang yang: beriman dan takwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Karena pendidikan memiliki misi *psiko pedagogic* dan *sosio pedagogic* maka pengembangan pengetahuan, nilai-nilai dan sikap, serta keterampilan mengenai keberagaman dalam konteks beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa; keberagaman dalam konteks berakhlak mulia; ketahanan jasmani dan rohani dalam konteks sehat; kebenaran dan kejujuran akademis dalam konteks berilmu melekat; terampil dan cermat dalam konteks cakap; kebaruan (*noveltry*) dalam konteks kreatif, ketekunan dan percaya diri dalam konteks mandiri; dan kebangsaan, domokrasi dan patriotisme dalam konteks warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab seyogianya dilakukan dalam rangka pengembangan kemampuan belajar peserta didik.

Belajar sering juga diartikan sebagai penambahan, perluasan, dan pendalaman pengetahuan, nilai dan sikap, serta keterampilan. Secara konseptual Fontana 1981 (dalam Udin S. Winataputra, dkk 2008: 1.8), mengartikan belajar adalah suatu proses perubahan yang relatif tetap dalam perilaku individu sebagai hasil dari pengalaman. Seperti Fontana, Gagne 1985 (dalam Udin S. Winataputra, dkk 2008: 1.8) juga menyatakan bahwa belajar adalah suatu perubahan dalam kemampuan yang bertahan lama bukan berasal dari proses pertumbuhan. *Learning is a change in human disposition or processes of growth* (Gagne, 1985: hal. 2 dalam Udin S. Winataputra, dkk 2008: 1.8) pengertian ini senada dengan pengertian belajar dari Gagne (1985) tersebut dikemukakan oleh Bower dan Hilgard 1981 (dalam Udin S. Winataputra, dkk 2008: 1.8), yaitu belajar mengacu pada perubahan perilaku atau potensi individu sebagai hasil dari pengalaman dan perubahan tersebut tidak disebabkan oleh insting, kematangan atau kelelahan dan kebiasaan. Persisnya dikatakan Bower dan Higard, 1981: hal. 11 (dalam Udin S. Winataputra, dkk 2008: 1.8) bahwa:

*Learning refers to the change in a subject`s behavior or behavior potential to a given situation brougth about by the subbject`s repeated experiences in the situation, provided that the behavior change cannot be explained on the basis of the subject`s native response tendencies, maturation, or temporary state (such as fatigue, drunkenness, drives, and so on.*

1. **Proses Belajar Mengajar**

Proses dalam pengertian disini merupakan interaksi semua komponen atau unsur yang terdapat dalam belajar mengajar yang satu sama lainnya saling berhubungan (*inter independent*) dalam ikatan untuk mencapai tujuan (Usman, 2000: 5).

Belajar diartikan sebagai proses perubahan tingka laku pada diri individu berkat adanya interaksi antara individu dengan lingkungannya. Hal ini sesuai dengan yang diutarakan Burton bahwa seseorang setelah mengalami proses belajar akan mengalami perubahan tingkah laku, baik aspek pengetahuannya, keterampilannya, maupun aspek sikapnya. Misalnya dari tidak bisa menjadi bisa, dari tidak mengerti menjadi mengerti. (dalam Usman, 2000: 5).

Mengajar merupakan suatu perbuatan yang memerlukan tanggungjawab moral yang cukup berat. Mengajar pada prinsipnya membimbing siswa dalam kegiatan suatu usaha mengorganisasi lingkungan dalam hubungannya dengan anak didik dan bahan pengajaran yang menimbulkan proses belajar.

Proses belajar mengajar merupakan suatu inti dari proses pendidikan secara keseluruhan dengan guru sebagai pemegang peran utama. Proses belajar mengajar merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu. Interaksi atau hubungan timbal balik antara guru dan siswa itu merupakan syarat utama bagi berlangsungnya proses belajar mengajar (Usman, 2000: 4).

Sedangkan menurut buku Pedoman Guru Pendidikan Agama Islam, proses belajar mengajar dapat mengandung dua pengertian, yaitu rentetan kegiatan perencanaan oleh guru, pelaksanaan kegiatan sampai evaluasi program tindak lanjut (dalam Suryabrata, 1997: 18).

Dari kedua pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa proses belajar mengajar meliputi kegiatan yang dilakukan guru mulai dari perencanaan, pelaksanaan kegiatan sampai evaluasi dan program tindak lanjut yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu yaitu pembelajaran.

1. **Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Belajar Mengajar**

Secara *fundamental* Dollar and Miller (Loree, 1970: 136 dalam H.Abin Syamsuddin Makmun 2005: 164) menegaskan bahwa keefektifan perilaku belajar itu dipengaruhi oleh empat hal, yaitu:

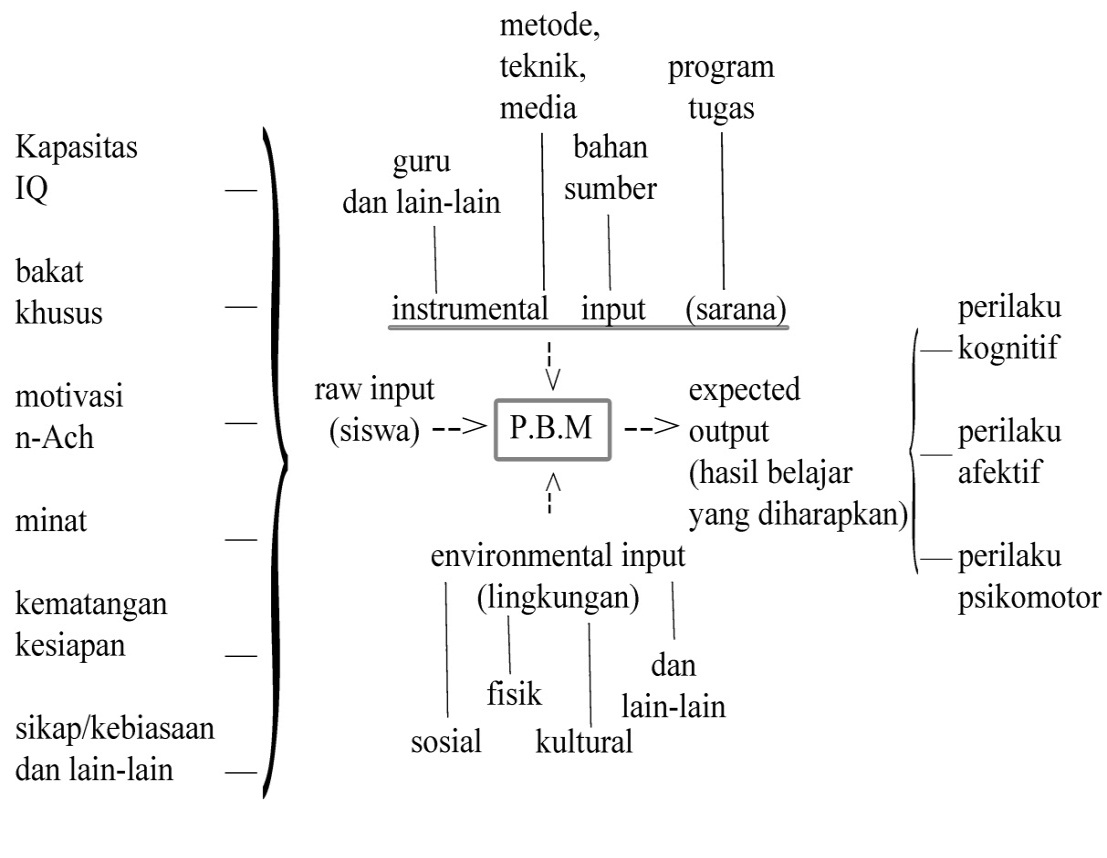
1. Adanya motivasi (*drives*), siswa harus menghendaki sesuatu (*the learner must want something*),
2. Adanya perhatian dan mengetahui sasaran (*cue*), siswa harus memperhatikan sesuatu (*the learner must notice something*),
3. Adanya usaha (*response*), siswa harus melakukan sesuatu (*the learner must do something*),
4. Adanya evaluasi dan pemantapan hasil (*reinforcement*) siswa harus memperoleh sesuatu (*the learner must get something*).

Loree (1970: 1330 dalam H. Abin Syamsuddin Makmun 2005: 164) dengan mengembalikannya kepada tiga komponen utama dari proses belajar-mengajar (yang harus diperhatikan oleh setiap guru yang bertugas merencanakan, melaksanakan dan mengevaluasi PBM), ialah komponen-komponen: *S(timulus)-O(rganisme)-R(esponse)*, sebagai berikut:

**Tabel 2.1.**Komponen-komponen *Stimulus-organisme-response*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ***Stimulus*** | ***Organisme*** | ***Response*** |
| 1. *Learning experience variabel* 2. *Method variables* 3. *Motivation* 4. *Teacher-guardance* 5. *Practice* 6. *Reinforcement* 7. *Task variables (Length, Difficulty and Meaningfullness)* 8. *Environmental Konteks variable (phisical, sosial cultural, etc.)* | 1. *Characteristic (psycho-physical systems)* 2. *Mediating processes (thinking, feeling willing)* | 1. *Cognitive* 2. *Affective* 3. *Action Pattern* |

Sedangkan secara sistematik kiranya dapat kita gambarkan secara visual komponen-komponen yang terlihat dalam PBM itu sebagai berikut:



**Gambar 2.1.** komponen-komponen dalam Proses Belajar Mengajar menurut H. Abin Syamsuddin Makmun 2005: 164

Dari gambar di atas tampak bahwa secara sistematik keempat komponen utama dari PBM akan mempengaruhi performance dan outputnya:

1. *The expected output*, menunjukkan kepada tingkat kualifikasi ukuran baku (*standar norms*) akan menjadi daya penarik (*insentif*) dan motivasi (*motivating factors*); jadi akan merupakan *stimulating factor* (S) pula di samping termasuk ke dalam *response* (R) faktor,
2. Karakteristik siswa (*raw input*), menunjukkan kepada faktor-faktor yang terdapat dalam diri individu mungkin akan memberikan fasilitas (*facilitative*) atau pembatas (*limitation*) sebagai faktor organismik (Ow) di samping pula mungkin menjadi *motivating and stimulating faktors* (misalnya: n –Ach),
3. *Instrumental input* (sarana), menunjukkan kepada dan kualifikasi serta kelengkapan sarana yang diperlukan untu dapat berlangsungnya proses belajar mengajar. Jadi, jelas peranannya sebagai: *facilitative factors*, yang menurut Loree (dalam H. Abin Syamsuddin Makmun 2005: 166) termasuk kedalam faktor,
4. *Inveronmental input*, menunjukkan situasi dan keadaan fisik (kampus, sekolah, iklim, letak sekolah atau school site, dan sebagainya), hubungan antarinsasi (*human relationships*) baik dengan teman (*class mate; peers*) maupun dengan guru dan orang-orang lainnya; hal-hal ini juga akan mungkin menjadi faktor-faktor penunjang atau penghambat (S faktor).
5. **Model Pembelajaran**

Kamus lengkap Bahasa Indonesia menyatakan bahwa model merupakan pola atau acuan. Menurut Mills (Suprijono, 2010: 45) model adalah bentuk representasi akurat sebagai proses aktual yang memungkinkan seseorang atau sekelompok orang mencoba bertindak berdasarkan model itu. Dari beberapa pengertian diatas maka dapat disimpulkan bahwa model adalah suatu acuan yang digunakan dalam suatu proses tertentu baik secara individu maupun kelompok. Pembelajaran merupakan terjemahan dari kata Instruction yang dalam bahasa Yunani disebut instructus atau Intruere yang berarti menyampaikan pikiran, dengan demikian arti instruksional adalah menyampaikan pikiran atau ide yang telah diolah secara bermakna melalui pembelajaran.

Pengertian ini lebih mengarah kepada guru sebagai pelaku perubahan. Pembelajaran merupakan terjemahan dari learning, sedangkan apabila dimaknai berdasarkan makna leksikal berarti proses, cara, perbuatan mempelajari. Sedangkan pembelajaran menurut Degeng adalah upaya untuk membelajarkan siswa (Uno, 2007: 2). Pembelajaran pada dasarnya merupakan upaya pendidik untuk membantu peserta didik melakukan kegiatan belajar. Dari definisi-definisi di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan rangkaian kegiatan (proses) yang dilakukan oleh siswa agar terjadi proses belajar pada diri siswa atau peserta didik dalam mencapai suatu tujuan.

Menurut Isjoni (2009: 7), secara harfiah model pembelajaran adalah strategi yang digunakan guru untuk meningkatkan motivasi belajar, sikap belajar dikalangan siswa, mampu berpikir kritis, memiliki keterampilan sosial, dan pencapaian hasil pembelajaran yang lebih optimal. Peningkatan ini didasarkan pada karakteristik pembelajaran karena tidak semua pembelajaran dapat berlangsung hanya dengan satu model saja. Model pembelajaran merupakan pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas maupun tutorial (Suprijono, 2010: 46).

Sedangkan menurut Arends dalam bukunya Suprijono (2010: 46) menyebutkan bahwa:

Model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang digunakan, termasuk didalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran. Melalui model pembelajaran guru dapat membantu peserta didik mendapatkan informasi, ide, keterampilan, cara berpikir, dan mengekspresikan ide.

Arends (2001) dalam Arroyan (2008: 17), menyeleksi enam macam model pengajaran yang sering dan praktis digunakan oleh guru dalam mengajar, antara lain yaitu presentasi, pengajaran langsung (direct instruction), pengajaran konsep, pembelajaran kooperatif, pengajaran berdasarkan masalah (problem base instruction), dan diskusi kelas.

1. **Pembelajaran *Discovery Learning***

*Discovery Learning* 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 ssecara aktif dalam proses pembelajaran.

Menurut Wilcox (Slavin, 1977: 85), 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 model *Discovery Learning* adalah memahami konsep, arti, dan hubungan, melalui proses intuitif untuk akhirnya sampai kepada suatu kesimpulan (Budiningsih, 2005: 43). Hal tersebut terjadi bila individu terlibat, terutama dalam penggunaan proses mentalnya untuk menemukan beberapa konsep dan prinsip. *Discovery Learning* dilakukan melalui observasi, klasifikasi, pengukuran, prediksi, penentuan dan *inferi*. Proses tersebut disebut *cognitive process* sedangkan *Discovery Learning* itu sendiri adalah *the mental process of assimilatig conceps and principles in the mind* (Robert B. Sund dalam Malik, 2001: 219).

Menurut Sardiman, (2005:145) dalam mengaplikasikan model pembelajaran *Discovery Learning* guru berperan sebagai pembimbing dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara aktif, sebagaimana pendapat guru harus dapat membimbing dan mengarahkan kegiatan belajar siswa sesuai dengan tujuan. Kondisi seperti ini ingin merubah kegiatan belajar mengajar yang *teacher oriented* menjadi *student oriented*. Hal tersebut memungkinkan murid-murid menemukan arti bagi diri mereka sendiri, dan memungkinkan mereka untuk mempelajari konsep-konsep di dalam bahasa yang dimengerti mereka. Dengan demikian seorang guru dalam aplikasi model pembelajaran *Discovery Learning* harus dapat menempatkan siswa pada kesempatan-kesempatan dalam belajar yang lebih mandiri. Bruner mengatakan bahwa 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 (Budiningsih, 2005: 41).

J. Richard dan asistennya mencoba *self-learning* siswa (belajar sendiri) itu, sehingga situasi belajar mengajar berpindah dari situasi *teacher learning* menjadi situasi *student dominated learning*. Dengan menggunakan *Discovery Learning*, ialah suatu cara mengajar yang melibatkan siswa dalam proses kegiatan mental melalui tukar pendapat, dengan diskusi, seminar, membaca sendiri dan mencoba sendiri. Agar anak dapat belajar sendiri.

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 proses mengamati, menggolong-golongkan, membuat dugaan, menjelaskan, mengukur, membuat kesimpulan, dan sebagainya. Dimana siswa mengasimilasi sesuatu konsep atau sesuatu prinsip.  *[Discovery](http://www.gurukelas.com/2011/12/metode-penemuan-discovery-methods.html" \o "Metode Penemuan (Discovery Methods)" \t "_blank)* Learning diartikan sebagai suatu prosedur mengajar yang mementingkan pengajaran perseorangan, manipulasi obyek dan lain-lain, sebelum sampai kepada generalisasi Sund (dalam Suryosubroto, 2002: 199). Hal ini sejalan dengan pendapat Rohani (2004:3 9) yang menyatakan bahwa, siswa sebagai subyek sekaligus obyek pembelajaran yang memiliki kemampuan dasar untuk berkembang secara optimal sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya.

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. Dalam penggunaan teknik *Discovery Learning* ini guru berusaha meningkatkan aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar. Menurut Roestiyah (1998: 20) teknik ini memiliki keuntungan sebagai berikut:

1. Teknik ini mampu membantu siswa untuk mengembangkan, memperbanyak kesiapan, serta penguasaan keterampilan dalam proses kognitif/ pengenalan siswa.
2. Siswa memperoleh pengetahuan yang bersifat sangat pribadi individual sehingga dapat kokoh/ mendalam tertinggal dalam jiwa siswa tersebut.
3. Dapat membangkitkan kegairahan belajar mengajar para siswa.
4. Teknik ini mampu memberikan kesempatan kepada siswa untuk berkembang dan maju sesuai dengankemampuannya masing-masing.
5. Mampu mengarahkan cara siswa belajar, sehingga lebih memiliki motivasi yang kuat untuk belajar lebih giat.
6. Membantu siswa untuk memperkuat dan menambah kepercayaan pada diri sendiri dengan proses penemuan sendiri.

Strategi itu berpusat pada siswa tidak pada guru. Guru hanya sebagai teman belajar saja, membantu bila diperlukan. Walaupun demikian baiknya teknik ini masih ada pula kelemahan yang perlu diperhatikan menurut Roestiyah(1998: 20) ialah:

1. Pada siswa harus ada kesiapan dan kematangan mental untuk cara belajar ini. Siswa harus berani dan berkeinginan untuk mengetahui keadaan sekitarnya dengan baik.
2. Bila kelas terlalu besar penggunaan teknikini akan kurang berhasil.
3. Bagi guru dan siswa yang sudah biasa dengan perencaan dan pengajaran tradisional mungkin akan sangat kecewa bila diganti dengan teknik penemuan.
4. Dengan teknik ini ada yang berpendapat bahwa proses mental ini ada yang terlalu mementingkan proses pengertiansaja, kurang memperhatikan perkembangan/pembentukan sikap dan keterampilan bagi siswa.
5. Teknik ini mungkin tidak memberikan kesempatan untuk berpikir secara kreatif.
   1. **Tujuan Model Pembelajaran *Discovery Learning***

Bell (1978: 110-111) mengemukakan delapan tujuan model pembelajaran *Discovery Learning* memiliki yaitu yang pertama, dapat mengembangkan kemampuan intelektual siswa; yang kedua, mendapatkan motivasi instrinstik; yang ketiga, menghayati bagaiman ilmu itu diperoleh; yang keempat, memperoleh daya ingat yang lebih lama retensinya; yang kelima, meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dalam memperoleh dan memproses perolehan belajar; yang keenam, mengarahkan pada siswa sebagai pelajar seumur hidup; yang ketujuh, mengurangi ketergantungan kepada guru sebagai satu-satunya sumber informasi yang diperlukan oleh siswa; dan yang kedelapan, melatih siswa mengeksplorasi atau memanfaatkan lingkungannya sebagai sumber informasi yang tidak akan pernah tuntas digali.

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

Menurut Sagala (2010: 197) agar pelaksanaan model *Discovery Learning* ini berjalan dengan efektif, beberapa langkah yang mesti ditempuh oleh guru adalah sebagai berikut:

1. pemilihan pendahuluan terhadap prinsip-prinsip, pengertian, konsep, dan generalisasi yang akan dipelajari,
2. pemilihan bahan dan masalah atau tugas-tugas yang akan dipelajari,
3. membantu memperjelas mengenai tugas/masalah yang akan dipelajari dan peranan masing-masing siswa,
4. mempersiapkan tempat dan alat untuk penemuan,
5. mengecek pemahaman siswa tentang masalah yang akan dipecahkan dan tugas-tugasnya dalam melaksanakan penemuan,
6. membantu siswa dengan informasi/data yang diperlukan oleh siswa untuk kelangsungan kerja mereka, bila siswa menghendakinya
7. memberikan kesempatan kepada siswa untuk melaksanakan penemuan dengan melakukan kegiatan pengumpulan data dan pengolahan data,
8. membimbing para siswa menemukan sendiri dengan pertanyaan mengarahkan dan mengidentifikasi proses yang digunakan,
9. membesarkan hati dan memuji siswa yang ikut serta dalam proses penemuan, dan
10. membantu siswa merumuskan kaidah, prinsip, ide generalisasi, atau konsep berdasarkan hasil penemuan.
    1. **Keuntungan Model Pembelajaran *Discovery Learning***

Menurut Suherman, dkk (2001: 179) ada beberapa keuntungan model pembelajaran *Discovery Learning* yaitu: (a) pembelajaran *Discovery Learning* dapat membantu siswa untuk memperbaiki dan meningkatkan keterampilan-keterampilan dan proses-proses kognitif. usaha penemuan merupakan kunci dalam proses ini, seseorang tergantung bagaimana cara belajarnya; (b) pengetahuan yang diperoleh melalui metode ini sangat pribadi dan ampuh karena menguatkan pengertian, ingatan dan transfer; (c) menimbulkan rasa senang pada siswa, karena tumbuhnya rasa menyelidiki dan berhasil; (d) metode ini memungkinkan siswa berkembang dengan cepat dan sesuai dengan kecepatannya sendiri; (e) menyebabkan siswa mengarahkan kegiatan belajarnya sendiri dengan melibatkan akalnya dan motivasi sendiri; (f) metode ini dapat membantu siswa memperkuat konsep dirinya, karena memperoleh kepercayaan bekerja sama dengan yang lainnya; (g) berpusat pada siswa dan guru berperan sama-sama aktif mengeluarkan gagasan-gagasan. bahkan gurupun dapat bertindak sebagai siswa, dan sebagai peneliti di dalam situasi diskusi; (h) membantu siswa menghilangkan skeptisme (keragu-raguan) karena mengarah pada kebenaran yang final dan tertentu atau pasti; (i) siswa akan mengerti konsep dasar dan ide-ide lebih baik; (j) membantu dan mengembangkan ingatan dan transfer kepada situasi proses belajar yang baru; (k) mendorong siswa berfikir dan bekerja atas inisiatif sendiri; (l) mendorong siswa berfikir intuisi dan merumuskan hipotesis sendiri; (m) memberikan keputusan yang bersifat intrinsik; situasi proses belajar menjadi lebih terangsang; (n) proses belajar meliputi sesama aspeknya siswa menuju pada pembentukan manusia seutuhnya; (o) meningkatkan tingkat penghargaan pada siswa; (p) kemungkinan siswa belajar dengan memanfaatkan berbagai jenis sumber belajar; (q) dapat mengembangkan bakat dan kecakapan individu.

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

Banyak sekali keuntungan-keuntungan yang dimiliki oleh model pembelajaran *Discovery Learning* tetapi tidak bisa dipungkiri juga kalau model pembelajaran *Discovery Learning* memiliki beberapa kelemahan. Menurut Kemendikbud (2013) diantaranya adalah sebagai berikut: (a) metode ini menimbulkan asumsi bahwa ada kesiapan pikiran untuk belajar. bagi siswa yang kurang pandai, akan mengalami kesulitan abstrak atau berfikir atau mengungkapkan hubungan antara konsep-konsep, yang tertulis atau lisan, sehingga pada gilirannya akan menimbulkan frustasi. (b) metode ini tidak efisien untuk mengajar jumlah siswa yang banyak, karena membutuhkan waktu yang lama untuk membantu mereka menemukan teori atau pemecahan masalah lainnya. (c) harapan-harapan yang terkandung dalam metode ini dapat buyar berhadapan dengan siswa dan guru yang telah terbiasa dengan cara-cara belajar yang lama. (d) pengajaran *Discovery* lebih cocok untuk mengembangkan pemahaman, sedangkan mengembangkan aspek konsep, keterampilan dan emosi secara keseluruhan kurang mendapat perhatian. (e) pada beberapa disiplin ilmu, misalnya ipa kurang fasilitas untuk mengukur gagasan yang dikemukakan oleh para siswa. (f) tidak menyediakan kesempatan-kesempatan untuk berfikir yang akan ditemukan oleh siswa karena telah dipilih terlebih dahulu oleh guru.

1. **Prestasi Belajar**

Belajar dapat membawa suatu perubahan pada individu yang belajar. Perubahan ini merupakan pengalaman tingkah laku dari yang kurang baik menjadi lebih baik. Pengalaman dalam belajar merupakan pengalaman yang dituju pada hasil yang akan dicapai siswa dalam proses belajar di sekolah. Menurut Poerwodarminto (1991: 768), prestasi belajar adalah hasil yang dicapai (dilakukan, dekerjakan), dalam hal ini prestasi belajar merupakan hasil pekerjaan, hasil penciptaan oleh seseorang yang diperoleh dengan ketelitian kerja serta perjuangan yang membutuhkan pikiran.

Berdasarkan uraian diatas dapat dikatakan bahwa prestasi belajar yang dicapai oleh siswa dengan melibatkan seluruh potensi yang dimilikinya setelah siswa itu melakukan kegiatan belajar. Pencapaian hasil belajar tersebut dapat diketahui dengan megadakan penilaian tes hasil belajar. Penilaian diadakan untuk mengetahui sejauh mana siswa telah berhasil mengikuti pelajaran yang diberikan oleh guru. Di samping itu guru dapat mengetahui sejauh mana keberhasilan guru dalam proses belajar mengajar di sekolah.

Sejalan dengan prestasi belajar, maka dapat diartikan bahwa prestasi belajar adalah nilai yang dipreoleh siswa setelah melibatkan secara langsung/aktif seluruh potensi yang dimilikinya baik aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap) dan psikomotor (keterampilan) dalam proses belajar mengajar.

1. **Pembelajaran Tematik**

Pembelajaran tematik menurrut Kurikulum 2013 adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa. Pembelajaran tematik akan dapat mengutuhkan konsep dan informasi yang dipelajari siswa. Disamping itu, proses pembelajaran tematik menghindari adanya bahan ajar yang saling tumpang tindih sehingga tidak membosankan anak. Ada materi pembelajaran yang dibahas tidak hanya dibidang studi IPS, tetapi juga dibahas bidang studi PKn dan sebaginya. Dalam menyusun pembelajaran tematik, antar guru bidang studi dapat bekerja sama untuk membagi tugas dan perannya. Bagi guru Sekolah Dasar yang menjadi guru kelas, pembelajaran tematik akan lebih mengefisienkan waktu dan bahan pembelajaran yang sama dalam bidang studi yang berbeda.

* 1. **Hakikat Belajar Tematik**

Resmini (2006: 35) mengungkapkan bahwa belajar tematik didefinisikan sebagai suatu kegiatan belajar yang dirancang sekitar ide pokok (tema), dan melibatkan beberapa bidang studi (mata pelajaran) yang berkaitan dengan tema. Pendekatan ini dilakukan oleh guru dalam usahanya untuk menciptakan konteks dalam berbagai jenis pengembangan yang terjadi sehingga apa yang dipelajari atau dibahas disajikan secara utuh dan menyeluruh, bukan bagian-bagian dari satu konsep yang utuh. Pappas 1995 (dalam Sri Anitah W, dkk. 2008: 3.10) mengatakan bahwa pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang digunakan guru untuk mendorong partisipasi aktif siswa dalam kegiatan-kegiatan yang difokuskan pada suatu topik yang disukai siswa dan dipilih untuk belajar.

* 1. **Prinsip Belajar Tematik**

Belajar tematik menggunakan tema sentral dalam kegiatan belajar yang berlangsung. Semua kegiatan belajar dipusatkan sekitar tema tersebut. Meinbach 1995 (dalam Sri Anitah W, dkk.2008: 3.10) mengatakan bahwa pembelajaran tematik mengkombinasikan struktur, urutan, dan strategi yang diorganisasikan dengan baik. Kegiatan-kegiatan, bacaan, dan bahan-bahan digunakan untuk mengembangkan konsep-konsep tertentu.

Para ahli mengasumsikan bahwa belajar tematik merupakan suatu cara untuk mencapai keterpaduan kurikulum. Meinbach 1995 (dalam Sri Anitah W, dkk. 2008: 3.10) mengatakan dalam pembelajaran bahasa, unit tematik merupakan suatu opitome (kerangka isi) pembelajaran bahasa secara keseluruhan (membaca, menulis, menyimak, dan berbicara). Pappas 1995 (dalam Sri Anitah W, dkk. 2008: 3.10) mengatakan bahwa belajar tematik mencerminkan pola-pola berpikir, tujuan, dan konsep-konsep umum bidang ilmu.

* 1. **Karakteristik Pembelajaran Tematik**

Pembelajaran tematik memiliki karakteristik yang khas dengan pembelajaran lainnya. Kegiatan belajarnya lebih banyak dilakukan melalui pengalaman langsung atau *hands on experiences.* Secara terperinci Barbara Rohde dan Kostelnik, et.al. 1991 (dalam Sri Anitah W,dkk.2008: 3.11) mengemukakan karakteristik pembelajaran tersebut sebagai berikut:

1. Memberikan pengalaman langsung dengan objek-objek yang nyata bagi siswa untuk menilai dan memanipulasinya;
2. Menciptakan kegiatan di mana anak menggunakan semua pemikirannya;
3. Membangun kegiatan sekitar minat-minat umum siswa;
4. Membantu siswa mengembangkan pengetahuan dan keterampilan baru yang didasarkan pada apa yang telah mereka ketahui dan kerjakan;
5. Menyediakan kegiatan dan kebiasaan yang menghubungkan semua aspek perkembangan kognitif, emosi, sosial, dan fisik;
6. Mengakomodasi kebutuhan siswa untuk bergerak dan melakukan kegiatan fisik, interaksi sosial, kemandirian, dan harga diri yang positif;
7. Memberikan kesempatan bermain untuk menerjemahkan pengalaman ke dalam pengertian;
8. Menghargai perbedaan individu, latar belakang budaya, dan pengalaman di keluarga yang dibawa siswa ke kelasnya;
9. Menemukan cara-cara untuk melibatkan anggota keluarga siswa.
   1. **Perlunya Pembelajaran Tematik di SD menurut Depdiknas 2006**
10. Pada dasarnya siswa SD kelas awal memahami suatu konsep secara utuh, global/ tematis, makin meningkat kecerdasannya, dan makin terperinci serta spesifik pemahamannya terhadap konsep tertentu;
11. Siswa SD kelas awal mengembangkan kecerdasannya secara komprehensif, semua unsur kecerdasan ingin dikembangkannya sehingga muncul konsep pentingnya *multiple intelligent* untuk dikembangkan;
12. Kenyataan hidup sehari-hari menampilkan fakta yang utuh dan tematis;
13. Ada konteksnya;
14. Guru SD adalah guru kelas, akan lebih mudah mengajar satu konsep secara utuh, akan sulit mengajar sub-sub konsep secara terpisah-pisah.
    1. **Manfaat Belajar Tematik**

Dalam belajar tematik, ada perubahan peranan guru dari seorang pemimpin dan penyedia kebijakan serta pengetahuan fasilitator, pembimbing, penantang, pemberi saran, dan organisator. Pembelajaran tematik mengahadapkan siswa pada arena yang realistik, mendorong siswa memanfaatkan suatu konteks dan literatur yang luas. Pembelajaran ini juga membantu siswa melihat hubungan antara ide-ide dan konsep-konsep. Dengan demikian, akan meningkatkan pemahaman siswa terhadap apa yang dipelajari. Di samping itu, belajar tematik juga memberi kesempatan yang nyata kepada siswa untuk membentuk latar belakang informasi sendiri dalam rangka membangun pengetahuan baru. Pembelajaran tematik selain memperhatikan kompetensi dan bahan ajar juga perlu memperhatikan logika, estetika, etika, dan krinetetika serta *life skills (Personal Skill, Social Skill, Academic Skill, Thinking Skill, Vocation Skill).*

* 1. **Implikasi Pembelajaran Tematik**

Depdiknas (2006: 6) implementasi pembelajaran tematik di sekolah dasar mempunyai berbagai implikasi yang mencakup:

1. Implikasi bagi guru, Pembelajaran tematik memerlukan guru yang kreatif baik dalam menyiapkan kegiatan/ pengalaman belajar bagi anak, juga dalam memilih kompetensi dari berbagai mata pelajaran dan mengaturnya agar pembelajaran menjadi lebih bermakna, menarik, menyenangkan dan utuh.
2. Implikasi bagi siswa: (a) Siswa harus siap mengikuti kegiatan pembelajaran yang dalam pelaksanaannya; dimungkinkan untuk bekerja baik secara individual, pasangan, kelompok kecil ataupun klasikal, (b) Siswa harus siap mengikuti kegiatan pembelajaran yang bervariasi secara aktif misalnya melakukan diskusi kelompok, mengadakan penelitian sederhana, dan pemecahan masalah.
3. Implikasi terhadap sarana, prasarana, sumber belajar dan media: (a) Pembelajaran tematik pada hakekatnya menekankan pada siswa baik secara individual maupun kelompok untuk aktif mencari, menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip secara holistik dan otentik. Oleh karena itu, dalam pelaksanaannya memerlukan berbagai sarana dan prasarana belajar. (b)  Pembelajaran ini perlu memanfaatkan berbagai sumber belajar baik yang sifatnya didesain secara khusus untuk keperluan pelaksanaan pembelajaran (*by design*), maupun sumber belajar yang tersedia di lingkungan yang dapat dimanfaatkan (*by utilization*). (c) Pembelajaran ini juga perlu mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran yang bervariasi sehingga akan membantu siswa dalam memahami konsep-konsep yang abstrak. (d) Penerapan pembelajaran tematik di sekolah dasar masih dapat menggunakan buku ajar yang sudah ada saat ini untuk masing-masing mata pelajaran dan dimungkinkan pula untuk menggunakan buku suplemen khusus yang memuat bahan ajar yang terintegrasi.
4. Implikasi terhadap Pengaturan ruangan. Dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran tematik perlu melakukan pengaturan ruang agar suasana belajar menyenangkan. Pengaturan ruang tersebut meliputi: ruang perlu ditata disesuaikan dengan tema yang sedang dilaksanakan, susunan bangku peserta didik dapat berubah-ubah disesuaikan dengan keperluan pembelajaran yang sedang berlangsung, peserta didik tidak selalu duduk di kursi tetapi dapat duduk di tikar/ karpet, kegiatan hendaknya bervariasi dan dapat dilaksanakan baik di dalam kelas maupun di luar kelas, dinding kelas dapat dimanfaatkan untuk memajang hasil karya peserta didik dan dimanfaatkan sebagai sumber belajar, alat, sarana dan sumber belajar hendaknya dikelola sehingga memudahkan peserta didik untuk menggunakan dan menyimpannya kembali.
5. Implikasi terhadap Pemilihan metode. Sesuai dengan karakteristik pembelajaran tematik, maka dalam pembelajaran yang dilakukan perlu disiapkan berbagai variasi kegiatan dengan menggunakan multi metode. Misalnya percobaan, bermain peran, tanya jawab, demonstrasi, bercakap-cakap.
   1. **Rambu-rambu Pembelajaran Tematik Menurut Tim Puskur (2006)**
   2. Tidak semua mata pelajaran harus dipadukan.
   3. Dimungkinkan terjadi penggabungan kompetensi dasar lintas semester pada kelas yang sama.
   4. Kompetensi dasar yang tidak dapat dipadukan jangan dipaksakan, namun dapat dipelajarkan melalui tema lain maupun disajikan secara tersendiri.
   5. Kegiatan pembelajaran ditekankan pada kemampuan membaca, menulis, dan berhitung serta menanamkan nilai moral.
   6. Setiap kegiatan pembelajaran hendaknya selalu menggunakan alat peraga sesuai dengan tujuan.
   7. Jumlah tema yang dipilih atau yang ditentukan oleh masing-masing sekolah disesuaikan dengan karakteristik siswa, minat, lingkungan, dan daerah setempat. Agar pelaksanaan dapat optimal, jumlah peserta didik disesuaikan dengan jumlah guru di kelas.
6. **Pembelajaran Tematik Terpadu pada Kurikulum 2013**
   * 1. **Konsep Pembelajaran Tematik Terpadu**

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2013) mendefinisikan pembelajaran tematik terpadu merupakan suatu pendekatan dalam pembelajaran   yang   secara   sengaja   mengaitkan   beberapa   aspek baik dalam intra   mata    pelajaran    maupun     antar   mata    pelajaran. Dengan adanya pemaduan itu, peserta didik akan memperoleh pengetahuan dan keterampilan  secara utuh sehingga pembelajaran menjadi bermakna bagi peserta didik.

Makna pembelajaran Tematik Terpadu adalah pendekatan pembelajaran yang melibatkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman yang bermakna kepada peserta didik. Dikatakan bermakna pada pembelajaran Tematik Terpadu artinya, peserta didik akan memahami konsep-konsep yang mereka pelajari melalui pengalaman langsung dan menghubungkan dengan konsep yang lain yang sudah mereka pahami.

* + 1. **Tujuan Pembelajaran Tematik Terpadu**

Menurut Kurikulum 2013 Pembelajaran Tematik Terpadu dikembangkan selain untuk mencapai tujuan pembalajaran yang telah ditetapkan, diharapkan siswa juga dapat:

1. Meningkatkan pemahaman konsep yang dipelajarinya secara lebihbermakna.
2. Mengembangkan keterampilan menemukan, mengolah, danmemanfaatkan informasi.
3. Menumbuhkembangkan   sikap   positif,   kebiasaan   baik,   dan   nilai-nilai   luhur yang diperlukan dalam kehidupan
4. Menumbuhkembangkan keterampilan sosial seperti kerja sama, toleransi, komunikasi, serta menghargai pendapat orang lain.
5. Meningkatkan minat dalam belajar.
6. Memilih kegiatan yang sesuai dengan minat dan kebutuhannya
   * 1. **Karakteristik Pembelajaran Tematik Terpadu**

Pembelajaran Tematik Terpadu memiliki beberapa macam karakteristik, diantaranya (Panduan Pengembangan Pembelajaran Tematik Terpadu Depdiknas, 2004):

* 1. Berpusat pada peserta didik.
  2. Memberi pengalaman langsung pada peserta didik.
  3. Pemisahan antar mata pelajaran tidak begitu jelas.
  4. Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran dalamsuatu proses pembelajaran.
  5. Bersifat luwes.
  6. Hasil pembelajaran dapat berkembang sesuai dengan minat dan kebutuhan peserta didik.
  7. Holistik, artinya suatu peristiwa yang menjadi pusat perhatian dalam pembelajaran Tematik Terpadu diamati dan dikaji dari beberapa mata pelajaran sekaligus, tidak dari sudut pandang yang terkotak-kotak.
  8. Bermakna, artinya   pengkajian suatu   fenomena dari berbagai macam aspek memungkinkan terbentuknya semacam jalinan skemata yang dimiliki peserta didik.
  9. Otentik, artinya informasi dan pengetahuan yang diperoleh sifatnya menjadi otentik.
  10. Aktif, artinya peserta didik perlu terlibat langsung dalam proses pembelajaran mulai dari perencanaan, pelaksanaan hingga proses penilaian.
  11. Wujud lain dari implementasi Tematik Terpadu yang bertolak dari tema,
      1. **Penilaian Pembelajaran Tematik Terpadu**

Objek dalam penilaian pembelajaran terpadu mencakup penilaian terhadap proses dan hasil belajar peserta didik.  Penilaian proses belajar adalah upaya pemberian nilai terhadap kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan peserta didik, sedangkan penilaian hasil belajar adalah proses pemberian nilai terhadap hasil hasil  belajar yang dicapai dengan menggunakan kriteria tertentu. Hasil belajar tersebut   pada hakikatnya merupakan pencapaian kompetensi- kompetensi yang mencakup aspek pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai-nilai yang diwujudkan dalam kebiasaan berpikir dan bertindak.

Kompetensi tersebut  dapat  dikenali melalui sejumlah hasil belajar dan indikatornya yang dapat diukur dan diamati. Penilaian proses dan hasil belajar itu saling berkaitan satu dengan lainnya, hasil belajar merupakan akibat dari   suatu proses belajar

* + 1. **Strategi Pelaksanaan Pembelajaran Tematik Terpadu**

Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) yang tersusun secara Tematik Terpadu di dalam kurikulum 2013 adalah mata pelajaran IPA dan IPS.Keberhasilan pelaksanaan pembelajaran Tematik Terpadu bergantung pada kesesuaian rencana yang dibuat dengan kondisi dan potensi peserta didik (minat, bakat, kebutuhan, dan kemampuan). Penentuan Tema Pembelajaran IPA/IPS Terpadumenurut (Panduan Pengembangan Pembelajaran Tematik Terpadu Depdiknas, 2004)diantaranya:

1. Tidak terlalu luas, namun dengan mudah dapat digunakan memadukan banyak banyak indikator.
2. Tema harus bermakna artinya bahwa tema yang dipilih untuk dikaji harus  memberikan bekal bagi siswa untuk belajar selanjutnya.
3. Tema harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan psikologis anak.
4. Tema yang dipilih hendaknya mempertimbangkan penstiwa peristiwa otentik yang terjadi dalam rentang waktu belajar,
5. Tema yang dipilih hendaknya juga mempertimbangkan ketersediaan sumber belajar.

Menurut (Panduan Pengembangan Pembelajaran Tematik Terpadu Depdiknas, 2004):Untuk menyusun perencanaan pembelajaran Tematik Terpadu perlu dilakukan langkah-langkah seperti berikut:

* 1. Menganalisis  KI dan KD  mata pelajaran IPA atau  IPS
  2. Menentukan Tema yang sesuai dengan konsep-konsep yang ada dalam setiap nomor KD IPA atau IPS
  3. Penjabaran (perumusan) Kompetensi Dasar ke dalam indikator sesuai topik/tema
  4. Membuat peta hubungan antar indikator dengan judul tema
  5. Pengembangan Silabus
  6. Menyusun RPP Tematik Terpadu
     1. **Model  Pembelajaran Tematik Terpadu**

Pembelajaran Tematik Terpadu antar mata pelajaran Menurut Fogarty dalam bukunya *How to Integrate the Curricula* (Fogarty,1991:XV) ada sepuluh macam model pembelajaran Tematik Terpadu, yaitu: 1) model terhubung (*the connected model*), 2) model jaring laba-laba (*the webbed model*), 3) model ketematik terpaduan (*the integrated model*), 4) model sarang (*the nested model*), 5) model penggalan (*the fragmented model*), 6) model terurut (*the sequenced model*), 7) model irisan (*the shared model*), 8) model galur (*the threaded model*), 9) model celupan (*the immersed model*). dan 10) model jaringan kerja (*the networked  model*)**.**

1. **Pengembangan Materi Peduli Teradap Mahluk Hidup**
   * 1. **Keluasan dan Kedalaman Materi**

Kehidupan manusia tidak bisa dipisahkan dari lingkungannya. Baik lingkungan alam maupun lingkungan sosial. Kita bernapas memerlukan udara dari lingkungan sekitar. Kita makan, minum, menjaga kesehatan, semuanya memerlukan lingkungan.

Pengertian lingkungan adalah segala sesuatu yang ada di sekitar manusia yang memengaruhi perkembangan kehidupan manusia baik langsung maupun tidak langsung. Lingkungan bisa dibedakan menjadi lingkungan biotik dan abiotik. Jika kalian berada di sekolah, lingkungan biotiknya berupa teman-teman sekolah, bapak ibu guru serta karyawan, dan semua orang yang ada di sekolah, juga berbagai jenis tumbuhan yang ada di kebun sekolah serta hewan-hewan yang ada di sekitarnya. Adapun lingkungan abiotik berupa udara, meja kursi, papan tulis, gedung sekolah, dan berbagai macam benda mati yang ada di sekitar. Seringkali lingkungan yang terdiri dari sesama manusia disebut juga sebagai lingkungan sosial. Lingkungan sosial inilah yang membentuk sistem pergaulan yang besar peranannya dalam membentuk kepribadian seseorang.

Kehidupan manusia sangat bergantung pada lingkungan hidupnya, manusia akan musnah jika lingkungan hidupnya rusak. Oleh karena itu sebagai manusia kita harus peduli terhadap lingkungan.

Peduli terhadap lingkungan artinya peduli terhadap mahluk hidup di sekitar kita. Mahluk hidup diantaranya adalah manusia, hewan dan tumbuhan. Seperti halnya makhluk hidup lain, Tuhan Yang Maha Esa juga menciptakan tumbuhan yang beraneka ragam dan mempunyai bagian-bagian penting. Bagian-bagian tersebut memiliki fungsi masing-masing dalam proses kehidupannya, meliputi akar, batang, daun, bunga, buah, dan biji.

Akar adalah bagian tumbuhan yang umumnya berada di dalam tanah.

Untuk beberapa jenis tumbuhan, akar juga terdapat di atas tanah bahkan menggantung.Akar berfungsi sebagai bagian yang mengokohkan tumbuhan. Jika tumbuhan tidak memiliki akar, tumbuhan akan mudah dicabut, mudah roboh ketika diterpa angin, atau hanyut terbawa air ketika turun hujan.

Zat-zat mineral dan air yang dibutuhkan untuk membuat makanan diserap oleh akar dari dalam tanah. Namun, pada beberapa tumbuhan tertentu, akar tidak hanya berfungsi menyerap air dan mineral, tetapi juga berfungsi sebagai penyimpanan cadangan makanan, misalnya pada beberapa tumbuhan umbi-umbian.

Bagian tumbuhan yang berada di atas tanah adalah batang yang berfungsi sebagai tempat munculnya daun, bunga, dan buah. Batang juga berfungsi mengedarkan mineral dan air yang diserap akar, serta zat makanan hasil fotosintesis ke seluruh bagian tubuh tumbuhan.

Bagian tumbuhan yang berfungsi sebagai tempat berlangsungnya fotosintesis adalah daun. Daun banyak mengandung zat warna hijau atau zat klorofil. Daun terdiri atas tangkai daun dan helaian daun. Di samping bagian-bagian tersebut, adabeberapa jenis tumbuhan yang mempunyaipelepah pada daunnya. Daun pun mempunyaisusunan tulang daun. Berdasarkan susunannya,tulang daun ada yang menyirip, menjari, dan sejajar.

Bunga merupakan bagian tumbuhan yang berfungsi sebagai alat perkembangbiakan. bagian-bagian yang ada di dalam bunga, yaitu tangkai bunga, kelopak bunga, mahkotabunga, benang sari, dan putik.

Buah merupakan bagian tumbuhan yang berfungsi melindungi biji. Contohnya buah mangga dan buah apel. Buahterdiri atas daging buah dan biji. Bagian yang kamu makan biasanya daging buahnya. Biji merupakan hasil dari pembuahanyang terjadi akibat penyerbukan antara serbuksari dan putik.Jika biji ditanam akan tumbuhmenjadi tumbuhan baru.

* + 1. **Karakteristik Materi Peduli Terhadap Mahluk Hidup**

Materi Pembelajaran secara garis besar terdiri dari pengetahuan, keterampilan dan sikap yang harus dipelajari siswa untuk mencapai standar kompetensi yang telah ditentukan. Materi pembelajaran terdiri dari pengetahuan (fakta, konsep, prinsip, prosedur), keterampilan dan sikap atau nilai.

Dilihat dari kurikulum 2013, tema Peduli Terhadap Mahluk Hidup materi pembelajaran Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku merupakan materi semester satu kelas IV. Kompetensi Inti pada materi ini adalah 1) menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya. 2) memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru. 3) memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah. 4) menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia. Selain itu adapun kompetensi dasar yang harus dicapai sebagai berikut: IPA 3.1 menjelaskan bentuk luar tubuh hewan dan tumbuhan serta fungsinya**,** 4.1 menuliskan hasil pengamatan tentang bentuk luar (morfologi) tubuh hewan dan tumbuhan serta fungsinya, IPS3.5 memahami manusia dalam dinamika interaksi dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi, 4.5 menceritakan manusia dalam dinamika interaksi dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi, PKN 3.2 memahami hak dan kewajiban sebagai warga dalam kehidupan sehari-hari di rumah, sekolah dan masyarakat, 4.2 melaksanakan kewajiban sebagai warga di lingkungan rumah, sekolah dan masyarakat, Bahasa Indonesia 3.1 menggali informasi dari teks laporan hasil pengamatan tentang gaya, gerak, energi panas, bunyi, dan cahaya dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosa kata baku, 4.1 mengamati, mengolah, dan menyajikan teks laporan hasil pengamatan tentanggaya, gerak, energy panas, bunyi, dan cahaya dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosa kata baku.

Kurikulum 2013 terdapat Kompetensi Dasar (KD) pada tema peduli terhadap mahluk hidup subtema hewan dan tumbuhan di lingkungan rumahku diharapkan tercapainya tujuan pembelajaran: 1) setelah melakukan pengamatan, siswa mampu menuliskan hasil pengamatan tentang bentuk luar tumbuhan dan fungsinya dengan benar, 2) setelah membaca dan berdiskusi tentang laporan hasil pengamatan, siswa mampu menggali informasi dari teks laporan pengamatan lebih mendalam, 3) setelah mengamati gambar dan membaca teks, siswa mampu menjelaskan hubungan antara hewan dengan tumbuhan dan manusia dengan tumbuhan dengan benar, 4) setelah berdiskusi, siswa mampu memberikan contoh kewajiban sebagai warga terhadap hewan dan tumbuhan sebanyak-banyaknya.

Indikator akan dirumuskan sendiri oleh guru, sesuai dengan Kompetensi Dasar tersebut. Adapun indikatornya adalah sebagai berikut: menuliskan hasil pengamatan tentang bentuk luar tumbuhan dan fungsinya, menjelaskan hubungan antara hewan dengan tumbuhan dan manusia dengan tumbuhan, memberikan contoh kewajiban sebagai warga terhadap tumbuhan dan hewan setelah berdiskusi, menggali informasi laporan hasil pengamatan

* + 1. **Bahan dan Media Pada Pembelajaran**

Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan pembelajaran sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Batasan ini cukup luas dan mendalam mencakup pengertian sumber, lingkungan, manusia dan metode yang dimanfaatkan untuk tujuan pembelajaran/ pelatihan.

Media Pembelajaran juga dapat diartikan sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa agar terciptanya suasana yang menarik dan mendorong siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Sudjana dan Riva’i dalam buku kustandi, C & Sujipto, B mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu sebagai berikut: (a) pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa, sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar; (b) bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran; (c) metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran; (d) siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain, seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Berdasarkan pada pengklasifikasian yang digambarkan para ahli, maka karakteristik atau ciri-ciri khas suatu media berbeda, berdasarkan tujuan dan maksud pengelompokannya. Media dipilih dan digunakan, disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dalam rangka mempermudah proses belajar, sehingga peserta didik dapat memahami materi yang disampaikan. Pengklasifikasian media pembelajaran dapat disadarkan pada karakteristik dan sifat-sifat media, baik dilihat dari bentuk, teknik pemakaian, ataupun kemampuannya.

Dilihat dari sifat atau jenisnya, media dapat dikelompokkan seperti berikut ini: (a) kelompok media yang hanya dapat didengar atau media yang mengandalkan kemampuan suara, disebut media audif. Media ini meliputi media radio, audio atau tape recorder; (b) kelompok media yang hanya mengandalkan indera penglihatan disebut dengan media visual, seperti gambar, foto, slide, kartun, model, dan sebagainya; (c) kelompok media yang dapat didengar dan dilihat disebut dengan media audio visual, seperti soundslide, film, TV, video, dan *filmstrip*.

Dilihat dari teknik pemakaiannya, media dapat dikelompokkan seperti berikut ini: (a) media elektronik atau media yang dapat digunakan dengan memakai bantuan alat-alat elektronik, seperti; *over head projector* (OHP), *slide projector*, TV, radio, *opaque*, dan lain-lain; (b) media non-elektronik adalah media yang dapat digunakan tanpa bantuan alat-alat elektronik, seperti kelompok media grafik, model, *chart*, *mock up*, spicemen, dan lain-lain.

Dilihat dari kemampuannya, media dapat dibagi menjadi berikut ini, (a) media yang mempunyai jangkauan dan serentak, seperti radio dan televisi. Pemanfaatan media ini tidak terbatas pada tempat dan ruangan. Siapa pun dapat memanfaatkannya di mana pun; (b) media yang mempunyai jangkauan terbatas, seperti OHP, slide suara, film slide, dan lain-lain. Media semacam ini pemanfaatannya memerlukan tempat dan penataan ruangan yang khusus; (c) media yang dimanfaatkan secara individu, seperti model pembelajaran berprogram, pembelajaran melalui komputer, dan lain-lain.

Berdasarkan uraian tersebut diatas media pembelajaran dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan karena dengan media siswa dapat lebih mudah dalam memahami materi yang diberikan.Selanjutnya, bahan pembelajaran bagi siswa dapat diperoleh melalui buku, paket, praktikum, teks bacaan, objek pengamatan, model, gambar, internet, dan lain-lain. Bahan pembelajaran tersebut diberikan oleh guru mata pelajaran dengan membuat Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang didalamnya berisi mengenai kegiatan pembelajaran yang diberikan treatment ataupun pendekatan model pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum yang berlaku sekarang, agar siswa lebih tertarik dan tidak bosan dalam mengikuti proses pembelajaran.

* + 1. **Strategi Pembelajaran**

Pendidikan merupakan salah satu jalan dalam mewujudkan cita-cita Indonesia yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa. Salah satu tempat dalam melaksanakan pendidikan adalah sekolah. Dalam melaksanakan pendidikan haruslah dilaksanakan dengan sungguh-sungguh dan dipersiapkan dengan baik sehingga apa yang diharapkan dapat terwujud. Pendidikan bukan hanya memberikan materi saja, akan tetapi dengan pendidikan dapat mengembangkan potensi yang dimiliki siswa dengan strategi pembelajaran yang baik.

Strategi pembelajaran adalah rangkaian kegiatan yang terencana untuk pelaksanaan proses pembelajaran. Strategi tersebut dirancang oleh guru agar siswa tertarik dan ikut serta dalam kegiatan proses pembelajaran. Pada pembelajaran peduli terhadap mahluk hidup, penulis mencoba menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning*. *Discovery Learning*merupakan model pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan pandangan kontruktivisme. Model ini menekankan pentingnya pemahaman struktur atau ide-ide penting terhadap suatu disiplin ilmu, melalui keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. 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.

Berdasarkan uraian diatas maka peneliti akan menggunakan tujuh tahap implementasi *Discovery Learning*, langkah-langkah pembelajaran tersebut sebagai berikut: tahap pertama, menentukan tujuan pemebelajaran; tahap kedua, melakukan identifikasi karakteristik siswa (kemampuan awal, minat, gaya  belajar, dan sebagainya); tahap ketiga, memilih materi pelajaran; tahap keempat, menentukan topik-topik yang harus dipelajari siswa secara induktif (dari contoh-contoh generalisasi); tahap kelima, mengembangkan bahan-bahan belajar yang berupa contoh-contoh, ilustrasi, tugas dan sebagainya untuk dipelajari siswa;tahap keenam, Mengatur topik-topik pelajaran dari yang sederhana ke kompleks, dari yang  konkret ke abstrak, atau dari tahap enaktif, ikonik sampai ke simbolik; tahap ketujuh, Melakukan penilaian proses dan hasil belajar siswa; Berdasarkan langkah-langkah tersebut, peneliti menyusun strategi mengajar untuk dilaksanakan oleh guru pada proses pembelajaran materi peduli terhadap mahluk hidup. Pertama, guru memotivasi siswa agar siswa dapat ikut serta dalam proses pembelajaran, kemudian guru membagi siswa untuk berkelompok. Setiap kelompok terdiri dari 4-5 orang. Guru membagikan lks yang berisi tugas yang harus dikerjakan oleh masing-masing kelompok yaitu mengamati tumbuhan yang ada di sekitar siswa. Kedua, setiap kelompok melengkapi tabel yang ada pada lembar kerja siswa. Ketiga, siswa membaca teks yang terdapat dalam buku siswa secara berkelompok. Keempat, siswa mengamati dua gambar yang terdapat dalam buku siswa. Kelima, siswa menjawab pertanyaan yang terdapat dalam buku siswa. Ketujuh, setelah siswa menjawab pertanyaan secara individu, mereka kemudian saling mempertanyakan jawaban yang ditulis di buku siswa dengan cara bertukar buku searah jarum jam dalam kelompok. Masing-masing siswa bisa menambahkan atau memberi saran tentang jawaban yang terdapat pada buku temannya. Setelah itu guru mengevaluasi atas pekerjaan yang telah dilakukan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Sesuai dengan kurikulum 2013, pada saat proses pembelajaran berlangsung, guru bertindak sebagai tutor atau hanya memfasilitasi siswa untuk melaksanakan proses pembelajaran.

* + 1. **Sistem Evaluasi**

Implementasi Peraturan Pemerintah nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan membawa implikasi terhadap sistem penilaian, termasuk model dan teknik penilaian yang dilaksanakan di kelas. Di dalam keputusan Mendiknas nomor 012/U/2002 tanggal 28 Januari 2002: tentang Jenis dan Bentuk Penilaian terutama BAB III Pasal 3 dinyatakan bahwa: (1) Jenis penilaian di sekolah terdiri atas Penilaian Kelas dan Ujian, (2) Selain jenis penilaian sebagaimana yang dimaksud pada ayat 1 dapat dilakukan penilaian Tes Kemampuan Dasar dan Penilaian Mutu Pendidikan, (3) Penilaian dilakukan melalui tes tertulis, tes lisan, tes perbuatan atau praktik, pemberian tugas, dan kumpulan hasil kerja peserta didik atau yang disebut portofolio, dan (4) Penilaian Kelas dan Ujian meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Masalah penilaian ini dipertegas lagi dengan keputusan Mendiknas nomor 047/U/2002 tanggal 4 April 2002 tentang Ujian Akhir yang dinyatakan bahwa pelaksanaan kurikulum mengharuskan semua guru di sekolah untuk menerapkan sistem Penilaian Berbasis Kompetensi. Dengan sistem ini diharapkan penilaian dapat dilaksanakan secara menyeluruh dan berkesinambungan. Penilaian tidak hanya menitikberatkan pada kemampuan kognitif saja akan tetapi juga mencakup ranah psikomotorik dan afektif.

Penilaian kelas (Sigalingging, 2003: 45) adalah penilaian yang dilakukan secara terpadu dengan proses pembelajaran, menggunakan multimetode, menyeluruh, berkesinambungan sehingga mampu mendorong peserta didik untuk lebih berprestasi. Penilaian kelas disebut juga penilaian otentik, penilaian alternatif, atau penilaian kinerja yang dilakukan secara menyeluruh yakni menyangkut seluruh ranah kemampuan dan berkesinambungan sehingga mampu mendorong peserta didik untuk lebih berprestasi. Pengertian penilaian alternatif adalah penilaian non-tradisional dan penilaian yang tidak sekedar mengandalkan paper and pencil test. Penilaian pencapaian kompetensi dasar peserta didik dilakukan berdasarkan indikator. Penilaian dilakukan menggunakan tes dan non tes dalam bentuk tertulis maupun lisan, pengamatan kinerja, sikap, penilaian hasil karya berupa proyek atau produk, penggunaan portofolio, dan penilaian diri.

Menurut Tyler (1950) evaluasi adalah evaluasi adalah proses penentuan sejauh mana tujuan pendidikan telah tercapai. Atau dengan kata lain evaluasi juga bisa diartikan sebagai suatu rancangan atau rencana untuk mengukur atau menilai seberapa berhasilnya suatu proses pembelajaran dengan menggunakan instrumen penilaian. Peneliti dalam hal ini akan menggunakan sistem evaluasi formatif dalam mengukur penguasaan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning*. Evaluasi formatif adalah penilaian yang dilaksanakan pada akhir program belajar-mengajar untuk melihat tingkat keberhasilan proses belajar-mengajar itu sendiri. Evaluasi ini bertujuan untuk memonitor kemajuan belajar siswa yang diperoleh selama proses belajar mengajar berlangsung dan juga bertujuan untuk memberikan unpan balik *(freed-back)* yang menerus bagi penyempurnaan metode-metode pengajaran serta bahan yang diberikan sehingga akan diperoleh hasil belajar yang lebih baik dari siswa (Cartono, 2010: 41).

Evaluasi hasil pembelajaran ini antara lain menggunakan evaluasi sumatif dalam bentuk soal pretes dan postes terhadap siswa, dengan soal esai sebanyak 10 soal. Pengambilan data angket untuk mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran dengan menggunkan model pembelajaran *Discovery Learning.*