**BAB II**

**KAJIAN TEORI**

**A. Model *Discovery Learning***

**1. Definisi Model *Discovery Learning***

Model *Discovery Learning* mengacu kepada teori belajar yang didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang terjadi bila pelajar tidak disajikan dengan pelajaran dalam bentuk finalnya, tetapi diharapkan siswa mengorganisasi sendiri. Sebagai model pembelajaran, *Discovery Learning* mempunyai prinsip yang sama dengan inkuiri (*inquiry)* dan *Problem Solving*. Tidak ada perbedaan yang prinsipil pada ketiga istilah ini. Menurut Bruner dalam Arends (2008, h.186), *Discovery Learning* merupakan sebuah metode pengajaran yang menekankan pentingnya membantu siswa untuk memahami struktur atau ide-ide kunci suatu disiplin ilmu, kebutuhan akan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar, dan keyakinan bahwa pembelajaran sejati terjadi melalui personal *Discovery Learning* (penemuan pribadi).

Di dalam proses belajar, Bruner mementingkan partisipasi aktif dari tiap siswa, dan mengenal dengan baik adanya perbedaan kemampuan. Untuk menunjang proses belajar perlu lingkungan memfasilitasi rasa ingin tahu siswa pada tahap eksplorasi. Lingkungan ini dinamakan *Discovery Learning Environment*, yaitu lingkungan dimana siswa dapat melakukan eksplorasi, penemuan-penemuan baru yang belum dikenal atau pengertian yang mirip dengan yang sudah diketahui. Lingkungan seperti ini bertujuan agar siswa dalam proses belajar dapat berjalan dengan baik dan lebih kreatif. Untuk memfasilitasi proses belajar yang baik dan kreatif harus berdasarkan pada manipulasi bahan pelajaran sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa. Manipulasi bahan pelajaran bertujuan untuk memfasilitasi kemampuan siswa dalam berpikir (merepresentasikan apa yang dipahami) sesuai dengan tingkat perkembangannya.

Dalam Permendikbud Nomor 81A Tahun 2013 dalam lampiran menyatakan bahwa : (1) berpusat pada peserta didik, (2) mengembangkan kreatifitas peserta didik, (3) menciptakan kondisi menyenangkan dan menantang, (4) bermuatan nilai, etika, estetika, logika, dan kinestetika, dan (5) menyediakan pengalaman belajar yang beragam melalui penerapan berbagai strategi dan model pembelajaran yang menyenangkan, kontekstual, efektif, efesien, dan bermakna.

Menurut Wilcox (Slavin, 1995, h.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 mereka sendiri.

Dalam pembelajaran *Discovery Learning*, mulai dari strategi sampai dengan jalan dan hasil penemuan ditentukan oleh siswa sendiri. Hal ini sejalan dengan pendapat Maier (Widdiharto, 2004, h.5) yang menyatakan bahwa, apa yang ditemukan, jalan, atau proses semata-mata ditemukan oleh siswa sendiri.

Berdasarkan pengertian diatas 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, siswa juga dapat belajar berfikir analisis dan mencoba memecahkan sendiri problem yang dihadapi. Kebiasaan ini akan ditranfer dalam kehidupan bermasyarakat.

**2. Karakteristik Model *Discovery Learning***

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

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, bukan proses 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* menurut Bell (Widdiharto, 2004, h.10)tersebut diatas, maka dalam penerapannya didalam kelas sebagai berikut :

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.

**3. Tujuan Belajar Pada Model *Discovery Learning***

Bell (Winddiharto, 2004, h.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 menunjukkan bahwa partisipasi banyak siswa dalam pembelajaran meningkat ketika penemuan digunakan.
2. Melalui pembelajaran dengan penemuan, siswa belajar menemukan pola dalam situasi konkrit maupun 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 tambahan yang diberikan.
4. Pembelajaran dengan penemuan membantu siswa membentuk cara kerja bersama yan efektif, saling membagi informasi, serta mendengar dan menggunakan ide-ide orang lain.
5. Terdapat beberapa fakta yang menunjukkan 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 ditranfer untuk aktifitas baru dan diaplikasikan dalam situasi belajar yang baru.

**4. Prosedur Aplikasi Model *Discovery Learning***

Menurut Syah (2004, h.244) dalam mengaplikasikan strategi discovery learning di kelas, ada beberapa prosedur yang harus dilaksanakan dalam kegiatan belajar mengajar secara umum sebagai berikut:

1. *Stimulation* (stimulasi/pemberian rangsangan)

Pertama-tama pada tahap ini pelajar dihadapkan pada sesuatu yang menimbulkan kebingungannya, kemudian dilanjutkan untuk tidak memberi generalisasi, agar timbul keinginan untuk menyelidiki sendiri. Disamping itu guru dapat memulai kegiatan PBM dengan mengajukan pertanyaan, anjuran membaca buku, dan aktivitas belajar lainnya yang mengarah pada persiapan pemecahan masalah. Stimulasi pada tahap ini berfungsi untuk menyediakan kondisi interaksi belajar yang dapat mengembangkan dan membantu peserta didik dalam mengeksplorasi bahan.

1. *Problem statement* (pernyataan/ identifikasi masalah)

Setelah dilakukan stimulation langkah selanjutya adalah guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin agenda-agenda masalah yang relevan dengan bahan pelajaran, kemudian salah satunya dipilih dan dirumuskan dalam bentuk hipotesis (jawaban sementara atas pertanyaan masalah) (Syah, 2004, h.244). Memberikan kesempatan peserta didik untuk mengidentifikasi dan menganalisa permasalahan yang mereka hadapi, merupakan teknik yang berguna dalam membangun peserta didik agar mereka terbiasa untuk menemukan suatu masalah.

1. Data c*ollection* (pengumpulan data).

Ketika eksplorasi berlangsung guru juga memberi kesempatan kepada para peserta didik untuk mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya yang relevan untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis (Syah, 2004, h.244). Pada tahap ini berfungsi untuk menjawab pertanyaan atau membuktikan benar tidaknya  hipotesis, dengan demikian anak didik diberi kesempatan untuk mengumpulkan (*collection*) berbagai informasi yang relevan, membaca literatur, mengamati objek, wawancara dengan nara sumber, melakukan uji coba sendiri dan sebagainya. Konsekuensi dari tahap ini adalah peserta didik belajar secara aktif untuk menemukan sesuatu yang berhubungan dengan permasalahan yang dihadapi, dengan demikian secara tidak disengaja peserta didik menghubungkan masalah dengan pengetahuan yang telah dimiliki.

1. Data *processing* (pengolahan data)

Menurut Syah (2004, h.244) pengolahan data merupakan kegiatan mengolah data dan informasi yang telah diperoleh para peserta didik baik melalui wawancara, observasi, dan sebagainya, lalu ditafsirkan, dan semuanya diolah, diacak, diklasifikasikan, ditabulasi, bahkan bila perlu dihitung dengan cara tertentu serta ditafsirkan pada tingkat kepercayaan tertentu (Djamarah, 2002, h.22). Data *processing* disebut juga dengan pengkodean coding/kategorisasi yang berfungsi sebagai pembentukan konsep dan generalisasi. Dari generalisasi tersebut peserta didik akan mendapatkan pengetahuan baru tentang alternatif jawaban/ penyelesaian yang perlu mendapat pembuktian secara logis.

Menurut Syah (2004, h.244) dalam mengaplikasikan strategi *discovery learning* di kelas, ada beberapa prosedur yang harus dilaksanakan dalam kegiatan belajar mengajar secara umum sebagai berikut:

a. *Verification* (pembuktian)

Pada tahap ini peserta didik melakukan pemeriksaan secara cermat untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis yang ditetapkan tadi dengan temuan alternatif, dihubungkan dengan hasil data processing (Syah, 2004, h.244). Berdasarkan hasil pengolahan dan tafsiran, atau informasi yang ada, pernyataan atau hipotesis yang telah dirumuskan terdahulu itu kemudian dicek, apakah terjawab atau tidak, apakah terbukti atau tidak.

b. *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, h.244). Berdasarkan hasil verifikasi maka  dirumuskan prinsip-prinsip yang mendasari generalisasi. Setelah menarik kesimpulan  peserta didik harus memperhatikan proses generalisasi yang menekankan pentingnya penguasaan pelajaran  atas makna dan kaidah atau prinsip-prinsip yang luas yang mendasari pengalaman seseorang, serta pentingnya proses pengaturan dan generalisasi dari pengalaman-pengalaman itu.

**5. Kelebihan dan Kekurangan Model *Discovery Learning***

Kelebihan dari model penemuan terbimbing adalah sebagai berikut (Marzano, 2005, h.10):

1. Siswa dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran yang disajikan.
2. Menumbuhkan sekaligus menanamkan sikap *inquiri* (mencari-menemukan).
3. Mendukung kemampuan *problem solving* siswa.
4. Memberikan wahana interaksi antar siswa, maupun 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 menemukan.
6. Siswa belajar bagaimana belajar (*learn how to learn*).
7. Belajar menghargai diri sendiri.
8. Memotivasi diri dan lebih mudah untuk mentranfer.
9. Pengetahuan bertahan lama dan mudah diingat.
10. Hasil belajar *discovery* mempunyai efek transfer yang lebih baik dari pada hasil belajarnya.
11. Meningkatkan penalaran siswa dan kemampuan untuk berfikir bebas.
12. Melatih keterampilan-keterampilan kognitif siswa untuk menemukan dan memecahkan masalah tanpa pertolongan orang lain.

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

1. Berkenaan dengan waktu, membutuhkan waktu yang lebih lama daripada ekspositori.
2. Kemampuan berfikir rasional siswa 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.
6. Tidak semua topic cocok disampaikan dengan model ini.

**B. Sikap Rasa Ingin Tahu**

**1. Definisi Sikap**

Sikap manusia telah didefinisikan dalam berbagai versi oleh para ahli psikologi terkemuka. Berkowitz (Azwar, 1995, h.4) menemukan adanya lebih dari tigapuluh definisi sikap. Puluhan definisi ini pada umumnya dapat dimasukkan ke dalam salah-satu diantara tiga kerangka pemikiran (Azwar, 1995, h.4). Kelompok pemikiran yang pertama diwakili oleh [Louis Thurstone](http://en.wikipedia.org/wiki/Louis_Leon_Thurstone), [Rensis Likert](http://en.wikipedia.org/wiki/Rensis_Likert), dan Charles Osgood. Mereka mendefiniskan [sikap](http://berbagireferensi.blogspot.com/2010/02/definisi-sikap.html) sebagai suatu bentuk evaluasi atau reaksi perasaan (Azwar, 1995, h.4). Secara lebih spesifik, Thurstone (Azwar ,1995, h.5) memformulasikan [sikap](http://berbagireferensi.blogspot.com/2010/02/definisi-sikap.html) sebagai derajat afek positif atau afek negatif terhadap suatu objek psikologis. Pendapat serupa diungkapkan oleh ahli psikologi lain seperti Berkowitz. Berkowitz (Azwar, 1995, h.5) mengatakan bahwa sikap seseorang terhadap suatu objek adalah perasaan mendukung atau memihak (*favorable*) maupun perasaan tidak mendukung atau tidak memihak (*unfavorable*) pada objek tersebut.

**C. Rasa Ingin Tahu**

**1. Definisi Rasa Ingin Tahu**

Nasoetion (Hadi dan Permata, 2010, h.3) berpendapat rasa ingin tahu adalah suatu dorongan atau hasrat untuk lebih mengerti suatu hal yang sebelumnya kurang atau tidak kita ketahui. Rasa ingin tahu biasanya berkembang apabila melihat keadaan diri sendiri atau keadaan sekeliling yang menarik. Dari pengertian ini, berarti untuk memiliki rasa ingin tahu yang besar, syaratnya seseorang harus tertarik pada suatu hal yang belum diketahui.

Keterkaitan itu ditandai dengan adanya proses yang berpikirakti, yakni digunakannya semua panca indera yang kita miliki secara maksimal. Pengaktifan bisa diawali dengan pengamatan melalui mata atau mendengar informasi dari orang lain. Saat mendapatkan data dari berbagai sumber, maka kaitkan data tersebut satu sama lain sehingga menimbulkan suatu fenomena , yakni sembarang objek yang memiliki karakteristik yang dapat diamati. Sulistyowati (2001, h.74) berpendapat ingin tahu adalah sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari apa yang dipelajarinya, dilihat, dan didengar.

Mustari (2011, h.103) berpendapat bahwa kurioritas (rasa ingin tahu) adalah emosi yang dihubungkan dengan perilaku mengorek secara alamiah seperti eksplorasi, investigasi, dan belajar. Rasa ingin tahu terdapat pada pengalaman manusia dan binatang, istilah itu juga dapat digunakan untuk menunjukkan perilaku itu sendiri yang disebabkan oleh emosi ingin tahu, karena emosi ini mewakili kehendak untuk mengetahui hal-hal baru, rasa ingin tahu bisa diibaratkan bensin atau kendaraan ilmu dan disiplin lain dalam studi yang dilakukan oleh manusia. Rasa ingin tahu yang kuat merupakan motivasi kaum ilmuwan. Sifatnya yang bersifat heran dan kagum, rasa ingin tahu telah membuat manusia ingin menjadi ahli dalam suatu bidang pengetahuan. Manusia itu seringkali bersifat ingin tahu, namun tetap saja ada yang terlewati dari perhatian mereka. Rasa ingin tahu dapat digabungkan dengan kemampuan untuk berpikir abstrak, membawa pada peniruan, fantasi dan imajinasi yang akhirnya membawa pada cara manusia berpikir yaitu abstrak, sadar diri atau secara sadar. Rasa ingin tahu ini membuat bekerjanya kedua jenis otak, yaitu otak kiri dan otak kanan, yang satu adalah kemampuan untuk memahami dan mengantisipasi informasi, sedang yang lain adalah menguatkannya dan mengencangkan memori jangka panjang untuk informasi baru yang mengejutkan. Dari pengertian di atas peneliti berpendapat bahwa rasa ingin tahu adalah sebuah sikap yang dimiliki oleh setiap individu untuk mempelajari sesuatu hal yang belum mereka ketahui untuk dipelajari lebih dalam, agar nantinya dapat bermanfaat bagi dirinya sendiri, orang lain atau lingkungan sekitar.

**2. Karakteristik Rasa Ingin Tahu**

Rasa ingin tahu sebagian besar merupakan naluri alami yang ada pada diri manusia, manusia menemukan berbagai cara untuk melindungi diri terhadap pengaruh lingkungan yang merugikan. Tetapi dengan adanya akal budi itu juga menimbulkan rasa ingin tahu yang selalu berkembang. Dengan kata lain, rasa ingin tahu itu tidak pernah dapat dipuaskan. Rasa ingin tahu anak berkaitan dengan respon anak terhadap objek (benda, orang, dan situasi) yang baru aneh dan asing, disisi lain rasa ingin tahu anak juga dapat dilihat dari keinginan anak mengeksplorasi, menyelidiki sesuatu objek, orang, benda dan situasi. Maw and Maw dalam Aryani (2010, h.1) mengemukakan cirri-ciri keingintahuan anak yaitu:

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

Peserta didik yang memiliki rasa ingin tahu yang tinggi ketika seorang guru memberikan stimulus maka dia akan merespon dengan cepat. Rasa ingin tahu merupakan sikap yang penting dimiliki oleh setiap peserta didik, memang pada dasarnya setiap orang memiliki rasa ingin tahu, hanya saja sikap rasa ingin tahu yang tinggi atau rendahnya tergantung dari diri mereka sendiri, anak yang memiliki rasa ingin tahu yang rendah akan muncul ketika keadaan yang mendesak mereka.

**3. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Rasa Ingin Tahu**

Setiap individu sebenarnya memiliki rasa ingin tahu, dengan berbagai macam bentuknya. Menurut Munandar (2004, h.103) sikap orang tua secara langsung mempengaruhi rasa ingin tahu anak mereka. Beberapa faktor yang menentukan tersebut antara lain:

1. Kebebasan

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

1. Respek

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

1. Prestasi, Bukan Angka

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

Torrance dalam Ambarjaya (2008, h.56) mengemukakan tentang lima bentuk interaksi guru dan siswa dikelas yang dianggap mampu mengembangkan rasa ingin tahu siswa, yaitu:

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

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

Pada setiap anak memiliki ekspresi rasa ingin tahu yang berbeda, ada yang terlihat suka mencoret-coret, berceloteh, melakukan eksperimen, dan sebagainya. Penyikapan orang tua seperti itu berarti merupakan salah satu contoh dari sekian banyak faktor yang menghambat rasa ingin tahu dan kreativitas seorang anak. Diungkapkan oleh Tegano, D.W dalam Ambarjaya (2008, h.15) bahwa yang mematikan rasa ingin tahu diantaranya: (1) Menjadikan anak-anak bekerja mengharapkan penghargaan, (2) Membuat situasi kompetisi, (3) Memfokuskan siswa pada penilaian, (4) Terlalu banyak pengawasan dan (5) Menciptakan pilihan situasi yang terbatas.

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

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

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa masa-masa anak penting dalam mengembangkan rasa ingin tahu yang mulai tumbuh dan berkembang. Untuk mengembangkan rasa ingin tahu anak, orang tua dan guru harus merangsang anak supaya tertarik mengamati dan mempertanyakan tentang berbagai benda atau kejadian disekelilingnya yang mereka dengar, lihat, rasakan atau mereka pikirkan dalam kehidupan sehari-hari.

**4. Upaya Guru Meningkatkan Rasa Ingin Tahu**

Torrance dalam Ambarjaya (2008, h.60) mengemukakan tentang lima bentuk interaksi guru dan siswa dikelas yang dianggap mampu mengembangkan rasa ingin tahu siswa, yaitu:

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

Menurut Ambarjaya (2008, h.58) ada beberapa hal yang mungkin dapat dilakukan oleh guru untuk membangun dan mengembangkan rasa ingin tahu siswa, yaitu:

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

**D. Hasil Belajar**

**1. Definisi Hasil Belajar**

Masalah belajar adalah masalah bagi setiap manusia, dengan belajar manusia memperoleh keterampilan, kemampuan sehingga terbentuklah sikap dan bertambahlah ilmu pengetahuan. Jadi hasil belajar itu adalah suatu hasil nyata [yang](javascript:void(0);) dicapai oleh siswa dalam usaha menguasai kecakapan jasmani dan rohani di sekolah yang diwujudkan dalam bentuk raport [pada](javascript:void(0);) setiap semester.

Hasil belajar siswa menurut W. Winkel (1989, h.82) dalam buku *Psikologi Pengajaran* adalah keberhasilan yang dicapai oleh siswa, yakni prestasi belajar siswa di sekolah yang mewujudkan dalam bentuk angka. Menurut Winarno Surakhmad (Jemmars, 1980, h.25)  dalam buku *Interaksi Belajar Mengajar,* Bandung, hasil belajar siswa bagi kebanyakan orang berarti ulangan, ujian atau tes. Maksud ulangan tersebut ialah untuk memperoleh suatu indek dalam menentukan keberhasilan siswa. Dimyati dan Mudjiono (2006, h.3-4) juga menyebutkan hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak bealajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tidak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya pengajaran dari puncak proses belajar.

Benjamin S. Bloom (Dimyati dan Mujiono, 2006, h.26-27) menyebutkan enam jenis ranah kognitif, sebagai berikut:

a. Pengetahuan, mencapai kemampuan ingatan tentang hal yang telah dipelajari dan tersimpan dalam ingatan. Pengetahuan itu berkenaan dengan fakta, peristiwa, pengertian kaidah, teori, prinsip, atau metode.

b. Pemahaman, mencangkup kemampuan menangkap arti dan makna tentang hal yang dipelajari.

c. Penerapan, mencakup kemampuan menerapkan metode dan kaidah untuk menghadapi masalah yang nyata dan baru. Misalnya, mengungkapkan prinsip.

d. Analisis, mencangkup kemampuan merinci suatu kesatuan kedalam bagian-bagian sehingga struktur keseluruhan dapat dipahami dengan baik. Misalnya, mengurangi masalah menjadi bagian yang lebih kecil.

e. Sintesis, mencangkup kemampuan membentuk suatu pola baru. Misalnya, kemampuan menyusun suatu program.

f. Evaluasi, mencangkup kemampuan membentuk pendapat tentang beberapa hal berdasarkan criteria tertentu. Misalnya, kemampuan menilai hasil ulangan.

Dari definisi di atas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa hasil belajar adalah prestasi belajar yang dicapai siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar dengan membawa suatu perubahan dan pembentukan tingkah laku seseorang. Untuk menyatakan bahwa suatu proses belajar dapat dikatakan berhasil, setiap guru memiliki pandangan masing-masing sejalan dengan filsafatnya. Namun untuk menyamakan persepsi sebaiknya kita berpedoman pada kurikulum yang berlaku saat ini yang telah disempurnakan, antara lain bahwa suatu proses belajar mengajar tentang suatu bahan pembelajaran dinyatakan berhasil apabila tujuan pembelajaran khususnya dapat dicapai.

**2. Macam-macam Hasil Belajar**

Adapun macam-macam hasil belajar menurut Benyamin Bloom (Sudjana Nana, 2009, h.22-23) adalah sebagai berikut:

1. Kognitif ini memiliki enam tingkatan, yaitu:

1) Ingatan, hasil belajar pada tingkat ini ditunjukan dengan kemampuan mengenal atau menyebutkan kembali fakta-fakta, istilah-istilah, hukum atau rumusan yang telah dipelajari.

2) Pemahaman, hasil belajar yang dituntut dari tingkat pemahaman adalah kemampuan menangkap makna atau arti dari suatu konsep.

3) Penerapan, hasil belajar penerapan adalah kemampuan menerapkan suatu konsep, hukum, atau rumusan pada situasi baru.

4) Analisis, hasil belajar analisis adalah kemampuan untuk memecah, menguraikan suatu itegritas atau kesatuan yang utuh menjadi unsur-unsur atau bagian-bagian yang mempunyai arti.

5) Sintesis, hasil belajar sintesis adalah hasil belajar yang menunjukan kemampuan untuk menyatukan beberapa jenis informasi yang terpisah-pisah menjadi satu bentuk komunikasi yang baru dan lebih jelas dari sebelumnya.

6) Evaluasi, hasil belajar evaluasi adalah hasil belajar yang menunjukan kemampuan memberikan keputusan tentang niali sesuatu berdasarkan pertimbangan yang dimiliki atau criteria yang digunakan.

2. Afektif, hasil belajar afektif mengacu kepada sikap dan nilai yang diharapkan dikuasai oleh peserta didik setelah mengikuti pembelajaran. Adapun tingkatan dalam hasil belajar afektif yaitu:

1) Menerima (*receiving*), kemampuan menerima mengacu pada kepekaan individu dalam menerima rangsangan dari luar.

2) Menggapai (*responding*), kemampuan menggapai mengacu pada reaksi yang diberikan individu terhadap stimulus yang dating dari luar.

3) Menghargai (*valuing*), kemampuan menghargai mengacu pada kesediaan individu menerima nilai dan kesepakatan terhadap nilai tersebut.

4) Mengatur (*organizing*), kemampuan mengatur diri mengacu kepada kemampuan membentuk atau mengorganisasikan bermacam-macam nilai serta menciptakan sistem nilai yang baik.

5) Menjadikan pola hidup (*characterization*), menjadi pola hidup mengacu kepada sikap peserta didik dalam menerima sistem nilai dan menjadikannya sebagai pola keperibadian dan tingkah laku

.

3. Psikomotor, hasil belajar psikomotor mengacu pada kemampuan bertindak. Hasil belajar psikomotor terdiri atas lima tingkatan yaitu:

1) Persepsi, kemampuan persepsi mengacu pada kemampuan individu dalam menggunakan indranya, melihat isyarat, dan menerjemahkan isyarat tersebut ke dalan bentuk gerak.

2) Kesiapan, kesiapan ini meliputi kesiapan mental, fisik, dan emosional.

3) Gerakan terbimbing, kemampuan melakukan gerakan terbimbing mengacu kepada kemampuan individu melakukan gerakan yang sesuai dengan prosedur atau mengikuti petunjuk instruktur atau pelatih.

4) Bertindak secara mekanis, kemampuan motorik pada tingkatan ini mengacu pada kemampuan individu melakukan tindakan yang seolah-olah sudah otomatis.

5) Gerakan kompleks, gerakan yang dilakukan dalam tingkatan ini sudah didukung oleh suatu keahlian.

**3. Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Hasil belajar mempunyai peran penting dalam proses pembelajaran karena akan memberikan sebuah informasi kepada guru tentang kemajuan peserta didik dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui proses kegiatan belajar mengajar yang selanjutnya setelah mendapat informasi tersebut guru dapat menyusun dan membina kegiatan-kegiatan peserta didik lebih lanjut untuk individu ataupun kelompok belajar.

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut Munadi (Rusman, 2012, h.124) antara lain meliputi faktor internal dan faktor eksternal:

1. Faktor Internal

Faktor fisiologis, secara umum kondisi fisiologis seperti kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan lelah dan capek, tidak dalam keadaan cacat jasmani dan sebagainya. Hal tersebut dapat mempengaruhi peserta didik dalam menerima materi pelajaran. Setiap individu dalam hal ini peserta didik pada dasarnya memiliki kondisi psikologis yang berbeda-beda, tentunya hal ini turut mempengaruhi hasil belajar.

2. Faktor Eksternal

Faktor lingkungan dapat mempengaruhi hasil belajar. Faktor lingkungan ini meliputi lingkungan fisik dan lingkungan sosial. Lingkungan alam misalnya suhu, kelembaban dan lain-lain.

Faktor-faktor instrumental adalah faktor yang keberadaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan. Faktor instrumental ini berupa kurikulum, sarana dan guru.

Menurut Sunarto (2009, h.47) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar antara lain:

1. Faktor Intern adalah faktor-faktor yang berasal dari dalam diri seseorang yang dapat mempengaruhi prestasi belajarnya. Diantara faktor-faktor intern yang dapat mempengaruhi prestasi belajar seseorang antara lain: (1) kecerdasan/intelegensi, (2) bakat, (3) minat, (4) motivasi.

2. Faktor Ekstern adalah yang dapat mempengaruhi prestasi belajar seseorang yang sifatnya berasal dari luar seseorang tersebut. Yang termasuk faktor-faktor ekstern antara lain: (1) keadaan lingkungan keluarga, (2) keadaan lingkungan sekolah, (3) keadaan lingkungan masyarakat.

**E. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)**

**1. Definisi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)**

Ilmu Pengetahuan Sosial sebagai bahan kajian merupakan subject matter yang dapat dikemas menjadi satu atau beberapa mata pelajaran atau diintegrasikan dengan bahan kajian lain sesuai dengan kebutuhan pendidikan. Dalam UU No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, dijelaskan bahwa IPS merupakan bahan kajian yang wajib dimuat dalam kurikulum pendidikan dasar dan menengah yang antara lain mencakup ilmu bumi, sejarah, ekonomi, kesehatan dan lain sebagainya yang dimaksudkan untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis peserta didik terhadap kondisi sosial masyarakat (penjelasan pasal 37).

Definisi IPS yang dikembangkan oleh Edgar Wesley adalah yang paling bertahan lama. Wesley menyatakan bahwa IPS adalah “penyederhanaan ilmu-ilmu sosial untuk tujuan pendidikan”. Dalam definisi ini kemudian ditambahkan bahwa “*the term social studies implies no particular organization but rather refers to the educational activities systematically planned by the school to improve human relationships*” (Kneller, 1966, h.2).

Ilmu Pengetahuan Sosial atau social studies merupakan pengetahuan mengenai segala sesuatu yang berhubungan dengan  masyarakat. di Indonesia pelajaran ilmu pengetauan sosial disesuaikan dengan berbagai prespektif  sosial yang berkembang di masyarakat. Kajian tentang masyarakat dalam IPS dapat dilakukan dalam lingkungan yang terbatas, yaitu lingkungan sekitar sekolah atau siswa dan siswi atau dalam lingkungan yang luas, yaitu lingkungan negara lain, baik yang ada di masa sekarang maupun di masa lampau. Dengan demikian siswa dan siswi yang mempelajari IPS dapat menghayati masa sekarang dengan dibekali pengetahuan tentang masa lampau umat manusia.

Menurut Nasution Sumaatmadja (2002, h.123), bahwa IPS adalah suatu program pendidikan yang merupakan suatu keseluruhan yang pada pokoknya mempersoalkan manusia dan lingkungan alam fisik maupun lingkungan sosialnya yang bahannya di ambil dari berbagai ilmu sosial seperti : geografi, sejarah, ekonomi, antropologi, sosiologi, ilmu politik dan psikologi.

Wiyono (Tasrif, 2008, h.2) mengemukakan bahwa IPS adalah mata pelajaran yang mempelajari manusia dalam semua aspek kehidupan dan interaksinya dalam masyarakat. Selanjutnya Depdiknas (Tasrif, 2008, h.2) juga memberikan definisi IPS sebagai mata pelajaran yang mempelajari kehidupan sosial yang didasarkan pada bahan kajian geografi, ekonomi, sejarah, antropologi, sosiologi dan tata negara dengan menampilkan permasalahan sehari-hari. Konsep dasar IPS meliputi (1) interaksi, (2) saling ketergantungan, (3) kesinambungan dan perubahan, (4) keragaman/ kesamaan/ perbedaan, (5) konflik dan konsensus, (6) pola, (7) tempat, (8) kekuasaan, (9) nilai kepercayaan, (10) keadilan dan pemerataan, (11) kelangkaan, (12) kekhususan, (13) budaya, (14) nasionalisme (Etin Solihatin, 2009, h.15-21). Jadi IPS merupakan mata pelajaran yang mengkaji tentang manusia, kehidupan sosial dan berbagai permasalahannya.

**2. Ruang Lingkup Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)**

Secara mendasar, pembelajaran IPS berkenaan dengan kehidupan manusia yang melibatkan segala tingkah laku dan kebutuhannya. IPS berkenan dengan cara manusia memenuhi kebutuhannya, baik kebutuhan untuk memenuhi materinya, budayanya, kejiwaannya, pemamfaatan sumber-daya yang ada dipermukaan bumi, mengatur kesejahteraan dan pemerintahannya maupun kebutuhan lainnya dalam rangka mempertahankan kehidupan masyarakat manusia. Singkatnya mempelajari, menelaah-mengkaji sistem kehidupan manusia di permukaan bumi ini dalam konteks sosialnya atau manusia sebagai anggota masyarakat.

Mengingat manusia dalam konteks sosial itu demikian luasnya, maka pengajaran IPS di tiap jenjang pendidikan harus dibuat batasan-batasan sesuai dengan kemampuan peserta didik pada tingkat masing-masing jenjang, sehingga ruang lingkup pengajaran IPS pada jenjang pendidikan dasar berbeda dengan jenjang pendidikan menengah, dan juga dengan jenjang pendidikan tinggi. Pada jenjang pendidikan dasar, ruang lingkup pengajaran IPS dibatasi sampai gejala dan masalah sosial yang dapat dijangkau pada geografi dan sejarah. Terutama gejala dan masalah sosial kehidupan sehari-hari yang ada di lingkungan sekitar peserta didik MI/SD.

Pada jenjang pendidikan menengah, ruang lingkup kajian semakin diperluas. Begitu juga pada jenjang pendidikan tinggi, bobot dan keluasan materi dan kajian semakin dipertajam dengan berbagai pendekatan. Pendekatan inter-disipliner atau multi-disipliner dan pendekatan sistem menjadi pilihan yang tepat untuk diterapkan, karena IPS pada jenjang pendidikan tinggi menjadi sarana melatih daya pikir dan daya nalar mahasiswa secara berkesinambungan.

Tasrif (2008, h.4) membagi ruang lingkup IPS menjadi beberapa aspek berikut :

a. Ditinjau dari ruang lingkup hubungan mencakup hubungan sosial, hubungan ekonomi, hubungan psikologi, hubungan budaya, hubungan sejarah, hubungan geografi, dan hubungan politik.

b. Ditinjau dari segi kelompoknya adalah dapat berupa keluarga, rukun tetangga, kampong, warga desa, organisasi masyarakat dan bangsa.

c. Ditinjau dari tingkatannya meliputi tingkat local, regional dan global.

d. Ditinjau dari lingkup interaksi dapat berupa kebudayaan, politik dan ekonomi.

Ruang lingkup mata pelajaran IPS meliputi:

a. Manusia, tempat, dan lingkungan

b. Waktu, keberlanjutan, dan perubahan

c. Sistem sosial dan budaya

**3. Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)**

Sama halnya tujuan dalam bidang-bidang yang lain, tujuan pembelajaran IPS bertumpu pada tujuan yang lebih tinggi. Secara hirarki, Tujuan Pendidikan Nasional pada tataran oprasional dijabarkan dalam tujuan institusional tiap jenis dan jenjang pendidikan. Selanjutnya pencapaian tujuan institusional ini, secara praktis dijabarkan dalam tujuan kurikuler atau tujuan mata pelajaran. Pada setiap bidang studi dalam kurikulum, termasuk bidang studi IPS. Akhirnya tujuan kurikuler ini, secara praktis oprasional dijabarkan dalam tujuan instruksional atau tujuan pembelajaran.

Djahiri dan Ma’mun (Rudy Gunawan, 2011, h.20) menyatakan bahwa sebagai berikut :

1.    Mengetahui dan mampu menerapkan konsep-konsep ilmu sosial yang penting, generalisasi (konsep dasar) dan teori-teori kepada situasi data yang baru.

2.    Memahami dan mampu menggunakan beberapa struktur dari suatu disiplin atau antar disiplin untuk digunakan sebagai bahan analisis data baru.

3.    Mengetahui teknik-teknik penyelidikan dan metode-metode penjelasan yang dipergunakan dalam studi sosial secara bervariasi serta mampu menerapkannya sebagai teknik penelitian dan evaluasi suatu informasi.

4.    Mampu mempergunakan cara berpikir yang lebih tinggi sesuai dengan tujuan dan tugas yang didapatnya.

5.    Memiliki keterampilan dalam memecahkan permasalahan (*Problem Solving*).

6.    Memiliki self concept (konsep atau prinsip sendiri) yang positif.

7.    Menghargai nilai-nilai kemanusiaan.

8.    Kemampuan mendukung nilai-nilai demokrasi.

9.    Adanya keinginan untuk belajar dan berpikir secara rasional.

10. Kemampuan berbuat berdasarkan sistem nilai yang rasional dan mantap.

Tujuan pendidikan IPS menurut Isjoni (2007, h.50-51) dapat dikelompokkan  menjadi empat kategori sebagai berikut :

1.    Knowledge, yang merupakan tujuan utama pendidikan IPS, yaitu membantu para siswa belajar tentang diri mereka sendiri dan lingkungannya.

2.    Skills, yang berhubungan denga tujuan IPS dalam hal ini mencakup keterampilan berpikir (*thinking skills*).

3.    Attitudes, dikelompokkan menjadi dua, yaitu kelompok sikap yang diperlukan untuk tingkah laku berpikir (intelektual behavior) dan tingkah laku sosial (*social behavior*).

4.    Value, dalam hubungan ini adalah nilai yang terkandung dalam masyarakat sekitar didapatkan dari lingkungan masyarakat sekitar maupun lembaga pemerintah (*falsafah bangsa*).

Dari pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran IPS adalah membantu tumbuhnya warga negara yang baik dapat mengembangkan keterampilannya dalam berbagai segi kehidupan dimulai dari keterampilan akademiknya sampai pada keterampilan sosialnya. Akan tetapi secara lebih khusus pada tujuan yang tertera pada KTSP, bahwa salah satunya adalah mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungan.

Mengenal konsep-konsep memerlukan pemahaman yang mendalam, oleh karena itu pemahaman suatu konsep dengan baik sangatlah penting bagi siswa, agar dapat mamahami suatu konsep, siswa harus membentuk konsep sesuai dengan stimulus yang diterimanya dari lingkungan atau sesuai dengan pengalaman yang diperoleh dalam perjalanan hidupnya. Pengalaman-pengalaman yang harus dilalui oleh siswa merupakan serangkaian kegitan pembelajaran yang dapat menunjang terbentuknya konsep-konsep tersebut. Karena itu guru harus bisa menyusun pembelajaran yang didalamnya berisi kegiatan-kegiatan belajar siswa yang sesuai dengan konsep-konsep yang akan dibentuknya.

**F. Hasil Penelitian Terdahulu**

**1. Hasil Penelitian Puspa Trihayanti**

Hasil penelitian Puspa Trihayanti (2012, h.37) yang berjudul “Penerapan Model *Discovery Learning* Untuk Menumbuhkan Sikap Kreatif Siswa Kelas V SDN Patok Besi Pada Pembelajaran IPS” penelitian memberikan kesimpulan bahwa :

a) Setiap siswa tidak hanya mengalami peningkatan pada hasil belajarnya saja melainkan kreatifitas belajarnya pun tumbuh dengan baik.

b) Meningkatnya nilai rata-rata pada setiap siklus. Nilai rata-rata pada kegiatan pra tindakan sebesar 63,33, siklus I sebesar 65% dengan nilai diatas ketuntasan minimal sebanyak 19 siswa, sedangkan nilai rata-rata pada siklus II sebesar 85% dengan nilai seluruh siswa tidak ada yang dibawah ketuntasan minimal. Selain itu aktivitas belajar siswa juga mengalami meningkatkan dari siklus I sampai siklus II.

**2. Hasil Penelitian Upi Siti Fatimah**

Upi Siti Fatimah dari Universitas Pendidikan Indonesia (2012, h. 39) dalam penelitiannya tentang penerapan model *Discovery Learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Kasihan III pada pembelajaran IPS. Kesimpulan hasil penelitiannya bahwa penggunaan model *Discovery Learning* dapat menjadi salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan guru untuk meningkatkan hasil belajar. Hal ini terbukti dengan meningkatnya nilai rata-rata pada setiap siklus. Nilai rata-rata pada kegiatan pra tindakan sebesar 63,33, siklus I sebesar 65% dengan nilai diatas ketuntasan minimal sebayak 19 siswa, sedangkan nilai rata-rata pada siklus II sebesar 85% dengan nilai seluruh siswa tidak ada yang dibawah ketuntasan minimal. Selain itu aktifitas belajar siswa siswa mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus II.

**G. Pengembangan Materi Keberagaman Budaya Bangsaku**

**1. Keberagaman Budaya Bangsaku**

Indonesia memiliki jumlah penduduk 200 juta orang dimana mereka tinggal tesebar dipulau-pulau di Indonesia. Mereka juga mendiami dalam wilayah dengan kondisi geografis yang bervarisi. Mulai dari pegunungan, tepian hutan, pesisir, dataran rendah, pedesaan, hingga perkotaan. Kemudian juga berkembang dan meluasnya agama-agama besar di Indonesia sehingga menambah ragamnya jenis kebudayaan Indonesia sehingga mencerninkan kebudayaan agama tersebut. Indonesia memiliki 22 suku bangsa, yaitu Aceh, Gayo-alas dan Batu, Minangkabau, Mentawai, Sumatera Selatan, Melayu, Bangka dan Belitung, Kalimantan, Minahasa, Sangir-Talaud, Gorontalo, Toraja, Selawesi Selatan, Ternate, Ambon, Kepulauan Barat Daya, Irian, Timor, Bali dan Lombok, Jawa Tengah dan Jawa Timur, Surakarta dan Yogyakarta, dan Jawa Barat.

Dalam mengembangkan sikap menghormati terhadap keberagaman suku bangsa, dapat terlihat dari sifat dan sikap dalam kehidupan sehari-hari, diantaranya sebagai berikut:

1) Kehidupan bermasyarakat tercipta kerukunan seperti halnya dalam sebuah keluarga.

2) Antara warga masyarakat terdapat semangat tolong menolong, kerjasama untuk menyelesaikan suatu masalah, dan kerjasama dalam memenuhi kebutuhan hidupnya.

3) Dalam menyelesaikan urusan bersama selalu diusahakan dengan melalui musyawarah.

4) Terdapat kesadaran dan sikap yang mengutamakan kepentingan bersama diatas kepentingan pribadi dan golongan.

**2. Karakteristik Materi Keberagaman Budaya Bangsaku**

a. Rumah Adat Tradisional Indonesia

Rumah Panjang merupakan rumah tradisional suku Dayak Kalimantan. Rumah ini memiliki bentuk memanjang dengan panjang kurang lebih 50 meter. Keunikan rumah ini terlihat dari bentuk bangunannya yang panjang. Banyak kepala keluarga yang tinggal di dalamnya. Namun sayang sekali, rumah unik seperti ini sudah jarang ditemukan. Hanya beberapa bangunan saja yang bertahan dan masih berpenghuni. Rumah Lontik merupakan rumah adat Riau, disebut juga Rumah Lancang. Bentuk atapnya melengkung ke atas, agak runcing, seperti tanduk kerbau. Dindingnya miring seperti perahu atau lancang. Hal itu melambangkan penghormatan kepada Tuhan dan sesama. Rumah adat Lontik dipengaruhi oleh kebudayaan Minangkabau. Rumah ini banyak terdapat di daerah perbatasan Sumatera Barat. Jumlah anak tangga Rumah Lontik biasanya berjumlah ganjil.

b. Alat Musik Tradisional Indonesia

Musik daerah atau musik tradisional adalah musik yang lahir dan berkembang di daerah- daerah di seluruh Indonesia. Ciri khas pada jenis musik ini teletak pada isi lagu dan instrumen (alat musiknya). Musik tradisi memiliki karakteristik khas, yakni syair dan melodinya menggunakan bahasa dan gaya daerah setempat. Indonesia adalah sebuah negara yang terdiri dari ribuan pulau yang terbentang dari Papua hingga Aceh. Dari sekian banyaknya pulau beserta dengan masyarakatnya tersebut lahir, tumbuh dan berkembang. Seni tradisi yang merupakan identitas, jati diri, media ekspresi dari masyarakat pendukungnya.

**1. Gamelan**

Gamelan adalah alat musik yang terbuat dari bahan logam. Gamelan berasal dari daerah Jawa Tengah, DI. Yogyakarta, Jawa Timur juga di Jawa Barat yang biasa disebut dengan Degung dan di Bali (Gamelan Bali). Satu perangkat gamelan terdiri dari instrumen saron, demung, gong, kenong, slenthem, bonang dan beberapa instrumen lainnya. Gamelan mempunyai nada pentatonis/pentatonic.

**2. Talempong**

Talempong adalah seni musik tradisi dari Minangkabau/Sumatera Barat. Talempong adalah alat musik bernada diatonis (do, re, mi, fa, sol, la, ti, do)

**3. Kolintang**

Kolintang atau kulintang berasal dari daerah Minahasa/ Sulawesi Utara. Kolintang mempunyai tangga nada diatonis/diatonic yang semua instrumennya terdiri dari bas, melodis dan ritmis. Bahan dasar untuk membuat kulintang adalah kayu. Cara untuk memainkan alat musik ini di pukul dengan menggunakan stik.

**4. Arumba**

Arumba (alunan rumpun bambu) berasal dari daerah Jawa Barat. Arumba adalah alat musik yang terbuat dari bhan bambu yang di mainkan dengan melodis dan ritmis. Pada awalnya arumba menggunakan tangga nada pentatonis namun dalam perkembangannya menggunakan tangga nada diatonis.

**5. Kendang**

Kendang adalah sejenis alat musik perkusi yang membrannya berasal dari kulit hewan. Kendang atau gendang dapat dijumpai di banyak wilayah Indonesia. Di Jawa barat kendang mempunyai peraanan penting dalam tarian Jaipong. Di Jawa Tengah, Bali, DI Yogyakarta, Jawa timur kendang selalu digunakan dalam permainan gamelan baik untuk mengiringi, tari, wayang, ketoprak.

**3. Sumber dan Media**

Menurut Mulyasa (2004, h.48) mengatakan bahwa sumber belajar dapat dirumuskan sebagai segala sesuatu yang dapat memberikan kemudahan kepada siswa dalam memperoleh sejumlah informasi, pengetahuan pengalaman dan keterampilan dalam proses belajar mengajar.

Arief.S. Sudiman (2008, h.7) menjelaskan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepenerima pesan.

Sumber media yang digunakan adalah :

2) Buku guru

3) Teks bacaan

4) Buku tema siswa

5) Alat musik tradisional

6) Gambar rumah suku dayak dan rumah adat riau

**4. Strategi Pembelajaran**

Menurut Sumarno Alim (2011, h.112) strategi pembelajran dapat diartikan sebagai kegiatan yang dipilih oleh pembelajar atau instruktur dalam proses pembelajaran yang dapat memberikan kemudahan fasilitas kepada pembelajar menuju kepada ketercapainya tujuan pembelajaran tertentu yang telah ditetapkan. Sedangkan menurut Marso (Bambang Warsita, 2008, h.266) strategi pembelajaran adalah suatu kondisi yang diciptakan oleh guru dengan sengaja agar peserta difasilitasi dalam mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan.

Dengan demikian strategi pembelajaran diartikan sebagai suatu serangkaian rencana kegiatan yang termasuk didalamnya penggunaan metode dan pemanfaatan berbagai sumber daya atau kekuatan dalam suatu pembelajaran. Strategi pembelajaran disusun untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Strategi pembelajaran didalamnya mencakup pendekatan, model, metode dan teknik pembelajaran secara spesifik.

Maka dengan ini peneliti menggunakan strategi pembelajaran iteraktif yang digunakan dalam model *Discovery Learning* ini menggunakan *scientific*.

**5. Evaluasi**

Evaluasi pembelajaran menurut Suherman Eman (2003, h.2) merupakan suatu penentuan kesesuaian dari kedua sisi, yaitu tampilan siswa dan tujuan pembelajaran itu sendiri. Yang dievaluasi adalah cirri khas atau karakteristik tersebut meliputi beberapa kegiatan pembelajaran, entah dari segi kognitif, dari psikomotor, maupun dari segi afektif.