**BAB II**

**KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN**

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

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

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

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

Bell Gredler (dalam Udin S. Winataputra, dkk, 2008 : 5) yang menyatakan bahwa belajar adalah proses yang dilakukan oleh manusia untuk mendapatkan aneka ragam *competencies, skills, and attitudes.* Kemampuan (*competencies*), keterampilan (*skills*), dan sikap (*attitudes*) tersebut diperoleh secara bertahap dan berkelanjutan mulai dari masa bayi sampai masa tua melaui rangkaian proses belajar sepanjang hayat. Rangkaian proses belajar itu dilaukan dalam bentuk keterlibatannya dalam pendidikan formal atau pendidikan nonformal. Kemampuan belajar inilah yang membedakan manusia dengan makhluk lainnya.

Menurut Udin S. Winataputra, dkk (2008 : 4) istilah belajar sudah dikenal luas diberbagai kalangan walaupun sering disalah artikan atau diartikan secara *common sense* atau pendapat umum saja. Misalnya seorang ibu meminta anaknya ”*Kau belajar dulu sebelum tidur, nak*”, maksudnya mungkin membaca buku dulu sebelum tidur. Atau seorang ayah menasihati anaknya yang baru terjatuh dari sepeda motor karena kelalaiannya, dengan mengatakan “*Lain kali kamu harus belajar dari pengalaman*”, yang maksudnya jangan mengalami kesalahan yang serupa pada masa mendatang. Dalam contoh ungkapan tersebut belajar diartikan sebagai proses mendapatkan pengetahuan dengan membaca dan menggunakan pengalaman sebagai pengetahuan yang memadu perilaku pada masa yang akan datang. Dengan kedua contoh tersebut, kita dapat menangkap makna konkret dan praktis dari belajar.

Fontana (dalam Udin S. Winataputra, dkk, 2008 : 8) mengungkapkan bahwa:

Belajar sering diartikan sebagai penambahan, perluasan, dan pendalaman

pengetahuan, nilai dan sikap, serta keterampilan. Jadi belajar dapat diartikan asuatu proses perubahan yang relatif tetap dalam perilaku individu sebagai hasil dari pengalaman.

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

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

1. **Ciri-Ciri Belajar**

 Hakekat belajar adalah perubahan tingkah laku sehingga menurut Djamarah (2002 : 15) belajar mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

1. Belajar adalah perubahan yang terjadi secara sadar.
2. Perubahan dalam belajar bersifat fungsional.
3. Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif.
4. Perubahan dalam belajar tidak bersifat sementara.
5. Perubahan dalam belajar bertujuan atau terarah.
6. Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku.

 Menurut aliran Humanis bahwa setiap orang menentukan sendiri tingkah lakunya. Orang bebas memilih sesuai dengan kebutuhannya. Tidak terikat pada lingkungan. Menurut pandangan dan teori Konstruktivisme (Sardiman, 2008 : 37) belajar merupakan proses aktif dari si subyek belajar untuk merekonstruksi makna, sesuatu entah tes, kegiatan dialog, pengalaman fisik ,dan lain-lain. Belajar merupakan proses mengasimilasi dan menghubungkan dengan pengalaman atau bagian yang dipelajarinya dari pengertian yang dimiliki sehingga pengertiannya menjadi berkembang.

 Sehubungan dengan hal itu, ada beberapa ciri atau prinsip dalam belajar menurut Paul Suparno seperti dikutip oleh Sardiman (2008 : 38) yang dijelaskan sebagai berikut:

1. Belajar mencari makna. Makna diciptakan siswa dari apa yang mereka lihat,dengar, rasakan, dan alami.
2. Konstruksi makna adalah proses yang terus menerus.
3. Belajar bukanlah kegiatan mengumpulkan fakta, tetapi merupakan pengembangan pemikiran dengan membuat pengertian yang baru. Belajar bukanlah hasil perkembangan tetapi perkembangan itu sendiri.
4. Hasil belajar dipengaruhi oleh pengalaman subyek belajar dengan dunia fisik dengan lingkungannya.
5. Hasil belajar seseorang tergantung pada apa yang telah diketahui si subyek  belajar, tujuan, motivasi yang mempengaruhi proses interaksi dengan bahan yangtelah dipelajari.

 Berdasarkan ciri-ciri yang disebutkan di atas, maka proses mengajar bukanlah kegiatan memindahkan pengetahuan dari guru ke siswa tetapi suatu kegiatan yang memungkinkan siswa merekonstruksi sendiri pengetahuannya dan menggunakan pengetahuan untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu guru sangat dibutuhkan untuk membantu belajar siswa sebagai perwujudan perannya sebagai mediator dan fasilitator

 Belajar tidak hanya berkenaan dengan jumlah pengetahuan tetapi juga meliputi seluruh kemampuan individu:

1. Belajar harus memungkinkan terjadinya perubahan perilaku pada diri individu. Perubahan tersebut tidak hanya pada aspek pengetahuan atau kognitif saja tetapi juga meliputi aspek sikap dan nilai (*afektif*) serta keterampilan (*psikomotor*).
2. Perubahan itu harus merupakan buah dari pengalaman. Perubahan prilaku yang terjadi pada diri individu karena adanya interaksi antara dirinya dengan lingkungan. Interaksi ini dapat berupa interaksi fisik. Misalnya, seorang anak akan mengetahui bahwa api itu panas setelah ia menyentuh api yang menyala pada lilin. Di samping melalui interaksi fisik, perubahan kemampuan tersebut dapat diperoleh melalui interaksi psikis. Contohnya, seorang anak akan berhati-hati menyeberang jalan setelah ia melihat ada orang yang tertabrak kendaraan. Perubahan kemampuan tersebut terbentuk karena adanya interaksi individu dengan lingkungannya. Mengedipkan mata pada saat memandang cahaya yang menyilaukan atau keluar air liur pada saat mencium harumnya masakan bukan meruapakan hasil belajar. Di samping itu, perubahan prilaku karena faktor kematangan tidak termasuk belajar. Seorang anak tidak dapat belajar berbicara sampai cukup umurnya. Tetapi perkembangan kemampuan berbicaranya sangat tergantung pada rangsangan dari lingkungan sekitar. Begitu juga dengan kemampuan belajar.
3. Perubahan tersebut relatif tetap. Perubahan perilaku akibat obat-obatan, minuman keras, dan yang lainnya tidak dapat dikategorikan sebagai perilaku hasil belajar. Seorang atlet yang dapat melakukan lompat galah melebihi rekor orang lain karena minum obat tidak dapat dikategorikan sebagai hasil belajar. Perubahan tersebut tidak bersifat menetap. Perubahan perilaku akibat belajar akan bersifat cukup permanen. (Udin S. Winataputra, dkk, 2008).
4. **Aktivitas belajar**

Pembelajaran merupakan aktivitas mengajar dan aktivitas belajar. Aktivitas mengajar menyangkut peranan seorang guru dalam konteks mengupayakan jalinan komunikasi harmonis antara mengajar dan belajar. Mengajar adalah proses membimbing untuk mendapatkan pengalaman belajar. Pengalaman itu sendiri akan diperoleh siswa jika siswa berinteraksi dengan lingkunganya dalam bentuk aktivitas. Guru dapat membantu siswa dalam belajar tetapi guru tidak dapat belajar untuk siswa. Aktivitas merupakan prinsip yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Aktivitas harus dilakukan oleh siswa sebagai usaha untuk meningkatkan hasil belajar.

B. Diedrich (dalam Sardiman, 2008 : 10) mengolongkan aktivitas belajar siswa dapat menjadi delapan meliputi (1) Visual Aktivites, yang termasuk didalamnya ini membaca, mempraktekan, demontrasi, percoban. (2) Oral Aktivites, seperti : menyatukan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi. (3) Listening Aktivites, seperti :mendengarkan uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato. (4) Writng Aktivites, seperti :menulis cerita, karangan, laporan, angket. (5) Drawing Aktivites, seperti : mengambar, membuat grafis, peta diagram. (6) Motor Aktivites, seperti : melakukan aktivitas, membuat konstruksi, metode, permainan, berkebun, berternak. (7) Mental Aktivites, seperti : memecahkan soal, menganalisa, mengingat, mengambil keputusan. (8) Emotional Aktivites, seperti : merasa bosan, bergembira, bersemangat, berani, tenang, gugup. Dengan demikian aktivitas pembelajaran disekolah sangat bervariasi. Guru hendaknya dapat memotivasi peserta didik agar aktivitas dalam pembelajaran dapat optimal.

Moetesory (dalam Sardiman, 2008 : 95) berpendapat bahwa yang lebih banyak melakukan aktivitas dalam pembentukan diri adalah anak itu sendiri, sedangkan guru hanya memberikan bimbingan dan perencanan segala kegiatan yang akan diperbuat oleh siswa. Dari pandangan tersebut siswa harus aktif dalam proses belajar mengajar. Berdasarkan hal tersebut di atas dalam belajar sangat diperlukan adanya aktivitas, tanpa aktivitas belajar itu tidak mungkin berjalan dengan baik. Berdasarkan pengertian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa aktivitas belajar adalah kegiatan siswa yang berlangsung dalam interaksi atau hubungan dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan tingkah laku berupa pengetahuan, keterampilan, dan nilai sikap yang bersifat tetap.

1. **Hasil Belajar**

Hasil belajar menurut Dimyati (dalam Ranti 2007: 12) dalam *http://one.indoskripsi.com* adalah hasil proses belajar di mana pelaku aktif dalam belajar adalah siswa dan pelaku aktif dalam pembelajaran adalah guru.

Menurut Nana Sudjana ( 2010 : 3 ) hasil belajar adalah perubahan tingkah laku siswa setelah melalui proses pembelajaran. Semua perubahan dari proses belajar merupakan suatu hasil belajar dan mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya. Dari pendapat di atas dapat disimpulkan Hasil belajar adalah hasil yang dicapai oleh seorang siswa setelah melakukan suatu usaha untuk memenuhi kebutuhannya.

Bloom ( Nana Sudjana 2010 : 23) hasil belajar dalam rangka studi yang dicapai melaui tiga katagori ranah yaitu ranah kognitif, afektif, psikomotor. Perinciannya adalah sebagai berikut.

1. Ranah Kognitif

 Berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari 6 aspek, yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan penilian.

1. Ranah Afektif

 Berkenaan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif meliputi jenjang kemampuan yaitu menerima, menjawab atau reaksi, menilai, organisasi, karakterisasi, dengan suatu nilai atau kompleks nilai.

1. Ranah Psikomotor

 Meliputi gerakan refleks, keterampilan pada gerakan-geakan terbimbing, kemampuan perseptual (termasuk di dalamnya membedakan *visual, auditif, motorif,* dan gerakan-gerakan *skill*)

1. ***Discovery Learning***
	* 1. **Pengertian *Discovery Learning***

Menurut Cahyo (2013 : 100), metode pembelajaran berbasis penemuan atau *discovery learning* adalah metode mengajar yang mengatur pengajaran sedemikian rupa sehingga anak memperoleh pengetahuan yang sebelumnya belum diketahuinya tidak melalui pemberitahuan , namun ditemukan sendiri. Dalam pembelajaran *discovery* (penemuan), kegiatan atau pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa , sehingga siswa melakukan pengamatan , menggolongkan, membuat dugaan, menjelaskan, menarik kesimpulan dan sebagainya untuk menemukan beberapa konsep atau prinsip.

Sedangkan menurut Budiningsih (2005 : 107), metode *discovery learning* adalah memahami konsep, arti, dan hubungan, melalui proses intuitif untuk akhirnya sampai kepada suatu kesimpulan. *Discovery* sendiri terjadi apabila individu terlibat, terutama dalam penggunaan proses mentalnya untuk menemukan beberapa konsep dan prinsip. *Discovery* dilakukan melalui proses mental, yakni, observasi, klasifikasi, pengukuran, prediksi, penentuan, dan inferi.

Menurut Ilahi (2012 : 30), sebagai sebuah model pembelajaran, *discovery learning* mempunyai prinsip yang sama dengan *inquiry* dan *problem solving*. Tidak ada perbedaan yang prinsipil pada ketiga istilah ini, pada discovery learning lebih menekankan pada ditemukannya konsep atau prinsip yang sebelumnya tidak diketahui. Perbedaannya dengan *discovery learning* ialah bahwa pada *discovery* masalah yang dihadapkan kepada siswa semacam masalah yang direkayasa oleh guru. sedangkan pada *inquiry* masalahnya bukan hasil rekayasa, sehingga siswa harus mengarahkan seluruh pikiran dan keterampilannya untuk mendapatkan temuan-temuan di dalam masalah itu melalui proses penelitian. Sedangkan problem solving sendiri pada tahap ini berposisi sebagai pemberi tekanan pada kemampuan menyelesaikan masalah.

Cahyo (2013 : 103), menyatakan, bahwa prinsip belajar yang tampak jelas dari model pembelajaran ini adalah materi atau bahan pelajaran yang akan disampaikan tidak disampaikan dalam bentuk final melainkan melalui proses aktif. Dalam hal ini, siswa sebagai peserta didik didorong untuk mengidentifikasi apa yang ingin diketahui dilanjutkan dengan mencari informasi sendiri kemudian mengorganisasi atau membentuk (konstruktif) apa yang mereka ketahui dan mereka pahami dalam suatu bentuk akhir. Siswa secara aktif merekonstruksi pengalamannya dengan menghubungkan pengetahuan baru dengan internal modal atau struktur kognitif yang telah dimilikinya.

Berdasarkan pendapat dari ahli di atas, bahwa pembelajaran *discovery learning* pada intinya, model pembelajaran *discovery learning* ini mengubah kondisi belajar yang pasif menjadi aktif dan kreatif. Mengubah pembelajaran yang *teacher oriented* di mana guru menjadi pusat informasi menjadi *student oriented*, siswa menjadi subjek akif belajar. Metode ini juga mengubah dari modus *expository* siswa yang hanya menerima informasi secara keseluruhan dari guru ke modus *discovery* yang menuntut siswa secara aktif menemukan informasi sendiri melalui bimbingan guru.

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

Menurut bell (dalam Cahyo 2013 : 104), beberapa tujuan spesifik dari pembelajaran dengan penemuan, yakni sebagai berikut.

1. Dalam penemuan siswa memiliki kesempatan untuk terlibat secara aktif dalam pembejaran. Kenyataannya menunjukan bahwa partisipasi banyak siswa dalam pembelajaran meningkat ketika penemuan digunakan.
2. Melalui pembelajaran dengan penemuan, siswa belajar menemukan pola dalam situasi konkret 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 yang bermanfaat dalam menemukan.
4. Pembelajaran dengan penemuan membantu siswa membentuk cara kerja bersama yang efektif, saling membagi informasi, serta mendengar dan menggunakan ide-ide orang lain.
5. Terdapat beberapa fakta yang menunjukan bahwa keterampilan – keterampilan , konsep-konsep dan prinsip-prinsip yang dipelajari melalui penemuan lebih bermakna.
6. Keterampilan yang dipelajari dalam situasi belajar penemua dalam beberapa kasus, lebih mudah ditransfer untuk aktivitas baru dan diaplikasikam dalam situasi belajar yang baru.
	* 1. **Desain Kurikulum *Discovery Learning***

Menurut Bruner (dalam Cahyo 2013 : 114), perkembangan kognitif seseorang dapat ditingkatkan dengan cara menyusun materi pelajaran dan menyajikan sesuai tahap perkembangan orang tersebut. Selain itu, untuk memfasilitasi pembentukan konsep –konsep, kode – kode generic maka perlulah suatu kurikulum yang koheren dengan metode *discovery learning*.

Menurut Budiningsih (2005), gagasan bruner tentang bentuk suatu kurikulum yang sejalan dengan pendekatan *discovery learning* adalah mengenai kurikulum spiral sebagai suatu cara mengorganisasikan materi pelajaran tingkat makro, menunjukan cara mengurutkan materi pelajaran mulai dari mengajarkan materi secara umum, kemudian secara berkal;a kembali mengajarkan materi yang sama dalam cakupan yang lebih rinci. Kurikulum spiral dipandang dari pola desain kurikulum, berdasarkan pada pengorgaisasian bahan ajar (*subject matter*), maka termasuk *subject centered design*, suatu desain kurikulum yang berpusat pada bahan ajar. Karakteristik kurikulum adalah bahwa kurikulum dari suatu mata pelajaran harus ditentukan oleh pengertian yang sangat fundamental bahwa hal itu dapat dicapai berdasarkan prinsip – prinsip yang memberikan struktur bagian mata pelajaran itu.

 Menurut pengertian tersebut, kurikulum spiral juga dapat dikategorikan sebagai kurikulum disiplin design yang menekankan agar siswa memahami logika atau stuktur dasar suatu disiplin, memahami konsep – konsep, ide – ide dan prinsip – prinsip penting, juga didorong untuk memahami cara mencasri dan menemukannya. Sehingga, siswa dapat memahami bahan pelajaran dengan tidak mengalami kebingungan karena materi yang diberikan sesuai dengan tingkat perkembangan dan daya tangkap siswa, sesuai dengan tahap *enactive, iconic* dan *symbolic*.

* + 1. **Kelebihan dan Kelemahan Metode *Discovery Learning***

 Metode *discovery learning* sebagai model belajat juga memiliki kelebihan dan kelemahan. Berikut kelebihan dan kekurangan metode *discovey learning.*

* + - 1. Kelebihan metode *discovery learning*

Dalam artikel *The Act of Discovery*, Bruner (dalam Cahyo 2013 : 117), ada beberapa keuntungan jika suatu bahan dari suatu mata pelajaran disampaikan dengan menerapkan pendekatan-pendekatan yang berorientasi pada discovery learning, yaitu (bruner,J.1969).

1. Adanya satu kenaikan dalam potensi intelektual.
2. Ganjaran intrinsik lebih ditekankan dari pada ekstrinsik.
3. Murid yang mempelajari bagaimana menemukan berarti murid itu menguasai metode *discovery learning*.
4. Murid lebih senang mengingat-ingat materi.

 Selain keuntungan yang dijelaskan bruner tersebut, Ausubel dan Robinson (1969), dalam Cahyo 2013 : 118, juga mengemukakan keuntungan-keuntungan dari penerapan metode *discovery*.

1. *Discovery* mempunyai keuntungan dapat mentransmisikan suatu konten mata pelajaran pada tahap operasi-operasi konkret. Terwujudnya hal ini bila pelajar mempunyai segudang informasi sehingga ia dapat secara mudah menghubungkan konten baru yang disajikan dalam bentuk *expository*.
2. *Discovery* dapat digunakan untuk mengetes *meaning-fulness* (keberartian) belajar. Tes yang dimaksudkan hendaklah mengandung pertanyaan kepada pelajar untuk menggenerasi hal-hal (misalnya konsep-konsep) untuk diaplikasikannya.
3. Belajar *discovery* perlu dalam pemecahan problem jika diharapkan murid-murid mendemonstrasikan apakah mereka telah memahami metode-metode pemecaham problem yang telah mereka pelajari.
4. Transfer bias ditingkatkan bila generalisasi-generalisasi telah ditemukan oleh pelajar dari pada bila diberikan kepadanya dalam bentuk final.
5. Penggunaan *discovery* mungkin mempunyai efek-efek superior dalam menciptakan motivasi bagi pelajar. Hal ini dikarenakan belajar discovery sangat dihargai oleh masyarakat kontemforer.
	* + 1. Kelemahan Metode *Discovery Learning*

 Menurut Ilahi (2012 : 72), ada beberapa kelemahan dalam penerapan model *discovery learning,* yaitu:

1. Berkenaan dengan waktu. Belajar mengajar menggunakan *discovery learning* membutuhkan waktu yang lebih lama dibandingkan dengan metode langsung. Hal ini disebabkan untuk bias memahami model ini, dibutuhkan tahapan – tahapan yang panjang dan kemampuan memanfaatkan waktu dengan sebaik-baiknya.
2. Faktor kebudayaan dan kebiasaan. Belajar *discovery* menuntut kemandirian, kepercayaan kepada dirinya sendiri, dan kebiasaan bertindak sebagai subjek. Tuntutan terhadap pembelajaran *discovery learning*, sesungguhnya membutuhkan kebiasaan yang sesuai dengan kondisi anak didik. Tuntutan – tuntutan tersebut, setidaknya akan memberikan keterpaksaan yang tidak biasa dilakukan dengan menggunakanan sebuah aktivitas yang biasa dalam proses pembelajaran.
3. **Langkah - langkah Pelaksanaan Model Pembelajaran *Discovery Learning.***

Pembahasan mengenai langkah-langkah dan prosedur pembelajaran begitu penting, mengingat pembelajaran *discovery learning* membutuhkan pemahaman secara substansial dan integral. Ilahi (2012 : 83), menyatakan, bahwa dibutuhkan langkah-langkah pokok yang harus dilalui terlebih dahulu, di antaranya sebagai berikut.

1. Adanya masalah yang akan dipecahkan, setiap strategi yang diterapkan pasti memerlukan analisis persoalan mengenai topik pembahasan yang sedang diperbincangkan. Dari persoalan itu, kita dapat mencari pemecahan masalah (*problem solving*)secara keseluruhan.
2. Sesuai dengan tingkat kemampuan kognitif anak didik, untuk dapat memahami pembelajaran *discovery learning*, tidak sekedar berbekal kemampuan fisik saja yang dibutuhkan, akan tetapi juga tingkat pengetahuan para anak didik terhadap materi yang disajikan. Tingkat pengetahuan mereka dalam memahami pelajaran, pada gilirannya menjadi langkah primordial dalam pelaksanaan *discovery learning* secara komprehensif.
3. Konsep atau prinsip yang ditemukan harus ditulis secara jelas, setiap persoalan yang disajikan dalam penerapan *discovery*, semestinya diupayakan dalam kerangka yang jelas. Hal ini dimaksudkan agar penerapan *discovery learning* dapat berjalan sesuai dengan kebutuhan kita.
4. Harus tersedia alat atau bahan yang diperlukan, penerapan *discovery learning* yang diterapkan diberbagai sekolah, pada dasarnya membutuhkan alat atau bahan yang sesuai dengan tingkat kebutuhan anak didik. Alat atau bahan tersebut bias berupa media pembelajaran yang berbentuk audio visual atau media yang lainnya. Semua alat dan bahan yang digunakan dalam penerapan *discovery* bertujuan mempermudah pemahaman mereka dalam mengaplikasikan setiap strategi pembelajaran yang diterpakan dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, langkah tersebut dapat membantu terhadap implementasi pembelajaran yang *egaliteral* dan demokratis.
5. Suasana kelas harus diatur sedemikian rupa, suasana kelas yang mendukung akan mempermudah melibatkan arus berpikir anak didik dalam kegiatan belajar mengajar. Dalam penerapan *discovery learning*, suasana kelas yang kondusif sangat membantu terhadap iklim pembelajaran yang menyenangkan, sehingga siswa termotivasi untuk mengikuti materi pembelajaran *discovery*.
6. Guru member kesempatan anak didik untuk mengumpulkan data, langkah ini sejatinya sangat penting bagi proses pengetahuan anak didik dalam menerima materi pelajaran yang diberikan guru. dengan begitu, kesempatan mereka untuk mengumpulkan data akan semakin mempermudah pemahaman pembelajaran *discovery*, Karenna secara faktual mereka akan memperoleh pengetahuan baru.
7. Harus dapat memberikan jawaban secara tepat sesuai dengan data yang diperlukan anak didik, langkah-langkah penerapan model *discovery* tersebut setidaknya memiliki cakupan yang sangat luas. Dengan langkah-langkah yang ditawarkan tersebut, secara tidak langsung anak didik akan menenukan data dan informasi yang dibutuhkan berkaitan dengan proses pembelajaran. Mereka yang mampu menerapkan pembelajaran *discovery*, berarti telah menguasai aspek kognitif secara matang, sehingga akan mampu menerapkannya dalam kehidupan nyata.

 Selain itu, Abu Ahmadi dan Joko Tri Prasetya (dalam Ilahi 2012:87), mengemukakan secara garis besar bahwa prosedur pembelajaran berdasarkan penemuan (*discovery based learning*) adalah sebagai berikut.

1. *Simulation*, guru mengajukan persoalan atau meminta anak didik untuk membaca atau mendengarka uraian yang memuat persoalan.
2. *Problem statement*, anak didik diberi kesempatan mengidentifikasi berbagai permasalahan. Dalam hal ini, bombing mereka untuk memilih masalah yang dipandang paling menarik dan fleksibel untuk dipecahkan . kemudian, permasalahan yang dipilih tersebut harus dirumuskan dalam bentuk pertanyaan atau hiptesis.
3. *Data collection*, untuk menjawab pertanyaan atau membuktikan hipotesis, anak didik diberi kesempatan untuk mengumpulkan data dan informasi yang dibutuhkan, seperti membaca literature, mengenai objek, melakukan wawancara dengan narasumber, melakukan uji coba sendiri dan lain sebagainya.
4. *Data processing,* semua informasi hasil bacaan wawancara observasi diklasifikasi dan ditabulasi, bahkan bila perlu dihitung dengan cara tertentu , serta ditafsirkan pada tingkat kepercayaan tertentu.
5. *Verification,* berdasarkan hasil pengolahan dan tafsiran atau informasi yang ada, pertanyaan hipotesis yang dirumuskan sebaiknya dicek terlebih dahulu apakah bias terjawab dan terbukti dengan baik sehingga hasilnya akan memuaskan.
6. *Generalization,* dalam tahap generalisasi, anak didik belajar menarik kesimpulan dan generalisasi tertentu.
7. **Karakteristik Siswa SD Kelas IV**
8. **Karakter Siswa Kelas IV**

 Siswa kelas IV termasuk siswa kelas tinggi. [Nasirudin](http://www.blogger.com/profile/14370842483370891165) dalam (<http://nhasyier.blogspot.com/2012/04/karakteristik-siswa-kelas-ivsd.html>, diakses pada 12 juni 2014), menyatakan bahwa siswa kelas tinggi menunjukkan sifat antara lain :

1. adanya perhatian terhadap kegiatan praktis sehari –hari yang konkret,
2. sangat realistik, ingin tahu, ingin belajar,
3. menjelang akhir masa ini telah ada minat kepada hal – hal atau mata pelajaran khusus,
4. sampai kira – kira usia 11 tahun siswa membutuhkan bantuan guru atau orang dewasa lainnya, dan sesudahnya siswa menghadapi tugas dengan bebas dan berusaha menyelesaikannya sendiri,
5. nilai telah dipandang sebagai ukuran yang tepat mengenai prestasi di sekolah,
6. gemar membentuk kelompok sebaya untuk dapat bermain – main bersama.

 bahwa karakteristik siswa SD kelas IV yaitu memiliki kesulitan berpikir abstrak, lebih memiliki perhatian terhadap kehidupan sehari – hari yang konkret dan realistik, lebih fokus pada peristiwa yang dialami, ingin tahu, ingin belajar, berminat pada mata pelajaran tertentu, masih membutuhkan bantuan atau bimbingan orang lain dan lebih suka berkelompok. Siswa kelas IV SD juga memiliki karakteristik gemar membentuk kelompok sebaya, senang bermain dan lebih suka bergembira atau riang, suka mengatur dirinya untuk menangani berbagai hal, memiliki rasa ingin tahu dan belajar yang tinggi, mengeksplorasi suatu situasi dan mencobakan usaha – usaha baru. Setiap siswa memiliki karakteristik individu yang berbeda – beda.

Dengan demikian penggunaan model pembelajaran *discovery learning* dalam pembelajaran ini sangat cocok diterapkan dengan karakteristik siswakelas IV SD di mana tahap perkembangan kognitif mereka sudah mencapai tahapoperasional konkret. Tahap operasional konkrit adalah tahap di mana anak sudahmampu berpikir secara abstrak untuk memecahkan persoalan – persoalan dan padatahap ini anak sangat terikat pada proses mengalami sendiri kegiatan pembelajarantersebut. Anak juga senang menggunakan pembelajaran yang menyenangkan danbermain kreatif. Salah satu pembelajaran yang dapat membuat pembelajaranmenyenangkan dan bermain kreatif adalah pembelajaran *discovery learning.*

1. **Pemetaan Ruang Lingkup Materi Tema Indahnya Kebersamaan pada Subtema Keberagamn Budaya Bangsa Pembelajaran 1, dan 2**

Menurut Permendikbud Nomor 81A Tahun 2013 Lampiran IV tentang Implementasi Kurikulum Pedoman Umum Pembelajaran (Kemdikbud, 2013: 37) tahapan pertama dalam pembelajaran menurut Standar Proses adalah perencanaan pembelajaran yang diwujudkan dengan kegiatan penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). RPP adalah rencana pembelajaran yang dikembangkan secara rinci dari suatu materi pokok atau tema tertentu yang mengacu pada silabus untuk mengarahkan kegiatan pembelajaran siswa dalam upaya mencapai Kompetensi Dasar (KD). RPP yang disusun harus berdasarkan KD atau subtema yang dilaksanakan dalam satu kali pertemuan atau lebih.

Pada dasarnya Kurikulum 2013 mengarahkan agar siswa lebih aktif saat belajar mengajar, dalam kurikulum 2013 terdapat Kompetensi Inti. Kompetensi Inti merupakan terjemahan atau operasionalisasi SKL, Kompetensi Inti harus menggambarkan kualitas yang seimbang Antara pencapaian *hard skill* dan *soft skill.* Kompetensi Dasar dari Kompetensi Inti 1,2,3 dan 4 diintegrasikan pada satu unit.Gambaran mengenai kompetensi utama yang dikelompokan ke dalam aspek afektif, kognitif, dan psikomotor yang harus dipelajari peserta didik untuk satuan jenjang sekolah dasar.

Kompetensi inti berfungsi sebagai unsur pengorganisasi kompetensi dasar yang dirancang dalam 4 kelompok yang saling terkait yaitu berkenaan dengan sikap keagamaan (kompetensi Inti I), sikap sosial (kompetensi Inti 2), pengetahuan (kompetensi Inti 3), dan penerapan pengetahuan (kompetensi Inti 4) .keempat kelompok itu menjadi acuan dari kompetensi dasar yang harus dikembangkan dalam setiap peristiwa pembelajaran. Kompetensi yang berkenaan dengan sikap keagamaan dan sosial dikembangkan secara tidak langsung yaitu pada waktu siswa belajar tentang pengetahuan (kompetensi kelopmok 3) dan penerapan pengetahuan (kompetensi Inti kelompok 4)*.* Pada prinsipnya, sebuah tema pelajaran adalah satu unit organisasi Kompetensi Dasar yang terkecil, dan untuk Kurikulum Sekolah Dasar dilakukan melalui pendekatan yang terintegrasi (*integrated curriculum).*

**Tabel 2.1**

**Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar**

**(Buku Guru Kurikulum 2013 SD/MI Kelas IV)**

**Kelas IV Semester 1**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No.** | **KOMPETENSI INTI** | **KOMPETENSI DASAR** |
| 1. | 1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan bertanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia
 | **Bahasa Indonesia*** 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 kosakata baku
	2. Mengamati, mengolah, dan menyajikan teks laporan hasil pengamatan tentang gaya, gerak, energi panas, bunyi, dan cahaya dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku

**IPS*** 1. Memahami manusia dalam dinamika interaksi dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi
	2. Menceritakan manusia dalam dinamika interaksi dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi
 |

**KEBERAGAMAN BUDAYA BANGSAKU**

**Ruang Lingkup Pembelajaran**

|  |  |
| --- | --- |
| **KEGIATAN PEMBELAJARAN** | **KOMPETENSI YANG DIKEMBANGKAN** |
| * Mengenal keberagaman budaya Indonesia
* Memahami keberagaman budaya.
* Berekspresi dengan lagu
 | **Sikap:**Percaya diri dan rasa ingin tahu**Pengetahuan:**Keberagaman budaya dan lagu nasional**Keterampilan:**Berkomunikasi dan mencari informasi |

**PEMBELAJARAN 1**

**PEMETAAN INDIKATOR PEMBELAJARAN**

**Kompetensi Dasar:**

* 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 kosakata baku.
	2. Mengamati, mengolah, dan menyajikan teks laporan hasil pengamatan tentang gaya, gerak, energi panas, bunyi, dan cahaya dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku.

**Indikator:**

* Mengolah informasi dari teks “Mengenal Suku Minang” dalam bentuk peta pikiran.

**Bahasa Indonesia**

**Kompetensi Dasar :**

* 1. Mengagumi ciri khas keindahan karya seni dan karya kreatif masing-masing daerah sebagai anugerah Tuhan.
	2. Menunjukan sikap berani mengekspresikan diri dalam berkarya seni.
	3. Membedakan panjang-pendek bunyi, dan tinggi-rendah nada dengan gerak tangan.
	4. Menyanyikan lagu dengan gerak tangan dan badan sesuai dengan tinggi rendah nada.

**Indikator :**

* + 1. Membedakan panjang pendek bunyi, dan tinggi rendah nada dengan gerak tangan sesuai irama lagu.
		2. Menyanyikan lagu “Aku Anak Indonesia “ dengan tinggi rendah nada yang sesuai.

SBdp



**Subtema 1**

**Keberagaman Budaya Bangsaku**

**Kompetensi Dasar :**

* 1. Memahami arti bersatu dalam keberagaman di rumah, sekolah dan masyarakat.
	2. Bekerja sama dengan teman dalam keberagaman di lingkungan rumah, sekolah, dan masyarakat.
	3. Mengelompokkan kebersamaan identitas suku bangsa (pakaian tradisional, bahasa, rumah adat, makanan khas, dan upacara adat), sosial ekonomi (jenis pekerjaan orang tua) di lingkungan rumah, sekolah dan masyarakat sekitar

**Indikator :**

* Menjelaskan keberagaman yang ada di Indonesia dalam bentuk tulisan.
* Menjelaskan ciri khas suku Minang dalam bentuk peta pikiran.
* Menuliskan contoh perilaku sebagai bentuk kebanggaan menjadi anak Indonesia.

PPKN

**Kompetensi Dasar:**

* 1. 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.

**Indikator:**

* Menjelaskan sikap yang harus ditunjukkan untuk menghormati keberagaman dalam bentuk tulisan.

**IPS**

**PEMBELAJARAN 2**

**PEMETAAN INDIKATOR PEMBELAJARAN**

**Kompetensi Dasar:**

* 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 kosakata baku.
	2. Mengamati, mengolah, dan menyajikan teks laporan hasil pengamatan tentang gaya, gerak, energi panas, bunyi, dan cahaya dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku.

**Indikator:**

* Menjelaskan persamaan antara dua rumah adat yang disajikan
* Menjelaskan perbedaan antara dua rumah adat yang disajikan

Matematika

**Bahasa Indonesia**

* 1. Mengenal sudut siku-siku melalui pengamatan dan membandingkannya dengan sudut yang berbeda.
	2. Merepresentasikan sudut lancip dan sudut tumpul dalam bangun datar.

**Indikator :**

* Membedakan jenis sudut lancip, tumpul, dan siku-siku.
* Mengukur besar sudut dengan menggunakan busur.

****

**Subtema 1**

**Keberagaman Budaya Bangsaku**

**SBdp**

**Kompetensi Dasar:**

* 1. Mengenal tari – tari daerah dan keunikan gerakannya

4.1 memperagakan makna gerak ke dalam bentuk tari bertema dengan mengacu pada gaya tari daerah berdasarkan ruang gerak

**Indikator:**

* Menjelaskan(asal,keunikan gerakan) Salah satu tarian adat

Kegiatan pembelajaran 1 di dalamanya termuat mata pelajaran IPS dan Bahasa Indonesia, Kegiatan pembelajaran 2 di dalamanya termuat mata pelajaran SBdp dan Bahasa Indonesia di sini pembelajaran 1 dan 2 menjelaskan tentang keberagaman budaya. Indonesia dikenal memiliki kekayaan dan keberagaman budaya, terdiri atas berbagai suku bangsa, agama, bahasa, adat istiadat, cara berpakaian, makanan tradisional, dan kesenian. Kekayaan budaya tersebut perlu diperkenalkan kepada siswa dalam rangka meningkatkan kecintaan dan kebanggaan terhadap tanah air. Sikap toleransi dalam menghadapi perbedaan perlu dikembangkan melalui kegiatan sehari-hari. Materi yang di jelaskan pada kegiatan pembelajaran 1 yaitu tentang rumah adat suku Minang dan tariannya serta menyanyikan lagu Aku Anak Indonesia. Berikut Uraian mengenai pemetaan indikator pembelajaran 1.

* 1. **Definisi IPS**

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, georafi, ekonomi, politik, hokum, dan budaya. Ilmu Pengetahuan Sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan suatu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu-ilmu sosial (sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya). IPS atau studi sosial (dalam Trianto 2010:171), merupakan bagian dari kurikulum sekolah yang diturunkan dari isi materi cabang-cabang ilmu-ilmu sosial: sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya.

IPS sebagai salah satu program studi yang dikembangkan secara kurikuler di persekolahan menjadi salah satu alat fungsional dalam menjembatani proses pencapaian tujuan Pendidikan Nasional, yakni mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab (Pasal 3, UU No. 20 Tahun 2003).

IPS berkenaan dengan cara manusia menggunakan usaha memenuhi kebutuhan materinya, memenuhi kebutuhan budayanya, kebutuhan kejiwaannya, pemanfaatan sumber yang ada dipermukaan bumi, mengatur kesejahteraan dan pemerintahannya, dan lain sebagainya yang mengatur serta mempertahankan kehidupan masyarakat manusia.

Berdasarkan pendapat di atas dapat kita simpulkan bahwa pendidikan IPS adalah mata pelajaran yang berada di dalam kurikulum sekolah dasar, menengah dan perguruan tinggi yang diseleksi dari beberapa disiplin ilmu-ilmu sosial serta kegiatan dasar manusia yang disajikan dalam bentuk ilmiah dan psikologi agar dapat memberikan pengetahuan dalam kehidupan masyarakat.

Pada pembelajaran 1 pemetaan indikator pembelajaran IPS dalam kompetensi dasar dan indikator menjelaskan sikap yang harus ditunjukkan untuk menghormati keberagaman budaya.

* 1. **Pengajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar**

Bahasa Indonesia merupakan salah satu materi pelajaran yang diberikan di Sekolah Dasar, Karena bahasa Indonesia mempunyai kedududukan dan fungsi yang sangat penting bagi kehidupan sehari-hari. Paada Kurikulum 2013 untuk kompetensi dasar Bahasa Indonesia tidak dihilangkan dan terap memakai, berikut landasan permendikbud

Permendikbud Nomor 65 tahun 2013 tentang standar proses pendidikan dasar dan mencegah menyebutkan bahwa “ sesuai dengan standar kompetensi lulusandan standar isi , maka prinsip pembelajaran yang digunakan dari pembelajaran parsial menuju pembelajaran terpadu” hal ini dipertegas oleh kembali dalam permendikbud Nomor 67 Tahun 2013 tentang kerangka dasar dan struktur kurikulumSD/MI menyebutkan, bahwa pelaksanaan kurikulum 2013 pada SD/MI dilakukan melalui pembelajaran dengan pendekatan tematik terpad (Tim Depdiknas,2013).

* 1. **Pengertian Kosa kata Baku Bahasa Indonesia**

Kosa kata bahasa Indonesia yang dapat disajikan bahan istilah ialah kata umum, baik yang lazim maupun tidak lazim, yang memenuhi salah satu syarat atau lebih yang berikut ini. (Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa Departemen Nasional republic Indonesia 2008 : 54)

* 1. Kata yang dengan tepat mengungkapkan makna konsep, proses, keadaan atau sifat yang dimaksudkan, seperti *tunak, telus, imak*.
	2. Kata yang lebih singkat daripada yang lain yang beracuan sama, seperti, gulma jika dibandingkan dengan tumbuhan pengganggu, *suaka* (politik)jika dibandingkan dengan *perlindungan*  (politik).
	3. Kaata yang tidak bernilai rasa (konotasi)buruk dan yang sedap didengar (eufonik), seperti pramuria jika dibandingkan dengan *hostes, tunakarya* jika dibandingkan dengan penganggur.

Kosa kata baku adalah kata yang cara pengucapan atau penulisannya sesuai dengan kaidah-kaidah standar atau kaidah yang telah dibakukan. Kaidah standar yang dimaksud dapat berupa pedoman ejaan (EYD), tata bahasa baku, atau kamus umum.

1. **Fungsi Kata Baku**

Di dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kata baku juga mempunyai fungsi, di antaranya sebagai berikut.

* + 1. Pemersatu, pemakaian bahasa baku dapat mempersatukan sekelompok orang menjadi satu masyarakat bahasa.
		2. Pemberi kekhasan, pemakaian bahasa baku dapat menjadi pembeda dengan masyarakat pemakai bahasa lainnya.
		3. Pembawa kewibawaan, pemakaian bahasa baku dapat memperlihatkan kewibawaan pemakainya.
		4. Kerangka acuan, bahasa baku menjadi tolak ukur bagi benar tidaknya pemakaian bahasa seseorang atau sekelompok orang.
1. **Ciri Bahasa Baku**

Dari Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa Departemen Nasional republik Indonesia 2008 : 57, ciri bahasa baku.

1. Tidak dipengaruhi bahasa daerah

Contoh: baku, saya

tidak baku, gua

1. Tidk dipengaruhi bahasa asing

Contoh: baku, kesempatan lain

Tidak baku, lain kesempatan

1. Bukan merupakan bahasa percakapan

Contoh : baku, dengan

Tidak baku, sama

1. Pemakaian imbuhan secara eksplisit

Contoh : baku, ia bekerja keras

Tidak baku, ia kerja keras

1. Pemakaian yang sesuai dengan konteks kalimat

Contoh : baku, suka akan

Tidak baku, suka dengan

1. Tidak terkontaminasi , tidak rancu

Contoh: baku, berkali-kali

Tidak baku, berulang kali

1. Tidak mengandung arti *pleonasme*

Contoh: baku, pada zaman dahulu

Tidak baku, pada zaman dahulu kala

1. Tidak mengandung *hiperkorek*

Contoh: baku, sah

Tidak baku, syah

1. **Definisi PPkn**

PPKn adalah salah satu mata pelajaran yang mengemban misi pendidikan keimanan dan akhlak mulia dengan tujuan menghasilkan warga negara yang efektif dan bertanggung jawab

Tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. PPKn merupakan mata pelajaran yang sangat relevan untuk mewujudkan fungsi dan tujuan pendidikan nasional tersebut. (Pasal 3, Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003)

PPKn dipandang sebagai mata pelajaran yang memegang peranan penting dalam membentuk warga negara yang baik sesuai dengan filsafat bangsa dan konstitusi negara Republik Indonesia. Idris Apandi ([http://asminkarris.wordpress.com/2013/06/29/kurikulum-ppkn 2013/](http://asminkarris.wordpress.com/2013/06/29/kurikulum-ppkn%202013/) diakses pada 15 juni 2014), menyatakan, bahwa Pada kurikulum 2013 Pendidikan Kewarganegaraan bertujuan untuk mengembangkan peserta didik menjadi manusia Indonesia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air, yang dijiwai oleh nilai - nilai Pancasila dan undang-undang dasar 1945.

1. **Pegertian Matematika**

Matematika adalah suatu ilmu yang memiliki objek tujuan abstrak, bertumpu pada kesepakatan dan berpola pikir deduktif. (Soedjadi, 2000: 11). Meurut Badan Standar Pedidikan (2006), menyatakan bahwa tujuan pembelajaran matematika di sekolah dasar (SD) adalah untuk,

1. Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma, secara luwes, efesien, dan tepat dalam pemecahan masalah.
2. Menggunakann penalaran pada pola sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika.
3. Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh.
4. Mengomunikasikan gagasan dengan symbol, table, diagram, atau media lain untuk menjelaskan keadaan atau masalah.
5. Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.
6. **Hasil Penelitian Terdahulu**

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

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

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

1. **Kerangka Pemikiran**

Penguasaan materi pada subtema “Keberagaman Budaya Bangsa” dapat diukur dengan membentuk siswa saling aktif bertanya. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan kerja sama antar siswa dapat membantu siswa, apabila mengalami kesulitan dalam bertanya langsung kepada guru, sehingga peran antar siswa juga besar dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa yang lainnya. Sehingga dapat diasumsikan bahwa penggunaan model pembelajaran *discovery* dapat diterapkan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar di dalam kelas.

Agar penelitian ini dapat di pahami dengan mudah dan di teliti dengan lebih mudah, ketika dalam melaksanakan penelitian, maka peneliti akan menjelaskan dalam membuat sebuah skema pembelajaran. Skema di bawah ini berisi tentang penjelasan tentang pelaksanaan-pelaksanaan peneneliti, serta perangkat yang akan di gunakan ketika melakukan penelitian. Di bawah ini juga terdapat alasan-alasan rendahnya hasil pembelajaran siswa di sekolah tempat di laksanakannya penelitian. Peneliti di harapkan melaksanakan pembelajaran dengan sebaik- baiknya, terlebih hasil pembelajaran siswa di sekolah tempat di adakannya penelitian sangat rendah.

Untuk lebih jelasnya, dapat dilihat pada gambar di bawah ini:

**Gambar 2.1**

**Kerangka Berfikir Penggunaan Model Pembelajaran *Discovery Learning***

1. **Hipotesis Penelitian**

 Berdasarkan kerangka berpikir di atas maka dapat ditarik hipotesis tindakan sebagai berikut “Jika model *discovery learning*  digunakan pada pembelajaran dalam tema indahnya kebersamaan mengenai keberagaman budaya bangsa kelas IV SDN Asmi Kecamatan Regol Kota Bandung maka kemampuan siswa akan meningkat”. Secara khusus hipotesis dari penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut:

1. RPP yang disusun menggunakan model *discovery learning* pada subtema Keberagaman Budaya Bangsaku berdasarkan standar proses dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IV SDN Asmi Kecamatan Regol Kota Bandung.
2. Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model *discovery learning* pada subtema pembelajaran Keberagaman Budaya Bangsa berdasarkan standar proses dapat meningkatkan aktivitas siswa kelas IV SDN Asmi Kecamatan Regol Kota Bandung.
3. Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model *discovery learning* pada subtema pembelajaran Keberagaman Budaya Bangsa berdasarkan standar proses dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Asmi Kecamatan Regol Kota Bandung*.*