**BAB II**

**KAJIAN TEORI**

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

Suryono (2002,h.9) mengatakan bahwa :Belajar adalah suatu aktivitas atau suatu proses untuk memeroleh pengetahuan, meningkatkan keteramilan, memperbaiki prilaku, sikap, dan mengokohkan kepribadian. Dalam konteks menjadi tahu atau proses memperoleh pengetahuan, menurut pemahaman sains konvensional, kontak manusia dengan alam diistilahkan dengan pengalaman. Pengalaman yang terjadi berulang kali melahirkan pengetahuan, atau *a body of knowledge*. Definisi ini merupakan definisi umum dalam pembelajaran sains secara konvensional, dan beranggapan bahwa pengetahuan sudah terserak di alam.

Belajar merupakan tindakan dan prilaku siswa yang kompleks. Sebagai tindakam maka belajar hanya di alami oleh siswa sendiri. Siswa adalah penentu terjadinya atau tidak terjadinya proses belajar. Proses belajar terjadi berjat siswa memperoleh sesuatu yang ada d lingkungan sekitar. Tindakan belajar tentang sesuatu hal tersebut tampak sebagai perilaku belajar yang tapak dari luar. Belajar menurut Skinner merupakan suatu prilak. Pada saat orang belajar maka responnya menjadi lebih baik. Sebaliknya bila ia tidak belajar maka respons nya menurun.

Menurut Watson (2002,h.22) tentang belajar menjelaskan bahwa :

Belajar adalah proses interaksi antara stimulus dan respon, namun stimulus dan respon yang di maksud harus berbentuk tingkah laku yang dapat diamati dan dapat diukur. Dengan kata lain walaupun ia mengakui adanya perubahan mental dalam diri seseorang selama proses belajar, namun ia menganggap hal-hal tersebut sebagai factor yang tak perlu di perhitungkan.

Dalam proses pembelajaran, berhasil tidaknya pencapaian tujuan banyak dipengaruhi oleh bagaimana proses belajar yang dialami oleh siswa. Oleh sebab itu, kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling pokok. Beberapa pengertian belajar sebagaimana yang dikutip dari beberapa tokoh, diantaranya :

Menurut Skinner (M. Sobri Sutikna 2004,h.3) mengartikan belajar sebagai suatu proses adaptasi atau penyesuaian tingkah laku yang berlangsung secara progresif.

Menurut M.Sobry Sutikna (2004,h.3), mengartikan belajar sebagai suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan yang baru sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi demham lingkungannya.

Menurut C.T.Morgan (M.Sobry Sutikna 2004,h.4) mengartikan belajar sebagai suatu perubahan yang relative menetap dalam tingkah laku sebagai akibat atau hasil dari pengalaman yang lalu.

Dari beberapa pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatau proses yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan yang baru, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan kingkungannya. Definisi tersebut menunjukan bahwa hasil belajar adalah ditandai dengan adanya perubahan yaitu perubahan yang terjadi didalam diri seseorang setelah berakhirnya melakukan aktifitas tertentu. Walaupun pada kenyatan tidak semua perubahan termasuk kategori belajar. Misalnya, kaki seseorang patah karena terkena benda yang berat yang jatuh dari atas loteng, ini tidak bisa disebut perubahan hasil dari belajar. Hal ini senada dengan pendapat Gagne yang menyatakan bahwa perubahan hendaknya bukan di sebabkan oleh proses pertumbuhan fisik. Menurut Lindgren perubahan hendaknya disebabkan interaksi antar individu dengan lingkungannya.

Dengan demikian dapat diketahui bahwa kegiatan pembelajaran yang melibatkan beberapa komponen Regina (2012,h.14), yaitu:

1. Siswa : Seorang yang bertindak sebagai pencari, penerima, dan penyimpan isi pelajaran yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan.
2. Guru : Seseorang yang bertindak sebagai pengelola, katalisator, dan peran lainnya yang memungkinkan berlangsungnya kegiatan belajar mengajar yang efektif.
3. Tujuan : Pernyataan tentang perubahan perilaku (kognitif, psikomotorik, afektif) yang diinginkan terjadi pada siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran.
4. Isi Pelajaran : Segala informasi berupa fakta, prinsip, dan konsep yang diperlukan untuk mencapai tujuan.
5. Metode : Cara yang teratur untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk mendapat informasi yang dibutuhkan mereka untuk mencapai tujuan.
6. Media : Bahan pengajaran dengan atau tanpa peralatan yang digunakan untuk menyajikan informasi kepada siswa.
7. Evaluasi : Cara tertentu yang digunakan untuk menilai suatu proses dan hasilnya.

Landasan lebih lanjut adalah teori (Gestalt) (Nana Syaodih, 2005,h.155).  Menurut pandangan teori Gestalt seseorang memperoleh pengetahuan melaui sensasi atau informasi dengan melihat strukturnya secara menyeluruh kemudian menyusunya kembali dalam struktur yang sederhana sehingga lebih mudah dipahami. Gestalt adalah sebuah teori yang menjelaskan proses  [persepsi](http://id.wikipedia.org/wiki/Persepsi)  melalui pengorganisasian komponen-komponen [sensasi](http://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Sensasi&action=edit&redlink=1) yang memiliki hubungan, pola, ataupun kemiripan menjadi kesatuan. Teori gestalt beroposisi terhadap teori [strukturalisme](http://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Strukturalisme&action=edit&redlink=1). Teori gestalt cenderung berupaya mengurangi pembagian sensasi menjadi bagian-bagian kecil.

1. **Unsur-Unsur Belajar**

Cronbach (Nana Syaodih Sukmadinata, 2007,h.5) mengemukakan adanya tujuh unsure utama dalam proses belajar, yaitu:

1. Tujuan. Belajar dimulai karena adanya sesuatu tujuan yang ingin dicapai. Tujuan ini muncul untuk memenuhi sesuatu kebutuhan.
2. Kesiapan. Untuk dapat melakukan perbuatan belajar degan baik anak atau individu perlu memiliki kesiapan, baik kesiapan fisik dan psikis, kesiapan yang berupa kematangan untuk melakukan sesuatu, maupun penguasaan pengetahuan dan kecakapan-kecakapan yang mendasarinya.
3. Situasi. Kegiatan belajar berlangsung dalam suatu situasi belajar. Dalam situasi belajar ini terlihat tempat, lingkungan sekitar, alat dan bahan yang dipelajari, orang-orang yang turut bersangkut dalam kegiatan belajar serta kondisi siswa yang belajar.
4. Interpretasi. Dalam menghadapi situasi, individu mengadaakan interprestasi, yaitu melihat huungan diantarakomponen-komponen situasi belajar, melihat makna dari hubungan tersebut dan menghubungkannya dengan kemungkinan pencapaian tujuan.
5. Respons. Berpegang kepada hasil dari interprestasi apakah individu mungkin atau tidak mungkin mencapai tujuan yang diharapkan, maka ia memberikan respons.
6. Konsekuensi. Setiap usaha akan membawa hasil, akibat atau konsekuensi entah itu keberhasilan ataupun kegagalan, demikian juga dengan respons atau usaha belajarsiswa. Apabila siswa berhasil dalam belajarnya ia akan merasa senang, puas, dan akan lebih meningkatkan semangatnya untu melakukan usaha-usaha belajar berikutnya.
7. Reaksi terhadap kegagalan. Selain keberhasilan, kemungkinan lain yang diperoleh siswa dalam belajar adalah kegagalan. Peristiwa ini akan menimbulkan perasaaan sedih dan kecewa. Reaksi siswa terhadap kegagalan dalam belajar bisa bermacam-macam. Kegagalan bisa menurunkan semangat, dan memperkecil usaha-usaha belajar selanjutnya, tetapi bisa juga sebaliknya, kegagalan membangkitkaan semangat yang berlipat ganda untuk menembus dan menutupi kegagalan tersebut.
8. **Tujuan Belajar**

Belajar merupakan kegiatan pokok dalam kegiatan. Berbagai upaya yang dilakukan oleh guru dalam proses pembelajaran, intinya adalah upaya untuk membuat siswa belajar. Alangkah sis-sia upaya yang dilakukan oleh guru jika dengannya siswa tidak mau belajar.

Gagne (M. Sobry Sutikno, 2009,h.7) menyebutkan ada lima macam hasil belajar berikut ini:

1. Keterampilan intelektual atau keterampilan procedural yang mencakup belajar diskriminasi, konsep, prinsip, dan pemecahan masalah yang kesemuanya diperoleh melalui materi yang disajikan oleh guru disekolah
2. Strategi kognitif, yaitu kemampuan untuk memecahkan masalah-masalah baru dengan jalan mengatur proses internal masing-masing individu dalam memperhatikan, mengingat, dan berfikir
3. Informasi verbal, yaitu kemampuan untuk mendeskripsikan sesuatu dengan kata-kata dengan jalan mengatur informasi-informasi yang relevan.
4. Keterampilan motorik, yaitu kemampuan untuk melaksanakan dan mengkoordinasikan gerakan-gerakan yang berhubungan dengan otot.
5. Sikap, yaitu suatu kemampuan internal yang mempengaruhi tingkah laku seseorang didasari oleh emosi, kepercayaan-kepercayaan, serta faktor intelektual.

Dengan kalimat yang sederhana bahwa tujuan belajar menurut hemat penulis adalah sebagai berikut :

1. Pengumpulan pengetahuan
2. Penanaman konsep dan kecekatan
3. Pembentukan sikap dan perbuatan
4. **Pendekatan, Strategi, Dan Metode Pembelajaran**

Pemahaman tentang pendekatan pembelajaran, setrategi pembelajaran dan metode pembelajaran adalah hal yang sangat penting, terutama dalam konteks penugasan konseptual terhadap pembelajaran. W.Gulo (Eveline Siregar dan Harbini Nara, 2011,h.75) mengemukakan bahwa, pendekatan pembelajaran adalah suatu pandangan dalam mengupayakan cara siswa dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Sementara Perceival dan Ellington (Eveline Siregar dan Harbini Nara, 2009,h.75), mengemukakan dua katagori pendekatan tersebut adalah pendekatan pembelajaran berorientasi guru dan pendektan pembelajaran berorintasi siswa.

Pendekatan inovativ dalam strategi pembelajaran diperlukan untuk mengaktifkan keterlibatan siswa secara mandiri dalam proses pembelajaran, melalui kegiatan pembelajaran yang berorientasi pada proses penemuan (*discovery*) dan pencarian (*inquiry*). Kegiatan pembelajaran melalui pendekatan ini memiliki dampak positif, sebagaimana yang dikemukakan oleh Jeromme Brunner (Hasibun dan Mujiono 1993,h.75) yang mengemukakan bahwa pencarian atau *inquiry* mengandung makna :

1. Dapat membangkitkan potensi intelektual siswa
2. Peserta didik yang semula memperoleh extrinsic reward dalam keberhasilan belajar mendapat nilai baik dalam pendekatan inquiry dapat memperoleh intrinsic reward
3. Peserta didik dapat mempelajari heuristic (mengolah pesan atau informasi) dari penemuan artinya, bahwa cara untuk mempelajari tekhnik penemuan ialah dengan jalan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengadakan penelitian sendiri
4. Dapat menyebabkan ingatan bertahan lama sampai terinternalisasi pada diri peserta didik.

Strategi pembelajaran adalah cara sistematis yang dipilih dan digunakan seorang pembelajar untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga memudahkan pembelajar mencapai tujuan belajar. Setrategi pembelajaran merupakan perpaduan dari urutan kegiatan, cara pengorganisasianmateri pelajaran dan siswa, peralatan dan baha, serta waktu yang digunakan dalam proses pembelajaran. Setrategi pembelajaran ekspositori dan discovery merupakan contohnya. Strategi pembelajaran harus mengandung penjelasan tentang metode atau prosedur dan teknik yang digunakan selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan perkataan lain, setrategi pembelajaran mengandung arti yang lebih luasdari metode dan teknik. Artinya, metode dan teknik pembelajaran merupakan bagian dari strategi pembelajaran.

Menurut Gafur (1989,h.77) mengemukakan pemilihan strategi pembelajaran sangatlah penting. Artinya, bagaimana guru dapat memilih kegiatan pembelajaran yang paling efektif dan efisien untuk menciptakan pengalaman belajar yang baik, yaitu yang dapat memberikan fasilitas kepada peserta didik mencapai tujuan pembelajaran.

Namun perlu diingat bahwa tidak ada satu pun strategi pembelajaran yang paling sesuai untuk semua kondisi dan situasi yang berbeda, walaupun tujuan pembelajaran yang ingin dicapai sama. oleh karena itu, dibutuhkan kreatifitas dan keterampilan dari guru dalam memilih dan menggunakan strategi pembelajaran, yaitu yang disusun berdasarkan karakteristik peserta didik dan situasi kondisi yang dihadapinya. Strategi pembelajaran yang akan dipilih dan digunakan oleh guru bertitik tolak dari tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dari awal. Untuk memperoleh tahapan kegiatan pembelajaran yang berdaya dan berhasil guna, maka guru harus mampu menentukan strategi pembelajaran yang akan digunakan. Strategi pembelajaran pada dasarnya adalah suatu rencana untuk mencapai tujuan. Strategi pembelajaran tersebut terdiri dari metode, teknik dan prosedur yang mampu menjamin peserta didik dapat mencapai tujuan diakhir kegiatan pembelajaran. Menurut Walter Dick (Dick dan Carey 1978,h.78) menyebutkan bahwa terdapat empat komponen strategi pembelajaran yaitu sebagai berikut :

1. Kegiatan pembelajaran pendahuluan
2. Penyampaian informasi
3. Partisipasi peserta didik
4. Tes

**5. Jenis-Jenis Metode Pembelajaran Dan Penerapannya**

Dalam praktik pembelajaran, terdapat beragam jenis metode pembelajaran dan penerapannya. Penulis mencatat, setidaknya terdapat sebelas metode pembelajaran yang dapat digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran. Menurut Eveline Siregar dan Harbini Nara (2011,h.15) mengemukakakan metode tersebut adalah sebagai berikut :

1. Metode Proyek, yaitu metode yang bertitik tolak dari suatu masalah, kemudian dibahas dari berbagai segi yang berhubungan sehingga pemecahannya secara komperhensif dan bermakna.
2. Metode Eksperimen, yaitu metode yang mengedepankan aktivitas percobaansehingga mengalami dan membuktikan sendiri sesuatu yang dipelajarinya.
3. Metode Tugas/Resitasi, yaitu guru memberikan tugas tertentu agar siswa melakukan kegiatan belajar.
4. Metode Diskusi, yaitu siswa dihadapkan pada suatu masalah yang bisa berupa

pernyataan dan pertanyaan yang bersifat problematic untuk dibahas dan dipecahkan bersama.

1. Metode Sosiodrama, yaitu siswa mendramatisasikan tingkah laku dalam hubungannyadengan masalah social.
2. Metode Demonstrasi, yaitu mengedepankan peragaan atau pertunjukan kepada siswa suatu proses, situasi, atau benda tertentu yang sedang dipelajari, baik sebenarnya atau tiruan, yang sering disertai dengan penjelasan lisan.
3. Metode Problem Solving, yaitu mengedepankan berfikir untuk menhyelsaikan masalah dan dukung dengan data-data yang ditemukan.
4. Metode Karyawisata, yaitu mengajak siswa keluar kelas dan mininjau atau mengunjungi objek-objek lainnyasesuai dengan kepentingan pembelajaran.
5. Metode Tanya-Jawab, yaitu menggunakan sejumlah pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab oleh para siswa
6. Metode latihan yaitu, untuk menanamkan sesuatu yang baik atau menanamkan kebiasaan-kebiasaan tertentu.
7. Metode Ceramah yaitu, merupakan metode tradisonal karena sejak lama metode ini digunakan oleh para pengajar. Namun demkian metode ini tetap memiliki fungsinya yang penting untuk membangun komunikasi antara pengajar dan pembelajar.

Dari beberapa penjelasan tentang jenis-jenis metode pembelajaran di atas, maka dapat dikemukakan bahwa betapa banyak metode pembelajaran yang bisa digunakan oleh seorang guru atau tenaga pengajar dalam melaksanakan proses belajar mengajar. Oleh karena itu, dalam penerapannya diperlukan kreativitas dan variasi untuk menggunakan metode-metode pembelajaran tersebut.

1. **Pengertian Pembelajaran KTSP**

Dalam standar Nasional Pendidikan pasal 1 ayat 15 disebutkan bahwa kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP ) adalah kurikulum operasional yang disusun dan dilaksanakan oleh masing-masing satuan pendidikan. Kurikulum ini dikembangkan berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 36 ayat 1 dan 2. Kedua ayat tersebut adalah sebagai berikut :

1. Perkembangan kurikulum mengacu pada standar nasional pendidikan untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional.
2. Kurikulum pada semua jenjang dan jenis pendidikan dikembangkan dengan prinsip disverivikasi sesuai dengan satuan pendidikan, potensi daerah, dan peserta didik.

Menurut Mulyana (2006,h.68) menjelaskan, bahwa ada beberapa hal yang perlu dipahami dalam kaitannya dengan kurikulum tingkat satuan pendidikan, hal tersebut adalah sebagai berikut :

1. KTSP dikembangkan sesuai dengan kondisi satuan pendidikan, potensi,dan karakteristik daerah, serta sosial budaya masyarakat setempat, dan peserta didik.
2. Sekolah dan komite sekolah mengembangkan kurikulum tingkat satuan pendidikan dan silabusnya berdasarkan kerangka dasar kurikulum dan standar kopetensi lulusan, dibawah supervisi dinas pendidikan kabupaten atau kota, dan dapartemen agama yang bertanggung jawab dibidang pendidikan.
3. Kurikulum tingkat satuan pendidikan untuk setiap program studi diperguruan tinggi dikembangkan dan di tetapkan oleh masing-masing perguruan tinggi dengan mengacu pada standar nasional pendidikan.
4. **Karakteristik Siswa Sekolah Dasar**

Menurut Pundi (1922,h.44) mengatakan tingkat kelas disekolah dasar dapat dibagi menjadi dua yaitu kelas rendah dan kelas tinggi . Kelas rendah terdiri dari kelas, satu, dua, dan tiga , sedangkan kelas tinggi sekolah dasar yang terdiri dari kelas empat, lima dan enam

Di Indonesia kisaran sekolah dasar berada di 6 atau 7 tahun sampai 12 tahun. Usia kelompok siswa kelas atas atas kisaran 9 tahun atau 10 sampai 12 tahun . Menurut witherington (1952,h.50) yang dikemukakan Makmun (1955,h.50) bahwa usia 9-12 tahun memiliki ciri perkebangan sikap individualis sebagai tahap lanjut dari usia 6-9 tahun dengan ciri perkembangan social yang pesat pada tahapan ini anak / siswa berupaya semakin ingin mengenal siapa dirinya dengan membandingkan dirinya dengan teman sebayanya. Jika prose situ tanpa bimbingan anak akan cenderung sukar beradaptasi dengan lingkunganya. Untuk itulah sekolah memiliki tanggung jawab untuk menanggulanginya.

Masa usia sekolah dasar disebut juga masa intelektual , atau masa keserasian bersekolah pada umur 6-7 tahun anak dianggap sudah matang untuk memasuki sekolah. Masa sekolah usia dasar terbagi dua yaitu :

1. Masa kelas-kelas rendah dan
2. Masa kelas tinggi.

Ciri-ciri pada masa kelas kelas rendah (6/7-9/10 tahun) :

1. Adanya korelasi positif yang tinggi antara keadaan jasmani dengan prestasi.
2. Sikap tunduk terhadap peraturan-peraturan permaian tradisiaonal
3. Adanya kecendurungan mumuji dirinya sendiri.
4. Membandingan dirinya dengan anak yang lain .
5. Apabila tidak bisa menyampaikan suatu soal , maka soal itu dianggap tidak penting.
6. Pada masa ini (terutamausia 6-8 tahun ) anak menghendaki nilai rapor yang baik , tanpa meningkat apakah prestasinya memang pantas diberi nilai baik atau tidak.

Ciri-ciri pada masa kelas-kelas tinggi (9/10-12/13 tahun ) :

1. Minat terhadap kehidupan praktis sehari-hari yang konkret.
2. Amat realistic, rasa ingin tahu dan ingin belajar.
3. Menjelang akhir masa ini telah ada minat kepada hal-hal mata pelajaran khusus sebagai mulai menonjolnya bakat-bakal khusus
4. Samapi usia 11 tahun anak membutuhkan guru atau orang dewasa yang lainya untuk menyelesaikan tugas dan memenuhi keinginannya.
5. Selepas usia ini pada umumnya anak menghadapi tugas-tugasnya dengan bebas dan berusaha untuk menyelesaikannya.
6. Pada masa ini anak memandang nilai (angka rapor ) sebagai ukuran terdapat mengenai prestasi sekolahnya.
7. Gemar membentuk kelompok sebaya untuk bermain bersama. Dalam permaian itu tidak terkait lagi dengan aturan permaianan tradisional ( yang sudah ada ), mereka membuat peraturan sendiri.

Menurut Makmun (1995,h.68), mengatakan sekolah sebagai tempat terjadinya proses menumbuh kembangkan seluruh aspek siswa memiliki tugas dalam membantu perkembangan anak sekolah. Adapun tugas-tugas perkembangan anak sekolah , diantaranya adalah:

1. Mengembangkan konsep-konsep yang perlu dibagi kehidupan sehari-hari
2. Mengembangkan kata hati ,moralitas, dan suatu skala, nilai-nilai.
3. Mencapai kebebasan pribadi.
4. Mengembangkan sikap-sikap terhadap kelompok-kelompok dan institusi-institusi social.Hampir seluruh aktivitas anak besar didominasi oleh bermaian .aktivitas bermain yang dilakukan dapat dilaksanakan baik secara sendiri-sendiri maupun berkelompok.
5. **Model Pembelajaran**
6. **Definisi Model Pembelajaran**

Model pembelajaran pada hakikatnya merupakan kerangka konseptual yang melukiskan arah atau dasar filosofi pembelajaran.

Menurut Soekanto (Nanis Regina, 2012,h.10) tentang model mendefinisikan bahwa :

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

Menurut Joyce (Sutirman, 2013,h.22) tentang model mendefinisikan bahwa :

model pembelajaran adalah rangkaian dari pendekatan, strategi, metode, teknik dan taktik pembelajaran. Model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuj pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, strategi, metode dan teknik pembelajaran.

Dari beberapa pengertian tersebut, maka model pembelajaran dapat diartikan sebagai kerangka konseptual yang mendeskripsikan dan melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasi pembelajaran untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi pedoman perencanaan bagi para guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.

1. **Model *Discovery Learning***

Model *Discovery Learning* yaitu berbasis penemuan. Metode mengajar yang mengatur pengajaran sedemikian rupa sehingga anak memperoleh pengetahuan yang sebelumnya belum diketahuinya tidak melalui pemberitahuan, namun ditemukannya sendiri. Kegiatan atau pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa, sehingga siswa dapat menemukan konsep-konsep dan prinsip-prinsip melalui proses mentalnya sendiri. Menurut Bell (Agus N.Cahyo (2013,h.104) tentangbelajar penemuan mendefinisikan bahwa :

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

Dalam menemukan konsep, siswa menemukan pengamatan, menggolongkan, membuat dugaan, menjelaskan, menarik kesimpulan dan sebagainya untuk menemukan *discovery learning* beberapa konsep atau prinsip. Metode discovery diartikan sebagai prosedur mengajar yang mementingkan pengajaran perseorangan, memanipulasi objek sebelum sampai pada generalisasi. Makanya, anak harus berperan aktif di dalam belajar. Peran aktif anak dalam belajar ini diterapkan melalui cara penemuan. *Discovery* yang dilaksanakan siswa dalam proses belajarnya diarahkan untuk menemukan suatu konsep atau prinsip. *Discovery* merupakan prosen mental di mana siswa mampu mengasimilasikan suatu konsep atau prinsip. Proses mental yang dimaksud antara lain : mengamati, mencerna, mengerti, menggolong-golongkan membuat dugaan, menjelaskan, mengukur, membuat kesimpulan, dan sebagainya. Dengan teknik tersebut siswa dibiarkan menemukan sendiri atau mengalami proses mental sendiri, guru hanya membimbing dan memberikan intruksi. Dengan demikian, pembelajaran *discovery* ialah suatu pembelajaran yang melibatkan siswa dalam proses kegiatan mental melalui tukar pendapat, dengan berdiskusi, membaca sendiri, dan mencoba sendiri, agar anak dapat belajar sendiri. Metode sebagai sebuah teori belajar dapat didefinisikan sebagai belajar yang terjadi bila pelajar tidak disajikan dengan pelajaran dalam bentuk finalnya, tetapi diharapkan untuk mengorganisasikan sendiri.

Menurut Budiningsih (2005,h.101) tentang metode *discovery learning* mendefinisikan bahwa :

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.

Sebagai sebuah model pembelajaran, *discovery learning* mempunyai prinsip yang sama dengan *inquiry* dan problem solving. Tidak ada perbedaan yang prisipal pada ketiga istilah ini, pada *Discovery Learning* lebih menekankan pada ditemukannya konsep atau prinsip yang sebelumnya tidak diketahui. Perbedaannya pada *discovery* masalah yang dihadapkan kepada siswa semacam masalah yang direkayasa oleh guru. Sedangkan pada *inquiry* masalahnya bukann hasil rekayasa, sehingga siswa mengerahkan seluruh pikiran dan keterampilannya untuk mendapatkan temuan-temuan didalam masalah itu melalui proses penelitian. Sedangkan *Problem Solving* itu sendiri pada tahap ini berposisi sebagai pemberi tekanan pada kemampuan menyelsaikan masalah.

Prinsip belajar yang tampak jelas dari model pembelajaran ini adalah materi atau bahan pelajaran yang akan disampaikan dan tidak disampaiakan dalam bentuk final melainkan melalui proses yang aktif. Dalam hal ini siswa sebagai peserta didik didorong untuk mengidentifikasi apa yang ingin diketahui dilanjutkan dengann 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.

Meski begitu, tidak semua materi pelajaran yang harus dipelajari oleh siswa harus dipersentasikan secara final. Beberapa bagian harus dicari identifikasinya oleh pelajar sendiri. Pelajar mencari informasi dan menemukan sendiri materi yang harus dipelajarinya. Ia tidak hanya menyerap saja, tetapi mengorganisasi dan mengintegrasikan materi-materi yang dipelajarinya kedalam struktur kognitifnya. Sehingga, dengan mengaplikasikan metode *discovery learning* secara berulang-ulang dapat meningkatkan kemampuan penemuan dari individu yang bersangkutan.

Pada intinya, model pembelajaran *discovery learning* ini mengubah kondisi belajar yang pasif menjadi aktif dean kreatif. Mengubah pembelajaran yang teacher oriented di mana guru menjadi pusat informasi menjadi student oriented siswa menjadi subjek aktif belajar. Metode ini juga mengubah dari modus *expository* siswa yang hanya menerima informasi secara keseluruhan dari guru ke modus *discovery* yang menuntuk siswa secara aktif menemukan informasi sendiri melalui bimbingan guru.

1. **Konsep Belajar dalam Metode *Discovery Learning***

Sebagai model pembelajaran, metode *discovery learning* mempunyai konsep sendiri yang membedakan dengan metode lainnya. Konsep belajar metode ini merupakan serangkaian aturan ataupun prinsip dalam pembelajaran yang meliputi tujuan belajar, peran guru dan lain sebagainya. Menurut Bell ( Agus n.Cahyo, 2013,h.104) mengatakan beberapa tujuan spesifik dari pembelajaran dengan penemuan, yakni sebagai berikut :

1. Dalam penemuan siswa memiliki kesempatan untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Kenyataannya menunjukan bahwa partisipasi banyak siswa dalam pembelajaran meningkat ketika penemuan digunakan.
2. Melalui pembelajaran dengan penemuan, siswa belajar menentukan pola dalam situasi kongkrit maupun abstrak, juga siswa banyak meramalkan (*extrapolite*) 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 penemuan dalam beberapa kasus, lebih mudah ditransfer untuk aktifitas baru dan diaplikasikan dalam situasi belajar yang baru.
7. **Teori Kategorisasi dalam Metode *Discovery Learning*** Metode *Discovery Learning* merupakan pembentukan kategori-kategori atau konsep-konsep, yang dapat memungkinkan terjadinya generalisasi. Sebagaimana teori Burner tentang kategorisasi yang tampak dalam *discovery* bahwa sebenarnya *discovery* adalah pembentukan kategori-kategori dan sistem-sistem *coding*. Pembentukan kategori-kategori dan sistem-sistem *coding* dirumuskan demikian dalam artian relasi-relasi (*similaritas* dan *difference*) yang terjadi diantara objek-objek dan kejadian-kejadian (*event*).

Menurut Burner (Budianingsih 2005,h.105) memandang bahwa suatu konsep atau kategorisasi memiliki lima unsur, dan siswa dikatakan memahami suatu konsep apabila mengetahui semua unsur dari konsep itu, meliputi : Nama, Contoh-contoh baik yang positif maupun yang negative, karakteristik baik yang pokok maupun tidak, rentangan, karakteristik, dan kaidah.

Dalam sumber yang sama, Bruner menjelaskan bahwa pembentukan konsep merupakan dua kegiatan mengategorikan yang berbeda yang menuntut proses berfikir yang berbeda pula. Seluruh kegiatan mengategori meliputi mengidentifikasi, dan menempatkan contoh-contoh kedalam kelas dengan menggunakan dasar kriteria tertentu. Dalam pemahaman konsep, konsep-konsep sudah ada sebelumnya. Sedangkan dalam pembentukan konsep adalah sebaliknya, yaitu tindakan untuk membentuk kategori-kategori baru. Inilah kegiatan merupakan tindakan penemuan konsep. Ada 4 dasar untuk mendefinisikan perkataan yang menunjukan konsep, yaitu berdasarkan :

1. Sifat-sifat yang dapat di ukur atau dapat diamati
2. Sinonim, antonim dan makna semantik lain.
3. Hubungan-hubungan logis dan aksioma/definisi dari sudut ini tidak secara langsung menunjuk sifat-sifat tertentu.
4. Manfaat atau gunanya.
5. **Interaksi Guru dan Siswa dalam Metode *Discovery Learning***

Dalam model *discovery lerning*, guru berperan sebagai pembimbing dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara aktif, sebagai mana pendapat guru harus dapat membimbing dan mengarahkan kegiatan belajar siswa sesuai dengan tujuan. Kondisi seperti ini tentu mengubah kegiatan belajar mengajar yang semula *teacher oriented* menjadi *student oriented*. Oleh karena itu, siswa hendaknya diberi kesempatan untuk menjadi seorang *problem solver*, seorang saintis, historin, atau ahli matematika. Dalam metode *discovery learning* bahan ajar tidak disajikan dalam bentuk akhir, siswa dituntut untuk melakukan berbagai kegiatan menghimpun informasi, membandingkan, mengategorikan, menganalisis, mengintegrasikan, mengorganisasikan bahan serta membuat kesimpulan-kesimpulan. Hal tersebut memungkinkan para siswa menemukan arti bagi diri mereka sendiri, dan memungkinkan mereka untuk mempelajari konsep-konsep di dalam bahasa yang dimengerti mereka.

Dengan demikian seorang guru dalam aplikasi metode *discovery learning* harus dapat menempatkan siswa pada kesempatan-kesempatan dalam belajar lebih mandiri. Bruner sebagaimana di kutip Budianingsih (2005,h.112) mengatakan bahwa proses belajar akan berjalan dengan baik dan kreatif jika guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan suatu konsep, teori, aturan atau pemahaman melalui contoh-contoh yang ia jumpai dalam kehidupannya. Pada akhirnya yang menjadi tujuan dalam metode ini, menurut burner menjadikan siswa berperan seorang *problem solver*, seorang saintis, historin, atau ahli matematika.dengan kegiatan tersebut siswa akan menguasainya, menerapkan serta menemukan hal-hal yang bermanfaat bagi dirinya.

1. **Kelebihan Model *Discovery Learning***

Dalam artikel *the act of Discovery* (Bruner 1969,h.116) menyebutkan ada beberapa keuntungan jika suatu bahan dari suatu mata pelajaran disampaikan dengan menerapkan pendekatan-pendekatan yang berorientasi pada *discovery learning,* yaitu :

1. Adanya suatu kenaikan dalam potensi intelektual
2. Ganjaran instrinsik lebih ditekankan daripada ekstrinsik
3. Murid yang mempelajari bagaimana menemukan berarti murid itu menguasai metode *discovery learning.*

Ausubel dan Robinson (1969,h.117) juga mengemukakan keuntungan-keuntungan dari penerapan metode *discovery learning* yaitu:

1. *Discovery* mempunyai keuntungan dapat mentransmisikan suatu konten mata pelajaran pada tahap 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 dipergunakan untuk mengetes *meaningfulness* belajar. Tes yang dimaksudkan hendaklah mengandung pertanyaan kepada pelajar untuk menggenerasi hal-hal untuk diaaplikasikannya.
3. Belajar *discovery* perlu dalam pemecahan problem jika diharapkan murid-murid mendemonstrasikan apakah mereka telah memahami metode-metode pemecahan problem yang telah mereka pelajari.
4. Transfer dapat ditingkatkan bila generalisasi-generalisasi telah ditemukan oleh pelajar dari pada bila diberikan kepada 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 kontemporer.
6. **Kekurangan Model *Discovery Learning***

Ausubel dan Robinson (1969,h.118) juga mengemukakan kelemahan dari penerapan metode *discovery learning* . Sesungguhnya hanya sedikit sekolah-sekolah yang mengembangkan belajar *discovery* pada siswa. Hal ini bukan karena membutuhkan waktu lama, melainkan siswa-siswa kurang memiliki kemampuan dalam mengikuti metode *discovery* yang justru membutuhkan penguasaan informasi yang lebih cepat, dan tidak diberikan dalam bentuk final. Ausubel menandaskan bahwa setelah umur 11 atau 12 tahun, siswa memang memiliki cukup informasi untuk mampu memahami banyak konsep-konsep baru yang sangat jelas jika diperjelas kepada mereka. Pada usia ini, bila seorang siswa diminta menemukan suatu konsep memang bisa dilakukan namun butuh banyak waktu yang terbuang untuk menguasaai dan menemukan suatu materi pelajaran saja.

1. **Langkah-Langkah Model *Discovery Learning***
2. Tahap Persiapan dalam Aplikasi Model *Discovery Learning*

Seorang guru bidang studi, dalam mengaplikasikan metode discovery learning di kelas harus melakukanbeberapa persiapan. Berikut ini tahap perencanaan menurut Bruner (Budianingsih 2005,h.50), yaitu:

1. Menentukan tujuan pembelajaran.
2. Melakukan identifikasi karakteristik siswa (kemampuan awal, minat, gaya belajar, dan sebagainya).
3. Memilih materi pelajaran.
4. Menentukan topik-topik yang harus dipelajari siswa secara induktif (dari contoh-contoh generalisasi).
5. Mengembangkan bahan-bahan belajar yang berupa contoh-contoh, ilustrasi, tugas dan sebagainyauntuk dipelajari siswa.
6. topik-topik pelajaran dari yang sederhana ke kompleks, dari yang konkrit ke abstrak, ataudari tahap enaktif, ikonik sampai ke simbolik.
7. Melakukan penilaian proses dan hasil belajar siswa

2). Prosedur Aplikasi *Discovery Learning*

Adapun menurut Syah (2004,h.244) dalam mengaplikasikan model *Discovery Learning* di kelas tahapan atau prosedur yang harus dilaksanakan dalam kegiatan belajar mengajar secara umum adalah sebagai berikut:

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

Menurut Taba (Affan, 1990,h.198) mengatakan pertama-tama pada tahap ini pelajar dihadapkan pada sesuatu yang menimbulkan kebingungannya, kemudian dilanjutkan untuk tidak memberi generalisasi, agar timbul keinginan untuk menyelidiki sendiri.

Tahap ini Guru bertanya dengan mengajukan persoalan, atau menyuruh anak didik membaca atau mendengarkan uraian yang memuat permasalahan. Stimulation pada tahap ini berfungsi untuk menyediakan kondisi interaksi belajar yang dapat mengembangkan dan membantu siswa dalam mengeksplorasi bahan. Dalam hal ini Bruner memberikan stimulation dengan menggunakan teknik bertanya yaitu dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang dapat menghadapkan siswa pada kondisi internal yang mendorong eksplorasi.

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

Menurut Syah (2004,h.244) mengatakan setelah dilakukan *stimulation* langkah selanjutya adalah guru memberi kesempatan kepada siswa untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin agenda-agenda masalah yang relevan dengan bahan pelajaran, kemudian salah satunya dipilih dan dirumuskan dalam bentuk hipotesis (jawaban sementara ataspertanyaan masalah).

c). Data *collection* (pengumpulan data).

Menurut Syah (2004,h.244) mengatakan ketika eksplorasi berlangsung guru juga memberi kesempatan kepada para siswa untuk mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya yang relevan untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis . Menurut Djamarah (2002,h.22) mengatakan pada tahap ini berfungsi untuk menjawab pertanyaan atau membuktikan benar tidak hipotesis, dengan demikian anak didik diberi kesempatan untuk mengumpulkan (*collection*) berbagai informasi yang relevan, membaca literature, mengamati objek, wawancara dengan nara sumber, melakukan uji coba sendiri dan sebagainya.

d). Data *processing* (pengolahan data).

Menurut Syah (2004,h.244) data  *processing* merupakan kegiatan mengolah data dan informasi yang telah diperoleh para siswa baik melalui wawancara, observasi, dan sebagainya, lalu ditafsirkan. Data *processing* disebut juga dengan pengkodean *coding* atau kategorisasi yang berfungsi sebagai pembentukan konsep dan generalisasi. Dari generalisasi tersebut siswa akan mendapatkan penegetahuan baru tentang alternatif jawaban/ penyelesaian yang perlu mendapat pembuktian secara logis.

e). *Verification* (pentahkikan/pembuktian).

Menurut Budiningsih ( 2005,h.41).Verification menurut Bruner, bertujuan agar proses belajar akan berjalan dengan baik dan kreatif jika guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan suatu konsep, teori, aturan atau pemahaman melalui contoh-contoh yang ia jumpai dalam kehidupannya.

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

Menurut Djamarah, (2002,h.22) menyatakan tahap generalitation atau 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. Atau tahap dimana berdasarkan hasil verifikasi tadi, anak didik belajar menarik kesimpulan atau generalisasi tertentu . Akhirnya dirumuskannya dengan kata-kata prinsip-prinsip yang mendasari generalisasi.

1. **Implikasi Metode *Discovery Learning***

Implikasi dari penerapan metode *Discovery Learning* banyak mengubah tatanan kelas dan pendidikan. Menurut Bruner (1969,h.119) menyatakan sejumlah saran yang spesifik bagi praktik edukasional dalam aplikasi metode *discovery oriented*, meliputi hal-hal sebagai berikut:

1. Kurikulum suatu objek hendaklah ditentukan oleh pemahaman yang paling fundamental bahwa hal itu dapat dicapai dengan prinsip-prinsip dasar yang memberika struktur pada objek itu. Pengetahuan mengenai prinsip-prinsip dasar dan struktur suatu subjek dapat memfasilitasi pembentukan sistem-sistem *coding* yang *generice* jika didasarkan pada prinsip-prinsip pengorganisasian. Dikemukaan oleh Bruner bahwa jika kurikulum terorganisasi guna memungkinkn pembentukan struktur (sitem-sistem *coding*)maka bahwa yang akan di pelajari akan sulit tak membawanya pada transfer, dan akan sulit diingat.
2. Tiap subjek dapat diajarkan kepada seorang anak dalam bentuk yang jujur (*honest form*). Lawan-lawan Bruner segera menyatakan bahwa tak satupun subjek dapat diajarkan pada tiap usia. Umpamanya *proportion* mungkin tak dapat dipahami oleh seorang anak umur 4 tahun. Jawaban Bruner ialah *statement* itu perlu *direintrepetasi* dan dikaji dalam artian kemungkinan mengenai aspek-aspek mengajar suatu subjek pada suatu tingkat usia. Mungkin beberapa asfek *proportion*  dapat diajarkan pada anak usia 4 tahun. Pertanyaan yang penting ialah bagaimana mengajarkan dapat dibuat efektif bagi anak-anak yang sangat muda usia? Jawaban bruner, bahwa bentuknya dapat di simflifkasikan, misalnya *refresentasi* motorik atau sensorik (*enactive*) kerepresentasi dalam bentuk yang relatif *concrete images (iconic)* sampai akhirnya *representasi* secara abstrak (*syimbolic*) merupakan sekuensi dalam mengajar. Dengan perkataan lain, suatu subjek dapat disajikan sedemikian rupa sehingga anak pertama-tama dapat mengalaminya, kemudian beranjak ke presentasi secara *konkret*, dan akhirnya mensimbolisasikannya sebagai *sekuensi intruksional* yang paling baik.
3. Suatu kurikulum spiral yang mengembangkan dan mengembangkan kembali topic-topik pada tingkat-tingkat yang yang berbeda merupakan kurikulum yang ideal bagi penguasaan kode-kode *generic*. Burner menyetujui bahwa kurikulum spiral rupanya ideal bagi pengembangan system-syistem *coding*. Ulangan tidak hanya perlu tetapi juga perlu organisasi bahan pelajaran secara seksama dalam artian prinsip-prinsip dan progesikarakteristik dan pemecahan yang paling kompleks, pararel dengan perkembangan ideal dari suatu *system coding* .
4. **Peta Tuntunan Pembelajaran IPS Materi Kenampakan Alam, Standar Kompetensi : 1. Memahami sejarah, kenampakan alam, dan keberagaman suku bangsa di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi. Kompetensi Dasar :1.2 mendeskripsikan kenampakan alam di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi serta hubungannya dengan keragaman sosial dan budaya**

Teori yang mendasari Kompetensi Dasar IPS. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Menurut teori “Nusantara” menjelaskan tentang kompetensi dasar IPS bahwa :

Penduduk Indonesia tidak berasal dari luar. Teori ini didukung banyak ahli, seperti J.Crawfurd, K.Himly, Sutan Takdir Alisjahbana, dan Gorys Keraf (Nana Syaodih, 2005 : 23). Menurut para ahli ini penduduk Indonesia (bangsa Melayu) sudah memiliki peradaban yang tinggi pada bada ke-19 SM. Taraf ini hanya hanya dapat dicapai setelah perkembangan budaya yang lama

Hal ini menunjukkan penduduk Indonesia tidak berasal dari mana- mana, tetapi berasal dan berkembang di Nusantara. Meskipun ada teori yang menyebutkan bahwa bangsa Indonesia mempunyai nenek moyang yang sama, kenyataannya ada beraneka ragam suku bangsa yang mendiami wilayah Indonesia.Tidak diketahui secara pasti berapa jumlah suku bangsa di Indonesia. Diperkirakan ada 300 sampai 500 suku bangsa yang tinggal di Indonesia. Perbedaan jumlah ini dikarenakan perbedaan para ahli dalam mengelompokkan suku bangsa.

1. **Sikap Peduli**

Sikap Peduli berarti sikap mengasihi. Kepedulian menimbulkan penerimaan dan rasa aman yang memang diperlukan. Sikap peduli terhadap sesama seharusnya perlu selalu dijaga karena dalam hidup ini ada saling ketergantungan kita terhadap sesama. Tapi sikap tersebut saat ini sangat langka dan bahkan sikap tersebut sering disalah artikan bahkan salah penggunaannya. Salah arti di sini jika kita terlalu peduli terhadap orang lain, belum tentu kepedulian tersebut akan diartikan positif oleh orang tersebut. Sementara sebagian orang ada yang menjadikan sikap peduli tersebut hanya sebagai kedok untuk melakukan tindakan yang negatif setelahnya. Jadi untuk bersikap peduli terhadap sesama kita harus bisa lebih selektif, sehingga nantinya tidak memberikan dampak pada diri kita sendiri apalagi jika sampai menyakiti perasaan kita sendiri. Kemudian kita hendaknya juga lebih waspada dalam menyikapi kepedulian orang lain terhadap kita, tapi dengan catatan kita hendaknya bisa menyikapinya dengan lebih bijaksana tanpa membuat orang tersebut merasa kita waspadai. Sumber :http://www.slideshare.net/wurdiyantiyulia/pendidikan-karakter-peduli-terhadap-sesama.Diakses pada tanggal 23/03/2015 pukul 19.59

1. **Sikap Rasa Ingin Tahu**

Sikap Rasa Ingin Tahu adalah sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari apa yang dipelajarinya, dilihat dan didengarnya. Rasa ingin tahu dalam proses pembelajaran dapat ditunjukan dengan mengemukakan pendapat dari berbagai macam sumber, dan selalu bertanya pada guru atau teman jika belum menguasai pelajaran.

Indikator sikap ingin tahu adalah sebagai berikut:

1). Antusias mencari jawaban.

2). Perhatian pada obyek yang diamati.

3). Antusias pada proses Sains.

4). Menanyakan setiap Iangkah kegiatan

Sumber:http://penilaianpembelajaran.blogspot.com/2014/03/penilaian-siakp.html. Diakses pada tanggal 24/03/2015 pukul 20.09

1. **Sikap Tekun**

Sikap Tekun merupakan sikap untuk bersungguh-sungguh dan terus menerus dalam melakukan pekerjaan daan pantang menyerah. Seorang pelajar diwajibkan untuk belajar agar cita-citanya dapat tercapai. Makin tinggi pendidikan seseorang, makin banyak pula yang harus diketahui. Dalam Era Globalisasi untuk memperoleh suatu kemajuan perlu belajar. Dan menuntut ilmu merupakan kewajiban bagi setiap muslim dan muslimat. Belajar memerlukan ketekunan agar apa yang dipelajari dapat dikuasai, dihayati dan dapat berguana bagi dirinya atau untuk orang lain. Sumber :http://fromborneo.blogspot.com/2010/05/perilaku-terpuji-ii-kerja-keras-tekun.html. Diakses pada tanggal 24/03/2015 pukul 20.15

1. **Sikap Teliti**

Sikap Teliti merupakan sikap berhati-hati dalam melakukan /menyelesaikan suatu pekerjaan. Dalam menyelesaikan pekerjaan, tindakan yang harus dilakukan adalah bersikap hati-hati dan tidak tergesa-gesa, apabila tergesa-gesa maka akan menimbulkan kesalahan. Sikap teliti ini sama dengan sikap diatas, bekerja keras, tekun dan ulet. Sumber : http :// from borneo .blogspot .com /2010/05/perilaku-terpuji-ii-kerja-keras-tekun.html. Diakses pada tanggal 24/03/2015 pukul 20.15

1. **Hasil Belajar**

Belajar mengajar adalah dua konsep yang hampir yang tidak dapat dipisahkan satu dari yang lainnya, terutama dalam peraktiknya di sekolah-sekolah. Bahkan apabila keduanya telah digerakkan secara sadar-tujuan, rangkaian interaksi belajar-mengajar (B-M) akan segera terjadi.

Dalam konteks mikro inilah perlu dikaji ulang persepsi dan sikap guru terhadap belajar dan mengajar. Sehubungan dengan hal ini, tentunya kita masih ingat bahwa "belajar" pernah dipandang sebagai proses penambahan pengetahuan. Bahkan pandangan ini mungkin sekarang masih berlaku bagi sebagian orang di negeri ini. Akibatnya, "mengajar" pun dipandang sebagai proses penyampaian pengetahuan atau keterampilan dari seorang guru kepada siswanya.

Pandangan semacam ini tidaklah terlalu salah, akan tetapi masih sangat persial, terlalu sempit, dan menjadikan siswa sebagai individu-individu yang pasif, reseptif. Oleh sebab itu, pandangan tersebut perlu diletakkan pada perspektif yang lebih wajar sehingga ruang lingkup subtansi belajar tidak hanya mencakup pengetahuan, tetapi juga keterampilan dalam pengertian luas, yakni keterampilan untuk hidup (*life skill*), nilai, dan sikap. Berkaitan dengan ini Gagne (Depdiknas 2002,h.5) mendefmisikan belajar sebagai berikut: "Belajar sebagai suatu proses perubahan tingkah laku yang meliputi perubahan kecenderungan manusia seperi sikap, minat, atau nilai dan perubahan kemampuannya yakni peningkatan kemampuan untuk melakukan berbagai jenis performance (kinerja). Perubahan tingkah laku tersebut harus dapat bertahan selama jangka waktu tertentu".

Dengan demikian. belajar pada dasarnya dapat dipandang sebagai suatu proses perubahan positif-kualitatif yang terjadi pada tingkah laku pembelajar/subyek didik akibat adanya peningkatan pada pengetahuan, keterampilan, nilai, sikap, minat. apresiasi, kemampuan berpikir logis dan kritis, kemampuan interaktif dan kreativitas yang telah dicapainya.

Konsep belajar demikian menempatkan manusia yang belajar tidak hanya pada proses teknis, tetapi sekaligus juga pada proses normatif. Hal ini amat penting agar perkembangan kepribadian dan kemampuan peserta belajar (siswa, mahasiswa) terjadi secara harmonis dan optimal.

Menurut pandangan Sekinner (Miarso 1999,h.120) tentang belajar mendefinisikan :

belajar ialah tingkah laku. Ketika subyek belajar, responnya meningkat dan bila terjadi hal kebalikannya, angka responnya menurun. Karena itu, belajar resminya didefinisikan sebagai suatu perubahan dalam kemungkinan atau peluang terjadinya respon.

Hasil belajar biasanya dinyatakan dalam bentuk skor yang diperoleh siswa setelah mengikuti tes hasil belajar yang diadakan setelah selesai suatu program pengajaran. Skor yang diperoleh siswa mencerminkan adanya perubahan tingkat kemampuan. Dalam hal ini, Surakhmad (1994,h.74-75) mengatakan bagwa "Belajar merupakan suatu proses yang terjadi dalam diri manusia. Proses tersebut menghasilkan perubahan kemampuan dan tingkah laku. Bila sudah selesai suatu usaha belajar dan temyata tidak terjadi perubahan pada diri manusia tersebut, maka tidak dapat dikatakan padanya telah berlangsung proses belajar".

Slamento (1987,h.1) tentang proses pendidikan di sekolah mengatakan bahwa :

Dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah, kegiatan belajar merupakan kegiatan pokok. Ini berarti berhasil atau tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung pada bagaimana proses belajar yang dialami oleh anak didik". Dari pendapat tersebut, dapat dikemukakan bahwa kegiatan belajar merupakan kegiatan inti dari proses pendidikan di sekolah.

Untuk mencapai hasil belajar dipengaruhi oleh faktor-faktor yang mempengaruhi terjadinya proses belajar. Seperti dikemukakan Sudjana (1987,h.39) bahwa: 'Hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua. faktor utama, yakni faktor dari dalam diri siswa dan faktor dari luar diri siswa atau lingkungan". Senada dengan pendapat tersebut, Slamento (1987,h.56) mengatakan bahwa: "Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar banyak jenisnya, tetapi dapat digolongkan menjadi dua golongan saja, yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, sedangkan faktor ekstern adalah faktor yang ada di luar individu. Untuk sampai pada keberhasilan belajar yang diharapkan, maka faktor­faktor tersebut perlu diketahui oleh setiap individu yang terlibat dalam proses belajar mengajar, sehingga dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan dan pada akhirnya dapat mencapai hasil belajar yang optimal.

1. **Hasil Penelitian Terdahulu**

Hasil penelitian terdahulu yang pertama diambil dari skripsi Yunari, Naviah.  2012. Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Discovery Learning Materi Pecahan di Kelas III SDN 1 Wonorejo Kecamatan Pagerwojo Kabupaten Tulungagung.  Skripsi, S1 PGSD jurusan Kependidikan Sekolah dasar dan Prasekolah. FIP Universitas Negeri Malang. Pembimbing: (I) Drs. H. Zainuddin, M. Pd. (II) Drs. Sunyoto, S.Pd M. Si.

Hasil penelitian yang telah dilaksanakan dengan penerapan model discovery learning, diperoleh peningkatan hasil belajar  matematika materi pecahan pada siswa di kelas III. Peningkatan hasil belajar dari pratindakan, siklus I ke siklus II sebagai berikut. Pada tahap pra tindakan rata-rata nilai kelas 53,73 dengan prosentase ketuntasan 32%. Siklus I dari pertemuan 1 ke pertemuan 2 mengalami peningkatan rata-rata sebesar 3,16 dengan peningkatan persentase ketuntasan secara klasikal sebesar 10%. Siklus II dari pertemuan 1 ke pertemuan 2 mengalami peningkatan rata-rata sebesar 9,22 dengan peningkatan prosentase ketuntasan secara klasikal sebesar 16 %. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar Matematika setelah diterapkan pembelajaran menggunakan model discovery learning. Dengan demikian hendaknya guru dapat menggunakan model ini saat melaksanakan pembelajaran.