**BAB II**

**KAJIAN PUSTAKA, HASIL PENELITIAN TERDAHULU, KERANGKA BERFIKIR DAN HIPOTESIS**

1. **KAJIAN PUSTAKA**
2. **Metode Discovery Learning**
3. **Pengertian Metode Discovery Learning**

Metode pembelajaran *Discovery Learning* adalah metode mengajar yang mengatur pembelajaran sedemikian rupa sehingga anak memperoleh pengetahuan yang sebelumnya belum diketahui menjadi tahu karena hasil penemuan sendiri. Dalam pembelajaran *Discovery Learning*  kegiatan pembelajara dirancang sedemikian rupa, sehingga siswa dapat menemukan konsep-konsep dan prinsip-prinsip melalui proses mentalnya sendiri. Dalam menemukan konsep, siswa melakukan pengamatan, menggolongkan, membuat dugaan, menjelaskan, menarik kesimpulan dan sebagainya untuk menemukan beberapa konsep atau prinsip

*Discovery Learning* merupakan metode mengajar yang memajukan cara belajar aktif, berorientasi pada proses, mengarahkan sendiri, mencari sendiri dan reflektif. Menurut Jerome Brunner dalam Baharudin (2007, hlm. 129) dalam *Discovery Learning* siswa belajar melalui aktif dengan konsep dan prinsip-prinsip, sedangkan tugas guru adalah untuk mendorong siswa supaya mempunyai pengalaman-pengalaman tersebut untuk menemukan prinsip-prinsip bagi diri mereka sendiri. Sehingga *Discovery Learning* yaitu siswa didorong untuk belajar dengan diri mereka sendiri.

Mengaplikasikan metode *Discovery Learning* guru berperan sebagai pembimbing dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara aktif, guru harus dapat membimbing dan mengarahkan kegiatan belajar siswa sesuai dengan tujuan. Menurut pendapat Rohani (2004, hlm. 24) *Discovery Learning* adalah suatu pandangan bahwa peserta didik sebagai subjek disamping sebagai objek pembelajaran. Mereka memiliki kemampuan dasar untuk berkembang secara optimal sesuai dengan kemampuan yang mereka miliki. Proses pembelajaran harus dipandang sebagai suatu stimulus atau rangsangan yang dapat menantang peserta didik untuk merasa terlibat atau berpartisipasi dalam aktivitas pembelajaran. Peranan guru hanyalah sebagai fasilitator dan pembingbing atau pemimpin pengajaran yang demokratis, sehingga diharapkan peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan sendiri atau dalam bentuk kelompok memecahkan masalah atas bimbingan guru.

Pembelajaran *Discovery Learning* adalah suatu pembelajaran yang melibatkan siswa dalam proses kegiatan mental melalui tukar pendapat, dengan berdiskusi, membaca sendiri dan mencoba sendiri agar anak dapat belajar sendiri. Menurut J.Richard dalam Roestiyah (2008, hlm. 20) berpendapat bahwa *Discovery Learning* ialah suatu cara mengajar yang melibatkan siswa dalam proses kegiatan mental melalui tukar pendapat, dengan diskusi, seminar, membaca sendiri dan mencoba sendiri, agar anak dapat belajar sendiri.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa metode *Dsicovery Learning* merupakan pembelajaran yang memberikan pengalaman langsung melalui percobaan, sehingga siswa mengalami dan mencari sendiri informasi yang sedang diajarkan dan dapat menarik suatu kesimpulan dari informasi tersebut. Dalam pembelajaran *Discovery Learning* guru berperan sebagai pembingbing dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara aktif, guru harus membingbing dan mengarahkan kegiatan belajar siswa sesuai dengan tujuan.

1. **Karakteristik Metode Discovery Learning**

*Discovery Learning* adalah proses mental dimana siswa mampu mengasimilasikan suatu konsep atau prinsip. Dengan teknik ini siswa menemukan sendiri atau mengalami proses mental sendiri, guru hanya membingbing dan memberikan intruksi. Dengan demikian pembelajaran *Discovery Learning* 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.

Model pembelajaran berbasis penemuan ( *Discovery Learning )* memiliki ciri atau karakteristik tersendiri sehingga terdapat perbedaan yang cukup signifikan dengan pelajaran yang lain. Kurinasih dan Sani (2014, hlm. 64), mengatakan bahwa dalam proses pembelajaran berbasis penemuan (*Discovery Learning)* ditandai dengan karakteristik sebagai berikut :

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

Proses pembelajaran dengan metode ini, guru hanya bertindak sebagai pembingbing dan fasilitator yang mengarahkan siswa. Menurut Bell dalam Maryoto (2013, hlm. 6) ciri utama belajar menemukan yaitu:

1. Mengeksplorasi dan memecahkan masalah untuk menciptakan, menggabungkan dan menggeneralisasi pengetahuan.
2. Berpusat kepada siswa
3. Kegiatan untuk menggabungkan pengetahuan baru dan pengetahuan yang sudah ada.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik *Discovery Learning* adalah proses pembelajaran berpusat kepada siswa dan guru hanya sebagai fasilitator baik ketika pembelajaran didalam kelas maupun diluar kelas. Selain itu pengetahuan peserta didik dilatih dan dibangun untuk dapat memecahkan masalah sendiri dan menggabungkan pengetahuan yang baru diketahui oleh peserta didik. Dalam *Discovery Learning* tugas guru hanya mengarahkan peserta didiknya dengan tujuan agar mengalami proses mentalnya sendiri.

1. **Kelebihan Metode Discovery Learning**

Pembelajaran *Discovery Learning* peserta didik dikondisikan pada lingkungan belajar yang direfleksikan dalam pembentukkan kode-kode generic (general) serta pembentukkan sistem-sistem. Dengan penerapan metode *Discovery Learning* dalam pembelajaran memiliki kelebihan, menurut Roestiyah (2008, hlm. 21) beberapa kelebihan dari metode *Discovery Learning* adalah sebagai berikut:

1. Teknik ini mampu membantu siswa untuk mengembangkan; memperbanyak kesiapan serta penguasaan keterampilan dalam proses kognitif/pengenalan siswa.
2. Siswa memperoleh pengetahuan yang bersifat sangat pribadi/individual sehingga dapat kokoh/mendalam tertinggal dalam jiwa siswa tersebut.
3. Dapat membangkitkan kegairahan belajar siswa.
4. Teknik ini mampu memberikan kesempatan kepada siswa untuk berkembang dan maju sesuai dengan kemampuannya masing-masing.
5. Mampu mengarahkan cara siswa belajar, sehingga lebih memiliki motivasi yang kuat untuk belajar lebih giat.
6. Membantu siswa untuk memperkuat dan menambah kepercayaan pada diri sendiri dengan proses penemuan sendiri.
7. Strategi itu berpusat pada siswa tidak pada guru. Guru hanya sebagai teman belajar saja: membantu bila diperlukan.

Sedangkan menurut Markaban (2006, hlm. 17) kelebihan metode *Discovery Learning* adalah sebagai berikut:

1. siswa dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran yang disajikan
2. menumbuhkan sekaligus menanamkan sikap inquiry (mencari-temukan)
3. mendukung kemampuan problem solving siswa
4. memberikan wahana interaksi antar siswa, maupun siswa dengan guru, dengan demikian siswa juga terlatih untuk menggunakan bahasa indonesia yang baik dan benar.
5. materi yang dipelajari dapat mencapai tingkat kemampuan yang tinggi dan lebih lama membekas karena siswa dilibatkan dalam proses menemukannya.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa keunggulan dari metode *Discovery Learning* adalah melatih fikiran peserta didik, karena pada *Discovery Learning*  peserta didik lebih banyak belajar menemukan sendiri, peserta didik akan lebih mudah memahami pelajaran yang diberikan oleh guru karena pada saat proses pembelajaran peserta didik sendiri yang mengalami dan menemukan sendiri pengetahuan barunya. Sesuatu yang diperoleh dengan cara tersebut akan bertahan lama dan diingat oleh peserta didik.

1. **Kelemahan Metode Discovery Learning**

Selain mempunyai kelebihan, metode *Discovery Learning* juga memiliki beberapa kelemahan, menurut Roestiyah (2008, hlm. 21) beberapa kelemahan dari metode *Discovery Learning* adalah sebagai berikut:

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

 Sedangkan menurut pendapat Suryosubroto (2010, hlm. 20) kelemahan metode *Discovery Learning* adalah sebagai berikut:

1. Dipersyaratkan keharusan adanya persiapan mental untuk cara belajar ini. Misalnya siswa yang lamban mungkin bingung dalam usahanya mengembangkan pikirannya jika berhadapan dengan hal-hal yang abstrak, atau menemukan saling ketergantungan antara pengertian suatu subjek, atau dalam usahanya menyusun suatu hasil penemuan dalam bentuk tertulis. Siswa yang lebih pandai mungkin akan memonopoli penemuan dan akan menimbulkan frustasi pada siswa yang lain.
2. Metode ini kurang berhasil untuk mengajar kelas besar. Misalnya sebagian besar waktu dapat hilang karena membantu seorang siswa menemukan teori-teori, atau menemukan bagaimana ejaan dari bentuk kata-kata tertentu.
3. Harapan yang ditumpahkan pada strategi ini mungkin mengecewakan guru dan siswa yang sudah biasa dengan perencanaan dan pengajaran secara tradisional.
4. Mengajar dengan penemuan mungkin akan dipandang sebagai terlalu mementingkan memperoleh pengertian dan kurang memperhatikan diperolehnya sikap dan keterampilan. Sedangkan sikap dan keterampilan diperlukan untuk memperoleh pengertian atau sebagai perkembangan emosional sosial secara keseluruhan.
5. Dalam beberapa ilmu, fasilitas yang dibutuhkan untuk mencoba ide-ide mungkin tidak ada.
6. Strategi ini mungkin tidak akan memberikan kesempatan untuk berfikir kreatif, kalau pengertian-pengertian yang akan ditemukan telah diseleksi terlebih dahulu oleh guru, demikian pula proses-proses di bawah pembinaannya. Tidak semua pemecahan masalah menjamin penemuan penuh arti.

 Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa dalam pembelajaran *Discovery Learning* terlalu menyulitkan untuk peserta didik dan terlalu menghabiskan waktu apabila proses pembelajarannya dilaksanakan kelas yang mempunyai murid yang banyak. Mengajar dengan menggunakan metode penemuan mungkin dipandang terlalu mementingkan pengetahuan peserta didik saja, sedangkan antara pengetahuan, sikap dan keterampilan diperlukan secara seimbang untuk memperoleh pengertian atau sebagai perkembangan emosional sosial. Untuk melaksanakan pembelajaran *Discovery Learning* menyulitkan juga bagi guru, karena guru harus menyamakan persepsi peserta didik tentang yang akan disampaikannya dan belum tentu semua peserta didik memiliki fikiran sama dengan apa yang diinginkan guru.

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

*Discovery Learning* adalah teori belajar yang didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang terjadi bila peserta didik tidak disajikan dengan pelajaran dalam bentuk finalnya tetapi peserta didik mengorganisasi sendiri pelajaran tersebut. Guru berperan sebagai pembingbing dengan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar secara aktif. Bahan ajar tidak disajikan dalam bentuk akhir tetapi peserta didik dituntut untuk melakukan serangkaian kegiatan mulai dari mengumpulkan informasi sampai dengan membuat kesimpulan dari materi yang disajikan. Menurut Markaban (2006, hlm. 16) agar pelaksanaan model pembelajaran penemuan terbimbing ini berjalan dengan efektif, beberapa langkah yang mesti ditempuh oleh guru adalah sebagai berikut :

1. Merumuskan masalah yang akan diberikan kepada siswa dengan data secukupnya, perumusannya harus jelas, hindari pernyataan yang menimbulkan salah tafsir sehingga arah yang ditempuh siswa tidak salah.
2. Dari data yang diberikan guru, siswa menyusun, memproses, mengorganisir, dan menganalisis data tersebut. Dalam hal ini, bimbingan guru dapat diberikan sejauh yang diperlukan saja. Bimbingan ini sebaiknya mengarahkan siswa untuk melangkah ke arah yang hendak dituju, melalui pertanyaan-pertanyaan, atau LKS.
3. Siswa menyusun konjektur (prakiraan) dari hasil analisis yang dilakukannya.
4. Bila dipandang perlu, konjektur yang telah dibuat siswa tersebut diatas diperiksa oleh guru. Hal ini penting dilakukan untuk meyakinkan kebenaran prakiraan siswa, sehingga akan menuju arah yang hendak dicapai.
5. Apabila telah diperoleh kepastian tentang kebenaran konjektur tersebut, maka verbalisasi konjektur sebaiknya diserahkan juga kepada siswa untuk menyusunya. Disamping itu perlu diingat pula bahwa induksi tidak menjamin 100% kebenaran konjektur.
6. Sesudah siswa menemukan apa yang dicari, hendaknya guru menyediakan soal latihan atau soal tambahan untuk memeriksa apakah hasil penemuan itu benar

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

1. *Stimulation* (Stimulasi/Pemberian Rangsangan)

Pertama-tama pada tahap ini peserta didik dihadapkan pada sesuatu yang menimbulkan kebingungan, kemudian dilanjutkan untuk tidak memberi generalisasi, agar timbul keinginan untuk menyelidiki sendiri. Disamping itu guru dapat memulai kegiatan PBM dengan mengajukan pertanyaan, anjuran membaca buku dan aktivitas belajar lainnya yang mengarah pada persiapan pemecahan masalah.

1. *Problem Statement* (Pernyataan/Identifikasi Masalah)

Setelah dilaksanakan stimulasi langkah selanjutnya adalah guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin agenda-agenda masalah yang relevan dengan bahan pelajaran, kemudian salah satunya dipilih dan dirumuskan dalam bentuk hipotesis. Permasalahan yang dipilih itu selanjutnya harus dirumuskan dalam bentuk pertanyaan atau hipotesis, yakni pertanyaa sebagai jawaban sementara atas pertanyaan yang diajukan. Memberikan kesempatan siswa untuk mengidentifikasi dan menganalisis permasalahan yang mereka hadapi, merupakan teknik yang berguna dalam membangun siswa agar mereka terbiasa untuk menemukan suatu masalah.

1. Data *Collection* (Pengumpulan Data)

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

1. Data *Processing* (Pengolahan Data)

Pengolahan data merupakan kegiatan mengolah data dan informasi yang telah diperoleh para siswa baik melalui wawancara, observasi dan sebagainya, lalu ditafsirkan. Data *processing* disebut juga dengan pengkodean yang berfungsi sebagai pembentukan konsep dan generalisasi. Dari generalisasi tersebut siswa akan mendapatkan pengetahuan baru tentang alternatif jawaban/penyelesaian yang perlu mendapat pembuktian secara logis.

1. *Verification* (Pembuktian)

Pada tahap ini siswa akan melakukan pemeriksaan secara cermat untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis yang ditetapkan tadi dengan temuan alternatif, dihubungkan dengan hasil data processing. Berdasarkan hasil pengolahan dan tafsiran atau informasi yang ada, pernyataan atau hipotesis yang telah dirumuskan terdahulu itu kemudian di cek, apakah terjawab atau tidak, apakah terbukti atau tidak.

1. *Generalization* (Menarik Kesimpulan/Generalisasi)

Tahap generalisasi/menarik kesimpulan adalah proses menarik sebuah kesimpulan yang dapat dijadikan prinsip umum dan berlaku untuk semua kejadian atau masalah yang sama, dengan memperhatikan hasil verifikasi. Berdasarkan hasil verifikasi maka dirumuskan prinsip-prinsip yang mendasari generalisasi. Setalah menarik kesimpulan siswa memperhatikan proses generalisasi yang menekankan pentingnya penguasaan pelajaran atas makna dan kaidah atau prinsip-prinsip yang luas yang mendasari pengalaman seseorang, serta pentingnya proses pengaturan dan generalisasi dari pengalaman-pengalaman itu.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan dalam mengaplikasikan metode *Discovery Learning* guru berperan sebagai pembingbing dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara aktif. Pembelajaran *Discovery Learning* merubah kegiatan belajar mengajar *teacher oriented* menjadi *student oriented*. Dari berbagai tahapan *Discovery Learning* pemberian rangsangan, identifikasi masalah, pengumpulan data, pengolahan data, pembuktian dan menarik kesimpulan diharapkan peserta didik dapat menemukan sendiri hasil akhir dari pembelajarannya. Tentunya dari setiap langkah tersebut peerta didik terus didampingi dan diberikan arahan oleh guru.

1. **Meningkatkan Sikap Rasa Ingin Tahu Siswa**
2. **Pengertian Rasa Ingin Tahu**

Rasa ingin tahu pada setiap manusia sangat penting. Rasa ingin tahu membuat manusia dapat memecahkan setiap permasalahan dan pemikiran yang ada didalam fikirannya. Apabila rasa ingin tahu ini dapat dimanfaatkan dengan baik maka akan membawa manusia semakin mengerti dirinya sendiri. Seseorang yang memiliki rasa ingin tahu yang tinggi akan mencari informasi detail tentang segala sesuatu yang mereka pertanyakan. Lewat rasa ingin tahu kita akan berusaha untuk memecahkan setiap pertanyaan dibenak kita. Hal ini akan membuat kita memiliki pengalaman yang baru.

Kita sebagai manusia akan terus belajar lebih banyak saat rasa ingin tahu menyelimuti kita. Kita akan menembus batas-batas pemikiran kita. Semakin banyak yang kita pelajari, semakin banyak pula yang akan kita tahu, dengan rasa ingin tahu yang kita miliki kita akan melihat berbagai hal. Menurut pendapat Nasoetion dalam Olvin (2013, hlm. 11) berpendapat rasa ingin tahu adalah suatu dorongan atau hasrat untuk lebih mengerti suatu hal yang sebelumnya kurang atau tidak kita ketahui. Rasa ingin tahu biasanya berkembang apabila melihat keadaan diri sendiri atau keadaan sekeliling yang menarik.

Rasa ingin tahu membuat bekerjanya kedua jenis otak, yaitu otak kiri dan otak kanan. Yang satu adalah kemampuan untuk memahami dan mengantisipasi informasi, sedang yang lain adalah menguatkannya dan mengencangkan memori jangka panjang untuk informasi baru yang mengejutkan. Menurut Mustari dalam Olvin (2013, hlm. 11) berpendapat bahwa kurioritas (rasa ingin tahu) adalah emosi yang dihubungkan dengan perilaku mengorek secara alamiah seperti eksplorasi, investigasi dan belajar.

Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa rasa ingin tahu adalah sebuah sikap yang dimiliki oleh setiap individu untuk mempelajari sesuatu hal yang belum mereka ketahui untuk dipelajari lebih dalam, agar nantinya dapat bermanfaat bagi dirinya sendiri, orang lain atau lingkungan sekitar.

1. **Karakteristik Rasa Ingin Tahu**

Rasa ingin tahu sebagian besar merupakan naluri alami yang ada pada diri manusia. Manusia menemukan berbagai cara untuk melindungi diri terhadap pengaruh lingkungan yang merugikan. Tetapi adanya akal budi itu juga menimbulkan rasa ingin tahu yang selalu berkembang. Dengan kata lain, rasa ingin tahu itu tidak pernah dapat dipuaskan. Rasa ingin tahu mendorong manusia untuk melakukan berbagai kegiatan yang bertujuan untuk mencari jawaban atas berbagai persoalan yang muncul didalam fikirannya.

Rasa ingin tahu anak berkaitan dengan respon anak terhadap objek (benda, orang, situasi) yang baru, aneh dan asing. Disisi lain rasa ingin tahu anak juga dapat dilihat dari keinginan anak mengeksplorasi, menyelidiki sesuatu objek orang, benda dan situasi. Jika rasa ingin tahu anak tinggi maka ia akan lebih aktif bertanya, anak yang rasa ingin tahunya sedang maka ia hanya akan bertanya tentang hal tertentu yang menarik baginya. Sedangkan anak yang rasa ingin tahunya rendah ia hanya akan bertanya disaat keadaan memaksanya untuk bertanya karena ia lebih banyak diam atau tidak begitu aktif. Maw and maw dalam Riani (2012, hlm. 1) mengemukakan ciri-ciri keingintahuan anak yaitu:

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

Disisi lain Curtis dalam Riani (2012, hlm 2) mengatakan rasa ingin tahu terlihat dalam hal:

1. Mereaksi dengan cara positif terhadap sesuatu yang baru, asing, aspek yang tidak pantas dari lingkungan dan mengobservasikan secara hati-hati, mendekatinya, melakukan, memanipulasi, mencari informasi tentang sesuatu.
2. Tahan dalam menilai dan mengeksplorasi stimulus untuk lebih mengetahui stimulasi tersebut.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik rasa ingin tahu adalah tingginya rasa penasaran peserta didik baik ketika belajar didalam kelas maupun belajar diluar kelas, selain itu peserta didik selalu merasa penasaran terhadap hal-hal yang baru ia ketahui, dia akan terus bertanya sampai dia mendapatkan jawaban dari gurunya tersebut. Peserta didik yang memiliki rasa ingin tahu yang tinggi ketika seorang guru memberikan stimulus maka dia akan merespon dengan cepat.

Rasa ingin tahu merupakan sikap yang penting dimiliki oleh setiap peserta didik, memang pada dasarnya setiap orang memiliki rasa ingin tahu, hanya saja sikap rasa ingin tahu yang tinggi atau rendahnya tergantung dari diri mereka sendiri, anak yang memiliki rasa ingin tahu yang rendah akan muncul ketika keadaan mereka mendesak.

1. **Faktor Pendorong Rasa Ingin Tahu**

Setiap individu memiliki rasa ingin tahu dengan berbagai macam bentuknya. Namun untuk lebih mengoptimalkan dan mengembangkan maka diperlukan peran lingkungan untuk merangsang dan lebih mengembangkan rasa ingin tahu yang sudah ada. Lingkungan dalam hal ini orang tua dan guru di sekolah, memiliki peranan penting mengembangkan dan mengoptimalkan potensi-potensi rasa ingin tahu pada anak. Namun bisa juga sebaliknya orang tua dan guru juga dapat berperan sebagai penghambat rasa ingin tahu anak. Menurut Munandar (2004, hlm. 94) memaparkan bahwa dari berbagai penelitian diperoleh hasil bahwa sikap orang tua yang memupuk rasa ingin tahu anak antara lain:

1. Menghargai pendapat anak dan mendorongnya untuk mengungkapkannya.
2. Memberikan waktu kepada anak untuk berfikir, merenung dan berkhayal.
3. Membiarkan anak mengambil keputusan sendiri.
4. Mendorong kemelitan anak untuk menjajaki dan mempertanyakan banyak hal
5. Meyakinkan anak bahwa orang tua menghargai apa yang ingin dicoba dilakukan dan apa yang dihasilkan.
6. Menunjang dan mendorong kegiatan anak
7. Menikmati keberadaannya bersama anak
8. Memberi pujian yang sungguh-sungguh kepada anak
9. Mendorong kemandirian anak dalam bekerja
10. Melatih hubungan kerjasama yang baik dengan anak.

Menurut Munandar (2004, hlm. 103) sikap orang tua secara langsung mempengaruhi rasa ingin tahu anak mereka. Beberapa faktor yang menentukan tersebut antara lain:

1. Kebebasan

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

1. Respek

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

1. Prestasi, Bukan Angka.

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

Sedangkan menurut Torrance dalam Suhadi (2010, hlm. 20) mengemukakan tentang lima bentuk interaksi guru dan siswa di kelas yang dianggap mampu mengembangkan rasa ingin tahu siswa yaitu:

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

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa rasa ingin tahu anak akan berkembang jika orang tua dan guru selalu bersikap otoritatif (demokratik), yaitu mau mendengarkan ucapan anak, menghargai pendapat anak, mendorong anak untuk berani mengungkapkan pendapatnya. Jangan memotong pembicaraan anak ketika ia mengungkapkan pikirannya. Jangan memaksakan pada anak bahwa pendapat orangtua/guru paling benar atau melecehkan pendapat anak. Selain itu juga guru harus mendorong kemandirian anak dalam melakukan sesuatu, menghargai usaha-usaha yang telah dilakukannya, memberikan pujian untuk hasil yang telah dicapainya walau sekecil apapun.

1. **Faktor Penghambat Rasa Ingin Tahu Anak**

Banyak faktor-faktor yang mempengaruhi rasa ingin tahu sebagaimana aspek-aspek psikologis lainnya, rasa ingin tahu juga bukanlah pembawaan yang melekat pada diri individu sejak lahir. Dalam kehidupan sehari-hari banyak kita dapati perlakuan dan tindakan anak dengan berbagai polah dan tingkah laku. Sehingga ekspresi rasa ingin tahu anak kerap menimbulkan efek kurang berkenan bagi orang tua. Misalnya orang tua melarang anaknya mencorat coret dinding karena takut rumah jadi kotor, atau berteiak saat anak main pasir karena takut anak terkena kuman. Padahal tiap anak memiliki ekspresi rasa ingin tahu yang berbeda ada yang terlihat suka mencorat-coret, berceloteh, melakukan eksperimen dan sebagainya. Sikap orang tua seperti itu merupakan salah satu contoh dari sekian banyak faktor yang menghambat rasa ingin tahu dan kreatifitas seorang anak. Menurut Amabile dalam Munandar (2004, hlm. 223) mengemukakan empat cara yang dapat mematikan rasa ingin tahu anak, yaitu:

1. Evaluasi
2. Hadiah
3. Persaingan/kompetensi antar anak
4. Lingkungan yang membatasi

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

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

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa masa anak adalah masa-masa penting dalam mengembangkan potensi rasa ingin tahu yang mulai tumbuh dan berkembang, maka dibutuhkan lingkungan yang kondusif, serta dorongan dari guru dan keluarga. Seharusnya guru dapat berperan sebagai orang yang dapat mendorong pengembangan rasa ingin tahu dan kreativitas anak-anak disekolah.

Untuk mengembangkan rasa ingin tahu anak, orang tua dan guru harus merangsang anak supaya tertarik mengamati dan mempertanyakan tentang berbagai benda atau kejadian disekelilingnya, yang mereka dengar, lihat, rasakan atau mereka fikirkan dalam kehidupan sehari-hari. Orang tua dan guru harus menjawab dengan cara menyediakan sarana yang semakin merangsang anak berfikir lebih dalam, misalnya dengan memberikan gambar-gambar, buku-buku dan sebagainya. Orang tua dan guru janganlah menolak, melarang atau menghentikan rasa ingin tahu anak, asalkan tidak membahayakan dirinya atau orang lain.

1. **Upaya Guru Meningkatkan Rasa Ingin Tahu Siswa**

Seorang anak yang mempunyai keingintahuan yang tinggi cenderung memiliki tingkat kecerdasan yang lebih tinggi dibandingkan anak biasa. Dari rasa ingin tahu muncullah ide yang membuat anak menemukan bakatnya, menjadi lebih cerdas dan bahkan dapat masuk digolongkan anak yang jenius. Maka dari itu sangat penting untuk meningkatkan rasa ingin tahu pada anak. Menurut Suhadi (2015, hlm. 5) berikut adalah cara meningkatkan rasa ingin tahu pada anak:

1. Belajar bersama, biasakan seorang anak untuk mendapatkan pendidikan belajar bersama sejak dini. Belajar bersama dapat membantu perkembangan otak balita. Disamping dapat membantu menciptakan anak yang cerdas, belajar bersama juga dapat menumbuhkan rasa percaya diri.
2. Belajar dengan membaca dan mendengarkan cerita, seorang anak mempunyai daya rekam yang sangat tinggi. Belajar membaca dan mendengar cerita dapat menimbulkan pertanyaan-pertanyaan yang akan dilontarkan seorang anak.
3. Belajar lewat benda, pembelajaran lewat benda atau mainan seperti puzzle dapat mendidik anak mengasah indradan dapat juga untuk mengeluarkan rasa gembira atau emosi. Rasa emosi maupun gembira dapat membantu mempercepat rasa ingin tahu seorang anak.
4. Belajar memahami, setiap orang tua harus memperlihatkan aktivitas harian yang ringan kepada seorang anak, seperti membuka botol, membuka kulkas ataupun memakai pakaian. Dengan seorang anak melihat cara kerja orang tua maka tentunya seorang anak akan mencoba meniru akibat rasa ingin tahunya berhasil anda pancing.

Rasa ingin tahu adalah kecakapan yang berkembang oleh faktor-faktor pengalaman dan pendidikan. Oleh sebab itu, pendidikan disekolah perlu melakukan upaya-upaya pengembangan rasa ingin tahu siswa. Menurut Kusnaedi (2013, hlm. 123) upaya menumbuhkan rasa ingin tahu itu bisa dilakukan dengan beberapa cara, diantaranya.

1. Menciptakan proses pembelajaran yang mengembangkan rasa ingin tahu, misalkan memberikan kesempatan untuk bertanya, menggapi pertanyaan siswa, menugaskan baca buku atau mencari informasi di innternet tentang materi yang dipelajari.
2. Menciptakan kegiatan ekskul yang melatih dan membina anak untuk mengembangkan diri melalui penambahan wawasan dan pengetahuan.
3. Menciptakan situasi belajar di sekolah, terutama di perpustakaan dengan membenahi ruangan yang menyenangkan, menyediakan sunber bacaan buku yang menarik, koran dan majalah, atau bentuk-bentuk lain seperti akses internet, perpstakaan digital dll.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa upaya-upaya pengembangan rasa ingin tahu siswa yaitu dengan cara mendorong siswa untuk menjawab dari pertanyaan yang disamapaikan oleh guru, siswa didorong unutk menjawab dan untuk berfikir agar rasa penasaran siswa dapat terjawab. Pertanyaan-pertanyaan tersebut mengarahkan siswa kepada materi disampaikan oleh guru.

1. **Hasil Belajar**
2. **Pengertian Hasil Belajar**

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik setelah menerima pengalaman pembelajaran. Sejumlah pengalaman yang diperoleh peserta didik mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Hasil belajar mempunyai peran penting dalam proses pembelajaran karena akan memberikan sebuah informasi kepada guru tentang kemajuan peserta didik dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran.

Kegiatan akhir dalam pembelajaran adalah proses evaluasi yang bertujuan untuk mengetahui hasil belajar yang telah dilakukan. Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Hasil belajar merupakan *output* yang dihasilkan setelah siswa mengikuti kegiatan pembelajaran. Menurut Susanto (2013, hlm. 5) hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Secara sederhana, yang dimaksud dengan hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar.

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Menurut Nana Sudjana (2009, hlm. 3) hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh siswa setelah terjadinya proses pembelajaran yang ditunjukkan dengan nilai tes yang diberikan oleh guru setiap selesai memberikan materi pelajaran pada satu pokok bahasan. Selain itu hasil belajar merupakan tingkat penguasaan yang telah dicapai oleh siswa dalam proses belajar yang telah diterima dalam pengalamannya, karena dalam hasil belajar terdapat berbagai indikator untuk menentukkan dan mengetahui serta menilai tingkat keberhasilan siswa dalam setiap pembelajaran yang meliputi ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotor.

1. **Karakteristik Hasil Belajar**

Dari proses pembelajaran yang terpenting adalah interaksi yang terjadi antar guru dengan peserta didik itu harus adil, yakni adanya komunikasi yang timbal balik antar keduanya, baik secara langsung ataupun tidak langsung atau melalui media. Peserta didik jangan selalu dianggap sebagai subjek belajar yang tidak tahu apa-apa. Bloom dalam Sudjana (2012, hlm. 22) mengungkapkan tiga tujuan pengajaran yang merupakan kemampuan seseorang yang harus dicapai dan merupakan hasil belajar yaitu: kognitif, afektif dan psikomotor. Hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yaitu:

1. Faktor dari dalam diri siswa, meliputi kemampuan yang dimilikinya, motivasi belajar, minat dan perhatian, sikap dan kebiasaan belajar, ketekunan, sosial ekonomi, faktor fisik dan psikis.
2. Faktor yang datang dari luar diri siswa atau faktor lingkungan, terutama kualitas pengajaran.

Sementara menurut Sudjana (2012, hlm. 56) hasil belajar yang dicapai siswa melalui proses belajar mengajar yang optimal ditunjukkan dengan ciri-ciri sebagai berikut:

1. Kepuasan dan kebanggaan yang dapat menumbuhkan motivasi belajar intrinsik pada diri siswa. Siswa tidak mengeluh dengan prestasi yang rendah dan ia akan berjuang lebih keras untuk memperbaikinya atau setidaknya mempertahankan apa yang telah dicapai.
2. Menambah keyakinan dan kemampuan dirinya, artinya ia tahu kemampuan dirinya dan percaya bahwa ia mempunyai potensi yang tidak kalah dari orang lain apabila ia berusaha sebagaimana mestinya.
3. Hasil belajar yang dicapai bermakna bagi dirinya, seperti akan tahan lama diingat, membentuk perilaku, bermanfaat untuk mempelajari aspek lain, kemauan dan kemampuan untuk belajar sendiri dan mengembangkan kreativitasnya.
4. Hasil belajar yang diperoleh siswa secara menyeluruh (komprehensif) yakni mencakup ranah kognitif (pengetahuan atau wawasan), ranah afektif (sikap) dan ranah psikomotorik (keterampilan atau perilaku).
5. Kemampuan siswa untuk mengontrol atau menilai dan mengendalikan diri terutama dalam menilai hasil yang dicapainya maupun menilai dan mengendalikan proses dan usaha belajarnya.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik hasil belajar yang paling berpengaruh adalah terjaganya interaksi baik antar guru, siswa, lingkungan belajar, dan faktor yang berpengaruh lainnya. Selain itu karakter hasil belajar dapat dilihat ketika peserta didik tidak mengeluh ketika mendapat prestasi rendah karena ia akan berjuang lebih gigih lagi untuk mendapatkan dan mempertahankan prestasinya. Adanya kemauan dan kemampuan peserta didik yang keras untuk belajar sendiri dan mengembangkan kreativitasnya.

1. **Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Ada dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa, diantaranya ada dua faktor dari dalam (*internal)* dan faktor dari luar (*eksternal*) yang dikemukakan oleh Slameto (2003, hlm.64) diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Faktor dari dalam (*internal*)
2. Faktor Biologis (jasmaniah)

Keadaan jasmani yang perlu diperhatikan pertama kondisi fisik yang normal atau tidak memiliki cacat sejak dalam kandungan sampai sesudah lahir. Kondisi fisik normal ini terutama harus meliputi keadaan otak, panca indera, anggota tubuh. Kedua, kondisi kesehatan fisik. Kondisi fisik yang sehat dan segar sangat mempengaruuhi keberhasilan beljar. Di dalam menjaga kesehatan fisik, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan antara lain makan dan minum teratur, olahraga serta cukup tidur.

1. Faktor Psikologis

Faktor psikologis yang mempengaruhi keberhasilan belajar ini meliputi segala hal yang berkaitan dengn kondisi mental seseorang. Kondisi mental yang dapat menunjang keberhasilan belajar adalah kondisi mental yang mantap dan stabil. Faktor psikologis ini meliputi hal-hal berikut. Pertama, intelegensi. Inetelehnsi atau tingkat kecerdasan dasar seseorang memang berpenagruh besar terhadap keberhasilan belajar seseorang. Kedua, kemauan. Kemauan dapat dikatakan faktor utama penentu keberhasilan seseorang. Ketiga, bakat. Bakat ini bukan menentukan mampu atau tidaknya seseorang dalam satu bidang, melainkan lebih banyak menentukan tinggi rendahnya kemampuan seseorang dalam suatu bidang.

1. Faktor dari luar (eksternal)
2. Faktor lingkunagn keluarga

Faktor lingkungan rumah atau keluarga ini merupakan lingkungan pertama dan utama pula dalam menentukan keberhasilan belajar seseorang. Suasana lingjungan ruah yang cukup tenang, adanya perhatian orang tua terhadap perkembanagan proses beljar dan pendidikan anak-anaknya maka akan mempengaruhi kebarhasilan belajarnya.

1. Faktor Lingkungan Sekolah

Lingkungan sekolah sangat diperlukan utnuk menentukan keberhasilan belajar siswa. Hal yang paling mempengaruhi keberhasilan belajar siswa disekolah mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, pelajaran, waktu sekolah, tata tertib atau disiplin yang ditegakan secara konsekuen dan konsisten.

1. Faktor Lingkungan Mayarakat

Seseorang siswa hendaknya daoat memilih lingkungan masyarakatyang dapat menunjang keberhasilan belajar. Masyarakat merupakan ekstern yang juga berpengaruh terjadap belajar siswa karena keberadaannya dalam masyarakat. Lingkungan yang dapat menunjang keberhasilan belajar diantaranya adalah, lembaga-lembaga pendidikan nonformal, seperti kursus bahasa asing, bimbingan tes, pengajian remaja dan lain-lain.

Pada intinya faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa adalah kemampuan siswa dan kualitas penhgajaran. Pendapat ini sejalan dengan teori belajar di sekolah daro Bloom dalam Nana Sudjana (2011, hlm. 40) mengatakan ada tiga varibel utama dalam teori belajar disekolah, yakni karaktersitik individu, kualitas pengajaran dan hasil belajar siswa. Sedangkan Carrol dalam Nana Sudjana (2011, hlm.40) berpndapat bahwa hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh lima faktor, yakni bakat pelajar, waktu yang tersedia untuk belajar, waktu yang diperlukan siswa untuk menjelaskan pelajaran, kualitas pengajaran dan kemampuan individu.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa banyak faktor yang dapat meningkatkan belajar siswa dimana faktor tersebut datang dari dalam diri siswa (internal) dan faktor yang datang adri luar diri siswa (eksternal). dengan memperhatikan faktor-faktor tersebut diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar seseorang dan dapat mencegah siswa dari penyebab-penyebab terhambatnya belajar.

1. **Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial**
2. **Pengertian Pendidikan**

Pendidikan merupakan faktor utama dalam pembentukan pribadi manusia. Pendidikan sangat berperan dalam membentuk baik atau buruknya pribadi manusia. Menurut john Dewey dalam hasbullah (2011, hlm. 2) pendidikan adalah proses pembentukan kecakap-cakapan fundamental secara intelektual dan emosional ke arah alam dan sesama manusia.

Pendidikan merupakan hal yang tidak dapat dihilangkan dari kehidupan manusia selama manusia masih ada. Menurut Ki Hajar Dewantara dalam hasbullah (2011, hlm. 4) pendidikan adalah tuntunan di dalam hidup tumbuhnya anak-anak, adapun maksdunya, penidikan yaitu menunutun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak itu, agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapatlah mencapai keselamatan dan kebahagiaan yang setingi-tingginya. Pendidikan merupakan proses terus menerus, pendidikan juga mempunyai peranan yang sangat penting demi kelangsungan hidup dan perkembangan bangsa.

1. **Pengertian Pendidikan IPS**

IPS adalah penyederhanaan atau disiplin ilmu humaniora serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis/psikologis untuk tujuan pendidikan. Menurut Muhammad Nu’man Domantri dalam Sapriya (2007, hlm. 7) Pendidikan IPS adalah penyederhanaan disiplinilmu-ilmu sosial, ideologi negara dan disiplin ilmu lainnya serta masalah-masalah sosial yang terkait yang diorganisasikan dan disajikan secara alamiah dan sikologis untuk tujuan pendidikan dasar dan menengah.

Hakikat IPS sebagai program pendidikan merupakan kajian IPS yang di dapat dari berbagai sumber dan pengalaman hidup sebagai makhluk sosial yang mempunyai kecenderungan kuat untuk hidup bersama dalam kelompok. Menurut Nasution (2009, hlm. 4) pendidikan IPS lebih menekankan aspek pendidikan dibandingkan transfer konsep karena melalui pendidikan IPS diharapkan siswa memahami sejumlah konsep dan melatih sikap, nilai, moral dan keterampilannya berdasarkan konsepyang telah dimilikinya. Selain itu pendidikan IPS menurut pendapat Sapriya (2009, hlm. 6) adalah suatu pengajaran yang membingbing para pemuda-pemuda kearah menjadi warganegara yang cerdas, hidup fungsional, efektif, produktif dan berguna bagi bangsa.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat memberikan gambaran bahwa pendidikan IPS tidak hanya penguasaan konsep keilmuan dan ilmu-ilmu sosial saja tetapi juga berkaitan erat dengan keterampilan dalam mempraktikan ilmu itu adalah dalam kehidupan sehari-hari.

1. **Karakteristik Pendidikan IPS**

Dalam hal ini ada beberapa ciri dan sifat dari pembelajaran IPS yang membedakan dengan pembelajaran dengan ilmu-ilmu sosial lainnya sebagaimana dikemukakan oleh A. Kosasih Djahiri dalam Sapriya (2009, hlm. 8) yaitu:

1. IPS berusaha mempertautkan teori ilmu dengan fakta atau sebaliknya (menelaah fakta dari segi ilmu)
2. Mengutamakan peran aktif siswa melalui proses belajar inquiri agar siswa mampu mengembangkan berfikir kritis, rasional dan analisis.
3. Program pembelajaran disusun dengan meningkatkan/menghubungkan bahan-bahan dari berbagai disiplin ilmu sosial dan lainnya dengan kehidupan nyata di masyarakat, pengalaman, permasalahan, kebutuhan dan memproyeksikannya kepada kehidupan dimasa depan baik di lingkungan fisik/alam maupun budayanya.
4. IPS diharapkan pada konsep dan kehidupan sosial yang sangat labil (mudah berubah), sehingga titik berat pembelajaran adalah terjadinya proses internalisasi secara mantap dan aktif pada diri peserta didik agar memiliki kebiasaan dan kemahiran untuk menelaah permasalahankehidupan nyata pada masyarakatnya.
5. Pembelajaran tidak hanya mengutamakan pengetahuan semata, juga nilai dan keterampilan
6. Berusaha untuk memuaskan setiap peserta didik yang berbeda melalui proram aupun pembelajarannya dalam arti memperhatikan minatpeserta didik dan masalah-masalah kemasyarakatan yang dekat dengan kehidupan.

Dengan menyimak karakteristik IPS diatas, harus dapat membedakan antara pembelajaran IPS dengan pembelajaran-pembelajaran lain, baik ditingkat pendidikan dasar dan menengah, maupun yang ada dilingkungan pendidikan tinggi. Pembelajaran IPS adalah bagaimana membina kecerdasan sosial siswa yang mampu berfikir kritis, analitis, kreatif, inovatif dan berkepribadian luhur, bersikap ilmiah dalam cara memandang, menganalisis serta menelaah kehidupan nyata yang dihadapinya.

1. **Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial**

Kurikulum IPS tahun 2006 bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

1. Mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungan.
2. Memiliki kemampuan dasar untuk berfikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah dan keterampilan dalam kehidupan sosial.
3. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan keagamaan.
4. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama, kompetensi dalam masyarakat yang majemuk, ditingkat lokal, nasioanal dan global.

 Sebagai pengembangan kurikulum seorang guru harus dapat memperhatikan tujuan tersebut yang kemudian dtuangkan kedalam pengolahan proses pembelajaran. Pembelajaran sebagai proses belajar yang dikembangkan oeh guru bertujuan untuk mengembangkan kreatifitas befikir siswanya. Dalam mata pelajaran IPS siswa harus dilatih untuk mampu berfikir secara kritis dan memecahkan masalah-masalah yang ada di dalam pembelajaran IPS merupakan suatu fakta yang telah terjadi dalam kehidupan nyata yang perlu dibuktikan kebenarannya

1. **Pemetaan Ruang Lingkup Materi**

**Kenampakan Alam dan Buatan Serta Pembagian Waktu di Indonesia**

1. Keragaman Kenampakan Alam di Indonesia
2. Menggambar Peta di Indonesia

Langkah menggambar peta Indonesia mirip seperti gambar peta Kabupaten/Kota atau peta provinsi. Adapun langkah-langkah yang harus di tempih dalam menggambar peta Indonesia adalah sebagai berikut.

1. Tahap persiapan
* Siapkan peta Indonesia (buku atlas) yang akan digambar.
* Siapkan buku gambar
* Siapkan alat tulis (penggaris, pensil, penghapus, spidol warna/pensil warna).
1. Tahap pelaksanaan
* Buatlah garis tepi pada kertas gambarmu dengan ukuran 1,5 cm
* Buatlah garis-garis koordinat pada kertas gambarmu sesuai dengan garis-garis koordinat yang terdapat pada peta yang akan ditiru.
* Memulailah menggambar peta Indonesia seuai dengan contoh
* Perhatikan bentuk pulau dan letaknya terhadap garis koordinat tadi
* Setelah selesai, jangan lupa meletakan simbol-simbol geografis seperti Ibu Kota Negara, Ibu Kota Provinsi, Kota Kabupaten, Gunung, Danau, Sungai, Jalan Raya, Jalan Kereta Api, Bandar Udara, dan sebagainya. Letaknya harus sama dengan yang ada pada peta contoh.
* Warnailah gambar pertama dengan warna peta asli
1. Ciri-ciri kenampakan Alam Wilayah Indonesia

Kamu tentu masih ingat bahwa tiap-tiap Provinsi memiliki ciri-ciri kenmapakan alam yang berbeda-beda. Adapun kenampakan alam di Indonesia yang dapat kamu kihat padapeta adalah kenampakan alam daratan dan perairan. Alam daratan berupa pegunungan, gunung, dataran rendah, dan tanjung. Sedangkan kenampakan alam periaran berupa sungai danau laut dan selat. Berikut ini akan dijelaskan kenampakan alam wilayah Indonesia seperti pegunungan, gunung, sungai, danau, laut dan selat.

1. Pegunungan

Di kelas empat kita telah mempelajari tetntang pengertian pegunungan. Kamu tetntunya masih ingat bukan ? kali ini kita akan membahas pegunungan-peunungan yang terdapat di beberapa pulau besar seperti Sumatera, Jawa, Kalimantan, Sulawesi dan Irian.

Di pulau Sumatera terdapat deretan pegunungan yang memanjang. Pegunungan ini disebut pegunungan bukit barisan.

Pulau jawa dilalui pegunungan yang membentang di dareah bagian barat, tengah dan selatan. Masing-masing pegunungan ini di selingi oleh dataran rendah dan lembah. Pegunungan yang terdapat dibagain selatan pulau jawa pada umumnya merupakan pegunungan kapur.

Di bagian utara jawa timur terdapat jalur pegunungan kapur yang dikenal dengan deretan pegunungan Kendeng. Di daerah ini terdapat banyak tambang minyak bumi.

Ada beberapa lagi pegunungan yang terdapat di pulau jawa, seperti Pegunungan Dieng, Pegunungan Serayu, Pegunungan Kapur Utara (JawaTengah), Pegunungan Tengger (Jawa Timur), dan Pegunungan Sewu (Yogyakarta).

Di Pulau Kalimantan terdapat prgunungan yang lebih tua dibandingkan dengan pegunungan yang terdapat di Pulau Jawa dan Sumatera. Di Pegunungan ini tidak terdapat Gunung Api yang masih aktif , kecuali di kalimantan utara.

Pegunungan yang terdapat di Pulau Kalimantan antara lain Pegunungan Meratus (Kalimantan Selatan) serta pegunungan schwaner dan Pegunungan Muller yang membatasi Provinsi Kalimantan Barat dengan Kalimantan Tengah. Selain itu, terdapat Pegunungan Kapuas yang memebatasi Provinsi Kalimantan Barat dengan Malaysia Timur di sebelah Utara. Pegunungan Iban juga membatasi Provinsi Kalimantan Barat dengan Malaysia Timur denngan Malaysia Timur di sebelah utara.

Pegunungan yang terdapat di Sulawesi termasuk pegunungan yang cukup tinggi, antara 2000-3500 meter. Pegunungan ini terdapat hampir di seluruh semenanjung yang ada di Pulau Sulawesi.

Adapun Pegunungan yang terdapat di Sulawesi antara lain Pegunungan Utambela (Gorontalo), Pegunungan Fenema, dan Pegunungan Pompange (Suilawesi Tengah), Pegunungan Quarles, Pegunungan Tineba, dan Pegunungan Verbek (Sulawesi Selatan), Pegunungan Matarombea dan Pegunungan Tangkeleboke (Sulawesi Tenggara).

Di Irian terdapat jalur pegunungan tinggi yang membujur ke arah Timur dan Barat. Pegunungan yang terdapat di Irian banyak memilik puncak yang yang sangat tinggi, antara lain Pegunungan Sudirman dengn puncak jaya (5030 m), dan Pincak Trikora (4750 m), Pegunungan Jaya Wijaya dengan Puncak Mandala (4700 m) dan Puncak Yamin (4506 m). Selain itu, juga terdapat Pegunungan Tamru.

1. Gunung

Kamu tetntu tahu nama-nama gunung yang terdapat di daerah tempat tinggalmu, bukan? Gunung-gunung di Indonesia sangat banyak, baik yang berapi maupun yaang tidak berapi. Hampir semua pulau di Indonesia memilik Gunung. Gunung tinggi di Pulau Sumatera adalah Gunung Kerinci yang tingginya mencapai 5030 meter. Gunung tertinggi di Pulau Jawa adalah Gunung Semeru yang tingginya mencapai 3676 meter.

Gunung tertinggi di Pulau Sulawesi adalah Gunung Rantekombola yang tingginya mencapai 3456 meter. Adapun puncak tertinggi di irian (Papua) adalah Puncak Jaya yang mencapai 5030 meter. Puncak jaya selalu diselimuti oleh salju abadi karena begitu tinggi sehingga uara diatasnya sangat dingin diatasnya.

1. Dataran Tinggi

Adakah dataran tinggi di daerah tempat tinggalmu ? kalau ada apa namanya ? dataran tinggi sangat bermanfaat bagi manusia, terutama untuk dareah perkebunan teh dan tempat peristirahatan. Ada beberapa dataran tinggi yang terdapat di Indonesia, miasalnya Dataran Tinggi Alas, Dataran Tinggi Karo, Dataran Tinggi Kerinci, Dataran Tinggi Cianjur, Dataran Tinggi Dieng, Dataran Tinggi Bone, Dataran Tinggi Bone, Dataran Tinggi Muler, dan lain-lain.

1. Dataran Rendah

Hampir semua wilayah provinsi di Indonesia memiliki daerah datarn rendah. Dataran rendah sangat bermanfaat bagi manusia, terutama untuk pertanian, peternakan, pemukiman, industri, perkebunan kelapa, perekebunan tebu, perekebunan tembakau, dan lain-lain.

1. Pantai

Sebagian besar wilayah negara kita merupakan perairan, terutama laut, sehinga kita memiliki wilayah pantai yang cukup luas. Masih ingatkah kamu manfaat pantai ? coba sebutkan ! kita mengenal beberapa pantai, misalnya panti Ancol di Jakarta, Pantai Cermin di Sumatera Utara, Pantai Sanur dan Pantai Kuta di Bali, Pantai Pelabuhan Ratu di Jawa Barat, Pantai Carita di Banten, Pantai Losari di Sulawesi Selatan, Pantai Senggigi di Lombok, Pantai Maluk di Sumbawa Barat, Pantai Losiana di Nusa Tenggara Timur, dan Pantai Korem di Papua.

1. Sungai

Di Indonesia banyak sekali terdapat sungai, besar maupun kecil, panjang mauoun pendek. Sungai terbesar di Sumatera adalah suangai Musi. Di atas Sungai Musi terbentang sebuah jembatan yang sangat panjang. Apa nama jembatan yang melintasi Sungai Musi ?

Di Pulau Jawa, ada juga sungai yang terpanjang, yaitu Sungai Bengawan Solo. Sungai ini melintasi dua Provinsi, yaitu Jawa Tengah dan Jawa Timur.

Di Kalimantan juga terdapat sungai yang terpanjang, yaitu Sungai Kapuas. Sungai Kapuas tidak saja terpanjang du Pulau Kalimantan, tetapi juga ui Indonesia. Dapatkah kamu menunjukan lokasi sungai trsebut pada peta ? di Papua juga terdapat sungai terpanjang, yaitu sungai Memberamo.

1. Danau

Masih ingatkah kamu tentang pengertian danau yang telah kita pelajari di kelas empat yang lalu ? Bukalah kembali buku IPS kelas empatmu !

Di Indonesia, terdapat cukup banyak danau. Di Pulau Sumatera terdapat Danau Laut Tawar (Nangroe Aceh Darussalam), Danau Toba (Sumatera Utara), Danau Kerinci (Jambi), Danau Tempe(Sulawesi Selatan), Danau Poso (Sulawesi Tengah), Danau Sentani (Papua), Danau Batur (Bali), Danau Segara Anak (Lombok), Danau Lebo (Sumbawa), serta Danau Kelimutu (Nusa Tenggara Timur). Danau Kelimutu disebut juga Danau Tigawarna.

Danau terbesar di Indonesia adalah Danau Toba, di tengah-tengah Danau Toba terdapat Danau Samosir.

Danau Toba termasuk contoh daerah lembah depresi karena tanahnya turun setelah terjadi letusan gunung api. Sedangkan Danau Kerinci, Danau Ranau dan Danau Maninjau terjadi akibat lembah puncak gunung yang terisi air hujan (kaldera).

1. Laut

Sebagai negara kepulauan, Inonesia memiliki wilayah laut yang cukup luas. Semua provinsi di Indonesia memiliki wilayah laut. Apa sajakah nama laut yang terdapat di Indonesia ?

Nama-nama laut yang terdapat di Indonesia adalah Laut Jawa, Laut Sulawesi, Laut Banda, Laut Seram, Laut Maluku, Laut Halmahera, Laut Arafuru, Laut Flores, Laut Sawu, dan Laut Timor. Selain itu , juga terdapt Samudera Hindia. Samudera adalah laut yang sanagt luas.

1. Selat

Pernahkah kalian meneybrangi selat ? sela digunakan sebagai sarana penyebranagan antar pulau. Banyak sekali selat yang menghubungkan pulau-pulau di Indonesia. Selat-selatitu misalnya Selat Sunda, Selat Kalimata, Selat Bali, Selat Sape, Selat Bangka, dan Selat Berhala.

1. Keragaman Kenampakan Buatan di Indonesia
2. Kenampakan Buatan di Indonesia

Apakah yang dimaksud dengan kenampakan buatan ? tentu kamu masih ingat bukan ? untuk keperluan penagiran dan irigasi, manusia membuat bendungan atau waduk. Untuk menanggulangi banjir manusia membuat kanal. Untuk keperluan pertanian, manusia membuat sawah, perkebunan, dan ladang. Untukk kepreluan industri, manusia membangun pabrik. Untuk keperluan transportasi, manusia membangun jalan, pelabuhan udara, pelabuhan laut, dan setersunya.

Semua yang sengaja dibangun oleh manusia untuk memenuhi kebutuhannya, seprti waduk, kanal, gedung pencakar langit, jalan dan kawasan industri, merupkan contoh kenampakan buatan. Berikut ini akan dibahas satu per satusecara rinci.

1. Bendungan (Waduk)

Bendungan sengaja d buat untuk kepentingan irigasi (pengairan). Selain irigasi, bendungan juga dapat dimanfaatkan untuk usaha perikanan, penampungan air, pembangkit tenga listrik dan rekreasi.

Melalui bendungan, air sungai dibendung sehingga tergenag. Kalau air sudah tergenang, lalu dialirkan melalui saluran kecil menuju ke areal pesawahan dan selanjutnya dimanfaatkan untuk mengairi tanaman padi di sawah.

1. Perkebunan

Perkebunan adalah areal yang sengaja dibuat oleh manusia untuk diterangi berbagai jenis tanaman, misalnya kopi, karet, teh, kelapa, tembakau, coklat, kelapa sawit dll.

1. Kawasan Industri

Kawasan industri merupakan daerah yang dibangun untuk kepentingan industri di kawasan industri terdapat banyak pabrik.

1. Bandar Udara dan Pelabuhan Laut

Pelabuhan udara dan pelabuhan laut dibangun untuk kepentingan transportasi udara dan laut. Beberapa pelabuhan udara atau bandara udara terkenal misalnya bandara Soekarno Hatta di Jakarta, Bandara I. Gusti Ngurahray di Denpasar, Bandara Ir. H juanda di Surabaya dan Bandara Polonia di Medan. Pelabuhan laut yang trkenal misalnya pelabuhan Tanjung Priok di Jakarta, Pelabuhan Tanjung Perak di Surabaya, Pelabuhan Teluk Bayur di Sumatera Barat, Pelabuhan Tanjung Emas di Jawa Tengah.

1. Keuntungan dan Kerugian Pembangunan Kenampakan Buatan

Setiap kegiatan pembangunan kenampakan buatan seperti waduk, kawasan industri, bandar udara, pelabuhan laut, perkebunan dan lain-lain, memiliki keuntungan dan kerugian bagi masyarakat setempat.

Keuntungan yang diperoleh dari bendungan misalnya dapat meningkatkan kesejahteraan masyarakat. Hasil panen meningkat apabila sistem irigasinya baik. Kesempatan memeperoleh pekerjaan bagi masyarakat juga terbuka luas. Selain itu, tersedianya tempat-tempar rekreasi bagi masyarakat, listrik yang memadai dari PLTA, serta sarana transportasi yang memadai, misalnya jalan tol, jalan layang, bandar udara, pelabuhan laut, dan pusat industri.

Bagi masyarakat yang lahannya terkena proyek juga diberi ganti rugi yang memadai. Dengan demikian, masyarakat dapat membuat usaha-usah baru. Selain itu, masyarakat juga diberi kesempatan untuk melakukan transmigrasi.

Sedangkan kerugian yang dialami oleh masyarakat dari pembangunan kenampakan buatan adalah rusaknya lingkungan. Pembuatan jalan, bandara dan sebagainya, terkadang haus mengorbankan lingkungan alam, seperti penebangan pohon-pohon yang sudah ada sehingga lahan menjadi tandus.

1. Pembagian Waktu di Indonesia

Gambaran menegnai pembagian daerah wakty dapat dilihat pada globe (bola bumi) atau peta. Garis-garis yang terletak pasa globe disebut garis bujur dan garis lintang. Garis lintang disebut garis pararel, sedangakan garis bujur disebut garis meridian.

Garis lintang adalah garis hayal yang melingkari bumi. Garis lintang membelah bumi menjadi belahan bumi utara dan belahan bumi selatan. Garis lintang disebut juga garis kahtulistwa. Garis lintang yang berada dibelahan bumi utara disebut garis lintang utara (LU), sedangkan garis lintang yang terdapat dibelahan bumi selatan disebut garis lintang selatan (lS).

Garis bujur (Meridian) adalah garis hayal membujur yang membelah bumi menjadi belahan barat dan belahan timur. Belahan ini berpusat pada garis bujur 0 yang melalui kota Greenwich didekat London Inggris.

Garis bujur yang terdapat dibelahan barat kota Greenwich disebut garis Bujur Timur (BT).

Garis Bujur Barat (BB) membagi setia daerah waktu dari 0 sampai 180 derajat dengan perbedaan waktu satu jam setiap 15

Garis Bujur Timur (BT) membagi stiap daerah waktu dari 0 sampai 180 Bujur Timur (BT) dengan perbedaan waktu satu jam setiap lima belas. Garis bujur 180 BB dan garis bujur 180 BT bertemu pada daerah waktu yang sama. Dareah waktu pada garis bujur 180 disepakati sebagai garis batas tanggal internasional. Setelah kamu memahami penjelsan tersebut, sekarang kita akan memebahas pembagian wilayah waktu Indonseia.

Negara kita terbentang dari Sabang sampai Merauke. Wilayahnya terletak pada belahan bumi timur, yaitu membujur dari 95-141 Bujur Timur (BT). Ini berarti bahwa panjang seluruh wilayah Indonesia paling barat sampai wilayah Indonesia paling timur adalah 46, yaitu selisih antara garis bujur Republik Indonesia terletak sepanjang 46 garis bujur.

Jika demikian berapa jumlah daerah waktu di Indonesia? Jumlah dareh waktu di Indonseia disepakati menjadi 3, yaitu panjang wlayah 46 dibagi dengan 15. Hasilnya adalah 3,066 dibulatkan menjadi 3.

Dengan demikian di Indonesia terdapat tiga daerah waktu, yaitu waktu Indonesia Barat (WIB), waktu Indonesia Tengah (WITA) dan waktu Indonesia Timur (WIT).

Dari hasil pengamatan peta pembagian waktu, dapat diketahui bahwa tiga daerah waktu untuk wilayah Indonesia adalah sebagai berikut:

1. Wialayah Waktu Indonesia Barat (WIB) ditetapkan berdasarkan meridian pangkal 105 Bujur Timur (BT) yang meliputi seluruh Sumatera, Jawa, Kalimantan Barat, dan Kalimantan Tengah.
2. Wialayah Waktu Indonesia Tengah (WITA) di tetapkan berdasarkann meridian pangkal 120 Bujur Timur (BT) yang meliputi wilayah Sulawesi, Klaimantan Selatan, Klaimantan Timur, Bali, Nusa Tenggara Barat, dan NusaTenggara Timur.
3. Wilayah Waktu Indonesia Timur (WIT) ditetapkan berdasarkan meridian pangkal 135 Bujur Timur (BT) yang meliputi Maluku, Maluku Utara dan Papua.

Berdasarka peta pembagian Wilayah Waktu Indonesia maka ada perbedan waktu antara tiap-tiap wilayah waktu sebagai berikut.

1. Waktu Indonesia Bagian Barat (WIB) mempunyai perbedaan waktu satu jam lebih lambat dari Waktu Indonesia Bagian Tengah (WITA), dan dua jam lebih lambat dari Waktu Indonesia Bagian Timur (WIT).
2. Waktu Inadonesia Bagian Tengah (WITA) mempunyai perbedaan waktu satu jam lebih cepat dari waktu Indonesia Barat (WIB) dan satu jam lebih lambat dari waktu Indonesia Timur (WIT).
3. Waktu Indonesia Timur (WIT) mempunyai perbedaan waktu satu jam lebih awal dari waktu Indonesia Bagin Tengah (WITA) dan dua jam lebih cepat dari waktu Indonesia Bagian Barat (WIB).

Bagaimana perbedaan waktu Indonesia dengan Greenwich perbeaan dari tiga wilayah waktu Indonesia dengan waktu Greenwich dapat dihitung berdasarkan garis bujur (Meridian) pangkal tiap-tiap wilayah WIB (105), WITA(129), dan WIT (135) yang dibagi dengan 15. Dengan demikian, kamu dapat memperoleh beda waktu untuk tiap wilayah waktu di Indonesia dengan waktu Greenwich sebagai berikut.

1. Meridian pangkal WIB = 105 : 15=7 jam. Artinya bahwa waktu Indonesia Barat (WIB) mempunyai perbedaan waktu lebih awal 7 jam dari waktu greenwich.
2. Meridian pangkal WITA = 120 : 15=8 jam. Artinya bahwa waktu Indonesia Tengah (WITA) Mempunyai perbedaan waktu lebih awal 8 jam dari waktu Greenwich.
3. Meridian pangkal WIT =135 : 15=9 jam. Artinya bahwa waktu Indonesia Timur (WIT) mempunyai waktu lebih awal 9 jam dari waktu Greenwich.
4. **Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran**
5. **Hakikat RPP**

RPP dijabarkan dari silabus untuk mengarahkan kegiatan belajar peserta didik dalam upaya mencapai KD. Setiap guru pada satuan pendidikan berkewajiban menyusun RPP secara lengkap dan sistematis agar pembelajaran berlangsung secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

RPP disusun untuk setiap KD yang dapat dilaksanakan dalam satu kali pertemuan atau lebih. Guru merancang penggalan RPP untuk setiap pertemuan yang disesuaikan dengan penjadwalan di satuan pendidikan. Menurut Permendiknas No.41 Tahun 2007 komponen RPP adalah sebagai berikut:

1. Identitas mata pelajaran

Identitas mata pelajaran, meliputi: satuan pendidikan, kelas, semester, program/program keahlian, mata pelajaran atau tema pelajaran, jumlah pertemuan.

1. Standar kompetensi

Standar kompetensi merupakan kualifikasi kemampuan minimal peserta didik yang menggambarkan penguasaan pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diharapkan dicapai pada setiap kelas dan/atau semester pada suatu mata pelajaran.

1. Kompetensi dasar

Kompetensi dasar adalah sejumlah kemampuan yang harus dikuasai peserta didik dalam mata pelajaran tertentu sebagai rujukan penyusunan indikator kompetensi dalam suatu pelajaran.

1. Indikator pencapaian kompetensi

Indikator kompetensi adalah perilaku yang dapat diukur dan/atau diobservasi untuk menunjukkan ketercapaian kompetensi dasar tertentu yang menjadi acuan penilaian mata pelajaran. Indikator pencapaian kompetensi dirumuskan dengan menggunakan kata kerja operasional yang dapat diamati dan diukur, yang mencakup pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

1. Tujuan pembelajaran

Tujuan pembelajaran menggambarkan proses dan hasil belajar yang diharapkan dicapai oleh peserta didik sesuai dengan kompetensi dasar.

1. Materi ajar

Materi ajar memuat fakta, konsep, prinsip, dan prosedur yang relevan, dan ditulis dalam bentuk butir-butir sesuai dengan rumusan indikator pencapaian kompetensi.

1. Alokasi waktu

Alokasi waktu ditentukan sesuai dengan keperluan untuk pencapaian KD dan beban belajar.

1. Metode pembelajaran

Metode pembelajaran digunakan oleh guru untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik mencapai kompetensi dasar atau seperangkat indikator yang telah ditetapkan. Pemilihan metode pembelajaran disesuaikan dengan situasi dan kondisi peserta didik, serta karakteristik dari setiap indikator dan kompetensi yang hendak dicapai pada setiap mata pelajaran. Pendekatan pembelajaran tematik digunakan untuk peserta didik kelas 1 sampai kelas 3 SD/MI.

1. Kegiatan pembelajaran
	1. Pendahuluan

Pendahuluan merupakan kegiatan awal dalam suatu pertemuan pembelajaran yang ditujukan untuk membangkitkan motivasi dan memfokuskan perhatian peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

* 1. Inti

Kegiatan inti merupakan proses pembelajaran untuk mencapai KD. Kegiatan pembelajaran dilakukan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Kegiatan ini dilakukan secara sistematis dan sistemik melalui proses eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi.

* 1. Penutup

Penutup merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mengakhiri aktivitas pembelajaran yang dapat dilakukan dalam bentuk rangkuman atau kesimpulan, penilaian dan refleksi, umpan balik, dan tindak lanjut.

* 1. Penilaian hasil belajar

Prosedur dan instrumen penilaian proses dan hasil belajar disesuaikan dengan indikator pencapaian kompetensi dan mengacu kepada Standar Penilaian.

* 1. Sumber belajar

Penentuan sumber belajar didasarkan pada standar kompetensi dan kompetensi dasar, serta materi ajar, kegiatan pembelajaran, dan indikator pencapaian kompetensi

Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) adalah rencana yang menggambarkan prosedur dan manajemen pembelajaran untuk mencapai satu atau lebih komponen dasar yang ditetapkan dalam standar isi dan dijabarkan dalam silabus. RPP merupakan komponen penting dalam kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP), yang pengembangannya harus dilakukan secara profesional. Tugas guru yang paling utama terkait dengan RPP berbasis KTSP adalah menjabarkan silabus ke dalam RPP yag lebih operasional dan rinci, serta siap dijadikan pedoman atau skenario dalam pembelajaran.

Pengembangan RPP guru guru diberikan kebebasan untuk mengubah, memodifikasi dan menyesuaikan silabus dengan kondisi sekolah dan daerah, serta dengan karakteristik peserta didik. Hal ini harus difahami dan dilakukan guru, terutama jika sekolah tempatnya mengajar tidak mengembangkan silabus sendiri, tetapi menggunakan silabus yang dikembangkan oleh Depdiknas atau silabus dari sekolah lain.

Rencana pelaksanaan pembelajaran pada hakikatnya merupakan perencanaan jangka pendek untuk memperkirakan atau memproyeksikan apa yang akan dilakukan dalam pembelajaran. Dengan demikian, RPP merupakan upaya untuk memperkirakan tindakan yang akan dilakukan dalam kegiatan pembelajaran. RPP perlu dikembangkan untuk mengkoordinasikan komponen pembelajaran yakni: kompetensi dasar, materi standar, indikator hasil belajar dan penilaian.

Kompetensi dasar berfungsi mengembangkan potensi peserta didik, materi standar berfungsi memberi makna terhadap kompetensi dasar, indikator hasil belajar berfungsi menunjukkan keberhasilan pembentukkan kompetensi peserta didik, sedangkan penilaian berfungsi mengukur pembentukkan kompetensi dan menntukkan tindakan yang harus dilakukan apabila kompetensi standar belum terbentuk atau belum tercapai. Rencana pelaksanaan pembelajaran KTSP yang akan bermuara pada pelaksanaan pembelajaran, sedikitnya mencakup tiga kegiatan, yaitu identifikasi kebutuhan, perumusan kompetensi dasar dan penyusunan program pembelajaran.

1. **Prinsip-prinsip Penyusunan RPP**

Pengembangan rencana pelaksanaan pembelajaran harus memperhatikan perhatian dan karakteristik peserta didik terhadap materi standar yang dijadikan bahan kajian. Dalam hal ini, harus diperhatikan agar guru jangan hanya berperan sebagai transformator, tetapi harus berperan sebagai motivator yang dapat membangkitkan gairah dan nafsu belajar, serta mendorong peserta didik untuk belajar, dengan menggunakan berbagai variasi media dan sumber belajar yang sesuai, serta menunjang bpembentukan standar kompetensi dan kompetensi dasar. Untuk kepentingan tersebut, terdapat beberapa prinsip yang harus diperhatikan dalam pengembangan rencana pelaksanaan pembelajaran dalam menyukseskan implementasi KTSP, sebagai berikut:

1. Kompetensi yang dirumuskan dalam rencana pelaksanaan pembelajaran harus jelas, makin konkrit kompetensi makin mudah difahami dan makin tepat kegiatan-kegiatan yang harus dilakukan untuk membentuk kompetensi tersebut.
2. Rencana pelaksaan pembelajaran harus sederhana dan fleksibel, serta dapat dilaksanakan dalam kegiatan pembelajaran dan pembentukan kompetensi peserta didik.
3. Kegiatan yang disusun dan dikembangkan dalam rencana pelaksaan pembelajaran harus menunjang dan sesuai dengan kompetensi dasar yang akan diwujudkan.
4. Rencana pelaksaan pembelajaran yang dikembangkan harus utuh dan menyeluruh, serta jelas pencapaiannya.
5. Harus ada koordinasi antar komponen pelaksanaan program disekolah, terutama apabila pembelajaran dilaksanakan secara tim (*team teaching)* atau dilaksanakan diluar kelas, agar tidak mengganggu jam-jam pelajaran yang lain.

Sedangkan menurut Permendiknas No.41 tahun.2007 prinsip-prinsip dalam penyusunan RPP adalah sebagai berikut:

1. Memperhatikan perbedaan individu peserta didik

RPP disusun dengan memperhatikan perbedaan jenis kelamin, kemampuan awal, tingkat intelektual, minat, motivasi belajar, bakat, potensi, kemampuan sosial, emosi, gaya belajar, kebutuhan khusus, kecepatan belajar, latar belakang budaya, norma, nilai, dan/atau lingkungan peserta didik.

1. Mendorong partisipasi aktif peserta didik

Proses pembelajaran dirancang dengan berpusat pada peserta didik untuk mendorong motivasi, minat, kreativitas, inisiatif, inspirasi, kemandirian, dan semangat belajar.

1. Mengembangkan budaya membaca dan menulis

Proses pembelajaran dirancang untuk mengembangkan kegemaran membaca, pemahaman beragam bacaan, dan berekspresi dalam berbagai bentuk tulisan

1. Memberikan umpan balik dan tindak lanjut

RPP memuat rancangan program pemberian umpan balik positif, penguatan, pengayaan, dan remedi.

1. Keterkaitan dan keterpaduan

RPP disusun dengan memperhatikan keterkaitan dan keterpaduan antara SK, KD, materi pembelajaran, kegiatan pembelajaran, indikator pencapaian kompetensi, penilaian, dan sumber belajar dalam satu keutuhan pengalaman belajar. RPP disusun dengan mengakomodasikan pembelajaran tematik, keterpaduan lintas mata pelajaran, lintas aspek belajar, dan keragaman budaya.

1. Menerapkan teknologi informasi dan komunikasi

RPP disusun dengan mempertimbangkan penerapan teknologi informasi dan komunikasi secara terintegrasi, sistematis, dan efektif sesuai dengan situasi dan kondisi.

Selain itu perlu dilakukan pembagian tugas guru, penyusunan kalender pendidikan dan jadwal pembelajaran, serta pembagian waktu yang digunakan secara proposional, penetapan penelitian, penetapan norma kenaikan kelas dan kelulusan, pencacatan kemajuan belajar, pembelajaran remidial (*remidial teaching)*, program pengayaan, program percepatan (akselerasi), peningkatan kualitas pembelajaran dan pengisian waktu jam kosong.

1. **Fungsi RPP**

Pengembangan RPP harus diawali dengan pemahaman terhadap arti dan tujuannya, serta menguasai secara teoritis dan praktis unsur-unsur yang terdapat didalamnya. Kemampuan membuat RPP merupakan langkah awal yang harus dimiliki guru dancalon guru, serta sebagai muara dari segala pengetahuan teori, keterampilan dasar dan pemahaman yang mendalam tentang objek belajar situasi pembelajaran. Sedikitnya terdapat dua fungsi RPP dalam KTSP. Kedua fungsi tersebut adalah fungsi perencanaan dan fungsi pelasanaan.

1. Fungsi Perencanaan

Fungsi perencanaan RPP dalam KTSP adalah bahwa rencana pelaksanaan pembelajaran hendaknya dapat mendorong guru lebih siap melakukan kegiatan pembelajaran dengan perencanaan yang matang. Oleh karena itu, setiap akan melakukan pembelajaran guru wajib memiliki persiapan, baik persiapan tertulis maupun tidak tertulis. Komponen-komponen yang harus difahami guru dalam pengembangan KTSP antara lain: kompetensi dasar, materi standar, hasil belajar, indikator hasil belajar, penilaian dan prosedur pembelajaran.

1. Fungsi Pelaksanaan

Pengembangan KTSP rencana pelaksanaan pembelajaran harus disusun secara sistematik dan sistematis, utuh dan menyeluruh, dengan beberapa kemungkinan penyesuaian dalam situasi pembelajaraan yang aktual. Dengan demikian, rencana pelaksanaan pembelajaran berfungsi untuk mengefektifkan proses pembelajaran sesuai dengan apa yang direncanakan. Dalam hal ini, materi standar yang dikembangkan dan dijadikan bahan kajian oleh peserta didik harus disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuannya, mengandung nilai fungsional, praktis serta disesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan dilingkungan sekolah dan daerah. Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran harus terorganisasi melalui serangkaian kegiatan tertentu, dengan strategi yang tepat dan mempuni.

1. **Langkah-langkah Penyusunan RPP**

RPP disusun untuk setiap KD yang dapat dilaksanakan dalam satu kali pertemuan atau lebih. Guru merancang penggalan RPP untuk setiap pertemuan yang disesuaikan dengan penjadwalan di satuan pendidikan. Menurut Permendiknas No.41 Tahun 2007 langkah-langkah penyusunan RPP adalah sebagai berikut:

1. Mencantumkan Identitas

Terdiri dari: Nama sekolah, Mata Pelajaran, Kelas­, Semester, Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar, Indikator dan Alokasi Waktu.

Hal yang perlu diperhatikan adalah :

1. RPP boleh disusun untuk satu Kompetensi Dasar.
2. Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar, dan Indikator dikutip dari silabus. (*Standar kompetensi – Kompetensi Dasar – Indikator adalah suatu alur pikir yang saling terkait tidak dapat dipisahkan*)
3. Indikator merupakan:
* Ciri perilaku (*bukti terukur*) yang dapat memberikan gambaran bahwa peserta didik telah mencapai kompetensi dasar.
* Penanda pencapaian kompetensi dasar yang ditandai oleh perubahan perilaku yang dapat diukur yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan.
* Dikembangkan sesuai dengan karakteristik peserta didik, satuan pendidikan, dan  potensi daerah.
* Rumusannya menggunakan kerja operasional yang terukur dan/atau dapat diobservasi.
* Digunakan sebagai dasar untuk menyusun alat penilaian.
1. Alokasi waktu diperhitungkan untuk pencapaian satu kompetensi dasar, dinyatakan dalam jam pelajaran dan banyaknya pertemuan (contoh: 2 x 45 menit). Karena itu, waktu untuk mencapai suatu kompetensi dasar dapat diperhitungkan dalam  satu atau beberapa kali pertemuan bergantung pada  kompetensi dasarnya.
2. Merumuskan Tujuan Pembelajaran

Output (*hasil langsung*) dari satu paket kegiatan pembelajaran. *Misalnya*:

Kegiatan pembelajaran:  ”Mendapat informasi tentang sistem peredaran darah pada manusia”.

Tujuan pembelajaran, boleh salah satu atau keseluruhan tujuan pembelajaran, misalnya peserta didik dapat:

1. Mendeskripsikan mekanisme peredaran darah pada manusia.
2. Menyebutkan bagian-bagian jantung.
3. Merespon dengan baik pertanyaan-pertanyaan yang diajukan oleh teman-teman sekelasnya.
4. Mengulang kembali informasi tentang peredaran darah yang telah disampaikan oleh guru.

  Bila pembelajaran dilakukan lebih dari 1 (satu) pertemuan, ada baiknya tujuan pembelajaran juga dibedakan menurut waktu pertemuan, sehingga tiap pertemuan dapat memberikan hasil.

1. Menetukan Materi Pembelajaran

Untuk memudahkan penetapan materi pembelajaran,  dapat diacu dari indikator.

*Contoh*:

Indikator: Peserta didik dapat menyebutkan ciri-ciri kehidupan.

Materi pembelajaran:

Ciri-Ciri Kehidupan:

Nutrisi, bergerak, bereproduksi, transportasi, regulasi, iritabilitas, bernapas, dan ekskresi.

1. Menentukan Metode Pembelajaran

Metode dapat diartikan benar-benar sebagai metode, tetapi dapat pula diartikan sebagai model atau pendekatan pembelajaran, bergantung pada karakteristik pendekatan dan/atau strategi yang dipilih. Karena itu pada bagian ini cantumkan pendekatan pembelajaran dan metode yang diintegrasikan dalam satu kegiatan pembelajaran peserta didik:

1. Pendekatan pembelajaran yang digunakan, misalnya: pendekatan proses, kontekstual, pembelajaran langsung, pemecahan masalah, dan sebagainya.
2. Metode-metode yang digunakan, misalnya: ceramah, inkuiri, observasi, tanya jawab, *e-learning* dan sebagainya.

5) Menetapkan Kegiatan Pembelajaran

a) Untuk mencapai suatu kompetensi dasar harus dicantumkan langkah-langkah kegiatan setiap pertemuan. Pada dasarnya, langkah-langkah kegiatan memuat unsur kegiatan pendahuluan/pembuka, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Langkah-langkah minimal yang harus dipenuhi pada setiap unsur kegiatan pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Kegiatan Pendahuluan
* Orientasi: memusatkan perhatian peserta didik pada materi yang akan dibelajarkan, dengan cara menunjukkan benda yang menarik, memberikan illustrasi, membaca berita di surat kabar, menampilkan slide animasi dan sebagainya.
* Apersepsi: memberikan persepsi awal kepada peserta didik tentang materi yang akan diajarkan.
* Motivasi:Guru memberikan gambaran manfaat mempelajari gempa bumi, bidang-bidang pekerjaan berkaitan dengan gempa bumi.
* PemberianAcuan: biasanya berkaitan dengan kajian ilmu yang akan dipelajari. Acuan dapat berupa penjelasan materi pokok dan uraian materi pelajaran secara garis besar.
* Pembagian kelompok belajar dan penjelasan mekanisme pelak­sana­an pengalaman belajar(sesuai dengan rencana langkah-langkah pembelajaran).
1. Kegiatan Inti

Berisi langkah-langkah sistematis yang dilalui peserta didik untuk dapat mengkonstruksi ilmu sesuai dengan skemata (*frame work*) masing-masing. Langkah-langkah tersebut disusun sedemikian rupa agar peserta didik dapat menunjukkan perubahan perilaku sebagaimana dituangkan pada tujuan pembelajaran dan indikator. Untuk memudahkan, biasanya kegiatan inti dilengkapi dengan Lembaran Kerja Siswa (LKS), baik yang berjenis cetak atau noncetak. Khusus untuk pembelajaran berbasis *ICT* yang online dengan koneksi internet, langkah-langkah kerja peserta didik harus dirumuskan detil mengenai waktu akses dan alamat *website* yang jelas. Termasuk alternatif yang harus ditempuh jika koneksi mengalami kegagalan.

1. Kegiatan penutup
2. Guru mengarahkan peserta didik untuk membuat rangkuman/simpulan.
3. Guru memeriksa hasil belajar peserta didik. Dapat dengan memberikan tes tertulis atau tes lisan atau meminta peserta didik untuk mengulang kembali simpulan yang telah disusun atau dalam bentuk tanya jawab dengan mengambil ± 25% peserta didik sebagai sampelnya.
4. Memberikan arahan tindak lanjut pembelajaran, dapat berupa kegiatan di luar kelas, di rumah atau tugas sebagai bagian remidi­/pengayaan.
5. Langkah-langkah pembelajaran dimungkinkan disusun dalam bentuk seluruh rangkaian kegiatan, sesuai dengan karakteristik model pembelajaran yang dipilih, menggunakan urutan sintaks sesuai dengan modelnya. Oleh karena itu, kegiatan pendahuluan/pembuka, kegiatan inti, dan kegiatan penutup tidak harus ada dalam setiap pertemuan.
6. Memilih Sumber Belajar

Pemilihan  sumber belajar mengacu pada perumusan yang ada dalam silabus yang dikembangkan.  Sumber belajar mencakup sumber rujukan, lingkungan, media, narasumber, alat dan bahan. Sumber belajar dituliskan secara lebih operasional, dan bisa langsung dinyatakan bahan ajar apa yang digunakan. Misalnya,  sumber belajar dalam silabus dituliskan buku referensi, dalam RPP harus dicantumkan bahan ajar yang sebenarnya.

            Jika menggunakan buku, maka harus ditulis judul buku teks tersebut, pengarang, dan halaman yang diacu. Jika menggunakan bahan ajar berbasis *ICT*, maka harus ditulis nama *file*, *folder* penyimpanan, dan bagian atau *link file* yang digunakan, atau alamat *website* yang digunakan sebagai acuan pembelajaran.

1. Menentukan Penilaian

Penilaian dijabarkan atas teknik penilaian, bentuk instrumen, dan instrumen yang dipakai.

1. **Hasil Penelitian Terdahulu**

Berikut ini adalah hasil penelitian lain yang relevan, yang telah menggunakan metode *Discovery Learning*.

1. Hasil penelitian Mita Purnama (2014) dalam skripsinya yang berjudul Penggunaan Model *Discovery Learning* Untuk Meningkatkan Kerjasama Siswa dalam Tema Peduli Terhadap Lingkungan Hidup Pada Pembelajaran Tematik. Menyatakan bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode *Discovery Learning* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini terbukti dengan meningkatnya nilai peserta didik pada setiap siklus diantaranya pada nilai rata-rata peningkatan kerja sama siswa dari siklus I sampai II, yaitu pada siklus I rata-rata siswa 51,57% dengan kategori sedang, dan siklus II 81,64% dengan kategori baik. Dari paparan diatas sudah jelas bahwa hasil pembelajaran pada setiap siklusnya meningkat dengan baik.
2. Hasil penelitian Wawa Sopala (2014), dalam skripsinya yang berjudul Penggunaan Model *Discovery Learning* untuk Meningkatkan Percaya Diri dan Rasa Ingin Tahu Siswa Tentang Keberagaman Budaya Bangsaku dalam Pembelajaran Tematik. Hasil penelitian ini menunjukkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal tersebut dapat dilihat dari adanya pengingkatan rasa ingin tahu yaitu pada siklus Rasa percaya diri dan ingin tahu dapat tercapai sesuai KKM pada siklus II. Dari hasil penelitian pada siklus I hanya 7 dari 30 siswa yang tuntas dalam pembelajaran, dan pada siklus II terdapat 26 siswa yang tuntas ( 87% dari jumlah siswa ).
3. **Kerangka Berfikir**

Pendidikan pada dasarnya merupakan interaksi antar guru dan peserta didik untuk mencapai tujuan pendidikan yang berlangsung dalam lingkungan tertentu. Peranan guru lebih besar kaena kedudukannya sebagai yang lebih berpengalaman, lebih banyak menguasai nilai-nilai, pengetahuan dan keterampilan. Proses pembelajaran di dalam kelas masih bersifat konvensional terlihat dari metode yang digunakan oleh guru di kelas hanya menggunakan metode ceramah, serta kurangnya pembuatan media pada saat belajar. Selain itu guru kurang menggali rasa ingin tahu siswa baik ketika di dalam kelas mauun di luar kelas. Peserta didik cenderung diam ketika berada di dalam kelas, tidak mau bertanya tentang materi/pelajaran, sehingga proses pembelajaranpun terasa jenuh dan membosankan. Dari hal tersebut timbul permasalahan pada siswa yaitu hasil belajar belum tuntas yang kurang dari KKM.

 Salah satu model pembelajaran yang dirancang untuk meningkatan sikap rasa ingin tahu dan hasil belajar peserta didik adalah dengan menggunakan metode *Discovery Learning.* Menurut pendapat Kurniasih dan Sani (2014, hlm. 64) model pembelajaran *Discovery Learning* adalah teori belajar yang didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang terjadi bila pelajar tidak disajikan dengan pelajaran dalam bentuk finalnya, tetapi diharapkan siswa mengorganisasi sendiri. Dalam metode *Discovery Learning* peserta didik lebih di fokuskan untuk menemukan sendiri sehingga pada akhirnya peserta didik akan terus ingat dan paham terhadap materi tersebut karena peserta didik sendiri yang menemukannya dengan arahan dan bimbingan guru.

Berkenaan dengan model pembelajaran *Discovery Learning* menurut pendapat Majid (2014, hlm. 173) yaitu rangkaian kegiatan pembelajaran yang menekankan pada proses berfikir kritis dan analitis untuk mencari dan menemukan sendiri jawaban dari suatu masalah yang dipertanyakan. Jadi siswa dituntut untuk berfikir kritis dan mencari tahu sendiri materi, karena dengan siswa mencari sendiri materi pelajarannya siswa menjadi lebih faham dan mudah mengingatnya karena siswa berperan aktif dalam pembelajaran.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan model pembelajaran *Discovery Learning* adalah model pembelajaran yang menekankan kepada proses mencari dan menemukan. Materi pelajaran tidak diberikan secara langsung. Peran siswa dalam strategi ini adalah mencari dan menemukan sendiri materi pelajaran, sedangkan guru berperan sebagai fasilitator dan pembingbing siswa untuk belajar.

Menurut hasil penelitian terdahulu yang menggunakan model *Discovery Learning* menyatakan bahwa model *Discovery Learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil penelitian Mita menunjukan bahwa metode *Discovery Learning*  mampu meningkatkan kerjasama dan hasil belajar siswa, sementara hasil penelitian Wawa menunjukkan bahwa metode *Discovery Learning* mampu meningkatkan rasa ingin tahu dan percaya diri siswa. Berdasarkan hal tersebut di atas saya sebagai penelitian akan menggunakan model tersebut dalam pembelajaran IPS pada materi masa kejayaan dan peninggalan kerajaan di nusantara, dan diharapkan pada akhirnya dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Hal diatas peneliti bentuk dalam sebuah keragka berfikir yang akan peneliti laksanakan, kerangka berfikirnya sebagai berikut:

**Bagan 2.1**

**Kerangka Berfikir**

Dalam proses pembelajaran yang kurang aktif didalam kelas dapat mengakibatkan hasil belajar yang diperoleh masih rendah, sehingga masih ada siswa yang belum tuntas sesuai KKM.

Pembelajaran yang terjadi saat ini masih berorientasi pada guru dan dalam proses pembelajaran guru masih menggunakan metode ceramah dimana siswa hanya mencatat dan memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru.

Kondisi Awal

Siklus I

Guru memberikan stimulus, memfasilitasi siswa untuk mengidentifikasi masalah, mengumpulkan data, membuktikan, mengolah data dan menarik kesimpulan.

Guru menggunakan model *Discovery Learning*  untuk meningkatkan rasa ingin tahu dan hasil belajar siswa. Dengan menggunakan model ini siswa dapat belajar secara mandiri karena siswa mencari sendiri sehingga hasil belajar siswa meningkat.

Tindakan

Siklus II

Guru memberikan stimulus, memfasilitasi siswa untuk mengidentifikasi masalah, mengumpulkan data, membuktikan, mengolah data dan menarik kesimpulan.

Diduga melalui penerapan model *Discovery Learning* rasa ingin tahu siswa meningkat karena siswa mencari sendiri dan menemukan sendiri materi yang dipelajari. Setelah rasa ingin tahu siswa meningkat pada akhirnya hasil belajar siswa kelas V SD Syukur pun akan meningkat

Kondisi Akhir

1. **Hipotesis**

Hipotesis adalah penjelasan sementara tentang suatu tingkah laku, gejala-gejala atau kejadian tertentu yang telah terjadi atau akan terjadi. Jadi hipotesis merupakan rumusan jawaban sementara yang harus diuji kebenarannya dengan data yang dianalisis dalam kegiatan penelitian. Menurut Sugiyono (2010, hlm. 96) hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data.

Berdasarkan kerangka berfikir di atas maka ditarik hipotesis tindakan secara umum sebagai berikut: “jika guru menerapkan metode *Discovery Learning* dalam pembelajaran IPS pada materi kenampakan alam dan buatan serta pembagian waktu di Indonesia maka rasa ingin tahu dan hasil belajar siswa kelas V SD Syukur meningkat”.

Sedangkan secara khusus hipotesis tindakan ini adalah:

1. Jika guru menyusun perencanaan pembelajaran sesuai dengan Permendiknas no 41 tahun 2007 dengan menggunakan model *Discovery Learning* maka rasa ingin tahu dan hasil belajar siswa kelas V SD Syukur dalam pembelajaran IPS pada materi kenampakan alam dan buatan serta pembagian waktu di Indonesia meningkat.
2. Jika guru melaksanakan proses pembelajaran sesuai dengan sintaks model *Discovery Learning* maka rasa ingin tahu dan hasil belajar siswa kelas V SD Syukur dalam pembelajaran IPS pada materi kenampakan alam dan buatan serta pembagian waktu di Indonesia meningkat.
3. Jika guru menerapkan model *Discovery Learning* dalam pembelajaran IPS pada materi kenampakan alam dan buatan serta pembagian waktu di Indonesia, maka rasa ingin tahu siswa kelas V SD Syukur meningkat.
4. Jika guru menerapkan model *Discovery Learning* dalam pembelajaran IPS pada materi kenampakan alam dan buatan serta pembagian waktu di Indonesia, maka hasil belajar siswa kelas V SD Syukur meningkat.