**BAB II**

**KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN**

1. **Kajian Teoritis**
2. **Belajar**
3. **Pengertian Belajar**

Belajar pada hakikatnya akan terus menerus terjadi di dalam kehidupan manusia. Sejak manusia itu dilahirkan proses belajar dimulai hingga manusia mendapati kematian maka proses belajar itu akan terhenti. Manusia belajar melalui berbagai peristiwa yang dialaminya, baik itu dari lingkungan sekolah, lingkungan keluarga, maupun lingkungan masyarakat.

Definisi belajar menurut Slavin yang dikutip Al-Tabani Trianto (2014, hlm.18) belajar secara umum diartikan sebagai perubahan pada individu yang terjadi melalui pengalaman, dan bukan karena pertumbuhan atau perkembangan tubuhnya atau karakteristik seorang sejak lahir.

Sedangkan menurut Garry dan Kingsley yang dikutip oleh Sudjana (2010, hlm.5) belajar adalah proses perubahan tingkah laku yang orisinil melalui pengalaman dan latihan-latihan. Selain itu, definisi belajar menurut Rachmawati dan Daryanto (2014, hlm.11), belajar merupakan proses perubahan di dalam kepribadian yang berupa kecakapan, sikap, kebiasaan, dan kepandaian. Perubahan ini bersifat menetap dalam tingkah laku yang terjadi sebagai suatu hasil dari latihan atau pengalaman.

Dengan demikian, dari berbagai pendapat ahli di atas tentang definisi belajar dapat peneliti simpulkan bahwa belajar merupakan proses perubahan tingkah laku pada individu berupa kecakapan, sikap, kepandaian, dan kebiasaan yang terjadi secara alami melalui pengalaman hidup.

1. **Karakteristik Belajar**

Seseorang dapat dikatakan belajar apabila ia memberikan sebuah hasil dari sesuatu yang dipelajarinya berupa perubahan. Secara implisit beberapa karakteristik perubahan yang merupakan perilaku belajar menurut Makmun, Abin Syamsudin (2007, hlm.158) sebagai berikut:

1. Perubahan intensional, dalam arti pengalaman atau praktik atau latihan itu dengan sengaja dan disadari dilakukannya dan bukan secara kebetulan. Dengan demikian, perubahan karena kemantapan dan kematangan atau keletihan atau karena penyakit tidak dapat dipandang sebagai perubahan hasil belajar.
2. Perubahan itu positif, dalam arti sesuai seperti yang diharapkan (normatif) atau kriteria keberhasilan (*criteria of succes*) baik dipandang dari segi siswa (tingkat abilititas dan bakat khususnya, tugas perkembangan dan sebagainya) maupun dari segi guru (tuntutan masyarakat orang dewasa sesuai dengan tingkatan standar kulturalnya).
3. Perubahan itu efektif, dalam arti membawa pengaruh dan makna tertentu bagi pelajar itu (setidak-tidaknya sampai batas waktu tertentu) relatif tetap dan setiap saat diperlukan dapat direproduksi dan dipergunakan seperti dalam pemecahan masalah (problem solving), baik dalam ujian, ulangan, dan sebagainya maupun dalam penyesuaian diri dalam kehidupan sehari-hari dalam rangka mempertahankan kelangsungan hidupnya.

Pendapat lain tentang ciri-ciri belajar menurut Hamalik yang dikutip oleh Asep dan Abdul (2012, hlm.3) adalah sebagai berikut:

1. Proses belajar harus mengalami, berbuat, mereaksi, dan melampaui.
2. Melalui bermacam-macam pengalaman dan mata pelajaran berpusat pada suatu tujuan tertentu.
3. Bermakna bagi kehidupan tertentu.
4. Berseumber dari kebutuhan dan tujuan yang mendorong motivasi secara keseimbangan.
5. Dipengaruhi pembawaan dan lingkungan.
6. Dipengaruhi oleh perbedaan-perbedaan individual.
7. Berlangsung secara efektif apabila pengalaman-pengalaman dan hasil-hasil yang diinginkan sesuai dengan kematangan anda sebagai peserta didik.
8. Proses belajar terbaik adalah apabila anda mengetahui status dan kemajuannya.
9. Kesatuan fungsional dari berbagai prosedur.
10. Hasil-hasil belajar secara fungsional bertalian satu sama lain tetapi dapat didiskusikan secara terpisah.
11. Dibawah bimbingan yang merangsang dan bimbingan tanpa tekanan dan paksaan.
12. Hasil-hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi abilitas, dan keterampilan.
13. Dilengkapi dengan jalan serangkaian pengalaman yang dapat dipersamakan dan dengan pertimbangan yang baik.
14. Lambat laun dipersatukan menjadi kepribadian dengan kecepatan yang berbeda-beda.
15. Bersifat kompleks, dan tidak dapat berubah-ubah, jadi tidak sederhana dan statis.

Berdasarkan karakteristik di atas dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri belajar adalah beberapa bentuk perubahan selama proses belajar yang terjadi pada seseorang melalui pengalamannya serta dipengaruhi oleh lingkungan dan perbedaan-perbedaan individual.

1. **Faktor-faktor yang Mempengaruhi Belajar**

Pada sebuah proses belajar, selalu ada faktor-faktor yang mempengaruhinya termasuk belajar. Dollar dan Miller menyatakan dalam Makmun, Abin Syamsuddin (2007, hlm.164), belajar dipengaruhi oleh empat hal, yaitu:

1. Adanya motivasi (*drives*), siswa harus menghendaki sesuatu.
2. Adanya perhatian dan mengetahui sasaran (*cue*), siswa harus memperhatikan sesuatu.
3. Adanya usaha (*response*), siswa harus melakukan sesuatu.
4. Adanya evaluasi dan pemantapan hasil (*reinforcement*) siswa harus memperoleh sesuatu.

Dapat disimpulkan bahwa belajar memiliki beberapa faktor yang mempengaruhinya diantaranya motivasi, perhatian dan mengetahui sasaran, usaha, evaluasi dan pemantapan hasil. Dengan motivasi mampu membangkitkan gairah belajar siswa, perhatian artinya guru harus mampu memusatkan perhatian anak pada fokus pembelajaran, usaha yang dimiliki siswa dalam belajar, serta adanya evaluasi untuk mengetahui keberhasilan belajar siswa. Semua faktor tersebut agar tidak menjadi pendorong belajar siswa, sangat penting adanya keterlibatan orang tua, guru maupun lingkungan yang baik.

1. **Pembelajaran**
2. **Pengertian Pembelajaran**

Secara sederhana, pembelajaran dapat diartikan sebagai interaksi berkelanjutan antara pengembangan dan pengalaman hidup. Pembelajaran tidak diartikan sebagai sesuatu yang statis, melainkan suatu konsep yang bisa berkembang. Pembelajaran menurut Yamin dan Maisah (2009, hlm.164) adalah kemampuan dalam mengelola secara operasional dan efisien terhadap komponen-komponen yang berkaitan dengan pembelajaran, sehingga menghasilkan nilai tambah terhadap suatu komponen tersebut menurut norma/standar yang berlaku.

Definisi pembelajaran menurut Ibnu Badar (2014, hlm.19), pembelajaran adalah usaha sadar dari seorang guru untuk membelajarkan siswanya (mengarahkan interaksi siswa dengan sumber belajar lainnya) dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan. Sedangkan menurut Kustandi dan Sutjipto (2011, hlm.5), pembelajaran merupakan suatu usaha sadar guru/pengajar untuk membantu siswa atau anak didiknya, agar mereka dapat belajar sesuai dengan kebutuhan dan minatnya.

Berdasarkan pengertian pembelajaran yang telah dikemukakan tersebut di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan usaha guru atau pendidik dalam mengelola komponen-komponen pembelajaran untuk membantu peserta didik berinteraksi dengan sumber-sumber belajar, agar siswa dapat belajar sesuai dengan kebutuhan dan minatnya.

1. **Karakteristik Pembelajaran**

Pembelajaran memiliki ciri-ciri dalam pandangan konstruktivis yaitu penyedian lingkungan belajar yang konstruktif. Ciri-ciri pembelajaran menurut Hudojo dalam Ibnu Badar (2014, hlm.21), yaitu:

1. Menyediakan pengalaman belajar yang mengaitkan pengetahuan baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki siswa sehingga belajar merupakan proses pembentukan pengetahuan.
2. Menyediakan berbagai alternatif pengalaman belajar.
3. Mengintegrasikan pembelajaran dengan situasi realistik dan relevan dengan melibatkan pengalaman konkret.
4. Mengintegrasikan pembelajaran yang memungkinkan terjadinya interaksi dan kerja sama antar siswa.
5. Memanfaatkan berbagai media agar pembelajaran lebih menarik.
6. Melibatkan siswa secara emosional dan sosial sehingga siswa lebih tertarik untuk belajar.

Ciri-ciri pembelajaran yang lain dikemukakan oleh Kustandi dan Sutjipto (2011, hlm.5) sebagai berikut:

1. Pada proses pembelajaran guru harus menganggap siswa sebagai individu yang mempunyai unsur-unsur dinamis yang dapat berkembang bila disediakan kondisi yang menunjang.
2. Pembelajaran lebih menekankan pada aktivitas siswa, karena yang belajar adalah siswa, bukan guru.
3. Pembelajaran adalah upaya sadar dan sengaja.
4. Pembelajaran bukan kegiatan insidental tanpa persiapan.
5. Pembelajaran merupakan pemberian bantuan yang memungkinkan siswa dapat belajar.

Berdasarkan uraian karakteristik menurut para pendapat ahli, peneliti dapat menyimpulkan bahwa di dalam pembelajaran harus ada keterlibatan siswa serta interaksinya dengan berbagai sumber belajar seperti media, pengalaman, juga pembelajaran menekankan pada aktivitas siswa.

1. **Faktor-faktor yang Mempengaruhi Pembelajaran**

Dalam peningkatan kualitas pembelajaran, maka perlu memperhatikan beberapa faktor yang mempengaruhi pembelajaran, faktor-faktor yang mempengaruhi pembelajaran menurut Yamin dan Maisah (2009, hlm.165) adalah sebagai berikut:

1. Siswa, meliputi lingkungan/lingkungan sosial ekonomi, budaya dan geografis, intelegensi, kepribadian, bakat dan minat.
2. Guru, meliputi latar belakang pendidikan, pengalaman kerja, beban mengajar, kondisi ekonomi, motivasi kerja, komitmen terhadap tugas, disiplin dan kreatif.
3. Kurikulum.
4. Sarana dan prasarana pendidikan, meliputi alat peraga/alat praktik, laboratorium, perpustakaan, ruang keterampilan, ruang bimbingan konseling, ruang UKS dan ruang serba guna.
5. Pengelolaan sekolah, meliputi pengelolaan kelas, pengelolaan guru, pengelolaan siswa, sarana dan prasarana, peningkatan tata tertib/disiplin, dan kepemimpinan.
6. Pengelolaan proses pembelajaran, meliputi penampilan guru, penguasaan materi/kurikulum, penggunaan metode/strategi pembelajaran, dan pemanfaatan fasilitas pembelajaran.
7. Pengelolaan dana, meliputi perencanaan anggaran (RAPBS), sumber dana, penggunaan dana, laporan dan pengawasan.
8. Monitoring dan evaluasi, meliputi Kepala Sekolah sebagai supervisor di sekolahnya, pengawas sekolah, dan komite sekolah sebagai supervisor.
9. Kemitraan, meliputi hubungan sekolah dengan instansi pemerintah, hubungan dengan dunia usaha dan tokoh masyarakat, dan lembaga pendidikan lainnya.

Berdasarkan uraian di atas, disebutkan berbagai faktor yang mempengaruhi pembelajaran yaitu siswa, guru, kurikulum, sarana dan prasarana, pengelolaan sekolah, pengelolaan proses pembelajaran, pengelolaan dana, monitoring dan evaluasi, serta kemitraan, dimana semua faktor yang diuraikan tersebut saling berkaitan satu sama lain. Artinya, akan mengalami ketimpangan ketika salah satu dari faktor tersebut tidak ada.

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

Hasil belajar merupakan bagian penting dalam pembelajaran. Menurut Sudjana (2011, hlm.3) hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil dalam pengertiannya yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dimyati dan Mudjiono (2006, hlm.2-4) juga menyebutkan hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tidak belajar dan tindak mengajar.

Sedangkan menurut Bloom dalam Rusmono (2014, hlm.8) hasil belajar merupakan perubahan prilaku yang meliputi tiga ranah yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.

Berdasarkan pengertian hasil belajar menurut para ahli, peneliti menyimpulkan bahwa hasil belajar merupakan hasil dari interaksi dalam proses belajar mengajar dengan berbagai sumber belajar dan lingkungan belajar, baik berupa kognitif, afektif, maupun psikomotor.

1. **Ciri-ciri Hasil Belajar**

Ciri-ciri hasil belajar adalah adanya perubahan tingkah laku dalam diri individu. Artinya seseorang yang mengalami proses belajar itu akan berubah tingkah lakunya. Perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar menurut Racmawati dan Daryanto (2015, hlm.37) mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

1. Perubahan yang disadari, artinya individu melakukan proses pembelajaran menyadari bahwa pengetahuan, keterampilannya telah bertambah, ia lebih percaya terhadap dirinya, dan sebagainya.
2. Perubahan yang bersifat kontinu (berkesinambungan), artinya suatu perubahan yang telah terjadi menyebabkan terjadinya perubahan tingkah laku yang lain, misalnya anak yang telah belajar membaca, ia akan berubah tingkah lakunya dari tidak dapat membaca menjadi dapat membaca.
3. Perubahan yang bersifat fungsional, artinya perubahan yang telah diperoleh sebagai hasil pembelajaran memberikan manfaat bagi individu yang bersangkutan, misalnya kecakapan dalam berbicara bahsa inggris memberikan manfaat untuk belajar hal-hal yang lebih luas.
4. Perubahan yang bersifat positif, artinya terjadi adanya pertambahan perubahan dalam individu. Orang yang telah belajar akan merasakan ada sesuatu yang lebih banyak, sesuatu yang lebih baik, sesuatu yang lebih luas dalam dirinya.
5. Perubahan yang bersifat aktif, artinya perubahan itu tidak terjadi dengan sendirinya akan tetapi melalui aktivitas individu. Perubahan yang terjadi karena kematangan, bukan hasil pembelajaran karena terjadi dengan sendirinya sesuai dengan tahapan-tahapan perkembangannya.
6. Perubahan yang bersifat permanen, artinya perubahan yang terjadi sebagai hasil pembelajaran akan berada secara kekal dalam diri individu, setidak-tidaknya untuk masa tertentu.
7. Perubahan yang bertujuan dan terarah, artinya perubahan itu terjadi karena ada sesuatu yang akan dicapai. Dalam proses pembelajaran, semua aktivitas terarah kepada pencapaian suatu tujuan tertentu.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa seseorang yang melakukan atau mengalami proses belajar akan mendapati perubahan tingkah laku pada dirinya baik itu perubahan yang disadari, perubahan yang berkesinambungan, perubahan yang bersifat fungsional, bersifat positif, bersifat aktif, bersifat permanen, serta terarah dan bertujuan.

1. **Penilaian Hasil Belajar**

Lingkup penilaian hasil belajar oleh pendidik menurut Permendikbud Nomor 53 Pasal 5 ayat 1 mencakup tiga aspek yaitu aspek sikap, aspek pengetahuan dan aspek keterampilan. Penilaian sikap merupakan kegiatan yang dilakukan oleh pendidik untuk memperoleh informasi mengenai perilaku peserta didik, baik di dalam maupun di luar pembelajaran. penilaian pengetahuan merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mengukur penguasaan pengetahuan peserta didik. Sedangkan penilaian keterampilan merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam mengaplikasikan dan menerapkan pengetahuan untuk melakukan tugas tertentu dalam konteks tertentu sesuai dengan indikator pencapaian kompetensi.

Prinsip-prinsip penilaian hasil belajar peserta didik yang tercantum dalam Permendikbud Nomor 53 pasal 4 adalah sebagai berikut:

1. Sahih, berarti penilaian didasarkan pada data yang mencerminkan kemampuan yang diukur.
2. Objektif, berarti penilaian didasarkan pada prosedur dan kriteria yang jelas, tidak dipengaruhi subjektivitas penilai.
3. Adil, berarti penilaian tidak menguntungkan atau merugikan peserta didik karena kebutuhan khusus serta perbedaan latar belakang agama, suku, budaya, adat istiadat, status sosial ekonomi, dan gender.
4. Terpadu, berarti penilaian oleh pendidik merupakan salah satu komponen yang tak terpisahkan dari kegiatan pembelajaran.
5. Terbuka, berarti prosedur penilaian, kriteria penilaian, dan dasar pengambilan keputusan dapat diketahui oleh pihak yang berkepentingan.
6. Menyeluruh dan berkesinambungan, berarti penilaian oleh pendidik mencakup semua aspek kompetensi dengan menggunakan berbagai teknik penilaian yang sesuai, untuk memantau perkembangan kemampuan peserta didik.
7. Sistematis, berarti penilaian dilakukan secara berencana dan bertahap dengan mengikuti langkah-langkah baku.
8. Beracuan kriteria, berarti penilaian didasarkan pada ukuran pencapaian kompetensi yang ditetapkan.
9. Akuntabel, berarti penilaian dapat dipertanggungjawabkan, baik dari segi teknik, prosedur, naupun hasilnya.

Penilaian hasil belajar tidak hanya perlu mengetahui prinsip-prinsipnya, tetapi juga teknik penilaiannya. Adapun komponen-komponen penilaian hasil belajar menurut Permendikbud Nomor 53 Tahun 2015 meliputi berbagai instrumen penilaian berupa tes, pengamatan, penugasan perorangan atau kelompok, dan bentuk lain yang seseuai dengan karakteristik kompetensi dan tingkat perkembangan peserta didik. Berikut penjelasan teknik penilaian di SD untuk semua kompetensi dasar yang mencakup sikap, pengetahuan, keterampilan:

1. Penilaian Sikap

Penilaian sikap peserta didik dalam proses pembelajaran mencakup kegiatan kurikuler dan ekstrakurikuler baik dari sikap spritual maupun sosial. Penilaian sikap memiliki karakteristik yang berbeda dari penilaian pengetahuan dan keterampilan, sehingga teknik penilaian yang digunakan juga berbeda. Penilaian sikap lebih ditujuakan untuk membina perilaku sesuai budipekerti dalam rangka pembentukan karakter peserta didik sesuai dengan proses pembelajaran.

1. Sikap spritual

Penilaian sikap spritual (KI-1), antara lain: (1) ketaatan beribadah; (2) berperilaku syukur; (3) berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan; dan (4) toleransi dalam beribadah. Sikap spritual tersebut dapat ditambah sesuai karakteristik atau satuan pendidikan.

1. Sikap sosial

Penilaian sikap sosial (KI-2) meliputi: (1) jujur; (2) disiplin; (3) Tanggung jawab; (4) santun; (5) peduli; dan (6)percaya diri.

1. Teknik penilaian sikap

Penilaian sikap di sekolah dasar dilakukan oleh guru kelas, guru muatan pelajaran agama, PJOK, dan pembina ekstrakurikuler. Teknik penilaian yang digunakan meliputi: observasi, wawancara, catatan anekdot, catatan kejadian tertentu sebagai unsur penilaian utama. Sedangkan teknik penilaian diri dan antar-teman dapat dilakukan dalam rangka pembinaan dan pembentukan karakter peserta didik, sehingga hasilnya dapat dijadikan salah satu alat konfirmasi dari hasil penelitian. Penilaian yang dilakukan oleh guru kelas tidak dilaksanakan pada setiap kompetensi dasar. Penilaian sikap dapat dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung, dan tidak hanya di dalam kelas. Hasil akhir penilaian sikap berupa deskripsi yang menggambarkan perilaku peserta didik. Penilaian sikap spritual dan sosial dilaporkan kepada orangtua dan pelaku kepentingan sekurang-kurangnya dua kali dalam satu semester.

1. Penilaian pengetahuan

Penilaian pengetahuan (KI-3) dilakukan dengan mengukur penguasaan peserta didik yang mencakup pengetahuan faktual, konseptual, dan prosedural dalam berbagai tingkatan proses berpikir. Melalui penilaian tersebut diharapkan peserta didik dapat menguasai kompetensi yang diharapkan. Untuk itu, digunakan teknik penilaian yang bervariasi sesuai dengan kompetensi yang akan dinilai, yaitu tes tulis, lisan, dan penugasan.

1. Tes tertulis

Tes tertulis adalah tes yang soal dan jawabannya secara tertulis, berupa pilihan ganda, isian, benar-salah, menjodohkan, dan uraian. Instrumen tersebut dapat dikembangkan melalui langkah-langkah berikut.

1. Melakukan analisis KD pada Tema, Subtema dan pembelajaran.
2. Menyusun kisi-kisi dilengkapi dengan KD, materi, indikator soal, bentuk soal, jumlah soal, dan semua kriteria lain yang diperlukan, yang menjadi dalam pedoman penulisan soal.
3. Menulis soal berdasarkan kisi-kisi dan mengacu pada kaidah-kaidah penulisan soal.
4. Melakukan peskoran berdasarkan pedoman penskoran, hasil peskoran dianalisis guru dipergunakan sesuai dengan bentuk penilaian.
5. Tes lisan

Tes lisan berupa pertanyaan-pertanyaan, perintah, kuis yang diberikan pendidik secara lisan dan peserta didik merespon pertanyaan tersebut secara lisan. Langkah-langkah pelaksanaan tes lisan sebagai berikut:

1. Melakukan analisis KD pada Tema, Subtema dan pembelajaran.
2. Menyusun kiri-kisi yang akan menjadi pedoman dalam pembuatan pertanyaan, perintah yang harus dijawab siswa secara lisan.
3. Menyiapkan pertanyaan, perintah yang akan dijawab siswa secara lisan.
4. Melakukan tes dan analisis untuk mengetahui kekuatan dan kelemahan peserta didik.
5. Penugasan

Penugasan adalah pemberian tugas kepada siswa untuk mengukur dan/atau memfasilitasi siswa memperoleh atau meningkatkan pengetahuan. Tugas dapat dikerjakan baik secara individu maupun kelompok sesuai karakteristik tugas yang diberikan, yang dilakukan di sekolah, di rumah dan di luar sekolah.

1. Penilaian Keterampilan

Penilaian keterampilan dapat dilakukan dengan penilaian kinerja, penilaian proyek, atau pportofolio, namun tidak semua kompetensi dasar dapat diukur dengan teknik tersebut. Penilaian keterampilah menggunakan angka dengan rentas skor 0 sampai dengan 100 dan deskripsi. Teknik penilaian yang digunakan sebagai beriku.

1. Penilaian kinerja

Pada penilaian kinerja, penekanan penilaiannya dapat dilakukan pada proses (praktik) maupun produk. Penilaian kinerja yang menekankan pada proses misalnya memainkan alat musik, menyanyi, bermain peran, menari dan sebagainya. Penilaian produk misalnya membuat poster, kerajinan, puisi dan sebagainya. Langkah penilaian kinerja mencakup tiga tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan dan pengolahan.

1. Penilaian proyek

Penilaian proyek berupa rangkaian kegatan mulai dari perencanaan, pengumpulan data, pengorganisasian, pengolahan, penyajian data, dan pelaporan. Ada empat hal yang perlu dipertimbangkan, yaitu kemampuan pengelolaan, relevansi, keaslian, inovasi dan kreativitas.

1. Portofolio

Portofolio dapat berupa dokumen atau teknik penialaian. Hal-hal yang perlu diperhatikan dan dijadikan panduan dalam penggunaan penilaian portofolio di sekolah adalah sebagai berikut: (1) karya asli peserta didik; (2) saling percaya antara guru danpeserta didik; (3) kerahasiaan bersama antara guru dan peserta didik; (4) milik bersama antara guru dan peserta didik; (5) kepuasan; (6) kesesuaian; (7) penilaian proses dan hasil; (8) penilaian dan pembelajaran; (9) bentuk portofolio.

Berdasarkan uraian di atas mengenai penilaian hasil belajar dapat disimpulkan bahwa lingkup penilaian hasil belajar saat diberlakukannya Permendikbud Nomor 53 Tahun 2015 meliputi tiga aspek yaitu aspek sikap, aspek pengetahuan dan aspek keterampilan. Guru kelas maupun guru muatan pelajaran harus memahami prinsip-prinsip penilaian hasil belajar, diantaranya: sahih, objektif, adil, terpadu, terbuka, menyeluruh dan berkesinambungan, sistematis, beracuan kriteria, dan akuntabel. Selanjutnya ada beberapa komponen dalam penilaian hasil belajar yaitu berbagai instrumen belajar seperti tes, pengamatan dan penugasan. Selain itu, bagian terpenting dalam melakukan penilaian hasil belajar adalah teknik penilaiannya di SD untuk semua kompetensi dasar yang mencakup sikap, pengetahuan, keterampilan. Penilaian sikap diambil dengan cara observasi atau pengamatan guru, serta dengan penilaian diri atau antar teman yang diberikan guru. Penilaian pengetahuan dapat diperoleh dari hasil tes tertulis, lisan, dan penugasan. Penilaian keterampilan diperoleh dari penilaian kinerja, proyek, dan portofolio.

1. **Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Keberhasilan belajar dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Sukmadinata dan Syaodih (2014, hlm.197) berpendapat faktor internal dan eksternal yang mempengaruhi hasil belajar adalah sebagai berikut:

1. Faktor internal
2. Kecakapan, terdiri dari kecerdasan dan bakat.
3. Kondisi kesehatan, siswa akan belajar dengan giat dan mencapai hasil optimal apabila badannya sehat, terhindar dari berbagai penyakit atau gangguan fisik.
4. Sikap, apabila sikap siswa positif terhadap sekolah, guru dan program yang diikutinya, maka semua tuntutan dan tugas yang diberikan sekolah akan dilaksanakan dengan baik.
5. Minat, siswa yang memiliki minat yang besar terhadap program studi yang diikutinya maka ia akan belajar bersungguh-sungguh.
6. Motivasi, siswa akan giat belajar dengan adanya motivasi.
7. Kebiasaan belajar, anak harus memiliki kebiasaan belajar yang teratur.
8. Faktor Eksternal
9. Lingkungan fisik, seperti ruangan tempat siswa belajar, lampu/cahaya dan ventilasi, serta suasananya. Belajar membutuhkan kenyamanan, suasana yang tenang dan didukung fasilitas yang memadai.
10. Lingkungan sosial-psikologis. Siswa akan belajar dengan tenang apabila mereka berada dilingkungan yang memiliki suasana dan hubungan sosial-psikologis yang menyenangkan. Dekat dan akrab dengan orang tua serta saudara-saudara di rumah, di sekolah juga merasa betah, tidak merasa tertekan atau terancam, serta memiliki teman-teman yang dalam lingkungan masyarakat.

Seperti uraian di atas maka dapat diketahui bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar tidak hanya berupa faktor dari dalam individu tetapi juga faktor dari luar individu. Faktor internal dan eksternal sesungguhnya bisa menjadi pendorong meningkatnya hasil belajar apabila individu tersebut juga orang-orang disekitarnya mampu mengembangkan dan mendukung dalam meningkatkan hasil belajarnya.

1. **Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa**

Hasil belajar yang baik merupakan hasil dari perencanaan dan aplikasi yang baik. Berikut adalah beberapa upaya yang bisa dilakukan guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa, diantaranya menurut Menurut Slameto dikutip oleh Tresa (2015, hlm.16) sebagai berikut :

1. menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi setiap hari sesuai dengan materi
2. mengaitkan materi pembelajaran dengan kehidupan nyata.
3. pembelajaran dilaksanakan secara menarik dan bermakna sehingga timbul motivasi belajar siswa.
4. memanfaatkan berbagai sumber belajar yang beragam dan relevan.
5. menciptakan pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif sehingga siswa merasakan secara langsung.
6. menggunakan media yang cocok dengan materi pembelajaran.
7. Memberi kesempatan siswa untuk menggali pengetahuannya dari berbagai sumber.
8. Memberi motivasi dan semangat belajar kepada siswa.

Dapat disimpulkan bahwa upaya meningkatkan hasil belajar dapat dilakukan seorang guru dengan memiliki perencanaan yang matang dalam sebuah pembelajaran yang meliputi RPP dan disertai dengan media yang mendukung, juga penggunaan metode/model pembelajaran yang tepat, memanfaatkan lingkungan sebagai sumber belajar. Dengan melakukan hal tersebut, siswa akan termotivasi dalam belajar sehingga berdampak pada hasil belajar yang baik.

1. **Model *Discovery Learning***
2. **Pengertian *Discovery Learning***

Penemuan (discovery) merupakan suatu model pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan pandangan konstruktivisme. Model ini menekankan pentingnya pemahaman struktur atau ide-ide penting terhadap suatu disiplin ilmu, melalui keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Pendapat Wilcox dalam Hosnan (2014, hal.281), dalam pembelajaran dengan penemuan, siswa didorong untuk belajar sebagian besar melalui keterlibatan aktif mereka sendiri dengan konsep-konsep dan prinsip-prinsip, dan guru mendorong siswa untuk memiliki pengalaman dan melakukan percobaan yang memungkinkan mereka menemukan prinsip-prinsip untuk mereka sendiri.

Menurut Kemendikbud (2014, hlm.30) model *discovery learning* didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang terjadi bila pelajar tidak disajikan dengan pelajaran dalam bentuk finalnya, tetapi diharapkan mengorganisasikannya sendiri. Artinya peserta didik harus aktif dalam proses pembelajaran, seperti yang dikatakan oleh bruner dalam Kemendikbud (2014, hlm.30) menyatakan bahwa anak harus berperan aktif dalam belajar di kelas, peserta didik terlibat penuh terutama dalam penggunaan proses mentalnya untuk menemukan melalui observasi, klasifikasi, pengukuran, prediksi, penentuan dan *inferi*.

Pada model *discovery learning*, siswa dituntut untuk melakukan berbagai kegiatan menghimpun informasi, membandingkan, mengkategorikan, menganalisis, mengintegrasikan, mereorganisasikan serta membuat kesimpulan. Menurut Suryosubroto dalam Heriawan, dkk (2012, hlm.100) model *discovery*

Model *discovery* diartikan sebagai suatu prosedur mengajar yang mementingkan pengajaran perseorangan, manipulasi obyek dan lain-lain, sebelum sampai kepada generalisasi. Model *discovery* merupakan komponen dari praktik pendidikan yang meliputi metode mengajar yang memajukan cara belajar aktif, berorientasi pada proses, mengarahkan sendiri, mencari sendiri dan reflektif.

Berdasarkan pengertian model *discovery learning* yang dikemukakan tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa model *discovery learning* merupakan model pembelajaran yang menuntut keterlibatan aktif siswa untuk mengorganisasikan sendiri melalui kegiatan menghimpun informasi, membandingkan, mengkategorikan, menganalisis, mengintegrasikan, mereorganisasikan serta membuat kesimpulan.

1. **Karakteristik Model *Discovery Learning***

Setiap metode pembelajaran memiliki beberapa karakteristik atau ciri-ciri tersendiri, begitu pula dengan model pembelajaran *discovery learning.* Ciri utama belajar menemukan menurut Hosnan (2014, hlm.284), yaitu (1) mengeksplorasi dan memecahkan masalah untuk menciptakan, menggabungkan, dan menggeneralisasi pengetahuan; (2) berpusat pada siswa; (3) kegiatan untuk menggabungkan pengetahuan baru dan pengetahuan yang telah ada.

Ada sejumlah ciri-ciri proses pembelajaran *discovery learning* yang sangat ditekankan oleh teori kostruktivisme dalam Hosnan (2014, hlm.284), yaitu sebagai berikut:

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

Berdasarkan karakteristik *discovery learning* di atas peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan *discovery learning* lebih menekankan pada proses belajar bukan menekankan pada hasil dimana siswa terlibat secara aktif dalam belajar menemukan pemahaman baru yang didasari pada pengalaman nyata.

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

Menurut Syah dalam Kemendikbud (2014, hlm.33) dalam mengaplikasikan *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 siswa dihadapkan pada sesuatu yang menimbulkan tanda tanya, kemudian dilanjutkan untuk tidak memberi generalisasi, agar timbul keinginan untuk menyelidiki sendiri. Di samping 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 dilakukan simulasi langkah selanjutnya 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 atas pertanyaan masalah). Permasalahan yang itu selanjutnya harus dirumuskan dalam bentuk pertanyaan, atau hipotesis, yakni pernyataan 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 yang sebanyak-banyaknya yang relevan untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis. Pada tahap ini berfungsi untuk menjawab pertanyaan atau membuktikan benar tidaknya hipotesis.

Dengan demikian siswa 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 sesuatu yang berhubungan dengan permasalahan yang dihadapi, dengan demikian secara tidak sengaja siswa menghubungkan masalah dengan pengetahuan yang telah dimiliki.

1. *Data Processing* (Pengolahan Data)

Semua informasi hasil bacaan, wawancara, observasi, dan sebagainya, semuanya diolah, diacak, diklasifikasikan, ditabulasi, bahkan bila perlu dihitung dengan cara tertentu serta ditafsirkan pada tingkat kepercayaan tertentu menurut Djamarah dalam Kemendikbud (2014, hlm.33). Data processing disebut juga dengan pengkodean/kategorisasi 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 melakukan pemeriksaan secara cermat untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis yang ditetapkan tadi dengan temuan alternatif, dihubungkan dengan hasil data *processing*. *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.

Berdasarkan hasil pengolahan dan tafsiran, atau informasi yang ada, pernyataan atau hipotesis yang telah dirumuskan terdahulu itu kemudian dicek, apakah terjawab atau tidak, apakah terbukti atau tidak.

1. *Generalization* (Menarik Kesimpulan/Generalisasi)

Tahap generalisasi 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. Berdasarkan hasil verifikasi maka dirumuskan prinsip-prinsip yang mendasari generalisasi. Setelah menarik kesimpulan siswa harus memperhatikan proses generalisasi yang menekankan pentingnya penguasaan pelajaran atas makna dan kaidah atau prinsip-prinsip yang luas yang mendasari pengalaman seseorang, serta pentingnya proses pengaturan dan generalisasi dari pengalaman-pengalaman itu.

Berdasarkan pendapat Syah dalam Kemendikbud (2014, hlm.33) di atas, maka dapat disimpulakan bahwa langkah-langkah pembelajaran menggunakan model discovery learning ada beberapa tahapan. Guru hanya bertindak sebagai fasilitator yang memberikan stimulus berupa sesuatu yang menimbulkan tanya, kemudian siswa diarahkan untuk menyelidiki sendiri, siswa membuat pernyataan/identifikasi masalah, mengumpulkan data, mengolah data, melakukan pembuktian dan menarik kesimpulan.

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

Pada dasarnya semua model pembelajaran tidak memiliki kesempurnaan yang utuh, namun setiap model pasti memiliki kecocokan untuk diterapkan dalam beberapa pembelajaran. Termasuk model *discovery learning* yang tak luput dari berbagai kelemahan tetapi juga memiliki beberapa kelebihan. Berikut kelebihan dan kekurangan dari model *discovery learning*:

1. **Kelebihan model *discovery learning***

Kelebihan yang dimiliki dari model *discovery learning* menurut Suhana (2012, hlm.45) adalah sebagai berikut:

1. Membantu peserta didik untuk mengembangkan, kesiapan, serta penguasaan keterampilan dalam proses kognitif.
2. Peserta didik memperoleh pengetahuan secara individual sehingga dapat dimengerti dan mengendap dalam pikirannya.
3. Dapat membangkitkan motivasi dan gairah belajar peserta didik untuk belajar lebih giat lagi.
4. Memberikan peluang untuk berkembang dan maju sesuai dengan keterampilan dan minat masing-masing.
5. Memperkuat dan menambah kepercayaan pada diri sendiri dengan proses menemukan sendiri, karena pembelajaran berpusat pada peserta didik dengan peran guru yang sangat terbatas.

Sedangkan dalam penerapannya, model *discovery learning* menurut Kemendikbud (2014, hlm.32) memiliki beberapa kelebihan dan kelemahan sebagai berikut:

1. Membantu siswa untuk memperbaiki dan meningkatkan keterampilan-keterampilan dan proses-proses kognitif. Usaha penemuan merupakan kunci dalam proses ini, seseorang tergantung bagaimana cara belajarnya.
2. Pengetahuan yang diperoleh melalui model ini sangat pribadi dan ampuh karena menguatkan pengertian, ingatan dan transfer.
3. Menimbulkan rasa senang pada siswa, karena tumbuhnya rasa menyelidiki dan berhasil.
4. Model ini memungkinkan siswa berkembang dengan cepat dan sesuai dengan kecepatannya sendiri.
5. Menyebabkan siswa mengarahkan kegiatan belajarnya sendiri dengan melibatkan akalnya dan motivasi sendiri.
6. Membantu siswa memperkuat konsep dirinya, karena memperoleh kepercayaan bekerja sama dengan yang lainnya.
7. Berpusat pada siswa dan guru berperan sama aktif mengeluarkan gagasan-gagasan. Bahkan gurupun dapat bertindak sebagai siswa, dan sebagai peneliti di dalam situasi diskusi.
8. Membantu siswa menghilangkan skeptisme (keragu-raguan) karena mengarah pada kebenaran yang final dan tertentu atau pasti.
9. Siswa akan mengerti konsep dasar dan ide-ide lebih baik.
10. Membantu dan mengembangkan ingatan dan transfer kepada situasi proses belajar yang baru.
11. Mendorong siswa berpikir dan bekerja atas inisiatif sendiri.
12. Mendorong siswa berpikir intuisi dan merumuskan hipotesis sendiri.
13. Memberikan keputusan yang bersifat intrisik.
14. Situasi proses belajar menjadi lebih terangsang.
15. Proses belajar meliputi sesama aspeknya siswa menuju pada pembentukan manusia sutuhnya.
16. Meningkatkan tingkat penghargaan pada siswa.
17. Kemungkinan siswa belajar dengan memanfaatkan berbagai jenis sumber belajar.
18. Dapat mengembangkan bakat dan kecakapan individu.
19. **Kelemahan model *discovery learning***

Kelemahan dari model discovery learning menurut Kemendikbud (2014, hlm.32) adalah sebagai berikut:

1. Menimbulkan asumsi bahwa ada kesiapan pikiran untuk belajar. Bagi siswa yang kurang pandai, akan mengalami kesulitan abstrak atau berpikir atau mengungkapan hubungan antara konsep-konsep, yang tertulis atau lisan, sehingga pada gilirannya akan menimbulkan frustasi.
2. Tidak efisien untuk mengajar jumlah siswa yang banyak, karena membutuhkan waktu yang lama untuk membantu mereka menemukan teori atau pemecahan masalah lainnya.
3. Harapan-harapan yang terkandung dalam model ini dapat buyar berhadapan dengan siswa dan guru yang telah terbiasa dengan cara-cara belajar yang lama.
4. Pengajaran *discovery* lebih cocok untuk mengembangkan pemahaman, sedangkan mengembangkan aspek konsep, keterampilan dan emosi secara keseluruhan kurang mendapat perhatian.
5. Pada beberapa disiplin ilmu, misalnya IPA kurang fasilitas untuk mengukur gagasan yang dikemukakan oleh para siswa.
6. Tidak menyediakan kesempatan-kesempatan untuk berpikir yang akan ditemukan oleh siswa karena telah dipilih terlebih dahulu oleh guru.

Berbagai kelebihan yang dimiliki model *discovery learning* menjadi kemudahan bagi guru karena dengan model ini guru dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang pada awalnya kurang bervariasi juga mampu mengubah suasana kelas menjadi lebih hidup. Begitu pula dengan kelemahannya, sebuah kelemahan akan menjadi kelebihan apabila guru mampu mengatasi kelemahan tersebut dan tidak menjadikan kelemahan sebagai hambatan.

1. **Upaya Menerapkan Model *Discovery Learning***

Dahar dalam Hosnan (2014, hlm.286) mengemukakan beberapa peranan guru dalam penerapan pembelajaran dengan penemuan, yakni sebagai berikut:

1. Merencanakan pelajaran sedemikian rupa sehingga pelajaran itu terpusat pada masalah-masalah yang tepat untuk diselidiki siswa.
2. Menyajikan materi yang diperlukan sebagai dasar bagi para siswa untuk memecahkan masalah. Sudah seharunya materi itu dapat mengarah pada pemecahan maslah yang aktif dan belajar penemuan, misalnya dengan menggunakan fakta-fakta yang berlawanan.
3. Guru juga harus memperhatikan cara penyajian yng enaktif, ikonik, dan simbolik.
4. Bila siswa memecahkan masalah di laboratorium atau secara teoritis, maka guru hendaknya berperan sebagai seorang pembimbing atau tutor, guru hendaknya jangan mengungkapkan terlebih dahulu prinsip atau aturan yang akan dipelajari, tetapi hendaknya memberikan saran-saran bilamana diperlukan. Sebagai tutor, guru sebaiknya memberikan umpan balik pada waktu yang tepat.
5. Menilai hasil belajar merupakan suatu masalah dalam belajar penemuan. Secara garis besar, tujuan belajar penemuan ialah mempelajari generalisasi-generalisasi dengan menemukan generalisasi-generalisasi itu.

Dalam penerapannya menurut Syah dalam Kemendikbud (2014, hlm.33), model *discovery learning* terdiri dari 6 tahapan dalam proses pembelajaran yaitu *stimulation* (stimulasi atau pemberian rangsangan), *problem statement* (pernyataan atau identifikasi masalah), *data collection* (pengumpulan data), *data processing* (pengolahan data), *verification* (pembuktian), dan *generalization* (menarik kesimpulan).

Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang selama ini dilakukan pada umumnya berpusat pada guru menjadi berpusat kepada siswa yang berbasis penemuan melalui enam tahapan dalam proses pembelajaran yaitu *stimulation, problem statement, data collection, data processing, verification,* dan *generalization*. Siswa yang memiliki peran aktif di dalam pembelajaran, guru hanya sebagai fasilitator, motivator serta menjadi pembimbing.

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

Pepatah mengatakan, “malu bertanya sesat di jalan”. Pepatah ini sangat relevan dengan karakter rasa ingin tahu pada berbagai hal. Rasa ingin tahu merupakan titik awal dari pengetahuan yang dimiliki oleh manusia. Sikap rasa ingin tahu membuat pikiran dan aktivitas siswa menjadi aktif. Keingintahuan menyebabkan seseorang akan mendekati, mengamati, maupun mempelajari sesuatu.

Samani, M. dan Hariyanto (2012, hlm.119) berpendapat bahwa rasa ingin tahu adalah keinginan untuk menyelidiki dan mencari pemahaman terhadap rahasia alam atau peristiwa sosial yang sedang terjadi. Siswa yang memiliki keingintahuan yang tinggi terhadap peristiwa yang sedang terjadi maupun terhadap materi pelajaran dapat menyebabkan ilmunya jauh lebih banyak dibandingkan siswa yang hanya menunggu penjelasan dari guru.

Rasa ingin tahu selalu menyisakan rasa penasaran. Rasa penasaran inilah yang mengantarkan seseorang untuk selalu bertanya dan menyimpan kekhawatiran terhadap sesuatu yang ingin diketahuinya. Menjadi seseorang yang selalu ingin tahu sebenarnya bukanlah hal sulit, namun sering dihadapkan dengan suatu situasi keraguan, ketakutan, atau mungkin merasa belum mendesak untuk diketahui. Yang dimaksud dengan rasa ingin tahu menurut Yaumi (2014, hlm.102) adalah sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajarinya, dilihat, dan didengar.

Menurut Nasution dalam Nurjanah (2015, hlm.24) berpendapat rasa ingin tahu adalah suatu dorongan atau hasrat untuk lebih mengerti suatu hal yang sebelumnya kurang atau tidak kita ketahui. 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 lainnya adalah menguatkannya dan mengencangkan memori jangka panjang untuk informasi baru yang mengejutkan. Menurut Nasution bahwa kurioritas (rasa ingin tahu) adalah emosi yang dihubungkan dengan perilaku mengorek secara alamiah seperti eksplorasi, investigasi, dan belajar.

Dari beberapa pengertian menurut para ahli yang diuraikan di atas, dapat disimpulkan bahwa rasa ingin tahu adalah emosi alami yang dimiliki setiap individu yang mendorong individu untuk menjadi lebih mengerti tentang suatu hal yang sebelumnya kurang atau belum diketahuinya melalui aktivitas eksplorasi, investigasi, dan belajar.

1. **Karakteristik Sikap Rasa Ingin Tahu**

Rasa ingin tahu pada anak dapat diamati dari keinginan anak untuk mengeksplorasi, menyelidiki suatu objek baru. Jika anak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi maka ia akan aktif bertanya yang menurutnya menarik. Sedangkan anak yang memiliki rasa ingin tahu yang rendah hanya akan bertanya saat keadaan memaksanya untuk bertanya. Menurut Yaumi (2014, hlm.102) orang yang selalu ingin tahu terhadap sesuatu pasti melakukan beberapa hal sebagai berikut:

1. Mengajukan pertanyaan.
2. Selalu timbul rasa penasaran.
3. Menggali, menjejaki, dan menyelidiki.
4. Tertarik pada hal yang belum ditemukan jawabannya.
5. Mengintai, mengintip, dan membongkar berbagai hal yang masih kabur.

Maw and Maw dalam Nurjanah (2015, hlm.25) 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 Nurjanah (2015, hlm.25) 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.

Dapat disimpulkan bahwa karakteristik rasa ingin tahu adalah rasa penasaran terhadap objek baru, asing, aneh atau misterius yang membuat siswa ingin mendekatinya, mencari informasi tentang objek tersebut untuk mengetahuinya, di dalam dirinya akan selalu ada pertanyaan sampai dia mendapatkan jawaban dari objek yang sedang dia amati. Peserta didik yang memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, ketika diberikan stimulus maka dengan cepat dia akan merespon stimulus tersebut.

1. **Faktor-faktor yang Mempengaruhi Sikap Rasa Ingin Tahu**

Sikap rasa ingin tahu memiliki faktor-faktor yang mempengaruhinya, baik itu faktor pendorong maupun faktor penghambat. Menurut Munandar dalam Nurjanah (2015, hlm.27) 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 mengawasi mengawasi anak, tidak terlalu membatasi kegiatan anak dan tidak terlalu cemas mengenai anak, mereka cenderung mempunyai anak yang kreatif.

1. *Respect*

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

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 Nurjanah (2011, hlm.28) 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 susasan penilaian.

Menurut Amabile dalam Nurjanah (2015, hlm.29) mengemukakan empat cara yang dapat mematikan rasa ingin tahu anak, yaitu:

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

Berdasarkan pendapat ahli di atas tentang faktor pendorong maupun penghambat meningkatnya rasa ingin tahu siswa dapat peneliti simpulkan bahwa rasa ingin tahu dapat dibangun dan dikembangkan dengan cara-cara sederhana. Seperti yang telah diuraikan, hanya dengan kebebasan, *respect*, prestasi, menghormati, memberi kesempatan, dan meluangkan waktu untuk siswa sudah sangat berpengaruh dalam mengembangkan rasa ingin tahu anak. Namun, seorang guru harus menyadari perlakuannya dalam upaya mengembangkan rasa ingin tahu peserta didik karena besar kemungkinan perbuatan guru dapat mematikan rasa ingin tahu siswa secara sengaja maupun tidak.

1. **Upaya Meningkatkan Sikap Rasa Ingin Tahu**

Setiap peserta didik memiliki sikap rasa ingin tahu, namun yang membedakannya adalah tingkat keingintahuannya, tidak semua siswa mampu mengembangkan sikap rasa ingin tahu dengan sendirinya. Menurut Suhadi dalam Nurjanah (2015, hlm.31) 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 indra dan 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 dipancing.

Berdasarkan uraian di atas peneliti menarik kesimpulan bahwa banyak cara yang dapat dilakukan oleh guru dalam upaya meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik yaitu dengan cara membuat pembelajaran semenarik dan sekreatif mungkin sehingga menimbulkan minat dan motivasi siswa. Dengan menerapkan belajar bersama/berkelompok di kelas, belajar dengan membaca dan mendengarkan cerita, belajar lewat benda atau alat peraga. Kegiatan pembelajaran yang bervariasi mampu mengembangkan rasa ingin tahu pada peserta didik.

1. **Pembelajaran Tematik**
2. **Pengertian Pembelajaran Tematik**

Pembelajaran tematik dikembangkan pertama kali pada awal tahun 1970-an. Pembelajaran tematik mampu mewadahi dan menyentuh secara terpadu dimensi emosi, fisik, dan akademik peserta didik di dalam kelas atau di lingkungan sekolah. Dalam pengaplikasiannya, setiap muatan pelajaran berpadu menjadi satu, pemisah antarmuatan pelajaran dengan yang lainnya tidak begitu jelas. Pembelajaran tematik memberi kemudahan kepada peserta didik dalam memahami dan mendalami konsep materi yang tergabung dalam tema serta dapat menambah semangat belajar karena materi yang dipelajari merupakan materi yang nyata (kontekstual) dan bermakna bagi peserta didik.

Menurut Daryanto (2014, hlm.3) pembelajaran tematik dapat diartikan sebagai pembelajaran yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman yang bermakna.

Sedangkan menurut Mamat yang dikutip oleh Prastowo, Andi (2014, hlm.54) pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu dengan mengelola pembelajaran yang mengintegrasikan materi dari beberapa mata pelajaran dalam satu topik pembicaraan yang disebut tema.

Dari beberapa pengertian pembelajaran tematik di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang mengaitkan atau memadukan beberapa mata pelajaran dalam satu topik pembicaraan yang disebut tema, sehingga dapat memberikan pengalaman yang bermakna kepada peserta didik.

1. **Karakteristik Pembelajaran Tematik**

Pembelajaran tematik memiliki beberapa karakteristik menurut Kemendikbud (2014, hlm.32), sebagai berikut:

1. Berpusat pada anak.
2. Memberikan pengalaman langsung pada anak.
3. Pemisahan antarmuatan pelajaran tidak begitu jelas (menyatu dalam satu pemahaman dalam kegiatan).
4. Menyajikan konsep dari berbagai pelajaran dalam satu proses pembelajaran (saling terkait antarmuatan pelanjaran yang satu dengan lainnya).
5. Bersifat luwes (keterpaduan berbagai muatan pelajaran).
6. Hasil pembelajaran dapat berkembang sesuai dengan minat dan kebutuhan anak (melalui penilaian proses dan hasil belajarnya).

Berdasarkan karakteristik di atas dapat menjadi acuan guru bahwa pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang berpusat pada siswa, memberikan pengalaman langsung, tidak terlihat pemisahan antar muatan pelajaran, saling terkait antarmuatan pelajaran, luwes dan hasil pembelajaran dikembangkan sesuai mindat dan bakat anak.

1. **Fungsi dan Tujuan Pembelajaran Tematik**

Pembelajaran tematik menurut Kemendikbud (2014, hlm.16) berfungsi untuk memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam memahami dan mendalami konsep materi yang tergabung dalam tema serta dapat menambah semangat belajar karena materi yang dipelajari merupakan materi yang nyata (kontekstual) dan bermakna bagi peserta didik.

Adapun beberapa tujuan pembelajaran tematik menurut Kemendikbud (2014, hlm.16) adalah sebagai berikut:

1. Mudah memusatkan perhatian pada satu tema atau topik tertentu.
2. Mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi muatan pelajaran dalam tema yang sama.
3. Memiliki pemahaman terhadap materi pelajaran lebih mendalam dan berkesan.
4. Mengembangkan kompetensi berbahasa lebih baik dengan mengaitkan berbagai muatan pelajaran lain dengan pengalaman pribadi peserta didik.
5. Lebih bergairah belajar karena mereka dapat berkomunikasi dalam situasi nyata, seperti bercerita, bertanya, menulis sekaligus mempelajari pelajaran yang lain.
6. Lebih merasakan manfaat dan makna belajar karena materi yang disajikan dalam konteks tema yang jelas.
7. Guru dapat menghemat waktu karena mata pelajaran yang disajikan secara terpadu dapat dipersiapkan sekaligus dan diberikan dalam 2 atau 3 pertemuan bahkan lebih dan atau pengayaan.
8. Budi pekerti dan moral peserta didik dapat ditumbuh kembangkan dengan mengangkat sejumlah nilai budi pekerti sesuai dengan situasi dan kondisi.

Pembelajaran tematik memiliki beberapa tujuan yang dapat memberikan kemudahan bagi guru, juga siswa dalam menerima pelajaran seperti yang telah dijabarkan di atas. Adanya sebuah tujuan dalam pembelajaran tematik menjadi arah dan fokus yang harus dicapai guru sehingga kualitas pembelajaran dan pendidikan lebih meningkat.

1. **Manfaat Pembelajaran Tematik**

Menurut Tim Pusat Kurikulum yang dikutip oleh Daryanto 2014, hlm.33) ada beberapa manfaat yang dapat dipetik dari pelaksanaan pembelajaran tematik, yaitu:

1. Banyak materi-materi yang tertuang dari beberapa mata pelajaran mempunyai keterkaitan konsep, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan utuh.
2. Peserta didik mudah memusatkan perhatian karena beberapa mata pelajaran dikemas dalam satu tema yang sama.
3. Peserta didik dapat mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi beberapa mapel dalam tema yang sama.
4. Pembelajaran tematik melatih peserta didik untuk semakin banyak membuat hubungan beberapa mata pelajaran, sehingga mampu memproses informasi dengan cara yang sesuai daya pikirnya dan memungkinkan berkembangnya jaringan konsep.
5. Menghemat waktu karena beberapa mata pelajaran dikemas dalam suatu tema dan disajikan secara terpadu dalam lokasi pertemuan-pertemuan yang direncanakan. Waktu yang lain dapat digunakan untuk pemantapan, pengayaan, pembinaan keterampilan dan remedial.

Manfaat pembelajaran tematik sudah pasti memiliki dampak positif pada objek maupun subjek pembelajaran. Dapat disimpulkan bahwa manfaat dari pembelajaran tematik yaitu lebih praktis dalam penerapannya, dimana guru menyampaikan materi secara terpadu tidak dipisah-pisahkan sehingga lebih menghemat waktu dan mudah memusatkan perhatian peserta didik terhadap pelajaran.

1. **Tahapan Pembelajaran Tematik**

Pembelajaran tematik memiliki beberapa tahapan menurut Kemendibud (2014, hlm.17) sebagai berikut:

1. Memilih/menetapkan tema.
2. Melakukan analisis SKL, KI, KD dan membuat indikator.
3. Membuat hubungan pemetaan antara kompetensi dasar dan indikator dengan tema.
4. Membuat jaringan kompetensi dasar.
5. Menyusun silabus tematik
6. Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) tematik.

Dapat disimpulkan bahwa tahapan dalam pembelajaran tematik terpadu yang harus dilakukan guru mengacu pada, SKL, KI, KD, pemetaann indikator, menyusun silabus dan membuat rencana pelaksanaan pembelajaran.

1. **Pemetaan Ruang Lingkup Materi**
2. **Pemetaan Kompetensi Dasar KI-1, KI-2, KI-3, dan KI-4**





1. **Ruang Lingkup Pembelajaran**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No** | **Kegiatan Pembelajaran** | **Kompetesi Yang dikembangkan** |
| **1.** | 1. Mengenal batas wilayah Papua
2. Bereksplorasi tentang arah mata angin.
3. Mengenal kenampakan alam Wamena.
4. Menyanyikan lagu apuse
 | **Sikap Spiritual:**Bersyukur dan Ketaatan beribadah**Sikap Sosial**:Rasa ingin tahu, cinta lingkungan dan menghargai**Pengetahuan**:Batas wilayah papua, lingkungan Wamena, mata angin.**Keterampilan**:Mengolah informasi dan menyanyi lagu Apuse. |
| **2.** | 1. Mengenal kondisi alam Kepulauan Seribu.
2. Mengenal kenampakan alam dataran pantai, rendah dan tinggi.
3. Mengenal SDA di dataran pantai, rendah dan tinggi.
4. Menemukan rute suatu tempat.
 | **Sikap Spiritual:**Bersyukur dan Ketaatan beribadah**Sikap Sosial**:Rasa ingin tahu, cinta lingkungan dan menghargai**Pengetahuan**:Kondisi alam Kepulauan Seribu, kenampakan alam daratan dan SDA.**Keterampilan**:Mengolah informasi. |
| **3.** | 1. Mengenal kondisi alam Bali.
2. Mengenal kenampakan alam perairan
3. Mengenal SDA di perairan.
4. Menjelaskan rute perjalanan.
 | **Sikap Spiritual:**Bersyukur, Ketaatan beribadah.**Sikap Sosial**:Rasa ingin tahu, cinta lingkungan dan menghargai**Pengetahuan**:Geografi bali, kenampakan alam perairan, SDA dan rute perjalanan.**Keterampilan**:Mengolah informasi. |
| **4.** | 1. Mengenal kondisi alam Padang
2. Mengenal persebaran SDA hasil bumi Indonesia.
3. Menjelaskan manfaat SDA hasil bumi.
4. Membuat getuk.
 | **Sikap Spiritual:**Bersyukur, Ketaatan beribadah, Toleransi**Sikap Sosial:**Rasa ingin tahu, menghargai dan cinta lingkungan.**Pengetahuan**:Geografi Padang, Persebaran SDA Indonesia, manfaat SDA.**Keterampilan**:Mengolah informasi dan membuat getuk. |
| **5.** | 1. Menyelesaikan masalah tentang rute perjalanan.
2. Mengenal sarana umum.
3. Mengenal pentingnya pajak.
4. Mengenal cara menjaga sarana umum.
 | **Sikap Spiritual:**Bersyukur dan Ketaatan beribadah**Sikap Sosial**:Rasa ingin tahu, cinta lingkungan dan menghargai**Pengetahuan**:Rute perjalanan Jakarta, rute perjalanan, kebersihan lingkungan.**Keterampilan**:Mengolah informasi dan wawancara. |
| **6.** | 1. Melatih kekuatan otot perut (*sit up*) dan punggung (*back up*).
2. Mengenal kenampakan alam Jakarta.
3. Evaluasi.
 | **Sikap Spiritual:**Bersyukur dan Ketaatan beribadah.**Sikap Sosial**:Rasa ingin tahu, cinta lingkungan dan menghargai**Pengetahuan**:Kenampakan alam Jakarta, kebersihan lingkungan.**Keterampilan**:Mengolah informasi dan wawancara. |

**Pemetaan Indikator Pembelajaran 1 Sampai pembelajaran 6**

**Pemetaan Indikator Pembelajaran 1**

**IPS**

**KD:**

* 1. Menjalankan ajaran agama dalam berfikir dan berperilaku sebagai penduduk Indonesia dengan mempertimbangkan kelembagaan sosial, budaya, ekonomi dan politik dalam masyarakat.
	2. Menunjukkan perilaku santun, toleran dan peduli dalam melakukan interaksi sosial dengan lingkungan dan teman sebaya.
	3. Memahami manusia dalam hubungannya dengan kondisi geografis di sekitarnya.
	4. Menceritakan manusia dalam hubungannya dengan lingkungan geografis tempat tinggalnya.

**Indikator:**

* + 1. Menunjukkan perilaku seseuai ajaran agama.
		2. Menunjukkan perilaku santun, toleran dan peduli dalam melakukan interaksi sosial.
		3. Menyebutkan keadaan alam Kota Wamena.
		4. Menjelaskan hubungan keadaan alam dengan masyarakat Kota Wamena.

**SBdP :**

**KD:**

* 1. Mengagumi ciri khas keindahan karya seni dan karya kreatif masing-masing daerah sebagai anugerah Tuhan.
	2. Menunjukkan sikap berani mengekspresikan diri dalam berkarya seni.
	3. Mebedakan panjang-pendek bunyi, dan tinggi-rendah nada dengan gerak tangan.
	4. Menyanyikan solmisasi lagu wajib dan lagu daerah yang harus dikenal.

**Indikator:**

* + 1. Menunjukkan perilaku kagum terhadap anugerah Tuhan.
		2. Menunjukan sikap percaya diri dalam bernyanyi.
		3. Membedakan panjang pendek nada.
		4. Membedakan tinggi rendah nada.
		5. Menyanyikan lagu daerah dengan tangga nada yang benar.

**Bahasa Indonesia:**

**KD:**

* 1. Mengakui dan mensyukuri anugerah Tuhan yang Maha Esa atas keberadaan lingkungan dan sumber daya alam, alat teknologi modern dan tradisional, perkembangan teknologi, energi, serta permasalahan sosial.
	2. Memiliki perilaku jujur dan santun terhadap nilai peninggalan sejarah dan perkembangan Hindu-Budha di Indonesia melalui pemanfaatan bahasa Indonesia.
	3. Menggali informasi dari teks laporan hasil pengamatan tentang gaya, gerak, energi panas, bunyi, dan cahaya dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku.
	4. Mengamati, mengolah, dan menyajikan teks laporan hasil pengamatan tentang gaya, gerak, energi panas, bunyi, dan cahaya dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku.

**Indikator:**

* + 1. Menunjukkan perilaku bersyukur terhadap anugerah Tuhan YME.
		2. Menunjukkan perilaku jujur dan santun dalam mengolah informasi teks Kota Wamena.
		3. Menjawab pertanyaan berdasarkan teks “Kota Wamena”.
		4. Menceritakan kembali isi teks yang disajikan.

**Pembelajaran 1**

**Lingkungan Tempat Tinggalku**

**Matematika:**

**KD:**

* 1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
	2. Menunjukkan sikap kritis, cermat dan teliti, jujur, tertib, dan mengikuti aturan,peduli, disiplin waktu, tidak mudah menyerah serta bertanggungjawab dalam mengerjakan tugas.
	3. Membuat peta posisi suatu tempat/benda tanpa menggunakan skala dengan memperhatikan arah mata angin.

**Indikator:**

* + 1. Menunjukkan perilaku patuh dalam melaksanakan ajaran agama yang dianutnya.
		2. Menunjukkan sikap cermat dan teliti dalam membuat peta.
		3. Menentukan letak suatu tempat berdasarkan arah mata angin tanpa menggunakan skala.
		4. Membuat pulau impian yang dilengkapi dengan legenda, arah mata angin, batas-batas wilayah, dan pertanyaan

**Pemetaan Indikator Pembelajaran 2**

**IPA :**

**KD:**

* 1. Bertambah keimanannya dengan menyadari hubungan keteraturan dan kompleksitas alam dan jagad raya terhadap kebesaran Tuhan yang menciptakannya, serta mewujudkannya dalam pengamalan ajaran agama yang dianutnya.
	2. Menunjukkan perilaku ilmiah (memiliki rasa ingin tahu; obyektif; jujur; teliti; cermat; tekun; hati-hati; bertanggung jawab; terbuka; dan peduli lingkungan) dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan inkuiri ilmiah dan berdiskusi
	3. Mendeskrisikan hubungan antara sumber daya alam dengan lingkungan, teknologi, dan masyarakat.
	4. Menyajikan laporan tentang sumberdaya alam dan pemanfaatannya oleh masyarakat.

**Indikator:**

* + 1. Menunjukkan perilaku patuh dalam melaksanakan ajaran agama yang dianutnya.
		2. Menumjukkan perilaku rasa ingin tahu dalam aktivitas sehari-hari.
		3. Meyebutkan kondisi alam suatu tempat.
		4. Menjelaskan pemanfaatan SDA bagi masyarakat.

**IPS**

**KD:**

* 1. Menjalankan ajaran agama dalam berfikir dan berperilaku sebagai penduduk Indonesia dengan mempertimbangkan kelembagaan sosial, budaya, ekonomi dan politik dalam masyarakat.
	2. Menunjukkan perilaku santun,Mtoleran dan peduli dalam melakukan interaksi sosial denganlingkungan dan teman sebaya.
	3. Memahami manusia dalam hubungannya dengan kondisi geografis di sekitarnya.
	4. Menceritakan manusia dalam hubungannya dengan lingkungan geografis tempat tinggalnya.

**Indikator:**

* + 1. Menunjukkan perilaku seseuai ajaran agama.
		2. Menghormati dan menghargai teman yang berbeda agama daerah tempat tinggal.
		3. Membedakan pantai, dataran rendah dan dataran tinggi.
		4. Mengklasifikasi SDA alam yang ada di pantai, dataran rendah dan dataran tinggi.
		5. Menjelaskan hubungan masyarakat dengan kondisi alam tempat tinggalnya.

**Pembelajaran 2**

**Lingkungan Tempat Tinggalku**

**Bahasa Indonesia:**

**KD:**

* 1. Mengakui dan mensyukuri anugerah Tuhan yang Maha Esa atas keberadaan lingkungan dan sumber daya alam, alat teknologi modern dan tradisional, perkembangan teknologi, energi, serta permasalahan sosial.
	2. Memiliki perilaku jujur dan santun terhadap nilai peninggalan sejarah dan perkembangan Hindu-Budha di Indonesia melalui pemanfaatan bahasa Indonesia.
	3. Menggali informasi dari teks laporan hasil pengamatan tentang gaya, gerak, energi panas, bunyi, dan cahaya dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku.
	4. Mengamati, mengolah, dan menyajikan teks laporan hasil pengamatan tentang gaya, gerak, energi panas, bunyi, dan cahaya dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku.

**Indikator:**

* + 1. Menunjukkan perilaku bersyukur terhadap anugerah Tuhan YME.
		2. Menunjukkan perilaku jujur dan santun dalam mengolah informasi teks Kepulauan seribu.
		3. Menuliskan kondisi alam pulau Kepulauan Seribu.
		4. Membuat kesimpulan tentang kondisi Kepulauan Seribu.

**Pemetaan Indikator Pembelajaran 3**

**IPA :**

**KD:**

* 1. Bertambah keimanannya dengan menyadari hubungan keteraturan dan kompleksitas alam dan jagad raya terhadap kebesaran Tuhan yang menciptakannya, serta mewujudkannya dalam pengamalan ajaran agama yang dianutnya.
	2. Menunjukkan perilaku ilmiah (memiliki rasa ingin tahu; obyektif; jujur; teliti; cermat; tekun; hati-hati; bertanggung jawab; terbuka; dan peduli lingkungan) dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan inkuiri ilmiah dan berdiskusi
	3. Mendeskrisikan hubungan antara sumber daya alam dengan lingkungan, teknologi, dan masyarakat.
	4. Menyajikan laporan tentang sumberdaya alam dan pemanfaatannya oleh masyarakat.

**Indikator:**

* + 1. Menunjukkan perilaku patuh dalam melaksanakan ajaran agama yang dianutnya.
		2. Menumjukkan perilaku rasa ingin tahu dalam aktivitas sehari-hari.
		3. Meyebutkan kondisi alam suatu tempat.
		4. Menjelaskan pemanfaatan SDA bagi masyarakat.

**IPS**

**KD:**

* 1. Menjalankan ajaran agama dalam berfikir dan berperilaku sebagai penduduk Indonesia dengan mempertimbangkan kelembagaan sosial, budaya, ekonomi dan politik dalam masyarakat.
	2. Menunjukkan perilaku santun, toleran dan peduli dalam melakukan interaksi sosial dengan lingkungan dan teman sebaya.
	3. Memahami manusia dalam hubungannya dengan kondisi geografis di sekitarnya.
	4. Menceritakan manusia dalam hubungannya dengan lingkungan geografis tempat tinggalnya.

**Indikator:**

* + 1. Menunjukkan perilaku seseuai ajaran agama.
		2. Menunjukkan perilaku santun, toleran dan peduli dalam melakukan interaksi sosial.
		3. Menjelaskan kondisi alam laut dan sungai.
		4. Menjelaskan dampak kenampakan perairan bagi masyarakat.

**Pembelajaran 3**

**Lingkungan Tempat Tinggalku**

**Bahasa Indonesia:**

**KD:**

* 1. Mengakui dan mensyukuri anugerah Tuhan yang Maha Esa atas keberadaan lingkungan dan sumber daya alam, alat teknologi modern dan tradisional, perkembangan teknologi, energi, serta permasalahan sosial.
	2. Memiliki perilaku jujur dan santun terhadap nilai peninggalan sejarah dan perkembangan Hindu-Budha di Indonesia melalui pemanfaatan bahasa Indonesia.
	3. Menggali informasi dari teks laporan hasil pengamatan tentang gaya, gerak, energi panas, bunyi, dan cahaya dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku.
	4. Mengamati, mengolah, dan menyajikan teks laporan hasil pengamatan tentang gaya, gerak, energi panas, bunyi, dan cahaya dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku.

**Indikator:**

* + 1. Menunjukkan perilaku bersyukur terhadap anugerah Tuhan YME.
		2. Menunjukkan perilaku jujur dan santun dalam mengolah informasi teks.
		3. Menjawab pertanyaan berdasarkan teks.
		4. Menuliskan informasi dalam bentuk tabel.

**Matematika:**

**KD:**

* 1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
	2. Menunjukkan sikap kritis, cermat dan teliti, jujur, tertib, dan mengikuti aturan,peduli, disiplin waktu, tidak mudah menyerah serta bertanggungjawab dalam mengerjakan tugas.
	3. Membuat peta posisi suatu tempat/benda tanpa menggunakan skala dengan memperhatikan arah mata angin.

**Indikator:**

* + 1. Menunjukkan perilaku patuh dalam melaksanakan ajaran agama yang dianutnya.
		2. Menunjukkan sikap cermat dan teliti dalam membaca rute perjalanan.
		3. Menjelaskan rute perjalanan (arah U, S, T, dan B) dari sebuah peta yang diberikan.
		4. Membandingkan rute yang paling dekat dari kemungkinan rute.

**Pemetaan Indikator Pembelajaran 4**

**IPA :**

**KD:**

* 1. Bertambah keimanannya dengan menyadari hubungan keteraturan dan kompleksitas alam dan jagad raya terhadap kebesaran Tuhan yang menciptakannya, serta mewujudkannya dalam pengamalan ajaran agama yang dianutnya.
	2. Menunjukkan perilaku ilmiah (memiliki rasa ingin tahu; obyektif; jujur; teliti; cermat; tekun; hati-hati; bertanggung jawab; terbuka; dan peduli lingkungan) dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan inkuiri ilmiah dan berdiskusi
	3. Mendeskrisikan hubungan antara sumber daya alam dengan lingkungan, teknologi, dan masyarakat.
	4. Menyajikan laporan tentang sumberdaya alam dan pemanfaatannya oleh masyarakat.

**Indikator:**

* + 1. Menunjukkan perilaku patuh dalam melaksanakan ajaran agama yang dianutnya.
		2. Menumjukkan perilaku rasa ingin tahu dalam aktivitas sehari-hari.
		3. Meyebutkan kondisi alam suatu tempat.
		4. Menjelaskan pemanfaatan SDA bagi masyarakat.
		5. Menjelaskan proses pengolahan SDA.

**IPS**

**KD:**

* 1. Menjalankan ajaran agama dalam berfikir dan berperilaku sebagai penduduk Indonesia dengan mempertimbangkan kelembagaan sosial, budaya, ekonomi dan politik dalam masyarakat.
	2. Menunjukkan perilaku santun, toleran dan peduli dalam melakukan interaksi sosial denganlingkungan dan teman sebaya.
	3. Memahami manusia dalam hubungannya dengan kondisi geografis di sekitarnya.
	4. Menceritakan manusia dalam hubungannya dengan lingkungan geografis tempat tinggalnya.

**Indikator:**

* + 1. Menunjukkan perilaku seseuai ajaran agama.
		2. Menghromati dan menghargai teman yang berbeda agama daerah tempat tinggal.

3.3.1 Menuliskan Sumber Daya Alam yang ada di Pulau-pulau besar di Indonesia.

* + 1. Menuliskan Sumber Daya Alam yang ada di tempat tinggal.

**Pembelajaran 4**

**Lingkungan Tempat Tinggalku**

**Bahasa Indonesia:**

**KD:**

* 1. Mengakui dan mensyukuri anugerah Tuhan yang Maha Esa atas keberadaan lingkungan dan sumber daya alam, alat teknologi modern dan tradisional, perkembangan teknologi, energi, serta permasalahan sosial.
	2. Memiliki perilaku jujur dan santun terhadap nilai peninggalan sejarah dan perkembangan Hindu-Budha di Indonesia melalui pemanfaatan bahasa Indonesia.
	3. Menguraikan teks instruksi tentang pemeliharaan pancaindera serta penggunaan alat teknologi modern dan tradisional dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku.
	4. Menerangkan dan mempraktikkan teks arahan/petunjuk tentang pemeliharaan panca indera serta penggunaan alat teknologi modern dan tradi sional secara mandiri dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku.

**Indikator:**

* + 1. Menunjukkan perilaku bersyukur terhadap anugerah Tuhan YME.
		2. Menunjukkan perilaku jujur dan santun dalam mengolah informasi teks Kepulauan seribu.
		3. Menyebutkan bahan-bahan membuat getuk.
		4. Menjelaskan instruksi cara membuat getuk.
		5. Mempraktikkan cara membuat Getuk.
		6. Menceritakan cara membuat getuk.

**Pemetaan Indikator Pembelajaran 5**

**PPKn :**

**KD:**

* 1. Menghargai kebersamaan dalam keberagaman sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa di lingkungan rumah, sekolah dan masyarakat sekitar.
	2. Menunjukkan perilaku sesuai dengan hak dan kewajiban sebagai warga dalam kehidupan sehari-hari di rumah sekolah dan masyarakat sekitar.
	3. Memahami hak dan kewajiban sebagai warga dalam kehidupan sehari-hari di rumah, sekolah dan masyarakat.
	4. Melaksanakan kewajiban sebagai warga di lingkungan rumah, sekolah dan masyarakat.

**Indikator:**

* + 1. Menghargai kebersamaan dalam keberagaman sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa
		2. Menunjukkan perilaku cinta lingkungan sesuai hak dan kewajiban sebagai warga negara dalam kehidupan
		3. Menyebutkan kewajiban merawat sarana umum sebagai masyarakat.
		4. Menjelaskan manfaat sarana umum.
		5. Melaksanakan kewajiban menjaga sarana umum.

**IPS**

**KD:**

* 1. Menjalankan ajaran agama dalam berfikir dan berperilaku sebagai penduduk Indonesia dengan mempertimbangkan kelembagaan sosial, budaya, ekonomi dan politik dalam masyarakat.
	2. Menunjukkan perilaku santun, toleran dan peduli dalam melakukan interaksi sosial dengan lingkungan dan teman sebaya.
	3. Memahami kehidupan manusia dalam kelembagaan sosial,ekonomi, pendidikan, danbudaya di masyarakat sekitar.
	4. Mendeskripsikan kehidupanmanusia dalam kelembagaansosial, pendidikan, ekonomi,dan budaya di masyarakatsekitar

**Indikator:**

* + 1. Menunjukkan perilaku seseuai ajaran agama.
		2. Menghromati dan menghargai teman yang berbeda agama daerah tempat tinggal.
		3. Menjelaskan manfaat pajak.

4.4.1 Menjelaskan pentingnya orang membayar pajak.

**pembelajaran 5**

**Lingkungan Tempat Tinggalku**

**Matematika**

**KD:**

* 1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
	2. Menunjukkan sikap kritis, cermat dan teliti, jujur, tertib, dan mengikuti aturan,peduli, disiplin waktu, tidak mudah menyerah serta bertanggungjawab dalam mengerjakan tugas.
	3. Membuat peta posisi suatu tempat/benda tanpa menggunakan skala dengan memperhatikan arah mata angin.

**Indikator:**

* + 1. Menunjukkan perilaku patuh dalam melaksanakan ajaran agama yang dianutnya.
		2. Menunjukkan sikap cermat dan teliti dalam membaca rute perjalanan.
		3. Membuat pertanyaan mengenai posisi suatu benda.
		4. Menyelelesaikan masalah yang terkait dengan rute perjalanan.

**Pemetaan Indikator Pembelajaran 6**

**PPKn :**

**KD:**

* 1. Menghargai kebersamaan dalam keberagaman sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa di lingkungan rumah, sekolah dan masyarakat sekitar.
	2. Menunjukkan perilaku sesuai dengan hak dan kewajiban sebagai warga dalam kehidupan sehari-hari di rumah sekolah dan masyarakat sekitar.
	3. Memahami hak dan kewajiban sebagai warga dalam kehidupan sehari-hari di rumah, sekolah dan masyarakat.
	4. Melaksanakan kewajiban sebagai warga di lingkungan rumah, sekolah dan masyarakat.

**Indikator:**

* + 1. Menghargai kebersamaan dalam keberagaman sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa
		2. Menunjukkan perilaku cinta lingkungan sesuai hak dan kewajiban sebagai warga negara dalam kehidupan
		3. Menjelaskan kewajiban menjaga kebersihan lingkungan.
		4. Menceritakan cara menjaga kebersihan di lingkungan sekitar.

**SBdP**

**KD:**

* 1. Mengagumi ciri khas keindahan karya seni dan karya kreatif masing-masing daerah sebagai anugerah Tuhan.
	2. Menunjukkan sikap berani mengekspresikan diri dalam berkarya seni.
	3. Mengetahui berbagai alur cara dan pengolahan media karya kreatif.
	4. Membuat karya kerajinan asesoris dengan berbagai bahan dan teknik.

**Indikator:**

* + 1. Menunjukkan perilaku kagum terhadap anugerah Tuhan.
		2. Menunjukkan sikap berani mengekspresikan ide kreatif dalam membuat kerajinan vas bunga dari bahan bekas.
		3. Menjelaskan cara pembuatan vas bunga dari bahan bekas.
		4. Membuat vas bunga dari bahan bekas.

**pembelajaran 6**

**Lingkungan Tempat Tinggalku**

**PJOK**

**KD:**

* 1. Menghargai tubuh dengan seluruh perangkat gerak dan kemampuannya sebagai anugerah Tuhan.
	2. Menunjukkan kemauan bekerja sama dalam melakukan berbagai aktivitas fisik dalam bentuk permainan.
	3. Memahami konsep berbagai aktivitas kebugaran jasmani untuk mencapai tinggi dan berat badan ideal.
	4. Mempraktikkan berbagai aktivitas kebugaran jasmani untuk mencapai tinggi dan berat badan ideal.

**Indikator:**

* + 1. Menunjukkan perilaku menghargai tubuh sebagai anugerah Tuhan.
		2. Menunjujjan sikap bekerja sama dalam melakukan gerakan *sit-up* dan *back-up*.
		3. Mengetahui bentuk-bentuk latihan kebugaran jasmani.
		4. Mempraktikkan latihan kekuatan otot perut (*sit-up*) dengan benar.
		5. Mempraktikkan latihan kekuatan otot punggung (*back-up*) dengan benar.
1. **Materi Ajar Pembelajaran 1-6**

Materi pokok dari pembelajaran 1 sampai dengan pembelajaran 6 dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Pembelajaran 1
2. Bahasa Indonesia : Teks Kota Wamena
3. Matematika : Peta pulau impian
4. IPS : Peta dan Teks Kondisi Alam Kota Wamena
5. SBdP : Lagu Apuse
6. Pembelajaran 2
	1. Bahasa Indonesia : Teks Kepulauan Seribu
	2. IPS : Kenampakan alam
	3. IPA : Sumber daya alam
7. Pembelajaran 3
	1. Bahasa Indonesia : Teks kenampakan alam sungai dan laut.
	2. IPS : Kenampakan alam
	3. Matematika : Rute perjalanan
	4. IPA : Sumber daya alam
8. Pembelajaran 4
	1. Bahasa Indonesia : Teks instruksi pembuatan getuk
	2. IPS : Sumber Daya Alam
	3. IPA : Sumber Daya Alam
9. Pembelajaran 5
	1. Matematika : Denah
	2. IPS : Pajak
	3. PPKn : hak dan kewajiban
10. Pembelajaran 6
	1. PPKn : Hak dan kewajiban
	2. SBdP : Membuat vas bunga
	3. PJOK : Latihan kebugaran jasmani
11. **Penelitian Terdahulu**

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Wulan Nurjanah tahun 2015 dengan judul “Penggunaan Metode *Discovery Learning* untuk Meningkatkan 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” diperoleh hasil bahwa penggunaan model *discovery learning* dapat meningkatkan sikap rasa ingin tahu dan hasil belajar siswa. Hal tersebut dapat dilihat dari nilai rata-rata peningkatan rasa ingin tahu siswa dari siklus I sampai siklus II, yaitu pada siklus I muncul sikap rasa ingin tahu siswa 72,2% dengan kategori kurang, siklus II 96,7% dengan kategori baik. Hasil belajar siswa dengan penerapan model *discovery learning* meningkat. Ha tersebut dapat dilihat dari nilai rata-rata peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I mencapai 46,7% kategori kurang, sikap (toleransi, rasa ingin tahu dan teliti) siklus II mencapai 89,2% kategori baik, untuk aspek pengetahuan siklus I mencapai 74,4% kategori kurang, siklus II mencapai 85% kategori baik, sedangkan aspek keterampilan (berkomunikasi dan mencari informasi) siklus I mencapai 40,3% atau kategori kurang, keterampilan (mencari informasi) siklus II mencapai 85% atau kategori baik. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *discovery learning* sangat menunjang terhadap peningkatan sikap rasa ingin tahu dan hasil belajar siswa.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Sulistyaningsih tahun 2014 dengan judul “Penerapan Model *Discovery Learning* pada Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Leuwiliang Kabupaten Sumedang” diperoleh hasil bahwa penerapan model *discovery learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil tersebut dapat dilihat dari dari nilai rata-rata peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I sampai siklus III, yaitu pada siklus I hasil belajar siswa yang sudah mencapai KKM 19 orang dan yang belum mencapai KKM 8 siswa dengan jumlah presentase 70,37%, sedangkan pada siklus II hasil belajar siswa meningkat 24 siswa dapat mencapai KKM dan 3 siswa belum mencapai KKM dengan presentase 88,88%. Setelah dilaksanakan kembali pada siklus III hasil belajar siswa lebih meningkat mencapai presentase 96,30% dengan jumlah siswa yang mencapai KKM 26 siswa dan 1 siswa belum mencapai KKM. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan model *discovery learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Hanna Siti Maryam tahun 2015 dengan Judul “Penggunaan Model *Discovery Learning* Untuk Meningkatkan Sikap Percaya Diri dan Hasil Belajar Siswa (Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan di Kelas VI SDN Cigondewah I Kecamatan Bandung Kulon Kota Bandung Pada Pembelajaran PKN Materi tentang Nilai-Nilai Pancasila)”. Penelitian ini bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan Sikap Percaya Diri dan Hasil Belajar Siswa melalui penggunaan model *Discovery Learning*. Berdasarkan pengamatan dan refleksi yang dilaksanakan, diperoleh data yang menunjukkan adanya peningkatan sikap percaya diri yaitu pada siklus I 48% dan siklus II 89%. Sedangkan untuk tes pembelajaran juga mengalami peningkatan yaitu pada siklus I 48% dan siklus II 86%. Selain itu, untuk penilaian RPP diperoleh data yang menunjukkan peningkatan pada setiap siklusnya yaitu siklus I 92% dan siklus II 95%. Untuk peningkatan pelaksanaan pembelajaran juga mengalami peningkatan dari setiap siklusnya yaitu siklus I 88% dan siklus II 94%. Berdasarkan hasil tersebut, maka dengan menggunakan model *Discovery Learning* pada mata pelajaran PKN materi tentang Nilai-Nilai Pancasila dapat meningkatkan sikap percaya diri dan hasil belajar siswa.
4. Penelitian yang dilakukan oleh Dika Deristian tahun 2015 dengan judul yaitu “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Melalui Penerapan Model *Discovery Learning* (Penelitian Tidakan Kelas pada Pembelajaran IPS Pokok Bahasan Masalah Sosial Semester II Kelas IV SDN Cigumelor Kecamatan Ibun Kabupaten Bandung)”. Tujuan penelitian ini adalah untuk memperbaiki dan meningkatkan Hasil Belajar Siswa melalui penggunaan model *Discovery Learning*. Setelah melakukan penelitian sebanyak dua siklus didapatkan hasil kerjasama kelompok meningkat dengan menggunakan *discovery* *learning* pada pembelajaran IPS pokok bahasan masalah sosial di kelas IV SDN Cigumelor. Hal ini terlihat dari setiap siklusnya, pada siklus I siswa yang mencapai KKM sebanyak 20 orang dari 31 siswa yang hadir jika di persentasekan 64,51% dengan rata-rata nilai kerjasama 66,66. Pada siklus II siswa yang mencapai KKM 28 orang dari 31 siswa yang hadir jika dipersentasekan 90,32% dengan rata-rata nilai kerjasama 75. Peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS pokok bahasan masalah sosial dengan menggunakan model *discovery* *learning* terlihat sangat signifikan. Hal ini terlihat dari setiap siklusnya, pada siklus I siswa yang mencapai KKM sebanyak 20 dari 31 siswa atau jika dipersentasekan 64,51% dengan nilai rata-rata hasil belajar 56,61. Pada siklus II siswa yang mencapai KKM sebanyak 29 siswa dari 31 siswa atau jika dipersentasekan 93,54% dengan nilai rata-rata 70,48. Dapat disimpulkan bahwa penerapan model *discovery* *learning* dapat meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran IPS pokok bahasan masalah sosial di kelas IV SDN Cigmelor, Kecamatan Ibun, Kabupaten Bandung.
5. Penelitian yang dilakukan oleh Nurul Fatonah tahun 2015 yang berjudul “Penggunaan Model Discovery Learning Untuk Meningkatkan Disiplin Dan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran PKN Pokok Bahasan Peraturan Perundang-Undangan”. Penelitian tindakan kelas dilaksanakan di kelas V SDN Cibeunying 1, Kecamatan Majalaya kabupaten Bandung. Pada hasil penelitian siklus pertama aktivitas siswa sudah “Baik”. Kemudian dilanjutkan kemudian dilanjutkan siklus ke II hasilnya pun meningkat menjadi “Sangat Baik”. Sikap disiplinnya pun meningkat dari 35% menjadi 75%. Setelah membandingkan hasil belajar berdasarkan siklus, pada siklus I siswa yang mencapai KKM sebanyak 13 orang atau sebesar 45% dan siswa yang belum mencapai KKM sebanyak 16 orang atau sebesar 55%. Hal ini belum mencapai target yang diharapkan yaitu 85%, sehingga menjadi bahan refleksi untuk siklus selanjutnya. Pada siklus ke II data hasil belajar siswa menunjukkan bahwa siswa yang mencapai KKM sebanyak 24 orang atau 86% dan siswa yang belum mencapai KKM adalah 4 orang atau sebesar 14%. Hal tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa sudah mencapai ketuntasan yang diharapkan yaitu 85%, sehingga penelitian tindakan kelas ini dinyatakan berhasil dilaksanakan.
6. **Kerangka Berpikir**

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti di SDN Asmi Bandung pada proses pembelajaran, diketahui bahwa kegiatan pembelajaran pada kelas tersebut cenderung terpusat pada guru. Pada saat pembelajaran berlangsung kondisi siswa kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran, siswa hanya mendengarkan penjelasan dari guru, cenderung diam dan kurang aktif bertanya. Terlihat pula karakter rasa ingin tahu pada siswa masih rendah baik dari aspek keinginan untuk mempelajari sesuatu yang baru, aspek sikap yang kuat untuk mengetahui sesuatu, dan aspek tertarik pada hal yang baru. Bukan hanya karakter rasa ingin tahu saja yang menjadi perhatian dalam penelitian ini, namun juga hubungannya dengan hasil belajar pada ranah kognitif yang diperoleh siswa. Hasil belajar siswa ranah kognitif dapat diketahui dengan melihat Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Standar KKM pada SDN Asmi Bandung untuk ranah kognitif yaitu 70. Ketuntasan hasil belajar siswa pada tahun 2014/2015 hanya mencapai sekitar 46% siswa yang tuntas pada subtema lingkungan tempat tinggalku. Sedangkan pembelajaran dikatakan berhasil apabila mencapai ketuntasan hasil belajar sekitar 80%. Hal tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas IV C pada ranah kognitif di SDN Asmi Bandung belum optimal.

Melihat permasalahan yang ada di kelas IV C SDN Asmi Bandung yaitu siswa kurang aktif dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Terlihat sedikitnya siswa yang mengajukan pertanyaan saat proses pembelajaran berlangsung, untuk itu diperlukan model pembelajaran yang menarik bagi siswa, membuat siswa lebih aktif, serta dapat memotivasi siswa untuk bertanya saat proses pembelajaran. Upaya yang dapat ditempuh yaitu dengan menggunakan model *discovery learning*.

Pembelajaran *discovery learning* menurut Hosnan (2014, hlm.282) adalah suatu model untuk mengembangkan cara belajar siswa aktif dengan menemukan sendiri, menyelidiki sendiri, maka hasil yang diperoleh akan setia dan tahan lama dalam ingatan, tidak akan mudah dilupakan siswa. Menurut Kemendikbud (2014, hlm.30) model *discovery learning* didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang terjadi bila pelajar tidak disajikan dengan pelajaran dalam bentuk finalnya, tetapi diharapkan mengorganisasikannya sendiri. Artinya peserta didik harus aktif dalam proses pembelajaran, seperti yang dikatakan oleh bruner dalam Kemendikbud (2014, hlm.30) menyatakan bahwa anak harus berperan aktif dalam belajar di kelas. Peserta didik terlibat penuh terutama dalam penggunaan proses mentalnya untuk menemukan melalui observasi, klasifikasi, pengukuran, prediksi, penentuan dan *inferi*.

Pada metode *discovery learning*, siswa dituntut untuk melakukan berbagai kegiatan menghimpun informasi, membandingkan, mengkategorikan, menganalisis, mengintegrasikan, mereorganisasikan serta membuat kesimpulan (Kemendikbud 2014, hlm.30). Kegiatan menghimpun informasi, membandingkan, mengkategorikan, dan menganalisis akan menumbuhkan rasa ingin tahu siswa terhadap masalah yang sedang dibicarakan. Sementara itu, kegiatan mengintegrasikan, mereorganisasikan serta membuat kesimpulan dapat melatih siswa untuk berperan aktif dalam pembelajaran sehingga berdampak pada hasil belajar yang baik. Kelebihan dari model *discovery learning* menurut Suhana (2012, hlm.45-46) adalah sebagai berikut:

1. Membantu peserta didik untuk mengembangkan, kesiapan, serta penguasaan keterampilan dalam proses kognitif.
2. Peserta didik memperoleh pengetahuan secara individual sehingga dapat dimengerti dan mengendap dalam pikirannya.
3. Dapat membangkitkan motivasi dan gairah belajar peserta didik untuk belajar lebih giat lagi.
4. Memberikan peluang untuk berkembang dan maju sesuai dengan keterampilan dan minat masing-masing.
5. Memperkuat dan menambah kepercayaan pada diri sendiri dengan proses menemukan sendiri, karena pembelajaran berpusat pada peserta didik dengan peran guru yang sangat terbatas.

Dari kelebihan-kelebihan model *discovery learning* di atas dapat diartikan model discovery learning menjadi pilihan tepat untuk diterapkan pada pembelajaran. Sebagaimana hasil penelitian yang lain menunjukan bahwa model *discovery learning* memberikan dampak positif terhadap sikap rasa ingin tahu dan hasil belajar siswa. Sebagaimana hasil penelitian yang lain menunjukan bahwa model *discovery learning* memberikan dampak positif terhadap sikap rasa ingin tahu dan hasil belajar siswa. Hasil penelitian dengan menggunakan model *discovery learning* telah berhasil dilakukan oleh Nurjanah tahun 2015 menyatakan model *discovery learning* mampu meningkatkan sikap rasa ingin tahu dan hasil belajar siswa. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Sulistyaningsih tahun 2014 menyatakan bahwa hasil belajar siswa meningkat dengan menerapkan model *discovery learning*. Selain itu, hasil penelitian yang dilakukan oleh Maryam tahun 2015 menyatakan bahwa dengan penggunaan model *discovery learning*, sikap percaya diri dan hasil belajar siswa meningkat. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Deristian tahun 2015 menyetakan bahwa hasil belajar siswa meningkat melalui penerapan model *discovery learning.* Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Fatonah tahun 2015 yang berhasil meningkatkan disiplin dan hasil belajar siswa dengan penggunaan model discovery learning.

Melihat hasil dari penelitian terdahulu terhadap sikap rasa ingin tahu dan hasil belajar siswa meningkat, maka menurut penulis hal ini juga dapat diterapkan dengan penggunaan model *discovery learning* untuk meningkatkan rasa ingin tahu dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian di atas peneliti akan menerapkan model *discovery learning* dengan harapan sikap rasa ingin tahu dan hasil belajar siswa meningkat.

**Gambar 2.1 Alur Penelitian Tindakan Kelas**

**Kondisi awal**

Guru lebih sering menggunakan media visual terkesan monoton dan kurang mengarahkan siswa untuk menemukan hal baru, sehingga rasa ingin tahu dan hasil belajar siswa rendah.

 Ya

**Harapan Siklus II**

Diharapkan pada pelaksanaan siklus II, rasa ingin tahu dan hasil belajar siswa meningkat.

**Pelaksanaan Model *Discovery Learning* Siklus I**

1. Stimulasi.
2. Identifikasi masalah.
3. Pengumpulan data.
4. Pengolahan data.
5. Pembuktian.
6. Menarik kesimpulan.

 Ya

**Pelaksanaan model *discovery learning* Siklus II**

Melaksanakan tindakan sesuai dengan refleksi dan analisis data siklus I

1. Stimulasi.
2. Identifikasi masalah.
3. Pengumpulan data.
4. Pengolahan data.
5. Pembuktian.
6. Menarik kesimpulan.

 Tidak

**Harapan Siklus I**

Diharapkan pada pelaksanaan siklus I, rasa ingin tahu dan hasil belajar siswa meningkat.

**Sumber: Arikunto dalam Iskandar, Dadang dan Narsim (2015, hlm.23)**

1. **Hipotesis Tindakan**

Hipotesis dirumuskan atas dasar kerangka pikir yang merupakan jawaban sementara atas masalah yang dirumuskan. Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk pertanyaan. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori Sugiyonodalam Tresa (2015, hlm.38).

Secara umum hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah “Jika guru menerapkan model *discovery learning* maka hasil belajar siswa pada subtema lingkungan tempat tinggalku di kelas IV SD Negeri Asmi Bandung akan meningkat”.

Adapun secara khusus hipotesis tindakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Jika pelaksanaan pembelajaran pada subtema Lingkungan Tempat Tinggalku dilaksanakan sesuai dengan *model discovery learning* maka rasa ingin tahu dan hasil belajar di kelas IV SD Negeri Asmi Bandung dapat meningkat.
2. Jika guru menerapkannya model *discovery learning* pada subtema Lingkungan Tempat Tinggalku maka sikap rasa ingin tahu siswa di kelas IV SD Negeri Asmi Bandung akan meningkat.
3. Jika guru menerapkannya model *discovery learning* pada subtema Lingkungan Tempat Tinggalku maka hasil belajar siswa di kelas IV SD Negeri Asmi Bandung akan meningkat.
4. Jika menerapkan model *discovery learning* pada subtema Lingkungan Tempat Tinggalku di Kelas IV SD Negeri Asmi, maka guru akan menemukan hambatan-hambatan yang berasal dari guru, siswa dan lingkungan sekolah dalam proses pembelajaran.
5. Jika guru berupaya mengatasi hambatan-hambatan dalam menerapkan model *discovery learning* pada subtema Lingkungan Tempat Tinggalku, maka sikap rasa ingin tahu dan hasil belajar siswa di kelas IV SD Negeri Asmi Bandung mampu meningkat.