**BAB II**

**KAJIAN TEORETIS**

1. **Kajian Teori**
2. **Hakikat Belajar dan Pembelajaran**
3. **Pengertian Belajar**

Belajar merupakan komponen ilmu pendidikan yang berkenaan dengan tujuan dan bahan acuan interaksi, baik yang bersifat eksplisit maupun implisit (tersembunyi). Teori-teori yang dikembangkan dalam komponen ini meliputi antara lain teori tentang tujuan pendidikan, orginisasi kurikulum, isi kurikulum, dan modul-modul pengembangan kurikulum. Kegiatan atau tingkah laku belajar terdiri dari kegiatan psikhis dan fisis yang saling bekerjasama secara terpadu dan komprehensif integral. Sejalan dengan itu, belajar dapat difahami sebagai berusaha atau berlatih supaya mendapat suatu kepandaian. Dalam implementasinya, belajar adalah kegiatan individu memperoleh pengetahuan, perilaku dan keterampilan dengan cara mengolah bahan belajar. Para ahli psikologi dan guru-guru pada umumnya memandang belajar sebagai kelakuan yang berubah, pandangan ini memisahkan pengertian yang tegas antara pengertian proses belajar dengan kegiatan yang semata-mata bersifat hafalan.

Untuk menangkap isi dan pesan belajar, maka dalam belajar tersebut individu menggunakan kemampuan pada ranah-ranah sebagai berikut :

(1) kognitif yaitu kemampuan yang berkenaan dengan pengetahuan, penalaran atau pikiran terdiri dari kategori pengetahuan, pemahaman, penerapan, analysis, sintesis dan evaluasi

(2) afektif yaitu kemampuan yang mengutamakan perasaan, emosi, dan reaksi-reaksi yang berbeda dengan penalaran yang terdiri dari kategori penerimaan, partisipasi, penilaian/penentuan sikap, organisasi, dan pembentukan pola hidup

(3) psikomotorik yaitu kemampuan yang mengutamakan keterampilan jasmani terdiri dari persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan kompleks, penyesuian pola gerakan, dan kreatifitas. Orang dapat mengamati tingkah laku orang telah belajar setelah membandingkan sebelum belajar.

Akibat belajar dari ketiga ranah ini akan makin bertambah baik. Arthur T. Jersild menyatakan bahwa belajar *“modification of behavior through experience and training*yaitu perubahan atau membawa akibat perubahan tingkah laku dalam pendidikan karena pengalaman dan latihan atau karena mengalami latihan”.

Belajar juga memiliki pandangan salah satunya pandangan dari kontruktivisme menurut Von Glaserfeld (Suparno 2010: 18) mengatakan gagasan konstruktivisme mengenai pengetahuan sebagai berikut:

Pengetahuan bukanlah suatu tiruan kenyataan. Pengetahuan selali merupakan akibat dari suatu konsturksi kognitif kenyataan melalui interaksi seseorang dengan lingkungan. Seseorang membentuk skema, kategori, konsep, dan struktur pengetahuan yang diperlukan untuk pengetahuan. Proses pembentukan ini berjalan terus menerus dengan setiap kali mengadakan reorganisasi karena adanya suatu pemahaman baru.

Pengetahuan dalam pandangan kontruktivisme merupakan konstuksi (bentukan) manusia melalui interaksi mereka dengan objek, fenomena, pengalaman, dan lingkungan (Suparno, 2010: 28). Perhatian utama dalam belajar adalah perilaku verbal dari manusia, yaitu kemampuan manusia untuk menangkap informasi mengenai ilmu pengetahuan yang diterimanya dalam belajar, untuk lebih memahami pengertian belajar berikut ini dikemukakan secara ringkas pengertian dan makna belajar menurut pandangan para ahli pendidikan dan psikologi :

1. Belajar menurut B. F. Skinner (dalam Sagala 2013: 14) menyatakan bahwa belajar adalah “suatu proses adaptasi atau penyesuaian tingkah laku yang berlangsung secara progressif”.

Belajar juga dipahami sebagai suatu perilaku, pada saat orang belajar, maka responsnya menjadi lebih baik. Sebaliknya bila ia tidak belajar, maka responsnya menurun. Jadi belajar ialah suatu perubahan dalam kemungkinan atau peluang terjadinya respons. Seorang anak belajar sungguh-sungguh dengan demikian pada waktu ulangan siswa tersebut dapat menjawab semua soal dengan benar. Atas hasil belajarnya yang baik itu dia mendapatkan nilai yang baik, karena mendapatkan nilai yang baik ini, maka anak akan belajar lebih giat lagi. Nilai tersebut dapat merupakan *“operant conditioning”* atau penguatan (*reinforcement*).

Menurut Skiner dalam belajar ditemukan hal-hal sebagai berikut :

(1) kesempatan terjadinya peristiwa yang menimbulkan respons belajar

 (2) respons si pelajar

(3) konsekwensi yang bersifat menggunakan respons tersebut, baik konsekwensinya sebagai hadiah maupun teguran atau hukuman.

Dalam menerapkan teori Skinner, guru perlu memperhatikan dua hal yang penting yaitu : “(1) pemilihn stimulus yang diskriminatif; dan (2) penggunaan penguatan. Teori ini menekankan apakah guru akan meminta respons ranah kognitif atau afektif”.

1. Belajar Menurut Pandangan Robert M. Gagne (dalam sagala 2013:17) menyatakan bahwa :

Belajar merupakan kegiatan yang kompleks, dan hasil belajar berupa kapabilitas, timbulnya kapabilitas disebabkan oleh :

(1) stimulasi yang berasal dari lingkungan; dan (2) proses kognitif yang dilakukan oleh pelajar. Setelah belajar orang memiliki keterampilan, pengetahuan, sikap, dan nilai.

Dengan demikian dapat ditegaskan, belajar adalah seperangkat proses kognitif yang mengubah sikap stimulasi lingkungan, melewati pengolahan informasi, dan menjadi kapabilitas baru. Belajar terjadi bila ada hasilnya yang dapat diperlihatkan, anak-anak demikian juga orang dewasa dapat membuat kembali kata-kata yang telah pernah didengar atau dipelajarinya. Seseorang dapat mengingat gambar yang pernah dilihatnya, mengingat kata-kata yang baru dipelajarinya, atau mengingat bagaimana cara memecahkan hitungan. Menyatakan kembali apa yang dipelajari lebih sukar daripada sekedar mengenal sesuatu kembali.

Gagne (1970) dalam sagala (2013) menyatakan bahwa :

Belajar adalah perubahan yang terjadi dalam kemampuan manusia yang terjadi setelah belajar secara terus menerus, bukan hanya disebabkan oleh proses pertumbuhan saja.

Menurut Gagne belajar terdiri dari tiga komponen penting yakni kondisi eksternal yaitu stimulus dari lingkungan dalam acara belajar, kondisi internal yang menggambarkan keadaan internal dan proses kognitif siswa, dan hasil belajar yang menggambarkan informasi verbal, keterampilan intelek, keterampilan motorik, sikap, dan siasat kognitif.

Menurut Gagne ada tiga tahap dalam belajar yaitu (1) persiapan untuk belajar dengan melakukan tindakan mengarahkan perhatian, pengharapan, dan mendapatkan kembali informasi; (2) pemerolehan dan unjuk perbuatan (performansi) digunakan untuk persepsi selektif, sandi semantik, pembangkitan kembali, respon, dan penguatan; (3) alih belajar yaitu pengisyaratan untuk membangkitkan dan memberlakukan secara umum (Dimyati dan Mudjiono. 1999: 12 dalam Sagala 2013: 19).

Dari dari penjelasan di atas dapat di simpulkan bahwa ciri khas belajar adalah perubahan, yaitu belajar menghasilkan perubahan perilaku dalam diri peserta didik. Belajar menghasilkan perubahan perilaku yang secara relatif tetap dalam berpikir, merasa, dan melakukan pada diri peserta didik. Perubahan tersebut terjadi sebagai hasil latihan, pengalaman, dan pengembangan yang hasilnya tidak dapat diamati secara langsung.

1. **Pengertian Pembelajaran**

Secara sederhana, istilah pembelajaran (*instuction*) bemakna sebagai “upaya untuk membelajarkan seseorang atau kelompok orang melalui berbagai upaya (*effort*) dan berbagai strategi, metode dan pendekatan ke arah pencapaian tujuan yang telah direncanakan”. Pembelajaran dapat pula dipandang sebagai kegiatan guru secara perprogram dalam desain instruksional untuk membuat siswa belajar secara aktif yang menekankan pada penyediaan sumber belajar.

Beberapa ahli mengemukakan tentang pengertian pembelajaran, diantaranya:

UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas Pasal 1 Ayat 20 menyatakan bahwa : “Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”.

Menurut Sudjana (2004:28) menyatakan bahwa :

Pembelajaran dapat diartikan sebagai setiap upaya yang sistematik dan sengaja untuk menciptakan agar terjadi kegiatan interaksi edukatifantara dua pihak, yaitu antara peserta didik (warga belajar) dan pendidik (sumber belajar) yang melakukan kegiatan membelajarkan”.

Menurut Trianto (2010:17) menyatakan bahwa :

Pembelajaran merupakan aspek kegiatan manusia yang kompleks, yang tidak sepenuhnya dapat dijelaskan. Pembelajaran secara simpel dapat diartikan sebagai produk interaksi berkelanjutan antara pengembangan dan pengalaman hidup. Pembelajaran dalam makna kompleks adalah usaha sadar dari seorang guru untuk membelajarkan siswanya (mengarhkan interaksi siswa dengan sumber belajar lainnya) dalam rangkan mencapai tujuan yang diharapkan.

Pelaksanaan pembelajaran menurut Sudjana (2010: 36) menyatakan bahwa:

Pelaksanaan pembelajaran adalah proses yang diatur sedemikian rupa menurut langkah-langkah tertentu agar pelaksanaan mencapai hasil yang diharapkan.

Sedangkan menurut Djamarah dan Zain (2010: 1) mengemukakan bahwa :

Pelaksanaan pembelajaran adalah suatu kegiatan yang bernilai edukatif, nilai edukatif mewarnai mewarnai interaksi yang terjadi antar guru dan siswa. Interaksi yang bernilai edukatif dikarenakan pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan diarahkan untuk mencapai tujuan tertentu yang telah dirumuskan sebelum pelaksanaan pembelajaran dimulai

Berdasarkan beberapa pendapat dari para ahli maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu kegiatan belajar mengajar yang didalamnya terdapat interaksi positif antara guru dengan siswa dengan menggunakan segala potensi dan segala sumber yang ada untuk menciptakan kondisi belajar yang aktif dan menyenangkan.

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

Secara umum istilah “model” diartikan sebagai kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan suatu kegiatan. Dalam pengertian lain, model juga diartikan sebagai barang atau benda tiruan dari benda yang sesungguhnya, seperti “globe” yang merupakan model dari bumi tempat kita hidup. Dalam istilah selanjutnya, istilah model digunakan untuk menunjukkan pengertian yang pertama sebagai konseptual. Atas dasar pemikiran tersebut, maka yang dimaksud dengan “model belajar mengajar” adalah kerangka konseptual dan prosedur yang sistematik dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pengajaran, serta para guru dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar mengajar. Dengan demikian, aktivitas belajar mengajar benar-benar merupakan kegiatan bertujuan yang tersusun secara sistematis.

Model pembelajaran cenderung preskriptif, dan relatif sulit dibedakan dengan strategi pembelajaran. *An intructional strategy is a method for delivering instruction that is intended to help students achieve a learning objective* (Burden & Byrd, 1999: 85). Model pembelajaran mempunyai makna yang lebih luas dari pada strategi, metode, atau prosedur pembelajaran.

Istilah model pembelajaran mempunyai 4 ciri khusus yang tidak dipunyai oleh strategi atau metode pembelajaran, yakni: a. rasional teoritis logis yang disusun oleh pendidik; b. tujuan pembelajaran yang akan dicapai; c. Langkah-langkah mengajar yang diperlukan agar model pembelajaran dapat dilaksanakan secara optimal; d. lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran dapat dicapai.

Menurut Trianto (2009) model pembelajaran merupakan pendekatan yang luas dan menyeluruh serta dapat diklasifikasikan berdasarkan tujuan pembelajarannya, sintaks (pola urutannya), dan sifat lingkungan belajarnya.

Dari pengertian di atas dapat di simpulkan bahwa: a) model pembelajaran merupakan kerangka dasar pembelajaran yang dapat diisi oleh beragam muatan mata pelajaran, sesuai dengan karakteristik kerangka dasarnya; b) model pembelajaran dapat muncul dalam beragam bentuk dan variasinya sesuai dengan landasan filosofis dan pedagogis yang melatar belakanginya.

1. **Model Pembelajaran *Discovery Learning***
2. **Definisi model *discovery learning***

*Discovery learning* adalah suatu proses memahami konsep, arti, dan hubungan, melalui proses intuitif untuk akhirnya sampai kepada suatu kesimpulan (Budiningsih, 2005:43)

Model *discovery learning* adalah memahami konsep, arti, dan hubungan, melalui proses intuitif untuk akhirnya sampai kepada suatu kesimpulan (Budiningsih, 2005:43). *Discovery* terjadi bila individu terlibat, terutama dalam penggunaan proses mentalnya untuk menemukan beberapa konsep dan prinsip. *Discovery* dilakukan melalui observasi, klasifikasi, pengukuran, prediksi, penentuan dan *inferi*. Proses tersebut disebut *cognitive process* sedangkan *discovery* itu sendiri adalah *the mental process of assimilatig conceps and principles in the mind* (Robert B. Sund dalam Malik, 2001:219).

Sebagai strategi belajar,*discovery learning* mempunyai prinsip yang sama dengan inkuiri *(inquiry*) dan *problem solving*. Tidak ada perbedaan yang prinsipil pada ketiga istilah ini, pada *discovery learning* lebih menekankan pada ditemukannya konsep atau prinsip yang sebelumnya tidak diketahui. Perbedaannya dengan *discovery* ialah bahwa pada *discovery* masalah yang diperhadapkan kepada siswa semacam masalah yang direkayasa oleh guru, sedangkan pada inkuiri masalahnya bukan hasil rekayasa, sehingga siswa harus mengerahkan seluruh pikiran dan keterampilannya untuk mendapatkan temuan-temuan di dalam masalah itu melalui proses penelitian.

*Problem solving* lebih memberi tekanan pada kemampuan menyelesaikan masalah. Akan tetapi prinsip belajar yang nampak jelas dalam *discovery learning* adalah materi atau bahan pelajaran yang akan disampaikan tidak disampaikan dalam bentuk final akan tetapi siswa sebagai peserta didik didorong untuk mengidentifikasi apa yang ingin diketahui dilanjutkan dengan mencari informasi sendiri kemudian mengorgansasi atau membentuk (konstruktif) apa yang mereka ketahui dan mereka pahami dalam suatu bentuk akhir.

1. Ciri-ciri Model *Discovery Learning*
2. Mengeksplorasi, dan memecahkan masalah untuk menciptakan, menggabungkan, dan menggeneralisasikan pengetahuan.
3. Berpusat pada siswa.
4. Kegiatan untuk menggabungkan pengetahuan baru dan pengetahuan yang sudah ada
5. **Langkah-Langkah Penerapan Model *Discovery Learning***

Berikut ini langkah-langkah dalam mengaplikasikan model *discovery learning* di kelas.

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

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

* + - * 1. *Stimulation* (Stimulasi/Pemberian Rangsangan)

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

Stimulasi pada tahap ini berfungsi untuk menyediakan kondisi interaksi belajar yang dapat mengembangkan dan membantu siswa dalam mengeksplorasi bahan. Dalam hal ini Bruner memberikan stimulation dengan menggunakan teknik bertanya yaitu dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang dapat menghadapkan siswa pada kondisi internal yang mendorong eksplorasi. Dengan demikian seorang guru harus menguasai teknik-teknik dalam memberi stimulus kepada siswa agar tujuan mengaktifkan siswa untuk mengeksplorasi dapat tercapai.

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

Setelah dilakukan stimulasi langkah selanjutya adalah guru memberi kesempatan kepada siswa untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin agenda-agenda masalah yang relevan dengan bahan pelajaran, kemudian salah satunya dipilih dan dirumuskan dalam bentuk hipotesis (jawaban sementara atas pertanyaan masalah) (Syah 2004: 244), sedangkan menurut permasalahan yang dipilih itu selanjutnya harus dirumuskan dalam bentuk pertanyaan, atau hipotesis, yakni pernyataan (*statement*) sebagai jawaban sementara atas pertanyaan yang diajukan. Memberikan kesempatan siswa untuk mengidentifikasi dan menganalisis permasasalahan yang mereka hadapi, merupakan teknik yang berguna dalam membangun siswa agar mereka terbiasa untuk menemukan suatu masalah.

* + - * 1. *Data Collection* (Pengumpulan Data)

Ketika eksplorasi berlangsung guru juga memberi kesempatan kepada para siswa untuk mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya yang relevan untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis (Syah, 2004: 244). 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 disengaja siswa menghubungkan masalah dengan pengetahuan yang telah dimiliki.

* + - * 1. *Data Processing* (Pengolahan Data)

Menurut Syah (2004:244) pengolahan data merupakan kegiatan mengolah data dan informasi yang telah diperoleh para siswa baik melalui wawancara, observasi, dan sebagainya, lalu ditafsirkan. Semua informai hasil bacaan, wawancara, observasi, dan sebagainya, semuanya diolah, diacak, diklasifikasikan, ditabulasi, bahkan bila perlu dihitung dengan cara tertentu serta ditafsirkan pada tingkat kepercayaan tertentu dalam Djamarah (2002: 22).

Data *processing* disebut juga dengan pengkodean coding/ 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 dalam Syah (2004: 244). *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/ 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 dalam Syah (2004: 244). 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.

* + - * 1. Sistem Penilaian

Dalam model pembelajaran *discovery learning*, penilaian dapat dilakukan dengan menggunakan tes maupun nontes, sedangkan penilaian yang digunakan dapat berupa penilaian kognitif, proses, sikap, atau penilaian hasil kerja siswa. Jika bentuk penialainnya berupa penilaian kognitif, maka dalam model pembelajaran *discovery learning* dapat menggunakan tes tertulis. Jika bentuk penilaiannya menggunakan penilaian proses, sikap, atau penilaian hasil kerja siswa, maka pelaksanaan penilaian dapat menggunakan contoh-contoh format penilaian seperti tersebut di bawah ini.

* + - * 1. Penilaian Tertulis

Penilaian tertulis merupakan tes dimana soal dan jawaban yang diberikan kepada peserta didik dalam bentuk tulisan. Dalam menjawab soal peserta didik tidak selalu merespon dalam bentuk menulis jawaban tetapi dapat juga dalam bentuk yang lain seperti memberi tanda, mewarnai, menggambar dan lain sebagainya. Ada dua bentuk soal tes tertulis, yaitu berikut ini:

1. Soal dengan memilih jawaban.
2. pilihan ganda
3. dua pilihan (benar-salah, ya-tidak)
4. menjodohkan
5. Soal dengan mensuplai-jawaban.
6. isian atau melengkapi
7. jawaban singkat
8. soal uraian

Dari berbagai alat penilaian tertulis, tes memilih jawaban benar-salah, isian singkat, dan menjodohkan merupakan alat yang hanya menilai kemampuan berpikir rendah, yaitu kemampuan mengingat (pengetahuan). Tes pilihan ganda dapat digunakan untuk menilai kemampuan mengingat dan memahami. Pilihan ganda mempunyai kelemahan, yaitu siswa tidak mengembangkan sendiri jawabannya tetapi cenderung hanya memilih jawaban yang benar dan jika peserta didik tidak mengetahui jawaban yang benar, maka siswa akan menerka.

Hal ini menimbulkan kecenderungan siswa tidak belajar untuk memahami pelajaran tetapi menghafalkan soal dan jawabannya. Alat penilaian ini kurang dianjurkan pemakaiannya dalam penilaian kelas karena tidak menggambarkan kemampuan siswa yang sesungguhnya. Tes tertulis bentuk uraian adalah alat penilaian yang menuntut siswa untuk mengingat, memahami, dan mengorganisasikan gagasannya atau hal-hal yang sudah dipelajari, dengan cara mengemukakan atau mengekspresikan gagasan tersebut dalam bentuk uraian tertulis dengan menggunakan kata-katanya sendiri. Alat ini dapat menilai berbagai jenis kemampuan, misalnya mengemukakan pendapat, berpikir logis, dan menyimpulkan. Kelemahan alat ini antara lain cakupan materi yang ditanyakan terbatas.

Dalam menyusun instrumen penilaian tertulis perlu dipertimbangkan hal-hal berikut:

1. materi, misalnya kesesuian soal dengan indikator pada kurikulum;
2. konstruksi, misalnya rumusan soal atau pertanyaan harus jelas dan tegas.
3. bahasa, misalnya rumusan soal tidak menggunakan kata/ kalimat yang menimbulkan penafsiran ganda
	* + - 1. Penilaian Diri

Penilaian diri (*self assessment*) adalah suatu teknik penilaian, subyek yang ingin dinilai diminta untuk menilai dirinya sendiri berkaitan dengan, status, proses dan tingkat pencapaian kompetensi yang dipelajarinya dalam mata pelajaran tertentu.

Teknik penilaian diri dapat digunakan dalam berbagai aspek penilaian, yang berkaitan dengan kompetensi kognitif, afektif dan psikomotor. Dalam proses pembelajaran di kelas, berkaitan dengan kompetensi kognitif, misalnya: siswa dapat diminta untuk menilai penguasaan pengetahuan dan keterampilan berpikir sebagai hasil belajar dalam mata pelajaran tertentu, berdasarkan kriteria atau acuan yang telah disiapkan.

Berkaitan dengan kompetensi afektif, misalnya, siswa dapat diminta untuk membuat tulisan yang memuat curahan perasaannya terhadap suatu objek sikap tertentu. Selanjutnya, siswa diminta untuk melakukan penilaian berdasarkan kriteria atau acuan yang telah disiapkan. Berkaitan dengan kompetensi psikomotorik, siswa dapat diminta untuk menilai kecakapan atau keterampilan yang telah dikuasainya sebagai hasil belajar berdasarkan kriteria atau acuan yang telah disiapkan.

Penggunaan teknik ini dapat memberi dampak positif terhadap perkembangan kepribadian seseorang. Keuntungan penggunaan teknik ini dalam penilaian di kelas dapat menumbuhkan rasa percaya diri siswa, karena mereka diberi kepercayaan untuk menilai dirinya sendiri, siswa menyadari kekuatan dan kelemahan dirinya, karena ketika mereka melakukan penilaian, harus melakukan introspeksi terhadap kekuatan dan kelemahan yang dimilikinya dapat mendorong, membiasakan, dan melatih peserta didik untuk berbuat jujur, karena mereka dituntut untuk jujur dan objektif dalam melakukan penilaian.

1. **Kelebihan dan Kekurangan Model *Discovery Learning***
	1. Kelebihan
2. Membantu siswa untuk memperbaiki dan meningkatkan ketermpilan-keterampilan dan proses-proses kognitif. Usaha penemuan merupakan kunci dalam proses ini, seseorang tergantung bagaimana cara belajarnya.
3. Pengetahuan yang diperoleh melalui metode ini sangat pribadi dan ampuh karena menguatkna pengertian, ingatan, dan transfer.
4. Menimbulkan rasa senang pada siswa, karena tumbuhnya rasa menyelidiki dan berhasil.
5. Metode ini memungkinkan siswa berkembang dengan cepat sesuai dengan kecepatannya sendiri.
6. Menyebabkan siswa mengarahkan kegiatan belajarnya sendiri dengan melibatkan akalnya dan motivasinya sendiri.
7. Berpusat pada siswa dan guru berperan sama-sama aktif mengeluarkan gagasan-gagasan.
8. Mendorong siswa berpikir dan bekerja atas inisiatif sendiri.
9. Situasi proses belajar menjadi lebih terangsang.
10. Memungkinkan siswa belajar dengan memanfaatkan berbagai jenis sumber belajar.
11. Dapat mengembangkan bakat dan kecakapan individu.
	1. Kelemahan
12. Metode ini menimbulkan asumsi bahwa ada kesiapan pikiran untuk belajar. Bagi siswa yang kurang pandai, akan mengalami kesulitan abstrak atau berpikir atau mengungkapkan hubungan antara konsep-konsep, yang tertulis atau lisan, sehingga pada gilirannya akan menimbulkan frustasi.
13. Metode ini tidak efisien untuk mengajar dengan jumlah siswa yang banyak, karena membutuhkan waktuyang lama untuk membantumereka menemukan teori atau pemecahan masalah lainnya.
14. Pengajaran *discovery* lebih cocok untuk mengembangkan pemahaman, sedangkan mengembangkan aspek konsep, keterampilan dan emosi secara keseluruhan kurang mendapat perhatian.
15. **Motivasi**
16. Definisi Motivasi

Motivasi menurut Malayu (2005: 143), motivasi berasal dari kata “*movere*” yang berarti dorongan atau pemberian daya penggerak yang menciptakan kegairahan kerja seseorang agar mereka mau bekerja sama, bekerja efektif, dan terintregasi dengan segala daya upayanya untuk mencapai kepuasan. Motivasi (*motivasion*) dalam manajemen hanya ditunjukan pada sumber daya manusia pada umumnya dan bawaan khususnya. Pentingnya motivasi karena motivasi adalah hal yang menyebabkan, menyalurkan dan mendukung perilaku manusia. Motivasi dapat diartikan sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu, motivasi dapat dikatakan sebagai daya penggerak dari dalam dan di dalam subjek untuk melakukan aktifitas-aktifitas tertentu demi mencapai suatu tujuan.

Menurut Samsudin (2005) mendefinisikan motivasi sebagai proses yang menjelaskan intensitas, arah dan ketekunan usaha untuk mencapai suatu tujuan. Menurut Prof. Drs. Nasution (1995) motivasi adalah usaha-usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi sehingga anak itu mau melakukan sesuatu.

* 1. Fungsi Motivasi dalam Pembelajaran
		+ - 1. Mendorong timbulnya tingkah laku atau perbuatan, tanpa motivasi tidak akan timbul suatu perbuatan, misalnya belajar.
				2. Motivasi berfungsi sebagai pengarah, artinya mengarahkan perbuatan untuk mencapai tujuan yang diinginkan.
				3. Motivasi berfungsi sebagai penggerak, artinya menggerakan tingkah laku seseorang.
1. **Hasil Belajar**
	1. Hakikat Hasil Belajar

Setiap orang melakukan kegiatan proses belajar tentunya ada hasil yang ingin dicapai. Hasil belajar tersebut mencakup proses dan pengalaman secara individu maupun kelompok baik yang berlangsung disekolah maupun diluar sekolah.

Menuut Ali (2011: 1) menyatakan bahwa :

Belajar adalah suatu prubahan perilaku, akibat interaksi dengan lingkungannya. Perilaku dalam proses belajar terjadi akibatari interaksi lingkungan. Interaksi biasanya berlangsung secara sengaja. Dengan demikian belajar dikatakan berhasil apabila terjadi perubahan dalam diri individu. Sebaliknya apbila terjadi perubahan dalam diri individu maka belajar tidak apat dikatakan berhasil. Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan kualitas pengajaran. Kualitas pengajaran yang dimaksud adalah profesional yang dimiliki oleh guru. Artinya kemampuan guru baik dibidang kogninif, afektik dan psikomotor

Menurut slameto (2003: 16) menyatakan bahwa :

Hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu

sisi siswa dan dari sisi guru. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebil baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar. Tingkat perkembangan mental tersebut terwujud pada jenis-jenis ranah kognitif, afektif, dan psikomotor

Hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar mengalami perubahan tingkah laku pada orang tersebut. Misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti dalam Hamalik (2006: 30).

Berdasarkan pengertian tersebut maka dapat disempulkan bahwa hasil belajar adalah suatu kemampuan atau keterampilan yang dimiliki oleh siswa setelah siswa tersebut mengalami aktivitas belajar.

* 1. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor yakni faktor dari dalam diri siswa dan faktor dari luar diri. Dari pendapat ini faktor yang dimaksud adalah faktor dari dalam diri siswa perubahan kemampuan yang dimilikinya seperti yang dikemukakakn oleh clark(1981) bahwa hasil belajar siswa disekolah 70% dipengaruhi oleh pengaruh siswa dan 30% dipengruhi oleh lingkungan. Demikian pula faktor dari luar diri siswa yakni lingkngan yang paling domian berupa kualitas pembelajar dalam Sudjana (2006: 39)

Dari beberapa pendapat tersebut, maka penulis menyimpulkan bahwa hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor yakni dari dalam individu siswa berupa kempuan personal (internal) dan faktor dari luar siswa yakni lingkungan.

1. **Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)**
2. **Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial**

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sebuah mata pelajaran yang memfungsionalkan dan merealisasikan ilmu-ilmu sosial yang bersifat teoritik kedalam kehidupan nyata di masyarakat. Di bawah ini pengertian IPS menurut para ahli diantaranya :

Menurut Sapri (dalam Ika, 2009:36) menyatakan bahwa :

Mengartikan IPS sebagai suatu panduan daripada sejumlah ilmu-ilmu sosial dan ilmu lainnya yang tidak terkait oleh ketentuan disiplin/ struktur melainkan bertautan dengan kegiatan-kegiatan pendidikan yang berencana dan sistematis untuk kepentingan program pengajaran sekolah dengan tujuan memperbaiki, mengembangkan dan memajukan hubungan-hubungan kemanusiaan-kemasyarakatan.

Menurut A. Kosasih Djahiri (dalam Ika, 2009:37) menyatakan bahwa :

“IPS merupakan ilmu pengetahuan yang memadukan sejumlah konsep pilihan dari cabang ilmu-ilmu sosial dan ilmu lainnya kemudian diolah berdasarkan prinsip pendidik dan ditaktik untuk menjadikan program pengajaran pada tingkat persekolahan”.

Pendapat lain dikemukakan oleh Muhammad Nu’man Soemantri (dalam Ika, 2009:36)

”Pendidikan IPS adalah penyerderhanaan disiplin ilmu-ilmu sosial, ideologi negara dan disiplin ilmu lainnya serta masalah-maslah sosial terkait yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan pada tingkat pendidikan dasar dan menengah”.

Sedangkan menurut Somantri (dalam Sapriya, 2009:11) menyatakan bahwa:

Pendidikan IPS adalah penyederhanaan atau adaptasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis/psikologis untuk tujuan pendidikan.

IPS pada hakekatnya adalah sebuah program pendidikan yang mengintegrasikan secara interdisiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora untuk tujuan pendidikan kewarganegaraan. IPS mempelajari aspek-aspek politik, ekonomi, budaya dan lingkungan dari masyarakat di masa lampau, sekarang, dan masa depan yang akan datang untuk membantu pengembangan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dibutuhkan warga negara di masyarakat.

1. Fungsi dan Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial
	* + 1. Fungsi mata pelajaran pengetahuan sosial di SD dan MI adalah untuk mengembangkan pengetahuan, nilai, sikap, dan keterampilan peserta didik mengenai masyarakat, bangsa, dan negara Indonesia.
			2. Tujuan mata pelajaran pengetahuan sosial di SD dan MI adalah:
			3. Mengajarkan konsep-konsep dasar sosiologi, geografi, ekonomi, sejarah, dan kewarganegaraan melalui pendekatan pedagogis dan psikologis;
			4. Mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan sosial;
			5. Membangun komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan
			6. Meningkatkan kemampuan bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, baik secara nasional maupun global.
2. Ruang Lingkup Mata Pelajaran IPS SD/MI

Ruang lingkup mata pelajaran IPS adalah:

* + - 1. sistem sosial dan budaya,
			2. manusia, tempat, dan lingkungan,
			3. perilaku ekonomi dan kesejahteraan,
			4. waktu, keberlanjutan, dan perubahan,
			5. sistem berbangsa dan bernegara.
1. Standar Kompetensi Mata Pelajaran IPS SD/MI

Standar kompetensi mata pelajaran IPS adalah kompetensi yang harus dikuasai peserta didik setelah melalui proses pembelajaran IPS. Untuk melihat lebih jelas Standar Kompetensi (SK) IPS SD/MI dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 2.1 Standar Kompetensi IPS SD/MI**

|  |  |
| --- | --- |
| **Kelas** | **Standar Kompetensi** |
| Kelas I | Kemampuan memahami identitas diri dan keluarga dalam rangka interaksi di lingkungan rumah. |
| Kelas II | Kemampuan menerapkan hak dan kewajiban, sikap saling menghormati, dan hidup hemat dalam keluarga, serta memelihara lingkungan. |
| Kelas III | Kemampuan memahami:Kronologis peristiwa penting dalamkeluarga Kedudukan dan peran anggota keluargaAturan dan kerjasama di lingkunganKegiatan dalam pemenuhan hak dan kewajiban sebagai individu dalam masyarakatKenampakan lingkungan |
| Kelas IV | Kemampuan memahami:1. Keragaman suku bangsa dan budaya serta perkembangan teknologi
2. Persebaran sumber daya alam, sosial dan aktivitasnya dalam jual beli
3. Menghargai berbagai peninggalan di lingkungan setempat
4. Sikap kepahlawanan dan patriotisme serta hak dan kewajiban warganegara.
 |
| Kelas V | Kemampuan memahami:1. Keragaman kenampakan alam, sosial, budaya, kegiatan ekonomi di Indonesia.
2. Perjalanan bangsa Indonesian Pada masa Hindu-Budha, Islam sampai masa kemerdekaan.
3. Wawasan nusantara, penduduk dan pemerintahan serta kerja keras para tokoh kemerdekaan.
 |
| Kelas VI | Kemampuan memahami:1. Peran masyarakat sebagai potensi bangsa dalam mempertahankan kemerdekaan
2. Kegiatan ekonomi negara Indonesia dan negara tetangga
3. Kenampakan alam dunia
4. Kedudukan masyarakat sebagai potensi bangsa dalam melaksanakan hak asasi manusia dan nilai-nilai Pancasila.
 |

1. Pendekatan, Pengorganisasian Materi dan Penilaian Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial SD/MI

Pendekatan yang digunakan dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial adalah pendekatan terpadu (*integrated approach*) dan pendekatan belajar kontekstual untuk meningkatkan dan mengembangkan kecerdasan, sikap, serta keterampilan sosial. Pendekatan tersebut diwujudkan antara lain melalui metode 1) inkuiri, 2) eksploratif, 3) pemecahan masalah. Metode-metode tersebut dapat dilaksanakan di luar kelas dengan memperhatikan sumber belajarnya.

Pembelajaran perlu diikuti dengan praktik belajar, yakni menggunakan inovasi pembelajaran yang dirancang sebaik dan setepat mungkin agar dapat membantu peserta diidk memahami fakta, peristiwa, konsep, dan generalisasi melalui praktik belajar secara empirik.

Pembelajaran menggunakan media yang mempunyai potensi untuk menambah wawasan dan konteks belajar serta hasil belajar peserta didik; seperti penggunaan media gambar, video, slide, internet dan sebagainya. Sehingga peserta didik mampu mengakses isu-isu lokal, nasional, dan global.

Pengorganisasian materi menggunakan pendekatan kemasyarakatan yang meluas yakni dimulai dari hal-hal yang terdekat dengan peserta didik (keluarga) ke hal yang lebih jauh (global) yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik.

Penilaian untuk mengukur pencapaian indikator hasil belajar. Penilaian dapat berupa penilaian tertulis, penilaian berdasarkan hasil perbuatan, penugasan, atau portofolio.

1. **Materi**
2. **Definisi Masalah Sosial di Lingkungan Setempat**

Masalah sosial merupakan permasalahan yang terjadi di masyarakat. Masalah sosial merupakan suatu keadaan di masyarakat yang tidak normal atau tidak semestinya. Masalah sosial dapat terjadi pada masyarakat di pedesaan maupun di perkotaan. Keadaan masyarakat di pedesaan dan di perkotaan tentu berbeda. Pada umumnya masyarakat pedesaan masih memegang erat nilai-nilai kerukunan, kebersamaan dan kepedulian. Sehingga tidak heran sering kita jumpai adanya kerja bakti, saling memberi dan menolong. Sedangkan masyarakat di kota hidup dalam suasana egois, individu (sendiri-sendiri), kurang akrab serta kurang rukun. Kehidupan semacam ini sebenarnya merupakan salah satu masalah sosial di wilayah tersebut.

1. **Bentuk-bentuk masalah sosial serta akibatya**
	* + 1. Pengangguran

Pengangguran adalah orang dewasa yang tidak bekerja dan tidak mendapatkan penghasilan. Jumlah pengangguran semakin banyak karena jumlah lulusan sekolah lebih banyak dari pada jumlah lapangan pekerjaan. Selain itu para pengusaha dihadapkan pada persoalan kenaikan tarif listrik dan harga bahan bakar minyak yang mahal. Hal itu menyebabkan banyaknya perusahaan yang tutup dan bangkrut, atau setidaknya mengurangi jumlah karyawannya.

* + - 1. Kemiskinan

Semakin banyak dan semakin lama orang menganggur menyebabkan kemiskinan. Di Indonesia jumlah rakyat miskin masih cukup banyak, walaupun pemerintah telah berupaya mengatasinya. Orang yang miskin tidak dapat memenuhi kebutuhan pokoknya seperti pangan, sandang dan papan. Kemiskinan dapat menyebabkan berbagai permasalahan sosial yang lain, seperti kejahatan, kelaparan, putus sekolah, kurang gizi, rentan penyakit dan stress.
Apa penyebab dari kemiskinan? Kemiskinan bisa disebabkan oleh dua hal. Yakni dari dalam diri seseorang (internal) dan faktor dari luar (eksternal). Faktor internal antara lain karena pendidikan yang rendah, tidak memiliki keterampilan dan karena sifat malas. Sedangkan faktor eksternal antara lain disebabkan oleh kondisi ekonomi negara yang buruk, hargaharga melambung tinggi dan kurangnya perhatian pemerintah.

* + - 1. Kejahatan

Kejahatan sering disebut sebagai tindak kriminal atau perbuatan yang melanggar hukum. Pengangguran dan kemiskinan dapat menyebabkan tindak kejahatan. Jika tidak dilandasi keimanan dan akal sehat, penganggur mengambil jalan pintas untuk mengatasi kemiskinannya. Banyak cara keliru yang dijalani misalnya melakukan judi, penipuan, pencurian, pencopetan, perampokan hingga pada pembunuhan. Yang stress dan tidak kuat bisa
kemudian minum-minuman keras atau memakai narkoba. Namun ternyata kejahatan tidak hanya karena miskin. Banyak orang orang yang sebenarnya sudah mapan hidupnya melakukan kejahatan. Korupsi sebenarnya tak jauh beda dengan mencuri. Yakni mencuri sesuatu yang bukan haknya dengan cara-cara tertentu. Uang atau barang yang telah dipercayakan untuk dikelola diambil untuk kepentingan dirinya. Itulah korupsi. Contohnya adalah mengambil
sebagian dana yang mestinya untuk korban bencana alam. Korupsi biasanya dilakukan oleh para pegawai dan pejabat. Perbuatan korupsi kadang sulit diketahui karena pelakunya sangat pintar menyembunyikan. Negara kita termasuk negara yang paling tinggi tingkat korupsinya.

* + - 1. Pertikaian

Pertikaian bisa disebabkan banyak hal, antara lain karena salah paham, emosi yang tidak terkendali atau karena memperebutkan sesuatu. Sesuatu yang diperebutkan dapat berupa suatu prinsip, seseorang atau suatu barang. Pertikaian dapat terjadi di dalam suatu keluarga atau di masyarakat. Pertikaian yang tidak segera diselesaikan bisa berakibat fatal. Suatu pertikaian bahkan dapat menimbulkan korban jiwa. Masyarakat yang didalamnya terdapat pertikaian atau konflik menyebabkan suasana tidak aman dan nyaman. Pertikaian yang terjadi di keluarga juga dapat menyebabkan suasana tidak tenang dan tenteram.

* + - 1. Kenakalan remaja

Pernahkan kalian melihat sekelompok anak remaja yang kebutkebutan di jalan? Bagaimana perasaan kalian ketika melihat hal itu? Kebut kebutan bagi mereka sendiri sangat berbahaya yakni dapat menimbulkan kecelakaan. Di samping itu juga mengganggu dan membahayakan orang lain. Kenakalan remaja dapat berbentuk lain seperti coret-coret dinding di jalan, minum-minuman keras, berdandan yang tidak semestinya ataupun menggunakan narkoba. Penyebab kenakalan remaja antara lain sebagai berikut :
a. Kurangnya perhatian dari orang tua
b. Pengaruh lingkungan pergaulan
c. Kurang mantapnya kepribadian diri
d. Jauh dari kehidupan beragama

1. Upaya Mengatasi Masalah Sosial
Berikut ini beberapa contoh upaya yang telah dilakukan oleh pemerintah dalam mengatasi permasalahan sosial:
2. Pemberian kartu askes
Kartu Askes (Asuransi Kesehatan) diberikan kepada keluarga miskin. Kartu Askes kadang disebut Askeskin (Asuransi Kesehatan Keluarga Miskin). Dengan kartu Askes. keluarga miskin dapat berobat di rumah sakit yang ditunjuk dengan biaya ringan atau gratis.
3. Pemberian beras untuk masyarakat miskin (Raskin)
Raskin merupakan program pemberian bantuan pangan dari pemerintah berupa beras dengan harga yang sangat murah. Dengan raskin di harapkan masyarakat yang termasuk keluarga miskin dapat memenuhi
kebutuhan pangannya.
4. Pemberian Bantuan Operasional Sekolah (BOS)
BOS diberikan kepada siswa-siswi sekolah mulai dari sekolah dasar sampai tingkat SLTA. Tujuannya untuk meringankan biaya pendidikan.
Sekarang juga sudah dilakukan program BOS buku. Yakni program penyediaan buku pelajaran bagi siswa sekolah. Dengan BOS buku
diharapkan orang tua tidak lagi dibebani biaya membeli buku pelajaran
untuk anaknya yang sekolah.
5. Sekolah terbuka
Sekolah terbuka merupakan sekolah yang waktu belajarnya tidak terlalu padat dan terikat. Sekolah terbuka diperuntukkan bagai siswa yang kurang mampu. Dengan sekolah terbuka siswanya dapat sekolah meskipun sudah bekerja.
6. Program pendidikan luar sekolah
Pendidikan luar sekolah biasanya berupa kursus-kursus seperti menjahit, perbengkelan ataupun komputer. Pemerintah mengadakan program pendidikan luar sekolah agar anak-anak yang tidak sekolah atau putus
sekolah dapat tetap memiliki ilmu dan ketrampilan.
7. Pemberian Bantuan Tunai Langsung (BTL)
BTL diberikan kepada masyarakat miskin yang tidak berpenghasilan. BTL merupakan dana kompensasi/pengganti kenaikan harga Bahan Bakar Minyak (BBM).
8. Pemberian bantuan modal usaha
Bantuan modal usaha diberikan kepada masyarakat miskin yang akan mengembangkan atau memulai suatu usaha. Biasanya untuk usaha kecil dan menengah. Bantuan modal usaha ini adalah dalam rangka mengurangi angka pengangguran dan kemiskinan. Selain berbagai bantuan dari pemerintah

Ada juga pihak-pihak lain yang juga turut membantu mengatasi masalah sosial, antara lain:

1. Menjadi orang tua asuh bagi anak sekolah yang kurang mampu.
2. Para tokoh agama memberikan penyuluhan tentang keimanan dan moral dalam menghadapi masalah sosial.
3. Para pengusaha dan lembaga-lembaga sosial kemasyarakatan lain
memberikan bantuan, beasiswa, modal usaha, penyuluhan, dan pendidikan.
4. Lembaga-lembaga dari PBB seperti UNESCO, UNICEF dan WHO
memberikan bantuan kepada pemerintah Indonesia untuk mengatasi
masalah sosial.
5. Organisasi pemuda seperti karang taruna dan remaja masjid mendidik dan mengarahkan para pemuda putus sekolah untuk berkarya. Sehingga ikut mengatasi masalah pengangguran.
6. Perguruan tinggi melakukan pengabdian kepada masyarakat dengan
memberikan berbagai penyuluhan, bakti sosial ataupun melatih
keterampilan.
7. Hambatan dalam mengatasi masalah sosial

Dalam mengatasi masalah sosial ternyata terdapat banyak hambatan. Beberapa contoh hambatan dalam upaya mengatasi masalah sosial, antara lain:

1. Berbagai bantuan dari pemerintah kadang-kadang tidak tepat sasaran. Contohnya orang yang mampu mendapat bantuan sedangkan yang miskin tidak mendapat bantuan.
2. Program yang dilakukan tidak merata ke seluruh daerah.
3. Kurang disiplinnya petugas dalam menyalurkan bantuan pemerintah.
4. Terdapat pihak-pihak yang menyalahgunakan bantuan dari pemerintah maupun luar negeri.
5. Kurang kerja sama dari masyarakat yang mengalami masalah social terhadap pemerintah.
6. Penyuluhan maupun pelatihan keterampilan yang diberikan kepada masyarakat kadang-kadang tidak ditanggapi sebagaimana mestinya.
7. Ada pihak-pihak yang kurang peduli dalam masalah-masalah bantuan sosial.

Masalah sosial merupakan masalah bersama. Sehingga dibutuhkan
kerja sama yang erat antara semua pihak. Tidak mungkin pemerintah dalam menyelesaikan semua masalah sosial tanpa dukungan dari masyarakat. Demikian pula sebaliknya, masyarakat juga tidak dapat melakukan upaya penyelesaian sendiri tanpa ada dukungan pemerintah.

1. **Hasil Penelitian Yang Relevan**

Adapun hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian tindakan kelas yang akan dilaksanakan disajikan dalam bentuk tabel.

Tabel 1

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Judul penelitian | Penulis/tahun | Isi dan hasil penelitian |
| Penerapan Model Pembelajaran problem based Learning Pada Sub Tema perubahan rupa bumi Untuk Meningkatkan motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas III Sdn babakan lapang | Regi firmansyah /2015 | Dengan menggunakan model yang lebih menarik dari pada yang biasanya digunakan oleh kebanyakan guru yaitu metode ceramah maka diharapkan siswa mampu lebih berperan aktif dikelas dan memotivasi siswa untuk lebih percaya diri dan berfikir kritis.Karena pada dasarnya metode ceramah adalah cara pembeajaran yang dianggap paling klasik dan bahkan membosankan bagi siswa tapi kebanyakan guru justru menggunakan metode itu sehingga kurang baiknya hasil pembelajaran tersebut.Setelah menggunakan metode yang menuntut siswa berperan aktif maka munculah rrasa percaya diri siswa sehingga siswa termotivasi menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran |
| Upaya meningkatkan kemamppuan berpikir kritis siswa melalui model inquiry dalam pembelajaran ips kelas V | Ziki mulyadi mochtar/2015 | Penelitian tindakan kelas pada siswa kelas III SDN mekarjaya Kecamatan Banjaran kabupaten bandung dalam pembelajaran IPS tentang kenampakan alam dan buatan di indonesia.Masalah :Penggunaan metode ceramah masih belum bisa meningkatkan berfikir kritis dalam pembelajaran IPSSolusi :Penggunaan pendekatan inquiry dalam proses pembelajaranHasil :Meningkatkan cara berfikir kritis siswa pada mata pembelajaran IPS |

1. **KERANGKA PEMIKIRAN**

Penguasaan materi dapat diukur dengan membentuk siswa menjadi kelompok kelompok kecil. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan cara kerja sama kelompok dapat membantu siswa apabila mengalami kesulitan dalam menghitung. Sehingga peran anggota kelompok juga besar dalam meningkatkan hasil belajar anggota yang lainnya. Sehingga dapat diartikan bahwa penggunaan model pembelajaran *discovery learning* dapat diterapkan untuk meningkatkan penguasaan konsep-konsep materi. Model pembelajaran yang menggabungkan pembelajaran individu dan pembelajaran kelompok ini akan berdampak pada meningkatnya hasil belajar.

Pembelajaran merupakan aktualisasi kurikulum yang menuntut keaktifan guru dalam menciptakan dan menumbuhkan kegiatan peserta didik sesuai dengan rencana yang telah terprogramkan (Mulyasa, 2004:117).

Kurikulum merupakan perangkat pembelajaran yang dianjurkan pada lembaga pendidikan yang berisikan uraian bidang studi yang terdiri atas beberapa macam pembelajaran yang disajikan secara kait berkait. Dalam pembelajaran harus berpedoman pada kurikulum yang sekarang dikembangkan dan dilaksanakan. Pelaksanaan kurikulum didasarkan pada potensi, perkembangan dan kondisi peserta didik untuk menguasai kopentensi yang berguna bagi dirinya. Struktur kurikulum merupakan pola dan susunan mata pelajaran yang harus ditempuh oleh peserta didalam kegiatan pembelajaran. KTSP (kurikulum tingkat satuan pendidikan) merupakan kurikulum operasional yang disusun dan dilaksanakan dimasing-masing satuan pendidikan yang berpusat pada potensi, perkembangan, kebutuhan, dan kepentingan peserta didik. Meskipun sudah ditetapkan sebagai kurikulum pada tingkat satuan pendidikan, masih sedikit guru memahami dan melaksanakan KTSP, ini bisa kita lihat pada proses pembelajaran di kelas-kelas yang menggunakan model-model pembelajaran pola lama, dimana guru dalam proses pembelajarannya tidak mengembangkan kompetensi peserta didik seperti yang diharapakan oleh KTSP, guru masih sebagai sentral pembelajaran (Fadil. 2009).

Belajar selalu berkenaan dengan perubahan-perubahan pada diri orang yang belajar, apakah itu mengarah kepada yang lebih baik atau pun yang kurang baik, direncanakan atau tidak. Hal lain yang juga selalu terkait dalam belajar adalah pengalaman. Pengalaman yang terbentuk dari interaksi dengan orang lain atau lingkungannya  (Sukmadinata, 2003:155).

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya (Sudjana, 1995:22).

Tinggi rendahnya kualitas belajar siswa tergantung pada komponen-komponen antara lain siswa, kurikulum, guru, metode, sarana prasarana dan lingkungan. Proses belajar mengajar dapat berjalan efektif bila seluruh komponen yang berpengaruh saling mendukung dalam rangka mencapai tujuan.misalnya ketertarikan siswa, motivasi siswa, metode guru bervariasi, teknik guru dalam mengajar di kelas mempengaruhi proses dan hasil belajar siswa. Apabila metode yang digunakan dalam penyampaian materi-materi tertentu, siswa antusias untuk belajar, karena siswa termotivasi. Dalam proses pembelajaran biologi hendaknya guru melibatkan siswa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran.

Adapun kerangka berfikir untuk pemikiran ini digambarkan pada gambar 2.1 sebagai berikut:

**Gambar 2. 1 Peta Konsep Kerangka Berfikir**

Ke keadaan sekarang

1. Pembelajaran masih bersifat konvensional atau

tradisional.

2. Belum menggunakan mdel yang berpariasi.

3. Peserta didik kurang Motivasi dalam belajar .

 Hasil

1. Guru mampu menerapkan model pembelajaran *Discovery learning*.
2. Motivasi belajar siswa meningkat.
3. Hasil berlajar siswa meningkat.

Perlakuan

1. Penjelasan pembelajran.

2. pelatihan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery learning*.

Penerapan model pembelajaran *Discovery learning*.

Diskusi pemecahan masalah.

Evaluasi awal

Evaluasi akhir

*Sumber gambar kerangka berfikir pada penelitian tindakan kls sumber kunandar (2008:278)*

1. **Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan kerangka berfikir di atas, maka dalam penelitian ini peneliti memaparkan secara umum hipotesis tindakan ini adalah sebagai berikut:

 Dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery learning* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik pada materi masalah sosial di lingkungan setempat kelas IV SDN Rancaating 01 Kabupaten Bandung.

Adapun pemaparan hipotesis tindakan secara khusus dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Jika rencana pelaksanaan pembelajaran disusun dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery learning* pada pembelajaran IPS tentang masalah sosial di lingkungan setempat maka motivasi dan hasil belajar peserta didik Kelas IV SDN Rancaating 01 Kabupaten Bandung dapat meningkat.
2. Jika pelaksanaan pembelajaran pada mata pelajaran IPS tentang masalah sosial di lingkungan setempat maka motivasi dan hasil belajar peserta didik Kelas IV SDN Rancaating 01 Kabupaten Bandung dapat meningkat.
3. Jika motivasi belajar peserta didik Kelas IV SDN Rancaating 01 Kabupaten Bandung pada mata pelajaran IPS materi masalah sosial di lingkungan setempat diduga akan meningkat dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery learning*.
4. Jika hasil belajar peserta didik Kelas IV SDN Rancaating 01 Kabupaten Bandung pada mata pelajaran IPS materi masalah sosial di lingkungan setempat diduga akan meningkat dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery learning*