

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Model Pembelajaran

1. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan suatu cara yang digunakan oleh guru dengan tujuan untuk membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Joyce & Weil (dalam Rusman, 2011: 133) menyatakan bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing di kelas atau yang lain. Selanjutnya menurut Komalasari (2010: 57) menjelaskan bahwa model pembelajaran adalah pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru.

Hanafiah (2010: 59) mengungkapkan bahwa model pembelajaran merupakan salah satu pendekatan dalam rangka mensiasati perubahan perilaku siswa secara adaptif maupun generatif. Para pakar model pembelajaran berpendapat tidak ada satu model pembelajaran yang paling baik diantara yang lainnya, karena masing-masing model pembelajaran dapat dirasakan baik, apabila telah diujicobakan untuk mengerjakan materi pelajaran tertentu.

Pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu cara yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang memiliki peran sebagai alat untuk mencapai tujuan pembelajaran.

2. Macam-macam Model Pembelajaran

Kegiatan pembelajaran merupakan proses pendidikan yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan potensi mereka menjadi kemampuan yang semakin lama semakin meningkat dalam ranah afektif, kognitif, dan psikomotor. Kurniasih (2014: 64) mengemukakan bahwa model pembelajaran yang mengembangkan potensi siswa sebagai berikut.

- a. *Discovery learning* (model pembelajaran penemuan)
Discovery learning adalah teori belajar yang didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang terjadi bila pelajar tidak disajikan dengan pelajaran dalam bentuk finalnya, tetapi diharapkan siswa mengorganisasikan sendiri.
- b. *Problem based learning* (pembelajaran berbasis masalah)
Problem based learning merupakan sebuah pendekatan pembelajaran yang menyajikan masalah kontekstual sehingga merangsang peserta didik untuk belajar.
- c. *Project based learning* (pembelajaran berbasis proyek)
Pembelajaran berbasis proyek adalah metode pembelajaran yang menggunakan proyek/kegiatan sebagai media, siswa melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi, sintesis, dan informasi untuk menghasilkan berbagai bentuk hasil belajar.

Pembelajaran di sekolah dasar saat ini dituntut untuk menggunakan model pembelajaran yang aktif serta inovatif. Model pembelajaran yang aktif dan inovatif bagi siswa akan sangat membantu dalam pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran yang diinginkan akan tercapai dan menjadi sebuah pengalaman yang bermakna bagi siswa. Model pembelajaran tersebut antara lain sebagai berikut.

a. Pembelajaran inkuiri

Yulianto (2013) menjelaskan bahwa model pembelajaran inkuiri adalah model pembelajaran dengan dituntutnya siswa untuk lebih aktif dalam proses penemuan, penempatan siswa lebih banyak belajar sendiri serta mengembangkan keaktifan dalam memecahkan masalah. Rangkaian kegiatan belajar yang melibatkan siswa untuk menyelidiki dan mencari secara kritis, logis, sistematis, sehingga mereka dapat merumuskan sendiri penemuannya dengan penuh percaya diri.

b. Pembelajaran berbasis masalah

Kurniasih (2014: 75) mengemukakan bahwa pembelajaran berbasis masalah merupakan suatu metode pembelajaran yang menantang peserta didik untuk bekerja secara berkelompok untuk mencari solusi dari permasalahan dunia nyata. Model ini mengembangkan kemampuan berfikir siswa secara kritis dan kemampuan dalam memecahkan masalah sekaligus mengembangkan kemampuan siswa secara aktif.

c. Pembelajaran *discovery*

Ikhsanudin (2014) mengatakan bahwa pembelajaran model *discovery* adalah proses pembelajaran yang terjadi bila siswa tidak disajikan dengan pelajaran dalam bentuk akhir, tetapi mengorganisasi sendiri. Pengimplementasian model ini guru berperan sebagai pembimbing dan fasilitator dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara aktif yang memberikan pengalaman langsung kepada siswa dalam memecahkan masalah.

d. Pembelajaran berbasis proyek

Kurniasih (2014: 82) menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis proyek merupakan metode belajar yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan menginterpretasi pengetahuan baru berdasarkan pengalamannya dalam beraktivitas secara nyata.

Macam-macam model yang telah diuraikan untuk menggali pengetahuan siswa dan mengembangkan potensi siswa antara lain: a) *discovery learning*, b) pembelajaran berbasis masalah, c) pembelajaran berbasis proyek, dan d) pembelajaran inkuiri. Peneliti menggunakan model *discovery learning* dengan bantuan media visual untuk melaksanakan pembelajaran IPS di SDN 08 Metro Selatan.

B. Model *Discovery Learning*

1. Pengertian *Discovery Learning*

Discovery learning merupakan model pembelajaran yang dilakukan oleh siswa dengan cara menemukan sendiri. Abidin (2014: 175) mengemukakan bahwa model *discovery learning* adalah proses pembelajaran yang terjadi bila siswa disajikan dalam materi pembelajaran yang masih bersifat belum tuntas atau belum lengkap sehingga menuntut siswa menyiapkan beberapa informasi yang diperlukan untuk melengkapi materi ajar tersebut. Kemudian menurut Kurniasih (2014: 64) *discovery learning* adalah teori belajar yang didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang terjadi bila pelajar tidak disajikan dengan pembelajaran dalam bentuk finalnya, tetapi diharapkan siswa mengorganisasi sendiri .

Guru dalam mengaplikasikan model *discovery learning* berperan sebagai pembimbing dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara aktif, sebagaimana pendapat guru harus dapat membimbing dan mengarahkan kegiatan belajar siswa sesuai dengan tujuan. Kondisi seperti ini ingin mengubah kegiatan belajar mengajar yang *teacher oriented* (berorientasi pada guru) menjadi *student oriented* (berorientasi pada siswa). Bahan ajar tidak disajikan dalam bentuk akhir, tetapi siswa dituntut untuk melakukan berbagai kegiatan menghimpun informasi, membandingkan, mengkategorikan, menganalisis, mengintegrasikan, mereorganisasikan bahan serta membuat kesimpulan-kesimpulan. Sani (2014: 97) menjelaskan bahwa pembelajaran *discovery* adalah menemukan konsep melalui serangkaian data atau informasi yang diperoleh melalui pengamatan.

Uraian di atas dapat disimpulkan bahwa model *discovery learning* adalah model pembelajaran yang terjadi bila siswa tidak disajikan dengan pelajaran dalam bentuk akhir tetapi siswa mengorganisasikan pelajaran tersebut dengan dibimbing oleh guru yang menuntut siswa agar lebih aktif dalam melakukan serangkaian kegiatan mulai dari mengumpulkan informasi sampai dengan membuat kesimpulan dari materi yang disajikan.

2. Keuntungan dan Kelemahan *Discovery Learning*

Model pembelajaran selalu memiliki keuntungan dan kelemahan ketika diterapkan dalam proses kegiatan pembelajaran. Kurniasih (2014: 66) mengungkapkan keuntungan dan kelemahan model *discovery learning* sebagai berikut.

a. Keuntungan Model *Discovery Learning*

Model pembelajaran yang diterapkan dalam proses pembelajaran memiliki keuntungan yang dijadikan acuan untuk menciptakan situasi dan kondisi seperti yang diharapkan dengan demikian dalam model *discovery learning* ini memiliki keuntungan sebagai berikut.

- 1) Membantu siswa untuk memperbaiki dan meningkatkan keterampilan-keterampilan dan proses-proses kognitif.
- 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) Menyebabkan siswa mengarahkan kegiatan belajarnya sendiri dengan melibatkan akalanya dan motivasi sendiri.
- 5) Model ini dapat membantu siswa memperkuat konsep dirinya, karena memperoleh kepercayaan bekerja sama dengan yang lainnya.
- 6) Berpusat pada siswa dan guru berperan sama-sama aktif mengeluarkan gagasan-gagasan.
- 7) Membantu siswa menghilangkan keragu-raguan.
- 8) Membantu dan mengembangkan ingatan dan transfer kepada situasi proses belajar yang baru.
- 9) Kemungkinan siswa belajar dengan memanfaatkan berbagai jenis sumber belajar.
- 10) Mendorong siswa berfikir intuisi dan merumuskan hipotesis sendiri.

b. Kelemahan Model *Discovery Learning*

Model pembelajaran memiliki kelemahan yang harus dihindari oleh pendidik guna berlangsungnya pembelajaran yang efektif dan efisien, berikut kelemahan model *discovery learning*.

- 1) Bagi siswa kurang pandai, akan mengalami kesulitan abstrak atau berfikir atau mengungkapkan hubungan antara konsep-konsep.
- 2) Harapan-harapan yang terkandung dalam model ini dapat buyar berhadapan dengan siswa dan guru yang telah terbiasa dengan cara-cara belajar yang lama.
- 3) Tidak menyediakan kesempatan-kesempatan untuk berfikir yang akan ditemukan oleh siswa karena telah dipilih terlebih dahulu oleh guru.

Memilih model pembelajaran yang akan digunakan dalam proses belajar mengajar tentunya memiliki suatu pertimbangan untuk mendapatkan kebaikan. Hosnan (2014: 287-289) menyatakan bahwa *discovery learning* memiliki keuntungan dan kelemahan sebagai berikut.

a. Keuntungan Model Pembelajaran *Discovery Learning*

- 1) Dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk memecahkan masalah.
- 2) Pengetahuan yang diperoleh melalui model ini sangat pribadi dan ampuh karena menguatkan pengertian, ingatan dan transfer.
- 3) Menyebabkan siswa mengarahkan kegiatan belajarnya sendiri dengan melibatkan akalanya dan motivasi sendiri.
- 4) Membantu siswa menghilangkan skeptisme.

- 5) Model ini membantu siswa memperkuat konsep dirinya, karena memperoleh kepercayaan bekerjasama dengan yang lain.
- 6) Mendorong keterlibatan keaktifan siswa.
- 7) Melatih siswa belajar mandiri.

b. Kelemahan Model Pembelajaran *Discovery Learning*

- 1) Menyita banyak waktu karena guru dituntut mengubah kebiasaan mengajar yang umumnya sebagai pemberi informasi menjadi fasilitator, motivator, dan pembimbing.
- 2) Kemampuan berpikir rasional siswa ada yang masih terbatas.
- 3) Tidak semua siswa dapat mengikuti pelajaran dengan cara ini.

Penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa model *discovery learning* tidak hanya memiliki keuntungan tetapi juga memiliki kelemahan, untuk mengatasi kelemahan maka guru harus memperhatikan hal-hal yang telah dikemukakan.

3. Langkah-langkah Pelaksanaan Model *Discovery Learning*

Setiap model pembelajaran mempunyai langkah masing-masing dalam penerapannya. Kurniasih (2014: 68-69) menyatakan bahwa langkah pelaksanaan model *discovery learning* melalui dua tahap sebagai berikut.

a. Langkah Persiapan Model *Discovery Learning*

- 1) Menentukan tujuan pembelajaran.
- 2) Melakukan identifikasi karakter peserta didik (kemampuan awal, minat, gaya belajar, dan sebagainya).
- 3) Memilih materi pelajaran.

- 4) Menentukan topik-topik yang harus dipelajari peserta didik 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 yang abstrak, atau dari tahap enektif, ikonik sampai ke simbolik.
- 7) Melakukan penilaian proses hasil belajar peserta didik.

b. Prosedur Aplikasi Model *Discovery Learning*

Mengaplikasikan Model *discovery learning* di kelas, ada beberapa prosedur yang harus dilaksanakan dalam kegiatan belajar mengajar secara umum. Menurut Kurniasih (2014: 69-71) prosedur pelaksanaan *discovery learning* sebagai berikut.

1) *Stimulation* (stimulasi/pemberian rangsangan)

Siswa dihadapkan pada sesuatu yang menimbulkan kebingungannya, agar timbul keinginan untuk menyelidiki sendiri.

2) *Problem statement* (pernyataan/identifikasi masalah)

Guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin agenda-agenda masalah yang relevan dengan bahan pelajaran, kemudian salah satunya dipilih dan dirumuskan dalam bentuk hipotesis.

3) *Data collection* (pengumpulan data)

Ketika eksplorasi berlangsung guru juga memberi kesempatan kepada

para peserta didik untuk mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya yang relevan untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis.

4) *Data processing* (pengolahan data)

Pengolahan data merupakan kegiatan mengolah data serta informasi yang telah diperoleh para siswa baik melalui wawancara, observasi, dan sebagainya, lalu ditafsirkan, kemudian semuanya diolah, diacak, diklasifikasikan, ditabulasi, bahkan bila perlu dihitung dengan cara tertentu serta ditafsirkan pada tingkat kepercayaan tertentu.

5) *Verification* (pembuktian)

Tahap ini peserta didik melakukan pemeriksaan secara cermat untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis yang ditetapkan tadi dengan temuan alternatif, dihubungkan dengan hasil data *processing*.

6) *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.

Syah (dalam Abidin, 2014: 177-178) mengemukakan langkah-langkah pembelajaran dengan model *discovery learning* sebagai berikut. ‘

1) Stimulasi

Tahap ini siswa dihadapkan pada sesuatu yang menimbulkan kebingungan dan dirangsang untuk melakukan kegiatan penyelidikan

guna menjawab kebingungan tersebut.

2) Menyatakan masalah

Tahap ini siswa diarahkan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin masalah yang relevan dengan pelajarana, kemudian salah satunya dipilih dan dirumuskan dalam bentuk hipotesis.

3) Pengumpulan data

Tahap ini siswa ditugaskan untuk melakukan kegiatan eksplorasi, pencarian, dan penelusuran dalam rangka mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya yang relevan untuk membuktikan benar hipotesis yang telah diajukan.

4) Pengolahan data

Tahap ini siswa mengolah data informasi yang telah diperolehnya baik melalui wawancara, observasi, dan sebagainya, lalu ditafsirkan.

5) Pembuktian

Tahap ini siswa melakukan pemeriksaan secara cermat untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis yang ditetapkan tadi dengan temuan alternatif, dihubungkan dengan hasil pengolahan data.

6) Menarik kesimpulan

Tahap ini siswa menarik sebuah kesimpulan yang dapat dijadikan prinsip umum dan berlaku untuk semua kejadian atau masalah yang sama, dengan memperhatikan hasil verifikasi.

Berdasarkan uraian di atas bahwa dalam penerapan model *discovery learning* yang diterapkan oleh peneliti adalah menurut kurniasih dengan

langkah yang meliputi: 1) *stimulation*, 2) *problem statement*, 3) *data collection*, 4) *data processing*, 5) *verification* dan 6) *generalization*.

C. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media merupakan alat bantu yang tidak dapat dipisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pembelajaran di sekolah. Menurut Arsyad (2014: 3) media adalah sebagai manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Guru, buku teks dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, *photografis*, atau *elektronik* untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Sejalan dengan hal tersebut, Fleming (dalam Arsyad, 2014: 3) menjelaskan bahwa media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran. Menurut Rossi dan Breidle (dalam Sanjaya, 2014: 60) media pembelajaran adalah berbagai komponen yang ada dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sejalan dengan hal tersebut, Hanafiah (2010: 59) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan segala bentuk perangsang dan alat yang disediakan guru untuk mendorong siswa belajar secara cepat, tepat, mudah, benar dan tidak terjadinya *verbalisme*. Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru harus sesuai dengan kebutuhan belajar siswa sehingga dapat digunakan secara tepat agar tercapainya tujuan.

E. Dale (dalam Arsyad, 2014: 13) mengemukakan bahwa memahami peranan media pembelajaran dalam proses mendapatkan pengalaman belajar bagi siswa digambarkan dalam sebuah kerucut pengalaman. Berikut adalah gambar kerucut pengalaman E. Dale.



Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman E. Dale

E. Dale (dalam Arsyad, 2014: 13-14) dalam kerucut pengalaman E. Dale menjelaskan: “Hasil belajar seseorang diperoleh melalui pengalaman langsung (konkret), kenyataan yang ada di lingkungan kehidupan seseorang kemudian melalui benda tiruan, sampai kepada lambang verbal (abstrak). Semakin ke atas puncak kerucut semakin abstrak abstrak media penyampai pesan itu. Proses belajar dan interaksi mengajar tidak harus dari pengalaman langsung, tetapi dimulai dengan kebutuhan dan kemampuan kelompok siswa yang dihadapi dengan mempertimbangkan situasi belajar”.

Uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran alat yang digunakan untuk merangsang minat belajar dan menyampaikan pesan pembelajaran.

2. Klasifikasi Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa klasifikasi tergantung dari sudut pandangnya. Sanjaya (2014: 118) menjelaskan bahwa dilihat dari sifatnya, media dapat dibagi kedalam:

- a. Media auditif, yaitu media yang dapat didengar saja, atau media yang hanya memiliki unsur suara, seperti radio, kaset, piringan hitam dan rekaman suara.
- b. Media visual, yaitu media yang dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara. Beberapa hal yang termasuk kedalam media ini adalah foto, transparasi, lukisan, gambar, dan berbagai bentuk bahan yang dicetak seperti media grafis dan lain sebagainya.
- c. Media audio visual, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat, seperti misalnya rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara dan lain sebagainya. Kemampuan media ini dianggap lebih menarik, sebab mengandung kedua unsur jenis media yang pertama dan kedua.

Rudi (dalam Trianto, 2010: 201), mengklasifikasikan kedalam tujuh komponen media, yaitu a) media audio visual gerak, b) media audio visual diam, c) media audio semi gerak d) media visual gerak e) media visual diam f) media audio, dan g) media cetak. Glasgow (dalam Arsyad, 2014: 45) menyatakan bahwa klasifikasi media pembelajaran dibagi dalam dua kategori luas, yaitu pilihan media tradisional dan media teknologi mutakhir. Media tradisional meliputi: visual diam tak di proyeksikan, media visual diam yang diproyeksikan, audio, dan penyajian multimedia, dan media yang teknologi mutakhir. Media teknologi mutakhir yaitu media berbasis telekomunikasi, media berbasis mikroprosesor.

Uraian di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat klasifikasi media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, antara lain:

- 1) media auditif,
- 2) media visual,
- 3) media audio visual.

Peneliti memilih media visual sebagai media yang digunakan dalam penelitian guna menarik perhatian siswa, sehingga pembelajaran akan lebih bermakna.

D. Media Visual

1. Pengertian Media Visual

Media visual memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar. Arsyad (2014: 89) menjelaskan bahwa media visual adalah media yang dapat memperlancar pemahaman (misalnya melalui elaborasi struktur dan organisasi) dan memperkuat ingatan. Visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata.

Bentuk visual menurut Arsyad (2014: 89) berupa: (a) Gambar representasi seperti gambar, lukisan atau foto yang menunjukkan bagaimana tampaknya sesuatu benda; (b) diagram yang melukiskan hubungan-hubungan konsep, organisasi, dan struktur isi material; (c) peta yang menunjukkan hubungan-hubungan ruang antara unsur-unsur dalam isi materi; (d) grafik seperti *table*, grafik, dan *chart* (bagan) yang menyajikan gambaran/kecenderungan data atau antar hubungan seperangkat gambar atau angka-angka.

Sejalan dengan hal tersebut, menurut Sanjaya (2014: 118) media visual adalah media yang dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara. Beberapa hal yang termasuk kedalam media ini adalah film *slide*, foto, transparasi, lukisan, gambar, dan berbagai bentuk bahan yang dicetak seperti media grafis dan lain sebagainya.

Peneliti menyimpulkan dari uraian di atas bahwa media visual adalah alat yang digunakan untuk merangsang kegiatan belajar yang tidak mengandung unsur suara.

2. Kelebihan dan Kekurangan Media Visual

Media Visual adalah media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indra penglihatan sehingga media visual memiliki kekurangan dan kelebihan dalam proses belajar mengajar. Menurut Dewi (2013) kelebihan dan kekurangan media visual sebagai berikut.

- a. Kelebihan media visual
 - 1) Analisa lebih tajam, dapat membuat orang mengerti isi berita dengan analisa yang lebih mendalam dan berfikir lebih spesifik.
 - 2) Dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh peserta didik.
 - 3) Media visual memungkinkan adanya interaksi peserta didik dengan lingkungan sekitarnya.
 - 4) Dapat menanamkan konsep yang benar.
 - 5) Dapat membangkitkan keinginan dan minat baru.
 - 6) Meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa.
- b. Kekurangan media visual
 - 1) Lambat dan kurang praktis.
 - 2) Tidak adanya audio, media visual hanya bentuk tulisan tentu tidak dapat didengar, sehingga kurang mendetail materi yang disampaikan.
 - 3) Visual yang terbatas, media ini hanya dapat memberikan visual berupa gambar yang mewakili isi berita.

Suryani (2012: 150) mengungkapkan bahwa media visual memiliki kelebihan dan kekurangan sebagai berikut.

- a. Kelebihan media visual
 - 1) Memberi informasi secara simbolis.
 - 2) Memperjelas dan memudahkan data kuantitatif yang rumit.
 - 3) Dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.
 - 4) Menunjukkan peristiwa dan keadaan secara realistik dan konkret.
 - 5) Dapat menggambarkan pertumbuhan dan perkembangan suatu peristiwa atau objek dari waktu ke waktu.
- b. Kekurangan media visual
 - 1) Menekankan kemampuan indra penglihatan.
 - 2) Dapat hilang, mudah rusak, dan musnah bila tidak dirawat dengan baik.

Penggunaan media merupakan salah satu alat atau cara untuk menunjang berlangsungnya proses pembelajaran agar suatu tujuan pembelajaran dapat tercapai, peneliti menyimpulkan uraian di atas bahwa media visual memiliki kekurangan dan kelebihan.

E. Belajar

1. Pengertian Belajar

Belajar pada hakikatnya adalah proses interaksi terhadap semua situasi yang ada disekitar individu siswa. Belajar dapat dipandang sebagai proses yang diarahkan kepada pencapaian tujuan dan proses berbuat melalui berbagai pengalaman yang diciptakan guru.

Gagne (dalam Suwarjo, 2008: 33) menyatakan bahwa belajar adalah suatu proses yang terorganisasi sehingga terjadi perubahan perilaku pembelajar akibat pengalaman. Sejalan dengan hal tersebut, Surya (dalam Rusman, 2011: 7) berpendapat bahwa belajar dapat diartikan sebagai suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh perubahan perilaku baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam berinteraksi dalam lingkungannya. Hamalik (2008: 27) mengemukakan belajar adalah memodifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman. Menurut pengertian ini, belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari itu, yakni mengalami.

Berdasarkan beberapa pengertian tentang belajar yang telah dikemukakan, peneliti menyimpulkan bahwa belajar adalah aktivitas yang

dilakukan oleh seseorang dengan mengalami adanya perubahan tingkah laku, kemampuan, keterampilan, pengetahuan dan sikap pada diri seseorang.

2. Aktivitas Belajar

Aktivitas adalah kegiatan yang dilakukan dalam proses interaksi (guru dan siswa) dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Aktivitas melibatkan seluruh aspek yang dimiliki psikofisis peserta didik, baik jasmani maupun rohani sehingga akselerasi perubahan perilakunya dapat terjadi secara cepat, tepat, baik berkaitan dengan aspek kognitif, afektif dan psikomotor.

Kunandar (2010: 277) mendefinisikan aktivitas siswa sebagai keterlibatan siswa dalam bentuk partisipasi, minat, perhatian, dan presentasi dalam kegiatan pembelajaran guna menunjang keberhasilan proses belajar mengajar serta memperoleh manfaat dari kegiatan tersebut.

Selanjutnya menurut Susanto (2013: 18) menyatakan bahwa secara metodologis, aktivitas belajar lebih dominan pada siswa. Hanafiah (2010: 23) menjelaskan bahwa proses aktivitas pembelajaran harus melibatkan seluruh aspek psikofisis peserta didik, baik jasmani maupun rohani sehingga akselerasi perubahan perilakunya dapat terjadi secara cepat, tepat, mudah dan benar, baik berkaitan dengan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

Pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar merupakan proses pembelajaran yang melibatkan kegiatan fisik, pikiran dalam bentuk partisipasi, minat, perhatian, dan presentasi pembelajaran melalui pengalaman sendiri untuk memperoleh informasi atau pengetahuan baru, sehingga mengakibatkan perubahan tingkah laku siswa yang dilakukan

dalam proses interaksi (guru dan siswa) dalam rangka mencapai tujuan belajar. Adapun indikator aktivitas belajar yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah memperhatikan penjelasan guru, merespon pertanyaan lisan dari guru, mengemukakan pendapat berdasarkan penjelasan guru melalui media visual, berdiskusi kelompok untuk memperoleh berbagai pendapat teman dalam menyelesaikan soal, melaksanakan instruksi/perintah, menanggapi pendapat yang dikemukakan kelompok lain, dan membuat catatan dari penjelasan guru.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh siswa setelah mengalami proses belajar. Sudjana (dalam Kunandar, 2010: 276) mengemukakan bahwa hasil belajar merupakan suatu akibat dari proses belajar dengan menggunakan alat pengukuran berupa tes yang disusun secara terencana, baik tes tertulis, tes lisan maupun tes perbuatan.

Sejalan dengan hal tersebut Nasution (dalam Kunandar, 2010: 276) berpendapat bahwa hasil belajar adalah suatu perubahan pada individu yang belajar, tidak hanya mengenai pengetahuan, tetapi juga membentuk percakapan dan penghayatan dalam diri pribadi individu yang belajar. Belajar merupakan suatu proses untuk mencapai hasil belajar. Menurut Susanto (2013: 5) hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar, selain itu, hasil belajar juga merupakan perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik aspek kognitif, afektif, dan

psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Menurut Bloom (dalam Sudjana, 2012: 22-23) mengungkapkan bahwa:

- 1) Ranah kognitif yaitu memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.
- 2) Ranah afektif yaitu memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, percaya diri dan santun.
 - a) Jujur adalah perilaku untuk menjadikan seseorang dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan dan pekerjaan.
 - b) Disiplin adalah tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh terhadap peraturan.
 - c) Tanggung jawab adalah sikap seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya sebagai makhluk social, individu dan sebagai makhluk Tuhan Yang Maha Esa.
 - d) Peduli adalah sikap seseorang dalam memberikan tanggapan terhadap suatu perbedaan.
 - e) Percaya diri adalah kondisi mental seseorang yang memberikan keyakinan kuat untuk berkuat atau bertindak.
 - f) Kerja sama adalah sikap tolong menolong dalam pergaulan dalam kegiatan sehari-hari.
- 3) Ranah Psikomotor adalah menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetik, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan anak yang beriman dan berakhlak mulia.

Hasil belajar yang telah dikemukakan, menyatakan bahwa hasil belajar adalah perubahan sikap seseorang setelah mengikuti proses belajar. Adapun indikator hasil belajar yang ingin dicapai dalam penelitian ini dari aspek kognitif meliputi pengetahuan, pemahaman, aplikasi, dan analisis. Aspek afektif meliputi sikap percaya diri dan kerjasama, sedangkan dari ranah psikomotor adalah keterampilan berkomunikasi.

F. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

1. Pengertian IPS

IPS merupakan salah satu cabang ilmu yang mempelajari tentang disiplin ilmu-ilmu sosial yang mempunyai tujuan untuk mengembangkan pengetahuan serta keterampilan dasar dalam kehidupan sehari-hari. Trianto (2010: 175) mengungkapkan bahwa IPS merupakan merupakan integrasi dari berbagai disiplin ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik hukum, dan budaya. Menurut James A. (dalam Sapriya, dkk., 2007: 4) IPS atau *social studies* adalah bagian dari kurikulum sekolah dasar dan menengah yang mempunyai tanggung jawab pokok membantu para siswa untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai yang diperlukan dalam hidup bernegara di lingkungan masyarakatnya. Permendiknas no. 22 tahun 2006 menjelaskan bahwa mata pelajaran IPS dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis. Mata pelajaran IPS disusun secara sistematis, terpadu dan komprehensif dalam proses pembelajaran dan terpadu dalam proses pembelajaran menuju kedewasaan dan keberhasilan dalam kehidupan di masyarakat.

Penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa IPS merupakan suatu program pendidikan yang mempelajari aspek-aspek yang berhubungan dengan manusia dan sosialnya, serta merupakan mata pelajaran yang mengkaji

konsep-konsep ilmu sosial secara utuh yang meliputi interaksi antar manusia maupun manusia dengan lingkungannya.

2. Karakteristik IPS

IPS merupakan pengetahuan mengenai segala sesuatu yang berhubungan dengan masyarakat. Trianto (2010: 175) mengungkapkan karakteristik pembelajaran IPS sebagai berikut.

- a. Ilmu pengetahuan sosial merupakan gabungan dari unsur-unsur geografi, sejarah, ekonomi dan politik, kewarganegaraan, sosial, bahkan juga bidang humaniora, pendidikan, dan agama.
- b. Standar kompetensi dan kompetensi dasar ips berasal dari struktur keilmuan geografi, sejarah, ekonomi, dan sosial, yang dikemas sedemikian rupa sehingga menjadi pokok bahasan atau topik (tema) tertentu.
- c. Standar kompetensi dan kompetensi dasar juga menyangkut berbagai masalah sosial yang dirumuskan dengan pendekatan interdisipliner dan multidisipliner.
- d. Standar kompetensi dan kompetensi dasar dapat menyangkut peristiwa dan perubahan kehidupan masyarakat dengan prinsip sebab akibat, kewilayahan, adaptasi dan pengolahan lingkungan, struktur, proses dan masalah sosial serta upaya-upaya perjuangan hidup agar *survive* seperti pemenuhan kebutuhan, kekuasaan, keadilan, dan jaminan keamanan.

IPS mempunyai karakteristik menurut Farevi (2013) karakteristik IPS dapat dilihat dari dua aspek yaitu interdisipliner dan multidisipliner. Interdisipliner dapat ditinjau dari rumpun-rumpun IPS seperti ekonomi, sosial, sejarah, geografi, antropologi dll, dalam artian hanya menggunakan satu ilmu saja. Sedangkan multidisipliner merupakan penggabungan dari semua disiplin-disiplin ilmu IPS yang penggabungannta saling berkaitan.

3. Tujuan Pembelajaran IPS

Tujuan utama IPS adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari, baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat. Menurut Awan (dalam Trianto, 2010: 176) menjelaskan tujuan IPS adalah sebagai berikut.

- a. Memiliki kesadaran dan kepedulian terhadap masyarakat atau lingkungannya, melalui pemahaman terhadap nilai-nilai sejarah dan kebudayaan masyarakat.
- b. Mengetahui dan memahami konsep dasar dan mampu menggunakan metode yang diadaptasi dari ilmu-ilmu sosial yang kemudian dapat digunakan untuk memecahkan masalah-masalah sosial.
- c. Mampu menggunakan model-model dan proses berpikir serta membuat keputusan untuk menyelesaikan isu dan masalah yang berkembang di masyarakat.
- d. Menaruh perhatian terhadap isu-isu dan masalah-masalah sosial, serta mampu membuat analisis yang kritis, selanjutnya mampu mengambil tindakan yang tepat.
- e. Mampu mengembangkan berbagai potensi sehingga mampu membangun diri sendiri agar survive yang kemudian bertanggung jawab membangun masyarakat.
- f. Memotivasi seseorang untuk bertindak berdasarkan moral.
- g. Fasilitator di dalam suatu lingkungan yang terbuka dan tidak bersifat menghakimi.
- h. Mempersiapkan siswa menjadi warga Negara yang baik dalam kehidupannya dan mengembangkan kemampuan siswa menggunakan penalaran dalam mengambil keputusan pada setiap persoalan yang dihadapinya.
- i. Menekankan perasaan, emosi, dan derajat penerimaan atau penolakan siswa terhadap materi pembelajaran IPS yang diberikan.

Permendiknas No. 22 Tahun 2006 tentang standar isi menyatakan bahwa mata pelajaran IPS bertujuan agar siswa mempunyai kemampuan sebagai berikut.

- a. Mengetahui konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.
- b. Memiliki kemampuan dasar untuk berfikir logis dan kritis, rasa ingin tahu inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan ndalam kehidupan sehari-hari (sosial)
- c. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
- d. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, tingkat lokal, nasional, global.

Trianto (2010: 176) menjelaskan bahwa tujuan IPS adalah untuk mengembangkan potensi siswa agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, serta memiliki sikap mental positif.

Berdasarkan pendapat di atas, peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran IPS bertujuan untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam menguasai ilmu-ilmu sosial yang berkaitan dengan kehidupan bermasyarakat.

4. Pembelajaran IPS di SD

Pembelajaran IPS di SD berbeda dengan pembelajaran di jenjang SMP dan SMA. Pembelajaran IPS di SD merupakan pembelajaran yang dikemas dalam satu pokok bahasan yang mencakup beberapa disiplin ilmu sosial (ekonomi, geografi, sosiologi, dan sejarah).

Permendiknas No. 22 tahun 2006 tentang standar isi menjelaskan bahwa IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI sampai SMP/MTS. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang SD/MI mata pelajaran IPS memuat materi Geografi, Sejarah, Sosiologi dan Ekonomi yang diberikan secara terpadu.

Sementara itu menurut Bruner (dalam Sapriya, 2007: 38) terdapat tiga prinsip pembelajaran IPS di SD yaitu (a) pembelajaran harus berhubungan dengan pengalaman serta konteks lingkungan sehingga dapat mendorong

mereka untuk belajar, (b) pembelajaran harus terstruktur sehingga siswa belajar dari hal-hal mudah kepada hal yang sulit, dan (c) pembelajaran harus disusun sedemikian rupa sehingga memungkinkan siswa dapat melakukan eksplorasi sendiri dalam mengkonstruksi pengetahuannya.

Uraian di atas dapat disimpulkan bahwa IPS SD merupakan mata pelajaran yang mengkaji mengenai peristiwa, konsep, fakta dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial.

G. Penilaian Autentik

Penilaian merupakan bagian dari proses pembelajaran untuk mengetahui hasil dan prestasi belajar siswa. Kunandar (2013: 35) mengatakan bahwa penilaian adalah proses pengumpulan berbagai data yang dapat memberikan gambaran belajar siswa. Penilaian adalah suatu proses pengumpulan data untuk mengetahui informasi dari diri siswa mengenai ketercapaian tujuan pembelajaran yang telah dialaminya.

Penilaian autentik menurut Kurniasih (2014: 48) merupakan penilaian yang dilakukan secara komperhensif untuk menilai mulai dari masukan (*input*), proses, dan keluaran (*output*) pembelajaran, yang meliputi ranah sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Kemudian Kunandar (2013: 35) penilaian autentik adalah kegiatan menilai siswa yang menekankan pada apa yang seharusnya dinilai, baik proses maupun hasil dengan berbagai instrumen penilaian yang disesuaikan dengan tuntutan kompetensi yang ada di Standar Kompetensi (SK) atau Kompetensi Dasar (KD).

Kemendikbud (2013: 243) penilaian autentik terdiri dari berbagai teknik penilaian antara lain: 1) pengukuran langsung keterampilan siswa yang berhubungan dengan hasil jangka panjang pendidikan seperti kesuksesan di tempat kerja, 2) penilaian atas tugas-tugas yang memerlukan keterlibatan yang luas dan kinerja yang kompleks, 3) analisis proses yang digunakan untuk menghasilkan respon siswa atas perolehan sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang ada. Kunandar (2013: 39) menjelaskan karakteristik penilaian autentik sebagai berikut.

- a. Bisa digunakan untuk formatif maupun sumatif. Artinya, penilaian autentik dapat dilakukan untuk mengukur pencapaian kompetensi terhadap satu atau beberapa kompetensi dasar (formatif) maupun pencapaian kompetensi terhadap standar kompetensi dalam satu semester (sumatif).
- b. Mengukur keterampilan dan performansi, bukan mengingat fakta. Artinya, penilaian autentik itu ditunjukan untuk mengukur pencapaian kompetensi yang menekankan aspek keterampilan (*skill*) dan kinerja (*performance*), bukan hanya mengukur kompetensi yang sifatnya mengingat fakta (hafalan dan ingatan).
- c. Berkesinambungan dan terintegrasi. Artinya, dalam melakukan penilaian autentik harus secara berkesinambungan (terus menerus) dan merupakan kesatuan secara utuh sebagai alat untuk mengumpulkan informasi terhadap pencapaian kompetensi siswa.
- d. Penilaian autentik yang dilakukan oleh guru dapat digunakan sebagai umpan balik terhadap pencapaian kompetensi peserta didik secara komperhensif.

Pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa penilaian autentik adalah suatu penilaian yang memberikan kesempatan luas kepada peserta didik untuk menerapkan pengetahuan, keterampilan dan sikap yang sudah dimiliki secara nyata yang berupa penilaian kinerja atau performansi siswa untuk mendemonstrasikan keterampilan dan kompetensi yang dimilikinya.

H. Hasil Penelitian yang Relevan

Telah banyak penelitian yang telah dilakukan untuk mencari penyebab ketidakstabilan dalam pembelajaran. Pada dasarnya penelitian tidak berjalan dari awal secara murni, tetapi pada umumnya telah ada acuan yang mendasari atau penelitian yang sejenis. Oleh karena itu, dirasa perlu dikemukakan penelitian yang terdahulu dan relevansinya.

1. Fatih Istiqomah (2014) dalam skripsinya yang berjudul “ Penerapan Model *Discovery Learning* untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Kelas IV SD Negeri 02 Tulung Balak Kabupaten Lampung Timur”, membuktikan bahwa penerapan model discovery dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Indah Maharani (2010) dalam skripsinya yang berjudul “ Penerapan Model Penemuan (*Discovery*) untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPA pada Siswa Kelas IV SD Negeri Gebang 03 Kecamatan Patrang Kabupaten Jember”, membuktikan bahwa penerapan model *discovery* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

Hasil penelitian yang relevan dijadikan sebagai acuan referensi dalam penelitian yang akan dilaksanakan dengan menggunakan model yang sama

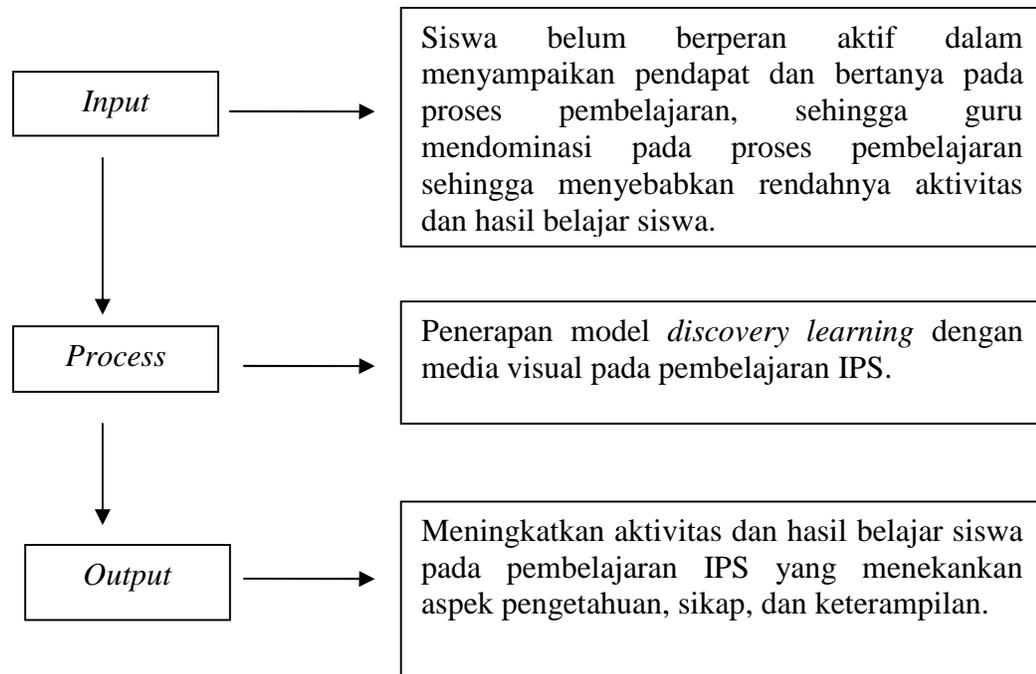
yaitu *discovery learning*. Hasil penelitian yang telah dilaksanakan dengan oleh Fatih Istiqomah membuktikan bahwa motivasi dan hasil belajar siswa meningkat. Hasil penelitian Indah Maharani membuktikan bahwa aktivitas dan hasil belajar siswa meningkat.

I. Kerangka Pikir

Prestasi belajar siswa ditentukan berbagai faktor, satu diantaranya adalah pendekatan yang tepat dan sesuai dengan materi pembelajaran sangat berpengaruh terhadap kegiatan pembelajaran. Penelitian yang dilakukan ini menggunakan model *discovery learning* dengan media visual yang menekankan pada penemuan, siswa berperan aktif dalam mencari dan merumuskan serta menemukan sendiri jawaban dari masalah yang sedang dihadapi.

Pembelajaran di kelas V yang mereka terima hanya teori semata. Pembelajaran akan berhasil secara optimal apabila ada penguatan dan proses pembelajaran yang tidak monoton dari guru maupun perlakuan yang baik dari teman sebayanya. Menciptakan pembelajaran yang bermakna dimana siswa menemukan sendiri masalah yang sedang dihadapi dan guru sebagai fasilitator. Penggunaan model *discovery learning* dengan media visual pada mata pelajaran IPS diharapkan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian di atas, dapat digambarkan dalam bagan kerangka berfikir sebagai berikut:



Gambar 2.2 Kerangka pikir penerapan model *discovery learning*

J. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan uraian di atas dapat dirumuskan hipotesis penelitian tindakan kelas sebagai berikut “Apabila dalam mata pelajaran IPS menggunakan model *discovery learning* dengan media visual dengan langkah-langkah yang tepat, maka aktivitas dan hasil belajar siswa kelas V SDN 08 Metro Selatan dapat meningkat”.