

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR PKN MELALUI MODEL  
PEMBELAJARAN *DISCOVERY LEARNING* PADA SISWA  
KELAS VI DI SD N I MERBAU TANGGAMUS**

**(TESIS)**

**Oleh  
SURYATI**



**PROGRAM PASCASARJANA MAGISTER TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
2016**

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR PKN MELALUI MODEL  
PEMBELAJARAN *DISCOVERY LEARNING* PADA SISWA  
KELAS VI DI SD N I MERBAU TANGGAMUS**

**(TESIS)**

**Oleh  
SURYATI**

**Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mencapai Gelar**

**MAGISTER PENDIDIKAN**

**Pada**

**Program Magister Teknologi Pendidikan**

**Jurusan Ilmu Pendidikan**

**Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan**



**PROGRAM PASCASARJANA MAGISTER TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG**

**2016**

**ABSTRACT****IMPROVING OF CIVICS STUDY RESULT THROUGH DISCOVERY  
LEARNING MODEL OF SIXTH CLASS AT  
SDN I MERBAU TANGGAMUS**

BY

**SURYATI**

The problems of the research was the elementary teacher of sixth class at civics subject did not implement active learning model and the study result of civics did not achieve minimum completeness criteria (KKM). The research aimed to revise process and students' study result of civics subject. The method that used in research was classroom action research through three cycles. Subject of research were teacher and students of sixth class. Data collecting technique used observations' sheet and test. The data was analyzed through descriptive quantitative. The result of research can be concluded: (1) the result of lesson plan design at cycle 1 was enough, at cycle 2 was good and at cycle 3 was very good, (2) the implementation of learning teachers' activity at cycle 1 was enough, at cycle 2 was good and at cycle 3 was very good. Students' activity at cycle 1 was high in reading, low in discussion, at cycle 2 was high in reading activity and low in answering teachers' questions, (3) Improving of affective result study at cycle 1 was high in politeness and low in discipline, at cycle 2 was high in curiosity and low in discipline, at cycle 3 was high in curiosity and low in discipline. (4) the result of cognitive at cycle 1 was 24,14%, at cycle 2 and at cycle 3 was 82,75% and (5) evaluation instrument used written test through essays, the validity of cycle 1 was 0,396, at cycle 2 was 0,470 and at cycle 3 was 0,464. Reliability at cycle 1 was 0,682, at cycle 2 was 0,688, and at cycle 3 was 0,604.

Key words: study result, elementary school of sixth class, *discovery learning* model.

## ABSTRAK

### PENINGKATAN HASIL BELAJAR PKN MELALUI MODEL PEMBELAJARAN *DISCOVERY LEARNING* PADA SISWA KELAS VI DI SD N I MERBAU TANGGAMUS

Oleh:

**SURYATI**

Masalah pada penelitian ini yaitu guru SD Kelas VI pada pembelajaran PKN belum mempergunakan model pembelajaran yang membuat siswa aktif dan hasil belajar PKN belum mencapai KKM. Tujuan Penelitian untuk memperbaiki proses dan hasil belajar PKN. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas dengan tiga siklus. Subjek penelitian adalah guru dan siswa kelas VI. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar observasi dan tes. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian dapat disimpulkan: (1) Hasil telaah RPP siklus 1 kurang, siklus 2 baik, dan siklus 3 amat baik, (2) pelaksanaan pembelajaran aktivitas guru siklus 1 cukup, siklus 2 baik, dan siklus 3 amat baik. Aktivitas peserta didik siklus 1 aktivitas membaca buku tinggi, berdiskusi dalam kelompok rendah, siklus 2 aktivitas membaca buku tinggi dan menjawab pertanyaan guru rendah, siklus 3 aktivitas membaca buku tinggi dan menjawab pertanyaan guru rendah, (3) peningkatan hasil belajar afektif siklus 1 sikap santun tinggi dan sikap disiplin rendah, siklus 2 sikap rasa ingin tahu tinggi dan sikap disiplin rendah, dan siklus 3 sikap rasa ingin tahu tinggi dan sikap disiplin rendah. (4) peningkatan hasil belajar kognitif siklus 1 tuntas 24,14%, siklus 2, dan siklus 3 tuntas 82,75%, dan (5) instrumen evaluasi menggunakan tes tertulis menggunakan soal uraian, nilai validitas siklus I adalah 0,396, siklus 2 adalah 0,470, dan siklus 3 adalah 0,464. Nilai reliabilitas siklus I adalah 0,682, siklus 2 adalah 0,688, dan siklus 3 adalah 0,604.

Kata Kunci : hasil belajar PKN, kelas VI SD, model *discovery learning*.

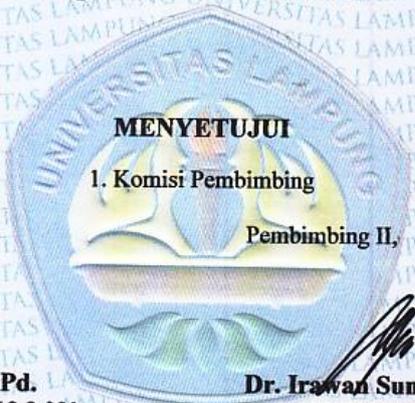
Judul Tesis : **PENINGKATAN HASIL BELAJAR PKN MELALUI MODEL PEMBELAJARAN *DISCOVERY LEARNING* PADA SISWA KELAS VI DI SD N I MERBAU TANGGAMUS**

Nama Mahasiswa : **Suryati**

No. Pokok Mahasiswa : **1423011025**

Program Studi : **Pascasarjana Teknologi Pendidikan**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

**MENYETUJUI**

**1. Komisi Pembimbing**

Pembimbing I, Pembimbing II,

 **Dr. Herpratiwi, M.Pd.**  **Dr. Irawan Suntoro, M.S.**  
NIP 19640914 198712 2 001 NIP 19560323 198403 1 003

**2. Mengetahui**

Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Ketua Program Studi  
Pascasarjana Teknologi Pendidikan

 **Dr. Riswanti Rini, M.Si.**  **Dr. Herpratiwi, M.Pd.**  
NIP 19600328 198603 2 002 NIP 19640914 198712 2 001

**MENGESAHKAN**

**1. Tim Penguji**

**Ketua : Dr. Herpratiwi, M.Pd.**

**Sekretaris : Dr. Irawan Suntoro, M.S.**

**Penguji Anggota : I. Dr. Sulton Djasmi, M.Pd.**

**II. Dr. Muhammad Fuad, M.Hum.**

**Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

**Dr. Muhammad Fuad, M.Hum.**

**NIP. 19590722 198603 1 003**

**3. Direktur Program Pascasarjana**

**Prof. Dr. Sedjarwo, M.S.**

**NIP. 19530528 198103 1 002**

**4. Tanggal Lulus Ujian : 12 Agustus 2016**

## LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan dengan sebenarnya bahwa.

1. Tesis dengan judul ” **Peningkatan Hasil Belajar Pkn Melalui Model Pembelajaran *Discovery Learning* Pada Siswa Kelas VI Di SDN I Merbau Tanggamus**” adalah karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan atas karya tulis orang lain dengan cara yang tidak sesuai dengan tata etika ilmiah yang berlaku dalam masyarakat akademika atau disebut plagiatisme.
2. Hak intelektual atas karya ilmiah ini diserahkan sepenuhnya kepada Universitas Lampung.

Atas pernyataan ini, apabila dikemudian hari ternyata ditemukan adanya ketidakbenaran, saya bersedia menanggung akibat dan sanksi yang diberikan kepada saya, saya bersedia dan sanggup dituntut sesuai hukum yang berlaku.

Bandar Lampung, 20 Juni 2016

  
**SURYATI**  
NPM. 1423011025

**MOTO**

”Kesuksesan hanya dapat diraih dengan segala upaya dan usaha disertai dengan do’a, sesungguhnya nasib seseorang tidak akan berubah dengan sendirinya melainkan dengan usaha ”

” Mario Teguh”

## RIWAYAT HIDUP

Penulis dilahirkan di Banjar Negeri pada tanggal 13 Maret 1984 dengan nama lengkap Suryati. Penulis merupakan anak pertama dari empat bersaudara, Putra dari pasangan Bapak Rusmanto dan Ibu Sarminah.

Pendidikan formal yang diselesaikan penulis, yaitu

1. di SD Negeri 1 Banjar Negeri, Kec. Cukuh Balak, Kab. Tanggamus diselesaikan pada tahun 1997
2. di SMP Negeri 1 Padang Cermin, Kec. Padang Cermin, Kab. Pesawaran diselesaikan pada tahun 2000
3. di SMA Negeri 1 Padang Cermin, Kec. Padang Cermin, Kab. Pesawaran diselesaikan pada tahun 2003
4. di program Diploma II Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Terbuka diselesaikan pada tahun 2008
5. di program Strata 1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Terbuka diselesaikan pada tahun 2014

Pada tahun 2014, penulis diterima sebagai mahasiswa Program Pascasarjana Teknologi Pendidikan FKIP Universitas Lampung.

## **PERSEMBAHAN**

Dengan Mengucapkan Bismillahirrahmanirrahim

Puji syukur ke hadirat Allah SWT atas izin dan ridho-Nya selesai sudah karya ini dari perjuangan yang penuh dengan semangat yang tinggi .

Junjunganku Nabi Besar Muhammad S.A.W

Dengan rasa syukur dan keikhlasan hatiku, kupersembahkan kepada suami tercinta kedua orang tuaku tercinta dan anakku tersayang yang telah memberi motivasi dan mencurahkan kasih sayangnya, selalu berdoa demi kesuksesan dan kebahagiaanku, serta yang telah lama menanti keberhasilanku.

Para pendidik yang kuhormati

Seluruh rekanku prodi Teknologi Pendidikan

Almamater tercinta Universitas Lampung

## SANWACANA

*Assalamualaikum Wr. Wb.*

Puji syukur kehadiran Allah SWT Yang Maha Suci, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini.

Tesis dengan judul "**Peningkatan Hasil Belajar Pkn Melalui Model Pembelajaran Discovery Learning Pada Siswa Kelas VI Di SDN I Merbau Tanggamus**" adalah salah satu syarat untuk memperoleh gelar Magister Teknologi Pendidikan pada Program Pascasarjana Pendidikan FKIP Universitas Lampung.

Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak yang telah membantu menyelesaikan tesis ini :

1. Prof. Dr. Ir. Hasriadi Mat Akin, M.P selaku Rektor Universitas Lampung
2. Prof. Dr. Sujarwo, M.S selaku direktur program Pascasarjana Universitas Lampung.
3. Dr. Muhammad Fuad, M.Hum selaku Dekan FKIP Universitas Lampung yang telah memberikan bantuan kepada penulis dalam menyelesaikan tesis ini.
4. Dr. Riswanti Rini, M.Si selaku ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah memberikan bantuan kepada penulis dalam menyelesaikan tesis ini.
5. Dr. Herpratiwi, M.Pd selaku ketua Program Studi Magister Teknologi Pendidikan dan pembimbing Akademik 1 yang telah bersedia meluangkan

waktu untuk membimbing, memberikan perhatian, motivasi dan semangat kepada penulis demi terselesaikannya tesis ini.

6. Dr. Irawan Suntoro, M.S, selaku Dosen Pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktu untuk penyelesaian tesis ini. Terima kasih atas segala arahan ilmu pengetahuan yang telah bapak berikan kepada penulis.
7. Dr. Sulton Djasmi, M.Pd, selaku Dosen Pembahas 1 yang telah bersedia meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, motivasi dan saran selama penyusunan tesis sehingga tesis ini menjadi lebih baik.
8. Dr. Budi Koestoro, M.Pd, selaku Dosen Pembahas 2 yang telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, motivasi dan saran selama penyusunan tesis sehingga tesis ini menjadi lebih baik.
9. Bapak, Ibu dosen dan staf karyawan Program Studi S2 Magister Teknologi Pendidikan di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan kepada penulis.
10. Bapak Poeryoto, S.Pd. selaku Kepala SD Negeri 1 Merbau Tanggamus yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian.
11. Bapak Rehindra Martin, M.Pd, selaku kolaborator I yang telah banyak meluangkan waktu selama penelitian dan membantu dalam proses penelitian.
12. Ibu Muryati, S.Pd, selaku Kolaborator II yang telah banyak meluangkan waktu selama penelitian dan membantu dalam proses penelitian.
13. Suamiku tersayang, Risyono, anakku tercinta Chandra Ghani Alya Dzakwan, dan kedua orang tuaku sebagai penyemangat, terima kasih untuk

seluruh doa, cinta, pengorbanan dan cucuran keringat yang telah kalian berikan untuk membantuku meraih gelar Magister Pendidikan;

14. Teman–teman seperjuangan di prodi Magister Teknologi Pendidikan yang telah menjadi partner selama pendidikan berlangsung.
15. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan di atas kertas ini namun penulis berterimakasih atas semuanya.

Penulis menyadari bahwa tesis ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun akan penulis terima dengan tangan terbuka dan ucapan terimakasih. Namun demikian, penulis berharap semoga tulisan ini dapat bermanfaat bagi pembaca pada umumnya dan penulis pada khususnya.

Wassalamualaikum, Wr. Wb.

Bandar Lampung, Juni 2016

Penulis

**Suryati**

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>i</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN</b> .....	<b>v</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>vi</b>
<b>RIWAYAT HIDUP</b> .....	<b>vii</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>viii</b>
<b>SANWACANA</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xviii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xix</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Fokus Penelitian .....	7
1.3 Perumusan Masalah.....	7
1.4 Tujuan Penelitian.....	8
1.5 Manfaat Penelitian.....	8
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b>	
2.1 Teori Belajar Dan Pembelajaran .....	10
2.1.1 Teori Belajar Behavioristik .....	19
2.1.2 Teori Belajar Konstruktivis.....	22
2.2 Teori Pembelajaran .....	25
2.2.1 Teori Pembelajaran Menurut Brunner .....	26
2.3 Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan .....	29
2.3.1 Karakteristik Mata Pelajaran PKn .....	33
2.3.2 Tujuan Pembelajaran PKn .....	41
2.3.3 Ruang Lingkup PKn .....	42

2.3.4	Makna Konsep dan Nilai PKn .....	44
2.3.5	Strategi Pembelajaran PKn .....	45
2.3.6	Pembelajaran PKn <i>Civic Disposition</i> .....	48
2.3.7	Pengertian Pendidikan Karakter .....	50
2.3.8	Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran PKn.....	52
2.4	Pendekatan <i>Scientific Approach</i> .....	55
2.4.1	Desain Pembelajaran <i>Assure</i> .....	68
2.4.2	Dampak dari Proses <i>Assure</i> .....	72
2.5	Hasil Belajar .....	73
2.5.1	Pengertian Hasil Belajar .....	73
2.5.2	Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar.....	77
2.6	Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i> .....	79
2.6.1	Pengertian Model Pembelajaran .....	79
2.6.2	Macam-macam Model Pembelajaran .....	87
2.6.3	Pengertian model pembelajaran <i>Discovery Learning</i> ...	88
2.7	Kajian yang Relevan.....	102

### **BAB III METODE PENELITIAN**

3.1	Pendekatan Penelitian.....	104
3.2	Setting Penelitian.....	106
2.2.1	Tempat dan Waktu Penelitian .....	106
2.2.2	Subjek Penelitian.....	106
3.3	Rancangan Penelitian Tindakan Kelas .....	106
3.3.1	Prosedur Penelitian .....	107
3.4	Lama Tindakan Dan Indikator Keberhasilan .....	111
3.4.1	Lama Tindakan .....	111
3.4.2	Indikator Keberhasilan .....	111
3.5	Definisi Konseptual Dan Operasional .....	111
3.5.1	Definisi Konseptual.....	111
3.5.2	Definisi Operasional .....	113
3.6	Teknik Pengumpulan Data .....	115
3.6.1	Metode Observasi .....	115
3.6.2	Metode Test .....	116

3.6.3 Metode Angket.....	116
3.6.4 Metode Dokumentasi .....	117
3.7 Kisi-kisi Instrumen dan Kalibrasi Instrumen Penelitian .....	117
3.7.1 Kisi-kisi Instrument Penelitian.....	116
3.7.2 Instrument Penelitian .....	121
3.7.3 Kalibrasi Instrument Penelitian.....	121
3.8 Teknik Analisis Data .....	124

## **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

4.1 Hasil Penelitian.....	126
4.1.1 Profil SD Negeri I Merbau Tanggamus .....	126
4.1.2 Siklus I .....	128
4.1.2.1 Perencanaan Pembelajaran PKn .....	130
4.1.2.2 Pelaksanaan Tindakan Pembelajaran PKn.....	134
4.1.2.3 Observasi dan Evaluasi .....	137
4.1.2.4 Analisis dan Refleksi Siklus 1 .....	144
4.1.2.5 Rekomendasi Perbaikan.....	146
4.1.3 Siklus II.....	147
4.1.3.1 Perencanaan .....	147
4.1.3.2 Pelaksanaan Tindakan.....	153
4.1.3.3 Hasil Observasi dan Evaluasi .....	156
4.1.3.4 Analisis dan Refleksi Siklus II .....	163
4.1.3.5 Rekomendasi Perbaikan.....	165
4.1.4 Siklus III.....	166
4.1.4.1 Perencanaan Pembelajaran PKn .....	166
4.1.4.2 Pelaksanaan Tindakan Pembelajaran PKn.....	172
4.1.4.3 Observasi dan Evaluasi.....	175
4.1.4.4 Analisis dan Refleksi Siklus III .....	182
4.1.4.5 Rekomendasi Perbaikan.....	181
4.1.5 Rekapitulasi Aktivitas dan Penilaian Hasil Belajar .....	184
4.2 Pembahasan Hasil Penelitian.....	186
4.2.1 Perencanaan Tindakan .....	186
4.2.2 Pelaksanaan Tindakan.....	188

4.2.3 Penilaian pembelajaran PKn .....	189
4.2.4 Hasil Belajar pembelajaran PKn .....	190
4.3 Temuan Penelitian .....	191
4.4 Keterbatasan Penelitian .....	195
4.5 Pengembangan Model Hipotetik <i>Discovery Assure</i> .....	196

## **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

5.1 Kesimpulan.....	205
5.2 Saran .....	205

## **DAFTAR PUSTAKA**

## **LAMPIRAN - LAMPIRAN**

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel</b>	<b>Halaman</b>
1.1 Hasil Ulangan Harian Semester Genap Peserta Didik Kelas VI.....	3
2.1 Kecakapan Intelektual .....	37
3.1. Kisi – kisi Instrumen RPP .....	117
3.2 Kisi-kisi Penilaian RPP .....	118
3.3. Kisi-kisi Penilaian Aktivitas Guru .....	119
3.4 Lembar Observasi Aktivitas Siswa .....	119
3.5 Kriteria Tingkat Aktivitas Siswa .....	120
3.6. Aspek Aktivitas yang di Amati .....	120
3.7 Kisi-kisi Hasil Belajar Peserta Didik .....	120
4.1 Jumlah Siswa SD N I Merbau Tanggamus .....	127
4.2 Latar Belakang Peserta Didik.....	127
4.3 Penilaian Telaah RPP Siklus 1 .....	137
4.4 Penilaian Telaah Guru Siklus 1 .....	138
4.5 Penilaian Aktivitas Peserta Didik Kelas VI A Siklus 1 .....	140
4.6 Penilaian Aktivitas Peserta Didik Kelas VI B Siklus 1 .....	140
4.7 Penilaian Afektif Kelas VI A Siklus I Pertemuan 1 .....	141
4.8 Penilaian Afektif Kelas VI A Siklus I Pertemuan 2.....	142
4.9 Penilaian Afektif Kelas VI B Siklus I Pertemuan 1 .....	142
4.10 Penilaian Afektif Kelas VI B Siklus I Pertemuan 2 .....	143
4.11 Penilaian Kognitif Kelas VI A Siklus 1 .....	143
4.12 Penilaian Kognitif Kelas VI B Siklus 1 .....	144
4.13 Penilaian Telaah RPP Siklus 2 .....	156
4.14 Penilaian Telaah Guru Siklus 2.....	157
4.15 Penilaian Aktivitas Peserta Didik Kelas VI A Siklus 2 .....	159
4.16 Penilaian Aktivitas Peserta Didik Kelas VI B Siklus 2.....	159
4.17 Penilaian Afektif Kelas VI A Siklus 2 Pertemuan 1 .....	160
4.18 Penilaian Afektif Kelas VI A Siklus 2 Pertemuan 2 .....	161
4.19 Penilaian Afektif Kelas VI B Siklus 2 Pertemuan 1 .....	161

4.20	Penilaian Afektif Kelas VI B Siklus 2 Pertemuan 2 .....	162
4.21	Penilaian Kognitif Kelas VI A Siklus 2 .....	162
4.22	Penilaian Kognitif Kelas VI B Siklus 2 .....	163
4.23	Penilaian Telaah RPP Siklus 3 .....	175
4.24	Penilaian Telaah Guru Siklus 3 .....	176
4.25	Penilaian Aktivitas Peserta Didik Kelas VI A Siklus 3 .....	177
4.26	Penilaian Aktivitas Peserta Didik Kelas VI B Siklus 3.....	178
4.27	Penilaian Afektif Kelas VI A Siklus 3 Pertemuan 1 .....	179
4.28	Penilaian Afektif Kelas VI A Siklus 3 Pertemuan 2 .....	179
4.29	Penilaian Afektif Kelas VI B Siklus 3 Pertemuan 1 .....	180
4.30	Penilaian Afektif Kelas VI B Siklus 3 Pertemuan 2 .....	180
4.31	Penilaian Kognitif Kelas VI A Siklus 3 .....	181
4.32	Penilaian Kognitif Kelas VI B Siklus 3 .....	181
4.33	Rekapitulasi Hasil Telaah RPP .....	184
4.34	Rekapitulasi Aktivitas Guru .....	184
4.35	Rekapitulasi Aktivitas Peserta Didik Kelas VI A .....	184
4.36	Rekapitulasi Aktivitas Peserta Didik Kelas VI B.....	184
4.37	Rekapitulasi Hasil Belajar Afektif Kelas VI A .....	185
4.38	Rekapitulasi Hasil Belajar Afektif Kelas VI B .....	185
4.39	Rekapitulasi Hasil Belajar Kognitif Kelas VI A .....	185
4.40	Rekapitulasi Hasil Belajar Kognitif Kelas VI B .....	186

**DAFTAR GAMBAR**

<b>Gambar</b>	<b>Halaman</b>
2.1 Desain <i>Assure</i> .....	70
3.1 Siklus PTK .....	107
4.2 Grafik Hasil Belajar Kognitif Kelas VI A .....	185
4.3 Grafik Hasil Belajar Kognitif Kelas VI B .....	186

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran</b>	<b>Halaman</b>
1. Silabus .....	212
2. RPP Siklus I Pertemuan 1 .....	215
3. RPP siklus I Pertemuan 2 .....	220
4. RPP Siklus 2 Pertemuan 1 .....	225
5. RPP Siklus 2 Pertemuan 2 .....	230
6. RPP Siklus 3 Pertemuan 1 .....	235
7. RPP Siklus 3 Pertemuan 2 .....	240
8. Skenario Pembelajaran Siklus I.....	245
9. Skenario Pembelajaran Siklus 2 .....	246
10. Skenario Pembelajaran Siklus 3 .....	247
11. Hasil Telaah Penilaian RPP Siklus I Pertemuan 1 .....	248
12. Hasil Telaah Penilaian RPP Siklus I Pertemuan 2 .....	252
13. Hasil Telaah Penilaian RPP Siklus 2 Pertemuan 1 .....	256
14. Hasil Telaah Penilaian RPP Siklus 2 Pertemuan 2 .....	260
15. Hasil Telaah Penilaian RPP Siklus 3 Pertemuan 1 .....	264
16. Hasil Telaah Penilaian RPP Siklus 3 Pertemuan 2 .....	270
17. Format Pengamatan Pelaksanaan Pembelajaran Siklus 1 pertemuan 1..	275
18. Format Pengamatan Pelaksanaan Pembelajaran Siklus 1 pertemuan 2..	281
19. Format Pengamatan Pelaksanaan Pembelajaran Siklus 2 pertemuan 1..	287
20. Format Pengamatan Pelaksanaan Pembelajaran Siklus 2 pertemuan 2..	293
21. Format Pengamatan Pelaksanaan Pembelajaran Siklus 3 pertemuan1...	299
22. Format Pengamatan Pelaksanaan Pembelajaran Siklus 3 pertemuan 2..	305
23. LKS Siklus 1 Pertemuan 1 .....	311
24. LKS Siklus 1 Pertemuan 2 .....	312
25. LKS Siklus 2 Pertemuan 1 .....	313
26. LKS Siklus 2 Pertemuan 2 .....	314
27. LKS Siklus 3 Pertemuan 1 .....	315
28. LKS Siklus 3 Pertemuan 2 .....	316
29. Soal Ulangan Harian Siklus I .....	317

30.	Soal Ulangan Harian Siklus 2 .....	318
31.	Soal Ulangan Harian Siklus 3 .....	319
32.	Kunci Jawaban Soal Ulangan Harian Siklus I .....	320
33.	Kunci Jawaban Soal Ulangan Harian Siklus 2 .....	321
34.	Kunci Jawaban Soal Ulangan Harian Siklus 3 .....	322
35.	Korelasi Butir Soal Kelas VI A Siklus 1 .....	323
36.	Daya Pembeda Butir Kelas VI A Soal Siklus 1.....	324
37.	Tingkat Kesukaran Butir Kelas VI A Soal Siklus 1 .....	325
38.	Korelasi Butir Soal Kelas VI B Siklus 1 .....	326
39.	Daya Pembeda Butir Kelas VI B Soal Siklus 1.....	327
40.	Tingkat Kesukaran Butir Kelas VI B Soal Siklus 1 .....	328
41.	Korelasi Butir Soal Kelas VI A Siklus 2 .....	329
42.	Daya Pembeda Butir Kelas VI A Soal Siklus 2.....	330
43.	Tingkat Kesukaran Butir Kelas VI A Soal Siklus 2 .....	331
44.	Korelasi Butir Soal Kelas VI B Siklus 2 .....	332
45.	Daya Pembeda Butir Kelas VI B Soal Siklus 2.....	333
46.	Tingkat Kesukaran Butir Kelas VI B Soal Siklus 2 .....	334
47.	Korelasi Butir Soal Kelas VI A Siklus 3 .....	335
48.	Daya Pembeda Butir Kelas VI A Soal Siklus 3.....	336
49.	Tingkat Kesukaran Butir Kelas VI A Soal Siklus 3 .....	337
50.	Korelasi Butir Soal Kelas VI B Siklus 3 .....	338
51.	Daya Pembeda Butir Kelas VI B Soal Siklus 3.....	339
52.	Tingkat Kesukaran Butir Kelas VI B Soal Siklus 3 .....	340
53.	Validitas dan Reliabilitas Siklus 1 Kelas VI A.....	341
54.	Validitas dan Reliabilitas Siklus 1 Kelas VI B.....	342
55.	Validitas dan Reliabilitas Siklus 2 Kelas VI A.....	343
56.	Validitas dan Reliabilitas Siklus 2 Kelas VI B.....	344
57.	Validitas dan Reliabilitas Siklus 3 Kelas VI A.....	345
58.	Validitas dan Reliabilitas Siklus 3 Kelas VI B.....	346
59.	Lembar Penelitian Afektif Siklus 1 Kelas VI A .....	347
60.	Lembar Penelitian Afektif Siklus 1 Kelas VI B .....	348
61.	Lembar Penelitian Afektif Siklus 2 Kelas VI A.....	351

62.	Lembar Penelitian Afektif Siklus 2 Kelas VI B .....	352
63.	Lembar Penelitian Afektif Siklus 3 Kelas VI A .....	355
64.	Lembar Penelitian Afektif Siklus 3 Kelas VI B .....	356
65.	Hasil Penilaian Kognitif Siklus 1 Kelas VI A .....	359
66.	Hasil Penilaian Kognitif Siklus 1 Kelas VI B .....	360
67.	Hasil Penilaian Kognitif Siklus 2 Kelas VI A .....	361
68.	Hasil Penilaian Kognitif Siklus 2 Kelas VI B .....	362
69.	Hasil Penilaian Kognitif Siklus 3 Kelas VI A .....	363
70.	Hasil Penilaian Kognitif Siklus 3 Kelas VI B .....	364
71.	Lembar Aktivitas Peserta Didik Siklus 1 Kelas VI A .....	365
72.	Lembar Aktivitas Peserta Didik Siklus 1 Kelas VI B.....	366
73.	Lembar Aktivitas Peserta Didik Siklus 2 Kelas VI A .....	369
74.	Lembar Aktivitas Peserta Didik Siklus 2 Kelas VI B.....	370
75.	Lembar Aktivitas Peserta Didik Siklus 3 Kelas VI A .....	373
76.	Lembar Aktivitas Peserta Didik Siklus 3 Kelas VI B.....	374
77.	Dokumentasi Siklus 1 .....	377
78.	Dokumentasi Siklus 2.....	379
79.	Dokumentasi Siklus 3 .....	381

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Undang – undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 3 menjelaskan bahwa Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik, agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, sehat, cakap, kreatif dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Bertitik tolak dari dasar, fungsi, dan tujuan pendidikan nasional tersebut menjadi jelas bahwa manusia Indonesia yang hendak dibentuk melalui proses pendidikan bukan sekedar manusia yang berilmu pengetahuan semata tetapi sekaligus membentuk manusia Indonesia yang berkepribadian sebagai warga Negara Indonesia yang demokratis, dan berkarakter.

Dalam kaitannya dengan pembentukan warga Negara Indonesia yang demokratis, bertanggung jawab dan berkarakter, mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) memiliki peranan yang strategis dan penting, karena sesuai dengan visi dan misi mata pelajaran PKn yaitu membentuk warga negara yang baik. Untuk meningkatkan mutu pembelajaran disekolah khususnya pada mata pelajaran PKn

sangat bergantung pada peranan guru dalam mengelola pembelajaran. Guru sebagai pelaksana yang langsung berhubungan dengan peserta didik harus mempersiapkan perencanaan pembelajaran sebaik mungkin, dalam hal pelaksanaan pembelajaran dapat dilihat melalui interaksi guru dengan peserta didik dengan evaluasi pembelajaran dikelas. Pembuatan rencana pembelajaran harus disertakan model pembelajaran yang membuat peserta didik tidak bosan dengan proses pembelajaran yang biasa, yaitu salah satu contoh model pembelajaran yang diterapkan di kurikulum 2006 adalah model pembelajaran *discovery learning*.

Menurut Hanafiah, (2012 : 77), *discovery learning* merupakan suatu rangkaian kegiatan pembelajaran yang melibatkan secara maksimal seluruh kemampuan peserta didik untuk mencari dan menyelidiki secara sistematis, kritis, dan logis sehingga mereka dapat menemukan sendiri pengetahuan, sikap, dan keterampilan sebagai wujud adanya perubahan perilaku. Penggunaan model pembelajaran *discovery learning* untuk mengungkapkan apakah dengan model pembelajaran ini dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar PKn.

Pada pembelajaran konvensional, pembelajaran dimulai dari penyampaian materi atau konsep oleh guru, pemberian pertanyaan ,dan diakhiri latihan soal. Efek dari metode pembelajaran ini adalah peserta didik kurang membangun konsep-konsep PKn, sehingga daya nalar peserta didik tergolong rendah, peserta didik salah dalam pemecahan masalah, peserta didik kurang stimulus mengukur kemampuannya untuk memproses, dan peserta didik kurang inisiatif untuk memahami konsep-konsep dan materi yang berdampak pada hasil belajar peserta didik belum mencapai KKM seperti yang terdapat pada tabel 1.1. Persentase

Ketuntasan KD. Berdasarkan hasil penelitian pendahuluan di SD N 1 Merbau Tanggamus diperoleh data hasil ulangan harian PKn semester genap tahun 2015/2016 sebagai berikut :

**Tabel 1.1 Hasil Ulangan Harian Semester Genap Peserta didik Kelas VI**

N O	SK/KD	Jumlah peserta didik		KKM	Jumlah tuntas		Jumlah tidak tuntas		Presentase Ketuntasan	
		VI A	VI B		VI A	VI B	VI A	VI B	VI A	VI B
1	Menjelaskan pengertian kerjasama Negara negara Asia Tenggara	29	30	70	14	15	15	15	48.27%	50%
2	Memberi contoh peran Indonesia dalam lingkungan di Negara Asia tenggara	29	30	70	15	17	14	13	51.72%	56.67%
3	Menjelaskan politik luar negeri Indonesia yang bebas dan aktif	29	30	70	21	22	8	8	72.41%	73.33%
4	Memberikan contoh peranan politik luar negeri Indonesia dalam percaturan internasional	29	30	70	21	23	8	7	72.41%	76.67%

Sumber : Dokumentasi SD N 1 Tanggamus

Berdasarkan tabel 1.1 menunjukkan bahwa hasil pembelajaran materi Kerjasama Negara – Negara Asia Tenggara kelas VI semester genap paling kecil dari materi lainnya. Dibuktikan pada persentase ketuntasan rata-rata kelas dibawah 50% pada kelas VI A dan VI B.

Hasil observasi dan wawancara dengan peserta didik, peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi “Kerjasama negara – negara Asia Tenggara” ini disebabkan (1) guru PKn kelas VI belum menggunakan model pembelajaran yang membuat siswa aktif, kreatif, dan inovatif dalam pelaksanaan pembelajaran,

2) RPP yang digunakan belum di desain sesuai kebutuhan, karakteristik peserta didik, dan relevan dengan tema pembelajaran, 3) hasil belajar PKn peserta didik dibawah kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan.

Di dalam penelitian ini menggunakan kurikulum 2006 akan dilihat dari hasil kognitif (pengetahuan) dan hasil afektif (sikap) peserta didik dari materi Kerjasama Negara- negara Asia Tenggara. Pada KD (3.1) Menjelaskan pengertian kerjasama Negara – Negara Asia Tenggara dan KD (3.2) Memberi contoh peran Indonesia dalam lingkungan Negara Asia Tenggara. Nilai kognitif yang berupa hasil tes peserta didik dalam memecahkan masalah dan soal-soal pada lembar kerja serta penilaian keterampilan dapat berupa hasil usaha peserta didik dalam menerapkan konsep/prinsip dan strategi pemecahan masalah yang relevan berkaitan dengan nilai – nilai juang dalam proses perumusan pancasila sebagai dasar Negara. Nilai afektif pada pembelajaran PKn model *discovery learning* menggunakan lembar pengamatan.

Upaya yang dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar PKn yaitu dengan penggunaan model pembelajaran *discovery learning* yang mampu menumbuhkan minat belajar bagi peserta didik, yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Pembelajaran *discovery learning* merupakan strategi pembelajaran melalui cara untuk menyampaikan ide atau gagasan lewat penemuan.

Penerapan model *discovery learning* dalam pembelajaran PKn menurut kemendikbud dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik yaitu : 1) menimbulkan rasa senang pada siswa, karena tumbuhnya rasa menyelidiki dan

berhasil ; 2) membantu siswa memperkuat konsep dirinya, karena memperoleh kepercayaan bekerja sama dengan yang lainnya; 3) membantu siswa menghilangkan skeptisme (keragu-raguan) karena mengarah pada kebenaran yang final dan tertentu atau pasti; 4) membantu dan mengembangkan ingatan dan transfer kepada situasi proses belajar yang baru; 5) mendorong siswa berfikir dan bekerja atas inisiatif sendiri; 6) dapat mengembangkan bakat dan kecakapan individu. Penggunaan *discovery learning*, ingin merubah kondisi belajar yang pasif menjadi aktif dan kreatif. Mengubah pembelajaran yang *teacher oriented* ke *student oriented*. Mengubah modus Ekspositori, siswa hanya menerima informasi secara keseluruhan dari guru ke modus *discovery*, siswa menemukan informasi sendiri. Kemendikbud (2013b : 4) mengungkapkan bahwa dalam mengaplikasikan model *discovery learning* guru berperan sebagai pembimbing dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara aktif, guru harus dapat membimbing dan mengarahkan kegiatan belajar siswa sesuai dengan tujuan.

Pentingnya penggunaan model pembelajaran *discovery learning* dari model lain yaitu bahwa model *discovery* lebih efektif karena model ini termasuk model pembelajaran melalui pemrosesan informasi. Hal ini dikarenakan model pemrosesan informasi menekankan pada bagaimana seseorang berfikir dan bagaimana dampaknya terhadap cara – cara mengolah informasi. Inti dari berfikir yang baik adalah kemampuan untuk memecahkan masalah. Dasar dari pemecahan masalah adalah kemampuan untuk belajar dalam situasi proses berfikir. Dengan demikian, hal ini dapat diimplementasikan bahwa siswa diajarkan bagaimana belajar yang meliputi apa yang diajarkan, bagaimana hal itu diajarkan, jenis kondisi belajar, dan memperoleh pandangan baru.

Pembelajaran *discovery* dirancang untuk mengajak siswa secara langsung kedalam proses ilmiah kedalam waktu yang relatif singkat. Latihan proses *discovery* dapat meningkatkan pemahaman sains, produktif dalam berfikir kreatif, dan siswa menjadi terampil dalam memperoleh dan menganalisis informasi.

Arends dalam Munandar (2009 : 167), mengemukakan beberapa rumusan kreativitas adalah sebagai berikut: “*kreativitas (berfikir kreatif atau berfikir divergen) adalah kemampuan berdasarkan data atau informasi yang tersedia menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap sesuatu masalah dimana penekannya pada kuantitas, ketepatan, dan beragam jawaban*”. Makin banyak kemungkinan jawaban yang dapat diberikan terhadap suatu masalah makin kreativitas seseorang. Alasan bahwa kreativitas perlu dikembangkan karena dengan berkreasi anak dapat mewujudkan dirinya sebagai kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah, memberikan kepuasan kepada individu, dan kemungkinan meningkatkan kualitas hidupnya.

Penggunaan model pembelajaran *discovery learning* dapat membuat siswa berfikir lebih kreatif untuk mengembangkan kemampuan intelektualnya, mengembangkan kemampuan emosional dan ketrampilannya, dalam merumuskan masalah, merumuskan hipotesis, mengumpulkan data, menganalisis data, dan membuat kesimpulan.

## 1.2 Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang, penelitian ini berfokus pada peningkatan hasil belajar melalui model pembelajaran *discovery learning* peserta didik kelas VI, Sub fokus penelitian ini adalah :

- 1.2.1 perencanaan pembelajaran PKn kelas VI dengan model *discovery learning* di SD N 1 Merbau Tanggamus,
- 1.2.2 pelaksanaan pembelajaran PKn kelas VI dengan model *discovery learning* di SD N 1 Merbau Tanggamus,
- 1.2.3 penilaian pembelajaran PKn kelas VI dengan model *discovery learning* di SD N 1 Merbau Tanggamus,
- 1.2.4 hasil belajar peserta didik dalam penerapan pembelajaran PKn kelas VI dengan model *discovery learning* di SD N 1 Merbau Tanggamus.

## 1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan fokus dengan sub fokus penelitian di atas, masalah penelitian dirumuskan sebagai berikut :

- 1.3.1 bagaimana perencanaan pembelajaran PKn kelas VI dengan model *discovery learning* di SD N 1 Merbau Tanggamus?;
- 1.3.2 bagaimana Pelaksanaan pembelajaran PKn kelas VI dengan model *discovery learning* di SD N 1 Merbau Tanggamus?;
- 1.3.3 bagaimana penilaian pembelajaran PKn kelas VI dengan model *discovery learning* di SD N 1 Merbau Tanggamus?;
- 1.3.4 bagaimana Hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran PKn kelas VI dengan model *discovery learning* di SD N 1 Merbau Tanggamus?

## **1.4 Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk :

- 1.4.1 menghasilkan perencanaan pembelajaran PKn kelas VI dengan model *discovery learning* di SD N 1 Merbau Tanggamus,
- 1.4.2 mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran PKn kelas VI dengan model *discovery learning* di SD N 1 Merbau Tanggamus,
- 1.4.3 mendeskripsikan penilaian pembelajaran PKn kelas VI dengan model *discovery learning* di SD N 1 Merbau Tanggamus,
- 1.4.4 menganalisis peningkatan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran PKn kelas VI dengan model *discovery learning* di SD N 1 Merbau Tanggamus.

## **1.5 Manfaat Penelitian**

### **1.5.1 Teoritis akademik**

Mengembangkan konsep, teori, prinsip, dan prosedur teknologi pendidikan pada kawasan desain dan kawasan penilaian, karena mengkaji tentang proses pembelajaran melalui model pembelajaran *discovery learning* dan mengkaji tentang peningkatan hasil belajar peserta didik.

### **1.5.2 Praktis**

1. untuk guru, sebagai bahan pertimbangan guru untuk menerapkan model pembelajaran *discovery learning* yang sesuai dengan identitas kurikulum KTSP (2006) bagi peserta didik yang sesuai dengan tujuan pengajaran,

2. untuk peserta didik, dapat memberikan motivasi agar lebih aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran, dan
3. untuk lembaga, untuk dijadikan bahan pertimbangan dan tambahan informasi dalam menentukan langkah-langkah penggunaan metode pengajaran pendidikan PKn pada khususnya.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **2.1 Teori Belajar dan Pembelajaran**

Anthony Robbins dalam Trianto (2009 : 15) mendefinisikan belajar sebagai proses menciptakan hubungan antara pengetahuan yang sudah dipahami dan pengetahuan yang baru. Dari definisi ini dimensi belajar memuat beberapa unsur yaitu: 1) penciptaan hubungan, 2) pengetahuan yang sudah dipahami, dan 3) pengetahuan yang baru.

Teori belajar kognitivisme merupakan perubahan persepsi dan pemahaman, perubahan tersebut tidak selalu berbentuk perubahan tingkah laku yang diamati. Asumsi dasar teori ini adalah bahwa seorang telah mengalami pengalaman dan pengetahuan didalam dirinya, pengetahuan dan pengalaman ini tertata dalam bentuk kognitif. Ciri-ciri aliran kognitif adalah mementingkan apa yang ada dalam diri manusia, mementingkan keseluruhan dari pada bagian-bagian, mementingkan peranan kognitif, mementingkan kondisi waktu sekarang, dan mementingkan pembentukan struktur kognitif. Teori belajar kognitivisme Bruner dalam Herpratiwi (2009 : 23) mencetuskan teori belajar penemuan (*discovery learning*), suatu pendekatan dalam belajar dimana peserta didik berinteraksi dengan lingkungannya dengan jalan mengeksplor dan manipulasi objek, dengan sejumlah

pertanyaan dan melakukan percobaan. Ide dasar ini adalah peserta didik akan mudah mengingat konsep jika konsep tersebut mereka dapatkan sendiri melalui proses belajar penemuan. Menurut Ausubel dalam Budiningsih (2005 : 43), belajar adalah proses perubahan tingkah laku yang berupa pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Perubahan ini bersifat menetap dalam tingkah laku yang terjadi sebagai suatu hasil latihan atau pengalaman. Proses belajar bersifat individual dan kontekstual, artinya proses belajar terjadi dalam diri individu sesuai dengan perkembangannya dan lingkungannya.

Pembelajaran pada dasarnya merupakan upaya pendidik untuk membantu peserta didik dalam melaksanakan kegiatan belajar, demi mencapai hasil belajar yang memuaskan. Pembelajaran akan mempunyai arti apabila antara pengetahuan yang baru dengan pengetahuan yang lama memiliki keterkaitan. Inilah teori David P. Ausubel dalam Trianto (2009 : 38), pembelajaran bermakna, seorang ahli psikologi pendidikan. Pembelajaran bermakna adalah suatu proses pembelajaran dimana informasi baru dihubungkan dengan struktur pengertian yang sudah dimiliki seseorang yang sedang melalui pembelajaran. Pembelajaran bermakna terjadi apabila peserta didik boleh menghubungkan fenomena baru ke dalam struktur pengetahuan mereka. Artinya, bahan subjek itu mesti sesuai dengan keterampilan peserta didik dan mesti relevan dengan struktur kognitif yang dimiliki peserta didik. Oleh karena itu, subjek mesti dikaitkan dengan konsep-konsep yang sudah dimiliki para peserta didik, sehingga konsep-konsep baru tersebut benar-benar terserap olehnya.

Proses pembelajaran yang bermakna dipengaruhi tiga faktor, yaitu struktur kognitif yang ada, stabilitas, dan kejelasan pengetahuan dalam suatu bidang studi tertentu

dan pada waktu tertentu. Sifat-sifat struktur kognitif menentukan validitas dan kejelasan arti-arti yang timbul waktu informasi baru masuk ke dalam struktur kognitif itu, demikian pula sifat proses interaksi yang terjadi. Jika struktur kognitif itu stabil dan diatur dengan baik, maka arti-arti yang jelas akan timbul dan cenderung bertahan. Tetapi sebaliknya jika struktur kognitif itu tidak stabil, meragukan, dan tidak teratur, maka struktur kognitif itu cenderung menghambat belajar dan retensi.

Teori Ausubel dalam Herpratiwi (2009 : 25) dalam mengajar, ada beberapa prinsip-prinsip dan konsep-konsep yang perlu kita perhatikan, yaitu:

1. pengatur awal

Pengatur awal mengarahkan para peserta didik ke materi yang akan mereka pelajari dan menolong mereka untuk mengingat kembali informasi yang berhubungan yang dapat digunakan untuk membantu menanamkan pengetahuan baru. Suatu pengatur awal dapat dianggap sebagai pertolongan mental dan disajikan sebelum materi baru.

2. diferensiasi progresif

Selama belajar bermakna berlangsung, perlu terjadi pengembangan dan elaborasi konsep. Pengembangan konsep berlangsung paling baik, bila unsur-unsur yang paling umum diperkenalkan terlebih dulu, baru kemudian hal-hal yang lebih khusus dan detail dari konsep tersebut.

3. belajar super ordinat

Belajar super ordinat terjadi, bila konsep-konsep yang telah dipelajari sebelumnya dikenal sebagai unsur-unsur dari suatu konsep yang lebih luas dan lebih inklusif.

4. penyesuaian integratif

Dalam mengajar, bukan hanya urutan menurut diferensiasi progresif yang diperhatikan, melainkan juga harus diperlihatkan bagaimana konsep-konsep baru dihubungkan pada konsep-konsep super ordinat. Kita harus memperlihatkan secara eksplisit bagaimana arti-arti baru dihubungkan dan dipertentangkan dengan arti arti sebelumnya yang lebih sempit dan bagaimana konsep-konsep yang tingkatnya lebih tinggi sekarang mengambil arti baru.

Pemahaman proses dan tingkat perkembangan intelektual anak ini Piaget telah melakukan observasi bertahun-tahun sejak tahun 1920-an terhadap perkembangan intelektual yang terjadi pada anak-anak. Ia mulai melakukan observasi dan interview pada tiga orang anaknya, kemudian anak-anak lain dan para remaja melalui berbagai pemberian tugas intelektual, kemudian mencatat jawaban-jawaban yang diperolehnya. Menurut Piaget teori proses perkembangan intelektual yang terjadi pada anak mulai dari bayi sampai remaja.

Prinsip-prinsip teori perkembangan intelektual adalah sebagai berikut:

1. teori perkembangan intelektual bertujuan untuk menjelaskan mekanisme proses perkembangan individu mulai dari masa bayi, anak-anak sampai menjadi individu yang dewasa yang mampu bernalar dan berpikir menggunakan hipotesis,
2. perkembangan genetika dalam organisme tertentu tidak seluruhnya dipengaruhi oleh sifat-sifat keturunan dan tidak terjadi karena perubahan lingkungan, tetapi sangat dipengaruhi oleh proses interaksi antara organisme dengan lingkungan,

3. kecerdasan adalah proses adaptasi dengan lingkungan dan membentuk struktur kognitif yang diperlukan dalam mengadakan penyesuaian dengan lingkungan,
4. hasil perkembangan intelektual adalah kemampuan berpikir operasi formal.
5. fungsi perkembangan intelektual adalah menghasilkan stuktur kognitif yang kuat yang memungkinkan individu bertindak atas lingkungannya dengan luwes dan dengan berbagai macam cara, dan
6. faktor yang mempengaruhi perkembangan intelektual adalah lingkungan fisik, kematangan, pengaruh sosial dan proses pengaturan diri (*ekuilibrium*).

Menurut Jean Piaget dalam Herpratiwi (2009 : 79) bahwa proses belajar sebenarnya terdiri dari empat tahapan, yaitu:

1. skema/skemata adalah struktur kognitif yang dengannya seseorang beradaptasi dan terus mengalami perkembangan mental dalam interaksinya dengan lingkungan. Skema juga berfungsi sebagai kategori – kategori untuk mengidentifikasi rangsangan yang datang, dan terus berkembang,
2. asimilasi yaitu proses penyatuan (pengintegrasian) informasi baru ke struktur kognitif yang sudah ada dalam benak peserta didik. Contoh, bagi peserta didik yang sudah mengetahui prinsip penjumlahan, jika gurunya memperkenalkan prinsip perkalian, maka proses pengintegrasian antara prinsip penjumlahan (yang sudah ada dalam benak peserta didik), dengan prinsip perkalian (sebagai informasi baru) itu yang disebut asimilasi,
3. akomodasi yaitu penyesuaian struktur kognitif ke dalam situasi yang baru. Contoh, jika peserta didik diberi soal perkalian, maka berarti pemakaian

(aplikasi) prinsip perkalian tersebut dalam situasi yang baru dan spesifik itu yang disebut akomodasi, dan

4. equilibrasi (penyeimbangan) yaitu penyesuaian berkesinambungan antara asimilasi dan akomodasi. Contoh, agar peserta didik tersebut dapat terus berkembang dan menambah ilmunya, maka yang bersangkutan menjaga stabilitas mental dalam dirinya yang memerlukan proses penyeimbangan antara dunia dalam dan dunia luar.

Menurut Piaget dalam Budiningsih, (2005 : 37) perkembangan kognitif anak dibagi menjadi empat tahap, yaitu Tahap sensori motorik, praoperasional, operasional konkret, dan operasional formal.

1. tahap sensori motorik (0-2 tahun)

Pada tahap ini anak mengatur sensorinya (inderanya) dan tindakan-tindakannya. Pada awal periode ini anak tidak mempunyai konsepsi tentang benda-benda secara permanen. Artinya anak belum dapat mengenal dan menemukan objek, benda apapun yang tidak dilihat, tidak disentuh atau tidak didengar. Benda-benda tersebut dianggap tidak ada meskipun sesungguhnya ada di tempat lain.

2. tahap pra operasional (2-7 tahun)

Anak sudah dapat memahami objek-objek secara sempurna, sudah dapat mencari benda yang dibutuhkannya walaupun ia tidak melihatnya. Sudah memiliki kemampuan berbahasa (dengan kata-kata pendek).

3. tahap operasional konkret (7-11 tahun)

Anak sudah mulai melakukan operasi dan berpikir rasional, mampu mengambil keputusan secara logis yang bersifat konkret, mampu

mempertimbangkan dua aspek misalnya bentuk dan ukuran. Adanya keterampilan klasifikasi-dapat menggolongkan benda-benda ke dalam perangkat-perangkat dan penalarannya logis dan bersifat tidak abstrak (tidak membayangkan persamaan aljabar).

4. tahap operasional formal (11-15 tahun)

Remaja tidak lagi terbatas pada pengalaman konkret aktual sebagai dasar pemikiran. Mereka dapat membangkitkan situasi-situasi khayalan, kemungkinan hipotetis, atau dalil-dalil dan penalaran yang benar-benar abstrak. Tiga sifat pemikiran remaja pada tahap operasional formal:

- a. remaja berfikir lebih abstrak daripada anak-anak. Para pemikir operasional formal, misalnya dapat memecahkan persamaan-persamaan aljabar yang abstrak,
- b. remaja sering berfikir tentang yang mungkin. Mereka berfikir tentang ciri-ciri ideal diri mereka sendiri, orang lain, dan dunia, dan
- c. remaja mulai berfikir seperti ilmuwan, yang menyusun rencana-rencana untuk memecahkan masalah dan menguji pemecahan masalah secara sistematis. Tipe pemecahan masalah ini diberi nama deduksi hipotetis.

Menurut Brunner dalam Budiningsih (2005 : 41), dalam memandang proses belajar menekankan adanya pengaruh kebudayaan terhadap tingkah laku seseorang. Dari sudut pandang psikologi kognitif, bahwa cara yang dipandang efektif untuk meningkatkan kualitas output pendidikan adalah pengembangan program-program pembelajaran yang dapat mengoptimalkan keterlibatan mental intelektual pembelajar pada setiap jenjang belajar. Sebagaimana

direkomendasikan Merrill, yaitu jenjang yang bergerak dari tahapan mengingat, dilanjutkan ke menerapkan, sampai pada tahap penemuan konsep, prosedur atau prinsip baru di bidang disiplin keilmuan atau keahlian yang sedang dipelajari.

Teori belajar Jerome Bruner dalam Abdul Hamid (2007 : 23) berpendapat bahwa kegiatan belajar akan berjalan baik dan kreatif jika peserta didik dapat menemukan sendiri suatu aturan atau kesimpulan tertentu. Dalam hal ini Bruner membedakan menjadi tiga tahap. Ketiga tahap itu adalah:

1. tahap informasi, yaitu tahap awal untuk memperoleh pengetahuan atau pengalaman baru,
2. tahap transformasi, yaitu tahap memahami, mencerna dan menganalisis pengetahuan baru serta mentransformasikan dalam bentuk baru yang mungkin bermanfaat untuk hal-hal yang lain, dan
3. evaluasi, yaitu untuk mengetahui apakah hasil transformasi pada tahap kedua tadi benar atau tidak.
4. Bloom dalam Herpratiwi ( 2010 : 142) menunjukkan apa yang mungkin dikuasai (dipelajari) oleh peserta didik, yang tercakup dalam kawasan kognitif. Kognitif terdiri dari enam tingkatan, yaitu: (1) mengingat (mendapatkan pengetahuan yang relevan dari memori yang panjang), (2) memahami (membangun makna dari pesan), (3) menerapkan (menggunakan prosedur dalam situasi tertentu), (4) menganalisa (menguraikan bagian-bagian tertentu dan menentukan hubungan-hubungannya), (5) mengevaluasi (membuat penilaian yang didasarkan pada kriteria/standar), dan (6) mencipta (memasang unsur-unsur untuk membentuk kesatuan yang fungsional, mereorganisasi bagian-bagian pola atau struktur baru).

Para ahli teori belajar psikologi kognitif berkesimpulan bahwa salah satu faktor utama yang mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran di kelas ialah faktor kognitif yang dimiliki oleh peserta didik. Faktor kognitif merupakan jendela bagi masuknya berbagai pengetahuan yang diperoleh peserta didik melalui kegiatan belajar mandiri maupun kegiatan belajar secara kelompok.

Menurut Vygotsky dalam Herpratiwi (2009 : 81) perolehan pengetahuan dan perkembangan kognitif seorang seturut dengan teori sciogenesis. Dimensi kesadaran sosial bersifat primer, sedangkan dimensi individualnya bersifat derivative atau merupakan turunan dan bersifat skunder. Artinya, pengetahuan dan pengembangan kognitif individu berasal dari sumber-sumber sosial di luar dirinya. Hal ini tidak berarti bahwa individu bersikap pasif dalam perkembangan kognitifnya, Vygotsky juga menekankan pentingnya peran aktif seseorang dalam mengkonstruksi pengetahuannya. Teori Vygotsky sebenarnya lebih tepat disebut dengan pendekatan konstruktivisme.

Teori Vygotsky merupakan teori yang lebih mengacu pada konstruktivisme. Karena lebih menekan pada hakikat pembelajaran sosiokultural. Konsep teori perkembangan kognitif Vygotsky terdapat pada tiga hal: a) hukum genetik tentang perkembangan (*genetic law of development*); b) zona perkembangan proksimal (*zone of proximal development*); dan c) mediasi Vygotsky mengemukakan tiga kategori pencapaian peserta didik dalam upayanya memecahkan permasalahan, yaitu: 1) peserta didik mencapai keberhasilan dengan baik, 2) peserta didik mencapai keberhasilan dengan bantuan, dan 3) peserta didik gagal meraih keberhasilan.

### 2.1.1 Teori Belajar Behavioristik

Teori behavioristik dalam kegiatan pembelajaran mencakup beberapa hal seperti: tujuan pembelajaran, sifat materi pelajaran, karakteristik pebelajar, media dan fasilitas pembelajaran yang tersedia. Pembelajaran yang dirancang dan berpijak pada teori behavioristik memandang bahwa pengetahuan adalah obyektif, pasti, tetap, dan tidak berubah. Pengetahuan telah terstruktur dengan rapi, sehingga belajar adalah perolehan pengetahuan, sedangkan mengajar adalah memindahkan pengetahuan *transfer of knowledge* ke orang yang belajar atau pebelajar. Fungsi mind atau pikiran adalah untuk menjiplak struktur pengetahuan yang sudah ada melalui proses berpikir yang dapat dianalisis dan dipilah, sehingga makna yang dihasilkan dari proses berpikir seperti ini ditentukan oleh karakteristik struktur pengetahuan tersebut. Pebelajar diharapkan akan memiliki pemahaman yang sama terhadap pengetahuan yang diajarkan. Artinya, apa yang dipahami oleh pengajar atau guru itulah yang harus dipahami oleh murid.

Menurut Thorndike *law of readiness exercise and effect* dalam Budiningsih, (2005 : 21) belajar adalah proses interaksi antara stimulus dan respon. Stimulus adalah apa yang merangsang terjadinya kegiatan belajar seperti pikiran, perasaan, atau hal-hal lain yang dapat ditangkap melalui alat indera. Respon adalah reaksi yang dimunculkan peserta didik ketika belajar, yang dapat pula berupa pikiran, perasaan, atau gerakan/tindakan. Jadi perubahan tingkah laku akibat kegiatan belajar dapat berwujud konkrit, yaitu yang dapat diamati, atau tidak konkrit yaitu yang tidak dapat diamati. Meskipun aliran behaviorisme sangat mengutamakan pengukuran, tetapi tidak dapat menjelaskan bagaimana cara mengukur tingkah laku yang tidak dapat diamati.

Ada tiga hukum belajar yang utama, menurut Thorndike dalam Herpratiwi (2009 : 08) yakni: 1) hukum kesiapan; 2) hukum latihan dan 3) hukum akibat. Ketiga hukum ini menjelaskan bagaimana hal-hal tertentu dapat memperkuat respon. Watson mendefinisikan belajar sebagai proses interaksi antara stimulus dan respon, namun stimulus dan respon yang dimaksud harus dapat diamati (observable) dan dapat diukur. Jadi walaupun dia mengakui adanya perubahan-perubahan mental dalam diri seseorang selama proses belajar, namun dia menganggap faktor tersebut sebagai hal yang tidak perlu diperhitungkan karena tidak dapat diamati.

Menurut Skinner dalam Herpratiwi (2009 : 10) hubungan antara stimulus dan respon yang terjadi melalui interaksi dengan lingkungannya, yang kemudian menimbulkan perubahan tingkah laku, tidaklah sesederhana yang dikemukakan oleh tokoh tokoh sebelumnya. Menurutnya respon yang diterima seseorang tidak sesederhana itu, karena stimulus-stimulus yang diberikan akan saling berinteraksi dan interaksi antar stimulus itu akan mempengaruhi respon yang dihasilkan. Respon yang diberikan ini memiliki konsekuensi-konsekuensi. Oleh karena itu dalam memahami tingkah laku seseorang secara benar harus memahami hubungan antara stimulus yang satu dengan lainnya, serta memahami konsep yang mungkin dimunculkan dan berbagai konsekuensi yang mungkin timbul akibat respon tersebut. Skinner juga mengemukakan bahwa dengan menggunakan perubahan-perubahan mental sebagai alat untuk menjelaskan tingkah laku hanya akan menambah rumitnya masalah. Sebab setiap alat yang digunakan perlu penjelasan lagi, demikian seterusnya.

Aliran psikologi belajar yang sangat besar pengaruhnya terhadap arah pengembangan teori dan praktek pendidikan dan pembelajaran sampai saat ini adalah aliran behavioristik. Aliran ini menekankan pada terbentuknya perilaku yang tampak sebagai hasil belajar. Teori behavioristik dengan model hubungan stimulus responnya, mendudukan orang yang belajar sebagai individu yang pasif. Respon atau perilaku tertentu dengan menggunakan metode drill atau pembiasaan semata. Munculnya perilaku akan semakin kuat bila diberikan reinforcement dan akan menghilang bila dikenai hukuman.

Aplikasi teori belajar behaviorisme dalam kegiatan pembelajaran tergantung dari beberapa hal seperti: tujuan pembelajaran, sifat materi pelajaran, karakteristik pebelajar, media dan fasilitas pembelajaran yang tersedia. Pembelajaran yang dirancang dan berpijak pada teori behaviorisme memandang bahwa pengetahuan adalah obyektif, pasti, tetap, dan tidak berubah. Pengetahuan telah terstruktur dengan rapi, sehingga belajar adalah perolehan pengetahuan, sedangkan mengajar adalah memindahkan pengetahuan (*transfer of knowledge*) ke orang yang belajar atau pebelajar. Fungsi mind atau pikiran adalah untuk menjiplak struktur pengetahuan yang sudah ada melalui proses berpikir yang dapat dianalisis dan dipilah, sehingga makna yang dihasilkan dari proses berpikir seperti ini ditentukan oleh karakteristik struktur pengetahuan tersebut. Pebelajar diharapkan akan memiliki pemahaman yang sama terhadap pengetahuan yang diajarkan. Artinya, apa yang dipahami oleh pengajar atau guru itulah yang harus dipahami oleh murid. Teori ini juga cocok diterapkan untuk melatih anak-anak yang masih membutuhkan dominansi peran orang dewasa, suka mengulangi dan harus

dibiasakan, suka meniru dan senang dengan bentuk-bentuk penghargaan langsung seperti diberi permen atau pujian.

### **2.1.2 Teori Belajar Konstruktivisme**

Konstruktivisme merupakan teori penemuan yang ditemukan oleh peserta didik sendiri dan mentransformasikan informasi kompleks, mengecek informasi baru dengan aturan – aturan lama dengan merevisinya apabila aturan – aturan itu tidak sesuai bagi peserta didik agar peserta didik benar – benar memahami dan dapat menerapkan pengetahuan.

Pendekatan konstruktivisme mempunyai beberapa konsep umum seperti :

1. pelajar aktif membina pengetahuan berdasarkan pengalaman yang sudah ada,
2. pelajar membina sendiri pengetahuan mereka,
3. membina pengetahuan secara aktif oleh pelajar sendiri melalui proses saling memengaruhi antara pembelajaran terdahulu dengan pembelajaran terbaru,
4. membina pengetahuan secara aktif dengan cara membandingkan informasi baru dengan pemahamannya yang sudah ada,
5. faktor motivasi pembelajaran yang utama apabila seorang pelajar menyadari gagasan-gagasannya tidak konsisten dengan pengetahuan ilmiah, dan
6. bahan pengajaran yang disediakan perlu mempunyai keterkaitan dengan pengalaman pelajar untuk menarik minat pelajar.

Para ahli konstruktivisme memandang bahwa belajar sebagai hasil dari konstruksi mental. Para peserta didik belajar dengan mencocokkan informasi baru yang mereka peroleh bersama-sama dengan apa yang telah mereka ketahui. Peserta didik akan dapat belajar dengan baik jika mereka mampu mengaktifkan konstruk

pemahaman mereka sendiri. Menurut para ahli konstruktivisme, belajar juga dipengaruhi oleh konteks, keyakinan, dan sikap peserta didik. Dalam proses pembelajaran para peserta didik didorong untuk menggali dan menemukan pemecahan masalah mereka sendiri serta mencoba untuk merumuskan gagasan-gagasan dan hipotesis. Mereka diberikan peluang dan kesempatan yang luas untuk membangun pengetahuan awal mereka. Menurut Jean Piaget salah satu teori atau pandangan yang sangat terkenal berkaitan dengan teori belajar konstruktivisme adalah teori perkembangan mental Piaget. Teori ini biasa juga disebut teori perkembangan intelektual. Teori belajar tersebut berkenaan dengan kesiapan anak untuk belajar, yang dikemas dalam tahap perkembangan intelektual dari lahir hingga dewasa. Setiap tahap perkembangan intelektual yang dimaksud dilengkapi dengan ciri-ciri tertentu dalam mengkonstruksi ilmu pengetahuan. Misalnya, pada tahap sensori motor anak berpikir melalui gerakan atau perbuatan.

Teori belajar konstruktivisme Jean Piaget dalam Herpratiwi (2009 : 78) tentang proses pengetahuan seseorang terbentuk dan selalu berkembang yang meliputi:

- a. skema/skemata adalah struktur kognitif seseorang dapat beradaptasi dan mengalami perkembangan mental dan interaksi dengan lingkungan,
- b. asimilasi adalah proses kognitif perubahan skema yang tetap mempertahankan konsep awal, menambah atau merinci,
- c. akomodasi adalah proses pembentukan skema, dan
- d. equilibrasi adalah keseimbangan antara asimilasi dan akomodasi sehingga seseorang dapat menyatukan pengalaman luar dengan struktur dalam (skemata).

Dalam penjelasan lain mengatakan bahwa inti konstruktivis Vigotsky adalah interaksi antara aspek internal dan eksternal yang penekanannya pada lingkungan sosial dalam belajar.

Beberapa ahli konstruktivisme yang terkemuka berpendapat bahwa pembelajaran yang bermakna itu bermula dengan pengetahuan atau pengalaman sedia ada murid. Rutherford dan Ahlgren berpendapat bahawa murid mempunyai ide mereka sendiri tentang hampir semua perkara, di mana ada yang betul dan ada yang salah. Jika kepehaman dan miskonsepsi ini diabaikan atau tidak ditangani dengan baik, kepehaman atau kepercayaan asal mereka itu akan tetap kekal walaupun dalam pemeriksaan mereka mungkin memberi jawapan seperti yang dikehendaki oleh guru.

John Dewey menguatkan lagi teori konstruktivisme ini mengatakan bahawa pendidik yang cekap harus melaksanakan pengajaran dan pembelajaran sebagai proses menyusun atau membina pengalaman secara berterusan. Beliau juga menekankan kepentingan penyertaan murid di dalam setiap aktivitas pengajaran dan pembelajaran.

Prinsip dalam pembelajaran teori konstruktivisme adalah:

1. pertanyaan dan konstruksi jawapan peserta didik adalah penting,
2. berlandaskan beragam sumber informasi materi dapat dimanipulasi peserta didik,
3. pendidik lebih bersikap interaktif dan berperan sebagai fasilitator dan mediator,
4. program pembelajaran dibuat bersama peserta didik, dan

5. strategi pembelajaran, *student centered learning*, dilakukan dengan belajar aktif, belajar mandiri, kooperatif dan kolaboratif.

Secara garis besar, prinsip-prinsip Konstruktivisme yang diterapkan dalam belajar mengajar adalah:

1. pengetahuan dibangun oleh peserta didik sendiri,
2. pengetahuan tidak dapat dipindahkan dari guru ke murid, kecuali hanya dengan keaktifan murid sendiri untuk menalar,
3. murid aktif megkontruksi secara terus menerus dan terjadi perubahan konsep ilmiah,
4. guru sekedar membantu menyediakan saran dan situasi agar proses kontruksi berjalan lancar,
5. menghadapi masalah yang relevan dengan peserta didik,
6. struktur pembelajaran seputar konsep utama pentingnya sebuah pertanyaan,
7. mencari dan menilai pendapat peserta didik, dan
8. menyesuaikan kurikulum untuk menanggapi anggapan peserta didik.

## **2.2 Teori Pembelajaran**

Teori pembelajaran adalah preskriptif karena tujuan utamanya menetapkan metode pembelajaran yang optimal. Teori pembelajaran berurusan dengan upaya mengontrol variable-variabel yang dispesifikasi dalam teori belajar agar dapat memudahkan belajar. Teori-teori dan prinsip-prinsip pembelajaran yang prespektif, kondisi dan hasil pembelajaran ditempatkan sebagai givens, dan metode yang optimal ditetapkan sebagai variable yang diamati. Jadi, kondisi dan

hasil pembelajaran sebagai variable bebas, sedangkan metode pembelajaran sebagai variable tergantung.

### **2.2.1 Teori Pembelajaran Menurut Bruner**

Bruner berpendapat bahwa pembelajaran dapat dianggap sebagai (a) hakikat seseorang sebagai pengenalan, (b) hakekat dari pengetahuan, dan (c) hakekat dari proses mendapatkan pengetahuan. Manusia sebagai makhluk yang paling mulia diantara makhluk-makhluk lain memiliki dua kekuatan yakni akal pikirannya dan kemampuan berbahasa. Dengan dua kemampuan tersebut maka manusia dapat mengembangkan kemampuan yang ada padanya. Dorongan dan hasrat ingin mengenal dan mengetahui dunia dan lingkungan alamnya menyebabkan manusia mempunyai kebudayaan dalam bentuk konsepsi, gagasan, pengetahuan, maupun karya-karyanya. Kemampuan yang ada dalam dirinya mendorongnya untuk mengekspresikan apa yang telah dimilikinya.

Kondisi dan karakteristik tersebut hendaknya melandasi atau dijadikan dasar dalam mengembangkan proses pembelajaran. Dengan demikian guru harus memandang peserta didik sebagai individu yang aktif dan memiliki hasrat untuk mengetahui lingkungan dan dunianya bukan semata-mata makhluk pasif menerima apa adanya.

Selanjutnya Bruner berpendapat bahwa teori pengajaran harus mencakup lima aspek utama yakni:

- a) pengalaman optimal untuk mempengaruhi peserta didik belajar Bruner melihat bahwa ada semacam kebutuhan untuk mengubah praktek mengajar sebagai proses mendapatkan pengetahuan untuk membentuk pola-pola

pemikiran manusia. Kefektifan belajar tidak hanya mempelajari bahan-bahan pembelajaran tetapi juga belajar berbagai cara bagaimana memperoleh informasi dan memecahkan masalah. Oleh sebab itu diskusi, problem solving, seminar akan memperkaya pengalaman peserta didik dan mempengaruhi cara belajar,

- b) struktur pengetahuan untuk membentuk pengetahuan yang optimal tujuan terakhir dari pembelajaran berbagai mata pelajaran adalah pemahaman terhadap struktur pengetahuan. Mengerti struktur pengetahuan adalah memahami aspek-aspeknya dalam berbagai hal dengan penuh pengertian. Tugas guru adalah memberi peserta didik pengertian tentang struktur pengetahuan dengan berbagai cara sehingga mereka dapat membedakan informasi yang berarti dan yang tidak berarti,
- c) spesifikasi mengurutkan penyajian bahkan pelajaran untuk dipelajari peserta didik mengurutkan bahan pembelajaran agar dapat dipelajari peserta didik hendaknya mempertimbangkan criteria sebagai berikut: kecepatan belajar, daya tahan untuk mengingat, transfer bahwa yang telah dipelajari kepada situasi baru, bentuk penyajian mengekspresikan bahan-bahan yang telah dipelajari, apa yang telah dipelajarinya mempunyai nilai ekonomis, apa yang telah dipelajari memiliki,
- d) peranan sukses dan gagal serta hakekat ganjaran dan hukuman Ada dua alternatif yang mungkin dicapai peserta didik manakala dihadapkan dengan tugas-tugas belajar yakni sukses dan gagal. Sedangkan dua alternative yang digunakan untuk mendorong perbuatan belajar adalah

ganjaran dan hukuman. Ganjaran penggunaannya dikaitkan dengan keberhasilan (sukses) hukuman dikaitkan dengan kegagalan, dan

- e) prosedur untuk merangsang berpikir peserta didik dalam lingkungan sekolah Pembelajaran hendaknya diarahkan kepada proses menarik kesimpulan dari data yang dapat dipercaya ke dalam suatu hipotesis kemudian menguji hipotesis dengan data lebih lanjut untuk kemudian menarik kesimpulan-kesimpulan sehingga peserta didik diajak dan diarahkan kepada pemecahan masalah.

Belajar berarti pemecahan masalah harus dikembangkan disekolah agar para peserta didik memiliki ketrampilan bagaimana mereka belajar yang sebenarnya. Melalui metode pemecahan masalah akan merangsang berpikir peserta didik dalam pengertian luas mencakup proses mencari informasi, menggunakan informasi, dan memanfaatkan informasi untuk masalah pemecahan lebih lanjut.

Berdasarkan pemikiran di atas Bruner menganjurkan penggunaan model *discovery learning, inquiry learning, dan problem solving*. Model *discovery learning* yaitu dimana murid mengorganisasi bahan yang dipelajari dengan suatu bentuk akhir. Prosedur ini berbeda dengan *reception learning* dan *expository teaching*, dimana guru menerangkan semua informasi dan murid harus mempelajari semua bahan atau informasi itu.

Banyak pendapat yang mendukung *discovery learning* itu, diantaranya John Dewey dengan *complete art of reflective activity* atau terkenal dengan *problem solving*. Ide Bruner itu ditulis dalam bukunya *Process of Education*. Didalam buku ini ia melaporkan hasil dari suatu konferensi diantara para ahli science, ahli

sekolah atau pengajar dan pendidik tentang pengajaran science. Dalam hal ini ia mengemukakan pendapatnya, bahwa mata pelajaran dapat diajarkan secara efektif dalam bentuk intelektual yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak. Pada tingkat permulaan pengajaran hendaknya dapat diberikan melalui cara-cara yang bermakna, dan makin meningkat ke arah yang abstrak.

Bruner mendapatkan pertanyaan, bagaimana kita dapat mengembangkan program pengajaran yang lebih efektif bagi anak yang muda?. Jawaban Bruner adalah dengan mengkoordinasikan metode penyajian bahan dengan cara dimana anak dapat mempelajari bahan itu yang sesuai dengan tingkat kemajuan anak. Tingkat-tingkat kemajuan anak dari tingkat representasi sensori (*enactive*) ke representasi konkret (*iconic*) dan akhirnya ketingkat representasi abstrak (*symbolic*). Demikian juga dalam penyusunan kurikulum.

*The act of discovery* dari Bruner:

1. perilaku peserta didik,
2. kesesuaian peserta didik terhadap pembelajaran,
3. aktivitas peserta didik,
4. memberikan peserta didik latihan dalam keterampilan,
5. *self-loop problem*, dan
6. kapasitas untuk menghandle aliran informasi.

### **2.3 Pendidikan Kewarganegaraan SD Kelas VI**

Berdasarkan Permendiknas No 22 tahun 2006 Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan, (KTSP) Pendidikan Kewarganegaraan diartikan sebagai mata pelajaran yang memfokuskan pembentukan warganegara yang memahami dan

melaksanakan hak–hak dan kewajibannya untuk menjadi warganegara Indonesia, yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945. Sedangkan tujuan dari mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan adalah agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut: (1) berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan, (2) berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan anti-korupsi, (3) berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter – karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa – bangsa lainnya, dan (4) berinteraksi dengan bangsa – bangsa lain dalam peraturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Kemudian dalam kurikulum tahun 1968 dan 1969 istilah *Civics* atau pendidikan kewargaan negara digunakan secara bertukar pakai (*interchangeably*) misalnya dalam kurikulum SD 1968 digunakan istilah Pendidikan Kewargaan negara yang dipakai sebagai nama mata pelajaran yang di dalamnya tercakup sejarah Indonesia, geografi Indonesia dan *Civics* (diterjemahkan sebagai pengetahuan kewargaan Negara). Selanjutnya dalam kurikulum 1975 istilah Pendidikan Kewargaan negara diubah menjadi Pendidikan Moral Pancasila (PMP) yang berisikan materi pancasila sebagaimana diuraikan dalam Pedoman Penghayatan dan Pengamalan Pancasila atau P4. Perubahan ini sejalan dengan misi pendidikan yang diamanatkan oleh TAP MPR II/MPR/1973. mata pelajaran PMP ini merupakan mata pelajaran wajib untuk SD, SMP, SMA SPG dan sekolah kejuruan. Mata pelajaran PMP ini teru dipertahankan baik istilah maupun isinya

sampai dengan berlakunya kurikulum 1984 yang pada dasarnya merupakan penyempurnaan dari kurikulum 1975. Materi keilmuan mata pelajaran PKn mencakup dimensi pengetahuan (*knowledge*), keterampilan (*skill*) dan nilai (*value*) berupa watak kewarganegaraan. Sejalan dengan ide pokok mata pelajaran PKn yang ingin membentuk warga negara yang ideal yaitu yang memiliki pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai yang sesuai dengan konsep dan prinsip-prinsip PKn (Depdikbud:1975 a, b, c:176).

Dengan berlakunya Undang-Undang nomor 2 tahun 1989 tentang sistem pendidikan nasional yang menggriskan adanya muatan kurikulum Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, sebagai bahan kajian wajib kurikulum semua jalur, jenis dan jenjang pendidikan (Pasal 39), Kurikulum pendidikan dasar dan pendidikan menengah tahun 1994 mengakomodasikan misi baru pendidikan tersebut dengan memperkenalkan mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan atau PPKn. Berbeda dengan kurikulum sebelumnya, kurikulum PPKn 1994 mengorganisasikan materi pembelajarannya bukan atas dasar rumusan butir-butir P4, tetapi atas dasar konsep nilai yang disaripatkan dari P4 dan sumber lainnya yang ditata dengan menggunakan pendekatan spiral meluas atau *Spiral of concept development*.

Mata pelajaran PPKn memiliki tiga misi besar yaitu:

- 1) *conservation Education*: yakni mengemban dan melestarikan nilai luhur Pancasila,
- 2) *sosial and moral development*: yakni mengembangkan dan membina peserta didik yang sadar akan hak dan kewajibannya, taat pada peraturan hukum yang berlaku, serta berbudi pekerti luhur, dan

- 3) *socio civic development*: yakni membina peserta didik agar memahami dan menyadari hubungan antar sesama anggota keluarga, sekolah dan masyarakat, serta dalam kehidupan berbangsa dan bernegara.

Sejalan dengan adanya perubahan makro konstitusional kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara Indonesia sesuai dengan UUD 1945, telah diundangkan Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas menggantikan Undang-Undang RI No. 2 Tahun 1989 tentang Sisdiknas. PPKn diubah lagi namanya menjadi Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). Pendidikan kewarganegaraan di dalam UU Sisdiknas No. 2 Tahun 2003 tersebut ditegaskan bahwa materi kajian PKn wajib dimuat baik dalam kurikulum pendidikan tinggi (Pasal 37). Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warganegara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibanya untuk menjadi arganegara Indoneisa yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945 (BNSP.2006).

Selanjutnya yang dimaksud dengan Pendidikan Kewarganrgaraan (PKn) menurut pasal 39 Undang-Undang No. 22 Tahun 1999 tentang Sistem Pendidikan Nasional dalam Cholisin (2001 : 1) pendidikan kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memberikan pengetahuan dan kemampuan dasar hubungan warga negara dengan pemerintah agar menjadi warga negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan negara.

Pendapat yang hampir senada juga disampaikan oleh S. Sumarsono (2002 : 6) bahwa yang dimaksud dengan Pendidikan Kewarganegaraan adalah usaha untuk membekali peserta didik dengan kemampuan dasar berkenaan dengan hubungan

antara warga negara dengan negara serta pendidikan pendahuluan bela negara, agar menjadi warga negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan Negara Kesatuan Republik Indonesia.

Pengertian senada dikemukakan oleh CICED (*Centre For Indonesian Civic Education*) dalam Cholisin (2001 : 1), bahwa yang dimaksud dengan Pendidikan Kewarganegaraan adalah “Pendidikan Kewarganegaraan merupakan proses tranformasi yang membantu membangun masyarakat yang heterogen menjadi kesatuan masyarakat Indonesia, mengembangkan warga negara Indonesia yang memiliki pengetahuan dan kepercayaan terhadap Tuhan, memiliki kesadaran terhadap hak dan kewajiban, baik kesadaran hukum, memiliki sensitivitas politik, berpartisipasi politik dan masyarakat madani (*civil society*)”.

Sebagaimana lazimnya suatu bidang studi yang diajarkan di sekolah, materi keilmuan mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan mencakup dimensi pengetahuan (*knowledge*), keterampilan (*skill*), dan nilai (*values*). Hal ini sesuai dengan ide pokok mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yang ingin membentuk warga negara yang memiliki keimanan dan ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai yang sesuai dengan konsep-konsep dan prinsip kewarganegaraan. Pada gilirannya, warga negara yang baik tersebut diharapkan dapat membantu terwujudnya masyarakat yang demokratis dan konstitusional.

### **2.3.1 Karakteristik Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan**

Pendidikan kewarganegaraan sebagai muatan kurikuler termasuk dalam kelompok mata pelajaran kewarganegaraan dan kepribadian. Sebagaimana lazimnya suatu

bidang studi yang diajarkan di sekolah, materi keilmuan mata pelajaran PKn mencakup dimensi pengetahuan (*knowledge*), keterampilan (*skill*) dan nilai (*value*) berupa watak kewarganegaraan. Sejalan dengan ide pokok mata pelajaran PKn yang ingin membentuk warga negara yang ideal yaitu yang memiliki pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai yang sesuai dengan konsep dan prinsip-prinsip PKn.

Dilihat dari standar kompetensi pembelajaran, ”pendidikan kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan diri beragam dari segi agama, bahasa, usia, suku bangsa untuk warga negara yang cerdas, terampil dan berkarakter yang dilandasi oleh Pancasila dan UUD 1945” (Depdiknas , 2003).

Pendidikan Kewarganegaraan merupakan usaha untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan dan kemampuan dasar berkenaan dengan hubungan antara warganegara dengan negara serta Pendidikan Pendahuluan Bela Negara (PPBN) agar menjadi warga negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan Negara Kesatuan Republik Indonesia.

Pelajaran PKn mencakup dimensi pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai kewarganegaraan. Mata pelajaran PKn merupakan bidang kajian interdisipliner, artinya materi keilmuan kewarganegaraan dijabarkan dari anantara lain: disiplin ilmu, politik, hukum, sejarah, ekonomi, moral dan filsafat. Dengan memperhatikan visi dan misi mata pelajaran PKn yaitu membentuk warga negara yang baik, maka selain mencakup dimensi pengetahuan, mata pelajaran PKn ditandai dengan pemberian penekanan pada dimensi sikap dan keterampilan

berpartisipasi dalam kehidupan berbangsa dan bernegara serta keterampilan menentukan posisi diri, keterampilan hidup dan sebagainya.

Warganegara yang memahami dan menguasai pengetahuan kewarganegaraan serta nilai-nilai kewarganegaraan akan menjadi seorang warganegara yang memiliki rasa percaya diri, kemudian warga negara yang memahami dan menguasai pengetahuan kewarganegaraan, keterampilan, dan nilai-nilai kewarganegaraan akan menjadi seorang warga negara yang berpengetahuan dan berkepribadian.

Pendidikan di Indonesia dilaksanakan untuk mempersiapkan peserta didik menjadi warga negara yang memiliki komitmen kuat dan konsisten untuk mempertahankan Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI). Pendidikan dalam arti luas pendidikan adalah upaya pengembangan potensi warganegara pada tiga aspek yaitu pandangan hidup, sikap hidup dan kecakapan hidup. Upaya mengembangkan ketiga aspek tersebut, dapat dirancang secara sistematis melalui mata pelajaran tertentu. Khusus yang berkaitan dengan masalah nasionalisme, hukum, konstitusi, politik, hak asasi manusia, demokrasi dan etika bermasyarakat, berbangsa dan bernegara, mata pelajaran tersebut adalah Pendidikan Kewarganegaraan (*Civic Education*).

Adapun substansi kajian PKn meliputi:

(1) Pengetahuan Kewarganegaraan (*Civic Knowledge*)

Pengetahuan Kewarganegaraan (*Civic Knowledge*) berkaitan dengan kandungan atau apa yang harus diketahui oleh warga negara. Komponen pengetahuan kewarganegaraan diwujudkan dalam bentuk pemaknaan

terhadap struktur dasar sistem kehidupan bermasyarakat, berpolitik, berpemerintahan, berbangsa dan bernegara. Pembekalan materi akan membantu peserta didik membuat pertimbangan yang luas dan penuh nalar tentang tentang hakekat kehidupan bermasyarakat

Oleh karena itu mata pelajaran PKn merupakan bidang kajian antar disiplin, menggunakan pendekatan isomeristik yang tercermin dari ruang lingkup materi pengetahuan kewarganegaraan yang meliputi: Persatuan dan kesatuan, Norma hukum dan peraturan, Hak asasi manusia, Kebutuhan warganegara, Konstitusi Negara, Kekuasaan dan politik, Pancasila, dan Globalisasi. Komponen ini harus diwujudkan dalam bentuk lima pertanyaan penting yang secara terus menerus diajukan sebagai sumber belajar PKn. Lima pertanyaan yang dimaksud adalah:

- 1) apa kehidupan kewarganegaraan, politik dan pemerintahan?;
  - 2) apa dasar-dasar politik Indonesia?;
  - 3) bagaimana pemerintahan yang dibentuk konstitusi dalam menjalankan tujuan-tujuan, nilai-nilai dan prinsip-prinsip demokrasi Indonesia?;
  - 4) bagaimana hubungan Indonesia dengan negara-negara lain di dunia?;
  - 5) apa peran warga negara dalam demokrasi Indonesia?.
- (2) Keterampilan Kewarganegaraan (*Civic Skills*)

*Civic Skills* (Keterampilan Kewarganegaraan) Meliputi keterampilan pengetahuan dan partisipatoris yang relevan. kecakapan intelektual yang terpenting bagi terbentuknya warganegara yang berwawasan luas, efektif dan bertanggungjawab antara lain adalah keterampilan berpikir kritis, yang meliputi kecakapan: mengidentifikasi, mendeskripsikan, menjelaskan,

mengevaluasi pendapat, menentukan dan mempertahankan sikap dan pendapat berkenaan dengan persoalan- persoalan public. Kecakapan berpartisipasi merupakan kompetensi yang harus di miliki oleh peserta didik, dimulai dalam kegiatan pembelajaran PKn. Peserta didik dapat belajar berinteraksi dalam kelompok, menghimpun informasi, bertukar pandangan atau merumuskan rencana tindakan sesuai dengan tingkat kematangannya. Peserta didik dapat belajar mendengarkan dengan penuh perhatian, bertanya dengan efektif, dan menyelesaikan konflik melalui mediasi, kompromi atau membuat kesepakatan. Kemapanan berpikir peserta didik setelah di sekolah menengah atas diharapkan dapat mengembangkan kecakapan memantau kebijakan publik. Kecakapan intelektual dan berpartisipasi merupakan kecakapan yang menjadi kompetensi peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, menurut National Standards for Civics and Government, secara rinci dapat dijelaskan dalam tabel berikut:

**Tabel 2.1 Kecakapan Intelektual dan Berpartisipasi**

<b>Kecakapan Intelektual</b>	<b>Kecakapan Berpartisipasi</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. mengidentifikasi, untuk mengenali dengan jelas sesuatu, memiliki kemampuan membedakan, mengklasifikasi, dan menentukan asal – usul.</li> <li>2. mendeskripsikan: obyek, proses, institusi, fungsi, tujuan, alat dan kualitas yang jelas, melalui laporan tertulis, atau verbal.</li> <li>3. mengklarifikasi, melalui proses identi- kasi, deskripsi, seseorang dapat menjelaskan sebab-sebab suatu peristiwa dan memahami makna dan pentingnya peristiwa, untuk</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. berinteraksi termasuk berkomunikasi dengan obyek yang berkaitan dengan masalah publik, keterampilan yang dibutuhkan adalah: bertanya, menjawab, : berdiskusi dengan sopan santun, menjelaskan kepentingan, mengembang-, kan koalisi, negoisasi, kompromi, mengelola konflik secara damai, dan mencari konsensus.</li> <li>2. memantau atau memonitor masalah politik dan pemerintahan, terutama dalam masalah publik, yang membutuhkan keterampilan, di antaranya:</li> </ol>

Kecakapan Intelektual	Kecakapan Berpartisipasi
<p>menemukan ide dan alasan bertindak.</p> <p>4. menganalisis, yaitu kemampuan menguraikan unsur-unsur ideal atau gagasan, proses politik, lembaga, konsekuensi dari ide, terhadap proses politik, memilih mana yang merupakan: cara dengan tujuan, fakta dengan pendapat, tanggung jawab pribadi dan publik.</p> <p>5. mengevaluasi pendapat/posisi, dengan menggunakan kriteria/standar untuk membuat keputusan tentang kekuatan dan kelemahan isu/pendapat dan menciptakan ide baru.</p> <p>6. mengambil pendapat/posisi dengan cara memilih dari berbagai alternative dan membuat pilihan baru.</p> <p>7. mempertahankan pendapat melalui argumentasi berdasarkan asumsi yang tang diambil, dan merespon argumentasi yang tidak disepakati.</p>	<p>1) menggunakan berbagai sumber informasi, seperti: media massa peristiwa sebenarnya untuk mengetahui persoalan publik.</p> <p>2) upaya mendapatkan informasi tentang persoalan publik dari kelompok-kelompok kepentingan pejabat pemerintah dan lembaga pemerintah, misalnya menghadiri berbagai pertemuan atau rapat umum.</p> <p>3. mempengaruhi proses politik, pemerintah baik secara formal, maupun informal, keterampilan yang dibutuhkan, antara lain:</p> <p>1) melakukan simulasi tentang kegiatan kampanye pemilu, dengar pendapat di DPRD, pertemuan dengan pejabat negara, dan proses peradilan</p> <p>2) memberikan suara bagi yang cukup usia</p> <p>3) memberi kesaksian dihadapan publik</p> <p>4) bergabung dalam lembaga advokasi, memperjuangkan tujuan bersama</p>

Sumber: Diadaptasi dari Center for Civic Education (1994) National Standard For Civics and Government. p 1-5, 127 – 135

### (3) Karakter Kewarganegaraan (*Civic Dispotitions*)

*Civic Dispotitions* (Karakter Kewarganegaraan) yang mengisyaratkan pada karakter publik maupun privat yang penting bagi pemeliharaan dan pengembangan demokrasi kontitusional. Watak kewarganegaraan sebagaimana kecakapan kearganegaraan, berkembang secara perlahan sebagai akibat dari apa yang telah dipelajari dan dialami oleh seorang di rumah, di sekolah, komunitas dan organisasi-organisasi *Civil Society*.

Mengenai karakter kewarganegaraan, dijelaskan dalam *National Standard For Civics and Government* sebagai berikut, Karakter warga negara termasuk sifat pribadi, seperti tanggung jawab, disiplin diri, penghargaan terhadap harkat dan martabat manusia dari setiap individu. Karakter publik seperti, adab sopan santun, rasa hormat terhadap hukum, mempunyai pandangan terhadap masalah – masalah kemasyarakatan, berpikir kritis. berpendirian, kemauan untuk bernegosiasi dan berkompromi.

Ciri – ciri karakter pribadi dan kemasyarakatan dapat diuraikan sebagai berikut:

- 1) menjadi anggota masyarakat yang mandiri. Karakter ini berwujud kesadaran secara pribadi untuk menjalankan semua ketentuan hukum atau peraturan secara bertanggung jawab, bukan karena terpaksa atau karena pengawasan petugas penegak hukum, bersedia menerima tanggung jawab akan konsekuensi, jika melakukan pelanggaran, dan mampu memenuhi kewajiban sebagai anggota masyarakat yang demokratis,
- 2) memenuhi tanggung jawab personal kewarganegaraan di bidang ekonomi dan politik, yang meliputi: tanggung jawab menjaga diri sendiri, member nafkah menunjang kehidupan keluarga, merawat, mengurus dan mendidik anak, memiliki wawasan tentang persoalan-persoalan publik, memberikan suara, membayar pajak, bersedia jika menjadi saksi di pengadilan, memberikan pelayanan kepada masyarakat, melakukan tugas kepemimpinan sesuai dengan bakat dan kemampuan masing-masing,

- 3) menghormati harkat dan martabat kemanusiaan, yang meliputi: mendengarkan pandangan orang lain, berperilaku santun, menghargai hak dan kepentingan sesama warga Negara, dan mematuhi prinsip aturan mayoritas tetapi dengan menghormati hak minoritas yang berbeda pandangan dengannya, dan
- 4) berpartisipasi dalam urusan-urusan kewarganegaraan secara bijaksana dan efektif. Karakter ini mensyaratkan informasi yang luas sebelum memberikan suara atau berpartisipasi dalam debat publik, keterlibatan dalam diskusi yang santun dan reflektif, mampu memegang kendali kepemimpinan yang sesuai. Karakter ini menghendaki kemampuan warga negara memberi penilaian kapan saatnya kepentingan pribadi sebagai warga negara dikesampingkan, demi kepentingan umum. Kapan kewajiban seseorang yang didasarkan pada prinsip-prinsip konstitusional, selayaknya menolak harapan-harapan masyarakat pada persoalan tertentu.

Sifat-sifat warga negara yang dapat menunjang karakter berpartisipasi dalam urusan-urusan kemasyarakatan, antara lain:

- a. keberadaban (*civility*), misalnya menghormati dan mau mendengarkan pendapat orang lain yang berbeda dengannya, menghindari argumentasi yang bermusuhan, sewenang-wenang, emosional dan tidak masuk akal,
- b. menghormati hak-hak orang lain, contohnya antara lain: menghormati hak yang sama dengan orang lain dalam hukum dan pemerintahan, mengajukan gagasan, bekerjasama,

- c. menghormati hukum, dalam bentuk mau mematuhi hukum, meskipun terhadap hal-hal tidak disepakati, berkemauan melakukan tindakan dengan cara damai, legal dalam melakukan proses dan tuntutan normatif, dan
  - d. jujur, terbuka, berpikir kritis, bersedia melakukan negoisasi, tidak mudah putus asa, memiliki kepedulian terhadap masalah kemasyarakatan, toleran, patriotik, dan berpendirian.
- 5) Mengembangkan fungsi demokrasi konstitusional yang sehat, karakter ini menghendaki setiap warganegara memiliki kepedulian terhadap urusan kemasyarakatan, mempelajari dan memperluas pengetahuan tentang nilai-nilai dan prinsip-prinsip konstitusi, memantau kepatuhan para pemimpin politik, dan mengambil tindakan yang tepat, jika mereka tidak mematuhiya melalui cara damai dan berdasarkan hukum.

### **2.3.2 Tujuan Mata Pelajaran PKN**

PKN diajarkan di sekolah membawa misi yang sangat penting, yaitu mendukung ketercapaian tujuan pendidikan nasional. Secara umum tujuan pendidikan pkn di sekolah dapat digolongkan menjadi:

1. tujuan yang bersifat formal, menekankan kepada menata penalaran dan membentuk kepribadian peserta didik, dan
2. tujuan yang bersifat material menekankan kepada kemampuan memecahkan masalah dan menerapkan pkn.

Tujuan PKn adalah untuk membentuk watak atau karakteristik warga negara yang baik. Sedangkan tujuan pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan menurut Mulyasa (2007 : 101) adalah untuk menjadikan siswa:

1. mampu berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi persoalan hidup maupun isu kewarganegaraan di negaranya,
2. mau berpartisipasi dalam segala bidang kegiatan, secara aktif dan bertanggung jawab, sehingga bisa bertindak secara cerdas dalam semua kegiatan, dan
3. bisa berkembang secara positif dan demokratis, sehingga mampu hidup bersama dengan bangsa lain di dunia dan mampu berinteraksi, serta mampu memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dengan baik. Hal ini akan mudah tercapai jika pendidikan nilai moral dan norma tetap ditanamkan pada peserta didik sejak usia dini, karena jika peserta didik sudah memiliki nilai moral yang baik, maka tujuan untuk membentuk warga negara yang baik akan mudah diwujudkan.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan PKn di SD adalah untuk menjadikan warga negara yang baik, yaitu warga negara yang tahu, mau, dan sadar akan hak dan kewajibannya. Dengan demikian, kelak peserta didik diharapkan dapat menjadi bangsa yang terampil dan cerdas, dan bersikap baik, serta mampu mengikuti kemajuan teknologi modern.

### **2.3.3 Ruang Lingkup Mata Pelajaran Pkn**

Berdasarkan tujuan tersebut diatas, maka materi dalam pembelajaran PKn perlu diperjelas. Oleh karena itu secara umum ruang lingkup PKn meliputi aspek –

aspek sebagai berikut: 1) persatuan dan kesatuan, 2) norma hukum dan peraturan, 3) HAM, 4) kebutuhan warga negara, 5) konstitusi negara, 6) kekuasaan politik, 7) kedudukan pancasila, dan 8) globalisasi. Pkn SD terdiri dari 24 standar kompetensi yang dijabarkan dalam 53 kompetensi dasar, yaitu sebagai berikut:

1. persatuan dan kesatuan bangsa, meliputi hidup rukun dalam perbedaan, cinta lingkungan, kebanggaan sebagai bangsa Indonesia, sumpah pemuda, keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia, partisipasi dalam pembelaan negara, sikap positif terhadap Negara Kesatuan Republik Indonesia, keterbukaan dan jaminan keadilan,
2. norma, hukum, dan peraturan, meliputi tertib dalam kehidupan keluarga, tata tertib di sekolah, norma yang berlaku di masyarakat, peraturan-peraturan daerah, norma-norma dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, sistim hukum dan peradilan nasional, dan hukum dan peradilan internasional,
3. hak asasi manusia, meliputi hak dan kewajiban anak, hak dan kewajiban anggota masyarakat, instrumen nasional dan internasional HAM, kemajuan, penghormatan dan perlindungan HAM,
4. kebutuhan warga negara, meliputi hidup gotong royong, harga diri sebagai warga masyarakat, kebebasan berorganisasi, kemerdekaan mengeluarkan pendapat, menghargai keputusan bersama, prestasi diri, persamaan kedudukan warga negara,
5. konstitusi negara, meliputi proklamasi kemerdekaan dan konstitusi yang pertama, konstitusi-konstitusi yang pernah digunakan di Indonesia, Hubungan dasar negara dengan konstitusi,

6. kekuasaan dan politik, meliputi pemerintahan desa dan kecamatan, pemerintahan daerah dan otonomi-pemerintah pusat, demokrasi dan sistem politik, budaya politik,
7. kedudukan Pancasila, meliputi: kedudukan Pancasila sebagai dasar negara dan ideologi negara, proses perumusan Pancasila sebagai dasar negara, pengamalan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, Pancasila sebagai ideologi terbuka, dan
8. globalisasi, meliputi: globalisasi di lingkungannya, politik luar negeri Indonesia di era globalisasi, dampak globalisasi, hubungan internasional dan organisasi internasional, dan mengevaluasi globalisasi.

(Depdiknas, 2006)

#### **2.3.4 Makna Konsep Nilai dan Moral dalam Pembelajaran Pkn**

Pengertian moral adalah ukuran baik-buruknya seseorang, baik sebagai pribadi maupun sebagai warga masyarakat, dan warga negara. Sedangkan pendidikan moral adalah pendidikan untuk menjadikan anak manusia bermoral baik dan manusiawi. Walaupun moral itu berada di dalam diri individu, tetapi moral berada dalam suatu sistem yang berwujud aturan. Moral dan moralitas memiliki sedikit perbedaan, karena moral adalah prinsip baik-buruk sedangkan moralitas merupakan kualitas pertimbangan baik-buruk. Dengan demikian, hakekat dan makna moralitas bisa dilihat dari cara individu yang memiliki moral dalam mematuhi maupun menjalankan aturan.

Setelah memahami pengertian dan makna moral di atas, coba Anda jelaskan perbedaan antara moral dengan moralitas?. Sebagai contoh, Anda tentu dapat memberikan contoh perilaku moral yang baik dan kurang baik. Bagaimana cara

anda membelajarkan moral baik dan tidak baik pada peserta didik SD?. Sebaiknya diawali dengan menceritakan kejadian atau kasus anak bermoral baik atau kurang baik. Cerita malin kundang merupakan contoh cerita rakyat yang menggambarkan anak bermoral tidak baik. Buatlah cerita tersebut semenarik mungkin sehingga anak dapat memaknai akibat moral Malin terhadap ibunya. Anak akan belajar bahwa karena sikap moral yang tidak baik, Malin mendapat kutukan dari Tuhan dan sanksi moral dari masyarakat (dicemooh, tidak mendapat teman). Setelah mendengarkan cerita, coba lanjutkan pembelajaran dengan metode sosiodrama/bermain peran, yang memungkinkan anak memainkan peran-peran dalam cerita Malin Kundang.

Beberapa pakar yang mengembangkan pembelajaran nilai moral, dengan tujuan membentuk watak atau karakteristik anak. Pakar-pakar tersebut di antaranya adalah Newman, Simon, Howe, dan Lickona. Dari beberapa pakar tersebut, pendapat Lickona yang lebih cocok diterapkan untuk membentuk watak/karakter anak.

### **2.3.5 Strategi Pembelajaran PKN**

Strategi pembelajaran merupakan rencana tindakan termasuk penggunaan metode dan pemanfaatan berbagai sumber daya dalam pembelajaran (Sani Abdulah Ridwan, 2013 : 89). Rowntree dalam Sanjaya Wina (2006 : 128) mengelompokkan kedalam strategi penyampaian penemuan atau *exposition – discovery learning*, dan strategi pembelajaran kelompok dan strategi pembelajaran individual atau *groups - individuals learning*. Strategi pembelajaran merupakan cara-cara yang akan dipilih dan digunakan oleh seorang pengajar untuk menyampaikan materi

pembelajaran sehingga akan mudah peserta didik menerima dan memahami materi pembelajaran, yang pada akhirnya tujuan kegiatan pembelajaran dapat dikuasainya diakhir kegiatan belajar. Pendekatan pembelajaran merupakan titik tolak atau sudut pandang terhadap proses pembelajaran yang merujuk pada pandangan terjadinya suatu proses yang sifatnya masih sangat umum, yang di dalamnya mewadahi, menginspirasi, menguatkan dan malatri metode pembelajarandengan cakupan teoritis tertentu. Pendekatan pembelajaran ada dua yaitu: pendekatan pembelajaran yang berorientasi atau berpusat kepada peserta didik dan pendekatan pembelajaran yang berorientasi atau berpusat kepada guru. Pendidikan Kewarganegaraan hendaknya menggunakan pendekatan yang berpusat kepada peserta didik.

Strategi pembelajaran bergerak antara strategi ekspositori dan strategi *discovery*. *Discovery learning* adalah metode pembelajaran berbasis penelitian. Keuntungan teori ini adalah: mendorong keterlibatan aktif, meningkatkan motivasi, mempromosikan otonomi, tanggung jawab, kemandirian, pengembangan kreativitas dan kemampuan pemcahan masalah, serta pengalaman pembelajaran yang disesuaikan.

Strategi ekspositori mencerminkan pendekatan yang berpusat kepada guru, sedangkan *discovery* merupakan cerminan pendekatan berpusat kepada peserta didik. Pendidikan kewarganegaraan menekankan pada strategi pembelajaran *discovery*. *Discovery* selain sebagai strategi pembelajaran, juga merupakan salah satu metode pembelajaran, yang di dalamnya terdapat beragam metode, misalkan ; studi kasus, penemuan (*discovery*), *problem solving*, berpikir kritis, eksperimen, dan *inquiry*.

Strategi pembelajaran dapat juga dibedakan berdasarkan strategi pembelajaran deduktif dan induktif. Strategi deduktif yang mengutamakan penalaran dari umum ke khusus, induktif mengutamakan penalaran dari khusus ke umum.

Langkah-langkah pembelajaran dengan strategi deduktif menurut Rumiati dalam Winarno (2013 : 128) sebagai berikut:

1. guru memilih konsep, prinsip, aturan yang akan disajikan,
2. guru mengizinkan aturan, prinsip, yang bersifat umum, lengkap dengan definisi dan contoh – contohnya,
3. guru menyajikan contoh-contoh khusus agar peserta didik dapat menyusun hubungan antara keadaan khusus dengan aturan atau prinsip umum, dan
4. guru menyajikan bukti-bukti untuk menunjang atau menolak kesimpulan bahwa keadaan umum itu merupakan gambaran dari keadaan khusus.

Langkah-langkah pembelajaran strategi induktif menurut Rumiati dalam Winarno (2013 : 129) sebagai berikut:

1. guru memilih konsep, prinsip, aturan, yang akan disajikan dengan pendekatan induktif,
2. guru menyajikan contoh-contoh khusus, prinsip atau aturan yang memungkinkan peserta didik memperkirakan sifat umum yang terkandung dalam contoh,
3. guru menyajikan bukti yang berupa contoh tambahan untuk menunjang atau mengangkat perkiraan,
4. guru menyusun pernyataan mengenai sifat umum yang telah terbukti berdasarkan langkah- langkah terdahulu, dan

5. menyimpulkan, memberikan penegasan dari beberapa contoh kemudian disimpulkan dari contoh tersebut serta tindak lanjut.

Pembelajaran induktif menggunakan penalaran atau pola pikir yaitu menyajikan contoh atau kasus menuju kesimpulan. Beberapa contoh strategi induktif yaitu pembelajaran *inquiry*, pembelajaran berbasis masalah, berbasis proyek, berbasis kasus, dan penemuan. Pembelajaran dengan pendekatan induktif efektif untuk mengajarkan konsep atau generalisasi. Pembelajaran diawali dengan memberikan contoh-contoh atau kasus-kasus menuju konsep atau generalisasi. Peserta didik melakukan sejumlah pengamatan yang kemudian membangun dalam suatu konsep atau generalisasi.

### **2.3.6 Pembelajaran PKn untuk mengembangkan *Civic Disposition***

*Civic disposition* merupakan salah satu komponen pendidikan kewarganegaraan dalam pembentukan watak, sikap, karakter atau nilai kewarganegaraan. Watak kewarganegaraan menunjuk pada karakter publik maupun privat yang penting bagi pemeliharaan dan pengembangan demokrasi konstitusional. Karakter privat meliputi tanggung jawab moral, disiplin diri, dan penghargaan terhadap harkat dan martabat manusia. Karakter publik meliputi kesopanan, mengindahkan aturan permainan, berpikir kritis, kemauan untuk mendengar, bernegosiasi dan berkompromi.

Secara singkat karakter kewarganegaraan yang terdiri atas karakter publik dan privat dapat dideskripsikan sebagai berikut: 1) menjadi anggota masyarakat yang independen, 2) memenuhi tanggungjawab personal kewarganegaraan di bidang ekonomi dan politik, 3) menghormati harkat dan martabat keamusiaan tiap

individu, 4) berpartisipasi dalam urusan-urusan kewarganegaraan secara efektif dan bijaksana, 5) mengembangkan berfungsinya demokrasi konstitusional secara sehat menurut Winarno (2013 : 180).

Kegiatan dalam pembelajaran yang dapat mengarahkan dan meningkatkan karakter publik dan privat peserta didik secara efektif, antara lain 1) Kegiatan pembelajaran yang kooperatif di dalam pertemuan kelas, 2) proyek belajar layanan kepada masyarakat, 3) kegiatan perayaan hari besar nasional dan perayaan atas prestasi teman, 4) diskusi-diskusi yang teratur mengenai masalah aktual, 5) kerjasama sekolah dengan institusi lain atau masyarakat (Winarno. 2013 : 182).

Pendidikan Kewarganegaraan sebagai *civic disposition* merupakan fungsi PKn sebagai pendidikan nilai yang membentuk karakter warga negara yang berpedoman pada nilai-nilai luhur bangsa yakni Pancasila.

Pendidikan nilai memiliki essensi dan makna yang sama dengan pendidikan moral, pendidikan akhlak, pendidikan karakter, pendidikan dan budi pekerti, walaupun ada yang menyatakan pendidikan nilai lebih luas dibandingkan pendidikan moral. Hakekat pendidikan nilai dalam konteks pendidikan di Indonesia adalah pendidikan nilai moral, yakni pendidikan nilai-nilai luhur yang bersumber dari budaya bangsa Indonesia sendiri. Nilai-nilai moral itu bila dikristalisasi dan disistematisasikan adalah nilai-nilai yang terdapat pada masing-masing sila Pancasila.

Pendidikan kewarganegaraan di sekolah sesungguhnya adalah pencapaian ranah karakter, sikap, dan nilai kewarganegaraan dalam diri peserta didik. Hal ini

menetapkan bahwa PKn mengemban misi sebagai pendidikan nilai atau karakter di Indonesia. Pada latar belakang standar isi pendidikan kewarganegaran dalam Permendiknas No. 22 Tahun 2006 dapat diidentifikasi sejumlah nilai atau karakter warganegara, yaitu: 1) memiliki semangat kebangsaan, 2) memiliki karakter demokrasi, 3) memiliki kesadaran bela negara, 4) menghargai hak azasi manusia, 5) sikap menghargai kemajemukan, 6) kesadaran akan kelestarian lingkungan hidup, 7) memiliki tanggungjawab sosial, 8) ketaatan pada hukum, 9) ketaatan membayar pajak, dan 10) sikap anti korupsi, kolusi, dan nepotisme.

Berdasarkan Permendiknas No. 23 Tahun 2006 tentang Standar Kompetensi Kelulusan, kompetensi kewarganegaraan dalam dimensi *civic disposition*, dapat diidentifikasi sebagai berikut: 1) menghargai makna nilai-nilai kejuangan bangsa, 2) menghargai keputusan bersama, 3) menunjukkan sikap positif terhadap norma kebiasaan, adat isitiadat, dan peraturan dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, 4) menghargai perbedaan dan kemerdekaan dalam mengemukakan pendapat dengan bertanggungjawab, 5) menunjukkan sikap positif terhadap pelaksanaan kehidupan demokrasi dan kedaulatan rakyat, dan 6) menunjukkan sikap kritis dan apresiatif terhadap dampak globalisasi.

### **2.3.7 Pengertian Pendidikan Karakter**

Pendidikan karakter menurut Jamal Ma'mur Asmani (2011: 31) adalah segala sesuatu yang dilakukan oleh guru untuk mempengaruhi karakter peserta didik. Guru membantu dalam membentuk watak peserta didik dengan cara memberikan keteladanan, cara berbicara atau menyampaikan materi yang baik, toleransi, dan berbagai hal yang terkaitnya.

Pendidikan karakter menurut Kemendiknas (2011 : 6) adalah usaha menanamkan kebiasaan-kebiasaan yang baik (*habituation*) sehingga peserta didik mampu bersikap dan bertindak berdasarkan nilai-nilai yang telah menjadi kepribadiannya. Dengan kata lain, pendidikan karakter yang baik harus melibatkan pengetahuan yang baik (*moral knowing*), perasaan yang baik atau *loving good* (*moral feeling*) dan perilaku yang baik (*moral action*) sehingga terbentuk perwujudan kesatuan perilaku dan sikap hidup peserta didik. Pendidikan karakter menurut Kemendiknas (2011 : 8) bertujuan mengembangkan nilai-nilai yang membentuk karakter bangsa yaitu Pancasila, meliputi: 1) mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia berhati baik, berpikiran baik, dan berperilaku baik; 2) membangun bangsa yang berkarakter Pancasila; 3) mengembangkan potensi warganegara agar memiliki sikap percaya diri, bangga pada bangsa dan negaranya serta mencintai umat manusia.

Pendidikan karakter menurut Kemendiknas (2011 : 8) berfungsi 1) membangun kehidupan kebangsaan yang multikultural; 2) membangun peradaban bangsa yang cerdas, berbudaya luhur, dan mampu berkontribusi terhadap pengembangan kehidupan ummat manusia; mengembangkan potensi dasar agar berhati baik, berpikiran baik, dan berperilaku baik serta keteladanan baik; 3) membangun sikap warganegara yang cinta damai, kreatif, mandiri, dan mampu hidup berdampingan dengan bangsa lain dalam suatu harmoni.

Pelaksanaan pendidikan karakter menurut menurut Kemendiknas (2011 : 8) pada satuan pendidikan telah teridentifikasi 18 nilai yang bersumber dari agama, Pancasila, budaya, dan tujuan pendidikan nasional, yaitu: 1) religius, 2) jujur, 3) toleransi, 4) disiplin, 5) kerja keras, 6) kreatif, 7) mandiri, 8) demokratis, 9) rasa

ingin tahu, 10) semangat kebangsaan, 11) cinta tanah air, 12) menghargai prestasi, 13) bersahabat/komunikatif, 14) cinta damai, 15) gemar membaca, 16) peduli lingkungan, 17) peduli Sosial, 18) tanggung jawab.

Pendidikan karakter merupakan upaya-upaya yang dirancang dan dilaksanakan secara sistematis untuk membantu peserta didik memahami nilai-nilai perilaku manusia yang berhubungan dengan Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama manusia, lingkungan, dan kebangsaan yang terwujud dalam pikiran, sikap, perasaan, perkataan, dan perbuatan berdasarkan norma-norma agama, hukum, tata krama, budaya, dan adat istiadat. Dari analisis dilapangan pendidikan belum berhasil sepenuhnya dalam membentuk karakter, banyaknya peserta didik belum memiliki nilai karakter mengakibatkan sikap dan perilaku kurang sopan terhadap guru. Hal tersebut terlihat dari sikap anak – anak pada saat proses pembelajaran. Pada saat guru memberi pelajaran peserta didik seringkali ribut sendiri, kurang sopan, berkelahi, dan bermain hp disaat pembelajaran. Hal ini menjadi hal yang sangat penting untuk lebih di perhatikan karena lembaga pendidikan harus mempersiapkan generasi bangsa yang cerdas serta memiliki nilai karakter. Nilai karakter tersebut dapat di lakukan melalui proses pembelajaran yang ada di lembaga pendidikan formal.

### **2.3.8 Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran Pkn**

*Civic Dispotitions* (Karakter Kewarganegaraan) yang mengisyaratkan pada karakter publik maupun privat yang penting bagi pemeliharaan dan pengembangan demokrasi konstitusional. Watak kewarganegaraan sebagaimana kecakapan kewarganegaraan, berkembang secara perlahan sebagai akibat dari apa

yang telah dipelajari dan dialami oleh seseorang di rumah, di sekolah, komunitas dan organisasi dalam *Civil Society*. Mengenai karakter kewarganegaraan, dijelaskan dalam *National Standard For Civics and Government* sebagai berikut, Karakter warga negara termasuk sifat pribadi, seperti tanggung jawab, disiplin diri, penghargaan terhadap harkat dan martabat manusia dari setiap individu. Karakter publik seperti, adab sopan santun, rasa hormat terhadap hukum, mempunyai pandangan terhadap masalah - masalah kemasyarakatan, berpikir kritis, berpendirian, kemauan untuk bernegosiasi dan berkompromi.

Lickona berpendapat bahwa pembentukan karakter atau watak anak dapat dilakukan melalui tiga kerangka pikir, yaitu konsep moral (*moral knowing*), sikap moral (*moral feeling*), dan perilaku moral (*moral behavior*). Dengan demikian, hasil pembentukan sikap karakter anak pun dapat dilihat dari tiga aspek, yaitu konsep moral, sikap moral, dan perilaku moral.

Konsep moral (*moral knowing*) mencakup kesadaran moral (*moral awarness*), pengetahuan nilai moral (*knowing moral value*), pandangan ke depan (*perspective taking*), penalaran moral (*reasoning*), pengambilan keputusan (*decision making*), dan pengetahuan diri (*self knowledge*). Perilaku moral (*moral behavior*) mencakup kemampuan (*compalance*), kemauan (*will*) dan kebiasaan (*habbit*).

Aspek konsep moral (*moral knowing*) yaitu: 1) kesadaran moral adalah kesadaran hidup berdemokrasi, 2) pengetahuan nilai moral, 3) pandangan ke depan, 4) penalaran moral, 5) pengambilan keputusan, dan 6) pengetahuan diri introspeksi diri. Sikap moral (*moral feeling*) mencakup kata hati (*conscience*), rasa percaya

diri (*self esteem*), empati (*emphaty*), cinta kebaikan (*loving the good*), pengendalian diri (*self control*), dan kerendahan hati (*and huminity*).

Aspek sikap moral (*moral feeling*) terdiri dari: 1) pengendalian diri yaitu pengendalian diri kita terhadap kebebasan, 2) kerendahan hati dalam menjunjung tinggi dan hormati pendapat lain, 3) cinta kebaikan yaitu cinta kita terhadap musyawarah, 4) kata hati yaitu kata hati kita tentang hidup bebas, 5) rasa percaya diri yaitu rasa percaya diri kita pada bebas berpendapat, dan 6) empati pada orang yang tertekan.

Aspek perilaku moral (*moral behavior*) terdiri dari: 1) kemampuan menghormati hidup demokrasi, 2) kemauan untuk hidup berdemokrasi, dan 3) kebiasaan berdemokrasi dengan teman.

Sasaran pembelajaran PKn SD dapat dikaitkan dengan pola pikir Lickona tersebut. Dari sini dapat kita lihat hasilnya, tentang seberapa jauh perubahan watak atau karakter anak setelah mendapat materi PKn. Misalnya, bagaimana watak atau karakter anak yang terbentuk berkenaan dengan demokrasi setelah menerima materi *demokrasi* tersebut.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa pengertian moral/moralitas adalah suatu tuntutan perilaku yang baik yang dimiliki oleh individu sebagai moralitas, yang tercermin dalam pemikiran/konsep, sikap, dan tingkah laku. Dalam pembelajaran PKn, moral sangat penting untuk ditanamkan pada anak usia SD, karena proses pembelajaran PKn SD memang bertujuan untuk membentuk moral anak, yaitu moral yang sesuai dengan nilai falsafah hidupnya

## 2.4 Pendekatan *Scientific Approach* Untuk Pkn

Pada desain pembelajaran ini, akan digunakan pendekatan *scientific Approach* dan model pembelajaran *discovery Learning* yang sesuai dengan karakter kurikulum KTSP menekankan pada dimensi pedagogik dalam pembelajaran yaitu menggunakan pendekatan ilmiah.

Pendekatan ilmiah (*scientific approach*) dalam pembelajaran semua mata pelajaran meliputi menggali informasi melalui pengamat pembelajaran, bertanya, percobaan, kemudian mengolah data atau informasi, menyajikan data atau informasi, dilanjutkan dengan menganalisis, menalar, kemudian menyimpulkan, dan mencipta. Untuk mata pelajaran, materi, atau situasi tertentu, sangat mungkin pendekatan ilmiah ini tidak selalu tepat diaplikasikan secara prosedural. Pada kondisi seperti ini, tentu saja proses pembelajaran harus tetap menerapkan nilai-nilai atau sifat-sifat ilmiah dan menghindari nilai-nilai atau sifat-sifat non ilmiah. Pendekatan ilmiah pembelajaran disajikan berikut ini.

### 1. mengamati

Metode mengamati mengutamakan kebermaknaan proses pembelajaran (*meaningfull learning*). Metode ini memiliki keunggulan tertentu, seperti menyajikan media obyek secara nyata, peserta didik senang dan tertantang, dan mudah pelaksanaannya. Tentu saja kegiatan mengamati dalam rangka pembelajaran ini biasanya memerlukan waktu persiapan yang lama dan matang, biaya dan tenaga relatif banyak, dan jika tidak terkendali akan mengaburkan makna serta tujuan pembelajaran.

Metode mengamati sangat bermanfaat bagi pemenuhan rasa ingin tahu peserta didik. Sehingga proses pembelajaran memiliki kebermaknaan yang tinggi. Dengan metode observasi peserta didik menemukan fakta bahwa ada hubungan antara obyek yang dianalisis dengan materi pembelajaran yang digunakan oleh guru.

Kegiatan mengamati dalam pembelajaran dilakukan dengan menempuh langkah-langkah yaitu: 1) menentukan objek apa yang akan diobservasi, 2) membuat pedoman observasi sesuai dengan lingkup objek yang akan diobservasi, 3) menentukan secara jelas data-data apa yang perlu diobservasi, baik primer maupun sekunder, 4) menentukan di mana tempat objek yang akan diobservasi, 5) menentukan secara jelas bagaimana observasi akan dilakukan untuk mengumpulkan data agar berjalan mudah dan lancar, dan 6) menentukan cara dan melakukan pencatatan atas hasil observasi, seperti menggunakan buku catatan, kamera, tape recorder, video perekam, dan alat-alat tulis lainnya.

## 2. menanya

Guru yang efektif mampu menginspirasi peserta didik untuk meningkatkan dan mengembangkan ranah sikap, keterampilan, dan pengetahuannya. Pada saat guru bertanya, pada saat itu pula dia membimbing atau memandu peserta didiknya belajar dengan baik. Ketika guru menjawab pertanyaan peserta didiknya, ketika itu pula dia mendorong asuhannya itu untuk menjadi penyimak dan pembelajar yang baik.

Berbeda dengan penugasan yang menginginkan tindakan nyata, pertanyaan dimaksudkan untuk memperoleh tanggapan verbal. Istilah “pertanyaan” tidak

selalu dalam bentuk “kalimat tanya”, melainkan juga dapat dalam bentuk pernyataan, asalkan keduanya menginginkan tanggapan verbal.

Fungsi bertanya dalam pendekatan *scientific approach* yaitu 1) membangkitkan rasa ingin tahu, minat, dan perhatian peserta didik tentang suatu tema atau topik pembelajaran, 2) mendorong dan menginspirasi peserta didik untuk aktif belajar, serta mengembangkan pertanyaan dari dan untuk dirinya sendiri, 3) mendiagnosis kesulitan belajar peserta didik sekaligus menyampaikan anjakan untuk mencari solusinya, 4) menstrukturkan tugas-tugas dan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menunjukkan sikap, keterampilan, dan pemahamannya atas substansi pembelajaran yang diberikan, 5) membangkitkan keterampilan peserta didik dalam berbicara, mengajukan pertanyaan, dan memberi jawaban secara logis, sistematis, dan menggunakan bahasa yang baik dan benar, 6) mendorong partisipasi peserta didik dalam berdiskusi, berargumentasi, mengembangkan kemampuan berpikir, dan menarik simpulan, 7) membangun sikap keterbukaan untuk saling memberi dan menerima pendapat atau gagasan, memperkaya kosa kata, serta mengembangkan toleransi sosial dalam hidup berkelompok, 8) membiasakan peserta didik berpikir spontan dan cepat, serta sigap dalam merespon persoalan yang tiba-tiba muncul, dan 9) melatih kesantunan dalam berbicara dan membangkitkan kemampuan berempati satu sama lain.

### 3. menalar

#### a. *Esensi Menalar*

Istilah “menalar” dalam kerangka proses pembelajaran dengan pendekatan ilmiah yang dianut dalam Kurikulum KTSP untuk menggambarkan bahwa

guru dan peserta didik merupakan pelaku aktif. Titik tekannya tentu dalam banyak hal dan situasi peserta didik harus lebih aktif daripada guru. Penalaran adalah proses berfikir yang logis dan sistematis atas fakta-kata empiris yang dapat diobservasi untuk memperoleh simpulan berupa pengetahuan. Penalaran dimaksud merupakan penalaran ilmiah, meski penalaran nonilmiah tidak selalu tidak bermanfaat.

Istilah menalar di sini merupakan padanan dari *associating*; bukan merupakan terjemahan dari *reasoning*, meski istilah ini juga bermakna menalar atau penalaran. Karena itu, istilah aktivitas menalar dalam konteks pembelajaran pada Kurikulum KTSP dengan pendekatan ilmiah banyak merujuk pada teori belajar asosiasi atau pembelajaran asosiatif. Istilah asosiasi dalam pembelajaran merujuk pada kemampuan mengelompokkan beragam ide dan mengasosiasikan beragam peristiwa untuk kemudian memasukkannya menjadi penggalan memori. Selama mentransfer peristiwa-peristiwa khusus ke otak, pengalaman tersimpan dalam referensi dengan peristiwa lain. Pengalaman-pengalaman yang sudah tersimpan di memori otak berelasi dan berinteraksi dengan pengalaman sebelumnya yang sudah tersedia. Proses itu dikenal sebagai asosiasi atau menalar. Dari persepektif psikologi, asosiasi merujuk pada koneksi antara entitas konseptual atau mental sebagai hasil dari kesamaan antara pikiran atau kedekatan dalam ruang dan waktu.

Menurut teori asosiasi, proses pembelajaran pembelajaran akan berhasil secara efektif jika terjadi interaksi langsung antara pendidik dengan peserta didik. Pola ineraksi itu dilakukan melalui stimulus dan respons (S-

R). Teori ini dikembangkan berdasarkan hasil eksperimen Thorndike, yang kemudian dikenal dengan teori asosiasi. Jadi, prinsip dasar proses pembelajaran yang dianut oleh Thorndike adalah asosiasi, yang juga dikenal dengan teori Stimulus-Respon (S-R). Menurut Thorndike, proses pembelajaran, lebih khusus lagi proses belajar peserta didik terjadi secara perlahan atau inkremental/bertahap, bukan secara tiba-tiba. Thorndike mengemukakan berapa hukum dalam proses pembelajaran yaitu :

1. hukum efek (*the law of effect*), di mana intensitas hubungan antara stimulus (S) dan respon (R) selama proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh konsekuensi dari hubungan yang terjadi. Jika akibat dari hubungan S-R itu dirasa menyenangkan, maka perilaku peserta didik akan mengalami penguatan. Sebaliknya, jika akibat hubungan S-R dirasa tidak menyenangkan, maka perilaku peserta didik akan melemah. Menurut Thorndike, efek dari reward (akibat yang menyenangkan) jauh lebih besar dalam memperkuat perilaku peserta didik dibandingkan efek punishment (akibat yang tidak menyenangkan) dalam memperlemah perilakunya. Ini bermakna bahwa reward akan meningkatkan perilaku peserta didik, tetapi punishment belum tentu akan mengurangi atau menghilangkan perilakunya,
2. hukum latihan (*the law of exercise*). Awalnya, hukum ini terdiri dari dua jenis, yang setelah tahun 1930 dinyatakan dicabut oleh Thorndike. Karena dia menyadari bahwa latihan saja tidak dapat memperkuat atau membentuk perilaku. *Pertama, law of use* yaitu hubungan antara S-R

akan semakin kuat jika sering digunakan atau berulang-ulang. *Kedua, law of disuse*, yaitu hubungan antara S-R akan semakin melemah jika tidak dilatih atau dilakukan berulang-ulang. Menurut Thorndike, perilaku dapat dibentuk dengan menggunakan penguatan (*reinforcement*). Latihan berulang tetap dapat diberikan, tetapi yang terpenting adalah individu menyadari konsekuensi perilakunya, dan

3. hukum kesiapan (*the law of readiness*). Menurut Thorndike, pada prinsipnya apakah sesuatu itu akan menyenangkan atau tidak menyenangkan untuk dipelajari tergantung pada kesiapan belajar individunya. Dalam proses pembelajaran, hal ini bermakna bahwa jika peserta dalam keadaan siap dan belajar dilakukan, maka mereka akan merasa puas. Sebaliknya, jika peserta didik dalam keadaan tidak siap dan belajar terpaksa dilakukan, maka mereka akan merasa tidak puas bahkan mengalami frustrasi. Prinsip-prinsip dasar dari Thorndike kemudian diperluas oleh B. F. Skinner dalam *Operant Conditioning* atau pelaziman/pengkondisian operan. Pelaziman operan adalah bentuk pembelajaran dimana konsekuensi-konsekuensi dari perilaku menghasilkan perubahan dalam probabilitas perilaku itu akan diulangi.

Merujuk pada teori S-R, proses pembelajaran akan makin efektif jika peserta didik makin giat belajar. Dengan begitu, berarti makin tinggi pula kemampuannya dalam menghubungkan S dengan R. Kaidah dasar yang digunakan dalam teori S-R yaitu :

1. kesiapan (*readiness*). Kesiapan diidentifikasi berkaitan langsung dengan motivasi peserta didik. Kesiapan itu harus ada pada diri guru dan peserta didik. Guru harus benar-benar siap mengajar dan peserta didik benar-benar siap menerima pelajaran dari gurunya. Sejalan dengan itu, segala sumber daya pembelajaran pun perlu disiapkan secara baik dan saksama,
2. latihan (*exercise*). Latihan merupakan kegiatan pembelajaran yang dilakukan secara berulang oleh peserta didik. Pengulangan ini memungkinkan hubungan antara S dengan R makin intensif dan ekstensif, dan
3. pengaruh (*effect*). Hubungan yang intensif dan berulang-ulang antara S dengan R akan meningkatkan kualitas ranah sikap, keterampilan, dan pengetahuan peserta didik sebagai hasil belajarnya. Manfaat hasil belajar yang diperoleh oleh peserta didik dirasakan langsung oleh mereka dalam dunia kehidupannya.

Kaidah atau prinsip “pengaruh” dalam pembelajaran berkaitan dengan kemamouan guru menciptakan suasana, memberi penghargaan, celaan, hukuman, dan ganjaran. Teori S – S ini memang terkesan robotik. Karenanya, teori ini terkesan mengenyampingkan peranan minat, kreativitas, dan apirasi peserta didik. Oleh karena tidak semua perilaku belajar atau pembelajaran dapat dijelaskan dengan pelaziman sebagaimana dikembangkan oleh Ivan Pavlov, teori asosiasi biasanya menambahkan teori belajar sosial (*sosial learning*) yang dikembangkan oleh Bandura. Menurut Bandura, belajar terjadi karena proses peniruan (*imitation*).

Kemampuan peserta didik dalam meniru respons menjadi penguangkit utama aktivitas belajarnya. Ada empat konsep dasar teori belajar sosial (*social learning theory*) dari Bandura yaitu :

1. pemodelan (*modelling*), dimana peserta didik belajar dengan cara meniru perilaku orang lain (guru, teman, anggota masyarakat, dan lain-lain) dan pengalaman vicarious yaitu belajar dari keberhasilan dan kegagalan orang lain itu,
2. fase belajar, meliputi fase memberi perhatian terhadap model (*attentional*), mengendapkan hasil memperhatikan model dalam pikiran pebelajar (*retention*), menampilkan ulang perilaku model oleh pebelajar (*reproduction*), dan motivasi (*motivation*) ketika peserta didik berkeinginan mengulang-ulang perilaku model yang mendatangkan konsekuensi-konsekuensi positif dari lingkungan,
3. belajar vicarious, dimana peserta didik belajar dengan melihat apakah orang lain diberi ganjaran atau hukuman selama terlibat dalam perilaku-perilaku tertentu, dan
4. pengaturan-diri (*self-regulation*), dimana peserta didik mengamati, mempertimbangkan, memberi ganjaran atau hukuman terhadap perilakunya sendiri.

Teori asosiasi ini sangat efektif menjadi landasan menanamkan sikap ilmiah dan motivasi pada peserta didik berkenaan dengan nilai-nilai instrinsik dari pembelajaran partisipatif. Dengan cara ini peserta didik akan melakukan peniruan terhadap apa yang nyata diobservasinya dari kinerja guru dan temannya di kelas.

Bagaimana aplikasinya dalam proses pembelajaran?. Aplikasi pengembangan aktivitas pembelajaran untuk meningkatkan daya menalar peserta didik dapat dilakukan dengan cara 1) guru menyusun bahan pembelajaran dalam bentuk yang sudah siap sesuai dengan tuntutan kurikulum, 2) guru tidak banyak menerapkan metode ceramah atau metode kuliah. Tugas utama guru adalah memberi instruksi singkat tapi jelas dengan disertai contoh-contoh, baik dilakukan sendiri maupun dengan cara simulasi, 3) bahan pembelajaran disusun secara berjenjang atau hierarkis, dimulai dari yang sederhana (persyaratan rendah) sampai pada yang kompleks (persyaratan tinggi), 4) kegiatan pembelajaran berorientasi pada hasil yang dapat diukur dan diamati, 5) setiap kesalahan harus segera dikoreksi atau diperbaiki, 6) perlu dilakukan pengulangan dan latihan agar perilaku yang diinginkan dapat menjadi kebiasaan atau pelaziman, 7) evaluasi atau penilaian didasari atas perilaku yang nyata atau otentik, dan 8) guru mencatat semua kemajuan peserta didik untuk kemungkinan memberikan tindakan pembelajaran perbaikan.

*b. cara menalar*

Seperti telah dijelaskan di muka, terdapat dua cara menalar, yaitu penalaran induktif dan penalaran deduktif. Penalaran induktif merupakan cara menalar dengan menarik simpulan dari fenomena atau atribut-atribut khusus untuk hal-hal yang bersifat umum. Jadi, menalar secara induktif adalah proses penarikan simpulan dari kasus-kasus yang bersifat nyata secara individual atau spesifik menjadi simpulan yang bersifat umum.

Kegiatan menalar secara induktif lebih banyak berpijak pada observasi inderawi atau pengalaman empirik.

Penalaran deduktif merupakan cara menalar dengan menarik simpulan dari pernyataan-pernyataan atau fenomena yang bersifat umum menuju pada hal yang bersifat khusus. Pola penalaran deduktif dikenal dengan pola silogisme. Cara kerja menalar secara deduktif adalah menerapkan hal-hal yang umum terlebih dahulu untuk kemudian dihubungkan ke dalam bagian-bagiannya yang khusus.

#### 4. mencoba

Untuk memperoleh hasil belajar yang nyata atau otentik, peserta didik harus mencoba atau melakukan percobaan, terutama untuk materi atau substansi yang sesuai. Peserta didik pun harus memiliki keterampilan proses untuk mengembangkan pengetahuan tentang alam sekitar, serta mampu menggunakan metode ilmiah dan bersikap ilmiah untuk memecahkan masalah-masalah yang dihadapinya sehari-hari.

Aplikasi metode eksperimen atau mencoba dimaksudkan untuk mengembangkan berbagai ranah tujuan belajar, yaitu sikap, keterampilan, dan pengetahuan. Aktivitas pembelajaran yang nyata adalah: 1) menentukan tema atau topik sesuai dengan kompetensi dasar menurut tuntutan kurikulum, 2) mempelajari cara-cara penggunaan alat dan bahan yang tersedia dan harus disediakan, 3) mempelajari dasar teoritis yang relevan dan hasil-hasil eksperimen sebelumnya, 4) melakukan dan mengamati percobaan; 5) mencatat fenomena yang terjadi, menganalisis, dan menyajikan data, 6)

menarik simpulan atas hasil percobaan, dan 7) membuat laporan dan mengkomunikasikan hasil percobaan.

Agar pelaksanaan percobaan dapat berjalan lancar maka: 1) guru hendaknya merumuskan tujuan eksperimen yang akan dilaksanakan murid, 2) guru bersama murid mempersiapkan perlengkapan yang dipergunakan, 3) perlu memperhitungkan tempat dan waktu, 4) guru menyediakan kertas kerja untuk pengarahan kegiatan murid, 5) guru membicarakan masalah yang akan yang akan dijadikan eksperimen, 6) membagi kertas kerja kepada murid 7) murid melaksanakan eksperimen dengan bimbingan guru, dan 8) guru mengumpulkan hasil kerja murid dan mengevaluasinya, bila dianggap perlu didiskusikan secara klasikal.

Kegiatan pembelajaran dengan pendekatan eksperimen atau mencoba dilakukan melalui tiga tahap, yaitu, persiapan, pelaksanaan, dan tindak lanjut.

Ketiga tahapan eksperimen atau mencoba dimaksud dijelaskan berikut ini:

- a. persiapan kegiatan pembelajaran
  1. menetapkan tujuan eksperimen,
  2. mempersiapkan alat atau bahan,
  3. mempersiapkan tempat eksperimen sesuai dengan jumlah peserta didik serta alat atau bahan yang tersedia. Di sini guru perlu menimbang apakah peserta didik akan melaksanakan eksperimen atau mencoba secara serentak atau dibagi menjadi beberapa kelompok secara paralel atau bergiliran,

4. memertimbangkan masalah keamanan dan kesehatan agar dapat memperkecil atau menghindari risiko yang mungkin timbul, dan
  5. memberikan penjelasan mengenai apa yang harus diperhatikan dan tahapan-tahapan yang harus dilakukan peserta didik, termasuk hal-hal yang dilarang atau membahayakan.
- b. pelaksanaan kegiatan pembelajaran
1. selama proses eksperimen atau mencoba, guru ikut membimbing dan mengamati proses percobaan. Di sini guru harus memberikan dorongan dan bantuan terhadap kesulitan-kesulitan yang dihadapi oleh peserta didik agar kegiatan itu berhasil dengan baik,
  2. Selama proses eksperimen atau mencoba, guru hendaknya memperhatikan situasi secara keseluruhan, termasuk membantu mengatasi dan memecahkan masalah-masalah yang akan menghambat kegiatan pembelajaran.
- c. tindak lanjut dalam kegiatan pembelajaran
1. peserta didik mengumpulkan laporan hasil eksperimen kepada guru,
  2. guru memeriksa hasil eksperimen peserta didik,
  3. guru memberikan umpan balik kepada peserta didik atas hasil eksperimen,
  4. guru dan peserta didik mendiskusikan masalah-masalah yang ditemukan selama eksperimen, dan
  5. guru dan peserta didik memeriksa dan menyimpan kembali segala bahan dan alat yang digunakan.

5. jejaring pembelajaran atau pembelajaran kolaboratif

Apa yang dimaksud dengan pembelajaran kolaboratif? Pembelajaran kolaboratif merupakan suatu filsafat personal, lebih dari sekadar teknik pembelajaran di kelas-kelas sekolah. Kolaborasi esensinya merupakan filsafat interaksi dan gaya hidup manusia yang menempatkan dan memaknai kerjasama sebagai struktur interaksi yang dirancang secara baik dan disengaja rupa untuk memudahkan usaha kolektif dalam rangka mencapai tujuan bersama. Pada pembelajaran kolaboratif kewenangan guru fungsi guru lebih bersifat direktif atau manajer belajar, sebaliknya, peserta didiklah yang harus lebih aktif. Jika pembelajaran kolaboratif diposisikan sebagai satu falsafah peribadi, maka ia menyentuh tentang identitas peserta didik terutama jika mereka berhubungan atau berinteraksi dengan yang lain atau guru. Dalam situasi kolaboratif itu, peserta didik berinteraksi dengan empati, saling menghormati, dan menerima kekurangan atau kelebihan masing-masing. Dengan cara semacam ini akan tumbuh rasa aman, sehingga memungkinkan peserta didik menghadapi aneka perubahan dan tuntutan belajar secara bersama-sama.

Hasil penelitian Vygotsky membuktikan bahwa ketika peserta didik diberi tugas untuk dirinya sendiri, mereka akan bekerja sebaik-baiknya ketika bekerjasama atau berkolaborasi dengan temannya. Vygotsky merupakan salah satu pengagas teori konstruktivisme sosial. Pakar ini sangat terkenal dengan teori "*Zone of Proximal Development*" atau ZPD. Istilah "*Proximal*" yang digunakan di sini bisa bermakna "*next*". Menurut Vygotsky, setiap manusia (dalam konteks ini disebut peserta didik) mempunyai potensi tertentu.

### 2.4.1 Desain Pembelajaran ASSURE

Aktivitas pembelajaran perlu dirancang sebelumnya agar dapat memberikan output atau hasil seperti yang diinginkan. Upaya yang merancang aktivitas pembelajaran disebut dengan istilah desain pembelajaran. Smith dan Ragan dalam Benny A Pribadi (2011 : 24) menyatakan desain pembelajaran yaitu proses sistematis yang dilakukan dengan cara menerjemahkan prinsip-prinsip belajar dan pembelajaran menjadi sebuah rancangan yang dapat diimplementasikan dalam bahan dan aktivitas pembelajaran. Dalam merancang aktivitas pembelajaran kita perlu mengetahui tujuan yang akan dicapai; kompetensi yang perlu dimiliki oleh individu yang belajar atau *learner*.

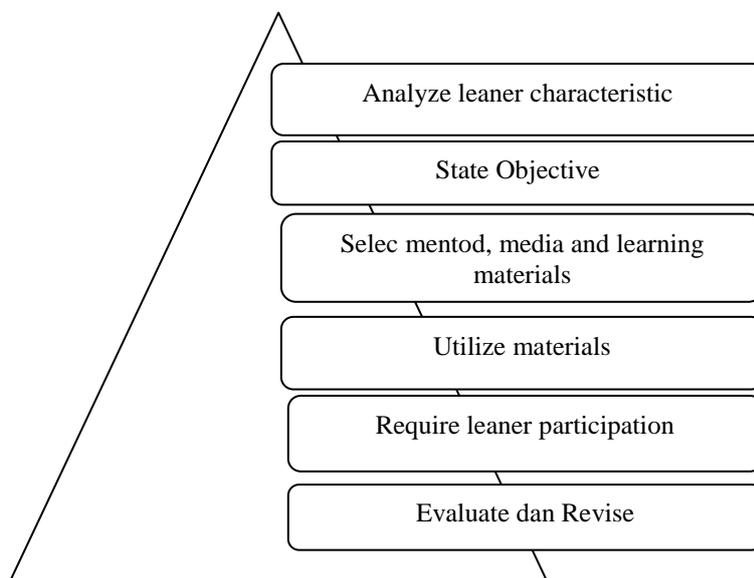
Desain pembelajaran merupakan proses keseluruhan tentang kebutuhan dan tujuan belajar serta sistem penyampaiannya. Termasuk di dalamnya adalah pengembangan bahan dan kegiatan pembelajaran, uji coba dan penilaian bahan, serta pelaksanaan kegiatan pembelajarannya. Desain pembelajaran sebagai proses menurut Syaiful Sagala (2005 : 136) adalah pengembangan pengajaran secara sistematis yang digunakan secara khusus teori-teori pembelajaran untuk menjamin kualitas pembelajaran. Mengandung arti bahwa penyusunan perencanaan pembelajaran harus sesuai dengan konsep pendidikan dan pembelajaran yang dianut dalam kurikulum yang digunakan.

Desain pembelajaran dapat dimaknai dari berbagai sudut pandang, misalnya sebagai disiplin, sebagai ilmu, sebagai sistem, dan sebagai proses. Sebagai disiplin, desain pembelajaran membahas berbagai penelitian dan teori tentang strategi serta proses pengembangan pembelajaran dan pelaksanaannya. Sebagai

ilmu, desain pembelajaran merupakan ilmu untuk menciptakan spesifikasi pengembangan, pelaksanaan, penilaian, serta pengelolaan situasi yang memberikan fasilitas pelayanan pembelajaran dalam skala makro dan mikro untuk berbagai mata pelajaran pada berbagai tingkatan kompleksitas. Sebagai sistem, desain pembelajaran merupakan pengembangan sistem pembelajaran dan sistem pelaksanaannya termasuk sarana serta prosedur untuk meningkatkan mutu belajar. Model ASSURE merupakan salah satu model yang dapat menuntun pembelajar secara sistematis untuk merencanakan proses pembelajaran secara efektif. Model ASSURE pada pelaksanaannya memadukan penggunaan teknologi dan media di ruang kelas. Jadi dengan melakukan perencanaan secara sistematis, dapat membantu memecahkan masalah dan membantu mempermudah menyampaikan pembelajaran. Karena proses pembelajaran itu merupakan proses yang kompleks dan merupakan suatu sistem yang perlu dilakukan dengan pendekatan sistematis.

ASURRE dikembangkan agar dapat digunakan oleh guru, instruktur dan pelatih dalam kegiatan pembelajaran khususnya yang memanfaatkan media dan teknologi di dalamnya. Model desain pembelajaran ini dapat digunakan untuk memfasilitasi proses belajar siswa agar mampu mencapai kompetensi seperti yang diinginkan. Model ASSURE merupakan langkah merencanakan pelaksanaan pembelajaran di ruang kelas secara sistematis dengan memadukan penggunaan teknologi dan media. Model ASSURE menggunakan tahap demi tahap untuk membuat perancangan pembelajaran yang dapat dilihat dari nama model tersebut, yaitu ASSURE. Menurut Benny A Pribadi (2011 : 30) yang berarti *Analyze learners*, S berarti *State standard and Objectives*, S yang kedua berarti *Select strategi, technology, media, and materials*, U berarti *Utilize technology, media and*

materials, R berarti *Require learner participation* dan E berarti *Evaluated and revise*. Langkah-langkah model desain pembelajaran ASSURE) terdapat pada bagan dibawah ini:



**Gambar 2.1 Langkah-langkah model desain pembelajaran Assure**

1. *analyze learner characteristic*

Langkah pertama dalam merencanakan ruang kelas adalah dengan mengidentifikasi dan menganalisis karakteristik pebelajar yang disesuaikan dengan hasil belajar. Jawaban sementara terhadap identifikasi dan analisis ini akan menjadi pemandu dalam mengambil keputusan saat merancang kegiatan pembelajaran. Yang perlu diperhatikan adalah karakteristik umum, kompetensi dasar spesifik seperti pengetahuan, kemampuan dan sikap serta memperhatikan gaya belajar.

2. *state objective*

Langkah kedua dengan menyatakan standar dan tujuan pembelajaran yang spesifik untuk kegiatan yang dilakukan. Tujuan yang dinyatakan dengan baik akan memperjelas tujuan, perilaku yang diinginkan, kondisi dan kinerja yang

akan diamati dan tingkat pengetahuan atau kemampuan baru yang akan dikuasai pebelajar.

3. *select method, media and learning materials*

Langkah ketiga setelah menganalisis dan menyatakan standard an tujuan pembelajarann, maka tugas selanjutnya adalah membangun jembatan diantara keda titik tersebut dengan memilih strategi pengajaran, teknologi dan media yang disesuaikan, serta memutuskan materi yang akan diberikan.

4. *utilize materials*

Langkah keempat adalah dengan melibatkan peran pembelajar untuk menggunakan terknologi, strategi dan materi untuk membantu pebelajar mencapai tujuan belajar. Dan dalam melibatkan peran guru sebagai fasilitator.

5. *require leaner participation*

Langkah kelima dengan melibatkan partisipasi pebelajar. Agar efektif, pengajaran sebaiknya mengharuskan keterlibatan aktif secara mental. Sebaiknya aktivitas yang terjadi itu memungkinkan pebelajar menerapkan pengetahuan atau kemampuan baru dan menerima umpan balik. Pada prakteknya bias saja melibatkan kemandirian pebelajar, pengajaran yang dibantu komputer, kegiatan internet atau kerja kelompok.

6. *evaluate and revise*

Langkah ke enam adalah mengevaluasi dan merevisi. Setelah melaksanakan pembelajaran di ruang kelas, penting untuk mengevaluasi dampak kegiatan yang telah berlangsung terhadap pebelajar. Penilaian sebaiknya tidak memeriksa tingkat dimana pebelajar dapat mencapai tujuan belajar, namun juga memeriksa keseluruhan proses pengajaran dan dampak penggunaan

teknologi dan media. Hal itu dapat dicocokkan antara tujuan belajar dan hasil belajar pebelajar.

#### **2.4.2 Dampak Dari Proses**

Dampak tindakan yang dilakukan harus dikaji apakah sesuai dengan tujuan, apakah memberikan dampak positif lain yang tidak diduga sebelumnya, atau bahkan menimbulkan dampak negative yang merugikan peserta didik. Proses pembelajaran dalam penelitian tindakan kelas adalah untuk meningkatkan mutu proses pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar. Proses pembelajaran ini dapat dilaksanakan dalam siklus dimana dalam satu siklus terdiri dari: 1) perencanaan (*planning*), 2) tindakan (*action*), 3) pengamatan (*observation*), dan 4) refleksi (*reflection*) dan selanjutnya diulang kembali dalam beberapa siklus.

Untuk memecahkan permasalahan nyata yang terjadi di dalam kelas yang dialami langsung dalam interaksi antara guru dengan peserta didik yang sedang belajar, meningkatkan profesionalisme guru, dan menumbuhkan budaya akademik di kalangan para guru. Mutu pembelajaran dapat dilihat dari meningkatnya hasil belajar peserta didik, baik yang bersifat akademis yang tertuang dalam nilai ulangan harian (*formatif*), ulangan tengah semester (*sub-sumatif*) dan ulangan akhir semester (*sumatif*) maupun yang bersifat nonakademis, seperti motivasi, perhatian, aktivitas, dan minat.

Penggunaan model pembelajaran dapat meningkatkan efisiensi pengelolaan pendidikan, peningkatan atau perbaikan proses pembelajaran di samping untuk meningkatkan relevansi dan mutu hasil pendidikan juga ditujukan untuk

meningkatkan efisiensi pemanfaatan model pengajaran dalam kelas serta dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

## 2.5 Hasil Belajar

### 2.5.1 Pengertian Hasil Belajar

Taksonomi Bloom dalam Herpratiwi (2010 : 18) hasil belajar peserta didik dinyatakan kompeten apabila yang bersangkutan telah menguasai domain – domain sebagai berikut :

- a. Kognitif (*cognitive*), domain ini meliputi aspek; mengingat (*remember*), memahami (*understand*), menerapkan, (*apply*), analisis (*analysis*), menilai (*evaluate*), dan mencipta (*create*).
- b. Sikap (*Attitude*), domain ini menunjuk kepada kecenderungan bertindak (*predisposisi*) seseorang, meliputi aspek – aspek: penerimaan (*receiving*), kemampuan merespon (*responding*), kemampuan menghargai (*valuing*), pengorganisasian atau pengintegrasian (*integration*), pengkarakterisasian (*characterization*).
- c. Ketrampilan (*Psikomotor-skill*), domain ini berkaitan dengan kemampuan pergerakan syaraf-otot, meliputi aspek-aspek: persepsi (*perception*), kesiapsediaan (*mental set*), respon/gerakan terpimpin/terbimbing (*guided respon*), gerakan kebiasaan-mekanisme (*mechanism*), gerakan khas/kompleks, yang menunjukkan taraf ketrampilan/kemahiran tertentu (*skillful*), serta profisiensi (koordinat), dan gerakan penyesuaian (*adaption*), ini merupakan gerakan kemahiran tertinggi, dimana terjadi perubahan (*modification*) gerakan serta pola – pola gerakan baru, ada improvisasi

keunikan, dan penciptaan, pembaharuan, kreativitas, sehingga gerakannya variatif dan efisien.

Kemendikbud (2013 : 33) tentang Kompetensi Inti (KI) di sekolah dasar mengemukakan bahwa hasil belajar ada tiga ranah yaitu :

- 1) ranah kognitif yaitu memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain. Berdasarkan metode *guided discovery learning*, hasil belajar siswa diperoleh dari hasil nilai tes tertulis siswa.
- 2) ranah afektif yaitu memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangganya. Dari beberapa sikap yang telah disebutkan di atas, peneliti akan menilai hasil belajar ranah afektif pada sikap percaya diri. Sikap percaya diri yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah sikap dalam menyampaikan pendapat, gagasan maupun jawabannya.
- 3) Ranah psikomotor siswa menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia. Sudjana (2012 : 32) menyatakan bahwa aspek psikomotor ditunjukkan dengan mencatat bahan pelajaran dengan baik dan sistematis, mengangkat tangan pada saat mengomentari pendapat dan menyampaikan ide, mencari tahu dalam menemukan jawaban atas soal yang diberikan, dan melakukan komunikasi antara siswa dan guru.

Kemendikbud (2013) indikator sikap percaya diri ditandai dengan 1) berani menjelaskan di depan kelas, 2) berani berpendapat, bertanya atau menjawab pertanyaan, 3) menjawab pertanyaan guru tanpa ragu-ragu, 4) mampu menjawab pertanyaan guru dengan cepat, dan 5) tidak mudah putus asa/pantang menyerah.

Adapun indikator hasil belajar pada ranah kognitif dalam penelitian ini diperoleh dari hasil nilai tes tertulis siswa. Indikator ranah afektif pada sikap percaya diri adalah 1) berani menjelaskan di depan kelas, 2) berani berpendapat, bertanya atau menjawab pertanyaan, 3) menjawab pertanyaan guru tanpa ragu-ragu, 4) mampu menjawab pertanyaan guru dengan cepat, dan 5) tidak mudah putus asa/pantang menyerah. Sedangkan, indikator hasil belajar pada ranah psikomotor adalah 1) menulis dengan tulisan yang jelas dan rapih, 2) mengangkat tangan sebelum mengomentari pendapat dan menyampaikan ide/gagasan, 3) mencari fakta-fakta untuk menemukan jawaban dari pengamatan gambar yang disediakan, dan 4) berkomunikasi menggunakan bahasa Indonesia antar siswa untuk mengkomunikasikan hasil temuan.

Menurut Bloom dalam Herpratiwi (2010 : 142) hasil belajar dari hasil revisi 1999 kerangka kerja yang telah di revisi memiliki dua dimensi, yaitu proses kognitif dan pengetahuan. Dimensi proses kognitif berisi enam kategori, yaitu *Mengingat* (mendapatkan pengetahuan yang relevan dari memori yang panjang), *Pemahaman* (membangun makna dari pesan), *Penerapan* (menggunakan prosedur dalam situasi tertentu), *Analisis* (menguraikan bagian-bagian tertentu dan menentukan hubungan-hubungannya), *Evaluasi* (membuat penilaian yang didasarkan pada kriteria/ standar), dan *Mencipta* – (memasang unsur-unsur untuk membentuk kesatuan yang fungsional, mereorganisasi bagian-bagian pola/ struktur baru).

Kesinambungan yang mendasari dimensi proses kognitif diasumsikan sebagai kompleksitas dalam kognitif yaitu, pemahaman dipercaya lebih kompleks lagi dari pada pemahaman, dan seterusnya. Dimensi pengetahuan berisi empat kategori, yaitu *Faktual, Konseptual, Prosedural, dan Metakognitif*. Kategori inilah yang berada dalam kesinambungan dari konkrit ( faktual ) ke abstrak ( metakognitif). Kategori *konseptual* dan *prosedural* saling melengkapi dalam hubungan keabstrakan, dalam beberapa kasus pengetahuan prosedural lebih konkrit dari pada pengetahuan konseptual.

Hasil belajar merupakan tolak ukur yang digunakan untuk menentukan tingkat keberhasilan peserta didik dalam mengetahui dan memahami suatu mata pelajaran, biasanya dinyatakan dengan nilai yang berupa huruf atau angka-angka. Hasil belajar dapat berupa keterampilan, nilai dan sikap setelah peserta didik mengalami proses belajar. Melalui proses belajar mengajar diharapkan peserta didik memperoleh kepandaian dan kecakapan tertentu serta perubahan-perubahan pada dirinya.

Hasil belajar adalah sesuatu yang diperoleh setelah melakukan kegiatan belajar. Dari proses belajar diharapkan peserta didik memperoleh prestasi belajar yang baik sesuai dengan tujuan instruksional khusus yang ditetapkan sebelum proses belajar berlangsung. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mengetahui tingkat keberhasilan belajar adalah menggunakan tes. Tes ini digunakan untuk menilai hasil belajar yang dicapai dalam materi pelajaran yang diberikan guru di sekolah.

### 2.5.2 Faktor- Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Nanang Hanifah dan Cucu Suhana (2010 : 8) menjelaskan bahwa untuk mencapai hasil belajar siswa sebagaimana yang diharapkan, maka perlu diperhatikan beberapa faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar, antara lain:

1. peserta didik dengan jumlah latar belakangnya mencakup:
  - a. tingkat kecerdasan (*intelligent quotient*),
  - b. bakat (*aptitude*),
  - c. sikap (*attitude*),
  - d. minat (*interest*),
  - e. motivasi (*motivation*),
  - f. keyakinan (*belief*),
  - g. kesadaran (*consciousness*),
  - h. kedisiplinan (*discipline*), dan
  - i. tanggung jawab (*responsibility*).
2. pengajar provisional yang memiliki;
  - a. kompetensi pedagogik,
  - b. kompetensi sosial,
  - c. kompetensi personal
  - d. kompetensi professional,
  - e. kualifikasi pendidikan yang memadai, dan
  - f. kesejahteraan yang memadai.

3. atmosfir pembelajaran partisipatif dan interaktif yang dimanifestasikan dengan adanya komunikasi timbal balik dan multi arah secara aktif, kreatif, efektif, inovatif, dan menyenangkan, yaitu:
  - a. komunikasi antara guru dengan peserta didik,
  - b. komunikasi antara peserta didik dengan peserta didik, dan
  - c. komunikasi konstektual dan intregratif antara guru , pesera didik dan lingkungannya.
4. sarana dan prasarana yang menunjang proses pembelajaran, sehingga peserta didik merasa betah untuk belajar, yang mencakup:
  - a. lahan tanah, antara lain kebun sekolah, halaman, dan lapangan olahraga,
  - b. bangunan, antara lain ruang kantor, kelas, laboratorium, perpustakaan, dan ruang aktivitas ekstra kurikuler,
  - c. perlengkapan, antara lain alat tulis kantor, media pembelajaran baik elektronik maupun manual.
5. kurikulum sebagai kerangka dasar atau arahan, khusus mengenai perubahan perilaku peserta didik secara integral, baik yang berkaitan dengan kognitif, afektif maupun psikomotor
6. lingkungan agama, sosial, budaya, politik, ekonomoni, ilmu, dan teknologi serta lingkungan sekitar,
7. atmosfir kepemimpinan pembelajaran yang sehat, partisipatif demokratis dan situasional yang dapat membangun kebahagiaan intelektual, emosional, dan spiritual.

8. pembiayaan yang memadai, baik biaya rutin maupun biaya bangunan yang datangnya dari pihak pemerintah, orang tua, maupun stakeholder, sehingga sekolah mampu melangkah maju

## **2.6 Model Pembelajaran *Discovery Learning***

### **2.6.1 Pengertian Model Pembelajaran**

Arends dalam Trianto ( 2009 : 22) menyatakan, “*The term teaching model refers to a particular approach to instruction that includes its goals, syntax, environment, and management system.*” Model pembelajaran mengarah pada suatu pendekatan pembelajaran tertentu termasuk tujuannya, sintaksnya, lingkungannya, dan sistem pengelolaannya.

Arends (2008 : 259) menyatakan, model pembelajaran mengarah pada satu pendekatan pembelajaran tertentu termasuk tujuan, sintak, lingkungan dan system pengelolaannya. Ada enam model pembelajaran, yaitu: (1) presentasi, (2) pembelajaran langsung, (3) Pembelajaran konsep, (4) Pembelajaran kooperatif, (5) Pembelajaran berdasarkan masalah ( 6) Diskusi kelas.

Arends (2008 : 259) menyatakan atribut - atribut sebuah model adalah adanya basis teoritis yang koheren atau sebuah sudut pandang tentang apa yang seharusnya dipelajari dan bagaimana mereka belajar, dan model merekomendasikan berbagai perilaku mengajar dan struktur kelas yang dibutuhkan untuk mewujudkan berbagai tipe pembelajaran yang berbeda.

Arends (2008 : 259) menyatakan sintak model adalah aliran kegiatan belajar secara keseluruhan. Lingkungan belajar adalah konteks bahwa semua tindakan

pengajaran harus dilaksanakan, termasuk dalam tata cara pemotivasian dan pengelolaan siswa.

Model pembelajaran menurut Joice dalam Trianto (2009 : 22) adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran dikelas atau pelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat – perangkat pembelajaran termasuk didalamnya buku-buku, film, komputer, kurikulum, dan lain – lain. Joice menyatakan bahwa setiap model pembelajaran mengarahkan kita kedalam mendesain pembelajaran untuk membantu peserta didik sedemikian rupa sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

Model pembelajaran mempunyai empat ciri khusus yang tidak dimiliki oleh strategi, metode atau prosedur Trianto (2009 : 23) yaitu:

1. rasioanl teoretis logis yang disusun oleh para pencipta atau pengembangnya;
2. landasan pemikiran tentang apa dan bagaimana siswa belajar (tujuan pembelajaran yang akan dicapai);
3. tingkah laku mengajar yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan dengan berhasil; dan
4. lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran itu dapat tercapai.

Model pembelajaran menurut Bruce Joyce, Marsha Weil, dan Emily Calhoun (2009 : 105) memiliki lima unsur, sebagai berikut :

1. sintaks yaitu urutan langkah pengajaran yang menunjuk pada fase fase atau tahap-tahap yang harus dilakukan oleh guru bila ia menggunakan model pembelajaran tertentu. Misalnya model eduktif akan menggunakan sintak yang berbeda dengan metode induktif,

2. prinsip reaksi berkaitan dengan pola kegiatan yang menggambarkan bagaimana seharusnya guru melihat dan memperlakukan para siswa, termasuk bagaimana seharusnya guru memberikan respon terhadap siswa. Prinsip ini memberi petunjuk bagaimana seharusnya guru menggunakan aturan permainan yang berlaku pada setiap model pembelajaran,
3. sistem sosial adalah pola hubungan guru dengan siswa pada saat terjadinya proses pembelajaran (situasi atau suasana dan norma yang berlaku dalam penggunaan metode pembelajaran tertentu),
4. Sistem pendukung yaitu segala sarana, bahan dan alat yang diperlukan untuk menunjang terlaksananya proses pembelajaran secara optimal, dan
5. dampak instruksional dan dampak pengiring instruksional adalah hasil belajar yang dicapai atau yang berkaitan langsung dengan materi pembelajaran, sementara dampak pengiring adalah hasil belajar sampingan (iringan) yang dicapai sebagai akibat dari penggunaan model pembelajaran tertentu.

Joyce (2011 : 104) sintak suatu model pembelajaran adalah gambaran struktur suatu model serta elemen-elemen atau tahap-tahap yang paling penting yang diterapkan bersama dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang berhasil dan sukses terdiri dari beberapa kriteria, yaitu : 1) peran aktif siswa, 2) pemberian latihan, 3) perhatian terhadap adanya perbedaan individual, 4) pemberian umpan balik, 5) penerapan pengetahuan dan keterampilan dalam situasi yang nyata (Heinich dalam Beni Pribadi, 2009 : 23).

Menurut Bruce Joyce, Marsha Weil, dan Emily Calhoun (2009 : 106) model pembelajaran memiliki ciri-ciri sebagai berikut :

- 1) berdasarkan teori pendidikan dan teori belajar dari para ahli tertentu. Sebagai contoh, metode penelitian kelompok. Model ini dirancang untuk melatih partisipasi dalam kelompok secara demokratis,
- 2) mempunyai misi atau tujuan pendidikan tertentu. Misalnya model berfikir induktif dirancang untuk mengembangkan proses berfikir induktif,
- 3) dapat dijadikan pedoman untuk perbaikan kegiatan belajar mengajar di kelas. Misalnya pada penggunaan model yang dirancang untuk memperbaiki kreativitas dalam pelajaran mengarang,
- 4) memiliki bagian-bagian model dalam pelaksanaan, yaitu: urutan langkah-langkah pembelajaran (*syntax*), adanya prinsip-prinsip reaksi, sistem sosial, dan sistem pendukung. Keempat bagian tersebut merupakan pedoman praktis bila guru akan melaksanakan suatu model pembelajaran,
- 5) memiliki dampak sebagai akibat terapan model pembelajaran. Dampak tersebut meliputi: dampak pembelajaran, yaitu hasil belajar yang dapat diukur dan dampak pengiring, yaitu hasil belajar jangka panjang,
- 6) membuat persiapan mengajar (desain instruksional) dengan pedoman model pembelajaran yang dipilihnya.

Bruce Joyce, Marsha Weil, dan Emily Calhoun (2009 : 31) dalam bukunya *Models of Teaching* menggolongkan model-model pembelajaran ke dalam empat jenis. Jenis model pembelajaran yang sesuai dengan penelitian ini adalah :

1. model-model Interaksi Sosial (*the sosial family*)

Model-model ini menekankan hubungan individu dengan masyarakat atau orang lain. Metode-metode ini memfokuskan pada proses dimana realitas adalah negosiasi sosial. Model-model pembelajaran kelompok ini

memberikan prioritas pada peningkatan kemampuan individu untuk berhubungan dengan orang lain untuk meningkatkan proses demokratis, dan untuk belajar dalam masyarakat secara produktif. Tokoh-tokoh teori sosial juga peduli dengan pengembangan pikiran (*mind*) diri sebagai pribadi dan materi keakademisan.

2. model-model Perilaku (*the personal family*)

Semua model pembelajaran rumpun ini didasarkan pada suatu pengetahuan yang mengacu pada teori perilaku, seperti teori belajar, teori belajar sosial, modifikasi perilaku, atau perilaku terapi. Model - model pembelajaran rumpun ini mementingkan penciptaan lingkungan belajar yang memungkinkan manipulasi penguatan perilaku secara efektif sehingga terbentuk pola perilaku yang dikehendaki. Model perilaku direkayasa atas dasar kerangka teori perilaku yang dihubungkan dengan proses belajar mengajar. Aktivitas mengajar, menurut teori ini harus ditujukan pada timbulnya perilaku baru atau berubahnya perilaku siswa ke arah yang sejalan dengan harapan.

3. model belajar tuntas (*the behavioral systems family*)

Model ini pada dasarnya merupakan pendekatan mengajar yang mengacu pada penetapan kriteria hasil belajar. Kriteria tingkat keberhasilan belajar ini meliputi pengetahuan, konsep, keterampilan, sikap dan nilai.

Langkah-langkah (*syntax*) adalah sebagai berikut :

a. Langkah orientasi

Pada tahap pertama ini guru dianjurkan menyusun kerangka kerja pengajaran. Dalam kerangka tersebut ditetapkan hal-hal sebagai berikut:

(1) pokok bahasan materi pelajaran keterampilan yang harus dikuasai siswa setelah mempelajari materi pelajaran, dan (2) tugas dan tanggung jawab murid dalam melakukan belajar.

b. Langkah penyajian

Pada tahap kedua guru menjelaskan konsep konsep yang terdapat dalam pokok bahasan, serta mendemonstrasikan keterampilan yang berhubungan dengan materi pelajaran.

c. Langkah strukturisasi latihan

Pada tahap ketiga ini guru memperlihatkan contoh-contoh mempraktikkan keterampilan sesuai dengan urutan yang telah dijelaskan pada waktu penyajian materi. Dianjurkan untuk memakai media seperti video tape recorder, OHP, LCD atau gambar-gambar agar lebih mudah ditangkap oleh siswa.

d. Langkah praktik

Pada tahap keempat ini guru menginstruksikan kepada para siswa untuk mempraktikkan keterampilan yang telah diajarkan. Dalam hal ini guru cukup memonitor praktik yang dilakukan oleh siswa apakah sudah benar sesuai dengan teori yang diajarkan.

e. Langkah praktik bebas

Pada tahap terakhir ini guru dapat memberi kebebasan kepada para siswa untuk mempraktikkan sendiri keterampilan yang telah dikuasai.

4. model memproses informasi (*the information-processing family*)

Beberapa model dalam kelompok ini menyediakan informasi dan konsep pada para pembelajar, beberapa lagi menekankan susunan konsep dan

pengujian hipotesis dan beberapa yang lain merancang cara berpikir kreatif serta hanya sedikit yang merancang untuk meningkatkan kemampuan intelektual pada umumnya.

Model ini memaparkan cara belajar peserta didik untuk mendapatkan dan mengolah informasi, serta menciptakan dan menguji hipotesis yang mendeskripsikan hubungan di antara serangkaian data. Model ini dapat digunakan untuk berbagai kurikulum secara luas, misalnya studi tentang masyarakat, bangsa, dan sejarah yang memerlukan belajar konsep. Pengorganisasian informasi sangat penting dalam kurikulum, yang mengajarkan berpikir induktif dan merupakan model yang sangat penting untuk belajar dan mengajarkan berbagai bidang sosial Anita (2009: 318).

Model pembelajaran menurut Soekamto, dkk dalam Nurulwati (2000 :10) adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan fungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan pengajar dalam melaksanakan aktivitas belajar mengajar.

Model pembelajaran menurut Rusman (2012 : 132) adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan - bahan pembelajaran, membimbing dikelas atau yang lain. Model pembelajaran juga dapat diartikan sebagai prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar. Model pembelajaran sebagai suatu pendekatan yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Jadi, sebenarnya model

pembelajaran memiliki arti yang sama dengan pendekatan, strategi atau metode pembelajaran. Saat ini telah banyak dikembangkan berbagai macam model pembelajaran, dari yang sederhana sampai model yang agak kompleks dan rumit karena memerlukan banyak alat bantu dalam penerapannya.

Menurut Rusman (2012 : 136) Model pembelajaran memiliki ciri – ciri sebagai berikut:

1. berdasarkan teori pendidaiakan dan teori belajar model pembelajaran dirancang untuk melatih partisipasi dalam kelompok secara demokratis,
2. mempunyai misi dan tujuan pendidikan untuk mengembangkan proses berpikir induktif,
3. dapat dijadikan pedoman untuk perbaikan kegiatan belajar mengajar dikelas.
4. memiliki bagian – bagian model yang dinamakan; 1) urutan langkah – langkah pembelajaran (sintak); 2) adanya prinsip – prinsip reaksi; 3) sistem sosial; dan 4) sistem pendukung,
5. memiliki dampak sebagai akibat terapan model pembelajaran seperti: 1) dampak pembelajaran yaitu hasil belajar yang dapat diukur; 2) dampak pengiring yaitu hasil belajar jangka panjang, dan
6. membuat persiapan mengajar (desain intruksional) dengan model pembelajaran yang dipilihnya.

Menurut Sani (2013 : 89) model pembelajaran adalah kerangka konseptual berupa pola prosedur sistematis yang dikembangkan berdasarkan teori dan digunakan dalam mengorganisasikan proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan belajar. Proses

pembelajaran harus di pandang sebagai stimulus yang dapat memandang murid untuk melakukan kegiatan belajar. Dengan demikian, murid lebih banyak melakukan kegiatan sendiri atau dalam bentuk kelompok memecahkan permasalahan dengan bimbingan maupun tanpa bimbingan guru.

### **2.6.2 Macam-macam Model Pembelajaran**

Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang dapat melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran, sehingga dapat menciptakan generasi yang inovatif dan kreatif. Model pembelajaran mampu mengarahkan siswa untuk terlibat dalam pembelajaran. Sani (2014 : 76) mengemukakan beberapa model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran dengan mengintegrasikan elemen-elemen langkah ilmiah yaitu pembelajaran berbasis inkuiri, pembelajaran penemuan (*discovery learning*), pembelajaran berbasis masalah (*problem based learning*), dan pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*).

Kurniasih & Sani (2014 : 64) mengemukakan bahwa dalam pembelajaran banyak model pembelajaran yang dapat digunakan untuk menuntut siswa menjadi aktif dalam kegiatan belajar mengajar yaitu *discovery learning*, *problem based learning*, *project based learning*, dan *cooperative learning*. Model pembelajaran tersebut berusaha membelajarkan siswa untuk mengenal masalah, merumuskan masalah, mencari solusi atau menguji jawaban sementara atas suatu masalah/pertanyaan dengan melakukan penyelidikan (menemukan fakta melalui penginderaan), pada akhirnya dapat menarik kesimpulan dan menyajikannya secara lisan maupun tulisan. Berdasarkan uraian tersebut, maka model

pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan model pembelajaran *discovery learning*.

### **2.6.3 Pengertian model pembelajaran *discovery learning***

Model *discovery learning* yang didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang terjadi bila pelajar tidak disajikan dengan pelajaran dalam bentuk akhirnya, tetapi diharapkan mengorganisasi sendiri. Sebagaimana pendapat Bruner, bahwa: “*discovery learning can be defined as the learning that takes place when the student is not presented with subject matter in the final form, but rather is required to organize it him self*” Lefancois dalam Emetembun ( 1986 : 103). Yang menjadikan dasar ide Bruner ialah pendapat dari Piaget yang menyatakan bahwa anak harus berperan aktif dalam belajar di kelas. Menurut Bruner dalam Herpratiwi (2009 : 23) “*discover*” adalah temuan dan “*discovery*” adalah penemuan. Jadi seorang peserta didik dikatakan melakukan “*discovery*” bila anak terlihat menggunakan proses mentalnya dalam usaha menemukan konsep-konsep atau prinsip-prinsip. Proses-proses mental yang dilakukan, misalnya mengamati, menggolongkan, mengukur, menduga dan mengambil kesimpulan. *Discovery* merupakan suatu model pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan pandangan konstruktivisme. Dimana model ini menekankan pada pentingnya pemahaman terhadap suatu konsep dalam pembelajaran melalui keterlibatan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran.

Bruner berpendapat bahwa Belajar dengan penemuan adalah belajar untuk menemukan (*learning by discovery is learning to discover*). Model *discovery* 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*. Model penemuan (*discovery methods*) dari Plato, disebut model Socrates, yang memuat dialog guru dan peserta didik sedemikian rupa sehingga peserta didik akan menemukan sendiri kesimpulan yang diharapkan melalui serangkaian pertanyaan yang diajukan guru.

Menurut Bruner dalam Winataputra, (2008 : 319), tahap-tahap penerapan belajar penemuan, yaitu: 1) stimulus (pemberian perangsang/stimuli), 2) *problem statement* (mengidentifikasi masalah), 3) *data collection* (pengumpulan data), 4) *data processing* (pengolahan data), 5) verifikasi, dan 6) generalisasi. Berdasarkan kajian di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa metode *discovery learning* dilaksanakan dengan langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut: 1) stimulus (memberikan pertanyaan atau menganjurkan siswa untuk mengamati gambar maupun membaca buku mengenai materi), 2) *problem statement* (memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin masalah yang relevan dengan bahan pelajaran, kemudian memilih dan merumuskannya dalam bentuk hipotesis), 3) *data collection* (memberikan kesempatan kepada siswa mengumpulkan informasi), 4) *data processing* (mengolah data yang telah diperoleh oleh siswa), 5) verifikasi (mengadakan pemeriksaan secara cermat untuk membuktikan benar tidaknya hipotesis), dan 6) generalisasi (mengadakan penarikan kesimpulan).

Menurut kemendikbud (2014 : 14) pada kurikulum 2013 model *discovery learning* adalah teori belajar yang didefinisikan sebagai proses pembelajaran

yang terjadi bila pelajar tidak disajikan dengan pelajaran dalam bentuk finalnya, tetapi diharapkan siswa mengorganisasi sendiri.

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 peserta didik semacam masalah yang direkayasa oleh guru.

Sedangkan pada inkuiri masalahnya bukan hasil rekayasa, sehingga peserta didik harus mengerahkan seluruh pikiran dan keterampilannya untuk mendapatkan temuan-temuan di dalam masalah itu melalui proses penelitian, sedangkan *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 peserta didik sebagai peserta didik didorong untuk mengidentifikasi apa yang ingin diketahui dilanjutkan dengan mencari informasi sendiri kemudian mengorganisasi atau membentuk (konstruktif) apa yang mereka ketahui dan mereka pahami dalam suatu bentuk akhir.

Dengan mengaplikasikan model *discovery learning* secara berulang-ulang dapat meningkatkan kemampuan penemuan diri individu yang bersangkutan. Penggunaan model *discovery learning*, ingin merubah kondisi belajar yang pasif menjadi aktif dan kreatif. Mengubah pembelajaran yang *teacher oriented* ke *student oriented*. Merubah pembelajaran ekspository peserta didik hanya

menerima informasi secara keseluruhan dari guru ke pembelajaran *discovery* peserta didik menemukan informasi sendiri. Seperti halnya pembelajaran lainnya, pembelajaran *discovery* ini juga membutuhkan persiapan yang matang sebelum kegiatan pembelajaran dilaksanakan.

J. Richard dalam Roestiyah, (2008 : 20) berpendapat bahwa *discovery learning* ialah suatu cara mengajar yang melibatkan siswa dalam proses kegiatan mental melalui tukar pendapat, dengan diskusi, seminar, membaca sendiri dan mencoba sendiri, agar anak dapat belajar sendiri.

Keunggulan model pembelajaran *discovery learning* menurut kemendikbud, yaitu:

1. membantu siswa untuk memperbaiki dan meningkatkan keterampilan-keterampilan dan proses-proses kognitif. Usaha penemuan merupakan kunci dalam proses ini, seseorang tergantung bagaimana cara belajarnya ;
2. pengetahuan yang diperoleh melalui model ini sangat pribadi dan ampuh karena menguatkan pengertian, ingatan dan transfer ;
3. menimbulkan rasa senang pada siswa, karena tumbuhnya rasa menyelidiki dan berhasil ;
4. membantu siswa memperkuat konsep dirinya, karena memperoleh kepercayaan bekerja sama dengan yang lainnya.
5. membantu siswa menghilangkan skeptisme (keragu-raguan) karena mengarah pada kebenaran yang final dan tertentu atau pasti.
6. membantu dan mengembangkan ingatan dan transfer kepada situasi proses belajar yang baru;
7. mendorong siswa berfikir dan bekerja atas inisiatif sendiri;
8. mendorong siswa berfikir intuisi dan merumuskan hipotesis sendiri;

9. memberikan keputusan yang bersifat intrinsik; Situasi proses belajar menjadi lebih terangsang;
10. dapat mengembangkan bakat dan kecakapan individu.

Kelemahan model pembelajaran *discovery learning* menurut kemendikbud, yaitu:

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

Langkah-langkah pelaksanaan model pembelajaran *discovery learning* menurut Kemendikbud (2014 : 45) pada kurikulum 2013 adalah:

1. langkah persiapan

Langkah persiapan model pembelajaran penemuan (*discovery learning*) sebagai berikut:

- a. menentukan tujuan pembelajaran,
- b. melakukan identifikasi karakteristik peserta didik (kemampuan awal, minat, gaya belajar, dan sebagainya),
- c. memilih materi pelajaran,
- d. menentukan topik-topik yang harus dipelajari peserta didik secara induktif (dari contoh-contoh generalisasi),
- e. mengembangkan bahan-bahan belajar yang berupa contoh-contoh, ilustrasi, tugas dan sebagainya untuk dipelajari peserta didik,
- f. mengatur topik-topik pelajaran dari yang sederhana ke kompleks, dari yang konkret ke abstrak, atau dari tahap enaktif, ikonik sampai ke simbolik, dan
- g. melakukan penilaian proses dan hasil belajar peserta didik.

2. pelaksanaan

- a. *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 peserta didik dalam mengeksplorasi bahan.

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

Setelah dilakukan stimulasi langkah selanjutnya adalah 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 (jawaban sementara atas pertanyaan masalah)

c. *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. Pada tahap ini berfungsi untuk menjawab pertanyaan atau membuktikan benar tidaknya hipotesis, dengan demikian peserta didik diberi kesempatan untuk mengumpulkan berbagai informasi yang relevan, membaca literatur, mengamati objek, wawancara dengan nara sumber, melakukan uji coba sendiri dan sebagainya.

d. *data processing* (pengolahan data)

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

e. *verification* (pembuktian)

Pada tahap ini peserta didik melakukan pemeriksaan secara cermat untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis yang ditetapkan dengan temuan alternatif, dihubungkan dengan hasil data processing. Menurut Bruner, tujuannya agar proses belajar berjalan dengan baik dan kreatif jika guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menemukan suatu konsep, teori, atau aturan melalui contoh yang dijumpai dalam kehidupannya.

f. *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.

Model *discovery learning* menurut Nanang Hanifah, dkk, (2010 : 77) merupakan suatu rangkaian kegiatan pembelajaran yang melibatkan secara maksimal seluruh kemampuan peserta didik untuk mencari dan menyelidiki secara sistematis, kritis, dan logis sehingga mereka dapat mewujudkan sendiri pengetahuan, sikap, dan ketrampilan sebagai wujud adanya perubahan tingkah laku.

Macam – macam model *discovery* menurut Nanang Hanifah, dkk, (2010 : 77) sebagai berikut :

1. *discovery* terpimpin, yaitu pelaksanaan *discovery* dilakukan atas petunjuk dari guru. Keduanya dimulai dari pertanyaan inti, guru mengajukan berbagai pertanyaan yang melacak, dengan tujuan untuk mengarahkan peserta didik

ketitik kesimpulan yang diharapkan. Selanjutnya, siswa melakukan percobaan untuk membuktikan pendapat yang dikemukakannya,

2. *discovery* bebas, yaitu peserta didik melakukan penyelidikan bebas sebagaimana seorang ilmuwan, antara lain masalah dirumuskan sendiri, dan kesimpulan diperoleh sendiri, dan
3. *discovery* bebas yang di modifikasi, yaitu masalah diajukan guru didasarkan teori yang sudah dipahami peserta didik. Tujuannya untuk melakukan penyelidikan dalam rangka membuktikan kebenarannya.

Fungsi model *discovery* menurut Nanang Hanifah, dkk, (2010 : 78), yaitu sebagai berikut :

1. membangun komitmen dikalangan peserta didik untuk belajar, yang diwujudkan dengan keterlibatan, kesungguhan, dan loyalitas terhadap mencari dan menemukan sesuatu dalam proses pembelajaran,
2. membangun sikap aktif, kreatif, dan inovatif dalam proses pembelajaran dalam rangka mencapai tujuan pengajaran, dan
3. membangun sikap percaya diri dan terbuka terhadap hasil temuannya.

Langkah – langkah model *discovery learning* menurut Nanang Hanifah, dkk, (2010 : 78), diantaranya :

1. mengidentifikasi kebutuhan siswa,
2. seleksi pendahuluan terhadap konsep yang akan di pelajari,
3. seleksi bahan atau masalah yang akan dipelajari,
4. menentukan peran yang akan dilakukan masing – masing peserta didik,

5. mencek pemahaman peserta didik terhadap masalah yang akan diselidiki dan ditemukan,
6. mempersiapkan setting kelas,
7. mempersiapkan fasilitas yang diperlukan,
8. memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk melakukan penyelidikan dan penemuan,
9. menganalisis sendiri atas data penemuan,
10. merangsang terjadinya dialog interaksi antar peserta didik,
11. memberi penguatan kepada peserta didik untuk giat dalam melakukan penemuan, dan
12. memfasilitasi peserta didik dalam merumuskan prinsip – prinsip dan generalisasi atas hasil temuannya.

Keunggulan model *discovery learning* menurut Nanang Hanifah, dkk, (2010 : 79), diantaranya :

1. membantu peserta didik untuk mengembangkan, kesiapan, serta penguasaan ketrampilan dalam proses kognitif,
2. peserta didik memperoleh pengetahuan secara individual dapat dimengerti dan mengendap dalam pikirannya,
3. dapat membangkitkan motivasi dan semangat belajar peserta didik untuk belajar lebih giat lagi,
4. memberikan peluang untuk berkembang dan maju sesuai dengan kemampuan dan minat masing – masing, dan

5. memperkuat dan menambah kepercayaan pada diri sendiri dengan proses menemukan sendiri karena pembelajaran berpusat pada peserta didik dengan peran guru yang sangat terbatas.

Kelemahan model *discovery learning* menurut Nanang Hanifah, dkk, (2010 : 79), diantaranya :

1. siswa harus memiliki kesiapan dan kematangan mental, siswa harus berani dan berkeinginan untuk mengetahui keadaan sekitarnya dengan baik,
2. keadaan kelas kita kenyataanya jumlah siswanya banyak maka model ini tidak akan mencapai hasil yang memuaskan,
3. guru dan siswa yang sangat sudah terbiasa dengan PBM gaya lama maka model *discovery* akan menyulitkan dalam pelaksanaannya, dan
4. ada kritik, proses *discovery* terlalu mementingkan proses pengertiannya saja, kurang memperhatikan perkembangan sikap dan ketrampilan.

Model *discovery* menurut Syaiful Sagala, ( 2010 : 196) merupakan pendekatan mengajar yang berusaha meletakkan dasar dan mengembangkan cara berfikir ilmiah, pendekatan ini menempatkan siswa lebih banyak belajar sendiri, mengembangkan kekreatifan dalam memecahkan masalah. Model *discovery* dapat dilaksanakan apabila dipenuhi syarat – syarat sebagai berikut : 1) guru harus terampil memilih persoalan yang relevan untuk diajukan kepada kelas (persoalan bersumber dari bahan pelajaran yang menantang siswa) dan sesuai dengan daya nalar siswa; 2) guru harus terampil menumbuhkan motivasi belajar siswa dan menciptakan situasi belajar yang menyenangkan; 3) adanya fasilitas dan sumber belajar yang cukup; 4) adanya kebebasan siswa untuk berpendapat, berkarya,

berdiskusi; 5) partisipasi setiap siswa dalam kegiatan belajar; 6) guru tidak banyak campur tangan dan intervensi terhadap kegiatan siswa.

Langkah – langkah model *discovery learning* menurut Syaiful Sagala, (2010 : 197), diantaranya :

1. perumusan masalah untuk dipecahkan siswa,
2. menetapkan jawaban sementara atau lebih dikenal dengan istilah hipotesis,
3. siswa mencari informasi, data, fakta yang diperlukan untuk menjawab permasalahan/ hipotesis,
4. menarik kesimpulan jawaban atau generalisasi, dan
5. mengaplikasikan kesimpulan / generalisasi dalam situasi baru.

Model Pembelajaran *discovery* menurut Gulo dalam Trianto, (2009 : 166) merupakan suatu rangkaian kegiatan belajar yang melibatkan secara maksimal seluruh kemampuan siswa untuk mencari dan menyelidiki secara sistematis, logis, analitis, sehingga mereka dapat merumuskan sendiri penemuannya dengan penuh percaya diri. Sasaran utama kegiatan pembelajaran *discovery* adalah 1) keterlibatan siswa secara maksimal; 2) keterarahan kegiatan secara logis dan sistematis sesuai dengan tujuan pembelajaran; 3) mengembangkan sikap percaya diri pada diri siswa tentang apa yang ditemukan dalam proses pembelajaran. Pembelajaran *discovery* dirancang untuk mengajak siswa secara langsung kedalam proses ilmiah kedalam waktu yang relatif singkat. Latihan proses *discovery* dapat meningkatkan pemahaman sains, produktif dalam berfikir kreatif, dan siswa menjadi terampil dalam memperoleh dan menganalisis informasi.

Langkah – langkah pembelajaran *Discovery* menurut Sudjana dalam Trianto (2009 : 172), yaitu:

1. merumuskan masalah untuk dipecahkan oleh siswa,
2. menetapkan jawaban sementara atau lebih dikenal dengan istilah hipotesis,
3. mencari informasi, data, dan fakta yang diperlukan untuk menjawab hipotesis atau permasalahan,
4. menarik kesimpulan jawaban atau generalisasi, dan
5. mengaplikasikan kesimpulan.

Menurut Kurniasih dan Sani (2014 : 64) *discovery learning* didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang terjadi bila materi pembelajaran tidak disajikan dalam bentuk finalnya, tetapi diharapkan siswa mengorganisasi sendiri. Selanjutnya, Sani (2014: 97) mengungkapkan bahwa *discovery* adalah menemukan konsep melalui serangkaian data atau informasi yang diperoleh melalui pengamatan atau percobaan.

Kurniasih dan Sani (2014 : 66-67) juga mengemukakan beberapa kelebihan dari model *discovery learning*, yaitu sebagai berikut.

- a. menimbulkan rasa senang pada siswa, karena tumbuhnya rasa menyelidiki dan berhasil,
- b. siswa akan mengerti konsep dasar dan ide-ide lebih baik,
- c. mendorong siswa berpikir dan bekerja atas inisiatif sendiri, dan
- d. siswa belajar dengan memanfaatkan berbagai jenis sumber belajar.

Kurniasih dan Sani (2014 : 68-71) mengemukakan langkah-langkah operasional model *discovery learning* yaitu sebagai berikut.

- a. langkah persiapan model *discovery learning*
  - 1) menentukan tujuan pembelajaran,
  - 2) melakukan identifikasi karakteristik siswa,
  - 3) memilih materi pelajaran,
  - 4) menentukan topik-topik yang harus dipelajari siswa secara induktif, dan
  - 5) mengembangkan bahan-bahan belajar yang berupa contoh-contoh, ilustrasi, tugas, dan sebagainya untuk dipelajari siswa.
  
- b. prosedur aplikasi model *discovery learning*
  - 1) *stimulation* (stimulasi/pemberian rangsang)

Pada tahap ini siswa dihadapkan pada sesuatu yang menimbulkan kebingungan, kemudian dilanjutkan untuk tidak memberi generalisasi, agar timbul keinginan untuk menyelidiki sendiri. Guru dapat memulai dengan mengajukan pertanyaan, anjuran membaca buku, dan belajar lainnya yang mengarah pada persiapan pemecahan masalah.
  - 2) *problem statement* (pernyataan/identifikasi masalah)

Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengidentifikasi masalah-masalah yang relevan dengan bahan pelajaran, kemudian salah satunya dipilih dan dirumuskan dalam bentuk hipotesis.
  - 3) *data collection* (pengumpulan data)

Tahap ini siswa diberi kesempatan untuk mengumpulkan berbagai informasi yang relevan, membaca literatur, mengamati objek, wawancara, melakukan uji coba sendiri untuk menjawab pertanyaan atau membuktikan benar tidaknya hipotesis.

4) *data processing* (pengolahan data)

Pengolahan data merupakan kegiatan mengolah data dan informasi yang telah diperoleh siswa melalui wawancara, observasi dan sebagainya. Tahap ini berfungsi sebagai pembentukan konsep dan generalisasi, sehingga siswa akan mendapatkan pengetahuan baru dari alternatif jawaban yang perlu mendapat pembuktian secara logis.

5) *verification* (pembuktian)

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

6) *generalization* (menarik kesimpulan)

Tahap generalisasi/menarik kesimpulan adalah proses menarik sebuah kesimpulan yang dapat dijadikan prinsip umum dan berlaku untuk semua kejadian atau masalah yang sama dengan memperhatikan hasil verifikasi.

Berdasarkan pendapat – pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa model *discovery learning* adalah strategi pembelajaran yang membuat siswa lebih aktif dan kreatif dalam memecahkan masalah dengan sendirinya melalui penemuan dari sumber belajar yang relevan.

## 2.7 Kajian Penelitian Yang Relevan

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Ismaul Chusnah (2010) dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Discovery* Untuk Meningkatkan Pembelajaran IPA peserta didik kelas V MI Miftahul Ulum Kejawanan”.

Hasil penelitian yang serupa dilakukan oleh Ina Yupita (2013) dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Discovery* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar”.

Hasil Penelitian dalam Jurnal Internasional oleh Kiki Yuliani and Sahat Saragih Tahun 2015 dengan judul “*The Development of Learning Devices Based Guided Discovery Model to Improve Understanding Concept and Critical Thinking Mathematically Ability of Students at Islamic Junior High School of Medan*”

Berdasarkan tiga penelitian yang telah diuraikan, persamaan yang terdapat pada penelitian Ismaul Chusnah, Ina Yupita, Kiki Yuliani and Sahat Saragih, penggunaan model pembelajaran *discovery* dapat memperbaiki dan meningkatkan hasil belajar siswa baik hasil belajar afektif dan kognitif.

Perbedaan yang terdapat pada penelitian Ismaul Chusnah, Ina Yupita, Kiki Yuliani and Sahat Saragih, variabel yang ditingkatkan yaitu motivasi, waktu dan tempat penelitiannya, jenjang kelas yang digunakan dalam penelitian, dan mata pelajaran yang diteliti.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Pendekatan Penelitian**

Penelitian ini menggunakan Pendekatan penelitian kuantitatif dengan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan menekankan pada kegiatan pembelajaran PKn untuk meningkatkan mutu proses pembelajaran dengan penggunaan model pembelajaran *discovery learning*, dan pemanfaatan sumber belajar yang paling efektif, efisien, dan berdaya tarik sehingga memenuhi ketercapaian kompetensi siswa.

Menurut Supardi (2006 : 104) penelitian tindakan kelas merupakan bentuk investigasi yang bersifat reflektif partisipatif, kolaboratif, dan spiral, yang memiliki tujuan untuk melakukan perbaikan system, metode kerja, proses, isi, kompetensi, dan situasi. Penelitian Tindakan Kelas atau biasa disebut PTK dalam bahasa Inggris disebut *Classroom Action Research (CAR)* adalah sebuah penelitian tindakan (*Action Research*) yang dilakukan oleh guru di dalam kelas dengan tujuan memperbaiki mutu pembelajaran di dalam kelas (Arikunto, S, 2006).

Pengertian dari penelitian tindakan kelas yaitu :

1. *penelitian* adalah suatu kegiatan mencermati suatu objek dengan cara dan aturan metodologi tertentu untuk memperoleh data atau informasi yang bermanfaat dalam meningkatkan mutu suatu hal yang menarik minat atau penting bagi peneliti,
2. *tindakan* menunjuk pada suatu kegiatan yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu, dan
3. *kelas*, pengertian kelas disini tidak terikat pada pengertian ruang kelas, tetapi sekelompok siswa dalam waktu yang sama, menerima pelajaran yang sama dari guru yang sama.

Penelitian tindakan kelas (PTK) adalah penelitian tindakan yang dilakukan dengan tujuan memperbaiki mutu praktik pembelajaran di kelas, Kunandar (2011 : 45). Tujuan utama PTK adalah untuk memecahkan permasalahan nyata yang terjadi di kelas dan meningkatkan kegiatan guru dalam mengembangkan profesinya. Menurut Arikunto, Suharsimi, (2006 : 2) penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Penelitian Tindakan Kelas menurut Kemmis dalam Rochiati Wiriati (2008 : 12) menjelaskan bahwa penelitian tindakan adalah sebuah bentuk inkuiri reflektif yang dilakukan secara kemitraan mengenai situasi sosial tertentu termasuk pendidikan dalam meningkatkan rasionalitas dan keadilan dari a) kegiatan praktek sosial atau pendidikan mereka, b) pemahaman mereka mengenai kegiatan – kegiatan praktek pendidikan, c) situasi yang memungkinkan terlaksananya kegiatan praktek.

## **3.2 Setting Penelitian**

### **3.2.1 Tempat dan Waktu Penelitian**

1. tempat penelitian ini di laksanakan di SD N I Merbau Tanggamus.
2. waktu penelitian akan dilaksanakan selama 2 bulan dari bulan Januari sampai bulan Februari 2016 di kelas VI SD N 1 Merbau Tanggamus.

### **3.2.2 Subyek Penelitian**

Subyek penelitian ini yaitu:

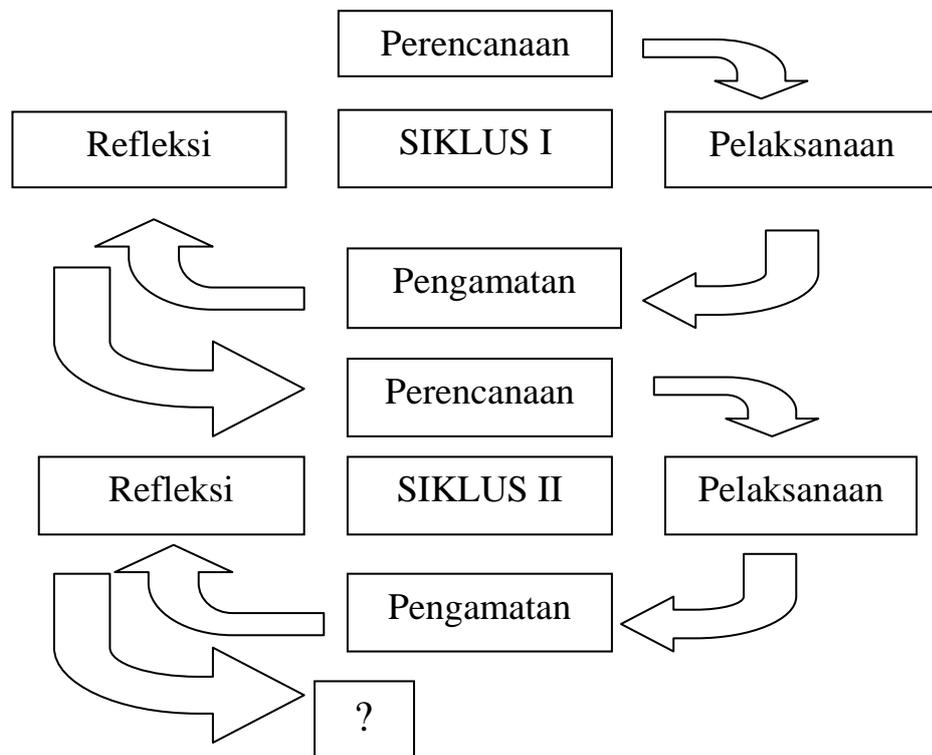
1. guru PKn kelas VI SD N1MerbauTanggamus.
2. siswa SD N I Merbau Tanggamus pada Semester Genap, sebanyak 59 siswa yang terdiri dari dua kelas yaitu kelas VI- A dan VI-B.

Penelitian ini dibantu oleh rekan guru berkualifikasi pendidikan S2 jurusan Teknologi Pendidikan, berpengalaman sebagai guru dan mengajar di SDN 1 Merbau Tanggamus selama 10 tahun. Pemilihan sekolah ini sebagai tempat penelitian dengan pertimbangan perlu di adakan penelitian terkait materi Kerjasama dengan Negara – Negara Asia Tenggara pada mata pelajaran PKn dengan hasil belajar siswa tidak mencapai KKM.

## **3.3 Rancangan Penelitian Tindakan Kelas**

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas yang ditujukan pada kegiatan di kelas. Bagi guru diperlukan refleksi diri yang melibatkan partisipasi siswa dalam suatu situasi sosial pembelajaran untuk meningkatkan kualitas praktik pembelajaran. Penelitian tindakan dilaksanakan dalam siklus yang berkelanjutan sampai tujuan perbaikan tercapai. Model penelitian tindakan kelas

dengan bagan empat tahapan yang lazim dilalui, yaitu (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, (4) refleksi Siklus spiral PTK (Arikunto, 2006:16) dari tahap-tahap penelitian tindakan kelas dapat dilihat pada gambar berikut :



Bagan 3.1 Siklus PTK Model Arikunto (2006: 16)

### 3.3.1 Prosedur Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan daur ulang atau siklus yang pelaksanaannya tiap siklus terdiri dari dua pertemuan yang tiap – tiap pertemuan terdiri dari rencana tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi.

Dalam penelitian ini menggunakan tiga siklus, yaitu siklus 1 , siklus 2 dan siklus

3. Pada setiap siklus kegiatan yang akan dilaksanakan sebagai berikut:

- a. perencanaan awal, dilaksanakan dalam beberapa siklus, masing-masing siklus terdiri atas 2 pertemuan dengan materi Kerjasama dengan Negara – Negara Asia Tenggara. Penelitian ini berakhir apabila indikator keberhasilan yang telah ditetapkan tercapai sebelum mengadakan penelitian, peneliti menyusun rumusan masalah tujuan dan membuat rencana kegiatan, cara penggunaan model pembelajaran termasuk didalamnya instrument penelitian dan perangkat pelaksanaan pembelajaran (RPP).
- b. pelaksanaan tindakan dilakukan disetiap fase pelaksanaan pembelajaran yaitu dilakukan dengan mengoptimalkan proses pembelajaran di setiap fase pembelajaran yang dilakukan dengan sintak model pembelajaran *discovery learning* sebagai berikut yaitu: 1) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan teknis pembelajaran yang akan dilakukan. Selanjutnya guru memberi contoh permasalahan yang ada disekitar untuk mengkaitkan dengan materi pelajaran yang akan dicapai. Peserta didik dimotivasi untuk mengajukan pertanyaan berkaitan dengan contoh permasalahan yang diberikan guru. Selanjutnya guru membagi peserta didik menjadi kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 4 orang. Setelah peserta didik dibagi menjadi 7 kelompok belajar, guru membagikan Lembar Kerja Siswa (LKS) pada masing-masing kelompok untuk didiskusikan pada kelompoknya selama 20 menit dan guru memberi arahan serta bimbingan bagaimana cara mengerjakan LKS, 2) guru menyampaikan suatu masalah secara sederhana. Masalah yang disampaikan guru berkaitan dengan lingkungan sekitar, untuk membawa peserta didik memahami materi. Sebagai contoh yang diambil, guru menceritakan permasalahan yang ada. Peserta didik mengamati contoh soal yang dibuat

guru dan menjelaskan materi yang sudah dibuat, 3) peserta didik memperoleh data eksperimen. Sebagai bahan bantuan, guru mengulangi pertanyaan pada peserta didik tentang masalah dengan mengarahkan peserta didik untuk mendapat informasi yang membantu proses penemuan. Peserta didik diminta untuk bertanya mengenai permasalahan yang ada. Guru membimbing peserta didik untuk dapat menemukan hasil dari soal, 4) peserta didik membuat hipotesis. Dari data yang sudah dijelaskan secukupnya oleh guru, peserta didik diminta menyampaikan hasil pengamatannya. Setelah peserta didik memahami guru membimbing peserta didik untuk menyelesaikan soal-soal yang ada pada LKS masing-masing kelompok. Pada awalnya peserta didik dalam kelompoknya terlihat bekerja sendiri-sendiri, dan guru mengingatkan kembali untuk bekerja secara kelompok, berdiskusi mengenai permasalahan yang ada di LKS. Jika ada kesulitan dalam kelompok, guru memberikan bimbingan dan arahan untuk mengembangkan materi yang dipelajari agar pengetahuan kognitif peserta didik lebih luas. Selanjutnya guru membimbing tiap kelompok untuk menyusun dan menarik kesimpulan dari materi yang dipelajari, 5) guru meminta beberapa kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompok. Karena waktu yang tinggal sedikit hanya tiga kelompok yang sempat mempresentasikan hasil kerjanya. Penerapan model pembelajaran *Discovery* ini berjalan selama 30 menit setiap pertemuannya. Apabila peserta didik telah mengerjakan LKS, dan 6) pada pelaksanaan presentasi kelompok, guru meminta kelompok lain memperhatikan dan memberi tanggapan serta pertanyaan kepada yang presentasi. guru memimpin diskusi

dan memberi umpan balik selama presentasi untuk menemukan jawaban yang benar. Pada akhir pembelajaran guru membimbing peserta didik untuk menyimpulkan materi, dan tujuan pembelajaran, yang telah dibahas dan memberikan tugas rumah/PR.

- c. observasi pengamatan, meliputi tindakan yang dilakukan oleh kolaborator sebagai observer mengamati tingkah laku siswa saat mengikuti pelajaran dengan alat observasi. Hal-hal yang diobservasi dalam pembelajaran adalah keterampilan guru dalam pengelolaan pembelajaran dengan model *discovery learning* dan aktivitas belajar siswa dalam kelompok dan klasikal. Alat yang digunakan dalam pengamatan yaitu Lembar observasi .
- d. refleksi, peneliti dengan kolaborator, melihat dan mempertimbangkan hasil atau dampak dari tindakan yang dilakukan berdasarkan lembar pengamatan yang diisi oleh pengamat. Dengan menganalisis hasil tes observasi dapat ditarik kesimpulan tentang efektifitas proses pembelajaran yang diterapkan. Refleksi merupakan tindakan mengevaluasi hasil yang diperoleh sebagai bahan acuan untuk pelaksanaan siklus selanjutnya.

Observasi dan evaluasi dapat dilihat sebagai berikut:

1. mencatat semua aktivitas guru dengan format pengalaman yang dilakukan kolaborator,
2. mencatat semua aktivitas siswa baik sikap yang relevan dan tidak relevan dengan format pengamatan kolaborator,
3. menilai semua kegiatan dan hasil kerja siswa,
4. melakukan tes tiap siklus untuk melihat hasil belajar siswa, dan

5. melakukan diskusi dengan kolaborator tentang kegiatan pembelajaran baik pada siklus 1, siklus 2 dan siklus 3.

### **3.4 Lama Tindakan dan Indikator Keberhasilan**

#### **3.4.1 Lama Tindakan**

Lama tindakan penelitian pada ini adalah kurang lebih 2 bulan mulai dari pra penelitian sampai penelitian mulai dari Januari hingga Februari awal tahun 2016 di kelas VI SD N I Merbau Tanggamus. Penelitian dilaksanakan dalam 3 siklus, masing-masing siklus terdiri atas 2 pertemuan.

#### **3.4.2 Indikator Keberhasilan Belajar**

Indikator keberhasilan pada penelitian tindakan kelas ini difokuskan pada Indikator keberhasilan perencanaan dan penerapan pembelajaran PKn kelas VI dengan menggunakan model pembelajaran *discovery learning*. Persentase hasil belajar siswa diharapkan terjadi peningkatan pada setiap siklus. Tindakan dinyatakan berhasil jika hasil belajar siswa meningkat setiap siklusnya. Siklus dihentikan jika presentase siswa yang mencapai ketuntasan belajar diatas nilai KKM yang telah ditetapkan sekolah yaitu 70 atau 70%.

### **3.5 Definisi Konseptual dan Operasional**

#### **3.5.1 Definisi Konseptual**

##### **1. Perencanaan Model Pembelajaran *Discovery Learning***

Perencanaan pembelajaran merupakan catatan-catatan hasil pemikiran awal seorang guru sebelum mengelola proses pembelajaran. Perencanaan

pembelajaran merupakan perisapan mengajar yang berisi hal-hal yang perlu atau harus dilakukan oleh guru dan siswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran yang antara lain meliputi unsur-unsur : pemilihan materi, metode, media, dan alat evaluasi. Perencanaan model pembelajaran *discovery learning* efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan metode belajar yang sifatnya mandiri dimana siswa yang cenderung lebih aktif untuk mencari dan menemukan informasi melalui bahan ajar.

## **2. Pelaksanaan model pembelajaran *discovery learning***

Pelaksanaan pembelajaran adalah proses yang diatur sedemikian rupa menurut langkah – langkah tertentu agar pelaksanaan mencapai hasil yang diharapkan (Nana Sudjana, 2010: 136 ). Pelaksanaan pembelajaran merupakan operasionalisasi dari perencanaan pembelajaran, sehingga tidak lepas dari perencanaan pengajaran / pembelajaran/ pemelajaran yang sudah dibuat. Oleh karenanya dalam pelaksanaannya akan sangat tergantung pada bagaimana perencanaan pengajaran sebagai operasionalisasi dari sebuah kurikulum.

## **3. Penilaian model pembelajaran *discovery learning***

Penilaian merupakan bagian yang integral dalam keseluruhan proses belajar mengajar. Penilaian harus dipandang sebagai salah satu faktor yang menentukan keberhasilan proses dan hasil pembelajaran, bukan hanya sebagai cara untuk menilai keberhasilan belajar siswa. Sebagai subsistem dalam kegiatan pembelajaran, kegiatan penilaian harus mampu memberikan informasi yang membantu guru meningkatkan kemampuan mengajarnya

dan membantu siswa mencapai perkembangan pendidikannya secara optimal.

Beberapa jenis asesmen autentik disajikan berikut ini menurut Kemendikbud (2013: 90-95) yaitu: 1) Penilaian Sikap dinilai melalui observasi, penilaian diri, penilaian antar teman, dan jurnal catatan guru, 2) penilaian pengetahuan di nilai tes tertulis dan tes lisan, dan 3) penilaian keterampilan dinilai melalui penilaian kinerja, penilaian proyek, dan penilaian portofolio.

#### **4. Hasil Belajar model pembelajaran *discovery learning***

Hasil belajar adalah hasil yang ditunjukkan dari suatu interaksi tindak belajar dan biasanya ditunjukkan dengan nilai tes yang diberikan guru. Hasil belajar yang baik hanya dicapai melalui proses belajar yang baik pula. Jika proses belajar tidak optimal sangat sulit diharapkan terjadinya hasil belajar yang baik.

### **3.5.2 Definisi Operasional**

#### **1. Perencanaan model pembelajaran *discovery learning***

Perencanaan pelaksanaan pembelajaran model *discovery learning* adalah skor total dari penilaian indikator dalam RPP meliputi 1) penulisan identitas mata pelajaran, 2) perumusan indikator, 3) perumusan tujuan pembelajaran, 4) pemilihan materi ajar, (5) pemilihan sumber belajar, 6) pemilihan media belajar, 7) pemilihan metode pembelajaran, 8) kejelasan skenario pembelajaran, 9) rancangan penilain otentik, dan diukur melalui skor skala. Perencanaan pembelajaran ini ada tiga siklus, masing-masing siklus terdiri

atas 2 pertemuan dengan materi Kerjasama Negara – Negara Asia Tenggara. Penelitian ini berakhir apabila indikator keberhasilan yang telah ditetapkan tercapai. Sebelum mengadakan penelitian, peneliti menyusun rumusan masalah tujuan dan membuat rencana kegiatan, cara penggunaan model pembelajaran termasuk didalamnya instrumen penelitian dan perangkat pembelajaran (RPP).

## **2. Pelaksanaan model pembelajaran *discovery learning***

Pelaksanaan pembelajaran PKn model *discovery learning* adalah skor total dari penilaian indikator dalam langkah – langkah pelaksanaan pembelajaran yang meliputi: 1) apersepsi dan motivasi, 2) penguasaan materi pembelajaran, 3) penerapan strategi pembelajaran, 4) penerapan model *discovery*, 5) pemanfaatan sumber dan media, 6) pelaksanaan penilaian autentik, 7) keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran, 8) penggunaan bahasa yang tepat dan benar, 9) penutupan pembelajaran, dan diukur melalui skala. Pelaksanaan pembelajaran dilakukan dalam 3 siklus, masing-masing siklus terdiri atas 2 pertemuan dengan materi “ Kerjasama negara – negara Asia Tenggara” pada KD (3.1) Menjelaskan pengertian kerjasama Negara – negara Asia Tenggara dan KD (3.2) Memberi contoh peran indonesia dengan lingkungan Negara – Negara Asia Tenggara.

## **3. Penilaian model pembelajaran *discovery learning***

Penilaian pembelajaran PKn menggunakan model Pembelajaran *discovery learning* adalah skor total dari penilaian prosedur, bentuk penilaian, dengan aspek penilaian dalam bentuk afektif dan kognitif. Penilaian dilakukan dengan menggunakan tes maupun non tes. Bentuk penilaian kognitif

menggunakan tes tertulis, sedangkan penilaian afektif dilakukan dalam bentuk pengamatan.

#### **4. Hasil belajar PKn**

Hasil belajar merupakan capaian yang diperlukan siswa melalui kegiatan pembelajaran diukur melalui tes dan non tes.

Karakteristik hasil belajar mata pelajaran PKn dan kepribadian, meliputi:

- 1) Pemahaman akan hak dan kewajiban diri sebagai warga negara, yaitu aspek kognitif yang diukur dengan kemampuan pengetahuan sebagai hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.
- 2) Kepribadian, yaitu berbagai bentuk perilaku sebagai penerjemahan dimilikinya ciri-ciri kepribadian warga negara Indonesia. Aspek kepribadian berada pada domain afektif.

### **3.6 Teknik Pengumpulan Data**

#### **3.6.1 Teknik Observasi**

Observasi sebagai teknik pengumpulan data dengan melakukan pengamatan langsung pada objek kajian. Menurut Sutrisno Hadi dalam Sugiyono (2006: 203) observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Observasi dilakukan dengan wawancara langsung dengan murid sehubungan dengan hasil belajar mata pelajaran PKn. Teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan bila, penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar. Dari segi proses pelaksanaan pengumpulan data, observasi dapat dibedakan menjadi participant observation (observasi berperan

serta), non participant observation, selanjutnya dari segi instrumentasi yang digunakan, maka observasi dapat digunakan menjadi terstruktur dan tidak terstruktur. Hasil observasi didokumentasikan dalam bentuk catatan–catatan berupa hasil wawancara dari responden, daftar nilai siswa sebelum pelaksanaan siklus.

### 3.6.2 Teknik Test

Alat evaluasi berbentuk tes tertulis yang digunakan sebagai bahan gambaran yang diperoleh dari hasil belajar siswa dan perubahan aktivitas belajar pada proses pembelajaran PKn. Pemberian test dilakukan untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa dalam memahami dan menguasai materi pembelajaran PKn. Tes dilaksanakan setiap akhir kegiatan pembelajaran dalam setiap siklus tindakan. Dalam penelitian ini tes yang digunakan adalah tes test uraian.

### 3.6.3 Teknik Angket

Metode ini dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan hasil belajar dengan menggunakan rumus rata – rata nilai siswa dan presentase ketuntasan hasil belajar siswa dengan rumus :

Rumus rata – rata siswa :

$$\frac{x}{n} = \sum f_i . x_i$$

Keterangan x = rata – rata

Fi = frekuensi

Xi = nilai

n = jumlah siswa

Rumus mencari presentase ketuntasan hasil belajar siswa ;

$$p = \frac{n}{N} \times 100 \%$$

Keterangan:

p = presentasi ketuntasan hasil belajar siswa

n = jumlah siswa yang tuntas belajar

N = jumlah siswa keseluruhan

### 3.6.4 Teknik Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan untuk mengumpulkan data dengan melihat dan mencatat kembali data yang ada, digunakan untuk sebagai barang bukti yang berbentuk tulisan maupun cetak dan mempunyai hubungan dengan pembelajaran PKn. Dokumentasi pada penelitian ini bertujuan untuk menganalisis RPP berupa hasil lembar pengamatan dan daftar nilai siswa.

## 3.7 Kisi-kisi Instrumen dan Kalibrasi Instrumen Penelitian

### 3.7.1 Kisi-kisi

Kisi-kisi instrumen dibuat untuk menggambarkan variable yang akan diukur, dilengkapi dengan instrumen yang dipakai, diantaranya:

#### 1. Kisi-Kisi RPP

**Table 3.1 Kisi –Kisi Instrumen RPP**

No	Jenis instrumen	Indikator	Sasaran
	Format Penilaian RPP	1. penulisan identitas mata pelajaran ( sesuai dengan satuan pendidikan, mata pelajaran, kelas, dan waktu pembelajaran), 2. kejelasan perumusan indikator (sesuai dengan materi dan kata kerja operasional),	

No	Jenis instrumen	Indikator	Sasaran
		3. kejelasan perumusan tujuan pembelajaran (sesuai dengan indicator dan tatapan ABCD), 4. pemilihan materi ajar (sesuai dengan tujuan dan karakteristik peserta didik), 5. pemilihan sumber belajar (sesuai dengan tujuan, materi, model <i>discovery</i> , dan karakteristik peserta didik), 6. pemilihan media belajar (sesuai dengan tujuan, materi, model <i>discovery</i> , dan karakteristik peserta didik), 7. pemilihan metode pembelajaran (sesuai dengan tujuan, model <i>discovery</i> , dan karakteristik peserta didik), 8. kejelasan skenario pembelajaran (langkah – langkah kegiatan pembelajaran: awal, inti, penutup, model <i>discovery</i> , metode, dan sistematika keruntutan materi), dan 9. rancangan penilain otentik (sesuai bentuk instrument penilaian afektif dan penilaian kognitif).	

RPP yang disusun menggunakan model pembelajaran PKn diukur dengan menggunakan Alat Penilaian Kinerja Guru (APKG)<sup>1</sup>. Aspek-aspek yang diukur pada RPP memiliki skor dengan kategori: AB = amat baik, B = baik, C = cukup, K = kurang.

**Table 3.2 Kisi –Kisi Penilaian RPP**

No	Aspek yang diamati	Pertemuan 1				Pertemuan 2			
		AB	B	C	K	AB	B	C	K
1	Penulisan identitas mata pelajaran								
2	Perumusan indikator								
3	Perumusan tujuan pembelajaran								
4	Pemilihan materi ajar								
5	Pemilihan sumber belajar								
6	Pemilihan media belajar								
7	Pemilihan metode pembelajaran								
8	Kejelasan skenario pembelajaran								
9	Rancangan penilain otentik								

## 2. Kisi-Kisi Aktivitas Guru

Untuk mengevaluasi kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran digunakan APKG2. Dalam penilaian ini meliputi: persiapan awal pembelajaran, pendahuluan, pengorganisasian pembelajaran, penggunaan sumber belajar, penilaian, penutup. Aspek-aspek yang diukur pada RPP memiliki skor dengan kategori: AB = amat baik, B = baik, C = cukup, K = kurang.

**Table 3.3 Kisi –Kisi Aktivitas Guru**

No	Aspek yang diamati	Pertemuan 1				Pertemuan 2			
		AB	B	C	K	AB	B	C	K
1	Apersepsi dan motivasi								
2	Penguasaan materi pembelajaran								
3	Penerapan strategi pembelajaran								
4	Penerapan model <i>discovery</i>								
5	Pemanfaatan sumber dan media								
6	Pelaksanaan penilaian autentik								
7	Keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran								
8	Penggunaan bahasa yang tepat dan benar								
9	Penutupan pembelajaran								

## 3. Kisi –kisi Aktivitas Siswa

**Tabel 3.4 Spesifikasi Lembar Observasi Aktivitas Siswa**

No	Kegiatan	Tujuan
1	Pre-kegiatan <ul style="list-style-type: none"> <li>karena siswa tertarik dengan pembukaan kelas</li> <li>menanggapi secara antusias pertanyaan guru tentang materi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>untuk membuat siswa tertarik pada pelajaran</li> <li>untuk membangun kejelasan apa yang akan dipelajari</li> </ul>
2	Sementara-kegiatan <ul style="list-style-type: none"> <li>mendengarkan secara aktif materi yang disampaikan oleh guru</li> <li>berpartisipasi dalam kegiatan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>untuk memberikan gambaran materi</li> <li>untuk membuat siswa memahami materi dan konsep pembelajaran</li> </ul>

No	Kegiatan	Tujuan
	diskusi • mengambil bagian dalam pertanyaan dan jawaban secara lisan	• untuk membangun rasa percaya diri dan dapat mengambil bagian dari diskusi yang sedang berlangsung
3	Post-activity Refleksi	Untuk memeriksa penguasaan siswa dalam pelajaran

**Table 3.5 Kriteria Tingkat Aktivitas Aiswa**

Aktivitas Belajar Siswa (%)	Tingkat Keaktifan
91 – 100	Sangat Tinggi
81 – 90	Tinggi
71 – 80	Sedang
61 – 70	Rendah
50 - 60	Sangat Rendah

**Table 3.6 Aspek Aktivitas yang Diamati**

No	Aspek yang diamati	Frekuensi Aktivitas Siswa %							
		Pertemuan 1				Pertemuan 2			
		AB	B	C	K	AB	B	C	K
1	Membaca								
2	Mendengarkan penjelasan guru								
3	Menulis								
4	Menjawab pertanyaan guru								
5	Berdiskusi dalam kelompok								
6	Mengkomunikasikan hasil kelompok								

#### 4. Kisi-Kisi Hasil Belajar Siswa

Digunakan untuk mengamati aktivitas siswa selama kegiatan belajar mengajar dan dilakukan pada setiap siklus.

**Tabel.3.6 Kisi - Kisi Tes Hasil Belajar Siswa**

No	Indikator Pencapaian	Butir Soal	Tahapan Berfikir
1	Menjelaskan pengertian kerjasama negara-negara Asia Tenggara	5,4	C1
2	Memberi contoh peran Indonesia dalam lingkungan negara-negara Asia Tenggara	4,9	C2

No	Indikator Pencapaian	Butir Soal	Tahapan Berfikir
3	Menjelaskan politik luar negeri Indonesia yang bebas dan aktif	7,5	CI
4	Memberikan contoh peranan politik luar Negeri Indonesia dalam peraturan internasional	7,3	C2

### 3.7.2 Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini, untuk penilaian hasil belajar berupa test berbentuk uraian, sedangkan aktivitas berupa dan penilaian afektif berupa lembar observasi pengamatan selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Instrumen test hasil belajar disusun berdasarkan indikator dari materi.

Untuk kelengkapan pengumpulan data digunakan instrumen penelitian berupa:

1. penilaian lembar observasi guru/APKG 1 yang digunakan untuk mengukur kinerja guru selama pembelajaran,
2. pedoman observasi untuk mengamati aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung yang dilakukan pada setiap siklus,
3. catatan lapangan untuk memperoleh data objektif yang tidak terekam dalam lembar observasi, mengenai hal-hal yang terjadi selama pemberian tindakan, dan
4. Untuk mengukur hasil belajar terhadap pembelajaran pkn menggunakan pedoman tes tertulis yang dilakukan pada setiap siklus.

### 3.7.3 Kalibrasi Instrumen Penelitian

#### a) Validitas Soal

Tujuan validitas soal menurut Sumarna Surapranata (2004 : 60) untuk menentukan dapat tidaknya suatu soal tersebut membedakan kelompok

dalam aspek yang diukur sesuai dengan perbedaan yang ada dalam kelompok itu. Validitas soal adalah indeks diskriminasi soal-soal yang ditetapkan dari selisih proporsi yang menjawab dari masing masing kelompok. Pada penelitian ini uji validitas menggunakan rumus *product moment* dari Person dengan pengoprasian komputerisasi pada program Simpel PAS. Uji validitas dilakukan pada siswa diluar responden dengan jumlah soal 1 soal. Cara yang digunakan untuk menentukan validitas dengan menggunakan 1) Indeks driskiminasi, 2) Indkes korelasi, 3) dan indeks keselarasan. Hasil uji coba soal siklus I data dikatakan valid apabila nilai Corrected Item-Total Correlation > nilai r tabel (satu sisi). Diketahui r tabel sebesar 0,349 pada r tabel satu sisi, dan hasil output SPSS menunjukkan bahwa nilai Corrected Item-Total Correlation seluruh variabel > 0,349, maka dapat disimpulkan bahwa semua variabel dinyatakan valid.

Untuk memperoleh drajat kesahihan yang tinggi digunakan :

1. member-chek, yaitu melihat kembali kebenaran dan kesahihan data temuan dengan cara mengkonformasi dengan sumber data lain,
2. triangulasi, yaitu meneliti kebenaran perolehan data dengan data dari sumber lain yang relevan untuk menjamin validitas data,
3. audit trial, yaitu meneliti kebenaran hasil penelitian dengan berdiskusi dengan mitra yang memiliki wawasan terkait penelitian ini, dan
4. expert Judgemen, yaitu meneliti kebenaran data yang diperoleh dengan mengkonfirmasi dengan ahli pada bidangnya.

**b) Reliabilitas Soal**

Reliabilitas artinya dapat dipercaya. Suatu tes dapat dikatakan mempunyai taraf kepercayaan yang tinggi jika tes tersebut dapat memberikan hasil yang tetap, walaupun dilakukan pada situasi yang berbeda. Untuk reliabilitas soal tes maka dilakukan uji coba tes kepada siswa diluar responden, kemudian data hasil uji coba tes dianalisis menggunakan rumus Alpha Cronbach ( $\alpha$ ) yaitu:

$$\alpha = \left( \frac{k}{k-1} \right) \left( 1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right)$$

**Keterangan:**

$\alpha$  : Koefisien *Alpha Cronbach*

k : Jumlah butir pertanyaan

$\sum \sigma_b^2$  : Jumlah varian butir

$\sigma_t^2$  : Jumlah varian total

**Kriteria:**

Instrumen dikatakan reliabel:

Jika  $\alpha > r_{\text{tabel}}$  (df:  $\alpha$ , n-2)

Dengan komputerisasi pada program Simpel Pas. Hasil uji coba reliabilitas yang diperoleh pada siklus I dan siklus 2, kemudian diinterpretasikan dengan 5 keajegan yaitu:

Antara 0,800 – 1000 = Tinggi

Antara 0,600 – 0,800 = Cukup

Antara 0,400 – 0,600 = Sedang

Antara 0,200 – 0,400 = Rendah

Antara 0,100 – 0,200 = Sangat rendah

Suatu variabel dikatakan reliabel apabila nilai Cronbach's Alpha > 0,60. Output SPSS diatas diatas menunjukkan bahwa nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,682 > 0,60 maka dapat disimpulkan bahwa variabel siklus I dinyatakan reliabel.

Berdasarkan hasil analisis uji coba instrument diperoleh reliabilitas untuk instrumen siklus I sebesar 0,592 nilai ini termasuk dalam kategori sedang. Instrumen siklus 2 sebesar 0,586 nilai ini termasuk dalam kategori sedang.

### 3.8 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian tindakan ini adalah:

1. untuk menilai aktivitas kinerja guru akan digunakan lembar Alat Penilaian Kinerja Guru/ APKG 1 yang ditetapkan oleh Dirgen Peningkatan Mutu Pendidikan dan Tenaga Kependidikan Kementerian Pendidikan Nasional Tahun 2012 yaitu:

$$\text{Nilai PK Guru} = \frac{\text{Hasil Perolehan PK Guru}}{\text{PK Guru Maksimal}} \times 100$$

2. lembar observasi digunakan untuk mengamati aktivitas siswa dan aktivitas kinerja guru pada saat pembelajaran berlangsung. Untuk menghitung lembar observasi aktivitas siswa digunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Presentase Pengamatan} = \frac{\text{Jumlah siswa dengan aktivitas}}{\text{Jumlah siswa yang diamati}} \times 100$$

3. evaluasi belajar siswa digunakan tes formatif tertulis guna mengukur kemampuan siswa dan guru dalam proses pembelajaran. Penilaian hasil belajar siswa dapat diukur dengan menggunakan skor sebagai berikut:

$$\text{Nilai akhir} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

4. nilai hasil belajar mempunyai dua kategori yaitu secara perorangan dan secara klasikal. Pada kurikulum KTSP siswa dikatakan telah tuntas belajar bila mencapai skor 70% atau nilai 70, dan kelas disebut tuntas apabila dikelas tersebut terdapat 80% yang telah mencapai daya serap lebih dari atau sama dengan 70%. Untuk menghitung persentase ketuntasan belajar digunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{ketuntasan belajar (\%)} = \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas}}{\text{Jumlah Siswa}} \times 100$$

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa :

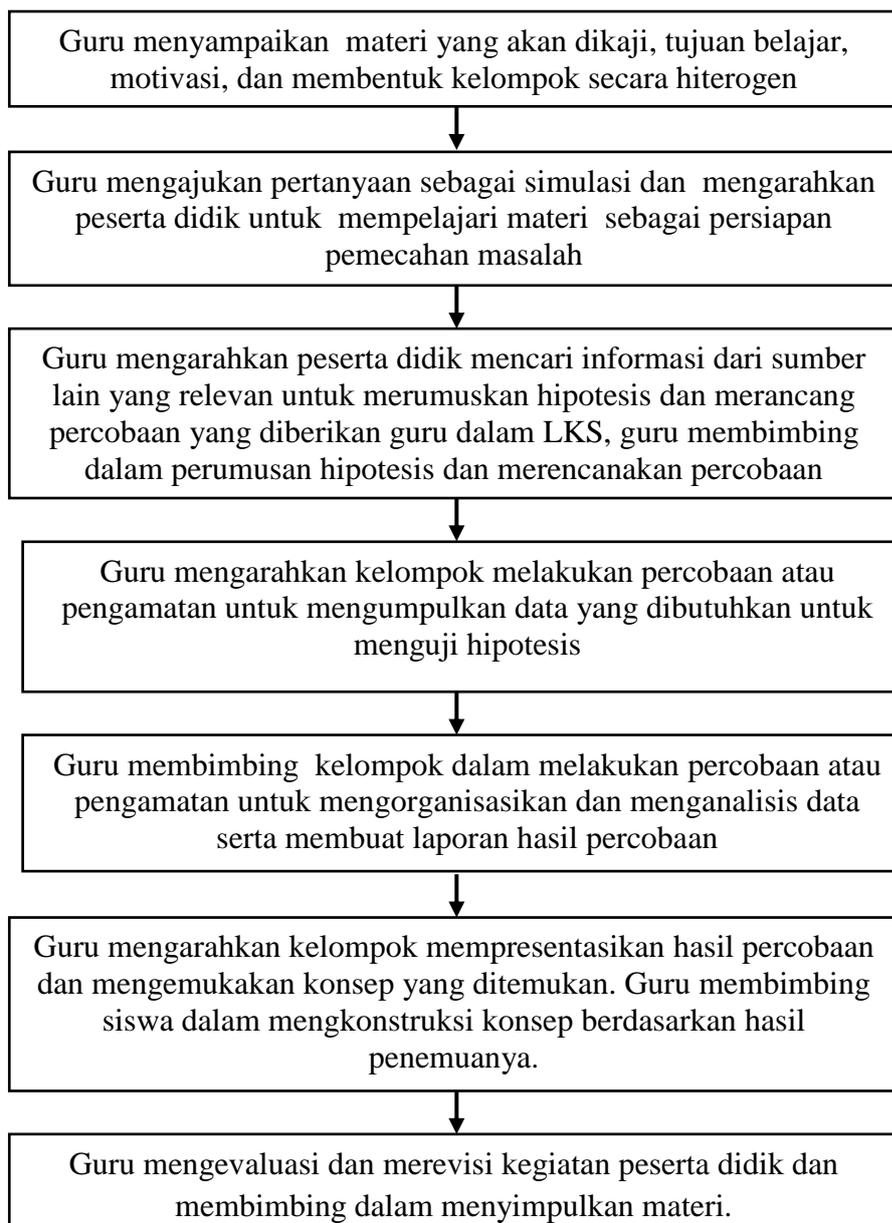
1. Perencanaan pembelajaran PKn model *discovery learning*, hasil telaah RPP siklus 1 kurang, siklus 2 baik, dan siklus 3 amat baik.
2. Pelaksanaan Pembelajaran PKn model *discovery learning* aktivitas guru siklus 1 cukup, siklus 2 baik, dan siklus 3 amat baik. Pelaksanaan pembelajara siklus 1 aktivitas siswa membaca buku dan menulis tinggi, mendengarkan penjelasan guru dan mengkomunikasikan hasil kelompok sedang, dan berdiskusi dalam kelompok rendah. Siklus 2 aktivitas membaca buku tinggi, menulis dan mengkomunikasikan hasil kelompok sedang, mendengarkan penjelasan guru rendah, dan menjawab pertanyaan guru sangat rendah. Siklus 3 aktivitas membaca buku dan menulis sangat tinggi, mendengarkan penjelasan guru tinggi, berdiskusi sedang, dan menjawab pertanyaan guru rendah.
3. Penilaian dan hasil belajar afektif siklus 1 sikap santun tinggi, sikap bekerja sama cukup, sikap rasa ingin tahu sedang, dan sikap disiplin rendah. Siklus

- 2 sikap rasa ingin tahu tinggi, sikap santun cukup, sikap bekerja sama sedang, dan sikap disiplin rendah. Siklus 3 sikap rasa ingin tahu tinggi, sikap bekerja sama cukup, sikap santun sedang, dan sikap disiplin rendah.
4. Penilaian dan hasil belajar kognitif siklus 1 kelas VI A nilai peserta didik yang belum tuntas adalah 75,76% Sedangkan nilai peserta didik yang tuntas adalah 24,14% , kelas VI B nilai peserta didik yang belum tuntas adalah 53,33% sedangkan nilai peserta didik yang tuntas adalah 46,67%. Pada siklus 2 kelas VI A nilai peserta didik yang belum tuntas adalah 44,82% Sedangkan nilai peserta didik yang tuntas adalah 55,17% , kelas VI B nilai peserta didik yang belum tuntas adalah 40,00% sedangkan nilai peserta didik yang tuntas adalah 60,00%. Pada siklus 3 kelas VI A nilai peserta didik yang belum tuntas adalah 17,24% Sedangkan nilai peserta didik yang tuntas adalah 82,75% , kelas VI B nilai peserta didik yang belum tuntas adalah 13,33% sedangkan nilai peserta didik yang tuntas adalah 86,67%.

## 5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan yang terurai di atas, maka dihasilkan pengembangan model hipotetik *discovery* ,dapat dilihat pada bagan dibawah ini :

Langkah – langkah model hipotetik *Discovery* sebagai berikut:



Langkah – langkah pembelajaran model hipotetik *discovery* , sebagai berikut : (1) guru menyampaikan materi yang akan dikaji, tujuan belajar, motivasi, dan membentuk kelompok secara heterogen, (2) guru mengajukan pertanyaan sebagai simulasi dan mengarahkan peserta didik untuk mempelajari materi sebagai persiapan pemecahan masalah, (3) guru mengarahkan peserta didik mencari informasi dari sumber lain yang relevan untuk merumuskan hipotesis dan

merancang percobaan yang diberikan guru dalam LKS, guru membimbing dalam perumusan hipotesis dan merencanakan percobaan, (4) guru mengarahkan kelompok melakukan percobaan atau pengamatan untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan untuk menguji hipotesis, (5) guru membimbing kelompok dalam melakukan percobaan atau pengamatan untuk mengorganisasikan dan menganalisis data serta membuat laporan hasil percobaan, (6) Guru mengarahkan kelompok mempresentasikan hasil percobaan dan mengemukakan konsep yang ditemukan, guru membimbing siswa dalam mengkonstruksi konsep berdasarkan hasil penemuannya, dan (7) guru mengevaluasi dan merevisi kegiatan peserta didik dan membimbing dalam menyimpulkan materi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aqib Zainal. 2013. *Model – model Media, dan Strategi Pembelajaran konstektual (Inovatif)*. Bandung: CV Yrama Widya.
- Arends, Richard I, 2008. *Learning to Teach*. Pustaka Pelajar: Yogyakarta
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arikunto Suharsimi. 2006 *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Asmani, Jamal Ma'mur. 2011. *Buku Panduan Internalisasi Pendidikan Karakter di Sekolah*. Jogjakarta: DIVA Press.
- Badan Standar Nasional Pendidikan (2007). *Panduan Penilaian Kelompok Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dan Kepribadian*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Badan Standar Nasional Pendidikan (2003). *Panduan Penilaian Kelompok Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dan Kepribadian*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Bloom, S. Benyamin. 1956. *Taxonomy Of Educational Objectives : Hanbook 1 Cognitive Domain*. New York. David Mckay
- Bruce Joice. 2009. *Model of Teaching*. Person Education, Inc.
- Budiningsih, Asri, 2005 *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Asri Maha Satya.
- Cholisin. 2006. *IKN dan PKn Modul Universitas Terbuka*. Jakarta: UT.
- Gredler, E, Margaret, 2011. *Learnning and Intruction*. Jakarta: Kencana Prenada Media group.
- Gulo, W. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana
- Hanifah Nanang, dkk, 2010. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Herpratiwi. 2009. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bandar Lampung: Universitas Lampung.

Herpratiwi. 2010. *Rancangan Sistem Pembelajaran*. Bandar Lampung: Universitas Lampung.

- <http://principlesoflearning.wordpress.com/dissertation/chapter-3-literature-review-2/the-constructive-perspective/discovery-learningjerome-bruner-1961/> (10 Desember 2015)
- Ina Yupita (2013). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Di Sekolah Dasar (online). Tersedia di <http://digili.iu.edu>). Diakses tanggal 10 Desember 2015.
- Ismaul Chusnah (2010). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Untuk Meningkatkan Pembelajaran IPA siswa kelas V MI Miftahul Ulum Kejapanan (online). Tersedia di <http://digili.iu.edu>). Diakses tanggal 10 Desember 2015.
- Jalaludin. 2012. Membangun SDM Bangsa Melalui Pendidikan Karakter. *Jurnal Penelitian UPI Jakarta*.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2014. *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia nomor 103 tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliyah*
- Kementerian Pendidikan Nasional Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum Dan Perbukuan .2011. Kebijakan Nasional Pembangunan Karakter Bangsa 2010-2025) *tentang Panduan Pelaksanaan Pendidikan Karakter*.
- Kiki Yuliani, Sahat Saragih. (2015) The Development of Learning Devices Based Guided Discovery Model to Improve Understanding Concept and Critical Thinking Mathematically Ability of Students at Islamic Junior High School of Medan. Tersedia di <http://digili.iu.edu>). Diakses tanggal 10 Desember 2015.
- Krathwohl, R David. 2002. *Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran Pengajaran dan asesmen (penterjemah: Prihanto, A dari A Taxonomy For Learning, Teaching and Assesing : A revision Of Bloom's Taxonomy Of Educational Objectives A Bridgeg Eddition : Addison Wesley Longman, Inc 2001)*. Yogyakarta. Pustaka Pelajar
- Kurniasih dan Sani.2014. *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran Untuk Peningkatan Profesionalitas Guru*. Jakarta. Kata Pena
- Kunandar. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Profesi Guru*. Jakarta PT Raja Grafindo Persada.
- Lickona, T. (2012). *Educating for Character*. New York, NY: Times Company.
- Mulyasa, E. 2007. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa, E. 2007. *Menjadi Kepala Sekolah Profesional*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2006 tentang *Standar Isi*, Jakarta, 2006.
- Pribadi A. Benny. 2009. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat
- Pribadi A. Benny. 2011. *Model ASSURE Untuk Mendesain Pembelajaran Sukses*. Jakarta: Dian Rakyat
- Roestiyah. 2011. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Roestiyah. 2008. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Rusman, 2012 *Model – Model Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sagala, Syaiful. 2010. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Sanjaya Wina, 2006 *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sani Abdulah Ridwan. 2013. *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Sardiman. 2007. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pres.
- Smaldino E. Sharon. 2011, *Instructional Technology and Media for Learning*. Jakarta: Kencana
- Sri Anitah W, dkk. 2009. *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta: Universitas terbuka
- Sudjana Nana. 2004. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2011. *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2007. *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan RND*. Bandung: Alfabeta
- Supardi. 2006 *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Surapranata Sumarna. 2004. *Analisis, Validitas, Reliabilitas dan Interperensi Hasil Tes. Implementasi Kurikulum 2004*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset Bandung.
- Trianto, 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana.
- Udin S. Winata Putra. 2008. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang *Sistem Pendidikan Nasional*, Jakarta: Fokus Media.

- Wena Made. 2014, *Strategi Pembelajaran Inovatif Konteporer*. Jakarta: Bumi Aksara
- Winatra Putra, UdinS., dkk, 2009 *Materi dan Pembelajaran Pkn SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Winataputra. 2008. *Pendekatan Pembelajaran Kelas Rangkap (PKR)*. Jakarta: Dekdibut Dikti
- Winarno.2013. *Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan*. Jakarta Bumi Aksara. .
- Wiria Atmadja, Rochiati, 2008 *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung PT Remaja Rosdakarya.