

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Metode *Guided Discovery Learning*

1. Pengertian Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran merupakan salah satu komponen yang sangat penting dalam proses pembelajaran, guna mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Selain itu metode sendiri merupakan salah satu komponen yang ikut ambil bagian bagi keberhasilan kegiatan belajar mengajar. Metode pembelajaran yang digunakan diharapkan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.

Hasan (dalam Supriatna, dkk., 2007: 126) memaparkan bahwa metode pembelajaran adalah suatu cara yang digunakan untuk memberikan kesempatan seluas-luasnya kepada siswa dalam belajar. Menurut Hernawan, dkk. (2007: 90), metode adalah upaya untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal.

Trianto (2010: 132) menjelaskan bahwa metode pembelajaran merupakan bagian dari strategi pembelajaran, metode pembelajaran berfungsi sebagai cara untuk menyajikan, menguraikan, memberi contoh, dan memberi latihan kepada siswa untuk mencapai tujuan tertentu, tetapi tidak setiap metode pembelajaran sesuai digunakan untuk mencapai tujuan

pembelajaran tertentu. Sementara itu, Prastowo (2013: 69) menyatakan bahwa:

Metode pembelajaran adalah cara teratur yang digunakan untuk melaksanakan pembelajaran. Metode pembelajaran adalah cara kerja yang bersistem untuk memudahkan pelaksanaan pembelajaran, sehingga kompetensi dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Selain itu, metode pembelajaran adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, peneliti menyimpulkan bahwa metode pembelajaran adalah cara yang digunakan dengan tujuan untuk membantu siswa ataupun guru dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan sebelumnya.

2. Metode *Discovery Learning*

a. Pengertian Metode *Discovery Learning*

Metode *discovery* merupakan komponen dari praktik pendidikan yang meliputi metode mengajar yang memajukan cara belajar aktif, berorientasi pada proses, mengarahkan sendiri, mencari sendiri, dan reflektif.

Suryosubroto (2009: 178) menyatakan bahwa metode *discovery* diartikan sebagai suatu prosedur mengajar yang mementingkan pengajaran, perseorangan, manipulasi objek dan lain-lain percobaan, sebelum sampai pada generalisasi. Sebelum siswa sadar akan pengertian, guru tidak menjelaskan dengan kata-kata. Penggunaan metode *discovery* dalam proses belajar mengajar, memperkenankan siswa-siswanya

menemukan sendiri informasi yang secara tradisional biasa diberitahukan atau diceramahkan saja.

Sementara itu, Sani (2013: 220) menyatakan bahwa, *discovery* adalah menemukan konsep melalui serangkaian data atau informasi yang diperoleh melalui pengamatan atau percobaan. Pembelajaran *discovery* merupakan metode pembelajaran kognitif yang menuntut guru untuk lebih kreatif menciptakan situasi yang dapat membuat peserta didik belajar aktif menemukan pengetahuan sendiri.

Menurut Suwangsih dan Tiurlina (2006: 203) metode *discovery* adalah metode mengajar yang mengatur pengajaran sedemikian rupa sehingga anak memperoleh pengetahuan yang sebelumnya belum diketahuinya itu tidak melalui pemberitahuan; sebagian atau seluruhnya ditemukan sendiri.

Selain itu, menurut Bruner (dalam Winataputra, 2008: 3.18) belajar bermakna hanya dapat terjadi melalui belajar penemuan (*discovery learning*). Agar belajar menjadi bermakna dan memiliki struktur informasi yang kuat, siswa harus aktif mengidentifikasi prinsip-prinsip kunci yang ditemukannya sendiri, bukan hanya sekedar menerima penjelasan dari guru saja. Bruner yakin bahwa belajar penemuan (*discovery learning*) adalah proses belajar di mana guru harus menciptakan situasi belajar yang problematik, menstimulus siswa dengan pertanyaan-pertanyaan, mendorong siswa mencari jawaban sendiri, dan melakukan eksperimen. Bentuk lain dari belajar penemuan (*discovery learning*) adalah guru menyajikan contoh-contoh dan siswa bekerja dengan contoh tersebut sampai dapat menemukan sendiri hubungan antarkonsep.

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.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa metode *discovery* merupakan proses belajar dimana siswa berperan aktif untuk menemukan informasi dan memperoleh pengetahuannya sendiri dengan pengamatan atau diskusi dalam rangka mendapatkan pembelajaran yang lebih bermakna.

b. Jenis-jenis Metode *Discovery Learning*

Proses pembelajaran atau proses belajar mengajar menggunakan metode *discovery* dapat melibatkan bimbingan guru secara penuh maupun tidak.

Menurut Sapriati (2009: 1.28) ada dua macam atau jenis pembelajaran penemuan, yaitu pembelajaran penemuan murni (*free discovery*) dan pembelajaran penemuan terarah atau penemuan terbimbing (*guided discovery*). Pembelajaran penemuan murni (*free discovery*) merupakan pembelajaran penemuan tanpa adanya petunjuk atau arahan. Sedangkan pembelajaran penemuan terarah/terbimbing (*guided discovery*) merupakan pembelajaran yang membutuhkan peran guru sebagai fasilitator dalam proses pembelajarannya.

Demikian juga menurut Suwangsih dan Tiurlina (2006: 204-205), metode penemuan atau pengajaran penemuan dibagi menjadi dua jenis, yaitu: (1) penemuan murni, pada pembelajaran dengan penemuan murni pembelajaran terpusat pada siswa dan tidak terpusat pada guru, kegiatan penemuan ini hampir tidak mendapatkan bimbingan guru; dan (2) penemuan terbimbing, pada pengajaran dengan penemuan terbimbing guru mengarahkan tentang materi pelajaran, berupa; petunjuk, arahan,

pertanyaan atau dialog, sehingga diharapkan siswa dapat menyimpulkan (menggeneralisasikan) sesuai dengan rancangan guru.

Berdasarkan pendapat di atas, peneliti menyimpulkan bahwa terdapat dua jenis metode *discovery* yaitu: metode penemuan murni (*free discovery*) dan metode penemuan terbimbing (*guided discovery*).

c. Metode *Guided Discovery Learning*

Metode *guided discovery* atau penemuan terbimbing merupakan metode pembelajaran yang menciptakan situasi belajar yang melibatkan siswa belajar secara aktif dan mandiri dalam menemukan suatu konsep atau teori, pemahaman, dan pemecahan masalah. Proses penemuan tersebut membutuhkan guru sebagai fasilitator dan pembimbing. Banyaknya bantuan yang diberikan guru tidak mempengaruhi siswa untuk melakukan penemuan sendiri.

Sejalan dengan uraian di atas, Soejadi dalam Sukmana (2009) mengungkapkan *guided discovery* merupakan pembelajaran yang mengajak para siswa atau didorong untuk melakukan kegiatan sedemikian rupa sehingga pada akhirnya siswa menemukan sesuatu yang diharapkan.

Selanjutnya, Hamalik (2005: 188) mengungkapkan bahwa *guided discovery* melibatkan siswa dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan guru. Siswa melakukan *discovery*, sedangkan guru membimbing mereka kearah yang benar/tepat. Sejalan dengan uraian di atas, Hanafiah dan Cucu Suhana (2010: 77) mengungkapkan bahwa *guided discovery* yaitu pelaksanaan penemuan dilakukan atas petunjuk dari guru.

Pembelajarannya dimulai dari guru mengajukan berbagai pertanyaan yang melacak, dengan tujuan untuk mengarahkan peserta didik kepada titik kesimpulan kemudian siswa melakukan percobaan untuk membuktikan pendapat yang dikemukakan.

Bertolak pada pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa metode *guided discovery* merupakan metode pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif untuk mencoba menemukan sendiri informasi maupun pengetahuan yang diharapkan dengan bimbingan dan petunjuk yang diberikan guru.

d. Kelebihan dan Kekurangan Metode *Guided Discovery Learning*

Metode *guided discovery* mempunyai beberapa kelebihan dan kelemahan sehingga perlu adanya pemahaman dalam melaksanakan metode tersebut. Suryosubroto (2009: 185) memaparkan beberapa kelebihan metode penemuan sebagai berikut:

- a. Dianggap membantu siswa mengembangkan atau memperbanyak persediaan dan penguasaan keterampilan dan proses kognitif siswa.
- b. Pengetahuan diperoleh dari strategi ini sangat pribadi sifatnya dan mungkin merupakan suatu pengetahuan yang sangat kukuh; dalam arti pendalaman dari pengertian; retensi, dan transfer.
- c. Strategi penemuan membangkitkan gairah pada siswa, misalnya siswa merasakan jerih payah penyelidikannya, menemukan keberhasilan dan kadang-kadang kegagalan.
- d. Metode ini memberi kesempatan pada siswa untuk bergerak maju sesuai dengan kemampuannya sendiri.
- e. Metode ini menyebabkan siswa mengarahkan sendiri cara belajarnya, sehingga ia lebih merasa terlibat dan termotivasi sendiri untuk belajar.
- f. Metode ini dapat membantu memperkuat pribadi siswa dengan bertambahnya kepercayaan pada diri sendiri melalui proses-proses penemuan.

- g. Strategi ini berpusat pada anak, misalnya memberi kesempatan kepada mereka dan guru berpartisipasi sebagai sesama dalam mengecek ide.
- h. Membantu perkembangan siswa menuju skeptisisme yang sehat untuk menemukan kebenaran akhir dan mutlak.

Selain itu Suryosubroto (2009: 186) juga memaparkan beberapa kelemahan metode penemuan sebagai berikut:

- a. Dipersyaratkan keharusan adanya persiapan mental untuk cara belajar ini.
- b. Metode ini kurang berhasil untuk mengajar kelas besar.
- c. Harapan yang ditumpahkan pada strategi ini mungkin mengecewakan guru dan siswa yang sudah biasa dengan perencanaan dan pengajaran secara tradisional.
- d. Mengajar dengan penemuan mungkin akan dipandang sebagai terlalu mementingkan memperoleh pengertian dan kurang memperhatikan diperolehnya sikap dan keterampilan.
- e. Dalam beberapa ilmu (misalnya IPA) fasilitas yang dibutuhkan untuk mencoba ide-ide mungkin tidak ada.
- f. Strategi ini mungkin tidak akan memberi kesempatan untuk berfikir kreatif, kalau pengertian-pengertian yang akan ditemukan telah diseleksi terlebih dahulu oleh guru, demikian pula proses-proses di bawah pembinaannya tidak semua pemecahan masalah menjamin penemuan yang penuh arti.

Berdasarkan penjelasan tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa metode *guided discovery* tidak hanya memiliki banyak kelebihan, tetapi juga beberapa kelemahan. Oleh karena itu perlu adanya pemahaman yang mendalam mengenai metode ini supaya dalam penerapannya dapat terlaksana dengan efektif.

e. Langkah-langkah Metode *Guided Discovery Learning*

Saat proses pembelajaran, diperlukan adanya langkah-langkah yang tepat agar pembelajaran dapat berjalan secara optimal. Langkah-langkah pembelajaran yang tepat juga sangat menentukan keberhasilan suatu metode pembelajaran.

Suryosubroto (2009: 184-185) mengemukakan langkah-langkah metode penemuan sebagai berikut:

1. Identifikasi kebutuhan siswa.
2. Seleksi pendahuluan terhadap prinsip-prinsip, pengertian konsep dan generalisasi yang akan dipelajari.
3. Seleksi bahan, dan problema/tugas-tugas.
4. Membantu memperjelas
 - a. tugas/problema yang akan dipelajari.
 - b. peranan masing-masing siswa.
5. Mempersiapkan *setting* kelas dan alat-alat yang diperlukan.
6. Mencek pemahaman siswa terhadap masalah yang akan dipecahkan dan tugas-tugas siswa.
7. Memberi kesempatan pada siswa untuk melakukan penemuan.
8. Membantu siswa dengan informasi/data, jika diperlukan oleh siswa.
9. Memimpin analisis sendiri (*self analysis*) dengan pertanyaan yang mengarahkan dan mengidentifikasi proses.
10. Merangsang terjadinya interaksi antarsiswa dengan siswa.
11. Memuji dan membesarkan siswa yang bergiat dalam proses penemuan.
12. Membantu siswa merumuskan prinsip-prinsip dan generalisasi atas hasil penemuannya.

Menurut Bruner (dalam Winataputra, 2008: 3.19), 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 *guided 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).

B. Belajar

1. Pengertian Belajar

Belajar adalah sebuah proses yang akan terus dialami oleh manusia sepanjang hidupnya. Perubahan seseorang yang awalnya tidak tahu menjadi tahu merupakan hasil dari proses belajar. Hamalik (2005: 154) mengemukakan bahwa belajar adalah perubahan tingkah laku yang relatif mantap berkat latihan dan pengalaman.

Dilihat dari segi pendidikan, apabila seseorang telah belajar sesuatu, maka ia akan berubah kesiapannya dalam menghadapi lingkungannya. Menurut Winkel (dalam Kurnia, 2007: 1.3) mendefinisikan belajar sebagai suatu proses kegiatan mental pada diri seseorang yang berlangsung dalam interaksi aktif individu dengan lingkungannya, sehingga menghasilkan perubahan yang relatif menetap/bertahan dalam kemampuan ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Susanto (2013: 4) menyatakan bahwa belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru sehingga memungkinkan seseorang terjadinya perubahan perilaku yang relatif tetap baik dalam berpikir, merasa, maupun dalam bertindak.

Sanjaya (dalam Prastowo, 2013: 49), belajar adalah suatu proses aktivitas mental seseorang dalam berinteraksi dengan lingkungannya, sehingga menghasilkan perubahan tingkah laku yang bersifat positif, baik perubahan dalam aspek pengetahuan, afektif, maupun psikomotorik. Rusman (2012: 134) belajar adalah proses perubahan tingkah laku individu sebagai hasil dari pengalamannya dalam berinteraksi dengan lingkungan. Belajar bukan hanya sekadar menghafal, melainkan suatu proses mental yang terjadi dalam diri seseorang.

Berdasarkan pengertian tentang belajar yang telah dikemukakan di atas, peneliti menyimpulkan bahwa belajar adalah segala kegiatan yang dilakukan siswa secara sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang lebih baik dari yang sederhana ke yang kompleks, perubahan tingkah laku tersebut merupakan akibat dari adanya aktivitas, pengalaman dan latihan yang meliputi tiga aspek, yaitu: kognitif, afektif dan psikomotor.

2. Teori Belajar

Pengertian belajar telah banyak mengalami perkembangan, sejalan dengan perkembangan cara pandang dan pengalaman para ilmuwan. Menurut teori belajar behavioristik dari Skinner (dalam Budiningsih, 2005: 20), belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai akibat dari adanya interaksi antara stimulus dan respon. Dengan kata lain, belajar merupakan bentuk perubahan yang dialami siswa dalam hal kemampuannya untuk

bertingkah laku dengan cara yang baru sebagai hasil interaksi antara stimulus dan respon.

Sedangkan menurut teori belajar kognitif dari Bruner (dalam Budiningsih, 2005: 51) berpandangan bahwa belajar merupakan perubahan dan pemahaman, yang tidak selalu berbentuk tingkah laku yang dapat diamati dan dapat diukur. Asumsi teori ini adalah bahwa setiap orang telah memiliki pengetahuan dan pengalaman yang telah tertata dalam bentuk struktur kognitif yang dimilikinya.

Dalam teori kognitif, proses belajar akan berjalan dengan baik jika materi pelajaran atau informasi baru beradaptasi dengan struktur kognitif yang telah dimiliki seseorang. Dari pengertian tersebut dapat dilihat bahwa teori belajar kognitif berbeda dengan teori belajar behavioristik, teori belajar kognitif lebih mementingkan proses belajar dari pada hasil belajarnya.

Menurut teori belajar konstruktivistik Vigotsky (dalam Budiningsih, 2005: 58), belajar merupakan suatu proses pembentukan pengetahuan. Pembentukan ini harus dilakukan oleh si belajar. Ia harus aktif melakukan kegiatan, aktif berpikir, menyusun konsep dan memberi makna tentang hal-hal yang sedang dipelajari.

Berdasarkan pendapat di atas terlihat bahwa teori tersebut memiliki perbedaan. Namun secara umum, peneliti menyimpulkan bahwa belajar adalah kegiatan yang dilakukan seseorang yang diiringi dengan perubahan tingkah laku akibat dari pengalaman bermakna yang telah dialaminya.

3. Aktivitas Belajar

Aktivitas belajar merupakan suatu kegiatan yang dilakukan seseorang untuk menghasilkan perubahan mengenai pengetahuan, nilai sikap, dan keterampilan sehingga menjadi manusia yang mandiri dalam aspek kehidupan.

Hanafiah dan Cucu Suhana (2010: 23) menjelaskan bahwa proses aktivitas pembelajaran harus melibatkan seluruh aspek psikofisis peserta didik, baik jasmani maupun rohani sehingga akselerasi perubahan perilakunya dapat terjadi secara cepat, tepat, mudah, dan benar, baik berkaitan dengan aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor.

Selain itu Hanafiah dan Cucu Suhana (2010: 24) menyatakan bahwa aktivitas dalam belajar dapat memberikan nilai tambah (*added value*) bagi peserta didik, berupa hal-hal berikut:

1. Peserta didik memiliki kesadaran (*awareness*) untuk belajar sebagai wujud adanya motivasi internal (*driving force*) untuk belajar sejati.
2. Peserta didik mencari pengalaman dan langsung mengalami sendiri, yang dapat memberikan dampak terhadap pembentukan pribadi yang integral.
3. Peserta didik belajar dengan menurut minat dan kemampuannya.
4. Menumbuhkembangkan sikap disiplin dan suasana belajar yang demokratis di kalangan peserta didik.
5. Pembelajaran dilaksanakan secara kongkret sehingga dapat menumbuhkembangkan pemahaman dan berpikir kritis serta menghindarkan terjadinya verbalisme.
6. Menumbuhkembangkan sikap kooperatif di kalangan peserta didik sehingga sekolah menjadi hidup, sejalan, dan serasi dengan kehidupan masyarakat di sekitarnya.

Menurut Dierich (dalam Hanafiah dan Cucu Suhana, 2010: 24) menyatakan, aktivitas belajar dibagi ke dalam delapan kelompok, yaitu; (1) kegiatan-kegiatan visual, (2) kegiatan-kegiatan lisan (oral), (3) kegiatan-kegiatan mendengarkan, (4) kegiatan-kegiatan menulis, (5) kegiatan-

kegiatan menggambar, (6) kegiatan-kegiatan metrik, (7) kegiatan-kegiatan mental, dan (8) kegiatan-kegiatan emosional.

Proses pembelajaran dikatakan sedang berlangsung, apabila ada aktivitas di dalamnya. Aktivitas belajar merupakan faktor yang menentukan keberhasilan proses belajar siswa. Setiap orang yang belajar harus beraktivitas, tanpa ada aktivitas maka proses belajar tidak akan terjadi secara maksimal.

Hal tersebut sesuai dengan pendapat Dave Meier (dalam Rusman, 2012: 389) yang mengemukakan bahwa belajar harus dilakukan dengan aktivitas, yaitu menggerakkan fisik ketika belajar, dan memanfaatkan indera siswa sebanyak mungkin, dan membuat seluruh tubuh/pikiran terlibat dalam proses belajar.

Aktivitas siswa sendiri harus sudah dilibatkan mulai dari perumusan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai serta kegiatan yang harus dilakukan dalam mencapai tujuan pembelajaran tersebut. Kunandar (2011: 277), aktivitas belajar siswa adalah keterlibatan siswa dalam bentuk sikap, pikiran, perhatian, dan aktivitas dalam kegiatan pembelajaran guna menunjang keberhasilan proses belajar mengajar dalam memperoleh manfaat dari kegiatan tersebut.

Berdasarkan definisi dari para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa aktivitas belajar merupakan suatu kegiatan yang dilakukan individu untuk memperoleh perubahan perilaku yang relatif menetap dalam seluruh aspek (kognitif, afektif, dan psikomotor) yang diperoleh melalui interaksi antar individu dan antara individu dengan lingkungannya.

Adapun indikator aktivitas yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah (1) berperan aktif meresume teks bacaan, (2) ikut serta dalam pengajuan soal, (3) antusias dalam menjawab soal yang diberikan temannya, (4) menyampaikan pendapat di depan teman-temannya, (5) mengikuti semua tahapan pembelajaran menggunakan metode *guided discovery learning*, (6) bekerja sama dalam diskusi, (7) tidak mengganggu teman, dan (8) menyimpulkan pembelajaran.

4. Hasil Belajar

Kegiatan akhir dalam pembelajaran adalah proses evaluasi yang bertujuan untuk mengetahui hasil belajar yang telah dilakukan. Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Hasil belajar merupakan *output* yang dihasilkan setelah siswa mengikuti kegiatan pembelajaran.

Susanto (2013: 5) hasil belajar, yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Secara sederhana, yang dimaksud dengan hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar.

Nashar (2004: 77) hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui kegiatan belajar. Lebih lanjut, menurut c

Kemendikbud (2013: 33) tentang Kompetensi Inti (KI) di sekolah dasar mengemukakan bahwa

- 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 discovey 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.

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.

- 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.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, peneliti menyimpulkan bahwa hasil belajar merupakan suatu perubahan yang terjadi pada siswa setelah melalui proses belajar. Hasil belajar mengarah pada tiga ranah, yakni kognitif, afektif, dan psikomotor. 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.

C. Pembelajaran Tematik

1. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan proses belajar dan mengajar yang terjadi bersama-sama pada suatu lingkungan belajar. Belajar dan mengajar sendiri

merupakan bagian penting dari pembelajaran. Undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang secara legal formal memberi pengertian tentang pembelajaran. Dalam Pasal 1 butir 20 pembelajaran diartikan sebagai "... proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar". Pembelajaran sebagai suatu konsep pedagogik secara teknis dapat diartikan sebagai upaya sistematis untuk menciptakan lingkungan belajar yang potensial menghasilkan proses belajar yang bermuara pada berkembangnya potensi individu sebagai peserta didik.

Prastowo (2013: 65) berpendapat bahwa, pembelajaran adalah suatu kegiatan untuk membuat siswa belajar dengan melibatkan beberapa unsur, baik ekstrinsik maupun intrinsik yang melekat dalam diri siswa dan guru, termasuk lingkungan, guna tercapainya tujuan belajar-mengajar yang telah ditentukan. Pembelajaran adalah kegiatan mengajar yang berpusat pada siswa sebagai subjek belajar. Jadi, guru hanya berperan sebagai fasilitator, bukan diktator dan sumber belajar satu-satunya.

Winataputra (2008: 1.18) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan untuk menginisiasi, memfasilitasi, dan meningkatkan intensitas dan kualitas belajar pada diri peserta didik. Selanjutnya Rusman (2012: 3), mengemukakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Proses pembelajaran perlu direncanakan, dilaksanakan, dinilai, dan diawasi agar terlaksana secara efektif dan efisien.

Pembelajaran merupakan suatu proses yang kompleks, karena dalam kegiatan pembelajaran senantiasa mengintegrasikan berbagai komponen dan kegiatan, yaitu siswa dengan lingkungan belajar untuk diperolehnya

perubahan perilaku (hasil belajar) sesuai dengan tujuan (kompetensi) yang diharapkan.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu proses interaksi (belajar mengajar) antar guru dan siswa pada lingkungan belajar guna mencapai tujuan belajar mengajar itu sendiri.

2. Pengertian Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran penuh makna yang akan memberikan pengalaman bagi siswa terhadap kegiatan pembelajaran. Trianto (2009: 78) menyatakan bahwa pembelajaran tematik dimaknai sebagai pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema-tema tertentu yang ditinjau dari berbagai mata pelajaran. Suryosubroto (2009: 133) pembelajaran tematik dapat diartikan suatu kegiatan pembelajaran yang mengintegrasikan materi beberapa mata pelajaran dalam satu tema/topik pembahasan.

Menurut Sutirjo dan Sri Istuti Mamik (dalam Suryosubroto, 2009: 133) menyatakan bahwa pembelajaran tematik merupakan satu usaha untuk mengintegrasikan pengetahuan, keterampilan, nilai atau sikap pembelajar, serta pemikiran yang kreatif dengan menggunakan tema.

Dalam menerapkan dan melaksanakan pembelajaran tematik, ada beberapa prinsip dasar yang perlu diperhatikan, yaitu: (1) bersifat terintegrasi dengan lingkungan, (2) bentuk belajar dirancang agar siswa menemukan tema, dan (3) efisiensi. Pemilihan tema dalam pembelajaran

tematik dapat berasal dari guru dan siswa. Pada umumnya guru memilih tema dasar dan siswa menentukan unit temanya. Tema juga dapat dipilih berdasarkan pertimbangan konsesus antar siswa.

Implementasi pembelajaran tematik dalam proses pembelajaran berorientasi pada yaitu:

a. Pendekatan *Scientific* (Pendekatan Ilmiah)

Perubahan cara pandang terhadap siswa sebagai objek menjadi subjek dalam proses pembelajaran menjadi titik tolak banyak ditemukannya berbagai pendekatan pembelajaran yang inovatif. Kurikulum 2013 menekankan pada dimensi pedagogik modern dalam pembelajaran, yaitu menggunakan pendekatan *scientific* (ilmiah). Penjelasan Sudarwan (dalam Kemendikbud, 2013: 201) tentang pendekatan *scientific* bahwa pendekatan ini bercirikan penonjolan dimensi pengamatan, penalaran, penemuan, pengabsahan, dan penjelasan tentang suatu kebenaran. Dengan demikian, proses pembelajaran harus dilaksanakan dengan dipandu nilai-nilai, prinsip-prinsip, atau kriteria ilmiah.

Kondisi pembelajaran pada saat ini diharapkan diarahkan agar peserta didik mampu merumuskan masalah (dengan banyak menanya), bukan hanya menyelesaikan masalah dengan menjawab saja. Pembelajaran diharapkan diarahkan untuk melatih berpikir analitis (peserta didik diajarkan bagaimana mengambil keputusan) bukan berpikir mekanistik (rutin dengan hanya mendengarkan dan menghapal semata).

Hal ini sejalan dengan pendapat Rusman (2012: 391), yang menyatakan bahwa pembelajaran dianggap bermakna jika dalam

proses pembelajaran tersebut siswa terlibat secara aktif, untuk mencari, dan menemukan sendiri pemecahan masalah serta menemukan sendiri pengetahuan melalui pengalaman langsung. Untuk itu pendekatan pembelajaran yang digunakan adalah pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered*).

Oleh karena itu, kondisi pembelajaran yang diharapkan tercipta diarahkan untuk mendorong peserta didik dalam mencari tahu dari berbagai sumber observasi, bukan diberi tahu. Hal ini dimaksudkan untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik dalam mengenal dan memahami berbagai materi menggunakan pendekatan ilmiah, bahwa informasi bisa berasal dari mana saja, kapan saja, tidak bergantung pada informasi searah dari guru (Kemendikbud, 2013: 201).

Kemendikbud (2013: 9) menyatakan bahwa pendekatan *scientific* adalah pembelajaran yang mendorong anak untuk melakukan keterampilan-keterampilan ilmiah yang diantaranya adalah mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasikan/mengolah informasi, dan mengkomunikasikan.

b. Penilaian Autentik

Penilaian merupakan salah satu komponen penting dalam pembelajaran. Diberlakukannya Kurikulum 2013 yang menekankan pada pembelajaran berbasis aktivitas, maka penilaiannya lebih menekankan pada penilaian proses baik pada aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Penilaian seperti inilah yang disebut penilaian autentik/asesmen autentik.

Menurut Komalasari (2011: 148) penilaian autentik adalah suatu penilaian belajar yang merujuk pada situasi atau konteks dunia nyata, yang memerlukan berbagai macam pendekatan untuk memecahkan masalah yang memberikan kemungkinan bahwa satu masalah bisa mempunyai lebih dari satu macam pemecahan. Sedangkan menurut Mueller (dalam Nurgiyantoro, 2011: 23) menyatakan bahwa penilaian autentik merupakan suatu bentuk tugas yang menghendaki pembelajar untuk menunjukkan kinerja di dunia nyata secara bermakna yang merupakan penerapan esensi pengetahuan dan keterampilan. Sejalan dengan kedua pendapat di atas, Husamah (2013: 126) mengemukakan bahwa asesmen autentik adalah asesmen yang melibatkan siswa di dalam tugas-tugas otentik yang bermanfaat, penting dan bermakna.

Menurut Kunandar (2013: 35-36) penilaian autentik adalah kegiatan menilai peserta didik yang menekankan pada apa yang seharusnya dinilai, baik proses maupun hasil dengan berbagai instrumen penilaian yang disesuaikan dengan tuntutan kompetensi yang ada di Standar Kompetensi (SK) atau Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD).

Asesmen autentik memiliki relevansi kuat terhadap pendekatan ilmiah dalam pembelajaran sesuai dengan tuntutan Kurikulum 2013. Karena, asesmen semacam ini mampu menggambarkan peningkatan hasil belajar peserta didik, baik dalam rangka mengobservasi, menalar, mencoba, membangun jejaring, dan lain-lain.

Hal ini sesuai dengan pendapat Hanafiah dan Cucu Suhana (2010: 76) bahwa penilaian yang sebenarnya (*Authentic Assesment*) adalah penilaian yang menekankan pada proses pembelajaran, serta data yang dikumpulkan berasal dari kegiatan nyata yang dikerjakan siswa pada saat melakukan kegiatan pembelajaran. Kemajuan peserta didik dinilai dari proses, tidak semata dari hasil belajarnya.

Kemendikbud (2013: 88), dalam pembelajaran autentik peserta didik diminta mengumpulkan informasi dengan pendekatan *scientific*, memahami aneka fenomena atau gejala dan hubungannya satu sama lain secara mendalam, serta mengaitkan apa yang dipelajari dengan dunia nyata luar sekolah.

Dalam rangka melaksanakan asesmen autentik yang baik, guru harus memahami secara jelas tujuan yang ingin dicapai. Untuk itu, guru harus bertanya pada diri sendiri, khususnya berkaitan dengan: (1) sikap, keterampilan, dan pengetahuan apa yang akan dinilai; (2) fokus penilaian akan dilakukan, misalnya; berkaitan dengan sikap, keterampilan, dan pengetahuan; dan (3) tingkat pengetahuan apa yang akan dinilai, seperti penalaran, memori, atau proses.

Depdiknas dalam Nurgiyantoro (2011: 34) menunjukkan sejumlah penilaian otentik yang dapat dilakukan, yaitu penilaian kinerja, observasi sistematis, pertanyaan terbuka, portofolio, penilaian pribadi, dan jurnal.

Beberapa jenis asesmen autentik disajikan berikut ini menurut Kemendikbud (2013: 90-95).

1) Penilaian Sikap

Penilaian aspek sikap dilakukan melalui observasi, penilaian diri, penilaian antar teman, dan jurnal.

a) Observasi

Observasi merupakan teknik penilaian yang dilakukan secara berkesinambungan dengan menggunakan indera, baik secara langsung maupun tidak langsung dengan menggunakan format observasi yang berisi sejumlah indikator perilaku yang diamati.

b) Penilaian diri

Penilaian diri merupakan teknik penilaian dengan cara meminta peserta didik untuk mengemukakan kelebihan dan kekurangan dirinya dalam konteks pencapaian kompetensi.

c) Penilaian antar teman

Merupakan penilaian dengan cara meminta peserta didik untuk saling menilai terkait dengan sikap dan perilaku keseharian peserta didik.

d) Jurnal catatan guru

Merupakan catatan pendidik di dalam dan di luar kelas yang berisi informasi hasil pengamatan tentang kekuatan dan kelemahan peserta didik yang berkaitan dengan sikap dan perilaku.

2) Penilaian Pengetahuan

Aspek pengetahuan dapat dinilai dengan cara berikut.

a) Tes tertulis

Tes tertulis terdiri dari memilih atau mensuplai jawaban dan uraian. Memilih jawaban dan mensuplai jawaban. Memilih jawaban terdiri dari pilihan ganda, pilihan benar-salah, ya-tidak, menjodohkan, dan sebab-akibat. Mensuplai jawaban terdiri dari isian atau melengkapi, jawaban singkat atau pendek, dan uraian. Tes tertulis dalam bentuk apapun sebisa mungkin bersifat komprehensif, sehingga mampu menggambarkan ranah sikap, keterampilan, dan pengetahuan peserta didik.

b) Tes lisan

Tes lisan berupa pertanyaan-pertanyaan yang diberikan guru secara ucap (oral) sehingga peserta didik merespon pertanyaan tersebut secara ucap juga, sehingga menimbulkan keberanian peserta didik.

c) Tes penugasan

Penugasan adalah penilaian yang dilakukan oleh pendidik yang dapat berupa pekerjaan rumah baik secara individu maupun kelompok sesuai dengan karakteristik tugasnya.

3) Penilaian Keterampilan

Aspek keterampilan dapat dinilai dengan cara berikut ini.

a) Penilaian kinerja

Penilaian kinerja adalah suatu penilaian yang meminta siswa untuk melakukan suatu tugas pada situasi yang sesungguhnya yang mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan.

b) Penilaian proyek

Penilaian proyek (*project assessment*) merupakan kegiatan penilaian terhadap tugas yang harus diselesaikan oleh peserta didik menurut periode/waktu tertentu.

c) Penilaian portofolio

Penilaian portofolio merupakan penilaian atas kumpulan artefak yang menunjukkan kemajuan dan dihargai sebagai hasil kerja dari dunia nyata. Penilaian portofolio bisa berangkat dari hasil kerja peserta didik secara perorangan atau diproduksi secara berkelompok, memerlukan refleksi peserta didik, dan dievaluasi berdasarkan beberapa dimensi.

Bertolak dari penjelasan di atas, peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang dalam pelaksanaannya mengintegrasikan materi beberapa mata pelajaran dalam satu tema/topik pembahasan mempersatu kegiatan pembelajarannya. Dalam proses pembelajaran tematik berorientasi pada pendekatan *scientific* dan penilaian autentik. Adapun indikator pada pembelajaran tematik adalah menyajikan pembelajaran sesuai tema, menyajikan berbagai mata pelajaran yang terkait secara harmonis dalam teks bacaan, menyajikan pembelajaran dengan merujuk kepada tema pembelajaran, dan menyajikan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan dengan memanfaatkan lingkungan yang ada disekitar siswa.

D. Penelitian yang Relevan

- 1) Dona Alina Oktivani Khoiriah, 2014. Jurnal Nasional Tahun 2014. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan ketuntasan klasikal siswa. Dari hasil pembahasan dapat dinyatakan bahwa ketuntasan klasikal pada siklus II lebih tinggi dari siklus I, baik dilihat dari aktifitas ($77\% > 60\%$) maupun hasil ($80\% > 60\%$). Kesimpulan dari penelitian ini adalah dengan menggunakan metode pembelajaran *Guided Discovery Learning* teruji dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas V semester 1 SD 4 Golantepus Majobo Kudus.
- 2) Fira Mujiastuti, 2012. Jurnal Nasional Tahun 2012. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Dari hasil pembahasan dapat dinyatakan bahwa hasil belajar pada siklus II lebih tinggi dari siklus I, baik dilihat dari ranah kognitif ($83,33\% > 41,57\%$), ranah afektif dari kategori cukup menjadi baik sekali, maupun ranah psikomotor dari kategori kurang menjadi baik sekali. Kesimpulan dari penelitian ini adalah dengan menggunakan metode *guided discovery learning* dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas IVA SDN Ngentakrejo

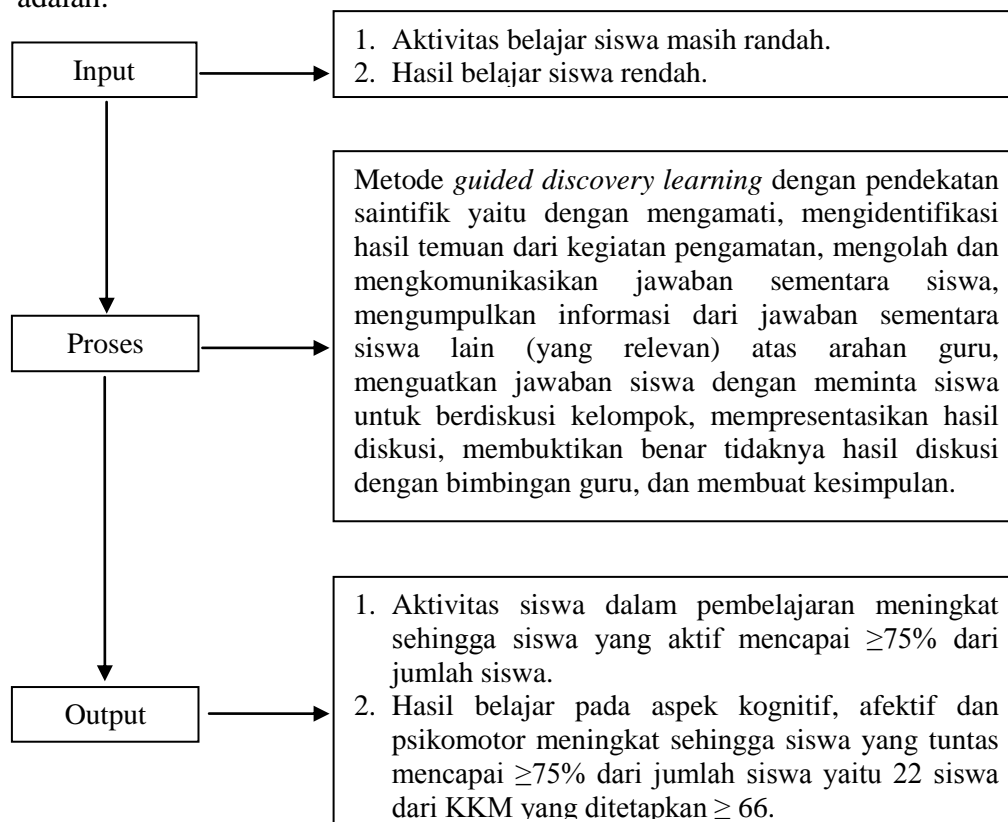
E. Kerangka Pikir

Kurikulum 2013 adalah kurikulum yang mewajibkan kegiatan pembelajaran menggunakan pendekatan *scientific*. Untuk itu, banyak faktor yang menentukan keberhasilan belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran. Faktor-faktor tersebut, saling mempengaruhi dan memiliki kontribusi besar

dalam mengoptimalkan tujuan belajar yang diharapkan. Dalam penerapan metode *guided discovery learning* dengan pendekatan *scientific* pada pembelajaran tematik, maka aktivitas dan hasil belajar siswa akan meningkat.

Secara sederhana, kerangka pikir dalam penelitian tindakan kelas ini

adalah:



Gambar 1. Bagan Kerangka Pikir

F. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan uraian kajian pustaka di atas, dapat dirumuskan hipotesis penelitian tindakan kelas yaitu “Apabila dalam pembelajaran tematik menggunakan metode pembelajaran *guided discovery learning* dengan langkah-langkah yang tepat maka dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IVA SD Negeri 1 Nunggalrejo”.