

**MODEL PEMBELAJARAN DISCOVERY LEARNING  
UNTUK PEMBELAJARAN IPS DI KELAS IV  
SEKOLAH DASAR NEGERI 2  
MERAK BELANTUNG**

**(TESIS)**

**Oleh  
HASMA HANDAYANI**



**PROGRAM PASCASARJANA TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2017**

**MODEL PEMBELAJARAN DISCOVERY LEARNING  
UNTUK PEMBELAJARAN IPS DI KELAS IV  
SEKOLAH DASAR NEGERI 2  
MERAK BELANTUNG**

Oleh

**HASMA HANDAYANI**

Tesis

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar  
Magister Teknologi Pendidikan**



**PROGRAM PASCASARJANA TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2017**

## ABSTRACT

### DISCOVERY LEARNING MODEL FOR INSTRUCTIONAL SOCIAL STUDIES IN GRADE FOUR OF PRIMARY SCHOOL 2 MERAK BELANTUNG

by  
HASMA HANDAYANI

The aim of this study was to improve the quality of learning by analyzing and finding out accurately: (1) the design of the *learning* plan social studies material appearance of natural, social and cultural with the symptoms, learning model discovery, (2) the process of learning social studies using model discovery, (3) the process of evaluation of learning outcomes at the end of the learning activities, (4) improved learning outcomes social sciences. The method used this study was a three-phase action research cycle. *Discovery* first cycle based on test results daily tests social sciences, discovery cycle II is based on the test results the first cycle, the third cycle *discovery based* test cycle II. Place of research at Primary School 2 Merak Belantung material natural appearance, social and cultural symptomatically. Data were collected using observation and tests, and the qualitative descriptive analysis was then used to analyze the collected data. Results of the study are: (1) the manufacture of learning design begins with the needs of learners who do not understand the material prerequisites style appearance, social and cultural, continue preparing the purpose of learning is to identify natural features, social and cultural symptomatically and discovery strategy, (2) the learning process with learning model discovery increases the activity of learners in the learning, (3) evaluation of learning outcomes using a written test about the description of the validity of 0.88, 0.99 reliability, level of difficulty and the matter is being well received about the different power, (4) the thoroughness of the cognitive learning learners from minimum completeness criteria fourth grade reached 80% and 80% affective.

*Keywords: learning outcomes, social studies, discovery learning model*

**ABSTRAK**  
**MODEL PEMBELAJARAN DISCOVERY LEARNING**  
**UNTUK PEMBELAJARAN IPS DI KELAS IV**  
**SEKOLAH DASAR NEGERI 2**  
**MERAK BELANTUNG**

**Oleh**  
**HASMA HANDAYANI**

Penelitian ini bertujuan untuk memperbaiki kualitas pembelajaran dengan menganalisis dan menemukan dengan tepat: (1) desain perencanaan pembelajaran IPS materi Kenampakan alam, sosial dan budaya dengan gejalanya, dengan model pembelajaran *discovery*, (2) proses pembelajaran IPS menggunakan model pembelajaran *discovery*, (3) proses evaluasi hasil belajar di akhir kegiatan pembelajaran, (4) peningkatan hasil belajar IPS. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan dengan tiga siklus. *Discovery* siklus I berdasarkan hasil tes ulangan harian IPS, *discovery* siklus II berdasarkan hasil tes siklus I, *discovery* siklus III berdasarkan tes siklus II. Tempat penelitian di SDN 2 Merak Belantung materi kenampakan alam, sosial dan budaya dengan gejalanya. Data dikumpulkan dengan observasi dan tes, dan dianalisis deskriptif kualitatif. Hasil penelitian adalah: (1) pembuatan desain pembelajaran diawali dengan kebutuhan belajar peserta didik yang belum memahami materi prasyarat kenampakan alam, sosial dan budaya, dilanjutkan menyusun tujuan pembelajaran yaitu mengidentifikasi kenampakan alam, sosial dan budaya dengan gejalanya dan strategi *discovery*, (2) proses pembelajaran dengan model pembelajaran *discovery* meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran, (3) evaluasi hasil belajar menggunakan tes tertulis soal uraian dengan validitas 0,88 , reliabilitas 0,99, tingkat kesukaran soal sedang dan daya beda soal diterima baik, (4) ketuntasan hasil belajar kognitif peserta didik kelas IV mencapai KKM dengan persentase 80% dan afektif 80%.

Kata kunci: hasil belajar, IPS, model pembelajaran *discovery*



Judul Tesis : **MODEL PEMBELAJARAN DISCOVERY  
LEARNING UNTUK PEMBELAJARAN IPS DI  
KELAS IV SEKOLAH DASAR NEGERI 2 MERAK  
BELANTUNG**

Nama Mahasiswa : **HASMA HANDAYANI**

No. Pokok Mahasiswa : 1323011034

Program Studi : Pascasarjana Teknologi Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

**MENYETUJUI**

**1. Komisi Pembimbing**

Pembimbing 1



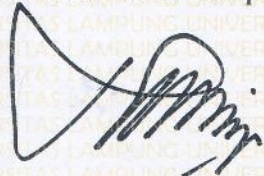
**Dr. Adelina Hasyim, M.Pd**  
NIP 19531018 198112 2 001

Pembimbing 2



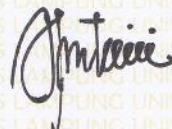
**Dr. Riswandi, M.Pd**  
NIP 19760808 200912 1 001

**2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan  
FKIP Universitas Lampung**

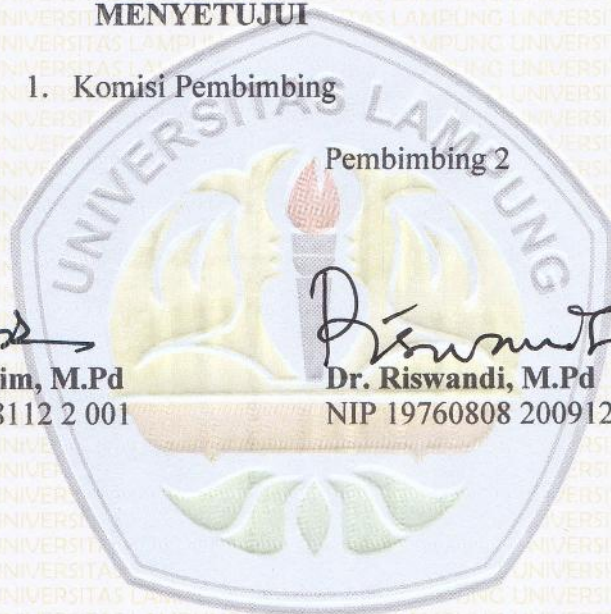


**Dr. Riswanti Rini, M.Si**  
NIP 19600328 198603 2 002

**3. Ketua Program Studi Pascasarjana  
Teknologi Pendidikan**



**Dr. Herpratiwi, M.Pd**  
NIP 19640914 198712 2 001





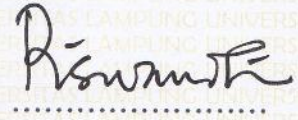
**MENGESAHKAN**

**1. Tim Penguji**

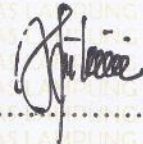
**Ketua : Dr. Adelina Hasyim, M.Pd**



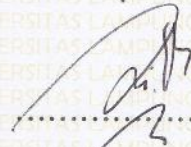
**Sekretaris : Dr. Riswandi, M.Pd**



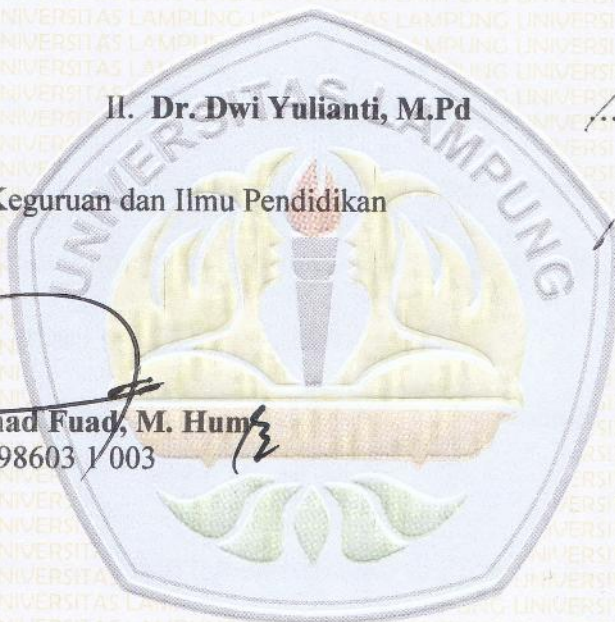
**Penguji Anggota : I. Dr. Herpratiwi, M.Pd**



**II. Dr. Dwi Yulianti, M.Pd**



**Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



**Dr. H. Muhammad Fuad, M. Hum**  
NIP. 19590722 198603 1 003

**Direktur Program Pascasarjana**



**Prof. Dr. Sudjarwo, M.S.**  
NIP. 19530528 198103 1 002

**4. Tanggal Lulus Ujian : 13 Januari 2017**

## **PERSEMBAHAN**

Dengan mengucapkan Lafal Bismillahirrahmanirrahiim

Saya persembahkan karya Ilmiah sederhana ini

Sebagai ungkapan rasa syukur dan bangga kepada:

1. Ayah dan Ibunda tersayang yang tak henti hentinya selalu memberi semangat kepada penulis.
2. Suami yang selalu memberi semangat dan motivasi kepada penulis, yang selalu membawa keceriaan dalam hidupku dalam susah maupun senang.
3. Kedua putriku tercinta Nurul Azkiya Azzahra dan Qonitah Qurotul'aini yang memberi keceriaan dalam hidupku setiap hari.
4. Kedua mertuaku dan adik-adik iparku yang selalu membantuku dan memberiku motivasi.
5. Sahabat seperjuangan dan teman-temanku di Program Studi Magister Teknologi Pendidikan Universitas Lampung.

## **MOTTO**

**“Kesuksesan dalam belajar itu bukan kecerdasan**

**Akan tetapi didapat karena besarnya kemauan**

**dan kesungguhan hati” (Penulis)**



## LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Hasma Handayani  
NPM : 1323011034  
Program Studi : Teknologi Pendidikan  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Tesis dengan judul **“Model Pembelajaran Discovery Learning untuk Pembelajaran IPS di Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 2 Merak Belantung”** adalah karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan atas karya penulis lain dengan cara yang tidak sesuai dengan tata etika ilmiah yang berlaku dalam masyarakat akademik atau disebut plagiatisme.
2. Hak intelektual atas karya ilmiah ini diserahkan sepenuhnya kepada Universitas Lampung.

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

Bandar Lampung, 11 Januari 2017

Pembuat Pernyataan



Hasma Handayani  
NPM: 1323011034

## MOTTO

“Kesuksesan dalam belajar itu bukan kecerdasan,  
Akan tetapi didapat karena besarnya kemauan  
dan kesungguhan hati” (Penulis)

## RIWAYAT HIDUP



Penulis dilahirkan di Bone, pada tanggal 19 September 1985. Anak pertama dari Enam bersaudara, buah hati dari pasangan Bapak Abdullah dan ibu Madania. Riwayat Pendidikan: Sekolah Dasar Negeri 8 Watampone, Sulawesi Selatan, tamat dan berijasah pada tahun 1997. Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 1 Watampone, Sulawesi Selatan, tamat dan berijasah pada tahun 2000. Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 1 Kolaka, Sulawesi Tenggara, tamat dan berijasah pada tahun 2003. Jenjang Sarjana Pada tahun 2011 di Universitas Lampung, Strata 1 (S1) Program Studi Pendidikan Guru Dalam Jabatan, tamat dan berijasah tahun 2013. Kemudian melanjutkan belajarnya dalam program Magister di Universitas Lampung (UNILA) tahun 2013 pada jurusan Magister Teknologi Pendidikan



## SANWANCANA

Puji syukur kehadiran Allah SWT, atas rahmat dan karunia serta hidayahNya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan tesis yang berjudul “Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Pembelajaran IPS di Kelas IV SD Negeri 2 Merak Belantung”. Tesis ini ditulis sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan pada Program Pascasarjana Teknologi Pendidikan di Universitas Lampung.

Sungguh dengan tulus penulis sadari jika tanpa perjuangan dan usaha yang keras, dukungan, dorongan, doa serta bimbingan secara langsung maupun tidak langsung dari semua pihak sangat mustahil penulisan tesis ini dapat diselesaikan. Untuk itu dengan penuh penghormatan penulis sampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Ir. Hasriadi Mat Akin, M.P. selaku Rektor Universitas Lampung.
2. Bapak Prof. Dr. Sujarwo, M.S. selaku direktur Pascasarjana Universitas Lampung.
3. Bapak Dr. H. Muhammad Fuad, M.Hum. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
4. Ibu Dr. Herpratiwi, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Magister Teknologi Pendidikan.
5. Ibu Dr. Adelina Hasyim, M.Pd., selaku Pembimbing I.
6. Bapak Dr. Riswandi, M.Pd., selaku Pembimbing II .
7. Seluruh Dosen dan Staf Magister Teknologi Pendidikan.

8. Kedua orangtuaku, Bapak Abdullah dan Ibu Madania penyemangat hidupku yang senantiasa memberikan motivasi dan doa tanpa henti-hentinya.
9. Sahabat sekaligus keluarga baruku yaitu rekan-rekan Mahasiswa angkatan 2013.
10. Bapak dan Ibu dewan guru SDN 2 Merak Belantung.
11. Semua pihak yang telah memberikan bantuan baik langsung maupun tidak langsung kepada penulis.

Semoga seluruh amal kebaikan yang diberikan mendapatkan balasan yang mulia dari Allah SWT dan senantiasa mendapatkan perlindungan dari-Nya.

Akhirnya, kritik dan saran demi kebaikan dan kemajuan dari tesis ini dengan hati terbuka penulis terima, karena tidak ada satupun di dunia ini yang sempurna kecuali Sang Maha Pencipta. Amin.

Kalianda, Januari 2017

Penulis

**Hasma Handayani**

## DAFTAR ISI

	Halaman
Sanwancana ... ..	ix
Daftar Isi .....	xi
Daftar Tabel .....	xiv
Daftar Gambar .....	xv
Daftar Lampiran .....	xvi
<b>BAB I           PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	8
1.3 Pembatasan Masalah .....	9
1.4 Perumusan Masalah .....	10
1.5 Tujuan Penelitian .....	10
1.6 Kegunaan Penelitian .....	11
<b>BAB II           KAJIAN PUSTAKA</b>	
2.1 Teori Belajar Dan Pembelajaran .....	12
2.2 Teori Desain Pembelajaran .....	20
2.3 Desain Pembelajaran ASSURE .....	22
2.4 Karakteristik Pelajaran IPS .....	33
2.5 Model Pembelajaran .....	44
2.6 Implementasi pembelajaran Discovery Learning .....	45
2.7 Hasil Belajar IPS .....	55
2.8 Hasil Penelitian yang Relevan .....	58



### **BAB III METODE PENELITIAN**

3.1 Pendekatan Penelitian .....	59
3.2 Setting Penelitian Dan Subyek Tindakan .....	64
3.3 Prapelaksanaan Dan Indikator Keberhasilan .....	65
3.4 Definisi Konseptual Dan Operasional .....	66
3.5 Kalibrasi Instrumen Tes .....	68
3.6 Teknik Pengumpulan Data .....	73
3.7 Alat Pengumpulan Data .....	73
3.8 Teknik Analisis Data .....	74
3.9 Kisi-kisi Instrumen Penelitian .....	75

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

4.1 Prosedur Desain Pembelajaran .....	78
4.2 Tindakan Siklus I .....	88
4.2.1 Perencanaan .....	88
4.2.2 Pelaksanaan .....	89
4.2.3 Hasil Observasi .....	92
4.2.4 Analisis Dan Refleksi Siklus I .....	98
4.3 Tindakan Siklus II .....	100
4.3.1 Perencanaan .....	100
4.3.2 Pelaksanaan .....	101
4.3.3 Hasil Observasi .....	104
4.3.4 Analisis Dan Refleksi Siklus II.....	109
4.4 Tindakan Siklus III .....	110
4.4.1 Perencanaan .....	110
4.4.2 Pelaksanaan .....	111
4.4.3 Hasil Observasi .....	114
4.4.4 Analisis Dan Refleksi Siklus III .....	119
4.5 Pembahasan .....	119
4.6 Keterbatasan Penelitian .....	129

**BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

5.1 Kesimpulan .....	128
5.2 Saran .....	129

**DAFTAR PUSTAKA**

**LAMPIRAN**

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1.1. Hasil Ulangan Harian Semester Genap Peserta didik kelas IV	4
3.1. Aspek Penilaian RPP	75
3.2. Kisi-kisi Instrumen Pengamatan Pelaksanaan Pembelajaran	76
3.3. Kisi-kisi Instrumen Hasil Belajar Peserta Didik	77
4.1. Latar Belakang Peserta Didik	79
4.2. Gaya Belajar Peserta Didik	80
4.3. Pemilihan Materi, Media, dan Strategi	83
4.4. Saran Validator RPP	87
4.5. Penilaian Sikap Kelas IV A Siklus I Pertemuan 1	94
4.6. Penilaian Sikap Kelas IV A Siklus I Pertemuan 2	94
4.7. Hasil Belajar Siklus I Kelas IV A	95
4.8. Penilaian Sikap Kelas IV B Siklus I Pertemuan 1	96
4.9. Penilaian Sikap Kelas IV B Siklus I Pertemuan 2	97
4.10. Hasil Belajar Siklus I Kelas IV B	98
4.11. Penilaian Sikap Kelas IV A Siklus II Pertemuan 1	104
4.12. Penilaian Sikap Kelas IV A Siklus II Pertemuan 2	105
4.13. Hasil Belajar Siklus II Kelas IV A	106
4.14. Penilaian Sikap Kelas IV B Siklus II Pertemuan 1	107
4.15. Penilaian Sikap Kelas IV B Siklus II Pertemuan 2	107
4.16. Hasil Belajar Siklus II Kelas IV B	108
4.17. Penilaian Sikap Kelas IV A Siklus III Pertemuan 1	114
4.18. Penilaian Sikap Kelas IV A Siklus III Pertemuan 2	115
4.19. Hasil Belajar Siklus III Kelas IV A	116
4.20. Penilaian Sikap Kelas IV B Siklus III Pertemuan 1	117
4.21. Penilaian Sikap Kelas IV B Siklus III Pertemuan 2	117
4.22. Hasil Belajar Siklus III Kelas IV B	118



## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
3.1. Siklus PTK	61

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Silabus	135
2. RPP Siklus I Pertemuan 1	138
3. RPP siklus I Pertemuan 2	141
4. RPP Siklus II Pertemuan 1	144
5. RPP Siklus II Pertemuan 2	147
6. RPP Siklus III Pertemuan 1	150
7. RPP Siklus III Pertemuan 2	153
8. Lembar Telaah Penilaian RPP Siklus I Pertemuan 1	158
9. Lembar Telaah Penilaian RPP Siklus I Pertemuan 2	159
10. Lembar Telaah Penilaian RPP Siklus II Pertemuan 1	160
11. Lembar Telaah Penilaian RPP Siklus II Pertemuan 2	161
12. Lembar Telaah Penilaian RPP Siklus III Pertemuan 1	162
13. Lembar Telaah Penilaian RPP Siklus III Pertemuan 2	163
14. LKS Siklus I Pertemuan 1	164
15. LKS Siklus I Pertemuan 2	169
16. LKS Siklus II Pertemuan 1	174
17. LKS Siklus II Pertemuan 2	179
18. LKS Siklus III Pertemuan 1	183
19. LKS Siklus III Pertemuan 2	188
20. Soal Ulangan Harian Siklus I	189
21. Soal Ulangan Harian Siklus II	191
22. Soal Ulangan Harian Siklus III	193
23. Kunci Jawaban Soal Ulangan Harian Siklus I	195
24. Kunci Jawaban Soal Ulangan Harian Siklus II	197
25. Kunci Jawaban Soal Ulangan Harian Siklus III	198
26. Format Pengamatan Pelaksanaan Pembelajaran	199

27. Tabel Rekomendasi Dan Refleksi Setiap Siklus	201
28. Analisis Butir Soal Setiap Siklus Kelas IV A	202
29. Analisis Butir Soal Setiap Siklus Kelas IV B	203
30. Lembar Penilaian Sikap Setiap Siklus Kelas IV A	204
31. Lembar Penilaian Sikap Setiap Siklus Kelas IV B	205



## I. PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu kegiatan yang dilaksanakan dengan sengaja, teratur dan terencana untuk membina kepribadian dan mengembangkan kemampuan anak sehingga dapat menciptakan perubahan perilaku anak baik cara berfikir maupun cara bersikap dalam berinteraksi dengan orang lain, perubahan tersebut diharapkan sesuai dengan tujuan pendidikan yang hendak dicapai. Cara mencapai tujuan pendidikan adalah dengan memberikan pengalaman pendidikan non formal dan informal di samping pendidikan formal yang mereka peroleh dari kurikulum sekolah.

Proses pendidikan yang berlangsung di sekolah adalah proses interaksi dari beberapa komponen pendidikan yaitu guru, peserta didik, kurikulum, media dan sumber belajar. Tujuan pembelajaran berupa pencapaian kompetensi, penguasaan materi, dan pengembangan minat dan bakat. Pembelajaran di sekolah dasar masih menerapkan *teacher oreinted* dimana guru masih menjadi pusat aktivitas pembelajaran sehingga interaksi antara guru dan peserta didik terjadi hanya satu arah yang mengakibatkan peserta didik menjadi pasif dalam pembelajaran.

Para pendidik termasuk guru hendaknya mempunyai pemahaman yang akurat tentang siapa peserta didik, potensi, kemampuan, karakteristik dan sifat-sifat, kelebihan dan keterbatasannya. Atas dasar pemahaman tersebut, pendidik dengan penuh kesadaran menetapkan arah yang akan dicapai, menyiapkan bahan yang akan dipelajari, memilih model dan cara menilai kemajuan peserta didik yang tepat.

Saat ini banyak sekali ditemukan metode, media dan strategi pembelajaran yang menjadikan peserta didik aktif dalam pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, namun perlu diingat bahwa dalam proses pembelajaran terdapat dua proses yang sangat penting yaitu proses guru membelajarkan dan proses peserta didik belajar. Kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling pokok dalam keseluruhan proses pendidikan. Hal ini mengandung arti bahwa berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung kepada bagaimana proses belajar yang dialami oleh peserta didik.

Pembelajaran yang bermakna akan membawa peserta didik pada pengalaman belajar yang mengesankan. Hal ini terjadi jika proses pembelajaran yang diperoleh merupakan hasil dari pemahaman dan penemuannya sendiri. Dalam konteks ini peserta didik mengalami dan melakukannya sendiri. Proses pembelajaran yang berlangsung melibatkan peserta didik sepenuhnya untuk merumuskan sendiri suatu konsep. Keterlibatan guru hanya sebagai fasilitator dan moderator dalam proses pembelajaran tersebut.



Namun kenyataan di lapangan belum menunjukkan ke arah pembelajaran yang bermakna. Para pendidik masih perlu penyesuaian dengan KTSP dan kurikulum 2013 yang masih pada tahap uji coba, para guru sendiri belum siap dengan kondisi yang sedemikian berbeda sehingga untuk mendesain pembelajaran yang bermakna masih kesulitan. Proses belajar duduk tenang, mendengarkan informasi dari guru sepertinya sudah membudaya sejak dulu, sehingga untuk mengadakan perubahan ke arah pembelajaran yang aktif, kreatif, menyenangkan agak sulit.

Kecenderungan pembelajaran IPS hanya menghafal konsep serta teori-teori dan hukum. Guru menggunakan beberapa metode pembelajaran tetapi tidak maksimal. Cara pembelajaran seperti ini mengakibatkan peserta didik pada umumnya hanya mengenal banyak peristiwa IPS secara hafal tanpa mereka memahami apa yang mereka hafalkan tersebut. Cara belajar seperti ini yang menyebabkan munculnya kejenuhan peserta didik pada pelajaran IPS.

Pembelajaran seperti ini sesungguhnya menunjukkan suatu kegagalan, karena sebagian besar peserta didik tidak mengetahui betul apa yang sedang mereka pelajari. Apabila diberi tugas oleh guru peserta didik tidak menekuni mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru tersebut tetapi mereka hanya bermain-main dan bercanda dengan temannya.

Berdasarkan hasil nilai Ulangan Tengah Semester (UTS), peserta didik kurang mampu menyelesaikan soal-soal yang diberikan, 62,5% dari peserta didik tidak mencapai kriteria ketuntasan minimal. Hal tersebut dapat juga kita

lihat dari hasil ulangan harian mata pelajaran IPS semester genap peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Merak Belantung tahun 2014/2015, diketahui bahwa hasil belajar peserta didik belum mencapai nilai maksimal dikarenakan KKM di sekolah sebesar 70. Rendahnya hasil belajar IPS peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Merak Belantung karena pembelajaran IPS di SD Negeri 2 Merak Belantung belum mengaktifkan peserta didik dalam pembelajaran di kelas.

**Tabel 1.1 Analisis Ketuntasan KD Soal Ulangan Harian Peserta Didik kelas IV Mata Pelajaran IPS**

No.	Kompetensi Dasar	Hasil ulangan Harian		Jumlah	Ket.
		Tuntas	Belum Tuntas		
1.	2.1 Mengenal aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam dan potensi lain didaerahnya	28	7	40	
2.	2.2 Memahami pentingnya koperasi dalam meningkatkan kesejahteraan masyarakat	29	9	40	
3.	2.3 Mengenal perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi serta pengalaman menggunakannya	30	8	40	
4.	2.4 Mengidentifikasi permasalahan sosial di daerahnya	15	25	40	

Sumber : dokumentasi nilai ulangan harian peserta didik SD Negeri 2 Merak Belantung

Tabel 1.1 menjelaskan bahwa pembelajaran ilmu pengetahuan sosial peserta didik mengalami kesulitan di kompetensi dasar tentang mengenal permasalahan sosial di daerahnya, hanya 37,5% peserta didik mendapatkan nilai di atas kriteria ketuntasan minimal, sedangkan untuk mata pelajaran lain sebagian besar peserta didik tidak mengalami kesulitan.

Guru kurang memberikan contoh-contoh dalam kehidupan sehari-hari yang dapat mereka pahami. Selama ini guru tidak mengajak peserta didik aktif dalam pembelajaran, peserta didik hanya mendengarkan apa yang guru sampaikan saja setelah itu guru memberikan tugas yang dikerjakan peserta didik pada buku latihan sehingga peserta didik merasa bosan dengan metode belajar yang selama ini dilakukan oleh guru.

Berbagai kesulitan dalam mempelajari IPS tersebut membuat peserta didik tidak tertarik dan cenderung menjauhi pelajaran IPS. Seharusnya guru IPS membuka paradigma baru dalam menentukan model pembelajaran IPS di kelas yang dapat membuat peserta didik tertarik. Sudah saatnya merubah IPS yang selama ini dianggap sebagai mata pelajaran yang membosankan berubah menjadi sesuatu yang menyenangkan dan mengasikkan. Kegiatan pembelajaran IPS dilakukan dengan mengaitkan antara pengembangan diri dengan proses pembelajaran dikelas melalui pengalaman-pengalaman belajar yang inovatif, menantang dan menyenangkan.

Guru harus memiliki kompetensi-kompetensi, baik dalam merencanakan pembelajaran, menyampaikan materi pembelajaran, memilih dan menggunakan multi metoda, multi sumber dan multi media. Guru sebagai pengelola pembelajaran harus mampu menciptakan suasana Pembelajaran yang Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan (PAIKEM).

Peningkatkan kemampuan peserta didik dalam pembelajaran IPS perlu dibekali dengan berbagai kompetensi yang memadai sehingga peserta didik

aktif, kreatif dan mampu mempelajari alam sekitarnya. Untuk mencapai pembelajaran tersebut, guru tidak seharusnya mendominasi pembelajaran dengan mentransfer ilmu yang ada dalam buku teks melalui metode ceramah saja. Akan tetapi guru harus bisa menjadi fasilitator dalam pembelajaran dengan menggunakan metode yang tepat. Salah satu metode yang bisa digunakan dalam pembelajaran IPS adalah metode *discovery*.

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang dibuat guru belum relevan dengan kebutuhan peserta didik dan belum terdesain sesuai dengan materi yang ingin dicapai. RPP yang dibuat cenderung masih desain lama belum dapat memacu peserta didik berpartisipasi dalam pembelajaran. Dalam kurikulum sekarang yaitu kurikulum 2013, 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 2013 adalah model pembelajaran *Discovery*.

Model pembelajaran *discovery* adalah cara untuk menyampaikan ide atau gagasan lewat penemuan. Menurut Roestiyah (2008: 20) belajar merupakan proses mental di mana murid mampu mengasimilasikan suatu konsep atau prinsip. Proses mental yang dimaksud adalah mengamati, menggolong-golongkan, membuat dugaan, menjelaskan, mengukur dan membuat kesimpulan. Dalam teknik ini peserta didik dibiarkan menemukan sendiri atau mengalami proses mental itu sendiri, guru hanya membimbing dan memberikan instruksi.

Model *discovery* ini bertolak dari pandangan bahwa peserta didik sebagai subjek dan objek dalam belajar, mempunyai kemampuan dasar untuk berkembang secara optimal sesuai kemampuan yang dimilikinya. Proses pembelajaran harus di pandang sebagai stimulus yang dapat memandang peserta didik untuk melakukan kegiatan belajar. Dengan demikian, peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan sendiri atau dalam bentuk kelompok memecahkan permasalahan dengan bimbingan maupun tanpa bimbingan guru. Model pembelajaran *discovery* merupakan model mengajar yang berusaha meletakkan dasar dan mengembangkan cara berfikir ilmiah, peserta didik betul-betul ditempatkan sebagai subjek yang belajar, peranan guru dalam model pembelajaran *discovery* adalah pembimbing belajar dan fasilitator belajar. Tugas utama guru adalah memilih masalah yang perlu dilontarkan kepada kelas untuk dipecahkan oleh peserta didik secara individu.

Tugas berikutnya dari guru adalah menyediakan sumber belajar bagi peserta didik dalam rangka pemecahan masalah. Sudah barang tentu bimbingan dan pengawasan dari guru masih tetap diperlukan, namun campur tangan terhadap kegiatan peserta didik dalam pemecahan masalah harus dikurangi.

Tujuan model pembelajaran *discovery* sebagai Model belajar yaitu: (1) kemampuan berfikir agar lebih tanggap, cermat dan melatih daya nalar (kritis, analisis dan logis); (2) membina dan mengembangkan sikap ingin lebih tahu; (3) mengembangkan aspek kognitif, afektif dan psikomotorik; (4) mengembangkan sikap, keterampilan kepercayaan peserta didik dalam

memutuskan sesuatu secara tepat dan obyektif. Proses pembelajaran IPS dapat diikuti dengan baik dan menarik perhatian peserta didik apabila menggunakan metode pembelajaran yang sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik dan sesuai dengan materi pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut di atas, faktor yang paling mendasari kurang berhasilnya proses pembelajaran adalah faktor peserta didik yang bosan dengan proses pembelajaran yang klasikal dan kurangnya penggunaan model pembelajaran yang dapat membuat peserta didik berfikir maksimal. Penggunaan model pembelajaran *Discovery* untuk mengungkapkan apakah dengan model pembelajaran ini dapat meningkatkan hasil belajar IPS. Penulis memilih model pembelajaran *Discovery* ini dengan alasan untuk mengkondisikan peserta didik agar terbiasa mencari, menemukan, dan mendiskusikan materi yang berkaitan dengan pembelajaran IPS.

Dari uraian dan data di atas, penulis dapat menarik kesimpulan bahwa penggunaan model pembelajaran *discovery* mampu menumbuhkan minat belajar bagi peserta didik, yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran masih terpusat pada guru (*teacher centered*).



2. Pembelajaran IPS di SDN 2 Merak Belantung belum memfasilitasi peserta didik untuk mencapai ketuntasan sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimum dari sekolah.
3. Guru cenderung memberikan hafalan tanpa disertai pemahaman pada konsep IPS dalam pembelajaran.
4. Proses pembelajaran berlangsung secara klasikal dengan metode ceramah yang membuat peserta didik bosan dan tidak aktif dalam belajar.
5. Rendahnya hasil belajar IPS peserta didik Kelas IV SD Negeri 2 Merak Belantung.
6. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) belum dirancang dan didesain sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan belum relevan sesuai dengan pembelajaran.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Dalam penelitian ini difokuskan pada masalah-masalah yang dibatasi diantaranya adalah :

1. RPP yang digunakan belum di desain sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik.
2. Guru belum menggunakan model pembelajaran dalam pelaksanaan pembelajaran sehingga diperlukan model untuk memperbaiki proses pembelajaran.
3. Kualitas Evaluasi yang dilakukan masih rendah belum menggunakan instrument yang tepat.

4. Hasil belajar sebagian besar peserta didik dibawah kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Masalah yang dapat dirumuskan dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana desain pembelajaran IPS yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik ?
2. Bagaimana proses pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran *discovery* ?
3. Bagaimana evaluasi hasil belajar dengan model pembelajaran *discovery*?
4. Apakah pembelajaran IPS dengan model *discovery* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik ?

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan hal-hal sebagai berikut:

1. Penyusunan dan perbaikan desain pembelajaran menggunakan metode pembelajaran Discovery Learning.
2. Proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran Discovery Learning yang tepat guna meningkatkan minat dan hasil belajar.
3. Teknik evaluasi hasil belajar menggunakan metode pembelajaran Discovery Learning.
4. Peningkatan hasil belajar peserta didik menggunakan metode pembelajaran Discovery Learning.

## 1.6 Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian ini dibedakan kedalam kegunaan secara teoritis dan kegunaan secara praktis yang diuraikan sebagai berikut :

### 1. Secara teoritis

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

### 2. Secara Praktis

Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai :

- a. Masukan bagi peserta didik agar tertanam sikap kerjasama dalam mencapai tujuan yang bersama dalam meningkatkan hasil belajar.
- b. Sumbangan pemikiran bagi guru agar selalu termotivasi untuk berinovasi dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.
- c. Bagi peneliti akan tertanam bagaimana mengembangkan model pembelajaran yang relevan dalam upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik.

## **II. KAJIAN PUSTAKA**

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

#### **2.1.1 Teori Belajar**

Belajar merupakan suatu proses yang diikuti dengan adanya perubahan pada diri seseorang, hal ini disebabkan oleh adanya pengalaman. Selain itu belajar merupakan hal yang kompleks, karena di dalamnya terjadi interaksi antara peserta didik dan guru. Peserta didik yang belajar diharapkan dapat mengalami perubahan dalam hal pengetahuan, pemahaman, sikap, tingkah laku, keterampilan, kecakapan, kebiasaan, serta perubahan aspek-aspek lain yang ada pada individu dan perubahan-perubahan tersebut sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungan.

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. Dalam pandangan konstruktivisme 'belajar' bukanlah semata-mata mentransfer pengetahuan yang ada di luar dirinya, tetapi belajar lebih pada bagaimana otak memproses dan menginterpretasikan pengalaman yang baru dengan pengetahuan yang sudah

dimilikinya dalam format yang baru. Proses pembangunan ini bisa melalui asimilasi atau akomodasi.

### **2.1.1.1 Belajar Menurut Pandangan Skinner**

Skinner berpandangan bahwa belajar adalah suatu perilaku. Pada saat orang belajar, maka responnya menjadi lebih baik. Sebaliknya, bila ia tidak belajar maka responnya menurun. Menurut Skinner dalam Dimiyati dan Mudjiono (2006: 9) di dalam belajar ditemukan adanya beberapa hal berikut ini :

1. Kesempatan terjadinya peristiwa yang menimbulkan respons pebelajar.
2. Respon si pebelajar.
3. Konsekuensi yang bersifat menguatkan respons tersebut. Pemerkuat terjadi pada stimulus yang menguatkan konsekuensi tersebut.

Seorang guru dapat menyusun program pembelajaran berdasarkan pandangan Skinner. Dalam menerapkan teori Skinner guru perlu memperhatikan dua hal penting berikut ini: 1) pemilihan stimulus yang diskriminatif, dan 2) penggunaan penguatan.

### **2.1.1.2 Belajar Menurut Pandangan Gagne**

Menurut Gagne dalam Dimiyati dan Mudjiono (2006: 10) belajar merupakan kegiatan yang kompleks. Hasil belajar berupa kapabilitas. Setelah belajar orang memiliki keterampilan, pengetahuan, sikap dan nilai. Timbulnya kapabilitas tersebut adalah dari, 1) stimulasi yang berasal dari lingkungan, dan 2) proses kognitif yang dilakukan oleh pebelajar. Belajar terdiri dari tiga komponen penting, yaitu kondisi eksternal, kondisi internal dan hasil belajar. Proses kognitif menghasilkan suatu hasil belajar yang terdiri dari :

1. *Informasi verbal* adalah kapabilitas untuk mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tulisan.
2. *Keterampilan intelektual* adalah kecakapan yang berfungsi untuk berhubungan dengan lingkungan hidup serta mempresentasikan konsep dan lambang.
3. *Strategi kognitif* adalah kemampuan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri.
4. *Keterampilan motorik* adalah kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.
5. *Sikap* adalah kemampuan menerima atau menolak obyek berdasarkan penilaian terhadap obyek tersebut.

Berdasarkan itu semua, peneliti dapat menyimpulkan bahwa belajar adalah seperangkat proses kognitif yang mengubah sifat stimulasi lingkungan yang melewati pengolahan informasi menjadi kapabilitas baru. Oleh karena itu peneliti harus berhati-hati dalam memilih informasi-informasi apa yang sesuai dan dapat dipahami oleh siswa di dalam penelitian ini, agar tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat terpenuhi dengan baik.

### **2.1.1.3 Belajar Menurut Pandangan Piaget**

Piaget dalam Dimiyati dan Mudjiono (2006: 13) berpendapat bahwa pengetahuan dibentuk oleh individu, sebab individu melakukan interaksi terus-menerus dengan lingkungan. Lingkungan tersebut mengalami perubahan. Dengan adanya interaksi dengan lingkungan maka fungsi intelek

semakin berkembang. Secara singkat Piaget menyarankan agar dalam pembelajaran guru memilih masalah yang berciri kegiatan prediksi, eksperimentasi dan eksplansi. Sehingga menurut peneliti pembelajaran dengan model discovery learning sangat cocok untuk menciptakan pembentukan pengetahuan belajar siswa. Karena pada pembelajaran model discovery learning guru menciptakan lingkungan yang kondusif bagi peserta didiknya. Sehingga proses belajar akan berhasil karena disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif siswa. Siswa diberi kesempatan untuk melakukan eksperimen dengan obyek fisik yang ditunjang oleh interaksi dengan teman sebayanya dan dibantu oleh pertanyaan dari guru. Guru banyak memberikan rangsangan kepada peserta didik agar mau berinteraksi dengan lingkungan secara aktif dan mencari berbagai hal dari lingkungan. Sehingga akan berdampak pada hasil belajar siswa akan meningkat.

#### **2.1.1.4 Belajar Menurut Pandangan Rogers**

Menurut Rogers dalam Dimiyati dan Mudjiono (2006: 16) praktek pendidikan menitikberatkan pada segi pengajaran bukan pada siswa yang belajar. Praktek tersebut menurut Rogers ditandai oleh peran guru yang dominan dan siswa hanya menghafal pelajaran. Rogers mengemukakan pentingnya guru memperhatikan prinsip-prinsip pendidikan. Prinsip pendidikan dan pembelajaran tersebut sebagai berikut:

1. Menjadi manusia berarti memiliki kekuatan wajar untuk belajar. Peserta didik tidak harus belajar tentang hal-hal yang tidak ada artinya.
2. Peserta didik akan mempelajari hal-hal yang bermakna bagi dirinya.

3. pengorganisasian bahan pengajaran berarti mengorganisasikan bahan dan ide baru, sebagai bagian yang bermakna bagi peserta didik.
4. Belajar yang bermakna dalam masyarakat modern berarti belajar tentang proses-proses belajar, keterbukaan belajar mengalami sesuatu, bekerja sama dengan melakukan perubahan diri terus-menerus.
5. Belajar yang optimal akan terjadi, bila peserta didik berpartisipasi secara bertanggung jawab dalam proses belajar.
6. Belajar mengalami (*experiential learning*) dapat terjadi, bila peserta didik mengevaluasi diri sendiri. Belajar mengalami dapat memberi peluang untuk belajar kreatif, *self evaluation* dan kritik diri. Hal ini berarti bahwa evaluasi dari instruktur bersifat sekunder.
7. Belajar mengalami menuntut keterlibatan peserta didik secara penuh dan sungguh-sungguh.

Bruner menganggap bahwa teori belajar penemuan sesuai dengan pencarian pengetahuan secara aktif oleh manusia dan dengan sendirinya memberikan hasil yang paling baik, berusaha sendiri untuk mencari pemecahan masalah sendiri serta pengetahuan yang menyertainya serta menghasilkan pengetahuan yang benar-benar bermakna. Selanjutnya Bruner menyatakan bahwa pengetahuan yang diperoleh dengan belajar melalui penemuan menunjukkan kebaikan antara lain: pengetahuan yang didapatkan akan bertahan lebih lama dibandingkan dengan pengetahuan yang dipelajari dengan cara lain, hasil belajar penemuan mempunyai efek transfer yang lebih baik dari pada hasil belajar lainnya. Artinya bahwa konsep-konsep dan prinsi-prinsip yang



dijadikan milik kognitif seseorang lebih mudah diterapkan pada situasi-situasi baru dan secara menyeluruh belajar penemuan meningkatkan penalaran siswa dan kemampuan untuk berfikir secara bebas.

### **2.1.2. Teori Pembelajaran**

Pembelajaran adalah proses, cara, perbuatan menjadikan orang atau makhluk hidup belajar. Definisi sebelumnya menyatakan bahwa seorang manusia dapat melihat perubahan terjadi tetapi tidak pembelajaran itu sendiri. Konsep tersebut adalah teoretis, dan dengan demikian tidak secara langsung dapat diamati.

#### **2.1.2.1. Teori Pembelajaran Bermakna Ausubel**

Ausubel berpendapat bahwa guru harus dapat mengembangkan potensi kognitif peserta didik melalui proses belajar yang bermakna. Sama seperti Bruner dan Gagne, Ausubel beranggapan bahwa aktivitas belajar peserta didik, terutama mereka yang berada di tingkat pendidikan dasar akan bermanfaat kalau mereka banyak dilibatkan dalam kegiatan langsung. Dalam proses pembelajaran guru hendaknya menyajikan pembelajaran yang bersifat bermakna guna mengembangkan potensi kognitif peserta didik selama proses pembelajaran. Namun untuk peserta didik pada tingkat pendidikan lebih tinggi, maka kegiatan langsung akan menyita banyak waktu. Untuk mereka, menurut Ausubel, lebih efektif kalau guru menggunakan penjelasan, peta konsep, demonstrasi, diagram, dan ilustrasi. Empat tipe belajar menurut Ausubel :

1. Belajar dengan penemuan bermakna adalah suatu proses pembelajaran yang dimulai dengan menggali pengetahuan awal peserta didik dan dikaitkan dengan materi yang akan dipelajari atau peserta didik mendapatkan pengetahuan baru yang telah dipelajari kemudian dikaitkan dengan pengetahuan awal peserta didik.
2. Belajar dengan penemuan tidak bermakna adalah pembelajaran yang diperoleh peserta didik tanpa mengaitkan dengan pengetahuan awal peserta didik.
3. Belajar menerima (ekspitiori) yang bermakna adalah pembelajaran yang telah dirancang secara logis kemudian disampaikan kepada peserta didik, dari pembelejaran baru tersebut peserta didik mengkaitakan dengan pengetahuan awal yang dimiliki.
4. Belajar menerima tidak bermakna adalah pembelajaran yang telah dirancang secara logis kemudian disampaikan kepada peserta didik tanpa harus dikaitkan dengan pengetahuan awal peserta didik, peserta didik hanya sebatas menghafal.

Prasyarat agar pembelajaran menjadi bermakna menurut Ausubel adalah :

1. Belajar bermakna terjadi apabila peserta didik memiliki setrategi belajar bermakna.
2. Tugas-tugas belajar yang diberikan kepada peserta didik harus sesuai dengan tahap perkembangan dan pengetahuan yang dimiliki oleh peserta didik.

### 2.1.2.2. Teori Pembelajaran Memproses Informasi Robert Gagne

Robert. M. Gagne sebagaimana yang dikutip oleh Bambang Warsita, dalam bukunya : *The Conditioning of Learning* mengemukakan bahwa; *Learning is a change in human disposition or capacity, wich persists over a period time, and wich is not simply ascribable to process of growth.* Belajar adalah perubahan yang terjadi dalam kemampuan manusia setelah belajar secara terus menerus, bukan hanya disebabkan oleh proses pertumbuhan saja dan Gagne menyatakan bahwa belajar merupakan seperangkat proses yang bersifat internal bagi setiap individu sebagai hasil transformasi rangsangan yang berasal dari peristiwa eksternal di lingkungan individu yang bersangkutan (kondisi). Model proses belajar yang dikembangkan oleh Gagne didasarkan pada teori pemrosesan informasi, yaitu sebagai berikut :

1. Rangsangan yang diterima panca indera akan disalurkan ke pusat syaraf dan diproses sebagai informasi.
2. Informasi dipilih secara selektif, ada yang dibuang, ada yang disimpan dalam memori jangka pendek, dan ada yang disimpan dalam memori jangka panjang.
3. Memori-memori ini tercampur dengan memori yang telah ada sebelumnya, dan dapat diungkap kembali setelah dilakukan pengolahan.

Seperangkat proses yang bersifat internal yang dimaksud oleh Gagne adalah kondisi internal yaitu keadaan dalam diri individu yang diperlukan untuk mencapai hasil belajar dan terjadinya proses kognitif dalam diri individu

Sedangkan kondisi eksternal adalah rangsangan dari lingkungan yang mempengaruhi individu dalam proses pembelajaran.

Karena itulah Gagne membuat beberapa rumusan untuk menghubungkan keterkaitan antara faktor internal dan eksternal dalam pembelajaran dalam rangka memaksimalkan tercapainya tujuan pembelajaran. Gagne membuat rumusan yang berisi urutan untuk menimbulkan peristiwa pembelajaran, yaitu :

- a. Pembelajaran yang dilakukan dikondisikan untuk menimbulkan minat peserta didik, dan dikondisikan agar perhatian peserta didik terpusat pada pembelajaran sehingga mereka siap untuk menerima pelajaran.
- b. Memulai pelajaran dengan menyampaikan tujuan pembelajaran agar peserta didik mengetahui apa yang diharapkan setelah menerima pelajaran.
- c. Guru harus mengingatkan kembali konsep yang telah dipelajari sebelumnya.
- d. Dalam pembelajaran guru memberikan bimbingan atau pedoman kepada peserta didik untuk belajar.
- e. Guru memberikan umpan balik atau penguatan atas respon yang diberikan peserta didik baik dalam bentuk lisan maupun tulisan.
- f. Mengevaluasi hasil belajar, dan

## **2.2 Teori Desain Pembelajaran**

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 (2006:136) 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.

Gagne dalam Sanjaya Wina (2008) menjelaskan bahwa desain pembelajaran disusun untuk membantu proses belajar peserta didik, dimana proses belajar itu memiliki tahapan segera dan tahapan jangka panjang. Sedangkan menurut Shambaugh dalam Sanjaya Wina (2008) menjelaskan tentang desain pembelajaran yakni sebagai *"An intellectual process to help teachers systematically analyze learner needs and construct structures possibilities to responsively address those*

*needs.*" Jadi dengan demikian suatu desain pembelajaran diarahkan untuk menganalisis kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran kemudian berupaya untuk membantu dalam menjawab kebutuhan tersebut.

Berdasarkan beberapa pengertian peneliti menyimpulkan bahwa desain pembelajaran berkenaan dengan proses yang dapat dilakukan peserta didik untuk mempelajari suatu materi pelajaran yang didalamnya mencakup rumusan tujuan yang harus dicapai atau prestasi belajar yang diharapkan. Rumusan strategi yang dapat dilaksanakan untuk mencapai tujuan termasuk metode, teknik dan media yang dapat dimanfaatkan serta teknik evaluasi untuk mengukur atau menentukan keberhasilan pencapaian tujuan. Sehingga langkah awal dalam mendesain pembelajaran adalah dengan studi kebutuhan (*need assessment*), sebab berkenaan dengan upaya untuk memecahkan persoalan yang berkaitan dengan proses pembelajaran peserta didik dalam mempelajari suatu bahan atau materi pembelajaran.

### **2.3 Desain Pembelajaran Model ASSURE**

Pada penelitian ini pembelajaran didesain menggunakan model pembelajaran ASSURE. Model pembelajaran ASSURE menurut Smaldino dkk (2001) terdiri dari 6 langkah :

1. Menganalisis pembelajar (*Analyze learner*).

Langkah yang pertama adalah mengidentifikasi karakteristik pembelajar. Media dan teknologi dikatakan efektif bila ada kesesuaian antara karakteristik pembelajar

dengan metode media dan karakteristik pebelajar. faktor kunci yang dibahas dalam analisis pembelajar adalah sebagai berikut :

a. Karakteristik Umum (*General characteristic*)

Karakteristik umum meliputi faktor-faktor usia, tingkat pendidikan, pekerjaan /posisi, kebudayaan dan sosial ekonomi. Dengan analisis pebelajar akan membantu pemilihan metode dan media pembelajaran yang sesuai. Sebagai contoh : pebelajar yang lemah dalam ketrampilan membaca, lebih tepat diberi media non cetak. Jika pebelajar kurang tertarik dengan materi yang disajikan, maka media yang tepat misalnya videotape, simulasi, atau kegiatan-kegiatan yang berbasis teknologi.

b. Kompetensi tertentu (*entry competencies*)

Sebuah komponen penting dari merancang pelajaran adalah untuk mengidentifikasi kompetensi spesifik dari peserta didik. Kita dapat melakukan ini melalui cara-cara informal (seperti di kelas mempertanyakan) atau cara formal lebih (seperti meninjau hasil tes standar). Tes kemampuan awal merupakan penilaian, baik formal maupun informal, yang diperlukan. Dengan menganalisis kemampuan yang telah dimiliki pebelajar, guru dapat memilih metode dan media yang sesuai .

c. Gaya belajar (*Learning Style*)

Gaya belajar berkenaan dengan pengelompokan sifat-sifat psikologis yang menentukan bagaimana seseorang individu merasakan berinteraksi dengan dan merespon secara emosional pada lingkungan belajar, 3 jenis gaya belajar seseorang yaitu : visual, auditory, dan kinestetik. mengimplikasikan bahwa guru

yang efektif perlu sadar akan adanya gaya belajar yang berbeda di antara para pebelajar. Cara yang terbaik untuk mengatasinya yaitu dengan memberikan variasi pembelajaran. Guru, Perancang kurikulum, dan spesialis media harus bekerjasama mendesain kurikulum sehingga pebelajar memiliki kesempatan mengembangkan perbedaan gaya belajar. Variabel gaya belajar dikategorikan menjadi 4 kelompok yaitu :

- a. Kekuatan persepsi : Pendukung pentingnya variabel ini mengatakan bahwa sebagian besar pebelajar tidak mempunyai kekuatan yang cukup untuk menangkap pelajaran melalui pendengaran dan menyangsikan keluasan penggunaan metode guru.
- b. Kebiasaan memproses informasi variabel ini berkaitan dengan bagaimana kecenderungan pebelajar memproses informasi. Model Gregore (dalam Molenda, dkk, 2008) tentang 'gaya belajar' yaitu 4 kategori utama pada gaya berfikir: 1) Pebelajar kategori berurutan kongkrit, lebih suka pengalaman langsung dan penyampaian dengan urutan yang logis. Golongan ini lebih cocok belajar dengan buku kerja, demonstrasi, pembelajaran terprogram, 2) Pebelajar katagori acak kongkrit, lebih senang pendekatan coba-coba (trial & error), membuat kesimpulan cepat dari pengalaman yang terjadi. Golongan ini lebih suka metode-metode seperti permainan, simulasi, discovery, 3) Pebelajar kategori berurutan abstrak. Kelompok ini terampil menyandi pesan verbal dan simbolik khususnya bila disajikan dalam urutan yang logis . Golongan ini lebih suka membaca dan menyimak, 4) Pebelajar kelompok acak abstrak, menunjukkan



kemampuannya untuk menangkap makna dan presentasi yang disajikan, merespon nada dan gaya pembicara sebaik menangkap pesannya. Golongan ini baik untuk belajar dalam diskusi kelompok, kuliah dengan tanya jawab, videotape, dan televisi.

- c. Faktor-Faktor motivasional: Berbagai faktor emosional sangat berpengaruh pada perhatian terhadap sesuatu, berapa lama memperhatikan, seberapa jauh usaha memahami pelajaran, dan bagaimana perasaan ikut ambil bagian dalam kegiatan belajar. Cara yang baik untuk mendiskripsikan motivasi belajar yaitu menggunakan, yang membedakan aspek penting motivasi, yaitu: Atensi, berkenaan dengan apakah pebelajar merasa bahwa pembelajaran menarik dan berguna untuk dipertimbangkan Relevan, berkaitan dengan apakah pebelajar merasa bahwa pembelajaran berkaitan dengan tujuannya Confidence, berkenaan dengan apakah pebelajar mengharapkan kesuksesan berdasarkan pada usahanya sendiri, berkaitan dengan penghargaan yang diterima pebelajar dari pembelajaran itu.

## 2. Merumuskan tujuan pembelajaran (*State Standards and Objectives*)

Langkah berikutnya adalah merumuskan tujuan pembelajaran sehusus mungkin. Tujuan ini dijabarkan mungkin dari silabus, buku teks, kurikulum atau dikembangkan sendiri oleh gurunya. Suatu pernyataan tujuan, bukan apa yang direncanakan oleh guru dalam pembelajaran melainkan apa yang harus dicapai pebelajar dengan pembelajaran itu. Suatu tujuan merupakan pernyataan tentang

apa yang akan dicapai, bukan bagaimana tujuan itu akan dicapai. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam perumusannya adalah:

a. Tetapkan ABCD

Teknik ABCD untuk menyatakan tujuan, A (audience)– instruksi yang kita ajukan harus fokus kepada apa yang harus dilakukan, dikerjakan oleh pembelajar bukan apa yang harus dilakukan pengajar, B (behavior)–kata kerja yang mendeskripsikan kemampuan baru yang harus dimiliki pembelajar setelah melalui proses pembelajaran dan harus dapat diukur, C (conditions) –pernyataan tujuan yang meliputi kondisi dimana unjuk kerja itu diamati, D (degree) – pernyataan tujuan yang mengidentifikasi standar atau kriteria yang menjadi dasar pengukuran tingkat keberhasilan pembelajar.

b. Mengklasifikasikan Tujuan

Pengelompokan tujuan sangat penting karena pemilihan metode dan media serta cara mengevaluasi tergantung pada jenis tujuan yang diterapkan. Suatu tujuan mungkin diklasifikasikan menurut jenis belajar utama yang akan dicapai. Meskipun ada rentangan pendapat mengenai cara terbaik untuk mendiskripsikan dan menorganisasikan jenis-jenis belajar, ada 3 kategori (domain) yang secara luas diterima yaitu : ketrampilan kognitif, afektif, dan psikomotor.

Domain kognitif, belajar meliputi susunan kemampuan intelektual yang dikelompokkan sebagai informasi verbal/visual atau ketrampilan intelektual . Ketrampilan intelektual mengajak pebelajar untuk memberikan respon pada stimuli tertentu termasuk di dalamnya mengingat atau menyebutkan kembali

fakta-fakta. Di sisi lain, ketrampilan intelektual juga mengharapkan pebelajar berfikir dan memanipulasi data. Dalam Domain afektif, melibatkan perasaan dan nilai. Tujuan afektif memiliki rentangan misalnya menstimulasi minat dalam pelajaran di sekolah, meningkatkan kepedulian sosial. Kalau dalam Domain psikomotor, kegiatan belajar meliputi atletik, pekerjaan tangan, dan ketrampilan-ketrampilan fisik lain. Ketrampilan interpersonal merupakan ketrampilan yang berpusat pada orang (people-centered) yang memerlukan untuk berhubungan dengan orang lain secara efektif.

#### c. Perbedaan Individu

Berkaitan dengan kemampuan individu pebelajar dalam menuntaskan atau memahami sebuah materi yang diberikan. Pebelajar yang tidak memiliki kesulitan belajar dengan pebelajar yang memiliki kesulitan belajar pasti memiliki waktu ketuntasan terhadap materi yang berbeda. Untuk mengatasi hal tersebut, maka timbullah mastery learning (kecepatan dalam menuntaskan materi tergantung dengan kemampuan yang dimiliki tiap individu).

### 3. Memilih strategi, metode, media dan bahan ajar (*Select Strategies, Technology, Media, and Materials*).

Rencana untuk penggunaan media dan teknologi, pertama-tama tentu saja menuntut pemilihan yang sistematis. Proses memilih ada 3 tahap yaitu :

- a. Menentukan metode yang sesuai untuk suatu tugas belajar
- Dalam menentukan atau memilih metode yakinlah bahwa tidak ada satu

metode pun yang paling baik untuk semua kegiatan belajar. Untuk suatu kegiatan pembelajaran mungkin diperlukan gabungan metode satu dengan yang lainnya untuk tujuan yang berbeda pada pelajaran yang berbeda pula. Misalnya suatu pelajaran menggunakan metode simulasi untuk menambah perhatian dan menimbulkan minat pada awal pelajaran, kemudian menggunakan demonstrasi untuk menampilkan informasi baru, selanjutnya memberikan latihan komputer untuk memprektekkan ketrampilan baru tersebut.

- b. Memilih bentuk media yang cocok dengan metode yang akan disajikan
- Bentuk media adalah bentuk fisik yang akan membawakan pesan yang akan disajikan. Bentuk media misalnya, bagan lembaran balik (gambaran diam dan teks ), slide (proyeksi diam), audio (suara dan musik), video (gambaran bergerak pada layar TV), dan multimedia computer (grafik, teks, dan gambaran bergerak pada monitor). Tiap bentuk itu memiliki kelemahan dan kekurangan dalam hal jenis pesan yang direkam maupun ditampilkan. Memilih bentuk media merupakan tugas yang kompleks, mempertimbangkan bayaknya media yang tersedia, variasi belajar, dan tujuan yang ditetapkan. Dalam memilih media memang agak rumit, tetapi banyak cara yang diajukan oleh para ahli untuk memilih media yaitu dengan mengajukan model-model pemilihan media. Model pemilihan media untuk setting pembelajaran, misalnya: kelompok besar, kelompok kecil, atau pembelajaran mandiri. Untuk variabel pebelajar, misalnya: pembaca, non pembaca, auditif, dan untuk hakekat tujuan, misalnya:

kognitif, afektif, psikomotor, atau interpersonal. Selain itu juga harus mempertimbangkan kemampuan penyajian tiap bentuk media, misalnya visual diam, visual gerak, kata-kata tercetak, atau kata-kata terucap. Tidak lupa yang perlu dipertimbangkan yakni kita harus memperhatikan karakteristik media, karakteristik peserta didik, aspek ekonomi, aspek lingkungan, sifat materi yang akan diajarkan dan yang terpenting juga harus memperhatikan kemampuan tiap bentuk media dalam memberikan balikan kepada pebelajar.

- c. Mendapatkan materi khusus sebagian besar guru menggunakan materi yang siap pake yang disediakan oleh sekolah-sekolah atau juga bisa dari internet atau dari sumber-sumber lain. Guru seharusnya memperbarui konten-konten atau dari sumber-sumber lain. Guru seharusnya memperbarui konten-konten bidang studi dengan materi-materi mutakhir. Memodifikasi materi yang ada. Apabila pengajar dalam mengajar tidak dapat menemukan materi yang sesuai maka pengajar perlu memodifikasi materi yang ada. Dan hal tersebut merupakan tantangan pengajar dan memerlukan kreatifitas. Misalnya: dalam suatu sekolah peralatan prakteknya tidak memadai, dengan menggunakan terminologi yang rinci dan kompleks solusi yang mungkin untuk memecahkan masalah ini adalah menggunakan gambar tetapi memodifikasi caption dan menyederhanakan atau menghilangkan labelnya.
- d. Merancang materi baru: Dalam memilih materi, memang lebih mudah dan efisien dari segi biaya bila menggunakan materi yang tersedia, dengan atau tanpa modifikasi, daripada mulai menyusun materi baru. Memang lebih banyak waktu yang dibutuhkan untuk mendesain materi yang dibuat sendiri.

Namun bila ingin menyusun materi baru, perlu mempertimbangkan unsur-unsur dasar tertentu, yaitu : a) Pebelajar, Bagaimana karakteristik pebelajar ? apakah memerlukan ketrampilan dan prasyarat untuk mempelajari materi ? b) Biaya, Cukupkah dana yang tersedia, yang diperlukan untuk menyiapkan materi itu (misal videotape, audiotape), c) Keahlian teknis, Apakah diperlukan keahlian untuk mendesain dan memproduksi materi yang akan digunakan ?

4. Memanfaatkan Teknologi, media, dan bahan ajar (*Utilitize Tachnology, Media, and Material*).

Perubahan paradigma pembelajaran dari teacher-centered ke student-centered, yang lebih memungkinkan pebelajar memanfaatkan materi, baik secara mandiri maupun kelompok kecil daripada mendengarkan presentasi guru secara klasikal. Untuk mengaplikasikan media dan materi, baik untuk teacher-centered maupun student-centered, perlu melakukan 5 P yaitu :

- a. Mengkaji bahan ajar (*Preview the materials*) seorang pengajar tidak pernah menggunakan materi tanpa melakukan pengkajian awal dahulu. Selama proses pemilihan, harus menentukan apakah materi itu sesuai untuk pebelajar dan tujuan yang telah ditetapkan.
- b. Siapkan bahan ajar (*Prepare the materials*) pengajar perlu menyiapkan media dan materi untuk mendukung kegiatan pembelajaran yang telah direncanakan. Langkah pertama adalah menyiapkan seluruh materi dan

peralatan yang dibutuhkan oleh pebelajar, dan menentukan urutan apakah yang akan digunakan untuk memanfaatkan media dan materi tersebut .

- c. Siapkan lingkungan (*Prepare Environment*) dimanapun kegiatan pembelajaran dilakukan, fasilitas harus ditata terlebih dahulu sebelum pebelajar menggunakan media dan materi pembelajaran. Faktor-faktor yang sering dianggap perlu dalam situasi pembelajaran tertentu, seperti tempat duduk yang nyaman, ventilasi yang baik misal suhu udara, pencahayaan.
- d. Siapkan pebelajar (*Prepare the learners*) banyak hasil riset menunjukkan bahwa belajar dari suatu kegiatan tergantung pada bagaimana pebelajar disiapkan untuk kegiatan pembelajaran. Beberapa fungsi seperti, mengarahkan perhatian, meningkatkan motivasi, menjelaskan secara rasional dalam mempelajari suatu materi, merupakan kegiatan untuk menyiapkan pebelajar, baik kelas yang teacher-centered maupun student-centered.
- e. Tentukan pengalaman belajar (*Provide the learning experience*) jika materi itu berpusat pada guru, maka guru harus menyajikan sebagai seorang professional.

##### 5. Mengembangkan peran serta pebelajar (*Require Learner Participation*).

Pendidik yang merealisasikan partisipasi aktif dalam pembelajaran, maka akan meningkatkan kegiatan belajar. Perkembangan selanjutnya muncul teori belajar kognitif yang menekankan pada proses mental, juga mendukung partisipasi aktif tersebut. Dengan pendekatan ini berarti perancang pembelajaran harus mencari

cara agar pembelajar melakukan sesuatu. Dari sudut pandang psikologi kognitif disarankan bahwa pembelajar membangun skematamental ketika otaknya secara aktif mengingat atau mengaplikasikan beberapa konsep atau prinsip. Kaum konstruktivis seperti juga behavioris memandang belajar sebagai proses aktif. Tetapi penekanannya berbeda. Aliran konstruktivistik lebih menekankan pada proses mental, bukan pada kegiatan fisik. Peran pembelajar adalah hal terpenting dalam kegiatan pembelajaran. Gagne berpendapat bahwa belajar efektif dapat terjadi jika pembelajar dilibatkan dan memiliki peranserta didalamnya.

#### 6. Menilai dan memperbaiki (*Evaluate and Revise*).

1. Menilai hasil pembelajar: Pernyataan tentang hasil tujuan akan membantu untuk mengembangkan kriteria guna mengevaluasi unjuk kerja pembelajar baik individual maupun kelompok. Cara menilai pencapaian hasil belajar tergantung pada hakekat tujuan ini. Ada tujuan yang menuntut keterampilan kognitif, misalnya mengingat hukum OHM, membedakan kata sifat dengan kata keterangan, menyimpulkan sesuatu.
2. Menilai metode dan media: Evaluasi juga menilai metode dan media pembelajaran. Apakah materi pembelajarn efektif? Dapatkah meningkatkan pembelajaran? apakah penyajian membutuhkan waktu yang lebih banyak daripada apa yang seharusnya? Analisis reaksi pembelajar pada metode pembelajaran dapat membantu untuk memperoleh data dengan cara yang halus. Misalnya: diskusi guru dengan pembelajar mengindikasikan bahwa pembelajar lebih suka belajar mandiri pada waktu presentasi kelompok.



Percakapan dengan spesialis media akan memutuskan perhatian pada nilai khusus media dalam suatu unit pembelajaran, yang diperlukan untuk meningkatkan pembelajaran dimasa mendatang.

3. Revisi: Langkah terakhir adalah melihat kembali hasil data evaluasi yang dikumpulkan. Adakah kesenjangan antara apa yang diharapkan dengan apa yang terjadi. Apakah pebelajar mencapai suatu tujuan? Bagaimana pebelajar mereaksi materi dan media yang disajikan? Membuat catatan segera sebelum mengimplementasikan pelajaran lagi. Bila dari hasil data evaluasi menunjukkan ada kelemahan pada komponen tertentu, kembalilah pada catatan itu dengan merencanakan dan merevisinya.

## **2.4 Karakteristik Pelajaran IPS**

### **2.4.1. Defenisi Pelajaran IPS**

Rumusan tentang pengertian IPS telah banyak dikemukakan oleh para ahli IPS atau social studies. Di sekolah-sekolah Amerika pengajaran IPS dikenal dengan social studies. Jadi, istilah IPS merupakan terjemahan social studies.

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan program pendidikan yang berupaya mengembangkan pemahaman peserta didik tentang bagaimana manusia sebagai individu dan kelompok hidup bersama dan berinteraksi dengan lingkungannya baik fisik maupun sosial. Dengan demikian IPS dapat diartikan dengan “penelaahan atau kajian tentang masyarakat”. Dalam mengkaji masyarakat, guru dapat melakukan kajian dari berbagai perspektif sosial, seperti kajian melalui pengajaran sejarah, geografi, ekonomi,

sosiologi, antropologi, politik-pemerintahan, dan aspek psikologi sosial yang disederhanakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Untuk memperoleh gambaran yang lebih luas tentang IPS, maka penting untuk dikemukakan beberapa pengertian IPS menurut para ahli.

- Moeljono Cokrodikardjo mengemukakan bahwa IPS adalah perwujudan dari suatu pendekatan interdisipliner dari ilmu sosial. Ia merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu sosial yakni sosiologi, antropologi budaya, psikologi, sejarah, geografi, ekonomi, ilmu politik dan ekologi manusia, yang diformulasikan untuk tujuan instruksional dengan materi dan tujuan yang disederhanakan agar mudah dipelajari. Nu'man Soemantri menyatakan bahwa IPS merupakan pelajaran ilmu-ilmu sosial yang disederhanakan untuk pendidikan tingkat SD, SLTP, dan SLTA. Penyederhanaan mengandung arti: a) menurunkan tingkat kesukaran ilmu-ilmu sosial yang biasanya dipelajari di universitas menjadi pelajaran yang sesuai dengan kematangan berfikir siswa siswi sekolah dasar dan lanjutan, b) mempertautkan dan memadukan bahan aneka cabang ilmu-ilmu sosial dan kehidupan masyarakat sehingga menjadi pelajaran yang mudah dicerna.
- S. Nasution mendefinisikan IPS sebagai pelajaran yang merupakan fusi atau paduan sejumlah mata pelajaran sosial. Dinyatakan bahwa IPS merupakan bagian kurikulum sekolah yang berhubungan dengan peran manusia dalam masyarakat yang terdiri atas berbagai subjek sejarah, ekonomi, geografi, sosiologi, antropologi, dan psikologi sosial.

Pembelajaran IPS yang dilaksanakan baik pada pendidikan dasar maupun pada pendidikan tinggi tidak menekankan pada aspek teoritis keilmuannya, tetapi aspek praktis dalam mempelajari, menelaah, mengkaji gejala, dan masalah sosial masyarakat, yang bobot dan keluasannya disesuaikan dengan jenjang pendidikan masing-masing. Kajian tentang masyarakat dalam IPS dapat dilakukan dalam lingkungan yang terbatas, yaitu lingkungan sekitar sekolah atau peserta didik atau dalam lingkungan yang luas, yaitu lingkungan negara lain, baik yang ada di masa sekarang maupun di masa lampau.

Dengan demikian siswa dan siswi yang mempelajari IPS dapat menghayati masa sekarang dengan dibekali pengetahuan tentang masa lampau umat manusia. Dengan bertolak dari uraian di depan, kegiatan belajar mengajar IPS membahas manusia dengan lingkungannya dari berbagai sudut ilmu sosial pada masa lampau, sekarang, dan masa mendatang, baik pada lingkungan yang dekat maupun lingkungan yang jauh dari peserta didik. Oleh karena itu, guru IPS harus sungguh-sungguh memahami apa dan bagaimana bidang studi IPS itu.

#### **2.4.2. Ruang Lingkup Pelajaran IPS**

Secara mendasar, pembelajaran IPS berkenaan dengan kehidupan manusia yang melibatkan segala tingkah laku dan kebutuhannya. IPS berkenaan dengan cara manusia memenuhi kebutuhannya, baik kebutuhan untuk memenuhi materi, budaya, dan kejiwaannya; memanfaatkan sumberdaya

yang ada dipermukaan bumi; mengatur kesejahteraan dan pemerintahannya maupun kebutuhan lainnya dalam rangka mempertahankan kehidupan masyarakat manusia. Singkatnya, IPS mempelajari, menelaah, dan mengkaji sistem kehidupan manusia di permukaan bumi ini dalam konteks sosialnya atau manusia sebagai anggota masyarakat. Dengan pertimbangan bahwa manusia dalam konteks ilmu sosial demikian luas, pengajaran IPS pada jenjang pendidikan harus dibatasi sesuai dengan kemampuan peserta didik tiap jenjang, sehingga ruang lingkup pengajaran IPS pada jenjang pendidikan dasar berbeda dengan jenjang pendidikan menengah dan pendidikan tinggi.

Pada jenjang pendidikan dasar, ruang lingkup pengajaran IPS dibatasi sampai pada gejala dan masalah sosial yang dapat dijangkau pada geografi dan sejarah. Terutama gejala dan masalah sosial kehidupan sehari-hari yang ada di lingkungan sekitar peserta didik MI/SD. Pada jenjang pendidikan menengah, ruang lingkup kajian diperluas. Begitu juga pada jenjang pendidikan tinggi: bobot dan keluasan materi dan kajian semakin dipertajam dengan berbagai pendekatan. Pendekatan interdisipliner atau multidisipliner dan pendekatan sistem menjadi pilihan yang tepat untuk diterapkan karena IPS pada jenjang pendidikan tinggi menjadi sarana melatih daya pikir dan daya nalar mahasiswa secara berkesinambungan. Sebagaimana telah dikemukakan di depan, bahwa yang dipelajari IPS adalah manusia sebagai anggota masyarakat dalam konteks sosialnya, ruang lingkup kajian IPS meliputi (a) substansi materi ilmu-ilmu sosial yang bersentuhan dengan

masyarakat dan (b) gejala, masalah, dan peristiwa sosial tentang kehidupan masyarakat. Kedua lingkup pengajaran IPS ini harus diajarkan secara terpadu karena pengajaran IPS tidak hanya menyajikan materi-materi yang akan memenuhi ingatan peserta didik tetapi juga untuk memenuhi kebutuhan sendiri sesuai dengan kebutuhan dan tuntutan masyarakat. Oleh karena itu, pengajaran IPS harus menggali materi-materi yang bersumber pada masyarakat. Dengan kata lain, pengajaran IPS yang melupakan masyarakat atau yang tidak berpijak pada kenyataan di dalam masyarakat tidak akan mencapai tujuannya.

#### **2.4.3. Tujuan IPS**

Sama halnya tujuan dalam bidang-bidang yang lain, tujuan pembelajaran IPS bertumpu pada tujuan yang lebih tinggi. Secara hirarki, tujuan pendidikan nasional pada tataran operasional dijabarkan dalam tujuan institusional tiap jenis dan jenjang pendidikan. Selanjutnya pencapaian tujuan institusional ini secara praktis dijabarkan dalam tujuan kurikuler atau tujuan mata pelajaran pada setiap bidang studi dalam kurikulum, termasuk bidang studi IPS. Akhirnya tujuan kurikuler secara praktis operasional dijabarkan dalam tujuan instruksional atau tujuan pembelajaran. Sub bahasan ini dibatasi pada uraian tujuan kurikuler bidang studi IPS. Tujuan kurikuler IPS yang harus dicapai sekurang-kurangnya meliputi hal-hal berikut:

1. membekali peserta didik dengan pengetahuan sosial yang berguna dalam kehidupan masyarakat;
2. membekali peserta didik dengan kemampuan mengidentifikasi, menganalisa dan menyusun alternatif pemecahan masalah sosial yang terjadi dalam kehidupan di masyarakat;
3. membekali peserta didik dengan kemampuan berkomunikasi dengan sesama warga masyarakat dan dengan berbagai bidang keilmuan serta berbagai keahlian;
4. membekali peserta didik dengan kesadaran, sikap mental yang positif, dan keterampilan terhadap lingkungan hidup yang menjadi bagian kehidupannya yang tidak terpisahkan; dan
5. membekali peserta didik dengan kemampuan mengembangkan pengetahuan dan keilmuan IPS sesuai dengan perkembangan kehidupan, perkembangan masyarakat, dan perkembangan ilmu dan teknologi.

Kelima tujuan di atas harus dicapai dalam pelaksanaan kurikulum IPS diberbagai lembaga pendidikan dengan keluasan, kedalaman dan bobot yang sesuai dengan jenis dan jenjang pendidikan yang dilaksanakan. Sejalan dengan tujuan tersebut tujuan pendidikan IPS menurut (Nursid Sumaatmadja. 2006) adalah “membina anak didik menjadi warga negara yang baik, yang memiliki pengetahuan, keterampilan, dan kepedulian sosial yang berguna bagi dirinya serta bagi masyarakat dan negara” Sedangkan secara rinci Oemar Hamalik merumuskan tujuan pendidikan IPS

berorientasi pada tingkah laku para siswa, yaitu : (1) pengetahuan dan pemahaman, (2) sikap hidup belajar, (3) nilai-nilai sosial dan sikap, (4) keterampilan (Oemar hamalik. 2004: 40-41).

Salah satu fungsi pengajaran IPS adalah mentransmisikan pengetahuan dan pemahaman tentang masyarakat berupa fakta-fakta dan ide-ide kepada sikap belajar anak. IPS juga bertujuan untuk mengembangkan sikap belajar yang baik. Artinya dengan belajar IPS anak memiliki kemampuan menyelidiki (inkuiri) untuk menemukan ide-ide, konsep-konsep baru sehingga mereka mampu melakukan perspektif untuk masa yang akan datang.

Anak membutuhkan nilai-nilai untuk menafsirkan fenomena dunia sekitarnya, sehingga mereka mampu melakukan perspektif. Nilai-nilai sosial merupakan unsur penting di dalam pengajaran IPS. Berdasar nilai-nilai sosial yang berkembang dalam masyarakat, maka akan berkembang pula sikap-sikap sosial anak. Faktor keluarga, masyarakat, dan pribadi/tingkah laku guru sendiri besar pengaruhnya terhadap perkembangan nilai-nilai dan sikap anak.

Anak belajar menggunakan keterampilan dan alat-alat studi sosial, misalnya mencari bukti dengan berpikir ilmiah, keterampilan mempelajari data masyarakat, mempertimbangkan validitas dan relevansi data, mengklasifikasikan dan menafsirkan data-data sosial, dan merumuskan kesimpulan.

#### **2.4.4. Karakteristik Pendidikan IPS SD**

Untuk membahas karakteristik IPS, dapat dilihat dari berbagai pandangan.

Berikut ini dikemukakan karakteristik IPS dilihat dari materi dan strategi penyampaianya.

##### **1. Materi IPS**

Ada 5 macam sumber materi IPS antara lain:

- 1) Segala sesuatu atau apa saja yang ada dan terjadi di sekitar anak sejak dari keluarga, sekolah, desa, kecamatan sampai lingkungan yang luas negara dan dunia dengan berbagai permasalahannya.
- 2) Kegiatan manusia misalnya: mata pencaharian, pendidikan, keagamaan, produksi, komunikasi, transportasi.
- 3) Lingkungan geografi dan budaya meliputi segala aspek geografi dan antropologi yang terdapat sejak dari lingkungan anak yang terdekat sampai yang terjauh.
- 4) Kehidupan masa lampau, perkembangan kehidupan manusia, sejarah yang dimulai dari sejarah lingkungan terdekat sampai yang terjauh, tentang tokoh-tokoh dan kejadian-kejadian yang besar.
- 5) Anak sebagai sumber materi meliputi berbagai segi, dari makanan, pakaian, permainan, keluarga.

##### **2. Strategi Penyampaian Pembelajaran IPS**

Strategi penyampaian pembelajaran IPS, sebagian besar adalah didasarkan pada suatu tradisi, yaitu materi disusun dalam urutan: anak (diri sendiri), keluarga, masyarakat/tetangga, kota, region, negara, dan



dunia. Tipe kurikulum seperti ini disebut “The Widening Horizon or Expanding Environment Curriculum”.

Sebutan Masa Sekolah Dasar, merupakan periode keserasian bersekolah, artinya anak sudah matang untuk bersekolah. Adapun kriteria keserasian bersekolah adalah sebagai berikut.

1. Anak harus dapat bekerjasama dalam kelompok dengan teman-teman sebaya, tidak boleh tergantung pada ibu, ayah atau anggota keluarga lain yang dikenalnya.
2. Anak memiliki kemampuan sinetik-analitik, artinya dapat mengenal bagian-bagian dari keseluruhannya, dan dapat menyatukan kembali bagian-bagian tersebut.
3. Secara jasmaniah anak sudah mencapai bentuk anak sekolah.

Menurut Preston (dalam Oemar Hamalik. 2004 : 42-44), anak mempunyai ciri-ciri sebagai berikut :

- 1) Anak merespon (menaruh perhatian) terhadap bermacam-macam aspek dari dunia sekitarnya. Anak secara spontan menaruh perhatian terhadap kejadian-kejadian-peristiwa, benda-benda yang ada disekitarnya. Mereka memiliki minat yang laus dan tersebar di sekitar lingkungannya.
- 2) Anak adalah seorang penyelidik, anak memiliki dorongan untuk menyelidiki dan menemukan sendiri hal-hal yang ingin mereka ketahui.

- 3) Anak ingin berbuat, ciri khas anak adalah selalu ingin berbuat sesuatu, mereka ingin aktif, belajar, dan berbuat
- 4) Anak mempunyai minat yang kuat terhadap hal-hal yang kecil atau terperinci yang seringkali kurang penting/bermakna
- 5) Anak kaya akan imajinasi, dorongan ini dapat dikembangkan dalam pengalaman-pengalaman seni yang dilaksanakan dalam pembelajaran IPS sehingga dapat memahami orang-orang di sekitarnya. Misalnya pula dapat dikembangkan dengan merumuskan hipotesis dan memecahkan masalah.

Berkaitan dengan atmosfer di sekolah, ada sejumlah karakteristik yang dapat diidentifikasi pada siswa SD berdasarkan kelas-kelas yang terdapat di SD.

1. Karakteristik pada Masa Kelas Rendah SD (Kelas 1, 2, dan 3)
  - a. Ada hubungan kuat antara keadaan jasmani dan prestasi sekolah
  - b. Suka memuji diri sendiri
  - c. Apabila tidak dapat menyelesaikan sesuatu, hal itu dianggapnya tidak penting
  - d. Suka membandingkan dirinya dengan anak lain dalam hal yang menguntungkan dirinya.
2. Karakteristik pada Masa Kelas Tinggi SD (Kelas 4, 5, dan 6).
  - a. Perhatiannya tertuju pada kehidupan praktis sehari-hari
  - b. Ingin tahu, ingin belajar, dan realistis
  - c. Timbul minat pada pelajaran-pelajaran khusus

d. Anak memandang nilai sebagai ukuran yang tepat mengenai prestasi belajarnya di sekolah.

3. Menurut Jean Piaget, usia peserta didik SD (7-12 tahun) ada pada stadium operasional konkrit. Oleh karena itu guru harus mampu merancang pembelajaran yang dapat membangkitkan peserta didik, misalnya penggalan waktu belajar tidak terlalu panjang, peristiwa belajar harus bervariasi, dan yang tidak kalah pentingnya sajian harus dibuat menarik bagi peserta didik.

Kecenderungan belajar IPS, pada masa kini adalah peserta didik hanya mempelajari IPS sebagai produk, menghafalkan konsep, teori dan hukum. Keadaan ini diperparah oleh pembelajaran yang berorientasi pada tes/ujian yang hasilnya tidak sesuai dengan harapan. Akibatnya IPS sebagai proses, sikap dan aplikasi tidak tersentuh dalam pembelajaran. peserta didik menganggap pelajaran IPS sangat sulit untuk dipelajari, sehingga peserta didik tidak menyukai mata pelajaran IPS. Namun demikian, mereka berharap pembelajaran IPS di sekolah dapat disajikan secara aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan dengan model pembelajaran yang bervariasi. Semua ini bertujuan agar guru dapat lebih aktif, kreatif dan melakukan inovasi dalam pembelajaran tanpa mengabaikan kompetensi yang harus dikuasai peserta didik. Melalui pembelajaran IPS peserta didik dapat membangun pengetahuannya melalui cara kerja ilmiah, bekerjasama dalam kelompok, belajar berinteraksi dan berkomunikasi, serta bersikap ilmiah.

Pengalaman belajar yang diperoleh dikelas tidak utuh dan tidak berorientasi tercapainya standar kompetensi dan kompetensi dasar.

Pembelajaran lebih bersifat *teacher-centered*, guru hanya menyampaikan IPS sebagai produk dan siswa menghafal informasi faktual. peserta didik hanya mempelajari IPS pada domain kognitif yang tertendah. peserta didik tidak dibiasakan untuk mengembangkan potensi berfikirnya. Fakta di lapangan menunjukkan bahwa banyak peserta didik cenderung malas berfikir secara mandiri. Dari semua persoalan dalam pelajaran IPS tersebut peneliti ingin IPS disajikan secara aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan dengan model pembelajaran yang bervariasi seperti pembelajaran berbasis masalah dan pembelajaran berbasis inkuiri untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik serta menanamkan nilai-nilai kemandirian yang terjadi melalui kedua pembelajaran tersebut.

## **2.5 Model Pembelajaran**

Secara *kafiah* model dimaknakan sebagai suatu objek atau konsep yang digunakan untuk mempresentasikan suatu hal. Adapun Soekamto dalam Trianto (2011: 22) mengemukakan maksud dari model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar. Dengan

demikian aktivitas pembelajaran benar-benar merupakan kegiatan bertujuan yang tertata secara sistematis.

Menurut Khabibah dalam Trianto (2011: 25) bahwa untuk melihat tingkat kelayakan suatu model pembelajaran untuk aspek validitas dibutuhkan ahli dan praktisi untuk memvalidasi model pembelajaran yang dikembangkan. Sedangkan untuk aspek kepraktisan dan efektivitas diperlukan suatu perangkat pembelajaran untuk melaksanakan model pembelajaran yang dikembangkan. Sehingga apabila ingin melihat kedua aspek tersebut perlu dikembangkan suatu perangkat pembelajaran untuk suatu topik tertentu yang sesuai dengan model pembelajaran yang dikembangkan. Arends dalam Trianto (2011: 25) menyeleksi enam model pengajaran yang sering dan praktis digunakan guru dalam mengajar, yaitu : presentasi, pengajaran langsung, pengajaran konsep, pembelajaran kooperatif, pengajaran berdasarkan masalah dan diskusi kelas. Model pembelajaran di gunakan untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik.

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

Model pembelajaran diartikan sebagai prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar. 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. Model pembelajaran memiliki empat unsur: (1) Sintak , fase-fase pelaksanaan model tersebut, (2)

Sistem sosial, peran dan hubungan guru- peserta didik, (3) Prinsip reaksi, bagaimana guru memperlakukan dan merespon peserta didik, dan (4) Sistem pendukung, sarana, bahan, dan alat.

Dalam penelitian tindakan kelas ini, model pembelajaran yang digunakan model pembelajaran *discovery*. *Discovery learning* dapat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran saintifik. Model *discovery Learning* yang didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang terjadi bila pelajar tidak disajikan dengan pelajaran dalam bentuk finalnya, tetapi diharapkan mengorganisasi sendiri.

Bruner berpendapat bahwa Belajar dengan penemuan adalah belajar untuk menemukan (*learning by discovery is learning to discover*). Bruner memakai model pembelajaran yang disebutnya *Discovery Learning*, dimana peserta didik mengorganisasi bahan yang dipelajari dengan suatu bentuk akhir (Dalyono, 2009:49). Model *discovery* adalah memahami konsep, arti, dan hubungan, melalui proses intuitif untuk akhirnya sampai kepada suatu kesimpulan (Budiningsih, 2005:43). Menurut Suherman (2005:212) penemuan sebagai model pembelajaran merupakan penemuan yang dilakukan oleh siswa. Dalam pembelajaran ini siswa menemukan sendiri sesuatu hal yang baru bagi mereka.

Proses penemuan W. Gulo (2006:94) tidak hanya mengembangkan intelektual saja, tetapi juga mengembangkan seluruh potensi yang ada, termasuk pengembangan emosional dan pengembangan keterampilan. *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 kesimpulan. Proses tersebut disebut *cognitive process* sedangkan *discovery* itu sendiri adalah *the mental process of assimilating concepts and principles in the mind* (Robert B. Sund dalam Hamalik, 2004:219).

Menurut Krismanto (2005:15) mengatakan bahwa ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam pelaksanaan model pembelajaran *discovery* yaitu :

- (1) aktivitas siswa belajar sendiri sangat berpengaruh dalam belajar matematika dengan model pembelajaran *discovery*,
- (2) hasil akhir harus ditemukan sendiri oleh siswa,
- (3) prasyarat-prasyarat yang diperlukan sudah dimiliki oleh siswa,
- (4) guru hanya bertindak sebagai pengarah dan pembimbing saja, bukan sebagai pemberi jawaban.

*Discovery Learning* lebih menekankan pada ditemukannya konsep atau prinsip yang sebelumnya tidak diketahui. *Discovery* berupa masalah yang diperhadapkan kepada peserta didik semacam masalah yang direkayasa oleh guru. Akan tetapi prinsip belajar yang nampak jelas dalam *discovery learning* adalah materi atau bahan pelajaran yang akan disampaikan tidak disampaikan dalam bentuk final akan tetapi siswa sebagai peserta didik didorong untuk mengidentifikasi apa yang ingin diketahui dilanjutkan dengan mencari informasi sendiri kemudian 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. Agar pelaksanaan model pembelajaran *Discovery* berjalan dengan efektif, Markaban (2006:17) mengemukakan beberapa langkah yang perlu ditempuh oleh guru IPS adalah sebagai berikut :

- a. Merumuskan masalah yang akan diberikan kepada peserta didik dengan data secukupnya, perumusannya harus jelas, hindari pernyataan yang menimbulkan salah tafsir sehingga arah yang ditempuh peserta didik tidak salah
- b. Guru mengarahkan peserta didik untuk menyusun, memproses, mengorganisir, dan menganalisa data tersebut. Guru membimbing peserta didik untuk melangkah kearah yang hendak dituju, melalui pertanyaan dan LKS.
- c. Guru mengarahkan peserta didik untuk menyusun konjektur (prakiraan) dari hasil analisis yang dilakukannya
- d. Bila dipandang perlu, konjektur yang telah dibuat peserta didik tersebut diatas diperiksa oleh guru. Hal ini penting dilakukan untuk menyakinkan



kebenaran perkiraan peserta didik, sehingga akan menuju arah yang hendak dicapai.

- e. Apabila telah diperoleh arah kepastian tentang kebenaran perkiraan tersebut, maka verbalisasi konjektur sebaiknya juga kepada peserta didik untuk menyusunnya.
- f. Sesudah peserta didik menemukan apa yang dicari, hendaknya guru menyediakan soal latihan atau soal tambahan untuk memeriksa apakah hasil penemuan itu benar.

Mulyasa (2005:236) mengemukakan bahwa ada 5 tahapan dalam pelaksanaan pembelajaran *Discovery* yaitu :

- a. Guru memberi penjelasan, instruksi atau pertanyaan terhadap materi yang akan diajarkan
- b. Guru memberi tugas kepada peserta didik untuk menjawab pertanyaan, yang jawabannya bisa didapatkan pada proses pembelajaran yang dialami peserta didik
- c. Guru memberikan penjelasan terhadap persoalan yang membingungkan peserta didik Resitasi untuk menanamkan fakta-fakta yang telah dipelajari sebelumnya
- d. Peserta didik merangkum dalam bentuk rumusan sebagai kesimpulan yang dapat dipertanggungjawabkan.

Adapun sintaks pembelajaran model pembelajaran *Discovery* menurut Arends (2008) sebagai berikut :

- a. Menyampaikan tujuan, mengelompokkan dan menjelaskan prosedur *Discovery*, serta guru menyampaikan aturan dalam model pembelajaran dengan penemuan
- b. Guru menyampaikan suatu masalah secara sederhana
- c. Peserta didik memperoleh data eksperimen. Guru mengulangi pertanyaan pada peserta didik tentang masalah dengan mengarahkan peserta didik untuk mendapat informasi yang membantu proses penemuan
- d. Peserta didik membuat hipotesis dan penjelasan guru membantu peserta didik dalam membuat prediksi dan mempersiapkan penjelasan masalah
- e. Analisis proses penemuan, guru membimbing peserta didik berfikir tentang proses intelektual dan proses penemuan serta menghubungkan dengan pelajaran lain.

Seperti halnya pembelajaran lainnya, pembelajaran *discovery* ini juga membutuhkan persiapan yang matang sebelum kegiatan pembelajaran dilaksanakan. Menurut Syaiful Bahri & Azwan (dalam Markaban 2006:22)

Langkah-Langkah Pelaksanaan Model Pembelajaran *Discovery Learning*:

### **1. Langkah Persiapan**

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

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

4. Menentukan topik-topik yang harus dipelajari peserta didik secara induktif (dari contoh-contoh generalisasi)
5. Mengembangkan bahan-bahan belajar yang berupa contoh-contoh, ilustrasi, tugas dan sebagainya untuk dipelajari peserta didik
6. Melakukan penilaian proses dan hasil belajar peserta didik.

## **2. Pelaksanaan**

### **a. *Stimulation* (stimulasi/pemberian rangsangan)**

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)**

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).**

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. Dalam Model Pembelajaran *Discovery Learning*, penilaian dapat dilakukan

dengan menggunakan tes maupun non tes. Penilaian yang digunakan dapat berupa penilaian kognitif, proses, sikap, atau penilaian hasil kerja peserta didik. Jika bentuk penialainnya berupa penilaian kognitif, maka dalam model pembelajaran *discovery learning* dapat menggunakan tes tertulis. Jika bentuk penilaiannya menggunakan penilaian proses, sikap, atau penilaian hasil kerja peserta didik maka pelaksanaan penilaian dapat dilakukan dengan pengamatan.

Dalam model pembelajaran penemuan peserta didik belum dapat dipandang sebagai seorang penemu sejati, sehingga guru masih perlu memberikan bantuan kepada peserta didik. Bantuan yang diberikan guru terutama dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan dan bukan penjelasan-penjelasan yang memungkinkan peserta didik berfikir kearah penyelesaian masalah yang sedang dihadapi. Penerapan model pembelajaran *Discovery* guru mengajukan sejumlah pertanyaan yang sudah terarah yang membimbing peserta didik menuju penyelesaian masalah.

Dari beberapa langkah-langkah model pembelajaran *Discovery* menurut ahli maka dalam penelitian ini akan dibuat langkah-langkah model pembelajaran *Discovery* yang disintesisikan sebagai berikut :

- a. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, melakukan apersepsi dengan mengajukan pertanyaan untuk mengarahkan peserta didik pada materi hubungan kenampakan alam, social dan budaya dengan

gejalanya, dan membentuk kelompok serta menjelaskan prosedur model pembelajaran *Discovery*.

- b. Guru mengarahkan peserta didik untuk menjawab pertanyaan dari sumber buku pegangan peserta didik sebagai simulation untuk menemukan proses dan permasalahan yang ada.
- c. Peserta didik dan kelompok diminta mengamati data eksperimennya. Guru mengulangi pertanyaan pada peserta didik tentang masalah dengan mengarahkan peserta didik untuk mendapat informasi yang membantu proses penemuan
- d. Dengan menggunakan penalarannya, peserta didik diarahkan membuat kesimpulan dari permasalahan yang ada
- e. Dengan tanya jawab, peserta didik diarahkan untuk mengemukakan hasil penemuannya
- f. Guru membimbing peserta didik untuk mempelajari contoh-contoh soal lain dan alternatif penyelesaiannya dari buku pegangan maupun sumber lain.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa dengan penerapan model pembelajaran penemuan pada proses pembelajaran dapat memacu semangat peserta didik dalam menyelesaikan permasalahan yang sengaja diberikan guru selama kegiatan belajar berlangsung. Dengan kegiatan belajar seperti ini peserta didik turut berpartisipasi dan aktif dalam proses pembelajaran serta memungkinkan peserta didik dapat mengembangkan kreativitasnya dalam menghadapi dan menyelesaikan suatu permasalahan yang sedang dihadapi.

## 2.7 Hasil Belajar IPS

Hasil belajar adalah suatu usaha atau kegiatan anak untuk menguasai bahan-bahan pelajaran yang diberikan guru di sekolah. Hasil belajar adalah istilah yang telah dicapai individu sebagai usaha yang dialami secara langsung. Menurut Didin Mukodim, Ritandiyono dan Harumi Ratna Sita (2004: 112), Hasil belajar adalah hasil penilaian pendidik terhadap proses dan hasil belajar peserta didik yang menggambarkan penguasaan peserta didik atas materi pelajaran atau perilaku yang relatif menetap sebagai akibat adanya proses belajar yang dialami peserta didik dalam jangka waktu tertentu.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli tentang prestasi belajar dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar merupakan nilai prestasi yang dicapai oleh peserta didik dengan menggunakan tes maupun non tes dengan ditandai adanya perubahan tingkah laku yang dialami oleh peserta didik dalam proses pembelajaran. Hasil belajar peserta didik memperlihatkan bahwa dirinya telah mengalami proses belajar dan telah mengalami perubahan-perubahan baik perubahan dalam memiliki pengetahuan, keterampilan, ataupun sikap. Hasil belajar juga dapat menunjukkan tingkat keberhasilan seseorang setelah melakukan proses belajar dalam melakukan perubahan dan perkembangannya. Hal ini disebabkan hasil belajar merupakan hasil penilaian atas kemampuan, kecakapan dan keterampilan-keterampilan tertentu yang dipelajari selama masa belajar yang dilakukan oleh guru.

Oleh karena itu Johnson (2009: 30) menegaskan bahwa seorang guru harus menyiapkan serangkaian tes yang bertujuan untuk menyimpulkan hasil

belajar peserta didik meliputi: (1) ketuntasan pada materi tertentu dalam kurikulum, (2) kemampuan kognitif, dan (3) potensi peserta didik.

Daryanto (2009: 51) terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi proses belajar peserta didik, yaitu: 1. Faktor Intern, yang meliputi: kondisi jasmani, kondisi psikologis dan faktor kelelahan peserta didik, 2. Faktor Ekstern, meliputi: faktor keluarga, faktor sekolah, faktor masyarakat. Salah satu faktor eksternal yang mempengaruhi rendahnya prestasi belajar peserta didik adalah faktor sekolah yaitu proses pembelajaran yang merupakan inti dari proses pendidikan formal di sekolah yang di dalamnya terdapat interaksi antara guru, materi, dan peserta didik. Proses pembelajaran tentunya akan melibatkan sarana dan prasarana seperti; metode, model pembelajaran, media, dan penataan lingkungan tempat belajar sehingga tercipta situasi belajar mengajar yang memungkinkan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Popham (2001: 29-30) juga mengatakan bahwa ranah kognitif memiliki enam taraf, yaitu: 1) menghafal mencakup ingatan dan pengenalan, 2) pemahaman mencakup interpretasi, pemberian contoh, klasifikasi, menyimpulkan, membandingkan, menjelaskan, 3) aplikasi mencakup melakukan, implementasi, 4) analisis mencakup membedakan, mengorganisasikan, dan memberikan atribut, 5) mengevaluasi mencakup pengecekan, memberi kritik, 6) mencipta mencakup membangkitkan, merencanakan, memproduksi.

Popham (2001: 30-31) juga mengungkapkan bahwa ranah afektif dibagi menjadi lima taraf, yaitu: 1) memperhatikan, taraf ini mengenai kepekaan peserta didik terhadap fenomena-fenomena dan perangsang-perangsang



tertentu, yaitu menyangkut kesediaan peserta didik untuk memperhatikannya, 2) merespons, pada taraf ini peserta didik memiliki motivasi yang cukup untuk merespon, 3) menghayati nilai, peserta didik sudah menghayati nilai tertentu, 4) mengorganisasikan, siswa menghadapi situasi yang mengandung lebih dari satu nilai, 5) memperhatikan nilai atau seperangkat nilai, peserta didik sudah dapat digolongkan sebagai orang yang memegang nilai atau seperangkat nilai tertentu.

Lebih lanjut Popham (2001: 32-33), menjelaskan bahwa pada ranah psikomotorik, meliputi hal-hal: 1) persepsi, langkahnya melakukan kegiatan yang bersifat motoris ialah menyadari objek, sifat atau hubungan-hubungan melalui indera, 2) persiapan, kesiapan untuk melakukan suatu tindakan atau beraksi terhadap suatu kejadian 3) respon terbimbing, pada tahap ini penekanan pada kemampuan-kemampuan yang merupakan bagian dari keterampilan yang lebih kompleks, 4) respons mekanis, siswa sudah yakin akan kemampuannya dan sedikit banyak terampil melakukan suatu perbuatan, 5) respons kompleks, taraf ini individu dapat melakukan perbuatan motoris yang dianggap kompleks, karena pola gerakan yang di tuntut sudah kompleks. Di dalam penelitian ini prestasi belajar yang dimaksud adalah dalam ranah kognitif yang terdiri dari mengingat mengerti dan menerapkan. Hal tersebut dapat terlihat pada nilai tes akhir pada masing-masing pembelajaran berbasis masalah dan pembelajaran inkuiri terbimbing. Pengukuran prestasi belajar peserta didik didapatkan dengan menggunakan

tes kemampuan akhir yang telah divalidasi terlebih dahulu agar hasil pengukurannya berkualitas baik.

## 2.8 Hasil Penelitian yang Relevan

Hasil penelitian yang relevan dalam penggunaan model pembelajaran Discovery Learning adalah sebagai berikut :

1. Anders Kluge. Interaction Design and Science Discovery Learning in The Future Classroom. Kesimpulannya : Studi menunjukkan bahwa siswa memerlukan waktu untuk bereksperimen dengan model untuk menggunakannya sebagai sumber daya, dan eksperimen yang membutuhkan beberapa elemen struktur untuk menjadi produktif. Model interaktif ini perlu mengundang tindakan dan memungkinkan untuk berbagai jenis penggunaan disiplin ilmu.
2. Gusmaweti, Peningkatan Hasil Belajar IPS Siswa Melalui Metode “Discovery” Di Kelas VI Sekolah Dasar Negeri 16 Padang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Discovery Learning secara keseluruhan dapat terlihat bahwa dengan menggunakan metode *discovery* dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa SDN 16 Padang.
3. Jamilah, Eksperimentasi Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik (Pmr) Dengan Metode *Discovery Learning* Pada Materi Pokok Bentuk Aljabar Ditinjau Dari Kemampuan Komunikasi Matematis. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa siswa dengan kemampuan komunikasi matematis tinggi mempunyai prestasi belajar matematika lebih baik

daripada siswa dengan kemampuan komunikasi matematis sedang ataupun rendah, siswa dengan kemampuan komunikasi matematis sedang mempunyai prestasi belajar matematika lebih baik daripada siswa dengan kemampuan komunikasi matematis rendah dan pada masing-masing kategori pendekatan pembelajaran juga menunjukkan hasil yang sama.

4. Jurnal nasional oleh Iin kartikasari tahun 2012 dengan judul “Pengaruh Model Discovery Learning Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika Siswa”. Berdasarkan hasil penelitian, untuk kriteria penerimaan hipotesis untuk taraf signifikan 5% terdapat pengaruh langsung penggunaan model discovery learning.
5. Jurnal internasional oleh Anders Kluge tahun 2011 dengan judul “Interaction Design and Science Discovery Learning in the Future Classroom “ Berdasarkan hasil penelitian Artikel ini mencerminkan teori desain interaksi yang berkaitan dengan pembelajaran Discovery sains. Analisis Media, penyelidikan struktur dan hubungan antar generasi hipotesis dan eksperimen dalam teori discovery sains. Pembelajaran dianggap berkaitan dengan pendekatan dalam desain interaksi. Studi menunjukkan bahwa siswa memerlukan waktu untuk bereksperimen dengan model untuk meningkatkan sumber daya, dan bereksperimen yang untuk menjadi produktif.

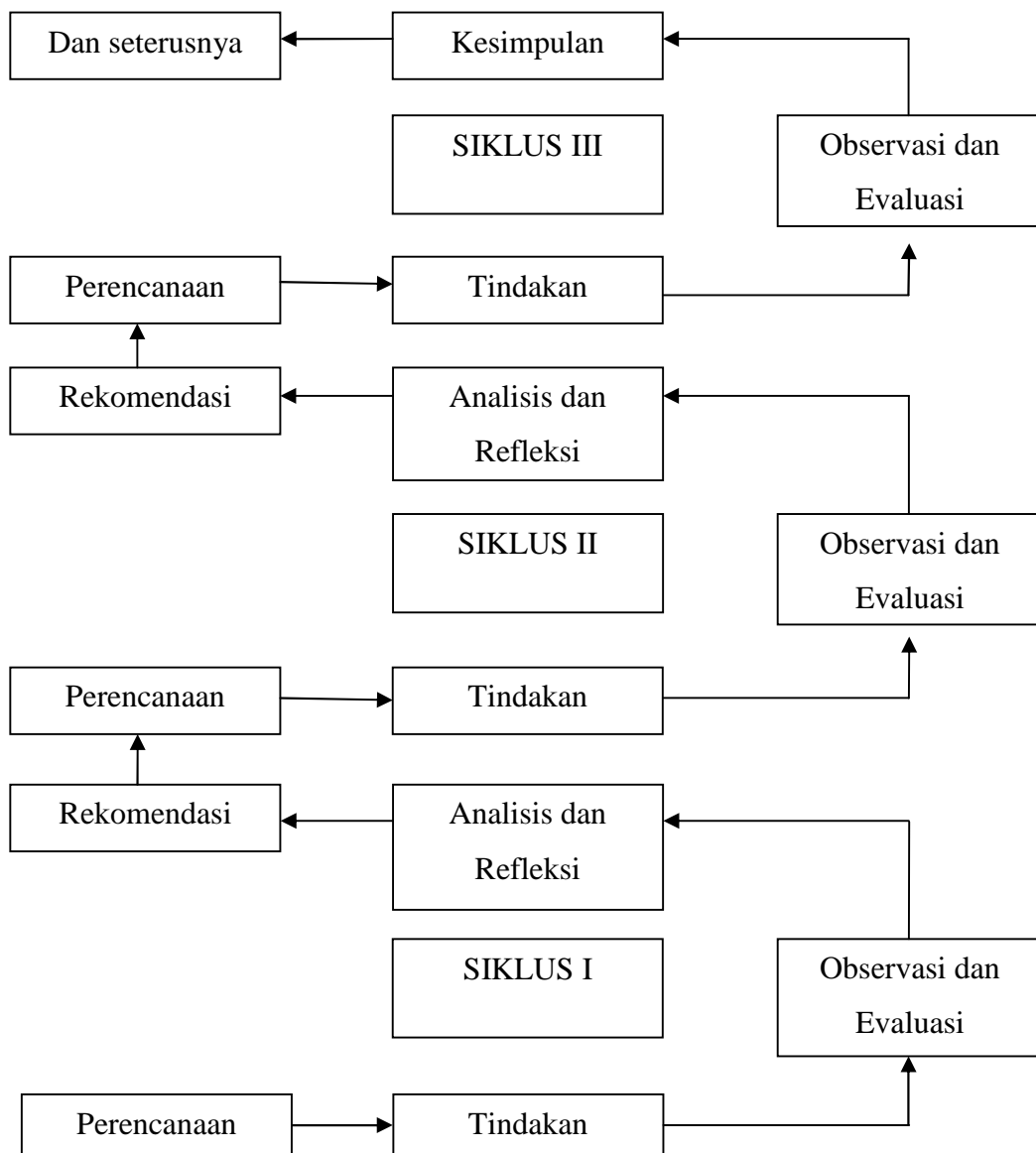
### **III. METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Pendekatan Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan yang bertujuan menekankan pada kegiatan pembelajaran IPS untuk meningkatkan mutu proses pembelajaran dengan penggunaan model pembelajaran *Discovery*, dan pemanfaatan sumber belajar yang paling efektif, efisien, dan berdaya tarik sehingga memenuhi ketercapaian kompetensi peserta didik. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan (*action research*) yang bertujuan untuk mengembangkan metode pembelajaran, cara belajar, dan pemanfaatan media dan sumber belajar yang paling efektif, efisien, dan berdaya tarik sehingga dapat memenuhi ketercapaian kompetensi peserta didik.

Zainal Aqib (2007:18) mengemukakan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan salah satu cara yang dapat digunakan oleh guru untuk memperbaiki layanan pendidikan yang diselenggarakan di kelas dan meningkatkan kualitas program sekolah secara keseluruhan. Dengan penelitian tindakan kelas guru akan lebih terampil dalam menanggulangi masalah-masalah yang dihadapinya di kelas sekaligus memperbaiki dan meningkatkan kualitas unjuk kerjanya. Hal-hal yang kurang memuaskan dalam pembelajaran dapat disempurnakan untuk menuju keadaan yang lebih memuaskan tanpa mengganggu atau meninggalkan tugas pokoknya. Bagi

guru diperlukan refleksi diri yang melibatkan partisipasi peserta didik dalam suatu situasi sosial pembelajaran untuk meningkatkan kualitas praktik pembelajaran. Penelitian tindakan dilaksanakan dalam siklus yang berkelanjutan sampai tujuan perbaikan tercapai. Model Kemmis dan Taggart (Setyadi, 2006:16) dari tahap-tahap penelitian tindakan kelas dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 3.1 Alur Siklus Penelitian Tindakan Kelas

Penjelasan alur siklus berikut adalah :

- a. Rancangan/rencana awal, sebelum mengadakan penelitian, peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), dan perangkat pelaksanaan pembelajaran. Peneliti mempersiapkan lembar observasi penilaian sikap peserta didik, dan media yang akan digunakan sebagai penunjang proses pembelajaran dan hasil belajar peserta didik serta mempersiapkan perangkat tes siklus 1.
- b. Pelaksanaan, adalah implementasi dari perencanaan yang sudah dibuat dengan memperhatikan kesesuaian antara pelaksanaan dengan perencanaan proses tindakan yang dilakukan oleh peserta didik agar cukup lancar, memperhatikan situasi proses tindakan, diupayakan agar para peserta didik melaksanakan proses pembelajaran dengan penuh semangat, sehingga akan terlihat hasil keseluruhan dari tindakan itu. Urutan secara garis besar pelaksanaan penelitian sebagai berikut :
  1. Mengawali pembelajaran dengan pendahuluan, yaitu memberikan motivasi dan apersepsi.
  2. Peserta didik berdiskusi dalam kelompok untuk melakukan penemuan konsep yang dibimbing menggunakan LKS buatan guru
  3. Beberapa peserta didik mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas, dan guru memotivasi agar peserta didik lain menanggapi.
  4. Membimbing peserta didik membuat kesimpulan umum dari konsep yang ditemukan
  5. Memberikan soal latihan untuk mengecek pemahaman peserta didik

6. Membimbing peserta didik untuk membuat kesimpulan dari pembelajaran

7. Pemberian tes pada setiap siklus.

Selama siklus 1 berjalan, guru kolaborator melakukan pengamatan tentang jalannya proses pembelajaran dengan mengisi lembar observasi yang sudah disediakan. Pada akhir siklus peserta didik diberikan ulangan harian.

- c. Pengamatan, meliputi tindakan yang dilakukan oleh peneliti sebagai upaya membangun pemahaman konsep peserta didik serta mengamati hasil atau dampak dari diterapkannya model pembelajaran dan mendokumentasikan pengamatan dan lembar observasi penilaian sikap dan keterampilan serta guru selama pembelajaran berlangsung di kelas dengan menggunakan lembar pengamatan yang telah disiapkan.
- d. Refleksi, peneliti mengkaji, 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.
- e. Rancangan/rencana yang direvisi, berdasarkan hasil refleksi dari pengamatan membuat rancangan yang direvisi untuk dilaksanakan pada siklus selanjutnya.

Untuk mengobservasi dan evaluasi akan dilihat sebagai berikut :

1. Mencatat semua aktivitas guru dengan format pengamatan proses pembelajaran yang dilakukan kolaborator
2. Mencatat semua aktivitas peserta didik baik sikap yang relevan dan tidak relevan dengan format lembar observasi penilaian sikap
3. Mencatat semua aktivitas peserta didik dengan format lembar observasi penilaian
4. Menilai semua kegiatan dan hasil kerja peserta didik
5. Melakukan tes tiap siklus untuk melihat hasil belajar peserta didik
6. Melakukan diskusi dengan kolaborator tentang kegiatan pembelajaran baik pada siklus 1, siklus 2, maupun pada siklus 3.

### **3.2 Setting Penelitian dan Subjek Tindakan**

#### ➤ Setting Penelitian

Penelitian Tindakan dilaksanakan di kelas IV SD Negeri 2 Merak Belantung semester genap Tahun Pelajaran 2014/2015. Waktu pelaksanaan dimulai dari bulan Maret 2015 sampai dengan April 2015. Dengan media cetak dan audio visual dalam penyajian materi hubungan kenampakan alam, sosial dan budaya dengan gejalanya. Dalam penelitiannya menggunakan model pembelajaran Discovery Learning dimana peserta didik dibagi dalam kelompok dengan latar belakang yang berbeda.

#### ➤ Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Merak Belantung Tahun Pelajaran 2014/2015, yang berjumlah 40 orang siswa yang



terdiri dari 21 peserta didik laki-laki dan 19 peserta didik perempuan. Dengan umur rata-rata 8 sampai dengan 9 tahun.

### **3.3 Prapelaksanaan dan Indikator Keberhasilan Tindakan**

Tahap-tahap yang dilaksanakan dalam penelitian ini adalah:

#### **3.3.1 Tahap Prapenelitian**

Pada tahapan prapenelitian ini, hal-hal yang dilakukan peneliti antara lain adalah: 1) melakukan wawancara pada guru di sekolah untuk mengetahui permasalahan yang ada; 2) menentukan nilai tes awal yang diambil dari nilai ujian semester genap tahun pelajaran 2013/2014; 3) skor tes awal kemudian diurutkan setelah itu dilakukan pembentukan kelompok dengan beberapa pengaturan sehingga terbentuk kelompok yang baik dari segi kemampuan akademik; 4) mengumpulkan seluruh peserta didik dan menjelaskan maksud dari langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan model Discovery Learning.

#### **3.3.2 Indikator Keberhasilan**

Indikator keberhasilan dari penelitian tindakan kelas ini adalah:

1. Desain pembelajaran IPS dengan model pembelajaran *discovery* disusun dalam RPP dengan peringkat baik 80.
2. Proses pembelajaran IPS dengan model pembelajaran *discovery* diamati menggunakan lembar observasi pembelajaran.
3. Instrumen *assesment* dengan validasi, reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya beda soal pada soal uraian tes tertulis.

4. Hasil belajar peserta didik dengan presentase peserta didik yang tuntas mencapai KKM 75.

### **3.4 Defenisi Konseptual dan Operasional**

#### **3.4.1 Defenisi Konseptual**

##### **a. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)**

Rencana pelaksanaan pembelajaran adalah Rencana pembelajaran yang buatan guru yang terdiri dari tujuan pembelajaran, materi dan metode yang digunakan dalam pembelajaran dan merupakan suatu rencana yang dijabarkan dari silabus untuk mengarahkan kegiatan belajar peserta didik dalam upaya mencapai KD.RPP disusun untuk setiap KD yang dapat dilaksanakan dalam satu kali pertemuan atau lebih. Guru merancang penggalan RPP untuk setiap pertemuan yang disesuaikan dengan penjadwalan satuan pendidikan.

##### **b. Pelaksanaan pembelajaran**

Pelaksanaan pembelajaran adalah langkah-langkah pembelajaran yang berlangsung sesuai dengan tahapan pembelajaran dalam kegiatan awal, kegiatan inti dan penutup. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran, serta pembentukan sikap pada peserta didik. Pelaksanaan proses pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan guru maupun peserta didik selama proses pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran

dilakukan dengan mengimplementasikan perencanaan proses pembelajaran.

c. Hasil belajar

Hasil belajar adalah kemampuan siswa yang diperoleh setelah mempelajari sejumlah standar kompetensi pelajaran, yang berupa penguasaan pengetahuan mata pelajaran IPS pada suatu jenjang program pendidikan dalam kurun waktu tertentu, yang diukur dengan suatu alat tertentu yaitu tes prestasi belajar pada aspek kognitif.

d Instrumen assesmen

Serangkaian proses yang di dalamnya terdapat aktifitas tes dan evaluasi dalam rangka memperoleh gambaran yang lengkap mengenai kemampuan dan hambatan belajar yang dimiliki oleh anak sehingga berdasarkan gambaran/data itu dapat diambil keputusan untuk menentukan pembelajaran yang sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan belajar anak.

### **3.4.2 Defenisi Operasional**

a. Perencanaan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

RPP adalah penilaian terhadap dokumen tertulis yang akan dijadikan sebagai acuan pelaksanaan pembelajaran yang direalisasikan di dalam kelas dan merupakan penjabaran lebih rinci dan silabus (penjabaran scenario pembelajaran, wujud media dan wujud alat penilaian yang sudah siap digunakan). Kelengkapan komponen dalam RPP seperti SK, KD, tujuan

pembelajaran, materi ajar hingga instrument evaluasi dinilai dan diberi skor antara 1-5. Hasilnya dimasukkan dalam kategori sangat baik, baik, cukup, kurang atau sangat kurang.

b. Pelaksanaan pembelajaran

Proses selama pembelajaran dan diamati dengan menggunakan format pengamatan sesuai dengan tahapan pembelajaran untuk mengetahui tingkat keberhasilan pembelajaran, serta kegiatan peserta didik selama pembelajaran berlangsung.

c. Hasil belajar

Hasil belajar adalah hasil tes dan non tes dari aspek pengetahuan, sikap dan perilaku berdasarkan materi semester genap kelas IV yang meliputi hubungan kenampakan alam, sosial dan budaya dengan gejalanya. Untuk mendapatkan alat evaluasi yang handal dalam penelitian perlu diuji cobakan terlebih dahulu untuk memperoleh butir soal yang valid.

d. Instrumen assesmen

Instrumen assessment adalah proses penilaian untuk menentukan kualitas instrumen penelitian yang berupa penilaian validitas dan reliabilitas soal.

### **3.5 Kalibrasi Instrumen Tes**

Pada penelitian ini digunakan instrumen tes. Tes digunakan untuk mengukur peningkatan prestasi belajar siswa. Penyusunan instrumen mengacu pada indikator yang terdapat dalam kisi-kisi instrumen. Kalibrasi instrumen

dilakukan untuk menjamin validitas dan reabilitas.. Ujicoba instrumen dilakukan sebelum penelitian dilakukan.

### 3.5.1 Validitas Instrumen

Soal dikatakan valid jika soal tersebut mampu mengevaluasi apa yang seharusnya dievaluasi. Validitas isi dari soal tes telah diusahakan ketercapaiannya sejak saat penyusunan, yaitu dengan memperhatikan materi dan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Sedangkan untuk menilai validitas butir soal (*empiris*) dilakukan melalui ujicoba.

Validitas isi dari tes dapat diketahui dari kesesuaian antara tujuan pembelajaran dan ruang lingkup materi yang telah diberikan dengan butir-butir tes yang menyusunnya. Tes tersebut dikatakan valid jika tes tersebut tepat mengukur apa yang hendak diukur. Untuk mengetahui validitas butir soal (*empiris*), dilakukan dengan mengkorelasikan skor butir soal tersebut dengan skor total yang diperoleh. Untuk menguji validitas soal ( $V_i$ ) digunakan rumus korelasi Product Moment Pearson dengan rumus sebagai berikut :

$$r_{xy} = \frac{N \sum x_i y_i - (\sum x_i)(\sum y_i)}{\sqrt{\{n \sum x_i^2 - (\sum x_i)^2\} \{n \sum y_i^2 - (\sum y_i)^2\}}}$$

Keterangan :

n	= Jumlah seluruh siswa ( banyaknya objek )
$x_i$	= Skor tiap butir
$y_i$	= Skor total
$r_{xy}$	= Koefisien Korelasi antar skor butir dan skor total

Sugiyono, 2008: 255

Dengan kriteria validitas sebagai berikut :

$0,00 < r_{xy} < 0,20$  : Soal memiliki validitas sangat rendah

$0,20 < r_{xy} < 0,40$  : Soal memiliki validitas rendah

$0,40 < r_{xy} < 0,60$  : Soal memiliki validitas cukup

$0,60 < r_{xy} < 0,80$  : soal memiliki validitas tinggi

$0,80 < r_{xy} < 1,00$  : Soal memiliki validitas sangat tinggi

Arikunto, 2003: 75

### 3.5.2 Reliabilitas Instrumen

Sebuah alat tes dikatakan reliabel jika hasil-hasil tes tersebut menunjukkan ketetapan apabila diteskan berkali-kali dan relatif tidak berubah walupun diteskan pada situasi yang berbeda-beda. Reliabilitas berhubungan dengan masalah kepercayaan. Suatu tes dapat dikatakan mempunyai taraf kepercayaan yang tinggi jika tes tersebut dapat memberi hasil yang tetap. Maka reliabilitas berhubungan dengan ketetapan atau keajekan hasil tes. Untuk mengetahui reliabilitas tes digunakan metode Kuder Richardson-21 (KR-21), seperti yang dikemukakan Arikunto, (2003: 103) menyatakan bahwa untuk menguji reliabilitas soal dapat digunakan rumus KR-21, sebagai berikut:

$$r_{11} = \frac{k}{(k-1)} \left[ 1 - \frac{x(k-x)}{ks} \right]$$

Keterangan :

$r_{11}$  = Reliabilitas soal secara keseluruhan

$k$  = Jumlah soal

$x$  = Rata-rata skor

$S^2$  = Varian skor/ standar deviasi dari hasil tes

Kriteria reliabilitas soal sebagai berikut :

$r_n = 0,800 - 1,00$  : Reliabilitas soal sangat tinggi

$r_n = 0,600 - 0,799$	: Reliabilitas soal tinggi
$r_n = 0,400 - 0,599$	: Reliabilitas soal sangat cukup
$r_n = 0,200 - 0,399$	: Reliabilitas soal rendah
$r_n < 0,200$	: Reliabilitas soal sangat rendah

### 3.5.3 Daya Pembeda

Daya pembeda soal adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan antara siswa yang pandai (berkemampuan tinggi) dengan siswa yang kurang (berkemampuan rendah). Angka yang menunjukkan besarnya daya pembeda antara 0,00 sampai dengan 1,00.

Ada tiga titik pada daya pembeda yaitu :



Daya pembeda negatif                  Daya pembeda rendah                  Daya pembeda tinggi

Menurut ketentuan yang sering dipakai, daya pembeda dapat diklasifikasikan sebagai berikut :

D : 0,00 – 0,20 = jelek

D : 0,21 – 0,40 = cukup

D : 0,41 – 0,70 = baik

D : 0,71 – 1,00 = baik sekali

Arikunto, 2003: 223

Rumus untuk menentukan *indeks deskriminasi* (daya pembeda) adalah :

$$D = \left\{ \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB} \right\} = PA - PB$$

Arikunto, 2003: 218

Keterangan :

D	= Daya pembeda
JA	= Jumlah peserta kelompok atas
JB	= Jumlah peserta kelompok bawah
BA	= Banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab benar
BB	= Banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab benar
PA	= Proporsi peserta kelompok atas yang menjawab dengan benar
PB	= Proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab dengan benar

### 3.5.4 Indeks Kesukaran

Kriteria butir soal yang baik adalah tidak terlalu mudah atau tidak terlalu sukar. Soal yang terlalu mudah tidak merangsang siswa untuk mempertinggi usaha memecahkannya. Sebaliknya soal yang terlalu sukar akan menyebabkan siswa menjadi putus asa dan tidak mempunyai semangat untuk mencoba lagi menyelesaikannya. Tingkat atau taraf kesukaran suatu butir soal menunjukkan apakah butir soal tersebut tergolong butir soal yang sukar, sedang atau mudah.

Rumus untuk menentukan indeks kesukaran adalah :

$$P = \frac{B}{J_s}$$

Arikunto, 2003: 212

Keterangan :

P = Indeks Kesukaran

B = Banyak siswa yang menjawab soal dengan benar

J<sub>s</sub> = Jumlah seluruh siswa yang menjadi peserta tes

Menurut ketentuan yang sering digunakan, indeks kesukaran dapat diklasifikasikan sebagai berikut :

- Soal dengan P 0,00 – 0,30 adalah soal sukar



- Soal dengan P 0,31 – 0,70 adalah soal sedang
- Soal dengan P 0,71 – 1,00 adalah soal mudah

### **3.6 Teknik Pengumpulan Data**

Pada tahap ini, peneliti mengumpulkan seluruh data yang telah diperoleh berdasarkan instrument penelitian, yaitu dengan menggunakan teknik non-tes dan tes. Pengumpulan data dilakukan selama proses pembelajaran.

#### **a. Teknik Non-tes**

Obesrvasi, dilaksanakan pada saat mengamati kegiatan pembelajaran dengan memberikan skor pada indikator kualitatif yang terpenuhi, hal ini dilakukan untuk mengumpulkan data tentang kinerja guru dan aktivitas peserta didik selama pebelajaran berlangsung.

#### **b. Teknik Tes**

Tes adalah pengumpulan data dengan cara memberikan soal kepada peserta didik secara langsung untuk mengetahui tingkat kemampuan peserta didik. Tes digunakan untuk mendapatkan data nilai peserta didik dalam pembelajaran IPS.

### **3.7 Alat Pengumpulan Data**

Langkah-langkah dalam penelitian ini untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan secara garis besar dapat diukur dengan cara sebagai berikut :

1. Menilai pembuatan RPP dengan lembar telaah rencana pelaksanaan pembelajaran yang akan di evaluasi oleh kolaborator
2. Proses pelaksanaan pembelajaran dinilai dari lembar pengamatan proses pembelajaran yang dievaluasi oleh kolaborator 1 dan 2.

3. Observasi atau pengamatan terhadap penilaian sikap pada pembelajaran siklus 1, 2, dan 3.
4. Evaluasi hasil belajar terhadap pelaksanaan pembelajaran siklus 1, 2, dan 3 dengan tes uraian.

### 3.8 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian tindakan ini adalah :

1. Untuk menilai kinerja guru akan digunakan lembar telaah pelaksanaan pembelajaran yang ditetapkan oleh Dirgen Peningkatan Mutu Pendidikan dan Tenaga Kependidikan Kementerian Pendidikan Nasional Tahun 2012 yaitu :

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

2. Proses pembelajaran di ukur melalui lembar observasi lembar pengamatan pelaksanaan pembelajaran meliputi kegiatan awal, inti dan akhir yang hasilnya berupa kesimpulan sebagai bahan rekomendasi untuk rancangan siklus selanjutnya.
3. Hasil belajar mempunyai dua kategori yaitu secara perorangan dan secara klasikal. Pada kurikulum 2013 peserta didik dikatakan telah tuntas belajar bila mencapai skor 75% atau nilai 75, dan kelas disebut tuntas apabila dikelas tersebut terdapat 85% yang telah mencapai daya serap lebih dari atau sama dengan 75%. Untuk menghitung persentase ketuntasan belajar digunakan rumus sebagai berikut :

$$\text{Ketuntasan belajar (\%)} = \frac{\text{jumlah peserta didik yang tuntas} \times 100}{\text{Jumlah peserta didik}}$$



Tabel 2.2 Kisi-Kisi Instrumen Pengamatan Pelaksanaan Pembelajaran

No	Aspek Yang Diamati	Indikator
1	Kegiatan Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tertib peserta didik</li> <li>- Apersepsi dan motivasi</li> <li>- Menggali kemampuan awal peserta didik</li> </ul>
2	Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menyajikan masalah dari kehidupan sehari-hari sesuai materi yang ingin dicapai</li> <li>- Membagi peserta didik dalam kelompok</li> <li>- Memberikan kesempatan peserta didik untuk mengamati masalah yang disajikan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari</li> <li>- Memberikan kesempatan kelompok untuk berdiskusi tentang permasalahan guna menemukan jawaban</li> <li>- Memberikan kesempatan kelompok untuk menyajikan hasil diskusi</li> <li>- Peserta didik saling memberikan pengalaman melalui pengemukakan pendapat</li> <li>- Memberikan masalah untuk diselesaikan dengan menggunakan konsep dan rumusan secara benar</li> <li>- Melakukan pengamatan proses pembelajaran</li> <li>- Memberikan soal evaluasi untuk mengetahui hasil belajar</li> </ul>
3	Kegiatan Penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Memberikan kesimpulan</li> <li>- Memberikan tugas rumah guna pemahaman yang lebih mendalam</li> </ul>

Tabel 2.2 menjelaskan format observasi pelaksanaan pembelajaran dalam kelas terkait dengan menerapkan model pembelajaran *discovery*.

**Tabel 2.3 Kisi-kisi Rubrik Penilaian Sikap**

No	Indikator	Nilai
1	Menunjukkan usaha untuk bersikap jujur, bekerjasama, disiplin, dan rasa ingin tahu secara terus menerus dan konsisten	4
2	Menunjukkan sudah ada usaha untuk bersikap jujur, bekerjasama, disiplin, dan rasa ingin tahu dalam kerja kelompok tetapi masih belum konsisten	3
3	Menunjukkan ada sedikit usaha untuk bersikap jujur, bekerjasama, disiplin, dan rasa ingin tahu dalam kerja kelompok tetapi masih belum konsisten	2
4	Sama sekali tidak berusaha untuk bersikap jujur, bekerjasama, disiplin, dan rasa ingin tahu dalam kerja kelompok	1

Tabel 2.3 menjelaskan kisi-kisi dari rubrik penskoran untuk penilaian sikap peserta didik selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

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

1. Desain pembelajaran diawali dengan kebutuhan belajar peserta didik yaitu belum memahami materi prasyarat mengenal aktifitas ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam dan potensi lain di daerahnya, dilanjutkan dengan pembuatan tujuan pembelajarannya mengukur kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan permasalahan yang ingin dicapai, setelah diseleksi materi yang digunakan adalah hubungan kenampakan alam, sosial dan budaya dengan gejalanya, dengan menggunakan media cetak LKS, dan strategi pembelajaran berkelompok dengan model pembelajaran *discovery*. Desain tersebut dikemas dalam RPP yang dibuat secara sistematis dan materi yang beruntun dengan menggunakan model pembelajaran *discovery*. Maka dapat dinyatakan desain pembelajaran sesuai dengan prosedur pembelajaran ASSURE
2. Pada proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery* ini dapat meningkatkan aktivitas peserta didik. Pada siklus I peserta didik yang memiliki aktifitas tinggi 20 - 30%, siklus II 55 - 60%, dan siklus III 60 - 80%. Aktifitas peserta didik meningkat setiap siklus. .

3. Evaluasi hasil pembelajaran IPS dengan model pembelajaran *discovery* dengan tes bentuk uraian validitas 0,88 dinyatakan valid dan reliabilitas 0,99 dinyatakan reliabel. Tingkat kesukaran soal pada masing-masing siklus rata-rata sedang dan daya pembeda pada masing-masing siklus dinyatakan soal dapat diterima dengan baik.
4. Hasil pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran *discovery* setiap siklusnya meningkat. Pada siklus I peserta didik yang mencapai nilai KKM 62,35 dan 58,13, siklus II 66,7% dan 68%, dan siklus III 77,78% dan 88%.

## 5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan yang terurai di atas, kepada guru lain yang ingin menggunakan model pembelajaran *discovery* untuk mengetahui terlebih dahulu karakteristik peserta didik.

1. Bagi guru sebagai bahan pertimbangan untuk menerapkan model pembelajaran *discovery* bagi peserta didik yang sesuai dengan tujuan pembelajaran
2. Bagi guru yang tertarik menggunakan model pembelajaran *discovery* untuk membantu peserta didik dalam penyelesaian masalah melalui bimbingan dan memberi penguatan terhadap materi yang ingin dicapai dan guru dapat memperhatikan sumber belajar yang digunakan bervariasi sehingga peserta didik lebih mudah untuk menyelesaikan persoalan yang diberikan.

3. Guru dalam merancang pembelajaran agar memperhatikan waktu yang digunakan dalam proses pembelajaran berlangsung sehingga tidak ada kekurangan waktu bagi peserta didik untuk menyelesaikan hasil kerjanya.



## DAFTAR PUSTAKA

- Anders Kluge Researcher, InterMedia, University of Oslo,  
[Norway.anderskl@intermedia.uio.no](mailto:Norway.anderskl@intermedia.uio.no)
- Aqib Zainal, 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung. Yrama Widya
- Arikunto Suharsimi, 2003 *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta. Bumi Aksara.
- Budiningsih, Asri, 2005 *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta. PT Asri Maha Satya.
- Dalyono M. 2009. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta. Rineka Cipta.
- Dimiyati dan Mudjiono, 2006, *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta. PT Rineka Cipta
- Gusmaweti. Peningkatan Hasil Belajar Ipa Siswa Melalui Metode “Discovery” Di Kelas VI Sekolah Dasar Negeri 16 Padang Email:  
[gusma\\_weti@yahoo.co.id](mailto:gusma_weti@yahoo.co.id)
- Hamalik,O. 2004. *Proses Belajar-Mengajar*. Jakarta. Bumi Aksara.
- Haruni, Ratna Sita, 2004 *Teori-teori Belajar* . Bandung: Rieneka Cipta.
- Johnson, 2009. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rieneka Cipta.
- Gulo, W. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta. PT. Gramedia Widiasarana
- Krismato. 2005. *Beberapa Teknik, Model, dan Strategi Dalam Pembelajaran*.  
Yogyakarta. Departemen Pendidikan Nasional
- Markaban. 2006. *Model Pembelajaran dengan Pendekatan Penemuan*.  
Yogyakarta. Departemen Pendidikan Nasional
- Mulyasa, E. 2005. *Menjadi Kepala Sekolah Profesional*. Bandung. Remaja Rosdakarya.
- Popham, 2001. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabet.

Prawiradilaga, 2007. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia.

Roestiyah, NK. 2008. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta. Rineka Cipta.

Sanjaya Wina. 2008. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. PT. Kencana. Jakarta.

Setyadi, Bambang. 2006. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Graha Ilmu

Smaldino E.Sharon. 2011, *Instructional Technology and Media For Learning*. Jakarta. Kencana

Trianto, 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta. Kencana.