

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS**

#### **A. Kajian Pustaka**

##### **1. Media Gambar**

Arsyad (2015) mengungkapkan bahwa media gambar adalah salah satu jenis media visual yang dapat membantu proses pembelajaran dengan membuat materi lebih konkret. Media gambar membantu siswa untuk lebih mudah memahami konsep abstrak dengan cara memberikan visualisasi yang sesuai.

Hamalik (2015) berpendapat bahwa media gambar dapat berfungsi sebagai sarana untuk memperjelas dan menyederhanakan pesan yang kompleks. Dalam konteks pendidikan, media gambar membantu mengurangi kebingungan peserta didik dalam memahami materi, terutama jika materi tersebut bersifat abstrak atau sulit dipahami. Sudjana dan Rivai (2015) menekankan bahwa media gambar memiliki peran penting dalam menarik perhatian siswa, menstimulasi imajinasi, dan mengembangkan kreativitas. Menurut mereka, gambar yang digunakan dengan benar dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan dan minat belajar siswa karena gambar membuat informasi lebih mudah diserap.

Menurut Sudjana dan Rivai (2013), langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan media gambar terdiri dari beberapa tahap penting yang bertujuan untuk memaksimalkan efektivitas media ini dalam proses pembelajaran. Berikut adalah langkah-langkahnya:

a. Menetapkan Tujuan Pembelajaran

Guru perlu menetapkan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Tujuan ini harus relevan dengan topik yang diajarkan dan dapat dicapai dengan bantuan media gambar.

b. Memilih Media Gambar yang Sesuai

Guru perlu memilih gambar-gambar yang relevan dan tepat dengan materi pembelajaran. Gambar yang dipilih harus mampu memperjelas konsep atau informasi yang ingin disampaikan.

c. Menyiapkan Siswa

Guru memberikan pengantar tentang materi yang akan dipelajari dan memberi petunjuk agar siswa siap memperhatikan media gambar yang akan digunakan.

d. Menyajikan Media Gambar

Guru menampilkan gambar sambil memberikan penjelasan terkait gambar tersebut. Gambar dapat ditampilkan melalui berbagai cara, misalnya melalui proyektor, papan tulis, atau secara langsung.

e. Memberikan Bimbingan

Guru membimbing siswa dalam memahami informasi yang terkandung dalam gambar, termasuk mengajukan pertanyaan atau memberikan tugas yang berkaitan dengan gambar tersebut.

f. Mengevaluasi Pemahaman Siswa

Setelah penggunaan media gambar, guru perlu mengevaluasi pemahaman siswa melalui berbagai cara, seperti diskusi, tanya jawab, atau soal evaluasi. Ini untuk memastikan bahwa siswa memahami konsep yang diajarkan.

g. Memberikan Umpan Balik

Berdasarkan hasil evaluasi, guru memberikan umpan balik untuk memperkuat pemahaman siswa atau memperbaiki kekurangan yang ada. Langkah-langkah ini membantu memastikan media gambar digunakan secara efektif dalam pembelajaran, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami dan mengingat materi yang disampaikan.

2. Hasil belajar

Hasil belajar merupakan puncak dari keberhasilan belajar siswa terhadap tujuan belajar yang telah ditetapkan. Hasil belajar siswa dapat meliputi aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan keterampilan. Hal ini sesuai dengan pendapat Bettencourt dan Suparno, (2012) yang menuliskan bahwa, Hasil belajar dipengaruhi oleh pengalaman siswa dengan dunia fisik dan lingkungannya. Hasil belajar seseorang tergantung pada apa yang telah diketahuinya; misal konsep-konsep. Selanjutnya menurut Chatib (2012), “Hasil belajar tidak hanya terbatas pada tes atau ujian saja tetapi sangat luas. Hasil belajar dapat dilihat dari; a) perubahan perilaku anak; b) perubahan pola pikir anak; c) membangun konsep baru”. Keberhasilan belajar siswa dapat dipengaruhi oleh faktor-faktor berikut; faktor materi, lingkungan, instrumen (kurikulum, pengajar/guru, model dan metode mengajar). Untuk memperoleh

hasil belajar yang efektif dan baik, faktor instrumental ini dirancang sedemikian rupa sehingga sesuai dengan materi dan subjek belajar.

Hasil belajar siswa merupakan prestasi yang dicapai siswa secara akademis melalui ujian dan tugas, keaktifan bertanya dan menjawab pertanyaan yang mendukung perolehan hasil belajar tersebut. Di kalangan akademis memang sering muncul pemikiran bahwa keberhasilan pendidikan tidak ditentukan oleh nilai siswa yang tertera di raport atau di ijazah, akan tetapi untuk ukuran keberhasilan bidang kognitif dapat diketahui melalui hasil belajar seorang siswa.

Menurut Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain dalam Supardi (2013). untuk mengetahui indikator keberhasilan belajar dapat dilihat dari “daya serap siswa dan perilaku yang tampak pada siswa. Hasil belajar yang dimaksudkan adalah pencapaian prestasi belajar yang dicapai siswa dengan kriteria, atau nilai yang telah ditetapkan”. Sedangkan menurut Nana Sudjana (2018) bahwa ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi. Ranah ini lebih menekankan kepada kemampuan berpikir logis dan rasional. Sedangkan menurut Suprijono dalam Thobroni (2016) hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Hasil belajar siswa yang didapatkan melalui pendidikan akan mampu bersaing dalam berbagai aktivitas kehidupan masyarakat. Keadaan persaingan saat ini diperlukan sumber daya manusia yang berkualitas

yaitu sumber daya manusia yang terampil.

### 3. Model Pembelajaran *Discovery*

Pembelajaran *Discovery* menurut Hosnan dalam Yudi dan Tego (2020) adalah model pembelajaran guna meningkatkan motivasi dan belajar siswa serta dapat memecahkan sendiri masalah yang sedang dihadapinya. Sedangkan menurut Paramita (2020), model *discovery* bisa mengarahkan siswa supaya lebih aktif dalam menemukan konsep melewati sebagian rangkaian data ataupun informasi yang didapatkan melalui hasil observasi maupun eksperimen yang dilakukan. Adapun pendapat menurut Sukmanasa & Damayanti (2019) model *discovery* dapat memberikan kesempatan untuk siswa supaya dapat belajar secara lebih aktif, kreatif, dan menarik. Siswa dapat menemukan dan mencari jawabannya sendiri melalui percobaannya tanpa harus selalu mendapat bantuan dari guru. Sedangkan menurut Rahmayani (2019) model *discovery* adalah model pembelajaran yang dimana guru hanya menyampaikan hasil akhir ataupun kesimpulan dari materi yang sudah dibahas dan disampaikan kepada siswa, namun bisa memberikan gilirannya untuk siswa dalam menemukan serta mencari data dan informasi. Dengan begitu proses pembelajaran akan dapat diingat lebih lama oleh siswa supaya tidak gampang dilupakan hasil pembelajaran tersebut. Adapun model pembelajaran *discovery* Nordianti, Supriyadi, S, dan Loliyan, L. (2018) menekankan peserta didik supaya dapat ikut terlibat secara lebih aktif untuk memahami konsep serta prinsip. Model pembelajaran *Discovery* adalah model pendekatan yang melibatkan peserta didik guna menemukan masalahnya sendiri. Model

pembelajaran *Discovery* merupakan model pembelajaran yang dapat diatur oleh peserta didik guna menghasilkan pengetahuan yang sebelumnya tidak diketahui dengan penuh kemandirian.

Model pembelajaran *Discovery* adalah pembelajaran yang bisa merangsang keahlian siswa dalam pemecahan masalah melewati pengolahan data yang sudah dikumpulkan guna membuktikan konsep-konsep yang terlibat di dalam lingkungan saat belajar Ishak, Dwi dan Nyoman, (2017). Menurut Maharani & Hardini (2017) Model pembelajaran *discovery* merupakan pembelajaran yang materinya tidak langsung disampaikan kepada siswa, namun model pembelajaran *discovery* mengikutsertakan siswanya untuk dapat terlibat langsung dalam proses pembelajaran sehingga siswa menjadi lebih aktif serta dapat menemukan sendiri konsep pembelajarannya. Sedangkan menurut Kristin dan rahayu (2016) model pembelajaran *discovery* merupakan model mengajar yang konsepnya bisa diatur pengajarannya sedemikian rupa, sehingga siswa mendapatkan pengetahuan yang sebelumnya disampaikan oleh guru bisa menemukan sebagian maupun seluruhnya ditemukan sendiri.

Wardani Naniek Sulistya (2016) memaparkan bahwa model pembelajaran *discovery* adalah suatu metode pendekatan pembelajaran yang dipusatkan seluruhnya kepada siswa, guru memberikan kesempatan serta memberi ruang kepada siswa untuk menghasilkan penemuannya sendiri, menggali kemampuan serta mengkontruksi pengetahuannya, sehingga dapat memberikan kemudahan dalam memahami materi serta siswa dapat lebih mengerti.

a. Ciri-ciri model *Discovery Learning*

Ciri-ciri model pembelajaran *Discovery* menurut Mariyaningsih, N dan Hidayat, M, (2018), yaitu:

- 1) Tujuan yang pertama yaitu pemanfaatan untuk bisa melakukan pemecahan masalah, dalam pembelajaran *discovery* mengharapkan peserta didik dapat menghasilkan pengetahuan serta kemampuan yang baru serta dapat menyatukan sesuatu pengetahuan yang dimiliki sebelumnya dengan pengetahuannya yang baru kemudian menggeneralisasikan dalam suatu konsep pengetahuan.
- 2) Berpusat pada siswa, dalam hal ini guru mendorong peserta didik untuk lebih aktif dalam mencari dan menggali kemampuannya sendiri serta dapat memperoleh sebuah informasi dalam berbagai macam wujud untuk dapat dibuat menjadi pengetahuan yang baru. Peserta didik menemukan serta mengeksplorasi informasi yang telah didapati oleh dirinya sehingga siswa bisa bertindak sebagai peneliti, ilmuwan ataupun seorang penemu.
- 3) Materi pembelajaran yang berisikan sebuah informasi yang akan disampaikan dalam pembelajaran *discovery* yang berupa informasi-informasi yang akan mendorong peserta didik agar bisa mencari serta menemukan pengetahuannya sendiri.
- 4) Guru berperan sebagai komunikator, dalam hal ini guru dapat mengatur kelasnya untuk memberikan fasilitas fase kegiatan pembelajaran di mana

pengetahuan baru dari siswa serta pengetahuan yang sudah dimiliki siswa dapat digabungkan.

- 5) Guru berperan sebagai pembimbing, guru dapat menyediakan dan memotivasi serta memberikan sumber informasi kepada siswa dan menuntun jalannya pembelajaran maupun memberi jembatan kepada siswa untuk menemukan suatu pengetahuan.

Menurut Hosnan (2016) ciri yang utama dari model pembelajaran *Discovery* yakni:

- 1) Memperluas pengetahuan serta dapat memecahkan masalah untuk menghasilkan, mengaitkan serta menggeneralisasikan pengetahuan.
- 2) Pembelajaran yang di mana siswa lebih menguasai di dalam kelas.
- 3) Kegiatan pembelajaran yang dapat menggabungkan pengetahuan baru serta pengetahuan yang sudah dipahami sebelumnya.

Kristin (2016) menyatakan ciri-ciri utama model pembelajaran *discovery* dapat meliputi:

- 1) Pembelajaran yang dipusatkan hanya kepada peserta didik
- 2) Mengungkapkan hasil pengetahuannya serta dapat memecahkan masalahnya sendiri supaya dapat menghasilkan, menghubungkan serta menggeneralisasikan pengetahuan
- 3) Kegiatan pembelajaran yang dapat menggabungkan pengetahuan baru didapitnya serta pengetahuan yang sudah dipahami sebelumnya.

b. Langkah-langkah Model *Discovery Learning*

Menurut Setianingrum & Wardani (2018) bahwa langkah-langkah



model pembelajaran *discovery* merupakan:

- 1) Stimulasi
- 2) Mengidentifikasi Masalah
- 3) Mengumpulkan Informasi
- 4) Mengelola Informasi
- 5) Verifikasi
- 6) Generalisasi

Menurut Sinambela dalam Yulia (2018), ada beberapa langkah-langkah untuk pelaksanaan pembelajaran *discovery* merupakan:

- 1) *Stimulation* (memberikan rangsangan) peserta didik di awal pembelajaran hanya diberikan suatu permasalahan kemudian peserta didik merasa bingung, setelah itu peserta didik memicu rasa keingintahuannya untuk menyelidiki hal tersebut. Kemudian setelah itu guru hanya mengkomunikasikan dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan, cara membaca, serta proses pembelajaran yang berkaitan dengan model *discovery*.
- 2) *Problem Statement* (mengidentifikasi masalah) guru memberikan giliran kepada peserta didik untuk mencari tahu kejadian-kejadian serta masalah yang berkaitan dengan bahan ajar, setelah mendapatkan kesimpulan maka salah satunya dapat dipilih serta dirumuskan ke dalam bentuk hipotesis.
- 3) *Data collection* (pengumpulan data) bertujuan untuk membuktikan terkait pernyataan yang ada, setelah itu siswa diberikan kesempatan untuk mengumpulkan informasi-informasi yang sama, membaca dari sumber

belajar yang sama, mengamati objek yang berkaitan dengan permasalahannya, mewawancarai narasumber yang berhubungan dengan masalahnya, serta melakukan uji coba secara mandiri.

- 4) *Data Processing* (pengolah data), yaitu kegiatan mengelola data serta informasi-informasi yang sebelumnya sudah diketahui siswa. Semua informasi yang telah didapatkan diolah kembali untuk tingkat kepercayaan siswa.
- 5) *Verification* (pembuktian), kegiatan untuk mengkaji ulang serta membuktikan benar ataupun tidaknya pernyataan yang sebelumnya telah ada.
- 6) *Generalization* (menarik kesimpulan), kegiatan untuk menarik sebuah kesimpulan dari hasil informasi-informasi yang telah didapatinya.

Menurut Darmadi (2017), adapun langkah-langkah pengaplikasian model *discovery* yakni:

- 1) Penentuan pembelajaran.
- 2) Mengidentifikasi sikap peserta didik.
- 3) Menentukan materi-materi yang akan disampaikan.
- 4) Menentukan pembahasan yang akan dipelajari oleh siswa secara induktif.
- 5) Meningkatkan media pembelajaran serta bahan ajar dengan memberikan sebuah ilustrasi ataupun tugas yang dapat dipelajari oleh siswa.
- 6) Menentukan pembahasan pembelajaran diawali dari yang sederhana ke yang lebih rumit.
- 7) Melakukan penilaian proses dan hasil belajar siswa.

Langkah-langkah model *discovery* menurut In'am & hajar (2017) meliputi, yakni:

- 1) Merangsang.
- 2) Menemukan permasalahan.
- 3) Mengumpulkan data.
- 4) Pengolahan data.
- 5) Memverifikasi.
- 6) Menarik kesimpulan penelitian yang dilakukan.

c. Kelebihan Model *Discovery*

Ada beberapa kelebihan dari setiap model pembelajaran, hal ini menjadikan suatu pertimbangan guru untuk memakai model pembelajaran tersebut. Kelebihan model *discovery* menurut Khofiyah & Santoso (2019) yaitu minat siswa dan pembentukan konsep abstrak akan dicapai dengan melakukan pengalaman langsung dalam kegiatan pembelajaran, pembelajaran lebih realistis dan bermakna karena merupakan interaksi langsung antara siswa dan contoh-contoh praktis.

Menurut Ratnawati (2018) model pembelajaran *discovery* memiliki beberapa kelebihan yakni:

- 1) Dapat mengarahkan peserta didik untuk meningkatkan kemampuan-kemampuan di dalam kegiatan pembelajaran peserta didik untuk memperoleh keberhasilan belajar.

- 2) Memiliki suatu pengetahuan yang sifatnya personal karena dapat memperkuat pengertian, ingatan serta mentransfer sehingga dapat diingat lebih lama dan dapat disimpan dalam jiwa siswa tersebut.
- 3) Peserta didik akan merasakan senang karena telah berhasil dalam menyelidiki suatu hal serta memperoleh pengetahuan yang baru dengan berhasil.
- 4) Peserta didik diberikan kesempatan untuk mengembangkan kemampuannya dengan cepat sesuai dengan keterampilan-keterampilan yang dimilikinya.
- 5) Memotivasi dan menuntun siswa guna melakukan proses pembelajarannya sendiri sehingga menyebabkan peserta didik lebih giat dalam belajar.
- 6) Siswa mempunyai rasa percaya diri, karena telah berhasil mendapatkan apa yang telah ditemuinya serta rasa percaya diri untuk melakukan pekerjaannya secara berkelompok.
- 7) Model pembelajaran *discovery* merupakan model pembelajaran yang lebih cenderung dipusatkan kepada peserta didik tidak pada guru. Guru hanya sebagai fasilitator ataupun sebagai pembimbing.
- 8) Bisa meningkatkan keahlian serta kemampuan individu.

Menurut Roestiyah (2017) model *discovery* memiliki beberapa kelebihan yakni:

- 1) Model pembelajaran yang mampu mengarahkan peserta didik untuk membangunkan, menyiapkan kesiapan dalam belajar, dan penguasaan

kemampuan belajar dalam proses kognitif/pengenalan peserta didik.

- 2) Dapat menghasilkan suatu pengetahuan baru yang bersifat personal karena dapat memperkuat ingatan, pengertian, serta memberikan pengetahuan sehingga dapat tertinggal dalam jiwa siswa tersebut.
- 3) Siswa akan lebih bersemangat dalam proses belajar di kelas.
- 4) Model pembelajaran ini memberikan giliran untuk siswa supaya lebih mengembangkan keterampilannya sesuai dengan keahliannya masing-masing.
- 5) Memotivasi dan mengarahkan siswanya untuk melakukan proses pembelajarannya sendiri sehingga menyebabkan siswa lebih giat dalam mengikuti pembelajaran.
- 6) Dapat menambahkan rasa percaya diri peserta didik karena telah menemukan penemuannya sendiri.
- 7) Model pembelajaran yang dipusatkan kepada siswa tidak kepada guru.

Gusrayani dan Jayadinata (2016) menyatakan jika kelebihan model *discovery* antara lain:

- 1) Dapat memudahkan siswa guna memperbarui serta menimbulkan peningkatan pengetahuan serta proses kognitif.
- 2) Siswa merasa senang dan bersemangat karena berhasil dalam menganalisis suatu hal dan berhasil.
- 3) Memotivasi dan mendorong siswa dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan akal dan motivasinya sendiri.
- 4) Menyebabkan peserta didik lebih memiliki rasa percaya dirinya, karena

telah memperoleh keberhasilan dalam pekerjaannya secara bersama-sama.

- 5) Pembelajaran yang dipusatkan hanya kepada peserta didik dan guru hanya berperan sebagai pembimbing atau fasilitator.
- 6) Membantu siswa untuk menghilangkan rasa takutnya untuk berpendapat.

d. Kekurangan Model *Discovery*

Menurut Muhammad Azhari (2017) memiliki beberapa kekurangan dalam model pembelajaran *discovery* yakni:

- 1) Dengan menggunakan model ini bermunculan tanggapan jika model ini memiliki kesiapan bayangan untuk melakukan pembelajaran. Peserta didik yang kurang cekatan, akan menghadapi kesulitan sehingga pada gilirannya akan menyebabkan frustrasi kepada peserta didik.
- 2) Model pembelajaran ini tidak diuntukkan untuk mengajar dengan keseluruhan, karena memerlukan waktu yang cukup lama dan siswa yang tidak cukup banyak supaya kelas lebih efektif untuk menolong mereka menghasilkan pembelajaran yang baru maupun memecahkan masalah.
- 3) Guru yang terbiasa menggunakan model konvensional akan mengalami kesulitan dan akan buyar berhadapan dengan model *discovery*.
- 4) Penerapan *discovery* cenderung sesuai untuk meningkatkan uraian, sebaiknya aspek konsep, keahlian serta emosi secara totalitas kurang menemukan atensi.

Selain memiliki kelebihan Menurut Alfieri et al. (2011), model pembelajaran *discovery* juga memiliki beberapa kekurangan yakni:

- 1) Dengan menggunakan model ini bermunculan tanggapan jika model ini memiliki kesiapan bayangan untuk melakukan pembelajaran. Peserta didik yang kurang cekatan, akan menghadapi kesulitan sehingga pada gilirannya akan menyebabkan frustrasi kepada peserta didik.
- 2) Model pembelajaran ini membutuhkan waktu yang lama untuk kegiatan memecahkan masalah sehingga tidak cukup efisien untuk mengajar dengan jumlah peserta didik yang cukup banyak.
- 3) Model pembelajaran *discovery* akan terasa mengganggu jika guru dan siswa terbiasa menggunakan model konvensional.
- 4) Model pengajaran *discovery* ini akan lebih cocok dalam mengembangkan pemahaman, namun aspek lainnya kurang mendapat perhatian. Menurut Roestiyah (2017), kekurangan *discovery* yaitu sebagai berikut:
  - 1) Bagi peserta didik harus mempunyai kematangan serta kesiapan untuk menggunakan model pembelajaran *discovery* ini.
  - 2) Jika jumlah siswa terlalu banyak maka penggunaan model pembelajaran *discovery* kurang efisien.
  - 3) Model pembelajaran *discovery* akan terasa mengganggu jika guru dan siswa terbiasa menggunakan model konvensional.
  - 4) Dengan menggunakan model pembelajaran *discovery* ini memunculkan tanggapan jika kegiatan pembelajaran ini hanya cenderung mementingkan proses pengertiannya saja, serta kurang memperhatikan suatu perkembangan, pembentukan karakter dan keterampilan siswa.

- 5) Model pembelajaran *discovery* ini mungkin tidak memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berpikir secara kreatif.

Gusrayani, dan Jayadinata (2016) menyatakan bahwa model *discovery* memiliki kekurangan antara lain:

- 1) Menimbulkan tanggapan bahwa ada kesiapan untuk belajar.
- 2) Model pembelajaran *discovery* ini akan mengalami kesulitan dalam pembelajaran bagi peserta didik yang kurang pandai ataupun mengungkapkan hubungan antara konsep-konsep yang tertulis atau lisan, sehingga pada gilirannya akan menimbulkan frustrasi. Adapun solusi untuk mengatasi dan melewati kekurangan dari model pembelajaran *discovery* yakni dengan cara mengaplikasikan model *discovery* tersebut dengan benar dan baik, dengan memberikan motivasi serta dorongan supaya siswa dapat mempersiapkan dirinya dalam mengikuti pembelajarannya. Model pembelajaran *discovery* ini juga dapat dibantu dengan adanya media pembelajaran supaya pembelajaran yang akan disampaikan dapat terbantu dengan adanya media tersebut.

#### 4. Hakikat IPA

Menurut Powler dalam Samatowa (2011) bahwa IPA merupakan ilmu yang berhubungan dengan gejala alam dan keberadaan yang sistematis yang tersusun secara teratur, berlaku umum yang berupa kumpulan dari hasil observasi dan eksperimen atau sistematis (teratur) artinya pengetahuan itu tersusun dalam satu sistem, tidak berdiri sendiri, satu dengan yang lainnya saling berkaitan, saling menjelaskan sehingga seluruhnya



merupakan satu kesatuan yang utuh, sedangkan berlaku umum artinya pengetahuan itu tidak hanya berlaku atau oleh seseorang atau beberapa orang dengan cara eksperimentasi yang sama akan memperoleh hasil yang sama atau konsisten. Trianto (2010) menyatakan IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) merupakan bagian dari Ilmu Pengetahuan atau Sains yang semula berasal dari bahasa Inggris '*science*'. Kata '*science*' sendiri berasal dari kata Bahasa Latin '*scientia*' yang berarti saya tahu. '*Science*' terdiri dari *social science* (ilmu pengetahuan sosial) dan *natural science* (ilmu pengetahuan alam). Menguatkan pendapat sebelumnya IPA menurut Usman (2016) itu adalah suatu cara atau metode untuk mengamati alam yang bersifat analisis, lengkap, dan cermat serta berpikir logis.

##### 5. Hakikat IPS

Menurut Dede Supriadi (2019) Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. Ilmu pengetahuan sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek cabang-cabang ilmu-ilmu sosial. IPS atau studi sosial merupakan bagian kurikulum sekolah yang diturunkan dari isi materi cabang-cabang ilmu-ilmu sosial (sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya).

Tujuan dari pendidikan IPS adalah untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar pada siswa untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan, dan lingkungannya, serta berbagai bekal siswa

untuk melanjutkan pendidikan kejenjang yang lebih tinggi. Sedangkan tujuan utama Ilmu Pengetahuan Ilmu Sosial ialah untuk mengembangkan peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi dimasyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat. Tujuan tersebut dapat dicapai manakala program-program pembelajaran IPS disekolah diorganisasikan secara baik.

Supardi (2014) menjelaskan tujuan IPS sebagai berikut::

- 1) Memiliki kesadaran dan kepedulian terhadap masyarakat atau lingkungan.
- 2) Mengetahui dan memahami konsep dasar dan mampu menggunakan metode yan diadaptasi dari ilmu-ilmu social
- 3) Mampu menggunakan model-model dan proses berpikir serta membuat keputusan untuk menyelesaikan isu dan masalah yang berkembang di masyarakat.
- 4) Menaruh perhatian terhadap isu-isu dan masalah-masalah sosial, serta mampu membuat analisis yang kritis, selanjutnya mampu mengambil tindakan yang tepat.
- 5) Mampu mengembangkan berbagai potensi sehingga mampu membangun diri sendiri agar survive yang kemudian bertanggung jawab membangun masyarakat.
- 6) Memotifasi seseorang untuk bertindak berdasarkan moral.

- 7) Fasilitator di dalam suatu lingkungan yang terbuka dan tidak bersifat menghakimi.

Menurut Sudrajat (2008) teknik penilaian hasil belajar yang digunakan dalam penilaian pada satuan pendidikan yaitu; tes, observasi, penugasan, penilaian portofolio, penilaian diri, dan penilaian antar teman. Untuk memberikan gambaran yang lebih jelas dapat diuraikan sebagai berikut:

- a. Tes adalah pemberian sejumlah pertanyaan yang jawabannya dapat benar atau salah. Tes dapat berupa tes tertulis, tes lisan, dan tes praktik atau tes kinerja. Tes tertulis adalah tes yang menuntut peserta tes memberi jawaban secara tertulis berupa pilihan ganda atau isian. Tes yang jawabannya berupa pilihan meliputi pilihan ganda, benar-salah, dan menjodohkan. Sedangkan tes yang jawabannya berupa isian dapat berbentuk isian singkat atau uraian. Tes lisan adalah tes yang dilaksanakan melalui komunikasi langsung (tatap muka) antara peserta didik dengan pendidik. Pertanyaan dan jawaban diberikan secara lisan. Tes praktik (kinerja) adalah tes yang meminta peserta didik melakukan perbuatan / mendemonstrasikan/ menampilkan keterampilan
- b. Observasi adalah teknik penilaian yang dilakukan dengan cara mencatat hasil pengamatan terhadap objek tertentu. Pelaksanaan observasi dilakukan dengan cara menggunakan instrumen yang sudah dirancang sebelumnya sesuai dengan jenis perilaku yang akan diamati dan situasi yang akan diobservasi, misalnya dalam kelas, waktu bekerja dalam bengkel atau laboratorium. Penilaian ini dapat dilihat secara langsung, mencatat perilaku

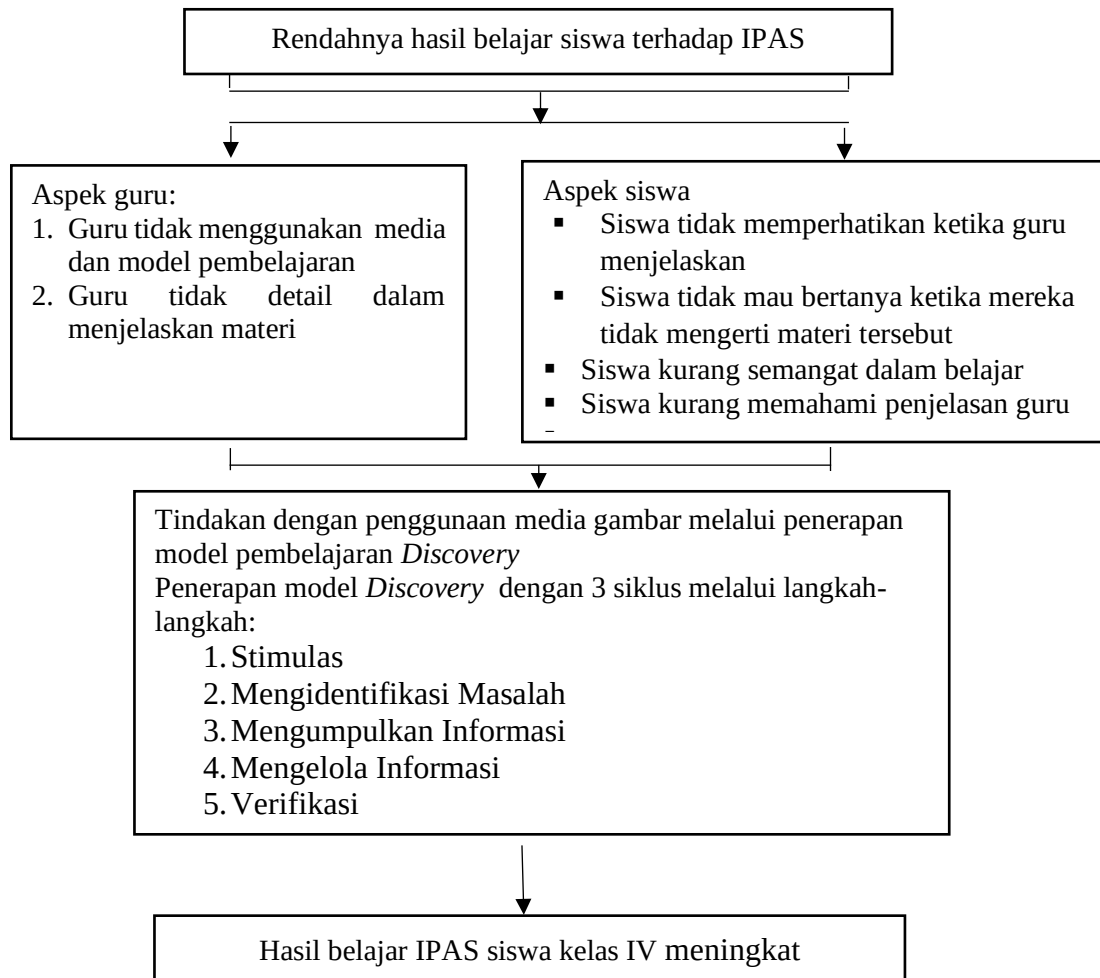
yang muncul, dan dapat juga menggunakan lembar observasi atau daftar ceklis mengenai aspek-aspek tertentu yang akan diamati (Susetyo, 2009).

- c. Penugasan adalah teknik penilaian yang menuntut peserta didik menyelesaikan tugas di luar kegiatan pembelajaran di kelas/ laboratorium/bengkel. Penugasan dapat diberikan dalam bentuk individual atau kelompok dan dapat berupa tugas rumah atau proyek. Tugas rumah adalah tugas yang harus diselesaikan peserta didik di luar kegiatan kelas. Tugas proyek adalah tugas yang melibatkan kegiatan perancangan, pelaksanaan, dan pelaporan secara tertulis maupun lisan dalam waktu tertentu. Penilai mempersiapkan dan merancang suatu tugas/pekerjaan tertentu untuk dikerjakan peserta didik kemudian hasil dari pekerjaannya dinilai (Susetyo, 2009).
- d. Penilaian portofolio adalah penilaian yang dilakukan dengan cara menilai hasil karya peserta didik. Portofolio adalah kumpulan karya peserta didik dalam bidang tertentu yang diorganisasikan untuk mengetahui minat, perkembangan, prestasi, dan kreativitas peserta didik (Susetyo, 2009).
- e. Penilaian diri merupakan teknik penilaian dengan cara meminta peserta didik untuk menilai dirinya sendiri mengenai berbagai hal. Dalam penilaian diri, setiap peserta didik harus mengemukakan kelebihan dan kekurangan dirinya secara jujur (Sudrajat, 2008). Penilaian antar teman merupakan teknik penilaian dengan cara meminta peserta didik mengemukakan kelebihan dan kekurangan temannya dalam berbagai hal secara jujur (Sudrajat, 2008).

## **B. Kerangka Pikir**

Berdasarkan observasi awal pada kelas IV SDN 5 Tallunglipu, pendidikan IPAS masih memiliki hasil yang rendah. Hal ini disebabkan oleh dua faktor yaitu dari guru dan faktor dari siswa itu sendiri. Faktor guru yaitu guru tidak menggunakan media dan model pembelajaran dengan tepat juga tidak detail dalam menjelaskan materi. Faktor dari siswa sendiri yaitu tidak memperhatikan ketika guru menjelaskan dan bahkan siswa tidak mau bertanya ketika mereka tidak mengerti materi tersebut. Oleh karena itu, diperlukan alat atau media yang memotivasi anak untuk memahami materi, khususnya pecahan. Alur gagasan dalam penelitian ini dapat dilihat pada bagan 2.1 berdasarkan karya-karya teori yang telah disebutkan sebelumnya.

Berikut merupakan bagan kerangka pikir dan penerapan model *Discovery* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada IPAS khususnya materi IPS siswa kelas IV SDN 5 Tallunglipu.



Gambar 2.1 Kerangka Pikir Penelitian

### C. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan rumusan masalah, kajian pustaka, dan kerangka pikir yang telah dijelaskan di atas, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah “jika penggunaan media gambar dalam penerapan model pembelajaran *Discovery* dilaksanakan dengan tepat, maka dapat meningkatkan hasil belajar IPAS pada siswa kelas IV SDN 5 Tallunglipu”.