

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Pengetahuan Faktual

1. Pengertian Pengetahuan Faktual

Menurut Susanto (2014) pengetahuan merupakan suatu keahlian dan pemahaman terhadap sejumlah informasi maupun ide yang diperoleh seseorang.

Pengetahuan merupakan suatu kegiatan ingin tahu manusia perihal apa saja melalui berbagai cara serta menggunakan indera tertentu. Adapun jenis dan sifatnya dari pengetahuan itu sendiri ada yang berupa langsung dan tidak langsung, bersifat tidak tetap (berubah-ubah), subyektif, dan khusus, serta ada juga yang bersifat permanen, obyektif serta umum . Jenis dan sifat dari suatu pengetahuan tergantung dengan sumbernya serta menggunakan cara dan indera yang digunakan untuk pengetahuan itu diperoleh, serta terdapat pengetahuan yang benar dan ada pengetahuan yang salah. Tentu saja yang dikehendaki ialah pengetahuan yang benar (Suwanti & Aprilin, 2017).

Sedangkan pengetahuan seseorang ditentukan oleh beberapa faktor, antara lain; pendidikan, media dan keterpaparan berita (Nurdin & Yusuf, 2020). Pengetahuan dapat diperoleh dari keingintahuan seseorang yang dapat berupa perbuatan atau usaha seseorang untuk memahami suatu objek yang dihadapinya. Pengetahuan dapat berwujud benda-benda fisik atau nyata yang pemahamannya dilakukan dengan cara persepsi, baik melalui panca indra maupun logika (Made, 2006).

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa pengetahuan merupakan sesuatu yang diketahui manusia dari pengalaman yang diperoleh melalui panca indra yang digunakan, sehingga membuat pengetahuan itu menjadi lebih sinkron. Adapun jenis dan sifat dari pengetahuan itu sendiri tergantung dengan sumbernya atau objek serta menggunakan cara dan indera untuk pengetahuan itu diperoleh.

Menurut Anderson dan Krathwohl (2015:60) menyebutkan bahwa jika peserta didik ingin mempelajari suatu disiplin ilmu atau menyelesaikan masalah dalam disiplin ilmu maka peserta didik perlu mengetahui pengetahuan faktual yang meliputi elemen-elemen dasar. Elemen-elemen tersebut biasanya berupa makna-makna konkret atau simbol yang mengandung informasi penting. Pengetahuan faktual dibedakan menjadi dua yaitu, pengetahuan tentang terminologi yang mencakup pengetahuan tentang label dan simbol verbal dan nonverbal seperti: kata, angka, tanda, dan gambar. Pengetahuan tentang detail-detail dan elemen-elemen yang spesifik meliputi pengetahuan tentang peristiwa, lokasi, orang, tanggal, sumber informasi, dan sebagainya. Pengetahuan ini mencakup semua informasi yang mendetail dan spesifik, seperti tanggal terjadinya suatu peristiwa.

Sejalan dengan itu Sukiyaningih (2020) berpendapat bahwa pengetahuan faktual berisikan elemen-elemen dasar yang harus diketahui siswa jika mereka akan mempelajari suatu disiplin ilmu atau menyelesaikan masalah dalam disiplin ilmu tersebut. Elemen-elemen ini umumnya berupa simbol-simbol yang

mengandung informasi penting. Pengetahuan faktual kebanyakan berada pada tingkat abstraksi yang relatif rendah.

Kemudian menurut Nurhamidin (2018) ada dua hal dasar yang mencakup perihal kemampuan faktual siswa adalah pengetahuan tentang terminologi dan pengetahuan tentang detail-detail elemen–elemen yang spesifik. Pengetahuan tentang terminologi merupakan upaya untuk menjelaskan pengertian dari suatu istilah kemudian memperjelasnya sehingga tidak melenceng dari pengertian yang seharusnya. Selanjutnya, pengetahuan tentang detail elemen–elemen yang spesifik berfungsi untuk dapat menjelaskan tokoh yang berpengaruh, waktu dan lokasi kejadian, serta proses kejadian suatu peristiwa. Pada praktiknya, berpikir faktual tidak sekedar mengingat fakta-fakta yang ada, tetapi turut juga diintegrasikannya dengan ide dan pengetahuan dari siswa itu sendiri, guna melakukan generalisasi, pencarian maupun analisis suatu fakta. Pembelajaran berbasis pengetahuan faktual mengedepankan kemampuan siswa dalam mempelajari hal yang mendasar untuk memahami proses kognitif yang lebih rumit.

Berdasarkan pendapat di atas, peneliti menyimpulkan bahwa dimensi pengetahuan dibagi menjadi empat, yaitu pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif. Sedangkan pengetahuan faktual sendiri adalah pengetahuan yang perlu dipelajari siswa maupun guru untuk mempelajari suatu disiplin ilmu atau menyelesaikan suatu masalah dalam disiplin ilmu. Pengetahuan faktual juga dibagi menjadi dua, yaitu pengetahuan tentang terminologi dan detail-detail serta elemen–elemen yang spesifik. Pengetahuan tentang terminologi

berfungsi untuk menjelaskan pengertian dari suatu istilah kemudian memperjelasnya sehingga tidak melenceng dari pengertian yang seharusnya, seperti kata, angka, dan gambar,. Sedangkan pengetahuan tentang detail elemen-elemen yang spesifik berfungsi untuk dapat menjelaskan tokoh yang berpengaruh, waktu dan lokasi kejadian, serta proses kejadian suatu peristiwa.

2. Indikator Pengetahuan Faktual

Pengetahuan faktual berisi elemen-elemen dasar yang wajib diketahui peserta didik ketika akan mempelajari suatu disiplin ilmu, atau menyelesaikan suatu masalah pada disiplin ilmu. Elemen-elemen umumnya berupa simbol-simbol yang diasosiasikan menggunakan makna konkret atau 'senarai' simbol yang mengandung informasi penting. Pengetahuan faktual kebanyakan berada pada tingkat abstraksi yg lebih rendah (Anderson dan Krathwohl, 2015:67). Terdapat dua subjenis pada pengetahuan faktual, yaitu pengetahuan tentang terminologi, dan pengetahuan tentang detail-detail dan elemen-elemen spesifik.

Pengetahuan terminologi adalah pengetahuan yang mencakup tentang label dan simbol verbal dan non verbal, contohnya seperti kata, angka, tanda, dan gambar. Sedangkan pengetahuan detail-detail dan elemen-elemen spesifik adalah pengetahuan tentang peristiwa, lokasi, orang, tanggal dan tahun, sumber informasi, dan sejenisnya, begitupun dengan informasi yang detail dan spesifik, contoh pengetahuan tentang detail-detail dan elemen-elemen yang spesifik seperti, mengetahui tentang fakta-fakta pokok dan praktis, mengetahui tentang nama orang, tempat dan peristiwa yang signifikan, mengetahui tentang produk utama dan produk ekspor negara-negara tertentu (Anderson dan Krathwolh, 2015:67).

Berdasarkan pernyataan diatas, maka peneliti menyimpulkan indikator-indikator pengetahuan faktual sebagai berikut:

- a. Mengetahui pengetahuan tentang fakta-fakta pokok perihal sikap mencintai lingkungan
- b. Mengetahui pengetahuan tentang fakta-fakta praktis yang penting menyangkut cara pemanfaatan sampah
- c. Mengetahui pengetahuan tentang dampak dari sampah
- d. Mengetahui pengetahuan tentang proses terjadinya suatu peristiwa bencana alam

3. Faktor-Faktor Pengetahuan Faktual

Terdapat dua faktor yang mempengaruhi pengetahuan faktual antara lain:

- 1) Faktor internal yaitu faktor yang ada dalam diri seseorang yang dapat mempengaruhi pengetahuan seseorang, seperti: kecerdasan, bakat, dan minat, 2) Faktor eksternal yaitu faktor yang akan mempengaruhi pengetahuan seseorang yang berada dari luar diri orang tersebut, seperti: keadaan lingkungan sekolah, lingkungan rumah, dan lingkungan masyarakat (Sunarto, 2009).

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi pengetahuan faktual peserta didik terbagi menjadi dua yaitu yang bersumber dari dalam diri peserta didik (internal) dan dari luar diri peserta didik (eksternal). Faktor dari dalam peserta didik diantaranya yaitu kecerdasan, bakat, dan minat. Faktor dari luar peserta didik seperti faktor lingkungan sekolah, lingkungan rumah, dan lingkungan keluarga.

4. Ciri-Ciri Peserta Didik Yang Mempunyai Pengetahuan Faktual

Pengetahuan kognitif adalah sebuah potensi intelektual yang terdiri dari dua dimensi, yaitu dimensi pengetahuan kognitif dan dimensi proses kognitif Anderson & Krathwohl (2001). Sejalan dengan itu, menurut Agustin, Suprpto & Meylani (2021) menyebutkan bahwa kognitif merupakan persoalan yang berhubungan dengan kemampuan yang mengembangkan kemampuan berpikir peserta didik dalam melakukan aktivitas berpikir untuk memperoleh suatu pengetahuan dan pemahaman yang telah diprolehnya selama kegiatan pembelajaran. Berikut peneliti sajikan tabel tuntutan kemampuan pada setiap level kognitif sebagai landasan pencapaian pengetahuan faktual.

Tabel 1.1 Tuntutan Kemampuas pada Setiap Level Kognitif

Level 1 : Siswa pada level ini memiliki kemampuan standar minimum dalam menguasai pembelajaran (Knowing)
<ul style="list-style-type: none"> a. Memperlihatkan ingatan dan pemahaman dasar terhadap materi pelajaran dan dapat membuat generalisasi yang sederhana b. Memperlihatkan tingkatan dasar dalam pemecahan masalah dalam pembelajaran, paning tidak dengan satu cara c. Memperlihatkan pemahaman dasar terhadap grafik-grafik, label-label, dan materi visual lainnya d. Mengkomunikasikan fakta-fakta dasar dengan menggunakan terminologi yang sederhana
Level 2 : Siswa pada level ini memiliki kemampuan (Applying)
<ul style="list-style-type: none"> a. Memperlihatkan pengetahuan dan pemahaman yang luas terhadap materi pelajaran dan dapat mengaplikasikan gagasan-gagasan dan konsep-konsep dalam konteks tertentu b. Menginterpretasi dan menganalisis informasi da data c. Memecahkan masalah-masalah rutin dalam pelajaran d. Mengomunikasikan dengan jelas dan terorganisir penggunaan terminologi
Level 3 : Siswa pada level ini memiliki kemampuan penalaran dan logika (Reasoning)

- a. Memperlihatkan pengetahuan dalam pemahaman yang luas terhadap materi pelajaran dan dapat menerapkan gagasan-gagasan dan konsep-konsep dalam situasi yang familiar, maupun dengan cara yang berbeda
- b. Menganalisis, mensistensis, dan mengevaluasi gagasan-gagasan dan informasi yang faktual
- c. Menjelaskan hubungan konseptual dan informasi yang faktual
- d. Menginterpretasi dan menjelaskan gagasan-gagasan nyata yang kompleks dalam pembelajaran
- e. Mengekspresikan gagasan-gagasan nyata dan akurat dengan menggunakan terminologi yang benar
- f. Mendemostrasikan pemikiran-pemikiran yang original

Pada level satu menunjukkan tingkat kemampuan yang rendah yang meliputi pengetahuan dan pemahaman (knowing), level 2 menunjukkan tingkat kemampuan yang lebih tinggi yang meliputi penerapan (applying), sedangkan level 3 menunjukkan tingkat kemampuan yang tinggi yang meliputi penalaran (reasoning). Dalam penelitian ini level 1 menjadi fokus penelitian karena populasi di kelas empat dalam tingkat pengetahuan faktual mengenai pengertian dan pemahaman.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri peserta didik mempunyai pengetahuan faktual apabila peserta didik telah memiliki kemampuan standar minimum dalam menguasai pembelajaran, seperti memperlihatkan ingatan dan pemahaman dasar terhadap materi pelajaran dan dapat membuat kesimpulan yang sederhana, memperlihatkan tingkatan dasar dalam pemecahan masalah dalam pembelajaran, paning tidak dengan satu cara, memperlihatkan pemahaman dasar terhadap grafik-grafik, label-label, dan materi visual lainnya, dan

mengkomunikasikan fakta-fakta dasar dengan menggunakan terminologi yang sederhana

B. Hakikat Pembelajaran Tematik

1. Pengertian Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik terpadu atau *integrated thematic instruction* dikembangkan pertama kali pada awal tahun 1970-an. Belakangan pembelajaran tematik diyakini sebagai model pembelajaran yang efektif (*highly effective teaching model*) karena mampu mewadahi secara terpadu dimensi emosi, fisik, dan akademik siswa di kelas maupun di lingkungan sekolah. Menurut Kurniawan (2017:96), pembelajaran tematik adalah salah satu bentuk atau model dari pembelajaran terpadu yang menekankan pada pola pengorganisasian materi yang terintegrasi dipadukan oleh suatu tema.

Menurut Winarni, (2018:4), penggunaan tema pada pembelajaran tematik terpadu untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna (*meaningfull experience*) kepada siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Rusman (2011:254), yang mengatakan bahwa model pembelajaran tematik adalah model pembelajaran terpadu yang menggunakan pendekatan tematik yang melibatkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman bermakna kepada siswa.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa, pembelajaran tematik merupakan salah satu model dalam pembelajaran terpadu yang memungkinkan siswa belajar dari konteks dunia nyata dan pengalaman pribadinya. Proses pembelajaran dilakukan dengan menyatukan beberapa mata

pelajaran yang diintegrasikan ke dalam sebuah tema, sehingga pembelajaran yang berlangsung menjadi lebih bermakna.

2. Tujuan Pembelajaran Tematik

Fokus perhatian dalam pembelajaran tematik terletak pada proses yang ditempuh siswa saat berusaha memahami isi pembelajaran sejalan dengan bentuk-bentuk keterampilan yang harus dikembangkannya. Dalam proses pembelajarannya maka dibutuhkan tujuan yang akan dicapai dalam pembelajaran tematik. Menurut Rusman (2011:254-255) tujuan pembelajaran tematik adalah; (1) memusatkan perhatian pada satu tema tertentu; (2) mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi antarmata pembelajaran dalam tema yang sama; (3) pemahaman terhadap materi pelajaran lebih mendalam dan berkesan; (4) kompetensi dasar yang dikembangkan menjadi lebih baik dengan mengaitkan berbagai mata pelajaran dengan pengalaman pribadi siswa; (5) meningkatkan rasa kebermanfaatan dan makna belajar; (6) belajar menjadi lebih bergairah; (7) penghematan waktu.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran tematik adalah untuk memudahkan pemusatan perhatian siswa pada topik tertentu, pembelajaran yang dipelajari menjadi lebih bermakna karena pembelajaran yang dilakukan lebih berkaitan dengan kehidupan sehari-hari sehingga terasa lebih nyata. Pada saat proses pembelajaran siswa dapat mengembangkan keterampilan menemukan, mengolah dan memanfaatkan informasi sehingga pembelajaran yang dilakukan dapat menumbuhkan gairah siswa dalam belajar.

3. Karakteristik Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik lebih menekankan pada keterlibatan siswa dalam proses belajar atau mengarahkan siswa secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Sehingga, pada pelaksanaannya pembelajaran tematik memiliki beberapa karakteristik. Menurut Rusman (2011:258), karakteristik pembelajaran tematik adalah; (1) berpusat pada siswa; (2) pengalaman langsung; (3) pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas; (4) menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran; (5) bersifat fleksibel; (6) hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa; (7) menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.

Sedangkan menurut Kurniawan (2017:97-98), ciri-ciri pembelajaran tematik terpadu adalah; (1) berpusat pada siswa; (2) pengalaman langsung; (3) pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas; (4) dalam satu proses pembelajaran tersaji beberapa mata pelajaran; (5) bersifat fleksibel; (6) bermakna dan utuh; (7) mempertimbangkan waktu dan ketersediaan sumber; (8) tema yang digunakan dekat dengan lingkungan hidup anak.

Menurut Winarni, (2018: 8) ciri khas dalam pembelajaran tematik adalah; (1) berpusat pada siswa; (2) memberikan pengalaman langsung; (3) pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas; (4) menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran; (5) bersifat fleksibel; (6) hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa; (7) menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan; (8) kegiatan belajar menjadi lebih bermakna dan berkesan bagi siswa; (9) mengembangkan keterampilan berpikir siswa.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang dilakukan berpusat kepada siswa. Materi yang diajarkan harus bisa dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari dan pengalaman siswa. Dalam pelaksanaannya pemisahan antar mata pelajaran tidak begitu jelas, sehingga siswa merasa bahwa yang sedang ia pelajari adalah sesuatu dari minat dan kebutuhan yang ia perlukan dan hasil pembelajaran yang dilakukan akan terasa lebih bermakna bagi siswa.

4. Prinsip-Prinsip Pembelajaran Tematik

Adapun prinsip yang mendasari pembelajaran tematik adalah sebagai berikut; (1) Terintegrasi dengan lingkungan atau bersifat kontekstual. Artinya dalam sebuah format keterkaitan antara kemampuan peserta didik dalam menemukan masalah dengan memecahkan masalah nyata yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari; (2) Memiliki tema sebagai alat pemersatu beberapa mata pelajaran atau bahan kajian; (3) Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan (*joyful learning*); (4) Pembelajaran memberikan pengalaman langsung yang bermakna bagi peserta didik; (5) Menanamkan konsep dari berbagai mata pelajaran atau bahan kajian dalam suatu proses pembelajaran tertentu; (6) Pemisahan atau pembedaan antara satu mata pelajaran dengan mata pelajaran lain sulit dilakukan; (7) Pembelajaran dapat berkembang sesuai dengan kemampuan, kebutuhan, dan minat peserta didik; (8) Pembelajaran bersifat fleksibel; (9) Penggunaan variasi metode dalam pembelajaran (Depang, 2015:14).

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa prinsip pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang terintegrasi dengan lingkungan

atau bersifat kontekstual. Memiliki tema sebagai alat pemersatu beberapa mata pelajaran. Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan. Pembelajaran memberikan pengalaman langsung yang bermakna bagi peserta didik yang kemudian peserta didik dapat menyelesaikan masalah nyata dalam kehidupan sehari-hari.

5. Ruang Lingkup Pembelajaran Tematik

Ruang lingkup pembelajaran tematik meliputi seluruh mata pelajaran inti pada kelas 1, 2, dan 3 Madrasah Ibtidaiyah (Sekolah Dasar). Yaitu meliputi Pendidikan Agama Islam, Bahasa Indonesia, Sains, IPS, Pendidikan Kewarganegaraan, Seni Budaya dan Keterampilan, dan Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (Yunita, 2016).

Berdasarkan mata pelajaran diatas peneliti memfokuskan penelitian pada pembelajaran tematik muatan IPS Sekolah Dasar.

C. Model Pembelajaran *Discovery Learning*

1. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah salah satu hal yang sangat penting untuk membantu keberhasilan dalam proses kegiatan pembelajaran di sekolah. Model pembelajaran itu sendiri adalah suatu pedoman yang berupa pola atau perencanaan yang kemudian akan digunakan dalam merencanakan kegiatan pembelajaran di kelas. Model pembelajaran yang akan digunakan harus mengacu pada tujuan pembelajaran, pendekatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran,

pengelolaan kelas, dan tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran (Trianto, 2019:51).

Arends menyatakan bahwa model pembelajaran yaitu suatu pola atau rencana yang disiapkan oleh guru untuk membantu peserta didik mempelajari lebih spesifik berbagai ilmu pengetahuan, sikap, dan keterampilan (Fathurrohman 2015:30). Sejalan dengan itu menurut Joyce & Weil model pembelajaran yaitu sesuatu yang digunakan untuk membentuk kurikulum atau rencana pembelajaran, merancang bahan untuk pembelajaran, dan membimbing suatu kegiatan pembelajaran di dalam kelas, model pembelajaran tersebut berupa suatu perencanaan atau pola yang dapat digunakan sebagai pedoman oleh pengajar (Rusman, 2011).

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan suatu pedoman berupa pola atau perencanaan yang disiapkan oleh guru untuk membentuk kurikulum atau rencana pembelajaran, merancang bahan untuk pembelajaran, dan membimbing suatu kegiatan pembelajaran di dalam kelas guna membantu peserta didik mempelajari ilmu pengetahuan, sikap, dan keterampilan, model pembelajaran yang digunakan juga harus mengacu pada tujuan pembelajaran.

2. Pengertian *Discovery Learning*

Discovery learning merupakan suatu model pembelajaran melalui penemuan. *Discovery Learning* diartikan sebagai model pembelajaran yang tidak menyampaikan keseluruhan materi. Materi disampaikan secara terpisah hanya sebagian saja yang disampaikan secara langsung, sedangkan yang lainnya

ditemukan sendiri oleh siswa. Siswa didorong untuk aktif dalam menemukan bagian pengetahuan yang belum disampaikan. Dengan itu siswa akan membangun suatu konsep dan proses penalaran yang membentuk kesimpulan secara umum dari temuan – temuan yang mereka dapatkan. Tentunya proses tersebut tetap memerlukan bimbingan guru. Guru membimbing siswa untuk menemukan dan membangun konsep serta membentuk kesimpulan secara umum. Proses belajar mengajar dengan sistem pengajaran menghendaki guru untuk menyajikan bahan pelajaran tidak dalam bentuk yang final (utuh dari awal hingga akhir) atau dengan kata lain, guru hanya menyajikan sebagian. Selebihnya diserahkan kepada siswa untuk mencari dan menemukannya sendiri (Supriyadi, 2011).

Sejalan dengan itu, menurut Yuliana (2018) model *Discovery learning* adalah teori belajar yang didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang mengkondisikan siswa untuk menemukan penemuan sendiri. *Discovery learning* merupakan suatu pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara langsung dalam pemecahan masalah untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan. Dari teori diatas peneliti menyimpulkan bahwa *discovery learning* merupakan proses pembelajaran yang tidak disajikan secara menyeluruh melainkan melibatkan siswa langsung untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan siswa untuk pemecahan masalah.

Sedangkan menurut Hosnan (2014: 282), pengertian *discovery learning* merupakan suatu model pembelajaran untuk mengembangkan cara belajar aktif siswa dengan cara siswa menemukan sendiri, maka hasil yang akan diperoleh

setia dan tahan lama dalam ingatan siswa. Dengan belajar penemuan, siswa juga bisa belajar berpikir menganalisis dan mencoba memecahkan sebuah permasalahan yang dihadapi. Kebiasaan ini yang seperti akan ditransfer dalam kehidupan masyarakat.

Sementara itu, Gijlers & De Jong (2005) Pembelajaran penemuan adalah suatu bentuk pembelajaran dimana siswa mendapatkan pengetahuan mereka dengan bereksperimen dan menyimpulkan aturan dari hasil percobaan tersebut. Pembelajaran penemuan mendorong siswa untuk menjadi aktif dalam pembelajaran yang sedang berlangsung. Dalam lingkungan belajar penemuan, tugas utama siswa adalah menemukan ciri-ciri suatu subjek. Ciri-ciri ini tidak secara langsung disampaikan kepada siswa, tetapi ditemukan sendiri melalui eksperimentasi dan interpretasi.

Kemudian Suryasubroto (2009:178) memaparkan bahwa metode *discovery* diartikan sebagai prosedur mengajar yang mementingkan pengajaran, perseorangan, manipulasi objek serta percobaan sebelum sampai pada kesimpulan. Sehingga metode *discovery* merupakan komponen dari penerapan pembelajaran yang meliputi prosedur mengajar yang memajukan cara belajar aktif, berorientasi pada proses, menunjukkan sendiri, mencari sendiri serta reflektif.

Begitupun menurut Fauzi, Zainuddin & Altok (2017) Model *discovery learning* terjadi bila individu terlibat, terutama dalam penggunaan proses penalarannya untuk menemukan beberapa konsep dan prinsip. *Discovery learning* dilakukan dengan cara seperti, mengamati, menggolongkan, membuat dugaan, menjelaskan, mengukur, membuat kesimpulan, dan sebagainya. Pada proses

pembelajaran penemuan, partisipasi aktif dari tiap siswa, dan mengenal dengan baik adanya perbedaan kemampuan merupakan hal yang penting. Untuk itu dalam menunjang proses pembelajaran penemuan perlu diciptakan lingkungan yang memfasilitasi rasa ingin tahu siswa pada tahap penemuan.

Berdasarkan uraian dari berbagai teori diatas maka dapat disimpulkan bahwa model *discovery learning* adalah model pembelajaran penemuan yang berpusat pada siswa dan tidak terfokus pada teori. Penerapan model ini merubah situasi belajar dimana siswa yang pasif belajar menjadi aktif belajar. Siswa menemukan penemuan sendiri untuk menarik kesimpulan berdasarkan fakta-fakta yang ditemuinya.

3. Langkah-Langkah dalam Pembelajaran *Discovery Learning*

Pembahasan mengenai langkah-langkah dan prosedur pembelajaran begitu penting, mengingat pembelajaran *discovery learning* membutuhkan pemahaman secara substansial dan integral. Oleh karena itu, langkah-langkah dan prosedur pembelajaran *discovery learning* menjadi suatu keniscayaan untuk di implementasikan dalam kegiatan pembelajaran. Adapun sintaks dari model pembelajaran *discovery learning* menurut Nurlaela (2015: 35-36) adalah sebagai berikut:

a) *Stimulation* (Stimulasi/Pemberian Rangsangan)

Pada tahap ini, guru dapat memulai kegiatan 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 siswa dalam mengeksplorasi bahan.

b) *Problem Statement* (Pernyataan/Identifikasi Masalah)

Pada tahap ini, guru memberi kesempatan kepada siswa untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin agenda masalah yang relevan dengan bahan perkuliahan, 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 siswa diberi kesempatan untuk mengumpulkan berbagai informasi yang relevan, membaca literatur, mengamati objek, wawancara dengan narasumber, melakukan uji coba sendiri, dan sebagainya.

d) *Data Processing* (Pengolahan Data)

Pengolahan data merupakan kegiatan mengolah data dan informasi yang telah diperoleh siswa 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)

Pembuktian menurut Bruner bertujuan agar proses belajar dapat berjalan dengan baik dan kreatif. Dalam hal ini, guru hendaknya memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan suatu konsep, kesempatan kepada siswa untuk

menemukan suatu konsep, teori, aturan, atau pemahaman melalui contoh-contoh yang dia jumpai dalam kehidupannya.

f) *Generalization* (Menarik Kesimpulan)

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

4. Tujuan *Discovery Learning*

Menurut Bell dalam Hosnan (2014: 284), menyatakan bahwa beberapa tujuan spesifik pembelajaran *discovery learning* yaitu: (1) dalam pembelajaran *discovery learning* siswa memiliki kesempatan untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran, (2) melalui pembelajaran dengan *discovery learning*, siswa belajar menemukan pola dalam situasi konkret maupun abstrak, (3) siswa melakukan tanya jawab untuk memperoleh informasi yang bermanfaat, (4) pembelajaran dengan penemuan membantu siswa membentuk cara kerjasama yang efektif, saling berbagi informasi, serta saling menghargai satu sama lain, (5) terdapat beberapa fakta bahwa belajar dengan menggunakan *discovery learning* akan lebih bermakna, (6) keterampilan yang dipelajari dalam situasi belajar *discovery learning*, lebih mudah ditransfer untuk aktivitas baru dalam belajar yang baru.

Sejalan dengan itu, menurut Hotang (2019) Penerapan model pembelajaran *discovery learning* juga bertujuan untuk merubah keadaan belajar yang pasif menjadi aktif dan kreatif, dengan mengubah pembelajaran *teacher centered* ke *student centered*.

Berdasarkan pernyataan dari model pembelajaran *discovery learning* di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan dari pembelajaran model *discovery learning* adalah siswa ditekankan untuk terlibat langsung dalam proses pembelajaran atau menempatkan proses pembelajaran sepenuhnya kepada siswa. Dalam artian siswa juga memecahkan masalah secara mandiri dan berpikir kritis karena mereka menangani informasi itu sendiri. Siswa didorong untuk mempunyai pengalaman dalam melakukan percobaan yang memungkinkan mereka menemukan prinsip-prinsip atau pengetahuan bagi dirinya sendiri dengan bimbingan dari guru. Untuk merubah keadaan belajar yang pasif menjadi aktif dan kreatif, dengan mengubah pembelajaran *teacher centered* ke *student centered*.

5. Karakteristik Model *Discovery Learning*

Menurut Hosnan (2014:284) ciri utama belajar menemukan yaitu: (1) Mengeksplorasi dan memecahkan masalah untuk menciptakan, menggabungkan dan menggeneralisasi pengetahuan; (2) Berpusat pada siswa; (3) kegiatan untuk menggabungkan pengetahuan baru dan pengetahuan yang sudah ada.

Hosnan (2014:284-285) menyatakan ada sejumlah ciri-ciri proses pembelajaran yang sangat ditekankan oleh teori konstruktivisme, yaitu; (1) Menekankan pada proses belajar bukan proses mengajar; (2) Mendorong terjadinya kemandirian dan inisiatif belajar pada siswa; (3) Memandang siswa sebagai pencipta kemauan dan tujuan yang ingin dicapai; (4) Berpandangan bahwa belajar merupakan suatu proses, bukan menekan pada hasil; (5) Mendorong siswa untuk mampu melakukan penyelidikan; (6) Menghargai peranan pengalaman kritis dalam belajar; (7) Mendorong berkembangnya rasa

ingin tahu secara alami pada siswa; (8) Penilaian belajar lebih menekankan pada kinerja dan pemahaman siswa; (9) Mendasarkan proses belajarnya pada prinsip-prinsip kognitif; (10) Banyak menggunakan terminologi kognitif untuk menjelaskan proses pembelajaran seperti; prediksi, inferensi, kreasi dan analisis; (11) Menekankan pentingnya "bagaimana" siswa belajar; (12) Mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam dialog atau diskusi dengan siswa lain dan guru; (13) Sangat mendukung terjadinya belajar kooperatif; (14) Menekankan pentingnya konteks dalam belajar; (15) Memperhatikan keyakinan dan sikap siswa dalam belajar; (16) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk membangun pengetahuan dan pemahaman baru yang didasari pada pengalaman nyata.

Hosnan (2014: 285) menyatakan penerapan ciri-ciri pembelajaran konstruktivisme di dalam kelas sebagai berikut; (1) Mendorong kemandirian dan inisiatif siswa dalam belajar; (2) Guru mengajukan pertanyaan terbuka dan memberikan kesempatan beberapa waktu kepada siswa untuk merespon; (2) Mendorong siswa berpikir tingkat tinggi; (3) Siswa terlibat secara aktif dalam dialog dan diskusi dengan guru atau siswa lainnya; (4) Siswa terlibat dalam pengetahuan yang mendorong dan menantang terjadinya diskusi; (5) Guru menggunakan data mentah, sumber-sumber utama dan materi-materi interaktif.

Karakteristik yang paling jelas mengenai *discovery learning* sebagai metode mengajar ialah bahwa sesudah tingkat-tingkat inisial (permulaan) mengajar, bimbingan guru hendaklah lebih berkurang dari pada metode-metode mengajar lainnya. Hal ini tak berarti bahwa guru menghentikan untuk

memberikan suatu bimbingan setelah masalah disajikan kepada siswa. Dalam mengaplikasikan model *discovery learning* guru berperan sebagai pembimbing dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara aktif, sebagaimana pendapat guru harus dapat membimbing dan mengarahkan kegiatan belajar siswa sesuai dengan tujuan (Sardiman, 2007:145).

Berdasarkan pendapat di atas, teori belajar kognitif serta ciri dan penerapan teori konstruktivisme tersebut dapat melahirkan strategi *discovery learning*. Karakteristik model *discovery learning* juga dapat diartikan sebagai penemuan yang diajukan berkaitan dengan penemuan kehidupan nyata, sehingga siswa termotivasi untuk menemukan sebuah konsep melalui pemanfaatan dari berbagai sumber belajar dengan bimbingan dari guru. Dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar aktif dalam menemukan penemuan baru. Dengan hal tersebut siswa dapat mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi dan kemampuan lainnya.

6. Kelebihan dan Kekurangan Model *Discovery Learning*

a. Kelebihan Model *Discovery Learning*

Menurut Hosnan (2014 : 287) penerapan pembelajaran *Discovery learning* mempunyai kelebihan sebagai berikut; (1) Membantu siswa untuk memperbaiki dan meningkatkan keterampilan keterampilan dan proses-proses kognitif; (2) Dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk memecahkan masalah problem solving;(3) Pengetahuan yang diperoleh melalui strategi ini sangat pribadi dan ampuh karena menguatkan pengertian, Ingatan, dan transfer; (4) Strategi ini memungkinkan siswa berkembang dengan cepat dan sesuai dengan kecepataannya

sendiri; (5) Menyebabkan siswa mengarahkan kegiatan belajarnya sendiri dengan melibatkan akalnya dan motivasi diri; (6) Strategi ini dapat membantu siswa memperkuat konsep dirinya, karena memperoleh kepercayaan bekerja sama dengan yang lainnya; (7) Berpusat pada siswa dan guru berperan sama-sama aktif mengeluarkan gagasan-gagasan; (8) Membantu siswa menghilangkan sketisme terbuka dan memberikan kesempatan beberapa skiptesme keragu-raguan karena mengarah pada kebenaran yang final dan tertentu atau pasti; (9) Siswa akan mengerti konsep dasar dan ide-ide lebih baik; (10) Membantu dan mengembangkan Ingatan dan transfer pada situasi proses belajar yang baru; (11) Mendorong siswa berpikir dan bekerja atas inisiatif sendiri; (12) Mendorong siswa berpikir intuisi dan merumuskan hipobuku sendiri; (13) Memberikan keputusan yang bersifat intrinsic; (14) Situasi proses belajar menjadi lebih terangsang; (15) Menimbulkan rasa senang pada siswa, tumbuhnya rasa menyelidiki dan berhasil; (16) Proses belajar meliputi sesama aspeknya siswa menuju pada pembentukan manusia seutuhnya; (17) Mendorong keterlibatan keaktifan siswa; (18) Menimbulkan rasa puas bagi siswa; (19) Siswa akan dapat mentransfer pengetahuannya ke berbagai konteks; (20) Dapat meningkatkan motivasi; (21) Meningkatkan tingkat penghargaan siswa; (22) Kemungkinan siswa belajar memanfaatkan berbagai jenis sumber belajar; (23) Dapat mengembangkan bakat dan kecakapan individu; (24) Melatih siswa belajar mandiri; (25) Siswa aktif dalam kegiatan belajar mengajar.

Sedangkan kelebihan menurut Suherman, dkk (2001: 179) menyebutkan terdapat beberapa kelebihan atau keunggulan model *discovery learning*, yaitu: (1)

Siswa aktif dalam kegiatan belajar, sebab iya berpikir dan menggunakan kemampuan untuk menemukan hasil akhir; (2) Siswa memahami benar bahan pembelajarannya, sebab mengalami sendiri proses menemukannya. Sesuatu yang diperoleh dengan cara ini lebih lama untuk diingat; (3) Menemukan sendiri bisa menimbulkan rasa puas. Kepuasan batin ini mendorongnya untuk melakukan penemuan lagi sehingga minat belajarnya meningkat; (4) Siswa yang memperoleh pengetahuan dengan metode penemuan akan lebih mampu mentransfer pengetahuannya ke berbagai konteks; (5) Metode ini melatih siswa untuk lebih banyak belajar sendiri.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa model *discovery learning* membuat siswa dapat terlibat aktif dalam proses pembelajaran sehingga pengetahuan yang diperoleh dapat diterima dengan baik dan bertahan lama. Siswa diberikan kesempatan untuk menemukan pengetahuan baru dalam kehidupan nyata. Proses pembelajaran yang berlangsung menjadi lebih menyenangkan dan memotivasi dari dalam diri sehingga mendorong siswa ingin melakukan penemuan lagi sehingga minat belajarnya meningkat.

b. Kekurangan Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Di samping ada kelebihan *discovery learning* juga ada kekurangannya. Menurut Hosnan (2014:288) kekurangan *discovery learning* diantaranya adalah: (1) Guru merasa gagal mendeteksi masalah dan adanya kesalahpahaman antara guru dan siswa; (2) Menyita waktu banyak; (3) Menyita pekerjaan guru; (4) Tidak semua siswa mampu melakukan penemuan; (5) Tidak berlaku untuk semua topic; (6) berkenaan dengan waktu, strategi *discovery learning* membutuhkan waktu

yang lebih lama daripada ekspositori; (7) kemampuan berpikir rasional siswa ada yang masih terbatas; (8) kesukaran dalam menggunakan faktor subjektif, terlalu cepat pada suatu kesimpulan; (9) faktor kebudayaan atau kebiasaan yang masih menggunakan pola pembelajaran lama; (10) tidak semua siswa dapat mengikuti pelajaran dengan model *discovery learning*, dan (11) tidak semua topik cocok dengan model *discovery learning*.

Sedangkan menurut Kurniasih, dkk. (2014:68-65), model *discovery learning* juga memiliki beberapa kelemahan atau kekurangan, antara lain sebagai berikut: (1) Model ini menimbulkan asumsi bahwa ada kesiapan pikiran untuk belajar titik bagi siswa yang kurang pandai, akan mengalami kesulitan abstrak atau berpikir atau mengungkapkan hubungan antara konsep-konsep, yang tertulis atau lisan sehingga pada gilirannya akan menimbulkan frustrasi; (2) Model ini tidak efisien untuk mengajar jumlah siswa yang banyak, karena membutuhkan waktu yang lama untuk membantu mereka menemukan teori untuk memecahkan masalah lainnya; (3) Harapan-harapan yang terkandung dalam model ini dapat buyar berhadapan dengan siswa dan guru yang telah terbiasa dengan cara-cara belajar yang lama; (4) Pengajaran *Discovery* lebih cocok untuk mengembangkan pemahaman, sedangkan mengembangkan aspek konsep, keterampilan dan emosi secara keseluruhan kurang mendapat perhatian; (5) Pada beberapa disiplin ilmu, misalnya IPA kurang fasilitas untuk mengukur gagasan yang dikemukakan oleh para siswa; (6) Tidak menyediakan kesempatan-kesempatan untuk berpikir yang akan ditemukan oleh siswa karena telah dipilih terlebih dahulu oleh guru.

Berdasarkan kekurangan model *discovery learning* maka langkah yang dilakukan untuk meminimalisir kekurangan tersebut yaitu guru dituntut untuk menyusun rencana pembelajaran dengan matang, menguasai materi pelajaran, serta belajar untuk mengelola kelas yang lebih terencana dan terorganisasi. Dengan persiapan tersebut diharapkan mampu menciptakan proses pembelajaran yang dapat menumbuhkan dan mengembangkan pengetahuan faktual siswa.

D. Penelitian Relevan

Penelitian dengan model pembelajaran model *discovery learning* sebelumnya sudah ada yang meneliti diantaranya sebagai berikut:

Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Rosarina, Sudin & Sujana (2016) dengan judul “Penerapan Model *Discovery Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Perubahan Wujud Benda”. Dalam penelitian tersebut menyatakan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan dan dilihat dari nilai rata-rata pada tiap siklus yang telah dilakukan. Berdasarkan hasil tes akhir pembelajaran didapat data bahwa pada siklus I siswa yang tuntas mencapai 26,92%, sedangkan siklus II mencapai 65,38%, dan siklus III mencapai 88,46%. Dengan demikian pembelajaran dengan model *discovery learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kedua, Mawaddah & Maryanti (2016) dengan judul “Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa SMP Dalam Pembelajaran Menggunakan Model Penemuan Terbimbing (*Discovery Learning*).” Berdasarkan hasil penelitian, nilai rata-rata kemampuan pemahaman konsep matematika siswa

secara keseluruhan pada tes pertama, tes kedua, dan tes akhir berada dalam kategori baik. Hal yang mempengaruhi baiknya hasil kemampuan pemahaman konsep siswa dikarenakan siswa sudah beradaptasi dengan model *discovery learning* yang bertumpu pada proses penemuan. Dalam penelitian menyatakan bahwa kemampuan pemahaman konsep matematika mengalami peningkatan sangat baik dan hal ini terjadi karena respon siswa yang cenderung setuju dengan model penemuan terbimbing (*discovery learning*) dalam pelajaran matematika karena memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan dilihat dari nilai rata-rata pada tiap tes yang dilakukan, tes pertama (71,52) tes kedua (77,00) tes ketiga (82,42). Dengan demikian siswa berhasil memberikan respon positif terhadap penerapan model *discovery learning* dalam pembelajaran matematika.

Ketiga, Zainah Rika (2020) "Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Pemahaman Teks Laporan Observasi." Dari hasil kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan selama dua siklus, dan berdasarkan seluruh pembahasan serta analisis yang telah dilakukan bahwa pembelajaran dengan model *Discovery Learning* memiliki dampak positif dalam meningkatkan hasil belajar siswa yang ditandai dengan peningkatan ketuntasan belajar siswa dalam setiap siklus, yaitu siklus I (66,67%), siklus II (94,44%).

Keempat, Rahman (2017) "Using Discovery Learning to Encourage Creative Thinking". Model pembelajaran *discovery* dapat mendorong kemampuan berpikir kreatif dalam pembelajaran dan strategi pengajaran mata pelajaran. Hal ini terlihat dari menurunnya jumlah siswa yang tergolong kurang kreatif, dari

27,3% pada saat pre-test menjadi 0% pada saat post-test, dan peningkatan jumlah siswa yang dikategorikan sangat kreatif, dari 0% menjadi 9,1%. telah ada peningkatan skor rata-rata tingkat kreativitas sebesar 16,73 poin. Penelitian ini menjelaskan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran penemuan merupakan salah satu pilihan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

Kelima, Nguyen Phuong Thao (2020) “Discovery Learning Based on Simulation: A Case of Surfaces of Revolution”. Dalam tren pendidikan matematika saat ini, para peneliti banyak memfokuskan pada penerapan teori pengajaran konstruktif. Dasar utama ajaran ini adalah bahwa siswa harus menemukan sendiri pengetahuannya; guru hanyalah pendukung; siswa adalah inti dari proses pengajaran. Dengan kata lain, siswa harus menemukan sendiri pengetahuannya. Di banyak negara, pengajaran berbasis simulasi adalah model pengajaran berbasis penemuan yang telah digunakan dan terbukti berhasil di banyak tingkatan pengajaran. Hal ini terlihat dari hasil percobaan menunjukkan dampak positif pada sikap belajar siswa dan kemampuan mereka untuk memperoleh pengetahuan.

E. Kerangka Pikir

Keberhasilan proses pembelajaran ips dapat diukur dari keberhasilan siswa yang mengikuti pelajaran tersebut. Keberhasilan itu dapat dilihat dari tingkat pemahaman materi yang disampaikan. Semakin tinggi pemahaman materi serta prestasi maka semakin tingkat keberhasilan pembelajaran. Namun pada

kenyataannya keberhasilan pembelajaran ips yang dicapai siswa masih rendah. Kondisi inilah yang terjadi pada siswa SD Negeri 1 Bumiaram. Dari hasil tersebut diketahui bahwa pada pengetahuan faktual dalam pembelajaran tematik muatan ips kelas IV semester ganjil masih rendah, rendahnya pengetahuan faktual dalam pembelajaran tematik muatan ips disebabkan siswa kesulitan dalam memahami materi dan mudah lupa dengan materi yang disampaikan guru. Hal ini merupakan kesulitan belajar konsep pemahaman yang dialami siswa, sehingga siswa tidak dapat mencerna materi yang disampaikan guru saat proses pembelajaran.

Salah satu yang tepat untuk mengatasi permasalahan di atas adalah dengan mengembangkan beragam model pembelajaran. Dari semua model pembelajaran itu tidak satupun dinyatakan sebagai yang terbaik, masing-masing memiliki kelebihan dan kekurangan. Namun ada beberapa model yang melibatkan peran siswa secara aktif dalam proses pembelajaran untuk mengatasi masalah yang terjadi di SD Negeri 1 Bumiaram, di kelas IV semester ganjil bahwa pengetahuan faktual dalam pembelajaran ips masih rendah maka peneliti ingin menerapkan model pembelajaran yang melibatkan peran siswa aktif dalam proses pembelajaran, yaitu model pembelajaran penemuan (*Discovery Learning*).

Model pembelajaran *discovery learning* didefinisikan sebagai model pembelajaran yang tidak menyampaikan keseluruhan materi. Materi disampaikan secara terpisah hanya sebagian saja yang disampaikan secara langsung, sedangkan yang lainnya ditemukan sendiri oleh siswa. Siswa didorong untuk aktif dalam menemukan bagian pengetahuan yang belum disampaikan. Secara utuh siswa membangun suatu konsep dan generalisasi dari pecahan temuan – temuan yang

mereka dapatkan. Tentunya proses tersebut tetap memerlukan bimbingan guru. Guru membimbing siswa untuk menemukan dan membangun konsep serta generalisasi.

Pengetahuan faktual merupakan salah satu jenis dimensi pengetahuan yang harus dimiliki oleh siswa untuk mempelajari satu disiplin ilmu atau untuk menyelesaikan masalah-masalah dalam disiplin ilmu tertentu. Pengetahuan faktual merupakan salah satu pengetahuan yang harus dilatih secara berkelanjutan, oleh karena itu perlu strategi dan langkah-langkah yang direncanakan untuk mencapai kompetensi tersebut. Berikut kerangka berpikir dalam penelitian ini.



Gambar 2.1. Kerangka Pikir

F. Hipotesis Penelitian

Ho : Tidak Terdapat Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* Terhadap Pengetahuan Faktual Dalam Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar

Ha: Terdapat Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* Terhadap Pengetahuan Faktual Dalam Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar.