

**PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN DISCOVERY
LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR DAN KEMAMPUAN
BERFIKIR TINGKAT TINGGI (HOTS) KELAS IV
SDI BONTOMANAI KECAMATAN TAMALATE
KOTA MAKASSAR**



SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Syarat Guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd.) Pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar*

Oleh:

SINTA

105401107719

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

2023



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi atas nama SINTA, NIM 105401107719 di terima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan Surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 357 Tahun 1445 H/2023 M Pada tanggal 14 Shafar 1445 H/30 Agustus 2023 M. Sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar sarjana pendidikan pada jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar Pada hari Jum'at tanggal 31 Agustus 2023.

15 Shafar 1445 H

Makassar

31 Agustus 2023 M

Panitia Ujian

1. Pengawas Umum: Prof. Dr. H. Ambo Asse, M.Ag.

2. Ketua : Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.

3. Sekretaris : Dr. Baharullah, M.Pd.

4. Penguji : 1. Dr. Suardi, M.Pd.

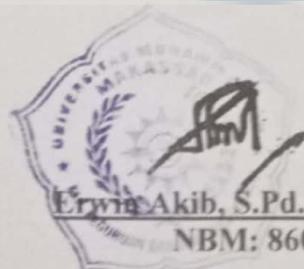
2. Dr. Fatima Azis, M.Pd.

3. Dra. Hj. Maryati Z, M.Si.

4. Ainun Jariah, S. Ag., M. A.

Disahkan oleh :

Dekan FKIP Unismuh Makassar



Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D

NBM: 860 934



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar dan Kemampuan Berfikir Tingkat Tinggi (Hots) Kelas IV SD Inpres Bontomanai Kecamatan Tamalate Kota Makassar.

Mahasiswa yang bersangkutan :

Nama Mahasiswa : SINTA
NIM : 105401107719
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Setelah diperiksa dan diteliti, maka skripsi ini telah memenuhi persyaratan dan layak untuk diujikan.

15 Shafar 1445 H

31 Agustus 2023 M

Disetujui oleh

Pembimbing I

Pembimbing II

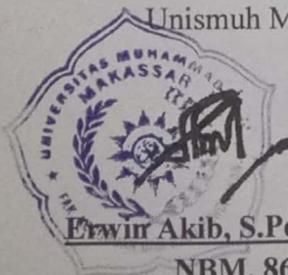
Dr. Suardi, S.Pd., M.Pd.

Dra. Hj. Marvati Z. M. Si.

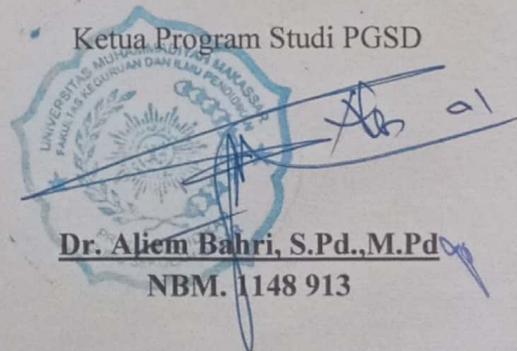
Diketahui :

Dekan FKIP
Unismuh Makassar

Ketua Program Studi PGSD



Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D
NBM. 860 934



Dr. Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd
NBM. 1148 913



SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : SINTA

Nim : 105401107719

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul Skripsi : Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Dan Kemampuan Berfikir Tingkat Tinggi (HOTS) Kelas IV SDI Bontomanai Kec Tamalate Kota Makassar

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya ajukan di depan tim penguji adalah hasil karya saya sendiri dan bukan hasil ciptaan orang lain atau dibuatkan oleh siapapun.

Demikian pernyataan saya buat dan saya bersedia menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, Agustus 2023

Yang Membuat Pernyataan

SINTA



SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : SINTA
Nim : 105401107719
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut :

1. Mulai dari penyusunan proposal sampai selesai penyusunan skripsi ini, saya akan Menyusun sendiri skripsi saya (tidak dibuatkan oleh siapapun).
2. Dalam Menyusun skripsi, saya akan selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing yang telah ditetapkan oleh pimpinan fakultas.
3. Saya tidak akan melakukan penjiplakan (plagiat) dalam penyusunan skripsi.
4. Apabila saya melanggar perjanjian seperti pada butir 1, 2, dan 3, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, Agustus 2023

Yang Membuat Perjanjian

SINTA

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO :

"JANGAN BERSEDIH KETIKA DOAMU BELUM TERKABUL.
PERCAYALAH, ALLAH AKAN MEMBERIKAN YANG TERBAIK UNTUK
HAMBA-NYA.



PERSEMBAHAN:

Karya ini kupersembahkan buat kedua orang tuaku Sebagai bukti cinta kasih dan terima kasihku yang dengan sabar telah mendidik, memotivasiku dan terus berjuang untuk memberikanku masa depan yang terbaik serta nasehatnya yang tiada hentidan juga saudaraku atas keikhlasan dan doanya dalam mendukung penulis mewujudkan harapan menjadi kenyataan.

ABSTRAK

SINTA, 2023. Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran DL (*Discovery Learning*) Terhadap Hasil belajar dan Kemampuan Berfikir Tingkat Tinggi (HOTS) Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar Inpres Bontomanai”. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Suardi., dan pembimbing kedua Hj. Maryati Z.

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan hasil Belajar siswa di kelas IV SDI Bontomanai setelah diterapkan model pembelajaran *Discovery Learning* berbasis HOTS dan melihat pengaruh penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* berbasis HOTS terhadap hasil belajar siswa di kelas IV SDI Bontomanai. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif desain The Matching Only Pretest-Posttest Control. Tempat penelitian ini adalah di SD Inpres Bontomanai dengan jumlah sampel sebanyak 50 siswa yang teridri dari kelas Iv A dan kelas IV B. Instrumen penelitian yang digunakan tes dan Uji Validitas Butir Soal. Teknik Analisis Data menggunakan analisis deskriptif, inferensial, dan regresi sederhana.

Hasil penelitian menunjukkan kemampuan berfikir tingkat tinggi (HOTS) siswa kelompok eksperimen menunjukkan siswa dengan kategori tinggi terdiri dari 15 siswa dengan persentase 60%, siswa dengan kategori sedang terdiri dari 10 siswa dengan persentase 40%. Sedangkan pada kelompok kontrol menunjukkan siswa dengan kategori tinggi terdiri dari 15 siswa dengan persentase 96%, siswa dengan kategori sedang terdiri dari 1 siswa dengan persentase 4%. Berdasarkan hasil uji hipotesis diperoleh bahwa nilai koefisien regresi (β) dan nilai signifikansi (Sig.) yang diperoleh menunjukkan bahwa $\text{sig } \alpha = 0.05 > 0.004$, yang berarti bahwa terdapat pengaruh X (Model Pembelajaran *Discovery Learning*) terhadap Y kemampuan berfikir tingkat tinggi siswa). Selanjutnya nilai probabilitas (p-value) sebesar 0,035. Karena nilai probabilitas (p-value) lebih kecil dari 0,050 artinya model regresi dalam penelitian ini dapat dikatakan bahwa X (pembelajaran inquri terbimbing) berpengaruh terhadap Y (kemampuan berfikir tingkat tinggi siswa) dengan besar pengaruh variabel independen yaitu X (Model Pembelajaran *Discovery Learning*) terhadap variabel dependen Y (kemampuan berfikir tingkat tinggi siswa) yang dapat diterangkan oleh persamaan ini sebesar 72.9%. Sedangkan sisanya sebesar 27.1% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak dimasukkan dalam model regresi.

Kata kunci: *Discovery Learning*, hasil Belajar, kemampuan berfikir tingkat tinggi

ABSTRACT

SINTA, 2023. The Influence of Applying Discovery Learning Model on Learning Outcomes and Higher Order Thinking Skills (HOTS) of Fourth Grade Students at Inpres Bontomanai Elementary School. Elementary School Teacher Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, University of Muhammadiyah Makassar, University of Muhammadiyah Makassar. Advisor I Suardi., and the second advisor Hj. Maryati Z.

This research aims to describe the learning outcomes of fourth-grade students at SDI Bontomanai after the implementation of the Discovery Learning model based on HOTS (Higher Order Thinking Skills) and to examine the influence of applying the Discovery Learning model based on HOTS on the learning outcomes of fourth- grade students at SDI Bontomanai. The research design used in this study is quantitative research with the Matching Only Pretest-Posttest Control design. The research was conducted at SD Inpres Bontomanai with a sample size of 50 students from classes IV A and IV B. The research instruments used were tests and the Validity Test of Test Items. Data analysis techniques employed were descriptive analysis, inferential analysis, and simple regression.

The results of the research show that the Higher Order Thinking Skills (HOTS) of students in the experimental group consist of 15 students with a percentage of 60% in the high category and 10 students with a percentage of 40% in the moderate category. Meanwhile, in the control group, the students with high HOTS consist of 15 students with a percentage of 96%, and only 1 student with a percentage of 4% falls into the moderate category. Based on the results of the hypothesis test, it is found that the regression coefficient value (β) and the significance value (Sig.) obtained show that $\text{sig } \alpha = 0.05 > 0.004$, indicating that there is an influence of X (Discovery Learning Model) on Y (students' Higher Order Thinking Skills). Furthermore, the probability value (p-value) is 0.035, which is less than 0.050. This means that the regression model in this study indicates that X (guided inquiry learning) has an influence on Y (students' Higher Order Thinking Skills) with an influence of 72.9%. The remaining 27.1% is influenced by other factors not included in the regression model.

KATA PENGANTAR



Puji syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada kita semua sampai hari ini karena atas izin-Nya jualah sehingga skripsi yang merupakan tugas akhir dan sebagai salah satu syarat guna meraih gelar sarjana pendidikan (S.Pd.) Pada jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar yang berjudul **“Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran DL (*Discovery Learning*) Terhadap Hasil belajar dan Kemampuan Berfikir Tingkat Tinggi (HOTS) Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar Inpres Bontomanai”** Dapat terselesaikan. Tak lupa pula panjatkan sholawat dan salam kita kirimkan kepada Rasullulah Muhammad SAW, kepada keluarga beliau, sahabat-sahabat beliau, dan kepada kaum muslimah/musliman yang senantiasa istiqomah di jalan islam ini hingga akhir zaman.

Ini adalah karya sederhana tetapi sangat berharga bagi penulis, karena diselesaikan dengan penuh perjuangan yang sangat melelahkan dan menjenuhkan dalam menghadapi segala tantangan dan rintangan yang ada. Namun penulis menyadari bahwa itu semua adalah bagian dari suatu proses kehidupan untuk meraih masa depan yang lebih baik walaupun dalam proses penyelesaiannya penulis menemukan banyak sekali kendala-kendala baik yang datang dari penulis atau dari sekitarnya. Dan itu semua suka duka itu adalah bagian yang indah dari sebuah perjuangan. Skripsi ini berisi tentang hasil penelitian yang telah dilakukan di SD Inpres Bontomanai Kecamatan Tamalate Kota Makassar.

Motivasi dari berbagai pihak sangat membantu dalam perampungan tulisan ini. Segala rasa hormat, penulis mengucapkan terima kasih kepada kedua orang tua Alm. Zakaria Dg. Eppe dan Almh. Masita Dg. Sanga yang telah berjuang, berdoa, mengasuh, membesarkan, mendidik, dan membiayai penulis dalam proses pencarian ilmu saudara-saudari penulis khususnya kakak Supriadi yang telah banyak membantu penulis dalam membiayai pendidikan penulis hingga saat ini.

Selanjutnya penulis mengucapkan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada: Prof. Dr. H. Ambo Asse, M.Ag., Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar. Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd., Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Dr. Suardi, S.Pd., M.Pd dan Dra. Hj. Maryati Z, M.Si. Sebagai pembimbing I dan II, dengan segala kerendahan hatinya telah meluangkan waktunya untuk membarikan arahan dan bimbingan kepada penulis mulai dari awal hingga rampungnya skripsi ini. Ade Irma Suriani, S.Pd., M.Pd. Sebagai penasehat akademik, yang membimbing dan memberikan nasehat yang sangat berharga selama penulis menuntut ilmu di Universitas Muhammadiyah Makassar. Kepala Sekolah SD Inpres Bontomanai Kecamatan Tamalate Kota Makassar dan guru wali kelas IV serta adik-adik kelas IV atas segala perhatian dan kerja samanya selama penulis melaksanakan penelitian.

Serta teman-teman lainnya yang tidak dapat saya sebutkan satu- persatu Semua pihak yang karena keterbatasan tempat tidak dapat disebutkan satu- persatu, namun akan tetap tidak mengurangi rasa terima kasih kepada mereka.

Tiada gading yang tak retak, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih sangat jauh dari kata sempurna. Jika ada salah ejaan ketikan, maupun penulisan konsep didalamnya, penulis memohon maaf sedalam-dalamnya, hal itu karena segala keterbatasan dari penulis sendiri yang hanya manusia biasa tidak luput dari kesalahan dan kekurangan. Akhirnya kepada Allah SWT jugalah penulis sandarkan semuanya, semoga skripsi ini bermanfaat untuk semua pihak yang membutuhkan.

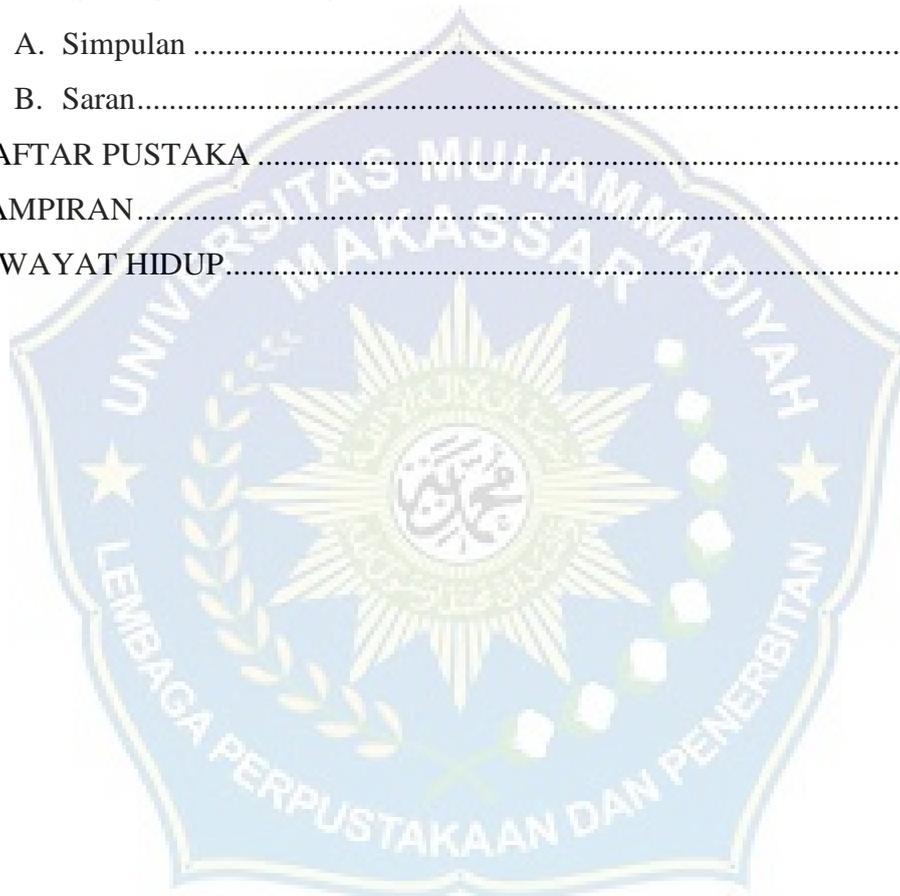
Makassar, Agustus 2023

SINTA

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
SURAT PERNYATAAN.....	iii
SURAT PERJANJIAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	xi
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Manfaat Penelitian.....	8
BAB II KAJIAN TEORI, KERANGKA BERFIKIR, DAN HIPOTESIS	9
A. Kajian Pustaka	10
B. <i>HOTS</i> (Higher Order Thinking Skills).....	16
C. Hasil Belajar.....	22
D. Penelitian Relevan.....	25
E. Kerangka Pikir	34
F. Hipotesis Penelitian.....	35
BAB III METODE PENELITIAN.....	37
A. Jenis Penelitian.....	37
B. Lokasi Penelitian.....	37
C. Populasi dan Sampel Penelitian	37
D. Desain Penelitian.....	39
E. Variabel Penelitian	40
F. Defenisi Operasional Variabel	40
G. Prosedur Penelitian.....	41
H. Instrumen Penelitian.....	43

I. Teknik Pengumpulan Data.....	44
J. Teknik Analisis Data.....	45
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	49
A. Gambaran Umum Sekolah Dasar Inpres Bontomanai	49
B. Hasil Penelitian	50
C. Pembahasan.....	72
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	83
A. Simpulan	83
B. Saran.....	84
DAFTAR PUSTAKA	85
LAMPIRAN	88
RIWAYAT HIDUP.....	160



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan proses belajar dari sebuah pengetahuan, keterampilan, serta habit sebuah kelompok yang diwariskan pada generasi ke generasi. Hal ini ternyata telah diimplementasikan melalui kegiatan pengajaran, pelatihan, dan penelitian. Pendidikan juga termanifestasikan dalam bentuk bimbingan non-formal untuk orang lain, juga dapat dilakukan secara otodidak.

Tak bisa kita pungkiri bahwa pendidikan adalah aspek yang sangat penting, memiliki peran besar terhadap kemajuan berpikir dan bertindak. Hal ini merupakan dampak positif dari terselenggaranya sistem pendidikan yang baik. Tentu saja pendidikan yang baik diawali dari kurikulum yang baik pula. Kurikulum berperan secara signifikan dalam proses majunya sebuah pendidikan.

Pendidikan di Indonesia cenderung mengacu pada kurikulum peninggalan zaman kolonial Belanda. Hal tersebut menyebabkan negara kita harus melakukan berbagai pembenahan dalam segi kurikulum. Perkembangan kurikulum di Indonesia setelah Merdeka pada tahun 1945, terjadi berulang-ulang, yakni pada tahun 1947, 1952, 1964, 1968, 1975, 1984, 1994, 2004, 2006, 2013 hingga pada tahun 2022 terlahirlah Kurikulum Merdeka (Bela, 2022).

Perubahan kurikulum sering terjadi karena menyesuaikan dengan perubahan politik, budaya, sosial, ekonomi, ilmu pengetahuan serta teknologi dalam kehidupan bangsa dan negara. Kurikulum merupakan substansi dari pendidikan, yang mana bertujuan memperjelas rencana kegiatan pembelajaran bagi peserta

didik di sekolah. Tujuan, bahan ajar, kegiatan belajar, jadwal, dan evaluasi dapat dipastikan mengacu pada kurikulum.

Adapun kurikulum yang saat ini adalah kurikulum merdeka. Yang kemudian penerapannya harus dikombinasikan dan sesuai dengan era perkembangan zaman yakni Era Society 5.0. Era ini merupakan sebuah era di mana manusia harus hidup berdampingan dengan teknologi. Disadari atau tidak, kita telah hidup di era globalisasi yang pesat, hal ini juga menyebabkan evolusi teknologi digital seperti *Artificial Intelligence (AI)*, *Internet of Things (IoT)* dan robotika memberikan perubahan signifikan pada umat manusia (Prahani et al., 2020).

Di era Society 5.0 peserta didik tak hanya diharuskan memiliki cara berpikir yang kritis, tetapi juga kemampuan menganalisa dan kreasi. *High Order Thinking Skills (HOTS)* atau cara berpikir tingkat tinggi merupakan ide cemerlang dalam menemukan konsep pengetahuan yang sangat tepat dengan praktik langsung dan dapat merasakan bagaimana cara menghadapi masalah-masalah yang ada di lingkungan.

Model pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan nalar berpikir kritis peserta didik ada beberapa macam, antara lain *Discovery Learning*. Dari sisi para tenaga pendidik, pastinya harus mempelajari juga metode-metode belajar terbaru yang mengikuti perkembangan dalam era Society 5.0. Apalagi guru merupakan individu yang bertatap muka langsung menghadapi siswa. Mereka pasti mengetahui permasalahan apa saja yang siswa hadapi dalam proses belajar. Namun yang perlu kita ketahui, meski teknologi berkembang pesat saat ini, isu

kemanusiaan, kesetaraan, kesehatan mental, perkembangan psikologis siswa juga harus tetap dijadikan pegangan agar mereka dapat tumbuh dengan baik.

Model pembelajaran dengan metode *Discovery Learning* dapat mengembangkan cara belajar yang lebih mandiri, aktif dalam segala pemahaman belajar. Pada metode pembelajaran ini siswa akan mencari jawaban dari pertanyaan mereka sendiri. Hal tersebut akan membuat suatu jawaban atas masalah tersebut akan mudah untuk diingat. Oleh sebab itu metode pembelajaran ini dinamakan *discovery* atau penemuan (Saputri et al., 2019). Metode ini akan membuat peserta didik untuk lebih mencari, memahami dan menemukan jawaban dari suatu materi. Oleh sebab itu pembelajaran ini tergolong pembelajaran yang berkualitas jika diterapkan dalam kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka juga mendorong peserta didik untuk belajar secara mandiri.

Berdasarkan pada paparan diatas, pemilihan penggunaan metode *Discovery Learning* di era kurikulum merdeka dipandang dapat meningkatkan *High Other Thinking Skills* (HOTS) siswa. Dimana metode ini bersesuaian dengan kondisi yang saat ini era 5.0. Metode *Discovery Learning* menjadi alternatif untuk menjadi pemantik dalam peningkatan hasil Belajar siswa. terutama pada siswa kelas tinggi. Pemilihan metode *Discovery Learning* akan diterapkan pada siswa kelas IV

SD Inpres Bontomanai, dalam mengatasi keterlambatan pembelajaran karena adaptasi siswa yang dilihat masih kurang. Dimana kondisi pembelajaran, guru masih menghadapi problematika untuk meningkatkan hasil Belajar siswa. sedangkan penerapan kurikulum merdeka yang berbasis projek, siswa dituntu

mandiri dan kreatif. Sejalan dengan peningkatan kemandirian siswa maka akan ikut meningkatkan kemampuan berfikir siswa menjadi lebih kritis lagi. beberapa faktor yang menunjang pemilihan metode *Discovery Learning* sebagai metode berkualitas pada siswa kelas 4 SD karena pada usia ini, anak-anak mulai menunjukkan minat yang besar pada dunia di sekitar mereka, dan mereka memiliki kemampuan kognitif yang berkembang pesat.

Discovery Learning dapat dijadikan metode pembelajaran yang efektif untuk siswa sekolah dasar kelas 4 karena (1) mampu meningkatkan kreativitas dan imajinasi anak, dalam *discovery learning*, siswa akan diberikan kesempatan untuk mengeksplorasi, mengamati, dan menemukan konsep-konsep baru secara mandiri. Hal ini akan memberikan kebebasan pada siswa untuk mengeksplorasi dan membangun imajinasi mereka yang pada akhirnya akan meningkatkan kreativitas mereka dalam belajar. (2) Menstimulasi minat dan motivasi Belajar, *discovery learning* melibatkan siswa dalam pembelajaran yang aktif dan interaktif. Hal ini dapat membantu meningkatkan minat dan motivasi siswa untuk belajar, karena mereka merasa lebih termotivasi ketika diberikan kesempatan untuk mengeksplorasi dan menemukan hal-hal baru sendiri. (3) Mengembangkan kemampuan *problem solving*. Dalam *discovery learning*, siswa harus memecahkan masalah dan menemukan solusi sendiri. Hal ini akan membantu mengembangkan kemampuan *problem solving* siswa yang sangat penting untuk menyelesaikan masalah di kehidupan sehari-hari.

Selain tiga hal diatas, *discovery learning* juga dapat meningkatkan rasa percaya diri dengan memberikan kesempatan pada siswa untuk menemukan

sendiri jawaban atas pertanyaan yang mereka ajukan. Hal ini dapat membantu meningkatkan rasa percaya diri siswa, karena mereka merasa lebih mandiri dan mampu untuk menyelesaikan masalah sendiri. dan mengembangkan kemampuan sosial, dimana *discovery learning* dapat menjadi kesempatan bagi siswa untuk belajar secara bersama-sama dan berinteraksi dengan teman-teman mereka. Hal ini akan membantu mengembangkan kemampuan sosial siswa dalam berinteraksi dengan orang lain.

Oleh karena itu pemilihan metode *Discovery Learning* dapat menjadi metode pembelajaran yang efektif untuk siswa sekolah dasar kelas 4 karena metode ini dapat meningkatkan kreativitas dan imajinasi siswa, menstimulasi minat dan motivasi belajar, mengembangkan kemampuan problem solving, meningkatkan rasa percaya diri, dan mengembangkan kemampuan sosial yang akan ikut menunjang meningkatkan *High Other Thinking Skills* (HOTS) siswa.

Penggunaan metode *Discovery Learning* telah dilakukan oleh beberapa peneliti sebelumnya, diantaranya yaitu (Riandari et al., 2018) penelitian meneliti pengaruh dari penerapan model pembelajaran *discovery* pada keterampilan berpikir tingkat tinggi pada kelas X siswa SMA Srijaya Negara Palembang pada mata pelajaran animal kingdom, dengan hasil uji-t menunjukkan ada yang signifikan peningkatan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *discovery* berpengaruh signifikan dan meningkat ke tingkat yang lebih tinggi keterampilan berpikir siswa SMA Srijaya Negara Palembang pada hewan materi pelajaran kerajaan. (Riandari et al., 2018)

Peneliti selanjutnya dilakukan oleh (Setyaningrum et al., 2020) dengan Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis masalah lebih efektif daripada model pembelajaran berbasis masalah model pembelajaran penemuan dalam hal rasa ingin tahu, model pembelajaran berbasis masalah sama efektifnya dengan model pembelajaran *discovery* ditinjau dari kemampuan berpikir tingkat tinggi, dan model pembelajaran berbasis masalah lebih efektif dibandingkan dengan model pembelajaran *discovery learning* ditinjau dari kompetensi siswa.

Peneliti (Fi'liyah, 2019) menemukan hasil penelitian yang dilakukan dengan jenis penelitian kajian literature dengan hasil pencarian jurnal yang telah dilakukan, ditemukan 15 jurnal yang relevan. Hasil dari penelitian ini mengungkapkan bahwa model *discovery learning* merupakan salah satu model yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa di era merdeka belajar.

Pendapat yang sama kemudian diperoleh juga oleh (Atiyah et al., 2020) berdasarkan data Dari analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa model *Guided Discovery Learning* dan efikasi diri individu dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Baik model *Guided Discovery Learning* maupun *self-efficacy* dapat meningkatkan pembelajaran siswa hasil dan memiliki interaksi positif antara dua variabel. Implikasi dari penelitian ini adalah sebagai dasar untuk meningkatkan penggunaan model pembelajaran dengan menggunakan teknologi, dan guru sebagai pendidik mampu mendorong siswa untuk meningkatkan efikasi diri.

Selanjutnya (Saputri et al., 2019), hasilnya menunjukkan bahwa skor rata-rata dari perhitungan perolehan skor keterampilan berpikir kritis pada kelas

eksperimen lebih tinggi sebesar 0,66 dibandingkan kelas eksisting sebesar 0,51. Kelima peneliti tersebut menemukan hasil bahwa *discovery learning* berpengaruh terhadap peningkatan hasil Belajar siswa. Demikian pula dengan penerapan standar hasil Belajar siswa pada kemampuan berfikir tingkat tinggi, sehingga berasarkan pada jurnal acuan yang digunakan, maka peneliti melakukan penelitian dengan judul: **“Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran DL (*Discovery Learning*) Terhadap Hasil Belajar dan Kemampuan Berfikir Tingkat Tinggi (HOTS) Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar Inpres Bontomanai”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka peneliti merumuskan masalah yakni:

1. Bagaimana deskripsi hasil Belajar siswa di kelas IV SDI Bontomanai setelah diterapkan model pembelajaran *Discovery Learning* berbasis HOTS?
2. Apakah terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* berbasis HOTS terhadap hasil belajar siswa di kelas IV SDI Bontomanai?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Deskripsin hasil Belajar siswa di kelas IV SDI Bontomanai setelah diterapkan model pembelajaran *Discovery Learning* berbasis HOTS.
2. Pengaruh penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* berbasis HOTS terhadap hasil belajar siswa di kelas IV SDI Bontomanai.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat terutama sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis:
 - a. Bagi akademisi/atau lembaga, sebagai bahan informasi yang bermanfaat dalam rangka usaha peningkatan mutu pendidikan pada umumnya.
 - b. Bagi peneliti, sebagai bahan perbandingan untuk mengembangkan penelitian lebih lanjut.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi murid, sebagai masukan bagi orang tua menumbuhkan minat belajar IPA IPS hasil belajar IPS pada anak.
 - b. Bagi guru, sebagai masukan yang bermanfaat dalam meningkatkan minat belajar dan hasil belajar IPS.
 - c. Bagi guru, penelitian ini dapat dijadikan sebagai perbaikan proses pembelajaran yang mengutamakan pada keterlibatan siswa secara aktif dan keterampilan dalam mengelola pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* berbasis HOTS.

BAB II

KAJIAN TEORI, KERANGKA BERFIKIR, DAN HIPOTESIS

A. Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Implementasi Kurikulum 2013 menurut Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses menggunakan 3 (tiga) model pembelajaran yang diharapkan dapat membentuk perilaku saintifik, sosial serta mengembangkan rasa keingintahuan. Ketiga model tersebut adalah: (1) model Pembelajaran Melalui Penyingkapan/Penemuan (*Discovery/Inquiry Learning*), (2) model Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem-based Learning/PBL*), (3) model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project-based Learning/PJBL*) (Echo Pramono, 2021).

Model pembelajaran penyingkapan/penemuan (*Discovery/Inquiry Learning*) adalah memahami konsep, arti, dan hubungan melalui proses intuitif untuk akhirnya sampai kepada suatu kesimpulan. *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 inferensi. Proses di atas disebut *cognitive process* sedangkan *discovery* itu sendiri adalah *the mental process of assimilating concepts and principles in the mind*.

Menurut Bell dalam (Abdi et al., 2021) *discovery learning* merupakan proses belajar yang di dalamnya tidak disajikan suatu konsep dalam bentuk jadi (final), tetapi peserta didik dituntut untuk mengorganisasi sendiri cara

belajarnya menemukan konsep. Menurut Haeruman et al dalam (Abdi et al., 2021) mengungkapkan bahwa model *discovery learning*, peserta didik tidak langsung mendapat jawaban dari setiap permasalahan, melainkan harus mencarinya sendiri dan melalui proses-proses, dan apabila dalam menjalankan proses-proses tersebut peserta didik menemukan kesulitan-kesulitan, maka mereka dapat menganalisis kembali masalah-masalah yang telah diidentifikasi sehingga dapat menentukan langkah apa yang seharusnya dilakukan agar kesulitan-kesulitan tersebut dapat diatasi.

Menurut Heryani, Y., & Setialesmana dalam (Abdi et al., 2021) Model pembelajaran *Discovery Learning* guru berperan sebagai pembimbing dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara aktif, sebagaimana pendapat peserta didik harus dapat membimbing dan mengarahkan kegiatan belajar peserta didik sesuai dengan tujuan. Kondisi seperti ini bertujuan merubah proses pembelajaran *teacher oriented* menjadi *student oriented*. Dalam model pembelajaran *Discovery Learning* bahan ajar tidak disajikan dalam bentuk akhir, peserta didik dituntut untuk melakukan berbagai kegiatan menghimpun informasi, membandingkan, mengkategorikan, menganalisis, mengintegrasikan, mengorganisasikan bahan serta membuat kesimpulan.

Selanjutnya definisi Model *Discovery Learning* adalah memahami konsep, arti, dan hubungan, melalui proses intuitif untuk akhirnya sampai kepada suatu kesimpulan. Kemudian belajar dengan penemuan adalah belajar untuk menemukan, dimana seorang peserta didik dihadapkan dengan suatu masalah atau situasi yang tampaknya ganjil sehingga siswa dapat mencari jalan

pemecahan (Riandari et al., 2018). Model pembelajaran *Discovery* berusaha meletakkan dasar dan mengembangkan cara berpikir ilmiah, murid ditempatkan sebagai subjek yang belajar, peranan guru dalam model pembelajaran *Discovery* adalah pembimbing belajar dan fasilitator belajar. Ide dasar bruner adalah pendapat dari Piaget yang menyatakan bahwa anak harus berperan aktif dalam belajar di kelas.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, peneliti menyimpulkan bahwa model pembelajaran *Discovery Learning* adalah proses pembelajaran yang menuntut siswa menemukan suatu konsep yang belum diketahui sebelumnya dengan cara melakukan suatu pengamatan dan penelitian dari masalah yang diberikan oleh pendidik yang bertujuan agar siswa berperan sebagai subjek belajar terlibat secara aktif dalam pembelajaran dikelas.

1. Tujuan Pembelajaran *Discovery Learning*

Setiap model pembelajaran memiliki tujuan yang ingin dicapai.

Seperti yang dikemukakan oleh ahli adalah:

- a. Kemampuan berfikir agar lebih tanggap, cermat dan melatih daya nalar (kritis, analisis dan logis).
- b. Membina dan mengembangkan sikap ingin lebih tahu.
- c. Mengembangkan aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.
- d. Mengembangkan sikap, keterampilan kepercayaan peserta didik dalam memutuskan sesuatu secara tepat dan obyektif (Bela, 2022).

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, peneliti menyimpulkan bahwa tujuan model pembelajaran *Discovery Learning* adalah menciptakan siswa

yang aktif dan mandiri dalam menemukan solusi dari masalah pada kegiatan pembelajaran, serta melatih kemampuan berfikir siswa dan keterampilan kepercayaan diri dalam memutuskan sesuatu secara objektif. Hal ini juga didukung oleh hasil penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa model DL memberikan pengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis siswa dalam proses pembelajaran.

2. Kelebihan Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Model-model pembelajaran lain, model pembelajaran *Discovery Learning* juga memiliki kelebihan dan keuntungan dalam penerapannya pada proses pembelajaran dikelas. Adapun kelebihan tersebut yakni sebagai berikut:

- a. Membantu peserta didik untuk memperbaiki dan meningkatkan keterampilan-keterampilan dan proses-proses kognitif.
- b. Pengetahuan yang diperoleh melalui model ini sangat pribadi dan ampuh karena menguatkan pengertian dan ingatan.
- c. Menimbulkan rasa senang pada siswa, karena tumbuhnya rasa menyelidiki dan berhasil.
- d. Menyebabkan peserta didik mengarahkan kegiatan belajarnya sendiri dengan melibatkan akalanya dan motivasi sendiri.
- e. Model ini dapat membantu peserta didik memperkuat konsep dirinya, karena memperoleh kepercayaan bekerja sama dengan yang lainnya.
- f. Berpusat pada peserta didik dan pendidik berperan sama-sama aktif mengeluarkan gagasan-gagasan.

- g. Membantu siswa menghilangkan keragu-raguan.
- h. Membantu dan mengembangkan ingatan dan transfer kepada situasi proses belajar yang baru.
- i. Kemungkinan peserta didik belajar dengan memanfaatkan berbagai jenis sumber belajar.
- j. Mendorong peserta didik berfikir intuisi dan merumuskan hipotesis sendiri (Prahani et al., 2020).

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas, dapat dianalisis bahwa kelebihan model *Discovery Learning* yaitu menguatkan ingatan, memperkuat konsep dirinya, menghilangkan keragu-raguan, dan peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran.

3. Kekurangan Model *Discovery Learning*

Kelemahan model pembelajaran *Discovery Learning* menurut Hosnan (Setyaningrum et al., 2020) yaitu:

- a. Menimbulkan asumsi bahwa ada kesiapan pikiran untuk belajar. 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.
- b. Tidak efisien untuk mengajar jumlah siswa yang banyak, karena membutuhkan waktu yang lama untuk membantu mereka menemukan teori atau pemecahan masalah lainnya.
- c. Harapan-harapan yang terkandung dalam model ini dapat buyar berhadapan dengan siswa dan guru yang telah terbiasa dengan cara- cara

belajar yang lama.

- d. Pengajaran *Discovery* lebih cocok untuk mengembangkan pemahaman, sedangkan mengembangkan aspek konsep, keterampilan, dan emosi secara keseluruhan kurang mendapat perhatian.
- e. Pada beberapa disiplin ilmu, misalnya kurang fasilitas untuk mengukur gagasan yang dikemukakan oleh para peserta didik.
- f. Tidak menyediakan kesempatan-kesempatan untuk berpikir yang akan ditemukan oleh siswa karena telah dipilih terlebih dahulu oleh pendidik.

Selanjutnya, senada dengan pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa kelemahan dari penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* yakni:

- a. Bagi peserta didik kurang pandai, akan mengalami kesulitan berfikir atau mengungkapkan hubungan antara konsep-konsep.
- b. Harapan-harapan yang terkandung dalam model ini dapat buyar berhadapan dengan peserta didik dan pendidik yang telah terbiasa dengan cara-cara belajar yang lama.
- c. Tidak menyediakan kesempatan-kesempatan untuk berfikir yang akan ditemukan oleh peserta didik karena telah dipilih terlebih dahulu oleh pendidik (Maulid, 2021).

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan kelemahan penggunaan model *Discovery Learning* yaitu kesulitan berfikir serta tidak efisien karena membutuhkan waktu yang lama untuk membantu mereka menemukan teori atau pemecahan masalah lainnya.

4. Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Adapun sintaks model pembelajaran *Discovery Learning* dideskripsikan seperti dalam Tabel 2.12

Tabel 2. 1. Sintaks Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Fase Ke-	Indikator	Perilaku Pendidik	Perilaku Peserta Didik
1	Pemberian Masalah	Membimbing peserta didik mengajukan pertanyaan	Peserta didik mengajukan pertanyaan
2	Identifikasi Masalah	Membimbing peserta didik mengidentifikasi masalah	Peserta didik mengidentifikasi masalah-masalah yang muncul
3	Pengumpulan Data	Memberikan kesempatan pada tiap kelompok untuk menyampaikan hasil pengolahan data yang terkumpul	Peserta didik membuat kesimpulan sementara terhadap masalah yang ada
4	Mengolah informasi untuk menyelesaikan masalah	Membimbing peserta didik untuk menyelesaikan masalah	Peserta didik mengumpulkan informasi untuk membuktikan hipotesis terhadap masalah yang ada
5	Membuat Hepotesis	Memberi kesempatan kepada peserta untuk curah pendapat dalam bentuk hipotesis	Peserta didik mengolah informasi untuk menguji hipotesis bersama kelompok diskusi
6	Membuat Kesimpulan	Membimbing peserta didik membuat kesimpulan	Peserta didik membuat kesimpulan

Sumber: (Mediansyah, 2020)

Berdasarkan sintaks model pembelajaran *Discovery Learning* yang telah dikemukakan oleh ahli diatas, maka langkah-langkah tersebut

digunakan sebagai acuan dalam penelitian ini menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning*.

B. HOTS (*Higher Order Thinking Skills*)

1. Konsep Berpikir

Berpikir didefinisikan sebagai kegiatan akal untuk mengolah pengetahuan yang diterima melalui panca indera dan ditujukan untuk mencari suatu kebenaran. Berpikir juga merupakan penggunaan otak secara sadar untuk mencari sebab, berdebat, mempertimbangkan, memperkirakan, dan merefleksikan suatu subjek (Mediansyah, 2020). Proses berpikir merupakan urutan kejadian mental yang terjadi secara alamiah atau terencana dan sistematis pada konteks ruang, waktu, dan media yang digunakan, serta menghasilkan suatu perubahan terhadap objek yang mempengaruhinya. Proses berpikir merupakan peristiwa mencampur, mencocokkan, menggabungkan, menukar, dan mengurutkan konsep-konsep, persepsi-persepsi, dan pengalaman sebelumnya.

Kemampuan berpikir memerlukan kemampuan mengingat dan memahami, oleh sebab itu kemampuan untuk mengingat menjadi bagian terpenting dalam mengembangkan kemampuan berpikir. Sehingga bisa dikatakan bahwa kemampuan berpikir seseorang pasti diikuti kemampuan mengingat dan memahami, tetapi belum tentu kemampuan mengingat dan memahami yang dimiliki seseorang menunjukkan bahwa seseorang tersebut memiliki kemampuan berpikir.

Kemampuan berpikir melibatkan enam jenis berpikir, yaitu: (1) metakognisi, (2) berpikir kritis, (3) berpikir kreatif, (4) proses kognitif (pemecahan masalah dan pengambilan keputusan), (5) kemampuan berpikir inti (seperti representasi dan meringkas), (6) memahami peran konten pengetahuan (Mediansyah, 2020).

Dengan demikian, dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa berpikir yaitu aktivitas mental baik yang berupa tindakan yang disadari maupun tidak yang merupakan sebuah proses mengolah pengetahuan yang dilakukan oleh akal manusia untuk memecahkan masalah yang dihadapi oleh seseorang.

2. Konsep Higher Order Thinking Skills (HOTS)

HOTS merupakan salah satu komponen dari keterampilan berpikir kreatif dan berpikir kritis. Berpikir kreatif dan berpikir kritis dapat mengembangkan seseorang untuk lebih inovatif, memiliki kreativitas yang baik, *ideal* dan *imaginative* (Nissa, 2018). Ketika peserta didik tahu bagaimana menggunakan kedua keterampilan tersebut, itu berarti bahwa peserta didik mampu berpikir, namun sebagian dari peserta didik harus didorong, diajarkan, dan dibantu untuk dapat mengaplikasikan berpikir tingkat tinggi.

Keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTS) harus diajarkan dan dipelajari. Seluruh peserta didik memiliki hak untuk belajar dan menerapkan keterampilan berpikir, seperti halnya pengetahuan yang lainnya. HOTS atau

keterampilan berpikir tingkat tinggi didefinisikan sebagai penggunaan pikiran secara lebih luas untuk menemukan tantangan baru. Kemampuan berpikir tingkat tinggi ini menghendaki seseorang untuk menerapkan informasi baru atau pengetahuan sebelumnya dan memanipulasi informasi untuk menjangkau kemungkinan jawaban dalam situasi baru (Rahmawati & Apsari, 2019).

Keterampilan berpikir tingkat tinggi merupakan aspek penting dalam mengajar dan belajar. Keterampilan berpikir sangat penting dalam proses pendidikan. Orang berpikir dapat mempengaruhi kemampuan belajar, kecepatan, dan efektivitas belajar. Oleh karena itu, keterampilan berpikir ini dikaitkan dengan proses belajar. Peserta didik yang dilatih dengan berpikir menunjukkan dampak positif pada pengembangan pendidikan mereka.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa kemampuan berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skills*) merupakan aktivitas berpikir yang tidak sekedar menghafal dan menyampaikan kembali informasi yang telah diketahui. Tetapi kemampuan berpikir tingkat tinggi juga merupakan kemampuan mengkonstruksi, memahami, dan mentransformasi pengetahuan serta pengalaman yang sudah dimiliki untuk dipergunakan dalam menentukan keputusan dan memecahkan suatu permasalahan pada situasi baru dan hal tersebut tidak dapat dipisahkan dari kehidupan sehari-hari. Salah satu contoh dari aplikasi HOTS dalam proses pembelajaran adalah pemberian soal dengan bobot penyelesaian sampai tahapan penalaran hingga penciptaan produk baru.

Dalam keterampilan berpikir, terdapat beberapa prinsip yang harus diperhatikan, yaitu:

- a. Keterampilan berpikir tidak secara otomatis dapat dimiliki oleh peserta didik.
- b. Keterampilan berpikir bukan merupakan hasil langsung dari pengajaran suatu bidang studi.
- c. Pada kenyataannya peserta didik jarang melakukan transfer sendiri keterampilan berpikir ini, sehingga perlu adanya latihan terbimbing.
- d. Pengajaran keterampilan berpikir memerlukan model pembelajaran yang berpusat kepada peserta didik (*student centered*) (Sumarmo, 2018).

3. Landasan *Higher Order Thinking Skills* (HOTS)

Keterampilan berpikir tingkat tinggi pertama kali dimunculkan pada tahun 1956 lalu kemudian direvisi oleh Anderson dan Krathwohl pada tahun 2001. Pada awalnya taksonomi Bloom menggunakan kata benda yaitu pengetahuan, pemahaman, terapan, analisis, sintesis, dan evaluasi. Setelah direvisi menjadi mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta.

Dalam taksonomi Bloom yang direvisi oleh Anderson dan Krathwohl (Prahani et al., 2020), terdapat tiga aspek dalam ranah kognitif yang menjadi bagian dari kemampuan berpikir tingkat tinggi atau *higher order thinking*. Ketiga aspek tersebut yaitu aspek analisa, aspek evaluasi, dan aspek mencipta. Tiga aspek lain dalam ranah yang sama, yaitu aspek mengingat,

aspek memahami, dan aspek aplikasi (menerapkan) masuk dalam bagian berpikir tingkat rendah atau *lower order thinking*.

Hal tersebut menunjukkan bahwa dalam penerapan HOTS sebagai basis dalam aplikasi model pembelajaran dikelas akan membawa pengaruh yang diharapkan sesuai dengan indikator dalam teoritis HOTS. Bukti bahwa HOTS mampu efektif dalam penerapan proses pembelajaran didalam kelas yakni dengan adanya pernyataan dalam penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh positif dan perubahan yang signifikan dengan menyelipkan HOTS dalam proses pembelajaran.

Indikator HOTS dalam taksonomi Bloom (revisi) dijelaskan sebagai berikut sebagai berikut (Sartono, 2019):

- a. Mengingat Proses mengingat merupakan mengambil pengetahuan yang dibutuhkan dari memori jangka panjang. Jika tujuan pembelajarannya merupakan menumbuhkan kemampuan untuk meretensi materi pelajaran sama seperti materi yang diajarkan, maka mengingat adalah kategori kognitif yang tepat.
- b. Memahami Memahami merupakan proses mengkontruksi makna dari pesan-pesan pembelajaran, yang disampaikan melalui pengajaran, buku, atau layar komputer. Peserta didik memahami ketika mereka menghubungkan pengetahuan baru dan pengetahuan lama atau pengetahuan baru dipadukan dengan kerangka kognitif yang telah ada.
- c. Mengaplikasikan. Proses kognitif mengaplikasikan melibatkan penggunaan prosedurprosedur tertentu untuk mengerjakan soal latihan

atau menyelesaikan masalah. Kategori ini terdiri dari dua proses kognitif, yaitu mengeksekusi untuk tugas yang hanya berbentuk soal latihan dan mengimplementasikan untuk tugas yang merupakan masalah yang tidak familier.

- d. Menganalisis Menganalisis melibatkan proses memecah materi menjadi bagianbagian kecil dan menentukan bagaimana hubungan antar bagian-bagian dan struktur keseluruhannya. Kategori proses menganalisis ini meliputi proses kognitif membedakan, mengorganisasi, dan mengatribusikan.
- e. Mengevaluasi Mengevaluasikan didefinisikan sebagai membuat keputusan berdasar kriteria dan standar. Kriteria-kriteria yang sering digunakan adalah kualitas, efektivitas, efisiensi, dan konsistensi. Masing-masing dari kriteria tersebut ditentukan oleh peserta didik. Standar yang digunakan bisa bersifat kuantitatif maupun kualitatif. Kategori mengevaluasi mencakup proses kognitif memeriksa (keputusan yang diambil berdasarkan kriteria internal) dan mengkritik (keputusan yang diambil berdasarkan kriteria eksternal).
- f. Mencipta Mencipta melibatkan proses menyusun elemen-elemen menjadi sebuah keseluruhan yang koheren atau fungsional. Tujuan yang diklasifikasikan dalam proses mencipta menuntut peserta didik membuat produk baru dengan mereorganisasi sejumlah elemen atau bagian menjadi suatu pola atau struktur yang tidak pernah ada sebelumnya. Proses kognitif yang terlibat dalam mencipta pada umumnya sejalan dengan pengalaman belajar yang telah dimiliki sebelumnya. Proses

kognitif tersebut yaitu merumuskan, merencanakan, dan memproduksi.

C. Hasil Belajar

1. Definisi Hasil Belajar

Belajar pada hakikatnya merupakan aktivitas penting yang harus dilakukan setiap orang secara maksimal untuk dapat memperoleh sesuatu. Belajar bertujuan untuk mengubah sikap positif, artinya apabila seseorang belajar sesuatu tergantung stimulus di sekitarnya sehingga pada akhirnya menjadi suatu aktivitas yang terbiasa (Linda, 2019). Berhasil atau tidaknya tujuan pendidikan tergantung pada bagaimana proses belajar mengajar itu berlangsung. Oleh karena itu proses belajar selalu menjadi sorotan utama khususnya bagi para ahli pendidikan. Hasil belajar peserta didik pada hakikatnya merupakan perubahan tingkah laku yang mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotoris.

Selanjutnya hasil belajar juga didefinisikan sebagai sesuatu yang dicapai atau diperoleh peserta didik berkat adanya usaha atau pikiran yang dinyatakan dalam bentuk penguasaan, pengetahuan, dan kecakapan dasar yang terdapat dalam berbagai aspek kehidupan sehingga tampak perubahan tingkah laku pada diri individu (Darmawati et al., 2021).

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan peserta didik yang diperoleh setelah peserta didik tersebut mengikuti aktivitas belajar. Kemampuan tersebut meliputi bidang kognitif, afektif dan psikomotoris.

2. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Dalam pencapaian hasil belajar peserta didik, terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar. Faktor yang mempengaruhi pencapaian hasil belajar berasal dari dalam diri orang (peserta didik) yang belajar dan dari luar diri peserta didik (Fi'liyah, 2019).

a. Faktor dari Dalam Diri

1) Kesehatan

Apabila orang selalu sakit (sakit kepala, pilek, demam) mengakibatkan tidak bergairah belajar dan secara psikologis sering mengalami gangguan pikiran dan perasaan kecewa karena konflik.

2) Inteligensi

Faktor inteligensi dan bakat besar sekali pengaruhnya terhadap kemajuan belajar peserta didik selama mengikuti kegiatan pembelajaran.

3) Minat dan Motivasi

Minat yang besar (keinginan yang kuat) terhadap sesuatu merupakan modal besar untuk mencapai tujuan. Motivasi merupakan dorongan diri sendiri, umumnya karena kesadaran akan pentingnya sesuatu. Motivasi juga dapat berasal dari luar dirinya yaitu dorongan dari lingkungan, misalnya guru dan orang tua.

4) Cara belajar

Perlu diperhatikan teknik belajar, bagaimana bentuk catatan yang dipelajari dan pengaturan waktu belajar, tempat serta fasilitas belajar lainnya.

b. Faktor dari Luar Diri (Fi'liyah, 2019)

1) Keluarga

Situasi keluarga (ayah, ibu, adik, kakak, serta keluarga) sangat berpengaruh terhadap keberhasilan anak dalam keluarga. Pendidikan orang tua, status ekonomi, rumah kediaman, presentase hubungan orang tua, perkataan, dan bimbingan orang tua, mempengaruhi pencapaian hasil belajar anak.

2) Sekolah

Tempat, gedung sekolah, kualitas guru, perangkat instrumen pendidikan, lingkungan sekolah, dan rasio guru dan peserta didik per kelas (40-50 peserta didik), mempengaruhi kegiatan belajar peserta didik

3) Masyarakat

Apabila di sekitar tempat tinggal keadaan masyarakat terdiri atas orang-orang yang berpendidikan, terutama anak-anaknya rata-rata bersekolah tinggi dan moralnya baik, hal ini akan mendorong anak lebih giat belajar.

4) Lingkungan Sekitar

Bangunan rumah, suasana sekitar, keadaan lalu lintas, dan iklim dapat mempengaruhi pencapaian tujuan belajar, sebaliknya tempat-tempat dengan iklim yang sejuk, dapat menunjang proses belajar.

3. Hubungan Hasil Belajar dan HOTS

Sejalan dengan upaya meningkatkan keterampilan berpikir tingkat

tinggi peserta didik, untuk mengetahui hasil dari proses peningkatan keterampilan berpikir tingkat tinggi diperoleh dari hasil belajar peserta didik setelah mengikuti aktivitas pembelajaran. Hasil belajar diperoleh dari evaluasi pembelajaran yang dilakukan pada akhir pembelajaran. Evaluasi pembelajaran menggunakan soal- soal atau pertanyaan yang merefleksikan HOTS yaitu dengan menggunakan aspek taksonomi Bloom yang direvisi oleh Anderson dan Krathwohl (Prahani et al., 2020).

Aspek-aspek yang termasuk dalam kategori berpikir tingkat tinggi (HOTS) meliputi aspek analisa, aspek evaluasi, dan aspek mencipta. Sehingga soal atau pertanyaan yang digunakan untuk mengetahui pencapaian hasil belajar harus merujuk pada ketiga aspek tersebut (Rahmawati & Apsari, 2019). Selain itu model pembelajaran dengan langkah-langkah yang ditempuh dengan basis HOTS tersebut juga mempengaruhi pencapaian tujuan pembelajaran. DL akan mendukung keberhasilan pencapaian hasil belajar yang diharapkan. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya hasil penelitian terdahulu yang menyatakan Pengaruh DL terhadap hasil belajar siswa.

D. Penelitian Relevan

Tabel 2. 2. Penelitian Relevan.

No.	Item	Keterangan
1	Judul	<i>The Effect of Using E-Learning Based Guided Discovery Learning Model Based on Self-Efficacy Towards Student Learning Outcomes in Biology Class in Reproductive System Subject in High School</i>
	Jurnal	International Journal for Educational and Vocational Studies

Volumen dan halaman	Vol 2, 789-796
ISSN	2684-6950
Tahun	2020
Penulis	(Atiyah et al., 2020)
Lembaga	Department of Biology Education, State University of Jakarta
Negara	Indonesia
Latar Belakang	Menurut Salah satu jenis e-learning yang dapat membantu siswa dalam menemukan sendiri pengetahuannya dengan berbagai macam informasi yang mudah diperoleh adalah media e-learning berbasis online (Atiyah et al., 2020), Budi Oetomo (Atiyah et al., 2020) menambahkan bahwa internet dapat digunakan sebagai media pembelajaran berbasis media elektronik. Media e-learning online akan membantu siswa untuk lebih mudah memperoleh berbagai macam informasi yang dapat membantu siswa dalam praktek kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa dengan menganalisis dan menghubungkan berbagai macam informasi yang mereka dapatkan siswa dapat membangun pengetahuannya sendiri.
Teori	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bandura (Atiyah et al., 2020) menyatakan bahwa efikasi diri adalah kemampuan dan keuletan seseorang dalam mengelola kemampuannya untuk mencapai tujuan yang diharapkan. 2. Zulkosky (Atiyah et al., 2020) menambahkan bahwa self-efficacy berkaitan dengan anggapan bahwa seseorang mampu menyelesaikan setiap pekerjaan. Siswa dengan efikasi diri yang tinggi akan mampu mengatur setiap tindakan yang harus dilakukannya untuk mendapatkan hasil belajar yang tinggi.
Metode Penelitian	Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif menggunakan desain eksperimen semu. Populasi dalam penelitian ini adalah 270 siswa, sedangkan untuk sampel adalah 90 siswa diambil dengan teknik acak samping. Metode pengumpulan data dilakukan dengan wawancara, observasi, dokumentasi, dan

		angket. Analisis data yang digunakan adalah deskriptif dan inferensial statistik.
	Hasil Penelitian	Berdasarkan analisis data dapat disimpulkan bahwa model Guided Discovery Learning dan self-efficacy individu dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Kedua model Guided Discovery Learning dan self-efficacy dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan memiliki interaksi positif antara kedua variabel tersebut
	Kesimpulan	Implikasi dari penelitian ini adalah sebagai dasar untuk meningkatkan penggunaan model pembelajaran dengan menggunakan teknologi, dan guru sebagai pendidik mampu mendorong siswa untuk meningkatkan efikasi diri
	Kelebihan	Menggunakan Model Pembelajaran Discovery Learning Berbasis E-Learning Berbasis Self-Efficacy
	Kekurangan	Tidak menggunakan HOTS
	Persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan	Menggunakan E-Learning Berbasis Guided Discovery Learning
	Perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan	Tidak menggunakan HOTS
2.	Judul	Pengaruh model discovery learning terhadap pemecahan Soal cerita matematika kelas V SD Negeri Kotagede III
	Jurnal	Fundamental Pendidikan Dasar
	Volume dan halaman	Vol. 3 No. 2 p 188-194
	ISSN	2614-1620
	Tahun	2020
	Penulis	(Lamas & Mardati, 2020)
	Lembaga	Universitas Ahmad Dahlan
	Negara	Indonesia
	Latar Belakang	Kesulitan belajar peserta didik merupakan gejala yang dapat dilihat dalam berbagai manifestasi tingkah laku peserta didik, baik secara langsung maupun tidak langsung. Menurut Ixganda dan Suwahyo (Lamas & Mardati, 2020) mengemukakan bahwa upaya untuk membantu kesulitan belajar hanya dapat dilakukan oleh guru jika faktor penyebab kesulitan mampu

		<p>diidentifikasi dengan baik. Kesulitan belajar mampu diatasi oleh guru dengan memberikan soal cerita Matematika ketika proses pembelajaran berlangsung dan bagaimana memecahkan sebuah permasalahan di dalam soal tersebut.</p> <p>Pemecahan masalah di dalam soal cerita Matematika tentu berkaitan erat dengan kehidupan peserta didik. Peserta didik dilatih untuk mencari informasi dan jalan keluar dari permasalahan yang sedang dihadapi. Pada pembelajaran Matematika, soal cerita mengharuskan peserta didik memahami dan menemukan permasalahan yang ditanyakan oleh soal tersebut, mencari informasi, cara pengerjaannya, dan mentransformasikan ke dalam kalimat Matematika yang baik dan benar.</p>
	Teori	<p>Menurut Cintia, dkk (2018) discovery learning merupakan model yang mengarahkan peserta didik menemukan konsep melalui berbagai informasi atau data yang diperoleh melalui pengamatan atau percobaan. Model discovery learning dapat memudahkan peserta didik dalam memahami soal cerita Matematika. Model discovery learning melibatkan peserta didik untuk mencari informasi dan solusi pada pemecahan soal cerita Matematika. Model discovery learning dipusatkan pada peserta didik untuk menemukan informasi baru. Menurut Mubarak (Linda, 2019) model discovery learning merupakan model pembelajaran yang lebih memberdayakan peserta didik dengan meningkatkan produktivitas belajar. Model discovery learning memberikan kesempatan sepenuhnya dan melibatkan peserta didik untuk lebih aktif dalam pembelajaran, sehingga hal tersebut sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.</p>
	Metode Penelitian	<p>Jenis penelitian ini adalah kuantitatif. Desain penelitian yang digunakan adalah one group pretesposstest desingn. Teknik pengumpulan data melalui observasi, angket. Teknik analisis datanya menggunakan analisis deskriptif, dan analisis inferensial yang meliputi uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis dengan uji T Test.</p>
	Hasil Penelitian	<p>Model <i>discovery learning</i> dengan menggunakan uji independent t-test kelas eksperimen memperoleh hasil signifikansi $0,000 < 0,05$ maka H_a diterima dan terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest pada kelas eksperimen. Sehingga</p>

		dapat disimpulkan bahwa model discovery learning berpengaruh terhadap pemecahan soal cerita Matematika
	Kesimpulan	Penerapan model discovery learning pada pemecahan soal cerita Matematika dapat menimbulkan minat dan motivasi peserta didik selama kegiatan pembelajaran.
	Kelebihan	Penerapan model discovery learning dapat menimbulkan minat dan motivasi peserta didik selama kegiatan pembelajaran.
	Kekurangan	Tidak meneliti HOTS
	Persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan	Penerapan model discovery learning
	Perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan	Tidak meningkatkan kemampuan berfikir tingkat tinggi (HOTS) siswa
3.	Judul	Comparison of Problem-Based Learning and Discovery Learning Model
	Jurnal	International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding
	Volume dan halaman	Volume 7, Issue 3, Page 305-313
	ISSN	2364-5369
	Tahun	2020
	Penulis	(Setyaningrum et al., 2020)
	Lembaga	Universitas Sebelas Maret
	Negara	Indonesia
	Latar Belakang	Berdasarkan observasi yang dilakukan, menguatkan bahwa pencapaian hasil belajar ketiga aspek yaitu afektif (rasa ingin tahu), psikomotorik (kemampuan berpikir tingkat tinggi), dan kognitif (kompetensi) siswa SMKN 1, 3 dan 6 Sukoharjo sudah baik. belum maksimal sehingga menyebabkan tujuan pembelajaran tidak tercapai secara maksimal dan mempengaruhi kualitas kompetensi siswa. Dalam implementasi kurikulum 2013 revisi 2017, pemerintah mengusulkan beberapa model pembelajaran yaitu pembelajaran berbasis penelitian dengan menggunakan pembelajaran berbasis masalah, pembelajaran berbasis proyek, pembelajaran penemuan dan model inkuiri yang diatur dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar

		Proses Sekolah Dasar dan Menengah
	Teori	Model pembelajaran berbasis masalah merupakan suatu metode untuk membangun dan melatih seseorang untuk belajar dengan menggunakan masalah sebagai stimulus dalam berpikir dan memusatkan perhatian pada aktivitas siswa (Manoe, 2020). Model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) adalah pembelajaran yang menggunakan masalah nyata (authentic) yang tidak terstruktur (ill-structured) dan bersifat terbuka sebagai konteks bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan, memecahkan masalah dan berpikir kritis sambil membangun pengetahuan baru.
	Metode Penelitian	Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif menggunakan desain eksperimen semu. Populasi dalam penelitian ini adalah 270 siswa, sedangkan untuk sampel adalah 90 siswa diambil dengan teknik acak sampling. Metode pengumpulan data dilakukan dengan wawancara, observasi, dokumentasi, dan angket.
	Hasil Penelitian	Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis masalah lebih efektif daripada model pembelajaran discovery ditinjau dari rasa ingin tahu, model pembelajaran berbasis masalah sama efektifnya dengan model pembelajaran discovery ditinjau dari kemampuan berpikir tingkat tinggi, dan model pembelajaran problem-based learning. Model pembelajaran berbasis pembelajaran lebih efektif dibandingkan pembelajaran model pembelajaran discovery ditinjau dari kompetensi siswa. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran berbasis masalah lebih efektif daripada model pembelajaran discovery ditinjau dari segi rasa ingin tahu dan kompetensi siswa, namun ditinjau dari kemampuan berpikir tingkat tinggi baik pembelajaran berbasis masalah maupun pembelajaran berbasis masalah. model pembelajaran penemuan memberikan keefektifan yang sama efektifnya
	Kesimpulan	Dari segi rasa ingin tahu, penggunaan model pembelajaran berbasis masalah lebih efektif daripada model pembelajaran penemuan, hal ini terlihat dari perolehan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) untuk model pembelajaran berbasis masalah sebesar 0,317 dan model pembelajaran penemuan sebesar 0,085. Ditinjau dari kemampuan berpikir tingkat tinggi,

		<p>penggunaan model problembased learning dan model discovery learning memberikan keefektifan yang sama, hal ini diperkuat dengan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) dari 0,000 untuk kedua model. Di dalam ditinjau dari kompetensi siswa, penggunaan model problembased learning lebih efektif dibandingkan dengan model discovery learning, hal ini terlihat dari perolehan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) untuk model pembelajaran berbasis masalah sebesar 0,020 dan model pembelajaran penemuan sebesar 0,001.</p>
	Kelebihan	Keefektifan model pembelajaran discovery
	Kekurangan	Meneliti keefektifan model
	Persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan	Menggunakan model pembelajaran penemuan
	Perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan	Tidak meningkatkan kemampuan berfikir tingkat tinggi (HOTS) siswa
4.	Judul	Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Berbasis Media Animasi Terhadap Hasil Belajar IPS Murid Kelas V SD inpres tattakang Pallangga
	Jurnal	Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar
	Volume dan halaman	Vol 2-Hal 8
	ISSN	978-623-98648
	Tahun	2021
	Penulis	(Darmawati et al., 2021)
	Lembaga	Universitas Muhammadiyah Makassar, Makassar
	Negara	Indonesia
	Latar Belakang	Model pembelajaran yang diterapkan oleh guru selama ini adalah masih menggunakan pembelajaran klasikal. Di dalam kelas khususnya pada pembelajaran IPS guru masih mendominasi pembelajaran, guru lebih banyak berceramah sedangkan murid hanya pendengar sehingga sistem pembelajaran bersifat satu arah. Selain itu proses pembelajaran IPS masih bersifat hapalan.
	Teori	Aunurrahman (2009:147) bahwa model pembelajaran klasikal lebih menitikberatkan pada peran guru dalam memberikan informasi melalui materi pelajaran yang disajikan. Akibatnya, pembelajaran IPS dirasakan kurang bermakna dan berdampak hasil belajar murid.

	Metode Penelitian	Jenis penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi terkendali. Penelitian eksperimen yang digunakan adalah quasi eksperimen nonequivalent control group design.
	Hasil Penelitian	Hasil penelitian ini adalah peningkatan hasil belajar murid sebelum perlakuan lebih tinggi daripada setelah perlakuan (91,96>62,14). Jadi terdapat pengaruh model pembelajaran pembelajaran Discovery Learning berbasis media animasi terhadap hasil belajar murid kelas V SD Inpres Tattakang Pallangga
	Kesimpulan	Hasil belajar IPS meningkat mencapai ketuntasan klasikal 100% setelah menerapkan model pembelajaran Discovery Learning berbasis media animasi pada murid kelas V SD Inpres Tattakang Pallangga sehingga dapat dikatakan bahwa model ini berpengaruh terhadap hasil belajar murid.
	Kelebihan	Pembelajaran Discovery Learning berbasis media animasi
	Kekurangan	Tidak meningkatkan kemampuan berfikir tingkat tinggi (HOTS) siswa
	Persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan	Pembelajaran Discovery Learning
	Perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan	Berbasis media animasi
5.	Judul	Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika dengan Model Discovery Learning Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Peserta Didik SMP Kabupaten Kampar
	Jurnal	Jurnal Pendidikan Matematika
	Volume dan halaman	Volume 05, No. 03, November 2021, pp. 2989-2997
	ISSN	2579-9258
	Tahun	2021
	Penulis	(Abdi et al., 2021)
	Lembaga	Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Riau Jl. Bina Widya Simpang Baru, Pekanbaru
	Negara	Indonesia
	Latar Belakang	Rendahnya Kemampuan Pemecahan Masalah

	<p>Matematis (KPMM) peserta didik dan menerapkan perangkat pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan kurikulum 2013. Perangkat ini menghasilkan perangkat pembelajaran dengan model discovery learning untuk meningkatkan KPMM peserta didik. Model pengembangan yang digunakan adalah model 4-D dengan instrumen validitas berupa lembar validasi silabus, RPP, dan LKPD serta instrumen praktikalitas berupa angket respon peserta didik</p>
Teori	<p>Menurut Bell (Abdi et al., 2021) discovery learning merupakan proses belajar yang di dalamnya tidak disajikan suatu konsep dalam bentuk jadi (final), tetapi peserta didik dituntut untuk mengorganisasi sendiri cara belajarnya menemukan konsep. Menurut Hariyanto, T., Rahayu, M., Satria, F., & Fadhlani, (Abdi et al., 2021) discovery learning merupakan suatu model pemecahan masalah yang akan bermanfaat bagi peserta didik dalam menghadapi (Abdi et al., 2021) kehidupan kemudian hari.</p>
Metode Penelitian	<p>Penelitian ini merupakan penelitian jenis penelitian pengembangan (Research and Development) dengan model pengembangan 4-D. Empat tahap dari model pengembangan ini meliputi pendefinisian (define), perancangan (design), pengembangan (develop), dan penyebaran (disseminate). Subjek uji coba adalah peserta didik kelas VIII SMPN 4 Tambang. Instrumen yang digunakan adalah instrumen validitas berupa lembar validasi silabus, RPP dan LKPD serta instrumen praktikalitas berupa angket respon peserta didik. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan validasi perangkat pembelajaran untuk mengetahui kevaliditan dan menyebar angket respon peserta didik.</p>
Hasil Penelitian	<p>Dari hasil pengolahan data diperoleh rata-rata hasil validitas silabus yaitu 96,67%; RPP yaitu 92,68%; LKPD yaitu 96,08%. Rata-rata hasil angket respon peserta didik pada uji coba terbatas adalah 94,04% dengan kategori sangat praktis.</p>
Kesimpulan	<p>Perangkat pembelajaran yang dikembangkan telah valid dan praktis sebagai upaya meningkatkan KPMM peserta didik</p>
Kelebihan	<p>Model Discovery Learning dapat Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Peserta Didik</p>
Kekurangan	<p>Tidak meningkatkan kemampuan berfikir tingkat tinggi (HOTS) siswa</p>

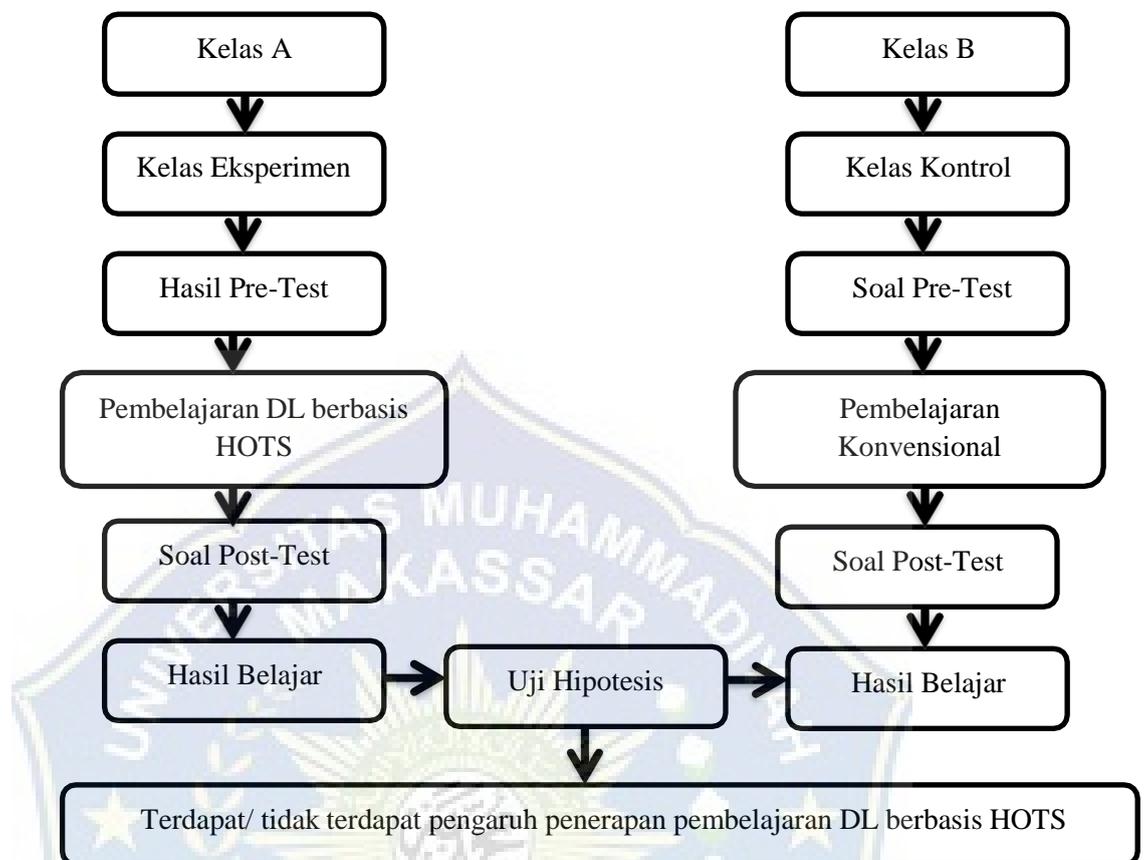
	Persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan	Model Discovery Learning
	Perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan	Model Discovery Learning digunakan untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik

E. Kerangka Pikir

Kurikulum 2013 mengharuskan kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran yang berorientasi pada keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTS). Salah satu model pembelajaran yang merujuk pada HOTS yaitu model pembelajaran Discovery Learning (DL). DL menghendaki peserta didik harus aktif dalam proses pembelajaran, tidak hanya sekedar menerima informasi dan ilmu dari guru namun siswa menemukan sendiri ilmu melalui tahapan dan langkah-langkah pembelajaran yang dilakukan siswa. Artinya siswa akan mampu mengkonstruksi dan membangun pengetahuan baru secara mandiri.

Pada pelaksanaannya pembelajaran di kelas, guru masih menggunakan model konvensional dimana menggunakan model ceramah dan guru dominan dalam proses pembelajaran. Dengan model konvensional (ceramah) membuat kurangnya partisipasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, kegiatan pembelajaran akan memfasilitasi proses berpikir tingkat tinggi atau HOTS pada siswa.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan, peneliti mengidentifikasi masalah untuk menemukan alternatif perbaikan yang dapat dilakukan. Adapun kerangka pikir penelitian digambarkan dalam gambar berikut:



Gambar 2. 1. Kerangka Berpikir

F. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir yang telah diuraikan, maka dapat dikemukakan hipotesis penelitian sebagai berikut.

Ho : Tidak terdapat pengaruh penerapan model *Discovery Learning* (DL) terhadap hasil belajar dan kemampuan berfikir tingkat tinggi (HOTS) siswa kelas IV SDI Bontomanai

Ha : Terdapat pengaruh penerapan model *Discovery Learning* (DL) terhadap hasil belajar dan kemampuan berfikir tingkat tinggi (HOTS) siswa kelas IV SDI Bontomanai



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Peneliti menggunakan penelitian kuantitatif karena pengolahan data pada penelitian ini berupa angka/ numerik. Metode yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Penelitian eksperimen merupakan penelitian sistematis, logis, dan teliti untuk melakukan kontrol terhadap kondisi. Dalam penelitian ini metode yang dipilih adalah metode eksperimen semu (quasy experiment) karena sampelnya tidak dipilih secara acak melainkan sudah terbentuk berupa kelas-kelas. Sehingga akan dipilih dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol.

B. Lokasi Penelitian

Tempat penelitian ini adalah di SD Inpres Bontomanai. Waktu yang digunakan peneliti untuk melakukan penelitian ini adalah satu bulan yaitu bulan Maret hingga April

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Populasi adalah kelompok yang menarik peneliti, dimana kelompok tersebut oleh peneliti dijadikan sebagai objek untuk menggeneralisasikan hasil penelitian. Populasi juga didefinisikan adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik

kesimpulan. siswa kelas IV SDI Bontomanai yang terdiri dari 2 kelas yang berjumlah 50 siswa. Dalam hal ini kelas sudah dalam keadaan homogen dengan pertimbangan bahwa pada jenjang kelas, materi berdasarkan kurikulum yang sama, dan pembagian kelas bukan berdasarkan kelas unggulan.

Tabel 3. 1. Jumlah siswa kelas IV SDI Bontomanai

No	Kelas	Jumlah
1	IV A	25
2	IV B	25
Jumlah		50

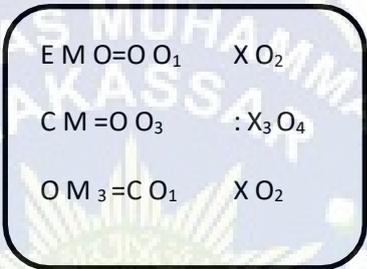
2. Sampel Penelitian

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel juga didefinisikan sebagai pengumpulan data yang dilakukan hanya pada sebagian subyek yang mewakili populasi.

Teknik yang dipakai adalah *Cluster Random Sampling*. Hasil pengundian didapatkan sampel kelas IV di Sekolah Dasar Inpres Bontomanai. Kemudian ditentukan kelas IVB sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 25 siswa dan kelas IVA berjumlah 25 siswa sebagai kelas kontrol. Untuk menentukan sampel penelitian yang homogen, peneliti mengambil data hasil ulangan. Setelah menganalisis data menggunakan uji homogenitas, maka diperoleh data kelas IVA SDI Bontomanai dan kelas IVB SDI Bontomanai adalah kelas homogen, sehingga dapat dijadikan kelas sampel penelitian.

D. Desain Penelitian

Desain penelitian ini menggunakan Pretest-Posttest Control Group Design. . Desain ini memerlukan dua kelompok subyek yang dipilih secara acak kelompok. Masing-masing kelompok diberikan tes sebanyak dua kali, yakni pretest dan posttest. Dari kedua kelompok akan dilakukan pengundian untuk memperoleh kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berikut skema desain (*The Matching Only Pretest- Posttest Control*)



E M	O=O	O ₁	X	O ₂
C M	=O	O ₃	: X ₃	O ₄
O M	₃ =C	O ₁	X	O ₂

Keterangan:

E = simbol untuk kelompok eksperimen M= Pencocokan subjek

C = simbol untuk kelompok pembanding atau kelompok kontrol

X = treatment atau perlakuan yang diberikan (variable independent)

O₁ = Tes awal (pre test) pada kelas eksperimen

O₂ = Tes akhir (post test) pada kelas eskperimen

O₃ = Tes awal (pre test) pada kelas kontrol

O₄= Tes akhir (post test) pada kelas kontrol

Dari skema di atas, dapat diketahui bahwa efektifitas perlakuan ditunjukkan oleh perbedaan antara (O₂ – O₁) pada kelompok eksperimen dan (O₄ – O₃) pada kelompok pembanding atau kelompok kontrol. M dalam skema desain di atas adalah matching. Ke-matching-an tersebut dilihat dari jenjang sekolah, level kelas, kurikulum yang sama materi dan KD yang sama, Soal, RPP, dan kesamaan

nilai ulangan bulanan siswa, dan pendekatan pembelajaran yang sama. Perbedaan terletak pada model pembelajaran yang digunakan.

E. Variabel Penelitian

Variabel dapat diartikan sebagai suatu konsep yang memiliki nilai ganda, atau dengan perkataan lain suatu faktor yang jika diukur akan menghasilkan skor yang bervariasi, variabel penelitian merupakan gejala yang menjadi objek penelitian.

1. Variabel Bebas

Variabel bebas atau variabel independent (X) adalah variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat atau variabel dependent. Dalam penelitian ini, yang menjadi variabel bebas (X) adalah model pembelajaran Discovery Learning (DL) berbasis HOTS (*Hight Order Thinking Skills*)

2. Variabel Terikat

Variabel terikat atau variabel dependent (Y) adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Dalam penelitian ini, yang menjadi variabel terikat (Y) adalah hasil belajar.

F. Defenisi Operasional Variabel

1. Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning

- a. Jumlah sesi pembelajaran yang menggunakan metode Discovery Learning.
- b. Tingkat partisipasi siswa dalam kegiatan eksplorasi dan eksperimen dalam pembelajaran Discovery Learning.

c. Penggunaan media dan sumber daya yang mendukung metode Discovery Learning.

2. Hasil Belajar

a. Nilai atau skor ujian atau tes yang mengukur pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

b. Presentase siswa yang mencapai standar kelulusan atau tingkat pencapaian tertentu dalam hasil belajar.

3. Kemampuan Berfikir Tingkat Tinggi (HOTS)

a. Pemecahan masalah kompleks yang melibatkan analisis, sintesis, dan evaluasi.

b. Keterampilan berpikir kritis dan reflektif dalam konteks pembelajaran.

G. Prosedur Penelitian

1. Pretest

a. Melakukan pretest atau tes awal untuk mengukur hasil belajar dan kemampuan berfikir tingkat tinggi siswa sebelum penerapan model pembelajaran Discovery Learning.

b. Pretest dilakukan sebelum penerapan model pembelajaran Discovery Learning sebagai dasar pembandingan dengan posttest.

2. Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning

a. Melaksanakan penerapan model pembelajaran Discovery Learning di kelas IV SDI Bontomanai.

b. Memastikan penggunaan metode Discovery Learning secara konsisten dan sesuai dengan prinsip-prinsipnya.

- c. Memantau dan mendokumentasikan proses penerapan model pembelajaran Discovery Learning, termasuk durasi, interaksi siswa-guru, dan penggunaan sumber daya.

3. Posttest

- a. Melakukan posttest atau tes akhir setelah penerapan model pembelajaran Discovery Learning untuk mengukur hasil belajar dan kemampuan berfikir tingkat tinggi siswa.
- b. Posttest dilakukan setelah penerapan model pembelajaran Discovery Learning untuk melihat perubahan yang terjadi pada hasil belajar dan kemampuan berfikir tingkat tinggi siswa setelah intervensi.

4. Analisis Data

- a. Mengumpulkan dan menganalisis data yang diperoleh dari pretest dan posttest menggunakan metode statistik yang sesuai.
- b. Menganalisis perbedaan antara hasil belajar dan kemampuan berfikir tingkat tinggi sebelum dan setelah penerapan model pembelajaran Discovery Learning.

5. Interpretasi Hasil

- a. Menginterpretasikan hasil analisis data untuk menentukan apakah penerapan model pembelajaran Discovery Learning berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar dan kemampuan berfikir tingkat tinggi siswa kelas IV SDI Bontomanai.
- b. Menarik kesimpulan dari penelitian dan memberikan rekomendasi untuk pengembangan pembelajaran di masa depan.

H. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian sering dikenal dengan alat ukur. Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Karena pada prinsipnya meneliti adalah melakukan pengukuran maka dalam melakukan penelitian harus ada alat ukur yang baik. Jadi dapat disimpulkan bahwa instrumen adalah alat ukur yang digunakan oleh peneliti yang dapat membantu dan memudahkan peneliti dalam mengumpulkan data. Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan berupa tes.

1. Tes

Dalam penelitian ini untuk mendapatkan data yang nantinya akan diproses lebih lanjut maka digunakan instrumen tes. Tes yang akan digunakan dalam mengukur hasil belajar siswa berbentuk objektif. Soal tes diberikan kepada semua sampel sesuai dengan konsep yang diberikan selama perlakuan berlangsung. Lembar tes yang digunakan untuk mengetahui hasil belajar pada aspek kognitif. Lembar tes telah di uji cobakan pada siswa kelas IV SDI Bontomanai. Setelah lembar tes di uji cobakan, lembar tes tersebut akan di uji validitas, reliabilitas, taraf kesukaran dan daya beda soal.

2. Uji Validitas Butir Soal

Validasi adalah apabila tes dapat tepat mengukur apa yang hendak di ukur. Dalam penelitian ini, uji validasi digunakan untuk mengukur apakah pretes dan *posttest* hasil belajar dan sikap peduli lingkungan dengan soal-soal dalam penelitian instrumen dapat dikatakan memiliki validitas apabila sebuah instrumen sudah di bimbing para ahli dan penyusunan instrumen

sudah baik. Instrumen yang dibuat oleh peneliti sudah dipandu dengan baik oleh para ahli yaitu dosen pembimbing dan penyusunannya sudah baik. Sejalan dengan itu, sebuah tes valid bila tes dapat tepat mengukur apa yang hendak di ukur. Teknik yang digunakan untuk mengukur validitas soal adalah teknik korelasi product moment angka kasar. Rumusnya adalah:

$$r_{xy} = \frac{N \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{N \sum x^2 - (\sum x)^2\} \{N \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} =Angka indeks korelasi r product moment

$\sum xy$ = Jumlah hasil perkalian antara x dan y

$\sum x$ = Jumlah seluruh skor x

$\sum y$ =Jumlah seluruh skor y N =Jumlah seluruh sampel

I. Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data pada penelitian ini adalah tes dalam bentuk pretest dan posttest. Sumber data adalah seluruh sampel dimana setiap diri siswa diminta untuk menjawab soal-soal pada lembar tes.

1. Tes

Tes digunakan untuk menilai dan mengukur hasil belajar siswa, terutama hasil belajar kognitif berkenan dengan penguasaan bahan pengajaran sesuai dengan tujuan pendidikan dan pengajaran. Tes yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak dua kali yaitu sebelum dan sesudah pembelajaran (pretest dan posttest). Tes awal (pretest) dilaksanakan sebelum pembelajaran pembelajaran dilaksanakan untuk mengetahui kemampuan

awal siswa dalam pembelajaran IPS. Sedangkan tes akhir (posttest) diberikan untuk mengetahui hasil akhir setelah diberikan perlakuan untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol.

2. Dokumentasi

Dokumentasi adalah cara mengumpulkan data dengan mencatat atau mengambil data-data yang sudah ada. Dokumentasi dalam penelitian ini berupa nilai hasil ulangan siswa kelas IV SDI Bontomanai.

J. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Kegiatan dalam analisis data meliputi analisis deskriptif, analisis uji prasyarat, dan analisis inferensial (uji hipotesis).

Pengelolaan dan analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik analisis data statistik saat deskriptif dan inferensial.

1. Analisis Statistik Deskriptif

Analisis Statistik Deskriptif adalah penelitian yang berusaha mendeskripsikan suatu gejala, peristiwa, kejadian yang terjadi saat sekarang. Penelitian deskriptif memusatkan pada masalah-masalah aktual sebagaimana adanya pada saat penelitian berlangsung (Asmani, 2011). Pengujian hipotesis deskriptif dengan menggunakan statistik deskriptif dilakukan pada hipotesis deskriptif dilakukan pada hipotesis deksriptif dirumuskan(Asmani, 2011). Adapun proses perhitungan menggunakan persentase dan pengkategorian.

Setelah data terkumpul maka dilakukan pengolahan data dengan

langkah sebagai berikut:

- a. Menentukan persentase dengan rumus

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Angka persentase

F = Frekuensi yang dicari persentasenya

N = Banyaknya sampel responden

- b. Menentukan Kategorisasi Hasil Belajar Peserta didik

Selanjutnya nilai yang diperoleh dikategorikan berdasarkan kategori keberhasilan belajar siswa di bawah ini:

Tabel 3. 2. Kategori Hasil Belajar Peserta Didik

Skor	Kategori
0 – 39	Sangat rendah
40 – 59	Rendah
60 – 74	Sedang
75 – 90	Tinggi
91 – 100	Sangat tinggi

2. Statistik Inferensial

Statistik inferensial adalah teknik statistik yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya diberlakukan untuk populasi. Teknik analisis data statistik inferensial dengan jenis statistik parametrik digunakan untuk menguji parameter populasi melalui statistik untuk menguji ukuran populasi melalui data sampel (Sugiyono, 2018).

Untuk mengukur dan menganalisis data yang bersifat inferensial, digunakan statistik inferensial berupa teknik analisis

regresi. Analisis regresi uji- t digunakan untuk menjawab rumusan masalah ketiga.

a. **Uji Prasyarat**

1) Uji Normalitas Data

Pengujian normalitas adalah pengujian tentang kenormalan distribusi data dan merupakan pengujian yang paling banyak dilakukan untuk analisis parametik. Untuk melakukan olah data uji normalitas data metode yang digunakan ialah metode *SPSS Versi 27 for windows 11*. Uji normalitas dimaksudkan untuk mengetahui apakah data dari variabel itu berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan uji One Sampel Kolomogorof –Smirnov dengan taraf signifikan 0,05(5%). Perhitungan uji normalitas ini menggunakan bantuan program *SPSS Versi 27 for windows 11*.

2) Uji Linearitas

Untuk melakukan olah data uji linearitas regresi metode yang digunakan ialah metode *SPSS Versi 27 for windows 11*. Uji linearitas ini digunakan untuk mengetahui apakah terdapat hubungan berbentuk linear antara variabel bebas dan variabel terikat. Hubungan variabel bebas dan variabel terikat dikatakan linear jika $f_{hitung} < f_{tabel}$ atau signifikan $(p) < 0.05$. Uji linearitas pada peneltian ini menggunakan bantuan program *SPSS Versi 27 for windows 11*.

Jika data yang diperoleh berdistribusi normal dan linear, maka uji hipotesis untuk mencari pengaruh variabel X terhadap

variabel Y yaitu dengan menggunakan analisis regresi sederhana

3) Uji Kolerasi

Uji kolerasi digunakan untuk mengetahui pengaruh pembelajaran *discovery learning* melalui bantuan *SPSS Versi 27 for windows 11*. Uji korelasional dengan taraf signifikan sebesar $\alpha = 0,05$ ketentuan data dikatakan memiliki hubungan apabila $\text{sig} < \alpha = 0,05$ sedangkan data tidak memiliki hubungan apabila $\text{sig} > \alpha = 0,05$ berikut hasil uji korelasional menggunakan korelasi product moment dengan bantuan *SPSS Versi 27 for windows 11*.

b. Uji Hipotesis Menggunakan Analisis Regresi Sederhana

Regresi digunakan untuk mengukur besarnya pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat dan memprediksi variabel terikat dengan menggunakan variabel bebas (Sugiyono, 2018). Analisis ini menggunakan bantuan *SPSS Versi 27 for windows 11*. Untuk menentukan koefisien arah regresi dapat digunakan rumus sebagai berikut:

$$\hat{Y} = a + b X$$

Keterangan:

\hat{Y} : subjek variabel yang diproyeksikan

X : variabel bebas yang mempunyai nilai tertentu untuk diprediksikan

a : nilai kontanta harga Y jika X =0

b : nilai arah sebagai penentu ramalan (prediksi) yang menunjukkan nilai peningkatan atau nilai penurunan.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Sekolah Dasar Inpres Bontomanai

1. Profil Sekolah

Nama sekolah	: UPT SPF Inpres Bontomanai
NIPSN	40307590
Alamat	: Jln. Sultan Alauddin No.37
Desa/kelurahan	: Mangasa
Kecamatan	: Tamalate
Kabupaten	: Kota Makassar
Status	: Negeri
Tahun berdiri	: 2016-09-16
SK Operasional	: 421/3023/DP/VIII/2020
SK Pendirian sekolah	: 421.2/5764/DP/IX/2016
Tanggal SK Operasional	: 2020-08-26
Status tanah	: Pemerintah Daerah

2. Visi dan Misi

a. Visi

Terciptanya siswa yang berprestasi, bermartabat, beriman dan bertaqwah kepada Tuhan Yang Maha Esa.

b. Misi

- 1) Meningkatkan prestasi akademik dan non akademik

- 2) Memberikan pelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (PAIKEM).
- 3) Meningkatkan kedisiplinan semua warga sekolah dan lingkungan sekolah.
- 4) Meningkatkan perkembangan intelektual, emosi, dan spiritual sehingga terbentuk pribadi unggul dan berkualitas.

B. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Subjek Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV Sekolah Dasar Inpres Bontomanai. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV semester I SD Inpres Bontomanai tahun pelajaran 2022/2023. Kelas IV SD Inpres Bontomanai terdiri dari dua kelas, yaitu kelas IVA dan IVB. Rincian jumlah siswa kelas IV dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4. 1. Daftar Siswa Kelas IV SD Inpres Bontomanai

No	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1	IVA	9	16	25
2	IVB	11	14	25
Jumlah		20	30	50

Sumber: Data primer 2023, diolah dari lampiran

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen berupa *Quasy Experimental Design type Nonequivalent Control Group Design* yang menggunakan dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pada penelitian ini, kelompok eksperimen menggunakan Model Pembelajaran DL (*Discovery Learning*), sedangkan kelompok kontrol menggunakan pembelajaran konvensional (ceramah, tanya jawab,

penugasan). Dalam penelitian ini, dua kelas yang digunakan sebagai kelompok eksperimen dan kelompok kontrol memiliki karakteristik yang hampir sama, Dilihat dari usia yang rata-rata sama.

Peneliti melakukan pengundian untuk menentukan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil pengundian yang dilakukan oleh peneliti yaitu kelas IVA menjadi kelompok eksperimen dan kelas IVB menjadi kelompok kontrol. Masing-masing kelompok diberi tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*). *Pre-test* sebelum pemberian perlakuan (*treatment*). *Post-test* dilaksanakan setelah pemberian perlakuan (*treatment*).

a. Pelaksanaan pembelajaran dikelas IV A dengan Ibu Suriati, S. Pd

1) Pertemuan Pertama: Perkenalan Materi dan Observasi

Pada awal semester, kelas IV diwarnai dengan semangat tinggi dalam memulai pembelajaran materi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Ibu Suriati, guru kelas, menyusun rencana pembelajaran yang matang untuk mengenalkan siswa pada konsep-konsep dasar tentang negara-negara di berbagai benua dan keanekaragaman budayanya.

Pertemuan dimulai dengan pemaparan Ibu Suriati tentang tujuan pembelajaran serta pentingnya memahami perbedaan budaya di dunia. Setelah itu, siswa-siswa diajak untuk berpartisipasi aktif dengan memberikan tanggapan dan bertanya tentang materi yang akan dipelajari. Ibu Suriati kemudian menunjukkan peta dunia yang dipajang di depan kelas untuk membantu siswa memvisualisasikan lokasi negara-negara dan benua-benua.

Tidak hanya itu, pada pertemuan pertama ini, Ibu Suriati juga melaksanakan kegiatan observasi. Setiap siswa diberikan lembar kerja untuk mengamati dan mencatat beberapa informasi dasar mengenai benua yang ditunjuk oleh guru. Observasi ini bertujuan untuk melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran dan menumbuhkan rasa ingin tahu mereka terhadap materi IPS.

Pertemuan Kedua dan Ketiga: Pembelajaran *Discovery Learning* Pertemuan kedua dan ketiga menjadi momen penting dalam proses pembelajaran materi IPS. Ibu Suriati mengaplikasikan metode *Discovery Learning* untuk meningkatkan keterampilan penemuan dan eksplorasi siswa. Pada pertemuan ini, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok kecil, masing-masing berfokus pada benua tertentu.

Setiap kelompok diberikan tugas untuk meneliti lebih dalam tentang aspek-aspek khusus dari benua yang ditugaskan, seperti kebudayaan, adat istiadat, dan kondisi geografisnya. Sumber informasi yang digunakan mencakup buku-buku referensi, artikel, dan teknologi terbaru untuk memastikan keakuratan dan keberagaman materi.

Di bawah bimbingan Ibu Suriati, siswa-siswa bersemangat dan saling bekerjasama dalam mencari informasi. Mereka mengadakan diskusi produktif, berbagi pengetahuan, dan membangun konsep-konsep baru dari materi yang dipelajari.

Discovery Learning memberikan ruang bagi siswa untuk belajar secara mandiri, meningkatkan daya kritis, dan membangun rasa percaya diri dalam menyampaikan ide-ide mereka.

2) Pertemuan Keempat: Pemberian Posttest

Pada pertemuan terakhir, suasana kelas IV terasa lebih tegang karena siswa-siswa akan menghadapi posttest. Ibu Suriati memberikan panduan mengenai bentuk dan substansi dari posttest tersebut. Posttest dirancang untuk mengukur pemahaman siswa tentang materi IPS yang telah dipelajari selama tiga pertemuan sebelumnya.

Meskipun tegang, siswa-siswa menyambut tantangan ini dengan sikap optimis. Mereka menggunakan pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh dari pembelajaran *Discovery Learning* untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan posttest dengan cermat dan berfikir analitis.

Setelah posttest selesai, suasana kelas kembali ceria. Ibu Suriati memberikan apresiasi kepada siswa-siswa atas kerja keras dan dedikasi mereka selama proses pembelajaran. Ia mengakui perkembangan signifikan dalam pemahaman siswa tentang IPS dan menyampaikan harapannya agar semangat belajar seperti ini terus terjaga di masa depan.

Dengan berakhirnya empat pertemuan berharga ini, siswa-siswa kelas IV semester I telah mengalami petualangan belajar

yang bermanfaat dan memuaskan. Implementasi *Discovery Learning* dan posttest menjadi salah satu cara efektif dalam meningkatkan pemahaman mereka tentang materi IPS. Ibu Sari berharap bahwa proses pembelajaran seperti ini akan terus menerangi dan membimbing siswa-siswanya dalam mengeksplorasi dunia pengetahuan di masa depan.

b. Pelaksanaan pembelajaran dikelas IV A dengan Ibu Iis Ariska, S. Pd

1) Pertemuan Pertama: Perkenalan Materi dan Observasi

Di kelas IV semester I, suasana ceria menyambut awal pelaksanaan pembelajaran materi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Iis Ariska, seorang guru yang berdedikasi, memulai pertemuan pertama dengan memberikan pengantar tentang materi yang akan dipelajari. Siswa-siswa antusias mendengarkan penjelasan guru mereka mengenai negara-negara di berbagai benua dan beragam budayanya.

Iis Ariska menyajikan informasi dengan jelas dan memastikan setiap siswa memahaminya. Setelah penjelasan selesai, ia mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dengan bertanya dan memberikan tanggapan terhadap materi yang telah disampaikan. Untuk memperkuat pemahaman, Iis Ariska menunjukkan peta dunia yang dipasang di dinding kelas, sehingga siswa dapat dengan jelas melihat lokasi negara-negara di berbagai benua.

Tidak hanya itu, pada pertemuan pertama ini, Iis Ariska juga melakukan kegiatan observasi. Ia membagikan lembar kerja kepada siswa untuk mengamati dan mencatat informasi penting mengenai benua yang telah dijelaskan. Observasi ini bertujuan untuk melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar dan menumbuhkan rasa ingin tahu mereka tentang IPS.

2) Pertemuan Kedua dan Ketiga: Pembelajaran Konvensional

Pada pertemuan kedua dan ketiga, suasana kelas berfokus pada pembelajaran konvensional. Iis Ariska memilih metode ini untuk memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang materi IPS. Dengan penuh dedikasi, Iis Ariska menyusun materi-materi yang relevan dan mengajarnya dengan cara yang sistematis.

Materi diajarkan melalui presentasi, diskusi kelas, dan tanya jawab antara guru dan siswa. Iis Ariska memberikan contoh-contoh nyata untuk membantu siswa memahami konsep-konsep yang lebih kompleks. Selain itu, ia memberikan latihan-latihan dan tugas untuk memastikan siswa mampu mengaplikasikan pengetahuan mereka dengan baik.

Dalam suasana pembelajaran konvensional ini, Iis Ariska memberi perhatian khusus pada setiap siswa, memastikan bahwa mereka dapat mengikuti pembelajaran dengan baik. Ia dengan sabar menjelaskan materi yang sulit dipahami dan memberikan bimbingan yang diperlukan.

3) Pertemuan Keempat: Pemberian Posttest

Pertemuan terakhir dalam rangkaian pembelajaran IPS di kelas IV semester I adalah pemberian posttest. Sebelumnya, Iis Ariska telah memberikan panduan mengenai format dan materi yang akan diujikan. Posttest dirancang untuk mengukur pemahaman siswa tentang materi IPS yang telah dipelajari selama tiga pertemuan sebelumnya.

Dengan cermat dan hati-hati, siswa menjawab pertanyaan-pertanyaan posttest. Iis Ariska mengawasi prosesnya dengan seksama, memberikan bantuan jika diperlukan. Ia ingin memastikan bahwa setiap siswa memiliki kesempatan yang sama untuk menunjukkan pengetahuan mereka.

Setelah posttest selesai, suasana kelas terasa haru dan bersemangat. Iis Ariska memberikan pujian dan apresiasi kepada siswa-siswanya atas kerja keras dan usaha mereka selama proses pembelajaran. Ia berharap bahwa hasil posttest akan mencerminkan pemahaman yang baik dari para siswa dan akan menjadi pijakan bagi mereka untuk terus meningkatkan pengetahuan mereka di masa depan.

Dengan berakhirnya empat pertemuan yang penuh makna ini, siswa- siswa kelas IV semester I telah menyelesaikan perjalanan pembelajaran materi IPS dengan baik. Berkat bimbingan dan

dedikasi Iis Ariska, mereka kini memiliki wawasan yang lebih luas tentang negara-negara di berbagai benua dan kekayaan budayanya. Semangat belajar yang terjaga di dalam kelas akan terus menerangi perjalanan akademik mereka ke depan.

2. Data Hasil Observasi Proses Pembelajaran dengan Model Pembelajaran DL (*Discovery Learning*)

a. Aktivitas siswa dalam belajar Model Pembelajaran DL (*Discovery Learning*)

Analisis data tentang aktifitas siswa didasarkan dari hasil lembar pengamatan selama proses pembelajaran dan dibandingkan antara perencanaan dengan pelaksanaan tindakan. Pelaksanaan tindakan dikatakan sesuai jika model Model Pembelajaran DL (*Discovery Learning*) terlaksana sebagaimana mestinya. Data tersebut dianalisis sebagai refleksi untuk perbaikan pada siklus berikutnya.

Tabel 4. 2. Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran dengan Model Pembelajaran DL (*Discovery Learning*)

No	Aspek Yang Diamati	Pertemuan			Rata-rata	Presentasi
		1	2	3		
1	Siswa mampu menganalisis informasi dan data yang diberikan untuk menentukan hubungan atau pola tertentu	5	4	5	4.7	75-100%
2	Siswa mampu menganalisis informasi dan data yang diberikan untuk menentukan hubungan atau pola tertentu	4	5	5	4.7	75-100%
3	Kemampuan mengidentifikasi permasalahan	5	4	4	4.3	75-100%
4	Kemampuan merancang	4	5	4	4.3	75-100%

	dan melaksanakan eksperimen atau aktivitas pembelajaran					
5	Kemampuan menganalisis hasil eksperimen atau aktivitas pembelajaran	2	3	3	2.7	25-50%
6	Kreativitas dalam menyampaikan ide atau solusi permasalahan	4	5	4	4.3	75-100%
	<i>jumlah</i>	24	26	25	25	

Sumber: Data primer 2023, diolah dari lampiran

Berdasarkan aktivitas siswa selama kegiatan belajar mengajar bila di masukkan dalam kriteria aktivitas belajar siswa yang merumuskan masalah berada pada kategori 75-100% kegiatan terlaksana. Poin kedua siswa yang membuat hipotesis berada pada kategori 75-100% kegiatan terlaksana. Poin selanjutnya poin siswa yang merancang percobaan berada pada kategori 75- 100% kegiatan terlaksana.

Guru mengarahkan siswa dalam melakukan percobaan untuk memperoleh data berada pada kategori 50-75% kegiatan terlaksana. Selanjutnya pada kegiatan siswa yang melakukan percobaan untuk memperoleh data berada pada kategori 25-50% kegiatan terlaksana. Kegiatan siswa yang membuat kesimpulan berada pada kategori 75-100% kegiatan terlaksana

3. Analisis Data Kemampuan Berfikir Tingkat Tinggi (HOTS)

b) Kelompok eksperimen

Pada kelompok eksperimen, post-test kemampuan berfikir tingkat tinggi (HOTS) siswa dilaksanakan. Hasil perhitungan statistik

post-test kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa kelompok eksperimen adalah sebagai berikut.

Tabel 4. 3. Hasil Perhitungan Statistik *Post-test* Kemampuan Berfikir Tingkat Tinggi (HOTS) Kelompok Eksperimen

Statistics		
		Pretes Eksperimen
N	Valid	25
	Missing	0
Mean		79.8333
Median		79.1667
Mode		75.00 ^a
Std. Deviation		6.44151
Variance		41.493
Range		25.00
Minimum		66.67
Maximum		91.67
Sum		1995.83

Sumber: Data primer 2019, diolah dari lampiran

Hasil perhitungan statistik *post-test* kemampuan berfikir tingkat tinggi (HOTS) siswa kelompok eksperimen di atas menunjukkan nilai rata-rata/mean yang diperoleh keseluruhan siswa sebesar 79.83, median 79.16, modus 75, standar deviasi 6.44, varian 41.493, range 25, nilai terendah 66.67, dan nilai tertinggi 91.67. Deskripsi distribusi frekuensi hasil *post-test* kemampuan berfikir tingkat tinggi (HOTS) siswa kelompok eksperimen adalah sebagai berikut.

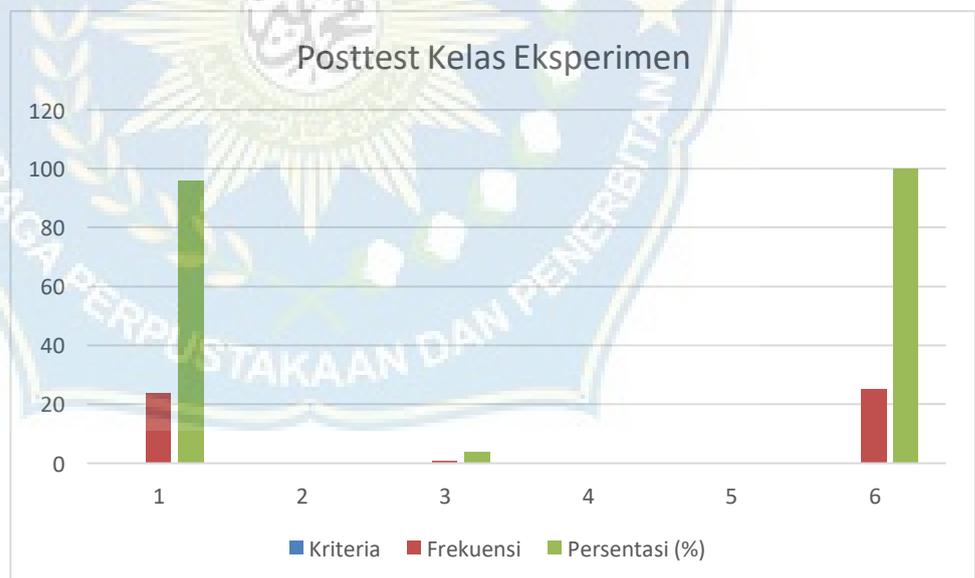
Besarnya peningkatan sebelum dan sesudah pembelajaran dihitung dengan rumus gain ternormalisasi sebagai berikut:

Tabel 4. 4. Distribusi Frekuensi Nilai Post-test Kemampuan Berfikir Tingkat Tinggi (HOTS) Siswa Kelompok Eksperimen

Nilai N-Gain	Kriteria	Frekuensi	Persentasi (%)
$N\text{-Gain} \geq 0,70$	Tinggi	24	96
$0,30 \leq N - \text{Gain} < 0,70$	Sedang	1	4
$N\text{-Gain} < 0,30$	Rendah	0	0
Jumlah		25	100

Sumber: Data primer 2019, diolah dari lampiran

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi nilai post- kemampuan berfikir tingkat tinggi (HOTS) siswa kelompok eksperimen, diagram nilai post-test kemampuan berfikir tingkat tinggi (HOTS) siswa kelompok eksperimen adalah sebagai berikut.



Gambar 4. 1. Diagram Nilai Post-test Kemampuan Berpikir Tingkat tinggi Siswa Kelompok Eksperimen

Sumber: Data primer 2023, diolah dari lampiran

Diagram nilai *post-test* kemampuan berfikir tingkat tinggi (HOTS) siswa kelompok eksperimen menunjukkan siswa dengan

kategori tinggi terdiri dari 15 siswa dengan persentase 60%, siswa dengan kategori sedang terdiri dari 10 siswa dengan persentase 40%.

c) Kelompok kontrol

Pada kelompok kontrol, post-test kemampuan berfikir tingkat tinggi (HOTS) siswa dilaksanakan. Hasil perhitungan statistik *post-test* kemampuan berfikir tingkat tinggi (HOTS) siswa kelompok kontrol adalah sebagai berikut.

Tabel 4. 5. Hasil Perhitungan Statistik Post-test kemampuan berfikir tingkat tinggi (HOTS) Siswa kelompok kontrol

		Statistics
		Pretes Eksperimen
N	25	25
	0	0
Mean		73.0000
Median		75.0000
Mode		66.67 ^a
Std. Deviation		11.22683
Variance		126.042
Range		41.67
Minimum		50.00
Maximum		91.67
Sum		1825.00

Sumber: Data primer 2023, diolah dari lampiran

Hasil perhitungan statistik post-test kemampuan berfikir tingkat tinggi (HOTS) siswa kelompok kontrol di atas menunjukkan nilai rata-rata/mean yang diperoleh keseluruhan siswa sebesar 73.00, median 75.00, modus 66.67, standar deviasi 11.22, varian 126.04, range 41.67, nilai terendah 50.00, dan nilai tertinggi 91.57.

Deskripsi distribusi frekuensi hasil post-test kemampuan berfikir tingkat tinggi (HOTS) siswa kelompok kontrol adalah sebagai berikut. Besarnya peningkatan sebelum dan sesudah pembelajaran dihitung dengan rumus gain ternormalisasi sebagai berikut:

Tabel 4. 6. Distribusi Frekuensi Nilai Post- kemampuan berfikir tingkat tinggi (HOTS) Siswa kelompok kontrol

Nilai N-Gain	Kriteria	Frekuensi	Persentasi (%)
$N\text{-Gain} \geq 0,70$	Tinggi	10	40
$0,30 \leq N\text{-Gain} < 0,70$	Sedang	15	60
$N\text{-Gain} < 0,30$	Rendah	0	0
Jumlah		25	100

Sumber: Data primer 2023, diolah dari lampiran

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi nilai post-test kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa kelompok kontrol, diagram nilai post-test kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa kelompok kontrol adalah sebagai berikut.



Gambar 4. 2. Diagram Nilai Post-test kemampuan berfikir tingkat tinggi (HOTS) Siswa kelompok kontrol

Sumber: Data primer 2019, diolah dari lampiran

Diagram nilai *post-test* kemampuan berfikir tingkat tinggi (HOTS) siswa kelompok kontrol menunjukkan siswa dengan kategori tinggi terdiri dari 15 siswa dengan persentase 96%, siswa dengan kategori sedang terdiri dari 1 siswa dengan persentase 4%.

4. Analisis Data Hasil Belajar

a. Kelas Eksperimen

Untuk menentukan kriteria kategori hasil belajar siswa dalam penelitian ini, maka digunakan pengkategorian yang berpedoman pada kategori Standar Departemen Pendidikan Nasional (Sudirman, 2010 : 102) seperti pada tabel berikut :

Tabel 4. 7. Kategori Hasil Belajar Siswa

Skor	Kategori	Frekuensi	Persentasi (%)
0 – 39	Sangat rendah	0	0
40 – 59	Rendah	0	0
60 – 74	Sedang	3	12
75 – 90	Tinggi	20	80
91 – 100	Sangat tinggi	2	8

Sumber: Data primer 2023, diolah dari lampiran

Berdasarkan kategori hasil belajar siswa diperoleh bahwa *post-test* siswa pada kategori sedang diperoleh sebanyak 3 siswa dengan persentasi 12%, kategori tinggi diperoleh sebanyak 20 siswa dengan persentasi 80%, dan kategori sangat tinggi diperoleh sebanyak 2 siswa dengan persentasi 8%.



Gambar 4. 3. Diagram Nilai Post-test Hasil Belajar Siswa Kelompok Eksperimen

Sumber: Data primer 2023, diolah dari lampiran

b. Kelas Kontrol

Selanjutnya kriteria yang digunakan untuk menentukan kategori hasil belajar siswa dalam penelitian ini berpedoman pada kategori Standar Departemen Pendidikan Nasional (Sudirman, 2010: 102) seperti pada tabel berikut:

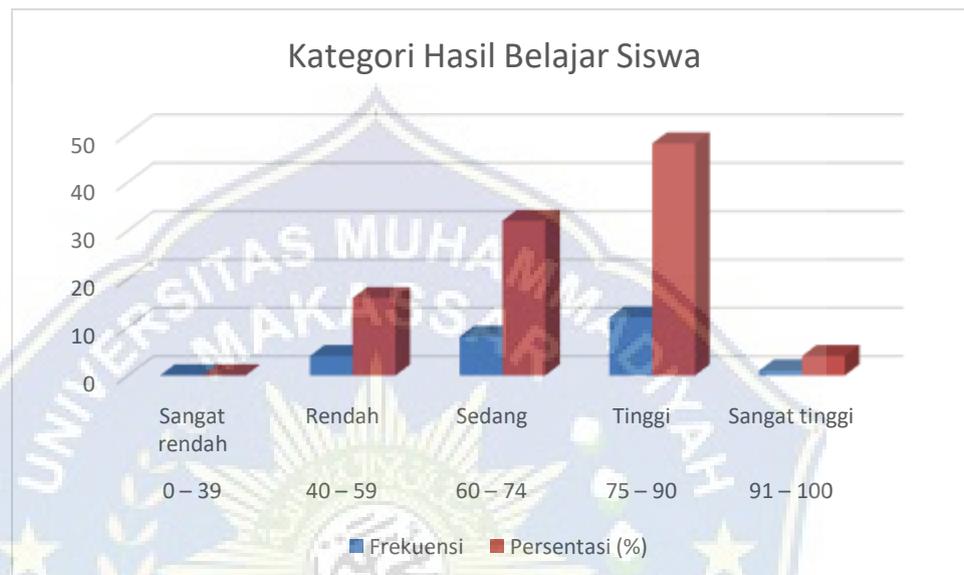
Tabel 4. 8. Kategori Hasil Belajar Siswa

Skor	Kategori	Frekuensi	Persentasi (%)
0 – 39	Sangat rendah	0	0
40 – 59	Rendah	4	16
60 – 74	Sedang	8	32
75 – 90	Tinggi	12	48
91 – 100	Sangat tinggi	1	4
Jumlah		25	100

Sumber: Data primer 2023, diolah dari lampiran

Berdasarkan kategori hasil belajar siswa diperoleh bahwa *post-test* siswa pada kategori rendah sebanyak 4 siswa dengan persentasi

16%, kategori sedang diperoleh sebanyak 8 siswa dengan persentasi 16%, kategori tinggi diperoleh sebanyak 12 siswa dengan persentasi 48%, dan kategori sangat tinggi diperoleh sebanyak 1 siswa dengan persentasi 4%.



Sumber: Data primer 2023, diolah dari lampiran

5. Hasil Analisis Data Statistika Inferensial

Statistika inferensial adalah teknik statistika yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya diberlakukan untuk populasi. Teknik statistika ini dimaksudkan untuk menguji hipotesisnya. Sebelum menguji hipotesis penelitian dilakukan uji normalitas.

a. Uji Kesetaraan Tes Awal (*Pre-test*)

Uji kesetaraan rata-rata *pre-test* kemampuan berfikir tingkat tinggi (HOTS) siswa dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan antara rata-rata *pre-test* kemampuan berfikir tingkat tinggi (HOTS) siswa pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. *Pre-test*

digunakan untuk mengetahui kemampuan berfikir tingkat tinggi (HOTS) awal siswa pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebelum diberi perlakuan (*treatment*). Rangkuman hasil uji kesetaraan rata-rata pre-test kemampuan berfikir tingkat tinggi (HOTS) siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. 9. Rangkuman Hasil Uji Kesetaraan Pre-test kemampuan berfikir tingkat tinggi (HOTS) Siswa

No	Kelompok	Mean	Kategori	Kesimpulan
1	Eksperimen	55.67	Cukup	Sama
2	Kontrol	56.33	Cukup	

Sumber: Data primer 2019, diolah dari lampiran

Berdasarkan hasil pre-test kemampuan berfikir tingkat tinggi (HOTS) siswa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, rata-rata kelompok eksperimen sebesar 55.67 dengan kategori cukup dan rata-rata kelompok kontrol sebesar 56.33 dengan kategori cukup. Rata-rata/mean hampir sama dan kategori sama antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, maka dapat dinyatakan pada tes awal (*pre-test*) kemampuan berfikir tingkat tinggi (HOTS) kelompok eksperimen dan kelompok *kontrol* menunjukkan rata-rata yang relatif sama.

b. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan langkah awal dalam menganalisis data secara spesifik. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak. Berikut hasil pengujian normalitas data sebagai berikut:

Tabel 4. 10. Uji Normalitas Data

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test
Unstandardized Residual

N		25
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	6.39431180
Most Extreme Differences	Absolute	.115
	Positive	.115
	Negative	-.085
Test Statistic		.115
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

Sumber: Data primer 2023, diolah dari lampiran

Penelitian ini digunakan uji *One Sample Kolmogorav-Smirnov* dengan menggunakan taraf signifikansi 5% atau 0,05 dengan syarat:

Jika $P_{value} \geq 0,05$ maka distribusinya adalah normal

Jika $P_{value} < 0,05$ maka distribusinya adalah tidak normal

Berdasarkan tabel output SPSS tersebut, diketahui bahwa nilai signifikansi Asympt. Sig (2-tailed) sebesar 0.200 lebih besar dari 0.05. maka sesuai dengan dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas kolmogorov smirnov di atas, dapat di simpulkan bahwa data berdistribusi normal. Dengan demikian, asumsi atau persyaratan normalitas dalam model regresi sudah terpenuhi.

c. Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah pengujian mengenai sama tidaknya variansi- variansi dua buah distribusi atau lebih. Uji homogenitas yang

akan dibahas dalam tulisan ini adalah Uji Homogenitas Variansi dan Uji Bartlett. Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data dalam variabel X dan Y bersifat homogen atau tidak. Pada penelitian ini digunakan F hitung dengan F tabel pada tabel distribusi F, dengan:

Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$, berarti homogeny

Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$, berarti tidak homogeny

Berikut hasil analisis data uji homogenitas pada tabel berikut ini:

Tabel 4. 11. Uji Normalitas Data

Test of Homogeneity of Variances

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
8.476	1	40.648	.006

Sumber: Data primer 2023, diolah dari lampiran

Berdasarkan tabel output *test of homogeneity of variance* diatas diketahui nilai signifikansi (sig) variabel kemampuan siswa kelas IVA dan IVB adalah sebesar 0.006. karena nilai sig $0.006 > 0.005$, maka sesuai dengan dasar pengambilan keputusan dalam uji *homogeneity* di atas, dapat di simpulkan bahwa data kemampuan siswa kelas IVA dan kelas IVB adalah sama atau homogen. Dengan demikian, asumsi atau persyaratan homogenitas sudah terpenuhi.

d. Uji hipotesis

1) Pengaruh Model Pembelajaran DL (*Discovery Learning*) terhadap kemampuan berfikir tingkat tinggi (HOTS) pada siswa kelas IV Sekolah Dasar Inpres Bontomanai

Berdasar uji asumsi klasik yang telah dilakukan dapat diketahui

bahwa data terdistribusi normal, dan homogen. Oleh karena itu, data yang telah ada memenuhi syarat untuk menggunakan model regresi linear.

Secara umum, analisis regresi pada dasarnya adalah suatu studi mengenai ketergantungan variabel dependen dengan satu atau lebih variabel independen, dengan tujuan untuk mengestimasi dan atau memprediksi rata-rata populasi atau nilai rata-rata variabel dependen berdasar nilai variabel independen yang diketahui. Berikut ini adalah hasil analisis regresi dari data.

Uji Koefisien Determinasi (R^2) Koefisien Determinasi (R^2) berfungsi untuk melihat sejauh mana keseluruhan variabel independen dapat menjelaskan variabel dependen. Nilai koefisien determinasi adalah antara 0 dan 1. Menurut Ghazali (2006), apabila angka koefisien determinasi semakin kuat, yang berarti variabel-variabel independen memberikan hampir semua informasi yang dibutuhkan untuk memprediksi variasi variabel dependen.

Tabel 4. 12. Model Summary^b

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.729 ^a	.274	.275	6.53184

a. Dependent Variable: Posttest eksperimen

b. Predictors: (Constant), Posttest kontrol

Sumber: Data primer 2023, diolah dari lampiran

Berdasarkan hasil uji koefisien determinasi pada tabel 2 diatas, besarnya nilai adjusted R *Square* dalam model regresi diperoleh

sebesar 0,275. Hal ini menunjukkan bahwa besar pengaruh variabel independen yaitu X (Model Pembelajaran DL) terhadap variabel dependen Y (Hasil dan Kemampuan Berfikir Tingkat Tinggi (HOTS)) yang dapat diterangkan oleh persamaan ini sebesar 72.9%. Sedangkan sisanya sebesar 27.1% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak dimasukkan dalam model regresi.

Selanjutnya dilakukan pengujian secara simultan dilakukan dengan menggunakan uji F. Uji F dilakukan untuk mengetahui apakah permodelan yang dibangun memenuhi metode Fisher atau tidak. Dengan kata lain apakah model regresi dapat digunakan untuk memprediksi variable X. Berikut adalah hasil uji statistik:

Tabel 4. 13. ANOVA

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	14.540	1	14.540	1.341	.035 ^b
	Residual	981.293	23	42.665		
	Total	995.833	24			

a. Dependent Variable: Posttest eksperimen

b. Predictors: (Constant), Posttest kontrol

Sumber: Data primer 2023, diolah dari lampiran

Berdasarkan hasil uji F pada tabel 4.13 didapat nilai probabilitas (*p-value*) sebesar 0,035. Karena nilai probabilitas (*p-value*) lebih kecil dari 0,050 artinya model regresi dalam penelitian ini dapat dikatakan bahwa X (Model Pembelajaran *Discovery Learning*) berpengaruh terhadap Y (Hasil Belajar dan Kemampuan Berfikir Tingkat Tinggi

(HOTS)). Uji statistik t pada dasarnya menunjukkan seberapa jauh pengaruh satu variabel penjelas/independen secara individual dalam menerangkan variasi variabel independen.

Tabel 4. 14. Hasil Pengujian Regresi Linier Berganda

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	84.894	8.767		9.683	.000
	Posttest kontrol	.869	.119	.521	5.584	.035

a. Dependent Variable: Posttest eksperimen Sumber: Data primer 2023, diolah dari lampiran

Dari data di atas dapat dilihat besarnya pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen yang dapat diketahui dari *beta unstandardized* yang ada. Dari Tabel diatas, dapat dirumuskan persamaan matematis sebagai berikut:

$$Y = 84.879 + 0.869 + e$$

Dari persamaan diatas dapat diketahui bahwa variabel X (Model Pembelajaran DL) memiliki koefisien regresi dengan arah positif. Uji signifikansi dapat dilihat pada nilai koefisien regresi (β) dan nilai signifikansi (Sig.) yang diperoleh menunjukkan bahwa $\text{sig } \alpha = 0.05 > 0.004$, yang berarti bahwa terdapat pengaruh X (Model Pembelajaran DL) terhadap Y (Hasil belajar dan Kemampuan Berfikir Tingkat Tinggi (HOTS)). Uji signifikansi dapat dilihat pada nilai koefisien regresi (β) dan nilai signifikansi (Sig.) dari masing-masing variabel

yang ada pada tabel, antara lain bahwa nilai koefisien jalan (X) menunjukkan bahwa pengaruh Model Pembelajaran DL terhadap hasil belajar dan kemampuan berfikir tingkat tinggi (HOTS) siswa memiliki tanda positif. Artinya, apabila terjadi peningkatan pada Model Pembelajaran DL (X) sebesar 1% dengan anggapan bahwa variabel lain konstan, maka akan diikuti dengan peningkatan sebesar 4.154 dengan signifikansi $0.021 (< 0.005)$. Hipotesis menyatakan bahwa Model Pembelajaran DL (X) berpengaruh positif terhadap kemampuan berfikir tingkat tinggi siswa yang diterima.

C. Pembahasan

Berdasarkan hasil uji hipotesis diperoleh bahwa nilai koefisien regresi (β) dan nilai signifikansi (Sig.) yang diperoleh menunjukkan bahwa $\text{sig } \alpha = 0.05 > 0.004$, yang berarti bahwa terdapat pengaruh X (Model Pembelajaran DL) terhadap Y (Hasil belajar dan Kemampuan Berfikir Tingkat Tinggi (HOTS)). Selanjutnya nilai probabilitas (*p-value*) sebesar 0,035. Karena nilai probabilitas (*p-value*) lebih kecil dari 0,050 artinya model regresi dalam penelitian ini dapat dikatakan bahwa X (Model Pembelajaran DL) berpengaruh terhadap Y (Hasil belajar dan Kemampuan Berfikir Tingkat Tinggi (HOTS)) dengan besar pengaruh variabel independen yaitu X (Model Pembelajaran DL) terhadap variabel dependen Y (Hasil belajar dan Kemampuan Berfikir Tingkat Tinggi (HOTS)) yang dapat diterangkan oleh persamaan ini sebesar 72.9%. Sedangkan sisanya sebesar 27.1% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak dimasukkan dalam model regresi.

Pembelajaran Model Pembelajaran DL berpengaruh terhadap kemampuan berfikir siswa karena Model Pembelajaran DL (*Discovery Learning*) menekankan kerja aktif dan proses berpikir siswa, sedangkan pembelajaran yang diterapkan pada kelas kontrol melalui penerapan model pembelajaran konvensional dengan metode ceramah bervariasi. Peran guru lebih dominan dibandingkan dengan kegiatan siswa sehingga cenderung membuat siswa bersikap pasif dalam proses pembelajaran.

Rata-rata nilai kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa yang diperoleh pada kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol. Sejalan dengan hasil penelitian (Papatung et al., 2022) menunjukkan bahwa rata-rata capaian kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa meningkat melalui penerapan Model Pembelajaran DL. Hal ini dapat terjadi karena melalui pembelajaran Model Pembelajaran DL, guru mengajak siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Siswa diajak aktif berpikir mengenali masalah, mengungkapkan gagasan- gagasan pemecahan masalah, merancang percobaan sendiri untuk menjawab masalah yang dihadapi, melakukan percobaan untuk mencari jawaban, menganalisis dan menginterpretasi data, menemukan jawaban, serta mendiskusikan hasilnya sampai pada penyusunan kesimpulan. Model Pembelajaran DL mampu melatih keterampilan intelektual, berpikir tingkat tinggi, dan mampu memecahkan masalah secara ilmiah.

Proses pemecahan masalah dikaitkan dengan permasalahan sehari-hari, sehingga siswa memiliki kesempatan untuk Belajar

memecahkan masalah yang dihadapinya di kehidupan sehari-hari dan masalah yang berasal dari fenomenafenomena nyata yang mengakibatkan siswa akan terlibat dalam perilaku berpikir.

Sejalan dengan penelitian (Komang et al., 2021) dan (Said & Yerimadesi, 2021) yang membuktikan bahwa pembelajaran Model Pembelajaran DL berkontribusi dalam meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi. Pada prinsipnya keseluruhan proses Model Pembelajaran DL membantu siswa menjadi mandiri, percaya diri, dan yakin terhadap kemampuan intelektualnya sendiri untuk terlibat secara aktif. Guru membimbing siswa dalam pembelajaran sehingga diharapkan mampu mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa melalui Model Pembelajaran DL.

Menyajikan masalah atau pertanyaan. Guru memperlihatkan kepada siswa fakta terkait materi yang diajarkan, kemudian melakukan tanya jawab dengan siswa melalui pertanyaan-pertanyaan yang diajukan dan terkait fakta yang ditunjukkan oleh guru. Selanjutnya siswa mengidentifikasi masalah dengan dibimbing oleh guru. Siswa membuat pertanyaan sebagai rumusan masalah terkait dengan materi. Siswa merumuskan tentang konsep gaya dan jenis-jenis gaya. Guru meminta siswa untuk merumuskan masalah terkait gaya berdasarkan hasil praktikum yang akan siswa lakukan dan membagi siswa dalam enam kelompok. Siswa bekerja secara berkelompok mendiskusikan rumusan masalah yang telah dibuat masing-masing siswa kemudian menentukan

topik atau judul praktikum.

Kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa dapat dilatih dan dikembangkan dengan selalu bertanya dan mempertanyakan berbagai fenomena yang sedang dipelajari. Hal tersebut dapat dikaitkan dengan penelitian (Septiyowati & Prasetyo, 2021) bahwa *Discovery learning* dapat mengajarkan siswa bagaimana mengajukan pertanyaan di kelas dan memperoleh jawaban sendiri. *Discovery learning* dapat mendorong kebiasaan berpikir ilmiah siswa dan siswa lebih terbuka terhadap ide-ide baru dalam kelompok atau kelas, dengan harapan agar siswa berpikir tentang proses tidak hanya hasil akhir. Tahap merumuskan masalah dapat melatih kemampuan berpikir tingkat tinggi pada aspek interpretation, karena dalam pembelajaran guru melakukan tanya jawab dan membimbing siswa merumuskan masalah terkait fakta yang ditunjukkan. *Discovery learning* dapat mendorong kebiasaan berpikir ilmiah siswa dan siswa lebih terbuka terhadap ide-ide baru dalam kelompok atau kelas, dengan harapan agar siswa berpikir tentang proses tidak hanya hasil akhir.

Siswa merumuskan hipotesis yang relevan berdasarkan rumusan masalah yang telah dibuat. Proses merumuskan hipotesis dilakukan dalam diskusi kelompok. Siswa mendiskusikan dan mengemukakan gagasan sebagai hipotesis terhadap permasalahan mengenai gaya berdasarkan pengetahuan yang sudah dimiliki. Guru membimbing siswa dalam menentukan hipotesis yang relevan dengan permasalahan dan

memprioritaskan hipotesis mana yang menjadi prioritas penyelidikan. Siswa dapat merumuskan banyak alternatif hipotesis dalam menanggapi masalah dan mengecek data terhadap hipotesis untuk membuat keputusan. Hal tersebut sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif Piaget (Sugo et al., 2021), yakni siswa SD kelas V sudah berada pada tahap formal. Hipotesis dapat dibuktikan dengan melakukan kegiatan percobaan dan analisis literatur.

Tahap merumuskan hipotesis dapat melatih kemampuan berpikir tingkat tinggi pada aspek analysis dan inference. Siswa melakukan kajian literatur dan berpikir secara logis dalam membuat hipotesis. Sebelum dijadikan hipotesis, siswa terlebih dahulu menganalisis pendapat dan alasan dari tiap anggota kelompok. Siswa mengidentifikasi unsur-unsur apa saja yang akan dijadikan hipotesis melalui rumusan masalah yang telah dibuat oleh siswa dengan mempertimbangkan informasi yang relevan. Setelah menilai ide dan saran yang akan digunakan dalam penyelesaian masalah, siswa mengembangkan rencana dengan mengumpulkan informasi untuk memperkuat hipotesis tersebut. Sebelum melaksanakan kegiatan percobaan siswa terlebih dahulu membuat rancangan percobaan. Siswa membuat rancangan percobaan yang menghasilkan gaya melalui kegiatan diskusi dan kajian literatur, menentukan alat dan bahan yang dibutuhkan, dan menentukan langkah-langkah percobaan, kemudian menuliskannya di Lembar Kerja Siswa. Setiap tahap dalam rancangan

percobaan didiskusikan dan dibimbing oleh guru. Kegiatan diskusi kelompok akan terjadi interaksi antar anggota kelompok seperti saling bertukar pendapat, berbagi pengetahuan dan mengemukakan gagasan untuk menyelesaikan masalah. Hal ini sejalan dengan teori belajar Piaget (M. A. Saputri & Rahayu, 2021) bahwa proses aktif dalam belajar akan membuat siswa membangun sistem makna dan pemahaman mengenai fakta melalui pengalaman-pengalaman dan interaksi mereka baik dengan sumber-sumber maupun dengan rekan-rekan belajarnya. Rancangan percobaan dibuat untuk membuktikan hipotesis dan mendapatkan jawaban untuk pemecahan masalah melalui kegiatan percobaan.

Tahap merancang percobaan dapat melatih kemampuan berpikir tingkat tinggi pada aspek *analysis* dan *explanation*. Pada tahap merancang percobaan, siswa menganalisis dan mengenali gagasan dan alasan yang disampaikan oleh tiap anggota kelompok. Anggota kelompok akan menjelaskan gagasan atau ide yang mereka miliki kepada anggota lainnya tentang rancangan percobaan, menentukan alat dan bahan, dan menentukan langkah-langkah percobaan. Siswa memberikan pendapat dengan didukung dengan bukti yang kuat misalnya dari literatur, mendeskripsikan metode dan kriteria yang digunakan untuk mencapai hasil dalam pemecahan masalah.

Proses belajar bermakna terjadi jika siswa mampu mengasimilasi pengetahuan yang telah dimilikinya dengan pengetahuan baru. Sejalan dengan teori belajar menurut Ausubel (Situmorang, 2023)

bahwa informasi yang dipelajari secara bermakna lebih lama diingat dari pada informasi yang dipelajari secara hafalan. Model Pembelajaran DL menjadikan pembelajaran bermakna dengan pengetahuan yang diperoleh melalui penemuan sendiri dengan mengaitkan konsep yang relevan pada struktur kognitif yang sudah dimiliki siswa.

Tahap melakukan percobaan dapat memberikan kesempatan bagi siswa untuk berlatih dan mengembangkan keterampilan analisis. Hal ini sesuai dengan pernyataan Hackling (Ellya Novera, Daharnis, Yeni Erita, 2021) bahwa praktik penyelidikan lapangan atau melakukan percobaan memberikan siswa kesempatan untuk berlatih dan mengembangkan keterampilan menginvestigasi serta mendapatkan pengalaman nyata tentang fenomena alam sebagai dasar untuk belajar konseptual. Melalui kegiatan percobaan siswa belajar secara mandiri untuk menemukan suatu konsep. Pada kegiatan melakukan percobaan siswa memperoleh data hasil percobaan. Ada kemungkinan perbedaan data hasil percobaan dengan teori, sehingga siswa harus menganalisisnya. Kegiatan pembelajaran dengan disertai kegiatan percobaan apabila dilakukan secara terus-menerus dapat mengarah pada Model Pembelajaran DL.

Sejalan dengan penelitian Perez & Furman (Meriyana et al., 2020) bahwa kegiatan eksperimen secara bertahap dapat mengarah pada level Model Pembelajaran DL bahkan Discovery learning terbuka. Kegiatan percobaan dapat membantu siswa lebih mudah untuk memahami materi dan mendapatkan pengalaman nyata dengan ikut

berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran dan dapat melatih keterampilan investigasi dan analisis.

Berdasarkan data hasil pengamatan yang diperoleh melalui kegiatan percobaan, siswa mengkaji berbagai sumber literatur yang relevan untuk mengumpulkan informasi kemudian menganalisis data yang diperoleh. Adanya perbedaan data hasil percobaan dengan teori menuntut siswa untuk menganalisis data dengan diskusi kelompok. Analisis data melatih siswa untuk berpikir sendiri, melatih kemampuan menemukan informasi dan kemampuan bertanya siswa. Hal ini didukung penelitian Ketpichainarong, Panijpan & Ruenwongsa (Rochmad & Ulinuha, 2020) bahwa Model Pembelajaran DL (*Discovery Learning*) lebih konstruktif, memberikan siswa kesempatan untuk bertanya dan berbagi pengalaman belajar, serta meningkatkan pengetahuan siswa dan mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi. Siswa mengumpulkan data melalui kegiatan percobaan untuk memecahkan masalah sehingga siswa mampu membangun dan menemukan konsep pengetahuan sendiri. Sejalan dengan teori belajar penemuan Bruner (Yerimadesi & Kristalia, 2021), proses *Discovery learning* memungkinkan siswa menemukan sendiri pengetahuannya tentang apa yang dipelajari melalui kegiatan-kegiatan ilmiah. Melalui belajar penemuan siswa dapat menyelidiki secara individu atau melalui tanya jawab dengan guru dan siswa lain untuk memecahkan masalah secara bersama-sama.

Tahap mengumpulkan dan menganalisis data dapat melatih kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa pada aspek *analysis*, *evaluation*, dan *explanation*. Tahap analisis dimulai dengan memeriksa data, gagasan-gagasan, mengidentifikasi pendapat serta alasan yang mendukung. Kegiatan menganalisis data dapat dilakukan dengan membangun dan menggunakan ide-ide yang dimiliki siswa. Siswa membandingkan data yang diperoleh dengan teori. Siswa dapat mengintegrasikan pengetahuan yang telah dipelajari untuk memecahkan masalah. Siswa memberikan pendapat dengan penjelasan yang mendukung dalam menyelesaikan masalah dengan menyebutkan bukti yang mengarahkan kelompok untuk menerima atau menolak gagasan untuk pemecahan masalah dari anggota kelompok. Pada tahap menganalisis data tentu banyak pendapat yang berbeda dari tiap siswa. Diskusi kelompok dilakukan untuk menentukan pendapat yang dianggap paling tepat sebagai hasil analisis data dengan pertimbangan mengevaluasi berbagai data yang diperoleh, menentukan kredibilitas suatu sumber informasi dan menilai kualitas berbagai pendapat yang telah disampaikan dengan mempertimbangkan kelebihan secara logis dari argumen berdasarkan letak hipotesis dan relevan.

Siswa membuat kesimpulan dari hasil pekerjaan dan analisis data sesuai dengan hasil pembuktian hipotesis. Siswa menganalisis kesesuaian kesimpulan hasil pengamatan dengan tujuan dan hipotesis yang telah dirumuskan dengan dibimbing oleh guru. Kesimpulan dibuat dengan

mengidentifikasi unsur-unsur yang diperlukan untuk membuat kesimpulan yang beralasan dengan memperhatikan data dan informasi relevan yang diperoleh. Kemudian siswa menuliskan kesimpulan pada LKS. Siswa membuat kesimpulan sesuai dengan tujuan yang telah dirumuskan oleh tiap kelompok, sehingga tiap kelompok mungkin memiliki kesimpulan yang berbedabeda. Siswa mempresentasikan kesimpulan hasil kerja kelompok, sedangkan kelompok lain dapat menyampaikan pendapat atau pertanyaan. Namun setelah presentasi selesai, siswa mengajukan pertanyaan atau menyampaikan pendapat hanya pada saat presentasi tiga kelompok awal. Setelah semua presentasi kelompok selesai, guru mengajak siswa menyimpulkan materi mengenai gaya dan contoh kegiatan yang menyebabkan terjadinya gaya serta gaya yang dihasilkan. Adanya keterbatasan waktu sehingga guru memberikan tugas tambahan untuk menguatkan materi.

Tahap membuat kesimpulan melatih kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa pada aspek *inference* dan *selfregulation*. Pada saat membuat kesimpulan siswa berada pada proses berpikir, siswa mengaplikasikan keterampilan serta menggunakan pengetahuan yang dimiliki dalam menganalisis dan mengevaluasi kemampuan diri dalam mengambil kesimpulan baik dengan bentuk pertanyaan, konfirmasi, validasi atau koreksi. Kegiatan yang dilakukan dengan melihat kembali semua dimensi berpikir tingkat tinggi dan memeriksanya lagi. Siswa dapat menguji dan memperbaiki kesimpulan yang sudah digambarkan,

meninjau dan merumuskan kembali salah satu dari penjelasan yang telah dikemukakan serta dapat menguji dan membenarkan kemampuan untuk menguji dan memperbaiki diri sendiri. Siswa membuat kesimpulan dengan mengidentifikasi unsur-unsur yang diperlukan untuk membuat kesimpulan yang beralasan dengan memperhatikan data dan informasi relevan. Kesimpulan dari hasil percobaan dan analisis data sesuai dengan hasil pembuktian hipotesis disesuaikan dengan tujuan.

Menurut Robbert Ennis (Mahdian et al., 2022) Berpikir tingkat tinggi adalah kemampuan berpikir reflektif yang berfokus pada pola pengambilan keputusan tentang apa yang harus diyakini dan harus dilakukan. Hasil uji kesetaraan pre-test kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menunjukkan rata-rata yang relatif sama kemampuan berpikir tingkat tinggi kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hal tersebut ditunjukkan dari nilai rata-rata pre-test kelompok eksperimen sebesar 55.67 dengan kategori cukup dan rata-rata kelompok kontrol sebesar 56.33 dengan kategori cukup. Rata-rata/ mean hampir sama dan kategori sama antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, simpulan dari penelitian adalah sebagai berikut.

1. Diagram nilai post-test kemampuan berfikir tingkat tinggi (HOTS) siswa kelompok eksperimen menunjukkan siswa dengan kategori tinggi terdiri dari 15 siswa dengan persentase 60%, siswa dengan kategori sedang terdiri dari 10 siswa dengan persentase 40%. Sedangkan pada kelompok kontrol Diagram nilai post- test kemampuan berfikir tingkat tinggi (HOTS) siswa kelompok kontrol menunjukkan siswa dengan kategori tinggi terdiri dari 15 siswa dengan persentase 96%, siswa dengan kategori sedang terdiri dari 1 siswa dengan persentase 4%.
2. Berdasarkan hasil uji hipotesis diperoleh bahwa nilai koefisien regresi (β) dan nilai signifikansi (Sig.) yang diperoleh menunjukkan bahwa $\text{sig } \alpha = 0.05 > 0.004$, yang berarti bahwa terdapat pengaruh X (Model Pembelajaran *Discovery Learning*) terhadap Y kemampuan berfikir tingkat tinggi siswa). Selanjutnya nilai probabilitas (*p-value*) sebesar 0,035. Karena nilai probabilitas (*p-value*) lebih kecil dari 0,050 artinya model regresi dalam penelitian ini dapat dikatakan bahwa X (Model Pembelajaran DL) berpengaruh terhadap Y (kemampuan berfikir tingkat tinggi siswa) dengan besar pengaruh variabel independen yaitu X (Model Pembelajaran *Discovery Learning*) terhadap variabel dependen Y (kemampuan berfikir

tingkat tinggi siswa) yang dapat diterangkan oleh persamaan ini sebesar 72.9%. Sedangkan sisanya sebesar 27.1% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak dimasukkan dalam model regresi.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, pembahasan, dan kesimpulan yang ada, maka peneliti mengajukan saran sebagai berikut.

1. Bagi guru, disarankan untuk menerapkan strategi Model Pembelajaran DL (*Discovery Learning*) pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Hal ini dikarenakan sintaks/ langkah-langkah dalam strategi Model Pembelajaran DL (*Discovery Learning*) sesuai untuk melatih kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa dan karena adanya pengaruh positif dalam penerapan strategi ini terhadap kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa. Strategi pembelajaran ini juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara aktif dalam memperoleh pengetahuan.
2. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan mengadakan penelitian yang bukan hanya sebatas membuktikan teori tetapi juga menghasilkan sebuah temuan yang baru dalam penelitian dan lingkup penelitian dibuat lebih luas agar dapat membuat generalisasi.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Asmani, J. M. (2011). *Tuntunan Lengkap Metodologi Praktis Penelitian Pendidikan*. DIVA Ekspres.
- Echo Pramono. (2021). *Mengenal Model Pembelajaran Discovery Learning*. Fkip.Umko.Ac.Id.
- Nissa, I. C. (2018). *Pemecahan Masalah Matematika (Teori Dan Contoh Praktik)*. Duta Pustaka Ilmu.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Administrasi Dilengkapi Dengan Metode R & D*. Alfabeta, CV.
- Sumarmo, U. (2018). *Pengembangan Model Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Kemampuan Intelektual Tingkat Tinggi Siswa Sekolah Dasar*. Laporan Penelitian FPMIPA IKIP Bandung.

Artikel

- Abdi, M., Murni, A., & Saragih, S. (2021). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika dengan Model Discovery Learning Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Peserta Didik SMP Kabupaten Kampar. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(3), 2989–2997. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i3.407>
- Atiyah, U., Miarsyah, M., & Sigit, D. V. (2020). The Effect of Using E-Learning Based Guided Discovery Learning Model Based on Self-Efficacy Towards Student Learning Outcomes In Biology Class in Reproductive System Subject in High School. *International Journal for Educational and Vocational Studies*, 2(9), 789–796. <https://doi.org/10.29103/ijevs.v2i9.2732>
- Bela, Z. R. H. (2022). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Minat Dan Kemampuan Siswa Dalam Pemecahan Masalah Matematika Pada Materi Bangun Datar Kelas IV SDN ngrukem. In *institut agama islam negeri ponorogo* (Issue 8.5.2017). Institut Agama Islam Negeri Ponorogo.
- Darmawati, D., Nawir, M., & ... (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Berbasis Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Ips Murid Kelas V Sd Inpres *Prosiding Seminar ...*, November, 26–32. <http://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/PSNPD/article/view/1047%0Ahttp://>

/ej.urnal.pps.ung.ac.id/index.php/PSNPD/article/viewFile/1047/757

- Fi'liyah, R. (2019). *Pengaruh Model Discovery Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa Di MI SABILIL KHOIR PORONG-SIDOARJO*. 1–179.
- Lamas, E. R., & Mardati, A. (2020). Pengaruh Model Discovery Learning Terhadap Pemecahan Soal Cerita Matematika Kelas V Sd Negeri Kotagede Iii. *Jurnal Fundadikdas (Fundamental Pendidikan Dasar)*, 3(2), 188–194. <https://doi.org/10.12928/fundadikdas.v3i2.2528>
- Linda, T. (2019). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Kemampuan Siswa hal. *Prosiding Seminar Nasioal Biologi VI*, 6, 771–778.
- Maulid, R. R. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Teknik Pengelasan Kelas XI SMK Negeri 1 Trowulan. *Jptm*, 11(01), 27–37.
- Mediansyah. (2020). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Dl (Discovery Learning) Berbasis Hots Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas V SDN 99 Kota Bengkulu. In *Institut Agama Islam Negeri Bengkulu* (Vol. 8, Issue 75). Institut Agama Islam Negeri Bengkulu.
- Prahani, B. K., Jatmiko, B., Hariadi, B., Sunarto, D., Sagirani, T., Amelia, T., & Lemantara, J. (2020). Blended web mobile learning (BWML) model to improve students' higher order thinking skills. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 15(11), 42–55. <https://doi.org/10.3991/IJET.V15I11.12853>
- Rahmawati, P., & Apsari, N. (2019). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Sekolah Dasar Daerah Perbatasan Entikong (Indonesia-Malaysia). *UNION: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 7(1), 49–56. <https://doi.org/10.30738/union.v7i1.3135>
- Riandari, F., Susanti, R., & Suratmi. (2018). The influence of discovery learning model application to the higher order thinking skills student of Srijaya Negara Senior High School Palembang on the animal kingdom subject matter. *Journal of Physics: Conference Series*, 1022(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1022/1/012055>
- Saputri, A. C., Sajidan, Rinanto, Y., Afandi, & Prasetyanti, N. M. (2019). Improving students' critical thinking skills in cell-metabolism learning using Stimulating Higher Order Thinking Skills model. *International Journal of Instruction*, 12(1), 327–342. <https://doi.org/10.29333/iji.2019.12122a>
- Sartono, B. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Berbantuan Lembar Kerja Siswa Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Fisika Materi Fluida Pada Siswa Kelas Xi Mipa 3 Sma Negeri 1 Ngemplak Boyolali Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2018/2019. *Prosiding SNFA*

(*Seminar Nasional Fisika Dan Aplikasinya*), 3, 52.
<https://doi.org/10.20961/prosidingsnfa.v3i0.28510>

Setyaningrum, W., Riani, A. L., & Wardani, D. K. (2020). Comparison of Problem- Based Learning and Discovery Learning Model. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, 7(3), 305–313. <https://ijmmu.com/index.php/ijmmu/article/view/1564>

Sumarmo, U. (2018). *Pengembangan Model Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Kemampuan Intelektual Tingkat Tinggi Siswa Sekolah Dasar*. Laporan Penelitian FPMIPA IKIP Bandung.



**L
A
M
P
I
R
A
N**



	soal												
7	Ada pedoman penskoran												
8	Tabel, gambar, grafik, peta, atau yang sejenisnya negatif gandadisajikan dengan jelas dan terbaca												
C	Bahasa/Budaya												
9	Rumusan kalimat coal komunikatif												
10	Butir soal menggunakan bahasa indonesia baku												
11	Tidak menggunakan kata/ungkapan yang menimbulkan penafsiran ganda atau salah pengertian												
12	Tidak menggunakan bahasa yang berlaku setempat												
13	Rumusan soal tidak mengandung kata/ungkapan yang dapat menyinggung perasaan siswa												

Makassar,

2023

Validator



Iis Ariska, S.Pd

	soal												
7	Ada pedoman penskoran												
8	Tabel, gambar, grafik, peta, atau yang sejenisnya negatif gandadisajikan dengan jelas dan terbaca												
C	Bahasa/Budaya												
9	Rumusan kalimat coal komunikatif												
10	Butir soal menggunakan bahasa indonesia baku												
11	Tidak menggunakan kata/ungkapan yang menimbulkan penafsiran ganda atau salah pengertian												
12	Tidak menggunakan bahasa yang berlaku setempat												
13	Rumusan soal tidak mengandung kata/ungkapan yang dapat menyinggung perasaan siswa												

Makassar,

2023

Validator

Suriati, S. Pd

LEMBAR VALIDASI TES

Hasil Belajar dan Kemampuan Berfikir Tingkat Tinggi (HOTS) Peserta

Didik Kelas IV Sekolah Dasar Inpres Bontomanai

Nama Sekolah : UPT SPF SDI Bontomanai

Nama Validator : Iis Ariska, S.Pd

Tanggal Tes :

Instruksi:

Silakan menilai kualitas tes ini berdasarkan kriteria yang tersedia. Berikan tanda ceklis (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Anda.

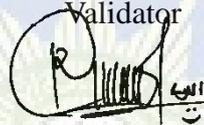
Kriteria	Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang	Sangat Kurang
Kesesuaian soal dengan indikator pembelajaran					
Keterkaitan soal dengan materi pembelajaran					
Tingkat kesulitan soal					
Keterbacaan dan kelengkapan soal					

Kesesuaian waktu pengerjaan dengan jumlah soal					
Kejelasan instruksi soal					
Kualitas jawaban atau kunci jawaban yang diberikan					

Makassar,

2023

Validator



Iis Ariska, S. Pd

Komentar/Saran:



LEMBAR VALIDASI TES

Hasil Belajar dan Kemampuan Berfikir Tingkat Tinggi (HOTS) Peserta

Didik Kelas IV Sekolah Dasar Inpres Bontomanai

Nama Sekolah : UPT SPF SDI Bontomanai

Nama Validator : Suriati, S.Pd

Tanggal Tes :

Instruksi:

Silakan menilai kualitas tes ini berdasarkan kriteria yang tersedia. Berikan tanda ceklis (√) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Anda.

Kriteria	Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang	Sangat Kurang
Kesesuaian soal dengan indikator pembelajaran					
Keterkaitan soal dengan materi pembelajaran					
Tingkat kesulitan soal					
Keterbacaan dan kelengkapan soal					

Kesesuaian waktu pengerjaan dengan jumlah soal					
Kejelasan instruksi soal					
Kualitas jawaban atau kunci jawaban yang diberikan					

Makassar,

2023

Validator



Suriati, S. Pd

Komentar/Saran:



Kisi-Kisi Tes Hasil Belajar Dan Kemampuan Berfikir Tingkat Tinggi

No	KI	Indikator
I	Pengetahuan Dasar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Konsep dasar model pembelajaran discovery learning 2. Karakteristik model pembelajaran discovery learning 3. Perbedaan model pembelajaran discovery learning dengan model pembelajaran konvensional
II	Kemampuan Berfikir Tingkat Tinggi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Analisis: Siswa mampu menganalisis informasi dan data yang diberikan untuk menentukan hubungan atau pola tertentu 2. Evaluasi: Siswa mampu mengevaluasi argumentasi dan opini yang diberikan serta memberikan alasan yang tepat dan jelas. 3. Kreasi: Siswa mampu mengembangkan ide-ide baru atau solusi alternatif atas suatu permasalahan.
III	Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning	<p>Kemampuan mengidentifikasi permasalahan</p> <p>Kemampuan mencari informasi</p> <p>Kemampuan merumuskan hipotesis atau ide-ide baru</p> <p>Kemampuan merancang dan melaksanakan eksperimen atau aktivitas pembelajaran</p>

		<p>Kemampuan menganalisis hasil eksperimen atau aktivitas pembelajaran</p> <p>Kemampuan mengkomunikasikan hasil pembelajaran</p>
IV	Sikap dan Perilaku	<ol style="list-style-type: none">1. Keaktifan dalam mengikuti pembelajaran2. Kreativitas dalam menyampaikan ide atau solusi permasalahan3. Kejujuran dalam melaksanakan tugas dan aktivitas pembelajaran



SKALA PENGUKURAN

Soal	Skala Pengukuran
Essay (Skala 1-5)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sangat buruk: Jawaban tidak mencerminkan pemahaman dasar materi dan tidak memberikan jawaban yang relevan terhadap pertanyaan. 2. Buruk: Jawaban mencerminkan pemahaman dasar materi, tetapi tidak sepenuhnya menjawab pertanyaan yang diberikan atau memberikan jawaban yang tidak relevan. 3. Cukup: Jawaban mencerminkan pemahaman dasar materi dan memberikan jawaban yang relevan terhadap pertanyaan, tetapi tidak lengkap atau tidak terstruktur dengan baik. 4. Baik: Jawaban mencerminkan pemahaman yang baik terhadap materi dan memberikan jawaban yang lengkap, relevan, dan terstruktur dengan baik. 5. Sangat baik: Jawaban mencerminkan pemahaman yang sangat baik terhadap materi dan memberikan jawaban yang sangat lengkap, relevan, dan terstruktur dengan baik dengan menyertakan pemahaman yang mendalam dan bukti yang jelas.
Angket (Multiplechoice) Skala 1-5	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sangat mudah 2. Mudah 3. Sedang 4. Sulit 5. Sangat sulit

ANGKET

Penerapan Model Pembelajaran DL (*Discovery Learning*) Terhadap Hasil Belajar dan Kemampuan Berfikir Tingkat Tinggi (HOTS) Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar Inpres Bontomanai

No	Pertanyaan	Alternatif Jawaban
1	Apakah Anda menyukai model pembelajaran discovery learning berbasis HOTS?	a. Sangat menyukainya b. Cukup menyukainya c. Biasa saja d. Tidak menyukainya
2	Apakah Anda merasa model pembelajaran discovery learning berbasis HOTS memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan berkesan dibandingkan dengan model pembelajaran tradisional?	a. Sangat menarik dan berkesan b. Cukup menarik dan berkesan c. Biasa saja d. Tidak menarik dan berkesan
3	Menurut Anda, apakah model pembelajaran discovery learning berbasis HOTS cocok diterapkan untuk semua mata pelajaran?	a. Sangat cocok b. Cukup cocok c. Tidak yakin d. Tidak cocok
4	Apakah model pembelajaran discovery learning berbasis HOTS membantu meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa?	a. Sangat menyukainya b. Cukup menyukainya c. Biasa saja d. Tidak menyukainya
5	Apakah model pembelajaran discovery learning berbasis HOTS membantu meningkatkan kemampuan siswa dalam mengidentifikasi masalah dan menyelesaikannya?	a. Sangat menyukainya b. Cukup menyukainya c. Biasa saja d. Tidak menyukainya
6	Apakah model pembelajaran discovery learning berbasis HOTS membantu meningkatkan kreativitas siswa dalam menyelesaikan tugas dan masalah yang kompleks?	a. Sangat menyukainya b. Cukup menyukainya c. Biasa saja d. Tidak menyukainya
7	Apakah model pembelajaran discovery learning berbasis HOTS membantu meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa?	a. Sangat menyukainya b. Cukup menyukainya c. Biasa saja d. Tidak menyukainya
8	Apakah model pembelajaran discovery learning berbasis HOTS memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan berkesan bagi siswa?	a. Sangat menyukainya b. Cukup menyukainya c. Biasa saja d. Tidak menyukainya
9	Apakah Anda merasa model pembelajaran discovery learning membantu Anda dalam mencapai hasil belajar yang lebih baik?	a. Sangat membantu b. Cukup membantu c. Tidak yakin d. Tidak membantu
10	Menurut Anda, apakah penerapan model pembelajaran discovery learning membantu meningkatkan motivasi dan minat belajar Anda?	a. Sangat membantu b. Cukup membantu c. Tidak yakin d. Tidak membantu
11	Apakah Anda merasa model pembelajaran discovery learning membantu Anda untuk lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran?	a. Sangat membantu b. Cukup membantu c. Tidak yakin d. Tidak membantu

PRE TES HASIL BELAJAR

Penerapan Model Pembelajaran DL (*Discovery Learning*) Terhadap Hasil Belajar dan Kemampuan Berfikir Tingkat Tinggi (HOTS) Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar Inpres Bontomanai

No	Pertanyaan
1	<p>Di suatu wilayah, terdapat dua jenis tanaman yaitu tanaman A dan tanaman B. Tanaman A bisa tumbuh di daerah yang kering dan tidak terlalu banyak mendapatkan air. Sedangkan tanaman B membutuhkan banyak air untuk bisa tumbuh dengan baik.</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Bagaimana hubungan kedua jenis tanaman tersebut dengan iklim dan cuaca di wilayah tersebut? b. Jelaskan dengan menggunakan data yang telah kamu pelajari di kelas.
2	<p>Dalam sebuah proyek pembangunan taman, kamu diminta untuk membuat desain taman yang ramah lingkungan.</p> <p>Berikan ide-ide kreatifmu untuk membuat taman tersebut ramah lingkungan dengan mempertimbangkan berbagai aspek seperti penghematan energi, pengelolaan limbah, dan penggunaan sumber daya alam yang bertanggung jawab.</p>
3	<p>Kamu sedang menonton film dokumenter tentang masalah pemanasan global. Setelah menonton, kamu menjadi sadar akan pentingnya menjaga lingkungan.</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Bagaimana kamu bisa berkontribusi dalam menjaga lingkungan di sekitarmu? b. Buatlah rencana tindakanmu dalam menjaga lingkungan dengan menggunakan strategi yang tepat dan efektif.
4	<p>Kamu sedang mempelajari tentang keanekaragaman hayati.</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Jelaskan mengapa keanekaragaman hayati itu penting untuk kehidupan kita? b. bagaimana kita bisa menjaga keanekaragaman hayati di sekitar kita?
5	<p>Kamu sedang merencanakan sebuah acara penggalangan dana untuk membantu anak-anak yang kurang beruntung di daerahmu.</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Bagaimana kamu bisa membuat acara tersebut menarik bagi orang-orang untuk berpartisipasi? b. Buatlah rencana acaramu dengan mempertimbangkan berbagai aspek seperti konsep, promosi, dan dukungan dari masyarakat.

POST TES HASIL BELAJAR

Penerapan Model Pembelajaran DL (*Discovery Learning*) Terhadap Hasil Belajar dan Kemampuan Berfikir Tingkat Tinggi (HOTS) Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar Inpres Bontomanai

No	Pertanyaan
1	Jika kamu menjadi anggota masyarakat di desa Bumi Mekar, apa yang akan kamu usulkan sebagai solusi untuk mengurangi sampah plastik?
2	Jelaskan langkah-langkah yang dapat dilakukan untuk mengubah sampah plastik menjadi barang yang berguna.
3	Bagaimana cara mengajak masyarakat untuk terlibat dalam mengurangi jumlah sampah plastik di desa Bumi Mekar?
4	Apa manfaat yang bisa didapatkan oleh masyarakat dan lingkungan jika sampah plastik di desa Bumi Mekar dapat dimanfaatkan?
5	Apa tanggung jawabmu sebagai warga masyarakat dalam menjaga lingkungan dari sampah plastik? Berikan satu contoh tindakan nyata yang bisa kamu lakukan.



Kunci Jawaban dan Pembobotan Pretest

No	Pertanyaan	Jawaban	Skor
1	<p>Di suatu wilayah, terdapat dua jenis tanaman yaitu tanaman A dan tanaman B. Tanaman A bisa tumbuh di daerah yang kering dan tidak terlalu banyak mendapatkan air. Sedangkan tanaman B membutuhkan banyak air untuk bisa tumbuh dengan baik.</p> <p>a. Bagaimana hubungan kedua jenis tanaman tersebut dengan iklim dan cuaca di wilayah tersebut?</p> <p>b. Jelaskan dengan menggunakan data yang telah kamu pelajari di kelas.</p>	<p>a. Kedua jenis tanaman tersebut memiliki hubungan yang erat dengan iklim dan cuaca di wilayah tersebut. Tanaman A dapat tumbuh di daerah yang kering dan tidak terlalu banyak mendapatkan air, sehingga dapat disimpulkan bahwa wilayah tersebut memiliki iklim yang cenderung kering dan cuaca yang sedikit mendukung pertumbuhan tanaman. Sedangkan tanaman B membutuhkan banyak air untuk bisa tumbuh dengan baik, sehingga wilayah tersebut mungkin memiliki curah hujan yang lebih tinggi atau kondisi air yang lebih baik dibandingkan dengan daerah yang lebih kering. Oleh karena itu, penanaman jenis tanaman di wilayah tertentu perlu memperhatikan faktor iklim dan cuaca agar tanaman dapat tumbuh dengan optimal.</p> <p>b. Tanaman A lebih cocok ditanam di daerah yang memiliki curah hujan rendah atau iklim kering. Hal ini dikarenakan tanaman A dapat tumbuh dengan baik meskipun tidak terlalu banyak mendapatkan air. Sedangkan tanaman B lebih cocok ditanam di daerah yang memiliki curah hujan tinggi atau iklim lembab. Hal ini dikarenakan tanaman B membutuhkan banyak air untuk bisa tumbuh dengan baik.</p>	20
2	<p>Dalam sebuah proyek pembangunan taman, kamu diminta untuk membuat desain taman yang ramah lingkungan. Berikan ide-ide kreatifmu untuk membuat taman tersebut ramah lingkungan dengan mempertimbangkan berbagai aspek seperti penghematan energi, pengelolaan limbah, dan penggunaan sumber daya alam yang bertanggung</p>	<p>1. Penghematan energi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Memilih jenis lampu taman yang hemat energi seperti lampu LED atau lampu surya. - Memasang sensor gerak pada lampu taman agar hanya menyala ketika ada orang di sekitar taman. - Membuat jalur pejalan kaki yang terbuat dari material transparan sehingga cahaya matahari dapat masuk dan menerangi jalur secara alami pada siang hari. <p>2. Pengelolaan limbah:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menggunakan pupuk organik untuk merawat tanaman daripada pupuk kimia yang berbahaya bagi 	20

	jawab.	<p>lingkungan.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Membuat area kompos untuk mendaur ulang sampah organik seperti daun dan rumput menjadi pupuk yang dapat digunakan kembali untuk taman. - Menggunakan sistem pengairan taman yang ramah lingkungan seperti drip irrigation, yang dapat menghemat air dan mencegah terjadinya pembuangan limbah berlebihan. <p>3. Penggunaan sumber daya alam yang bertanggung jawab:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Memilih jenis tanaman yang tumbuh secara alami di wilayah tersebut dan tidak memerlukan penggunaan pestisida atau herbisida yang berbahaya bagi lingkungan. - Memasang tempat sampah yang terpisah untuk sampah organik dan anorganik agar mudah didaur ulang dan diproses. - Membuat taman vertikal pada dinding atau pagar dengan menggunakan tanaman yang cocok untuk tumbuh pada area tersebut sehingga dapat mengurangi konsumsi lahan yang biasanya digunakan untuk taman. 	
3	<p>Kamu sedang menonton film dokumenter tentang masalah pemanasan global. Setelah menonton, kamu menjadi sadar akan pentingnya menjaga lingkungan.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bagaimana kamu bisa berkontribusi dalam menjaga lingkungan di sekitarmu? - Buatlah rencana tindakanmu dalam menjaga lingkungan dengan menggunakan strategi yang tepat dan efektif. 	<p>a. Beberapa tindakan yang dapat saya lakukan antara lain:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mengurangi penggunaan plastik sekali pakai dan menggunakan alternatif yang ramah lingkungan seperti tas belanja kain atau botol minum kaca. - Membuang sampah pada tempatnya dan memilah sampah untuk didaur ulang. - Menggunakan transportasi yang ramah lingkungan seperti berjalan kaki, bersepeda, atau menggunakan transportasi umum. - Mengurangi penggunaan air dan listrik dengan mematikan lampu dan peralatan listrik yang tidak digunakan serta menggunakan teknologi hemat energi seperti lampu LED. - Menggunakan produk yang ramah 	20

		<p>lingkungan dan berkelanjutan, seperti produk organik dan ramah lingkungan.</p> <p>b. Saya akan membuat jadwal harian untuk mengingatkan diri saya tentang tindakan yang harus dilakukan, serta mencari dukungan dari teman dan keluarga untuk memperkuat komitmen saya dalam menjaga lingkungan. Selain itu, saya juga akan bergabung dengan komunitas lingkungan di sekitar saya untuk memperluas dampak dari tindakan saya dan mendapatkan inspirasi dan motivasi dari orang-orang dengan tujuan yang sama.</p>	
4	<p>Kamu sedang mempelajari tentang keanekaragaman hayati.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Jelaskan mengapa keanekaragaman hayati itu penting untuk kehidupan kita? - Bagaimana kita bisa menjaga keanekaragaman hayati di sekitar kita? 	<p>a. Keanekaragaman hayati sangat penting bagi kehidupan kita karena memberikan manfaat besar bagi ekosistem dan manusia. Tanaman dan hewan dalam ekosistem saling bergantung satu sama lain, sehingga hilangnya satu spesies dapat berdampak besar pada ekosistem. Keanekaragaman hayati juga penting untuk pengembangan obat-obatan dan penelitian medis.</p> <p>b. Untuk menjaga keanekaragaman hayati di sekitar kita, kita dapat melakukan beberapa tindakan.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pertama, kita bisa mempertahankan habitat alami spesies yang berada di sekitar kita. - Kedua, kita dapat meminimalkan penggunaan bahan kimia berbahaya yang dapat mencemari lingkungan. - Ketiga, kita bisa melakukan daur ulang sampah dan meminimalkan penggunaan bahan-bahan yang tidak terbarukan. - Keempat, kita bisa mengurangi penggunaan kendaraan bermotor dan lebih sering berjalan atau menggunakan transportasi umum untuk mengurangi emisi gas buang. 	20
5	<p>Kamu sedang merencanakan sebuah acara penggalangan dana untuk membantu anak-anak yang kurang beruntung di daerahmu.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bagaimana kamu 	<p>a. Untuk membuat acara penggalangan dana menarik bagi orang-orang untuk berpartisipasi, pertama-tama saya akan menentukan tema acara yang menarik dan relevan dengan tujuan penggalangan dana tersebut. Selain itu, saya akan memilih lokasi acara yang strategis dan mudah</p>	20

	<p>bisa membuat acara tersebut menarik bagi orang-orang untuk berpartisipasi?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Buatlah rencana acaramu dengan mempertimbangkan berbagai aspek seperti konsep, promosi, dan dukungan dari masyarakat. 	<p>dijangkau oleh masyarakat. Saya juga akan mengundang relawan atau tokoh masyarakat yang terkenal untuk memberikan dukungan dan meningkatkan minat masyarakat dalam berpartisipasi dalam acara tersebut.</p> <p>b. Berikut adalah rencana acara penggalangan dana yang saya buat:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Konsep: Acara ini akan diadakan dengan tema "Berbagi Kasih untuk Anak-Anak Kurang Beruntung". Acara ini akan berupa bazar dengan penjualan berbagai produk hasil kreativitas warga, seperti makanan, kerajinan tangan, dan pakaian dengan harga terjangkau. Selain itu, akan ada beberapa games dan hiburan yang menarik, seperti lomba makan kerupuk, lomba tarik tambang, dan panggung hiburan. - Promosi: Promosi acara akan dilakukan melalui media sosial, spanduk, selebaran, dan melalui panggilan langsung oleh panitia. Saya juga akan mengajak relawan dan tokoh masyarakat yang terkenal untuk membantu mempromosikan acara ini. Selain itu, saya akan memanfaatkan jasa media massa seperti televisi dan radio untuk membantu mempromosikan acara ini - Dukungan dari masyarakat: Saya akan berkoordinasi dengan tokoh masyarakat, warga sekitar, dan organisasi keagamaan untuk memberikan dukungan dalam acara ini, baik dari segi keikutsertaan dalam pembuatan dan penjualan produk, maupun dalam memberikan sumbangan dana. Saya juga akan membuat surat permohonan dukungan dari pihak sekolah, pemerintahan setempat dan lembaga swadaya masyarakat. 	
Jumlah		100	

Kunci Jawaban dan Pembobotan Posttest

No	Pertanyaan	Jawaban	Skor
1	Jika kamu menjadi anggota masyarakat di desa Bumi Mekar, apa yang akan kamu usulkan sebagai solusi untuk mengurangi sampah plastik?	<p>Sebagai anggota masyarakat di desa, beberapa solusi yang dapat saya usulkan untuk mengurangi sampah plastik antara lain:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mengurangi Penggunaan Plastik Sekali Pakai: Saya akan mengusulkan kepada masyarakat untuk mengurangi penggunaan plastik sekali pakai seperti botol air minum, sedotan, dan kantong plastik. Alternatif pengganti seperti botol minum stainless steel, sedotan bambu, dan kantong belanja kain dapat diadopsi untuk mengurangi penggunaan plastik. - Membangun Tempat Sampah yang Tepat: Saya akan mengusulkan pembangunan tempat sampah yang tepat di tempat-tempat strategis di desa, seperti pasar atau pusat kegiatan masyarakat. Hal ini akan membantu masyarakat untuk membuang sampah pada tempat yang tepat dan mengurangi sampah plastik yang berserakan di lingkungan. - Mengadakan Program Daur Ulang: Saya akan mengusulkan program daur ulang bagi masyarakat desa untuk mengurangi jumlah sampah plastik yang dihasilkan. Program ini dapat melibatkan pengumpulan dan pemilahan sampah plastik, dan kemudian mengirimkannya ke tempat daur ulang. - Kampanye Kesadaran Lingkungan: Saya akan mengusulkan kampanye kesadaran lingkungan untuk meningkatkan kesadaran masyarakat tentang dampak negatif dari sampah plastik bagi lingkungan. Kampanye ini dapat melibatkan diskusi kelompok, seminar, atau penggalangan dana untuk mendukung kegiatan lingkungan. 	20
2	Jelaskan langkah-langkah yang dapat dilakukan untuk mengubah sampah plastik menjadi barang yang berguna.	<ul style="list-style-type: none"> - Pengumpulan Sampah Plastik: Langkah pertama dalam mengubah sampah plastik menjadi barang yang berguna adalah mengumpulkan sampah plastik. Sampah plastik dapat dikumpulkan dari lingkungan sekitar atau dari tempat pembuangan sampah. - Pemilahan Sampah Plastik: Setelah sampah plastik terkumpul, langkah 	20

		<p>selanjutnya adalah memilahnya sesuai dengan jenisnya. Plastik yang berbeda jenis tidak dapat dicampur karena proses pengolahan yang berbeda.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pencucian Sampah Plastik: Setelah proses pemilahan, sampah plastik harus dicuci terlebih dahulu untuk menghilangkan kotoran dan bau. Hal ini penting agar produk akhir yang dihasilkan bersih dan tidak berbau. - Penghancuran Sampah Plastik: Setelah dicuci, sampah plastik harus dihancurkan menjadi serpihan kecil atau biji-bijian kecil. Proses penghancuran ini dapat dilakukan dengan menggunakan mesin penghancur atau alat manual. - Pemanasan dan Pencetakan: Setelah dihancurkan, serpihan plastik dapat dipanaskan dan dilebur untuk membentuk benda baru. Pencetakan dapat dilakukan dengan menggunakan cetakan khusus atau alat cetak 3D. - Pengujian dan Kualitas: Produk akhir yang dihasilkan harus diuji dan dinilai kualitasnya sebelum dapat digunakan atau dijual. Kualitas produk akhir yang dihasilkan harus memenuhi standar keselamatan dan kesehatan. 	
3	<p>Bagaimana cara mengajak masyarakat untuk terlibat dalam mengurangi jumlah sampah plastik di desa Bumi Mekar?</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Kampanye Kesadaran Lingkungan: Mengadakan kampanye kesadaran lingkungan adalah salah satu cara terbaik untuk mengajak masyarakat terlibat dalam mengurangi jumlah sampah plastik. Kampanye tersebut dapat dilakukan melalui berbagai cara, seperti seminar, workshop, diskusi kelompok, dan sosialisasi melalui media sosial. - Membuat Tim Lingkungan: Membuat tim lingkungan atau kelompok kerja di masyarakat dapat membantu meningkatkan partisipasi dalam kegiatan pengurangan sampah plastik. Tim tersebut dapat membantu memfasilitasi program daur ulang, mengorganisir kegiatan membersihkan lingkungan, dan mempromosikan gaya hidup yang ramah lingkungan. - Mengadakan Lomba Daur Ulang: Mengadakan lomba daur ulang dapat membantu memotivasi masyarakat untuk 	20

		<p>terlibat dalam program pengurangan sampah plastik. Lomba daur ulang dapat melibatkan pemilahan sampah plastik, pembuatan produk dari sampah plastik, dan pengumpulan sampah plastik.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Membangun Tempat Sampah yang Tepat: Membangun tempat sampah yang tepat dapat membantu meningkatkan partisipasi masyarakat dalam pengurangan sampah plastik. Tempat sampah yang strategis dapat memudahkan masyarakat untuk membuang sampah pada tempat yang tepat. - Memberikan Reward: Memberikan reward atau penghargaan kepada masyarakat yang aktif dalam pengurangan sampah plastik dapat menjadi motivasi yang baik. Reward tersebut dapat berupa hadiah, sertifikat, atau pengakuan publik. 	
4	<p>Apa manfaat yang bisa didapatkan oleh masyarakat dan lingkungan jika sampah plastik di desa Bumi Mekar dapat dimanfaatkan?</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat lingkungan menjadi lebih bersih dan sehat: Pengelolaan sampah plastik yang baik dapat membantu mengurangi jumlah sampah yang terbuang di lingkungan, sehingga lingkungan dapat menjadi lebih bersih dan sehat. Sampah plastik yang tidak terurai secara alami dapat mencemari lingkungan dan membahayakan kesehatan masyarakat. - Mendorong perekonomian lokal: Pengelolaan sampah plastik yang baik dapat membuka peluang baru dalam pengembangan bisnis daur ulang. Daur ulang sampah plastik dapat menghasilkan produk-produk yang memiliki nilai jual dan dapat meningkatkan perekonomian lokal. - Mengurangi dampak perubahan iklim: Sampah plastik yang terbuang di lingkungan dapat memperburuk perubahan iklim karena proses penguraian sampah plastik dapat mengeluarkan gas rumah kaca seperti metana. Dengan mengurangi sampah plastik yang terbuang, maka dapat membantu mengurangi emisi gas rumah kaca. - Meningkatkan kesadaran masyarakat tentang lingkungan: Pengelolaan sampah plastik yang baik dapat membantu meningkatkan kesadaran masyarakat tentang pentingnya lingkungan yang sehat 	20

		dan cara untuk mengelola sampah secara benar. Dengan meningkatkan kesadaran masyarakat, diharapkan dapat tercipta lingkungan yang lebih berkelanjutan.	
5	Apa tanggung jawabmu sebagai warga masyarakat dalam menjaga lingkungan dari sampah plastik? Berikan satu contoh tindakan nyata yang bisa kamu lakukan.	<ul style="list-style-type: none"> - Memilah sampah dengan benar: Saya dapat memilah sampah di rumah dengan benar, antara sampah organik dan sampah non-organik. Sampah non-organik tersebut kemudian dapat dipilah menjadi jenis-jenis yang berbeda seperti kertas, plastik, logam, dan kaca. Dengan memilah sampah, maka sampah plastik dapat dipisahkan dengan jenis sampah lainnya dan lebih mudah diolah secara terpisah. - Mengurangi penggunaan plastik sekali pakai: Saya dapat mengurangi penggunaan plastik sekali pakai seperti sedotan, kantong plastik, dan wadah plastik. Saya bisa membawa tas belanja sendiri saat berbelanja, menggunakan botol minum yang dapat diisi ulang, dan menghindari penggunaan produk yang dibungkus dengan plastik yang tidak perlu. - Membuang sampah pada tempatnya: Saya akan memastikan bahwa sampah plastik yang saya hasilkan dibuang pada tempatnya dan tidak membuangnya sembarangan. Saya akan mencari tahu lokasi tempat sampah terdekat di lingkungan saya dan memastikan bahwa sampah plastik saya dibuang pada tempat yang sesuai. 	20
Jumlah			100

MATERI

Modul Ajar: Ekologi, Lingkungan, dan Keanekaragaman Hayati

A. Hubungan Jenis Tanaman dengan Iklim dan Cuaca:

Tanaman A:

- Tumbuh di daerah kering.
Tumbuhan yang hidup di daerah kering memiliki kemampuan untuk tumbuh dan bertahan di tanah yang tidak banyak mendapatkan air.
- Toleran terhadap kurangnya air.
 - Tumbuhan ini bisa hidup dengan sedikit air dan tidak perlu air banyak seperti tumbuhan lain.
 - Mereka memiliki akar yang panjang untuk menjangkau air yang lebih dalam di tanah.
- Adaptasi untuk bertahan dalam kondisi cuaca panas.
 - Tumbuhan ini memiliki daun kecil atau daun yang lebih tebal untuk mengurangi penguapan air dari permukaan daun.
 - Beberapa tumbuhan memiliki lapisan lilin pada permukaan daun untuk mengurangi penguapan air.
- Memiliki mekanisme penyimpanan air dalam jaringan.
Beberapa tumbuhan di daerah kering memiliki jaringan khusus yang dapat menyimpan air, seperti batang yang bisa menyimpan air.

. Contoh Tumbuhan Adaptasi di Daerah Kering:

Kaktus:

- Memiliki batang yang bisa menyimpan banyak air.
- Daunnya berubah menjadi duri untuk mengurangi penguapan air.

Aloe Vera:

- Memiliki daun tebal yang berisi gel air.
- Gel ini bisa digunakan untuk berbagai tujuan, seperti pengobatan kulit.

Tanaman B:

- Memerlukan banyak air untuk tumbuh.
- Tidak cocok untuk daerah kering.
- Rentan terhadap kekeringan.

- Lebih baik tumbuh dalam iklim yang lembap.

B. Penggunaan Data dalam Penjelasan

Contoh data yang bisa digunakan adalah informasi mengenai curah hujan tahunan, suhu rata-rata, dan pola musim di wilayah tersebut. Data ini dapat mendukung penjelasan mengenai preferensi tumbuhan terhadap lingkungan yang sesuai.

- Desain Taman Ramah Lingkungan: Ide Kreatif:
- Penghematan Energi:
 - Pemilihan pohon yang memberikan naungan alami.
 - Pemasangan panel surya untuk pencahayaan taman.
 - Penggunaan sistem irigasi yang efisien.
- Pengelolaan Limbah:
 - Komposisi limbah organik menjadi pupuk.
 - Pemasangan tempat sampah dengan pembagian sesuai jenis limbah.
- Pemanfaatan Sumber Daya Alam:
 - Pemilihan tumbuhan lokal yang tahan terhadap kondisi iklim setempat.
 - Penggunaan material daur ulang untuk dekorasi taman.

A. Kontribusi dalam Menjaga Lingkungan:

Pengurangan Konsumsi:

- Mengurangi penggunaan plastik sekali pakai.
- Menggunakan alat-alat hemat energi.

Pendidikan Lingkungan:

- Mengedukasi orang di sekitar tentang pentingnya daur ulang dan penghematan energi.

B. Rencana Tindakan dalam Menjaga Lingkungan:

Penggunaan Energi Bersih:

- Meningkatkan penggunaan listrik dari sumber energi terbarukan.
- Mengurangi konsumsi listrik dengan mematikan peralatan yang tidak digunakan.

Pengelolaan Sampah:

- Mendorong pemilahan sampah di rumah.
- Mengajak warga untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembersihan lingkungan.

Keanekaragaman Hayati:

A. Pentingnya Keanekaragaman Hayati:

Keseimbangan Ekosistem:

- Berbagai spesies menjaga keseimbangan rantai makanan dan ekosistem.

Pengobatan dan Pangan:

- Banyak tumbuhan memiliki manfaat medis dan nutrisi penting.

B. Menjaga Keanekaragaman Hayati:

Penghijauan:

- Menanam tumbuhan asli di lingkungan sekitar.

Pengendalian Eksploitasi:

- Tidak mengambil alih atau merusak habitat alami.
- Acara Penggalangan Dana untuk Anak-Anak Kurang Beruntung:

A. Menarik Partisipasi:

Konsep Kreatif:

- Membuat tema yang menginspirasi partisipan.

Aktivitas Menarik:

- Perlombaan, pertunjukan seni, atau pameran barang.

B. Rencana Acara:

Promosi:

- Menggunakan media sosial, selebaran, dan surat kabar lokal.

Dukungan Masyarakat:

- Melibatkan komunitas dan organisasi lokal dalam penyelenggaraan acara.

IPAS SD KELAS 4

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Sinta
Instansi	: SD Inpres Bontomanai
Tahun Penyusunan	: Tahun 2022/2023
Jenjang Sekolah	: SD
Mata Pelajaran	: Ilmu Sosial (IPS)
Fase / Kelas	: B / 4
BAB 6	: Indonesiaku Kaya Budaya
Topik	: A. Keunikan Kebiasaan Masyarakat di Sekitarku B. Kekayaan Budaya Indonesia C. Manfaat Keberagaman dan Melestarikan Keberagaman Budaya
Alokasi Waktu	: 27 JP
B. KOMPETENSI AWAL	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Mendeskripsikan keragaman budaya dan kearifan lokal di daerahnya masing-masing. ❖ Mengetahui manfaat dan pelestarian keragaman budaya di Indonesia. 	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
<ol style="list-style-type: none"> 1) Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, 2) Berkebinekaan global, 3) Bergotong-royong, 4) Mandiri, 5) Bernalar kritis, dan 6) Kreatif. 	
D. SARANA DAN PRASARANA	
<ul style="list-style-type: none"> • Sumber Belajar : (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021 Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD Kelas IV, Penulis: Amalia Fitri, dkk dan Internet), Lembar kerja peserta didik <p>Pengenalan Tema</p> <ul style="list-style-type: none"> • Buku Guru bagian Ide Pengajaran • Persiapan lokasi: Lingkungan sekitar sekolah <p>Topik A. Keunikan Kebiasaan Masyarakat di Sekitarku Perlengkapan yang dibutuhkan peserta didik:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Alat tulis;, buku tulis atau kertas HVS. <p>Persiapan lokasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • area sekolah; pengaturan tempat duduk berkelompok. <p>Topik B. Kekayaan Budaya Indonesia</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lembar informasi kebudayaan Indonesia (Lampiran 6.1) <p>Perlengkapan peserta didik:</p> <ul style="list-style-type: none"> • alat tulis; karton; kardus bekas; (bisa disesuaikan dengan kesediaan bahan); buku tulis; alat mewarnai; gunting; lem kertas; stapler. <p>Persiapan lokasi:</p>	

- area luar kelas (kegiatan wawancara); pengaturan tempat duduk berkelompok

Topik C. Manfaat Keberagaman dan Melestarikan Keberagaman Budaya

Perlengkapan peserta didik:

- Alat tulis; kertas/buku tulis; alat mewarnai.

Persiapan lokasi:

- Pengaturan tempat duduk berkelompok; area lingkungan sekolah (kegiatan wawancara).

Topik Proyek Belajar

Perlengkapan peserta didik:

- barang bekas untuk keperluan parade budaya; kertas; 3. alat mewarnai; alat tulis; lem kertas; dan gunting.

Persiapan lokasi:

- area sekolah yang disiapkan untuk parade budaya

E. TARGET PESERTA DIDIK

- ❖ Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.
- ❖ Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir aras tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin

F. MODEL PEMBELAJARAN

- ❖ Pembelajaran Tatap Muka

KOMPONEN INTI

A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

- ❖ **Tujuan Pembelajaran Bab 6 :**
 1. Mendeskripsikan keragaman budaya dan kearifan lokal di daerahnya masing-masing.
 2. Mengetahui manfaat dan pelestarian keragaman budaya di Indonesia.
- ❖ **Tujuan Pembelajaran Pengenalan tema :**
 1. Peserta didik melakukan aktivitas yang berkaitan dengan tema pembelajaran sebagai pengenalan.
 2. Peserta didik menyampaikan apa yang ingin dan akan dipelajari di bab ini.
 3. Peserta didik membuat rencana belajar.
- ❖ **Tujuan Pembelajaran Topik A :**
 1. Peserta didik dapat menceritakan awal mula daerah dan tokoh-tokoh lokal yang berperan penting dalam perkembangan daerah tempat tinggalnya.
 2. Peserta didik dapat menyebutkan sikap baik yang dapat diteladani dari tokoh daerah tempat tinggalnya.
 3. Peserta didik membandingkan kondisi daerah tempat tinggalnya dahulu dan kini.
 4. Peserta didik dapat menyebutkan kerajaan yang pernah berkembang di daerah tempat tinggalnya.
 5. Peserta didik menjelaskan pentingnya menjaga peninggalan sejarah daerah tempat tinggalnya
- ❖ **Tujuan Pembelajaran Topik B :**
 1. Peserta didik dapat menyebutkan kekayaan alam yang ada di daerah tempat tinggalnya.
 2. Peserta didik dapat mengorelasikan pengaruh geografis dengan kekayaan alam di daerah tempat tinggalnya.

3. Peserta didik dapat menyebutkan cara yang bijak untuk memanfaatkan kekayaan alam di daerah tempat tinggalnya.

❖ **Tujuan Pembelajaran Topik C :**

1. Peserta didik dapat menunjukkan perbedaan kehidupan masyarakat di daerah tempat tinggalnya dahulu dan kini.
2. Peserta didik dapat mengorelasikan pengaruh geografis dengan mata pencaharian dominan yang ada di daerah tempat tinggalnya.
3. Peserta didik dapat mengidentifikasi dampak dari kehadiran masyarakat pendatang.
4. Peserta didik dapat menyebutkan sikap terbaik untuk menghadapi dampak kehadiran masyarakat pendatang.

❖ **Tujuan Proyek Pembelajaran :**

1. Peserta didik dapat melakukan pencarian informasi dengan berbagai cara (wawancara, studi literatur) untuk mendapatkan data.
2. Peserta didik merancang sebuah bentuk infografis dengan menggunakan berbagai media untuk menginformasikan cerita daerahnya kepada masyarakat sekitar.

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

Topik Pengenalan tema

- ❖ Meningkatkan kemampuan siswa dalam melakukan aktivitas yang berkaitan dengan tema pembelajaran sebagai pengenalan., menyampaikan apa yang ingin dan akan dipelajari di bab ini. dan membuat rencana belajar.

Topik A :

- ❖ Meningkatkan kemampuan siswa dalam menceritakan awal mula daerah dan tokoh-tokoh lokal yang berperan penting dalam perkembangan daerah tempat tinggalnya., menyebutkan sikap baik yang dapat diteladani dari tokoh daerah tempat tinggalnya., membandingkan kondisi daerah tempat tinggalnya dahulu dan kini., menyebutkan kerajaan yang pernah berkembang di daerah tempat tinggalnya. dan menjelaskan pentingnya menjaga peninggalan sejarah daerah tempat tinggalnya

Topik B :

- ❖ Meningkatkan kemampuan siswa dalam menyebutkan kekayaan alam yang ada di daerah tempat tinggalnya. mengorelasikan pengaruh geografis dengan kekayaan alam di daerah tempat tinggalnya. dan menyebutkan cara yang bijak untuk memanfaatkan kekayaan alam di daerah tempat tinggalnya.

Topik C :

- ❖ Meningkatkan kemampuan siswa dalam menunjukkan perbedaan kehidupan masyarakat di daerah tempat tinggalnya dahulu dan kini. mengorelasikan pengaruh geografis dengan mata pencaharian dominan yang ada di daerah tempat tinggalnya. mengidentifikasi dampak dari kehadiran masyarakat pendatang. dan menyebutkan sikap terbaik untuk menghadapi dampak kehadiran masyarakat pendatang.

Topik Proyek Pembelajaran :

- ❖ Meningkatkan kemampuan siswa dalam melakukan pencarian informasi dengan berbagai cara (wawancara, studi literatur) untuk mendapatkan data. dan merancang sebuah bentuk infografis dengan menggunakan berbagai media untuk menginformasikan cerita daerahnya kepada masyarakat sekitar.

C. PERTANYAAN PEMANTIK

Pengenalan Topik Bab 4

1. Di manakah daerah tempat tinggal kalian berada?
2. Apakah nama provinsi daerah tempat tinggal kalian?
3. Bagaimanakah sebuah daerah mengalami perkembangan?

Topik A. Keunikan Kebiasaan Masyarakat di Sekitarku

1. Bagaimana cerita asal mula daerah tempat tinggal kalian?
2. Siapa saja tokoh lokal yang memiliki peran dalam perkembangan daerah tempat tinggal kalian?
3. Apa sajakah hal yang berbeda dari daerah tempat tinggalku di masa dahulu dan kini?
4. Apakah dahulu daerah tempat tinggal kalian pernah menjadi tempat berkembangnya sebuah kerajaan?
5. Mengapa kita harus menjaga peninggalan sejarah daerah tempat tinggal?

Topik B. Kekayaan Budaya Indonesia

1. Bagaimana kehidupan masyarakat di daerah tempat tinggalku?
2. Apa pengaruh kondisi geografis terhadap mata pencaharian penduduknya?
3. Apa pengaruh masyarakat pendatang terhadap kehidupan masyarakat di daerah tempat tinggalku?
4. Bagaimana sikap yang baik menghadapi kehadiran masyarakat pendatang?

Topik C. Manfaat Keberagaman dan Melestarikan Keberagaman Budaya

1. Apakah energi bisa bergerak?
2. Apa saja yang termasuk energi kinetik?

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pendahuluan

Kegiatan Orientasi

1. Peserta didik dan Guru memulai dengan berdoa bersama.
2. Peserta didik disapa dan melakukan pemeriksaan kehadiran bersama dengan guru.

Kegiatan Apersepsi (2 JP)

1. Di awal permulaan lakukan permainan tradisional daerah masing-masing, seperti: gobak sodor, engklek, ampar-ampar pisang, petak umpet, dsb.
2. Setelah melakukan permainan, diskusikanlah mengenai permainan tradisional beserta daerahnya.
3. Setelah itu, tanyakan mengenai “apa saja kebiasaan unik dan kebudayaan yang terdapat di lingkungan sekitar kalian?”
4. Lalu guru memberikan pertanyaan kepada peserta didik “Berasal dari manakah orang tua kalian?”
5. Setelah peserta didik menjawab dengan jawaban yang variatif, ajak peserta didik untuk menceritakan tentang bahasa yang mereka gunakan di rumah. Untuk memancing, cobalah menceritakan terlebih dahulu tentang bahasa daerah yang sering dipakai guru saat di rumah.
6. Gali lebih jauh jawaban peserta didik dengan bertanya beberapa kebiasaan orang tua yang dilakukan secara turun temurun. Atau bertanya kebiasaan yang menjadi ciri khas keluarga mereka masing-masing saat momen tertentu. Misal ada yang menjawab membuat rendang saat hari raya, guru bisa bertanya “termasuk apa makanan, dan bahasa yang berbeda disebutkan oleh anakanak?”, “Apa saja kebiasaan dan kebudayaan yang terdapat di

lingkungan kalian?”

7. Gali pengetahuan sebelumnya mengenai kebiasaan warisan budaya turuntemurun di lingkungan sekitarnya.



Tips: Guru bisa menyiapkan infografis/poster mengenai topik kebudayaan dan menempelnya di kelas untuk membantu peserta didik secara visual selama proses belajar di bab ini.

8. Sambil mendengarkan jawaban peserta didik, buatlah visualisasi jawaban mereka di papan tulis. Contoh:
Kebiasaan masyarakat----dilakukan terus-menerus secara turun temurun----memiliki nilai dan norma --budaya/kearifan lokal
9. Minta peserta didik untuk mencoba membuat visualisasi ini dari kebiasaan di lingkungan terdekat mereka yang dilakukan terus menerus sehingga menjadi budaya di keluarganya
10. Setelah ini tanyakan kepada mereka, “apa pendapat mereka tentang hubungan ini?”
11. Sampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dalam bab ini dan elaborasikan dengan apa yang ingin diketahui peserta didik mengenai kearifan lokal, keragaman budaya dan manfaat serta pelestarian budaya Indonesia.



Untuk proyek belajar bab ini, peserta didik akan membuat kegiatan parade kebudayaan secara berkelompok. Agar proses kegiatan parade kebudayaan berjalan optimal, disarankan untuk memulai persiapan dengan membuat perencanaan waktu atau jadwal agar pengerjaan proyek lebih terarah dan dikerjakan dengan tepat waktu serta sesuai target. Ketika saatnya memasuki proyek belajar, kegiatan bisa dimulai dengan studi literasi tentang kebudayaan di Indonesia, lalu melakukan diskusi dan pembagian tugas pada kelompok. Lebih jelas mengenai kegiatan proyek bisa dilihat di Buku Siswa bagian Proyek Belajar.



Kegiatan Motivasi

1. Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari
2. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran

Kegiatan Inti

Pengajaran Topik A: Seperti Apa Daerah Tempat Tinggalku Dahulu? (5 JP)



Mari Mencari Tahu

1. Mulailah dengan mengarahkan peserta didik untuk memerhatikan gambar pembuka Bab 6 di Buku Siswa dan menyebutkan pakaian khas dalam gambar.
2. Setelah itu tanyakan pendapat mereka mengenai pakaian yang dipakai oleh Aga (batik). Galilah pengetahuan peserta didik mengenai batik sebagai salah satu warisan budaya Indonesia.
3. Lakukan kegiatan literasi dengan gambar dan narasi pada topik A di Buku Siswa. Lanjutkan

diskusi untuk menggali pengetahuan peserta didik mengenai jamu. Kaitkan jamu dan batik sebagai sesuatu yang dilakukan turun temurun di daerah tertentu.

4. Mulailah kenalkan peserta didik dengan definisi kearifan lokal.
5. Ajukan pertanyaan esensial bab ini kepada peserta didik dan hubungan dengan kisah yang terjadi pada buku. Tanyakan juga manfaat dari warisan budaya serta bagaimana cara menjaganya.
6. Ingatkan peserta didik kembali dengan aktivitas pengenalan sebelumnya dan sampaikan tujuan pembelajaran hari ini.
7. Sebelum peserta didik mengenal warisan kebiasaan budaya di Indonesia, ajak peserta didik mengenal dahulu kebiasaan masyarakat di lingkungan terdekatnya. Arahkan peserta didik untuk kegiatan wawancara sesuai instruksi pada Buku Siswa.



Tips: Guru juga bisa berjejaring sehingga bisa menghubungkan peserta didik dengan peserta didik daerah lain dan bercerita tentang kearifan lokal melalui berbagai media.

8. Setelah melakukan wawancara, pandu kegiatan presentasi/berbagi hasil wawancara. Arahkan peserta didik untuk melengkapi tabelnya dengan data dari temannya.
9. Pandulah diskusi bersama untuk membahas hasil wawancara dan menguatkan pemahaman peserta didik mengenai kearifan lokal.
10. Di akhir kegiatan, bimbing peserta didik membuat kesimpulan bersama secara lisan atau tertulis dengan memberikan pertanyaan seperti:
 - a. Menurut kalian, apa itu kearifan lokal?
Kearifan lokal adalah suatu bentuk warisan budaya Indonesia yang telah berkembang sejak lama.
 - b. Kebiasaan seperti apakah yang masih biasa dilakukan?
Variarif, bisa menggunakan bahasa daerah, minum jamu setiap hari dan lain-lain.
 - c. Apa saja tujuan dari kebiasaan yang biasa dilakukan tersebut?
Variatif, bisa agar lingkungan tetap terjaga, melestarikan budaya, agar sehat minum jamu setiap hari.
11. Di akhir kegiatan, beri tugas untuk peserta didik melanjutkan tabel wawancara dengan mewawancarai anggota keluarganya.



Lakukan Bersama



Persiapan sebelum kegiatan:

Pastikan peserta didik sudah membawa tabel wawancara yang dilengkapi data dari rumah.

1. Bagi peserta didik dalam kelompok yang terdiri dari 3-4 orang.
2. Sampaikan mengenai kegiatan berkelompok yang akan mereka lakukan sesuai instruksi di buku panduan Buku Siswa.
3. Arahkan peserta didik untuk menyiapkan tabel wawancaranya sebagai data untuk bahan diskusi.
4. Ambil satu contoh data dalam tabel peserta didik dan berikan contoh cara mengolah data

wawancara untuk menjawab pertanyaan di Buku Siswa.

5. Arahkan mereka untuk mencatat hasil diskusinya pada buku tugas. Gunakan pertanyaan-pertanyaan pancingan untuk memberikan petunjuk bagi siswa yang kesulitan.
6. Pandu kegiatan diskusi dalam kelompok besar untuk membahas pertanyaan-pertanyaan di Buku Siswa.
 - a. Kebiasaan apa yang menurutmu paling unik di lingkungan?
Bervariasi, bisa kebiasaan memasak makanan khas setiap hari raya.
 - b. Kebiasaan apa yang ternyata banyak juga dilakukan oleh orang-orang ?
Bervariasi, bisa menggunakan bahasa daerah di rumah.
 - c. Apa nilai dan manfaat yang diturunkan dari kebiasaan ini?
Mengandung nilai dan norma untuk menjalankan kehidupan.
 - d. Apa yang membuat kebiasaan ini bisa hilang?
Bervariasi, bisa karena pengaruh budaya luar yang masuk, karena tidak dilestarikan, karena tidak digunakan, serta pengaruh keterbukaan informasi.
 - e. Mengapa ada orang yang sama-sama dari suatu daerah tetap tidak melakukan kebiasaan yang sama?
Bervariasi, bisa karena kurangnya pengetahuan tentang kebiasaan adat, pengaruh globalisasi, pengaruh keterbukaan informasi.
 - f. Apa yang harus dilakukan agar kearifan lokal ini bisa lestari?
Digunakan atau diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari, bangga menggunakan produk lokal.
7. Gunakan hasil diskusi untuk memberikan penguatan dan pemahaman mengenai kearifan lokal dan nilai-nilai positifnya. Gunakan contoh di belajar lebih lanjut untuk membantu peserta didik memahami manfaat dari kearifan lokal dan cara menjaganya serta pemahaman terhadap pentingnya menjaga kearifan lokal.
8. Arahkan peserta didik untuk melengkapi jawabannya sesuai hasil diskusi.
9. Akhiri kegiatan dengan mengelaborasi mengenai pemahaman akan kearifan lokal, manfaatnya, serta cara melestarikannya.

Pengajaran Topik B: Kekayaan Budaya Indonesia (8 JP)



Mari Mencari Tahu



Persiapan sebelum kegiatan:

Siapkan lembar informasi di Lampiran 6.1 sejumlah kebutuhan. Informasi ini dapat digunakan untuk mengisi peta keragaman.

1. Mulailah dengan melakukan kegiatan literasi dengan narasi pembuka bab Topik B pada Buku Siswa.
2. Lanjutkan diskusi mengenai pengalaman peserta didik melihat pembukaan acara olahraga yang menunjukkan keanekaragaman budaya.
3. Guru juga bisa mengajak peserta didik menonton video pembukaan Asian Games dan sama-sama mengidentifikasi keanekaragaman budaya yang ada di video tersebut.
4. Ajukan pertanyaan esensial bab ini kepada peserta didik dan hubungan dengan apa yang akan dipelajari pada buku. Lalu tanyakan pada peserta didik apakah setiap daerah memiliki rumah

adat yang berbeda-beda? Galilah mengenai macam-macam rumah adat, serta budaya lainnya yang mereka ketahui.

5. Arahkan peserta didik untuk kegiatan wawancara sesuai instruksi pada Buku Siswa. Sepakati waktu yang dibutuhkan untuk kegiatan ini dan ingatkan untuk kembali ke kelas dengan tepat waktu.
6. Buatlah tabel yang serupa dengan tabel di Buku Siswa pada papan tulis.
7. Setelah kegiatan wawancara selesai, arahkan peserta didik untuk menuliskan hasil wawancaranya di papan tulis. Data yang sama tidak perlu ditulis dua kali.
8. Ajak peserta didik untuk mempelajari tabel tersebut dan menjawab pertanyaan pada Buku Siswa.
9. Pandulah kegiatan diskusi bersama mengenai keberagaman budaya di Indonesia beserta penyebabnya. Lakukan literasi dengan teks **“Macam-macam Kebudayaan di Indonesia”** pada Lampiran 6.1.



Tips: Berikan contoh yang berbeda antar peserta didik agar bisa guru arahkan untuk diskusi dan saling berbagi informasi.

10. Di akhir kegiatan diskusi, arahkan peserta didik untuk menulis kesimpulan mengenai kegiatan yang sudah dilakukan dengan menjawab pertanyaan apa itu keragaman dan mengapa Indonesia dikatakan memiliki keragaman budaya.



Lakukan Bersama



Persiapan sebelum kegiatan:

- Area di kelas (bisa menggunakan dinding atau papan) untuk menempelkan peta-peta yang akan dibuat peserta didik menjadi kesatuan peta Indonesia.
- Sumber-sumber informasi seperti buku, atlas, lampiran 6.1, atau sumber dari internet yang bisa dipakai peserta didik untuk membuat peta keragaman budaya. Contoh informasi kebudayaan adalah suku, bahasa, tarian, rumah adat, baju adat, senjata tradisional, dsb.

1. Bagi peserta didik ke dalam 6 kelompok (Disarankan 6 kelompok karena akan menggambar 6 pulau besar di Indonesia).
2. Masing-masing kelompok mengambil satu kertas yang di dalamnya terdapat nama pulau besar (Sumatera, Kalimantan, Jawa, Bali serta NTT NTB, Sulawesi, dan Papua)
3. Arahkan mengenai kegiatan membuat peta keragaman budaya Indonesia sesuai instruksi pada Buku Siswa.
4. Motivasi peserta didik untuk memanfaatkan barang bekas untuk menghias peta seperti memberikan judul atau hiasan lainnya agar tampilan peta menjadi menarik.
5. Setelah selesai, pandu peserta didik untuk menggabungkan peta pada tempat yang sudah disediakan.
6. Pandulah kegiatan presentasi untuk masing-masing kelompok.
7. Berikan kesempatan bertanya bagi kelompok lain yang ingin bertanya kepada kelompok yang

sedang melakukan presentasi.

8. Guru memandu dan mengarahkan peserta didik untuk menyimpulkan kegiatan dengan menjawab pertanyaan:
 - a. Dari kegiatan ini, apa pendapat kalian mengenai budaya-budaya di Indonesia?
 - b. Manakah budaya yang menarik perhatian kalian? Mengapa?



Mari Mencari Tahu



Persiapan sebelum kegiatan:

- Salinlah pertanyaan berikut dalam kertas. Satu pertanyaan untuk satu kertas.
 1. Sebutkan pengaruh adanya pendatang dari luar ke lingkungan kalian?
 2. Apa yang memengaruhi mata pencaharian sebuah wilayah?
 3. Apa yang akan terjadi jika masyarakat di lingkunganmu mau menerima setiap perubahan?
 4. Apa yang akan terjadi jika masyarakat di lingkunganmu mau menerima perubahan dan informasi dari luar?
 5. Apa faktor penyebab adanya keragaman budaya di lingkunganmu?
- Sebarlah kertas-kertas berisi pertanyaan tersebut di sekitar kelas (bisa di meja atau menggunakan dinding)
 1. Bagilah peserta didik menjadi 5 kelompok.
 2. Arahkan kegiatan kelompok sesuai dengan instruksi pada Buku Siswa.
 3. Sepakati tanda waktu habis dan kelompok akan berkeliling ke meja/area selanjutnya untuk menjawab pertanyaan. Dapat berupa tepuk tangan, tepuk meja, bel, dsb.
 4. Setelah semua kelompok berkeliling dan mengisi setiap pertanyaan, arahkan setiap kelompok mengambil 1 kertas. Setelah itu, masing-masing kelompok membacakan jawaban pertanyaan tersebut di depan kelompok lain.
 5. Pandulah kegiatan diskusi bersama mengenai faktor keberagaman budaya di Indonesia. Gunakan teks pada Informasi untuk Guru sebagai alat bantu.

Pengajaran Topik C: Manfaat Keberagaman dan Melestarikan Keberagaman Budaya (6 JP)



Mari Mencoba

1. Mulailah dengan mengarahkan peserta didik untuk melakukan kegiatan literasi dengan narasi pembuka Topik C pada Buku Siswa. Lanjutkan diskusi dengan bertanya mengenai manfaat keberadaan keragaman di lingkungan sekitar.
2. Ajukan pertanyaan esensial kepada peserta didik yang terdapat pada topik C di Buku Siswa.
3. Buatlah tabel yang serupa di papan tulis, lalu arahkan peserta didik untuk menuliskan hasil wawancaranya di papan tulis agar peserta didik yang lain mendapatkan semua informasi hasil wawancara. Data yang sama tidak perlu ditulis dua kali.

Kegiatan alternatif:

Kegiatan wawancara dapat diganti dengan mendatangkan narasumber ke sekolah atau penelusuran informasi melalui buku atau artikel berita tentang manfaat keberagaman budaya di Indonesia dan cara melestarikannya.

**Lakukan Bersama**

1. Bagilah peserta didik dalam kelompok dengan anggota 3-5 orang.
2. Berikan kertas HVS atau kertas karton pada masing-masing kelompok
3. Sampaikan kegiatan membuat jendela informasi sesuai instruksi pada Buku Siswa
4. Peserta didik dalam kelompok dapat menggunakan hasil kegiatan wawancara sebelumnya untuk dijadikan informasi pada kegiatan ini.
5. Sepakati waktu kegiatan dan bimbing kelompok yang membutuhkan. Berikan pertanyaan-pertanyaan petunjuk seperti apakah keanekaragaman budaya menarik wisatawan? Manfaat apa yang bisa didapat dari hal ini? Apa yang membuat budaya ditinggalkan? Bagaimana cara melestarikannya? dsb.
6. Lakukan kegiatan diskusi untuk membahas jendela informasi antarkelompok.

Lihat jenis kegiatan diskusi/pameran pada Panduan Umum Buku Guru sebagai referensi.

 - a. Apa manfaatnya keberagaman bagi bangsa Indonesia?
Memperkaya kebudayaan nasional, menjadi identitas di mata dunia, kekayaan budaya bagi Bangsa Indonesia.
 - b. Apakah manfaat keberagaman budaya bagimu?
Dapat dijadikan sebagai sumber pengetahuan, dapat dijadikan sebagai media hiburan yang mendidik, menumbuhkan rasa nasionalisme, mempererat persaudaraan, saling mengenal satu sama lain.
 - c. Apakah manfaat keberagaman bagi perekonomian bangsa?
Menjadi ikon pariwisata yang dapat menarik wisatawan untuk berkunjung ke Indonesia, dapat dijadikan aset wisata yang menambah pendapatan negara, menciptakan lapangan kerja.
 - d. Bagaimana cara melestarikan budaya Indonesia?
Bervariasi, gunakan Informasi untuk Guru sebagai alat bantu untuk membimbing peserta didik.
7. Peserta didik dipandu oleh guru menyimpulkan kegiatan pembelajaran mengenai:
 - a. manfaat keragaman budaya;
 - b. cara melestarikan budaya Indonesia.

Proyek Pembelajaran (5 JP)**Proyek Belajar****Persiapan parade kebudayaan**

1. Untuk memandu proyek belajar, lihat Panduan Proyek Belajar pada Panduan Umum Buku Guru.

2. Pembentukan kelompok dapat disesuaikan dengan jumlah pulau terbesar di Indonesia (Sumatera, Jawa, Kalimantan, Sulawesi, dan Papua) serta 1 pulau gabungan (Bali, Nusa Tenggara Barat, dan Nusa Tenggara Timur).
3. Buatlah kesepakatan dengan peserta didik mengenai waktu diadakannya parade serta waktu persiapan parade kebudayaan. Guru bisa mengajak peserta didik membuat lini masa bersama-sama.
4. Arahkan peserta didik untuk mengatur pembagian daerah/provinsi pada kelompoknya sehingga banyak variasi daerah yang diparadekan.
5. Bimbinglah peserta didik untuk melakukan penggalian informasi mengenai daerah tertentu, atau dengan hasil wawancara untuk langkah awal dalam mempersiapkan proyek ini.
6. Beri peserta didik waktu untuk presentasi dan mempersiapkan dirinya agar bisa menjelaskan kepada warga sekolah tentang keragaman budaya dari provinsi pilihan.
7. Arahkan peserta didik untuk memberikan identitas daerah pada dirinya masing-masing sebagai bentuk informasi.

Pelaksanaan parade kebudayaan

1. Peserta didik berparade keliling sekolah menggunakan pakaian adat sambil membawa perlengkapan budaya dan mempresentasikan serta mempromosikan budaya kepada kelas lain atau guru-guru.

Kegiatan alternatif:

- Membuat pameran dalam berkelompok yang bisa dikunjungi sehingga perlengkapan serta properti budaya disimpan dalam stand pameran (stand bisa terdiri dari beberapa peserta didik berisi kebudayaan dari setiap pulau besar di Indonesia).
- Membuat parade seperti pembukaan Asian Games dan guru menjadi pembawa acara untuk memanggil perwakilan daerah.



2. Peserta didik mendapatkan nilai dari guru yang mereka temui saat presentasi.
3. Guru juga menilai proyek peserta didik mulai dari persiapan sampai pelaksanaan kegiatan parade kebudayaan.
4. Setelah kegiatan, bimbing peserta didik melakukan refleksi belajar sesuai Panduan Umum Buku Guru.

Kegiatan Penutup

1. Guru memberikan refleksi
2. Siswa dapat menyimpulkan isi materi pada pembelajaran hari ini.
3. Siswa mengkomunikasikan kendala yang dihadapi dalam mengikuti pembelajaran hari ini.
4. Guru meminta peserta didik untuk melakukan Tugas lembar kerja peserta didik (LKPD).
5. Guru Bersama siswa menutup kegiatan dengan doa dan salam.

Kegiatan Keluarga

Mari kita libatkan keluarga untuk menyelaraskan suasana belajar di rumah dengan sekolah. Untuk mendukung proses belajar peserta didik saat belajar di tema ini, keluarga bisa mengajak peserta didik untuk melakukan kegiatan-kegiatan berikut.

- Berdiskusi dengan peserta didik mengenai kebiasaan dan budaya yang masih dilakukan

secara turun-menurun di lingkungan rumah. Keluarga juga bisa mengajak diskusi dari makanan khas daerah yang sering dimasak atau dikonsumsi di rumah.

- Bercerita tentang pengalaman mengenai kebiasaan dan tradisi kebudayaan di lingkungan rumah yang paling menarik.
- Melakukan kegiatan yang bertujuan untuk menjaga kelestarian budaya
- Mengajak peserta didik untuk menunjukkan sikap toleran dalam perbedaan di lingkungannya
- Mengajak peserta didik untuk berinteraksi dengan komunitas-komunitas lokal yang bergerak di bidang pelestarian lingkungan

Berikan ruang untuk keluarga dapat berkonsultasi dengan guru apabila mengalami hambatan atau kendala dalam melakukan kegiatan-kegiatan di atas.

E. REFLEKSI

Topik A: Keunikan Kebiasaan Masyarakat di Sekitarku



Mari Refleksikan

(Untuk memandu peserta didik, lihat bagian refleksi di Panduan Umum Buku Guru)

1. Apa kebiasaan masyarakat yang masih terlihat di lingkungan kalian?
Bervariasi, bisa penggunaan bahasa daerah, tradisi adat istiadat.
2. Apa manfaat dan fungsi kearifan lokal yang ada di daerah kalian?
Bervariasi, bisa memberikan pandangan dan nilai-nilai bermanfaat untuk menjalankan kehidupan.
3. Bagaimana sikap kalian terhadap perbedaan kearifan lokal yang ada?
Bervariasi, bisa menghargai perbedaan yang ada, toleransi terhadap perbedaan, dsb.
4. Bagaimana cara melestarikan kebiasaan masyarakat yang unik agar tetap lestari?
Bervariasi, bisa menggunakan produk lokal, mempromosikan kebiasaan masyarakat, mengambil nilai-nilai positif dari kebiasaan masyarakat, dsb.
5. Apa yang akan kalian terapkan dalam kehidupan sehari-hari setelah mempelajari kearifan lokal ini?
Bervariasi, bisa menerapkan hal-hal positif yang bermanfaat seperti minum jamu, memakai pakaian batik dan lain-lain.

Topik B: Kekayaan Budaya Indonesia



Mari Refleksikan

(Untuk memandu peserta didik, lihat bagian refleksi di Panduan Umum Buku Guru)

1. Mengapa budaya Indonesia beraneka ragam?
Karena Indonesia memiliki kondisi alam yang berbeda-beda, karena letak geografis, adanya penerimaan masyarakat terhadap perubahan, serta adanya perkembangan teknologi komunikasi dan transportasi.
2. Mengapa perbedaan justru membuat Indonesia unik?
Dengan adanya perbedaan kita akan mengetahui dan saling mengenal keragaman budaya Indonesia sehingga Indonesia menjadi beragam dan memiliki ciri khas sendiri.
3. Bagaimana dengan kondisi keragaman budaya di daerah kalian?
Bervariasi.

4. Faktor apa yang menyebabkan suku bangsa di daerah kalian berbeda dengan daerah lain?

Bervariasi, bisa karena kondisi alam yang berbeda-beda, karena letak geografis, adanya penerimaan masyarakat terhadap perubahan, serta adanya perkembangan teknologi komunikasi dan transportasi.

5. Bagaimana sikap kalian dalam rangka menghargai keragaman suku bangsa di Indonesia sesuai dengan tujuan pembelajaran sebelumnya?

Bervariasi, bisa merasa bangga terhadap keberagaman suku, ikut melestarikan keragaman budaya di Indonesia dengan cara menggunakan produk lokal, mempromosikan budaya, mengikuti festival kebudayaan, menjadi duta kebudayaan, mempelajari bahasa daerah.

Topik C: Manfaat Keberagaman dan Melestarikan Keberagaman Budaya



Mari Refleksikan

(Untuk memandu peserta didik, lihat bagian refleksi di Panduan Umum Buku Guru)

1. Apa yang sudah kalian pelajari dari aktivitas di bagian ini?

Variatif, bisa mempelajari manfaat keberagaman, cara melestarikan kebudayaan, serta sikap terhadap keberagaman.

2. Apa manfaat keberagaman budaya di Indonesia?

variatif, bisa dapat dijadikan sebagai sumber pengetahuan, dapat dijadikan sebagai media hiburan yang mendidik, menumbuhkan rasa nasionalisme, mempererat persaudaraan, saling mengenal satu sama lain.

3. Apa yang bisa kamu lakukan untuk melestarikan budaya Indonesia?

Bervariasi, gunakan Informasi untuk Guru sebagai alat bantu untuk membimbing peserta didik mengeluarkan ide-idenya.

Refleksi Guru

Agar proses belajar selanjutnya lebih baik lagi, mari lakukan refleksi diri dengan menjawab pertanyaan berikut.

1. Apa yang sudah berjalan baik di dalam kelas? Apa yang saya sukai dari kegiatan pembelajaran kali ini? Apa yang tidak saya sukai?
2. Pelajaran apa yang saya dapatkan selama pembelajaran?
3. Apa yang ingin saya ubah untuk meningkatkan/memperbaiki pelaksanaan/hasil pembelajaran?
4. Dengan pengetahuan yang saya dapat/miliki sekarang, apa yang akan saya lakukan jika harus mengajar kegiatan yang sama di kemudian hari?
5. Kapan atau pada bagian mana saya merasa kreatif ketika mengajar? Mengapa?
6. Pada langkah ke berapa peserta didik paling belajar banyak?
7. Pada momen apa peserta didik menemui kesulitan saat mengerjakan tugas akhir mereka?
8. Bagaimana mereka mengatasi masalah tersebut dan apa peran saya pada saat itu?

Guru dapat menambahkan pertanyaan refleksi sesuai kebutuhan.

9.

10.

F. ASESMEN / PENILAIAN

Penilaian

Contoh Rubrik Penilaian Produk Parade Kebudayaan

Kriteria Penilaian	Sangat Baik	Baik	Cukup	Perlu Perbaikan
Perlengkapan kebudayaan: - Ada judul nama daerah/nama pulau atau provinsi - Ada beberapa ciri khas kebudayaan daerah terpilih seperti: 1. makanan khas; 2. rumah adat; 3. alat musik tradisional; 4. senjata tradisional; 5. judul lagu; 6. pakaian adat.	Memenuhi semua kriteria yang diharapkan.	Tidak memenuhi 2 kriteria yang diharapkan.	Tidak memenuhi 3-4 kriteria yang diharapkan.	Tidak memenuhi > 5 kriteria yang diharapkan.
Penyelesaian masalah dan kemandirian	Aktif mencari ide atau mencari solusi jika ada hambatan	Bisa mencari solusi namun dengan arahan sesekali	Memerlukan bantuan setiap menemukan kesulitan namun ada inisiatif bertanya	Pasif jika menemukan kesulitan
Kerja sama	Semua anggota kelompok terlibat kerjasama	Sebagian besar anggota kelompok terlibat kerjasama	Sebagian kecil anggota kelompok terlibat kerjasama	Semua anggota kelompok tidak melakukan kerjasama

Contoh Rubrik Penilaian Presentasi Produk

Kriteria Penilaian	Sangat Baik	Baik	Cukup	Perlu Perbaikan
Isi presentasi: 1. Pembuka/Salam. 2. Tujuan	Memenuhi semua kriteria isi yang baik.	Memenuhi 3-4 kriteria isi yang baik.	Memenuhi 1-2 kriteria isi yang baik.	Seluruh kriteria tidak terpenuhi

<p>presentasi.</p> <p>3. Menyampaikan kebudayaan daerah terpilih.</p> <p>4. Kalimat penutup.</p> <p>5. Penutup/salam.</p>				
<p>Sikap presentasi:</p> <p>1. Berdiri tegak.</p> <p>2. Suara terdengar jelas.</p> <p>3. Melihat ke arah audiens.</p> <p>4. Mengucapkan salam pembuka.</p> <p>5. Setiap kelompok terlibat dalam presentasi.</p> <p>6. Mengucapkan salam penutup.</p>	<p>Memenuhi semua kriteria</p>	<p>Memenuhi 3-4 kriteria sikap presentasi yang baik.</p>	<p>Memenuhi 1-2 kriteria sikap presentasi yang baik.</p>	<p>Seluruh kriteria tidak terpenuhi.</p>
<p>Pemahaman konsep</p>	<p>1. Saat menjelaskan tidak melihat materi presentasi.</p> <p>2. Penjelasan bisa dipahami</p>	<p>1. Melihat materi sesekali.</p> <p>2. Penjelasan bisa dipahami</p>	<p>1. Sering melihat materi.</p> <p>2. penjelasan kurang bisa dipahami.</p>	<p>1. Membaca materi selama presentasi.</p> <p>2. Penjelasan tidak dapat dipahami.</p>


Uji Pemahaman
Isilah sesuai dengan pemahaman kalian!

1. Apa contoh kearifan lokal yang masih banyak digunakan oleh masyarakat di Indonesia?
2. Ceritakan 2 provinsi lengkap dengan ragam budaya yang kalian ketahui atau yang menarik perhatian kalian! Ragam budaya bisa beraneka macam seperti sudah kalian pelajari. Buatlah dalam bentuk tabel, cerita, atau peta pikiran.
3. Bagaimana sikap kalian terhadap keberagaman budaya di Indonesia?
4. Sebagai pelajar, cara apa yang bisa kalian lakukan agar dapat membantu melestarikan keberagaman budaya di Indonesia?

Kunci Jawaban

1. Contoh kearifan lokal: Minum jamu tradisional, memakai dan membuat pakaian batik, menggunakan bahasa daerah di rumah, dsb.
2. Jawaban peserta didik bervariasi. Ragam budaya bisa termasuk bahasa, suku bangsa,

makanan khas, senjata tradisional, rumah adat, kesenian daerah, serta pakaian adat.

Lakukan penilaian dengan membuat rubrik rentang informasi yang dikumpulkan.

Contoh:

Istimewa	Sangat Baik	Baik	Cukup	Perlu Perbaikan
Informasi benar 14	12-13	9-11	6-8	<6

3. Dapat dilihat di Informasi untuk Guru Topik C.

4. Dapat dilihat di Informasi untuk Guru Topik C

G. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Pengayaan

- Peserta didik dengan nilai rata-rata dan nilai diatas rata-rata mengikuti pembelajaran dengan pengayaan.

Remedial

- Diberikan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi atau pembelajaran mengulang kepada siswa yang belum mencapai CP.

LAMPIRAN

A. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) LAMPIRAN 6.1

Nama :

Kelas :

Petunjuk!

Lampiran 6.1 Lembar Informasi Kebudayaan Indonesia

Macam-macam Kebudayaan Khas Indonesia

Berikut adalah kebudayaan contoh kebudayaan yang khas dan unik di Indonesia.



Tari Saman, Masyarakat Gayo, Aceh

Sumber: Suara Muhammadiyah, Kultum Ramadhan 2021.

Tari Saman sudah ada sejak abad ke – 13. Kemudian berkembang oleh Syekh Saman dengan memasukkan pesan – pesan keagamaan. Para penari duduk berlutut dengan tumit dan berbaris dengan rapat. Kostum yang digunakan dilengkapi bordir motif Gayo yang berwarna – warni yang melambang alam dan nilai – nilai luhur. Tarian Saman menggunakan dua unsur gerak dasar yaitu tepuk tangan dan tepuk dada.



Rumah Tongkonan, Toraja, Sulawesi Selatan

Sumber: www.yuktravel.com, 2021.

Pemukiman Tradisional Tana Toraja telah masuk dalam daftar usulan calon nominasi warisan dunia. Pemukiman Tradisional Tana Toraja merupakan tradisi yang terus hidup dari generasi ke generasi setidaknya 700 tahun atau lebih. Tongkonan dalam bahasa Toraja diartikan sebagai tempat duduk (tongkon= duduk). Rumah ini selalu menghadap ke utara sebagai bentuk kepercayaan masyarakat Toraja agar selalu mendapat berkah.



Senjata tradisional Sundu, Nusa Tenggara Timur

Sumber: www.perpustakaan.id, 2021.

Walaupun termasuk ke dalam jenis keris, perbedaan antara sundu dengan keris sendiri sangat mencolok. Nampak terlihat sundu memiliki mata pisau lurus dan melengkung. Pada mata pisau dan penutup terdapat ukiran yang merupakan ciri khas budaya daerah NTT. Motif ukiran ini biasanya menggunakan motif burung. Senjata ini termasuk ke dalam jajaran senjata nusantara yang dianggap sakral. Penyimpanan dan kepemilikan dari senjata ini juga mempunyai aturan sendiri.



Rumah Honai, Masyarakat Dani, Papua
Sumber: www.liburdulu.com, @yu_wander, 2020

Masyarakat suku Dani hidup belajar untuk bertahan hidup dari alam. Pada suatu waktu mereka memperhatikan burung-burung yang sedang membuat sarang. Burung terbang kian kemari mengumpulkan ranting-ranting kayu dan rumput-rumput kering. Kemudian terbentuklah sarang yang bulat dan hangat. Berdasarkan pengamatan itu, masyarakat suku Dani mulai belajar membuat rumah yang dapat melindungi mereka dari cuaca panas, dingin, dan hujan. Rumah itu dikenal dengan nama honai, atau onai yang berarti rumah.



Suku Dayak, Kalimantan Barat
Sumber: www.inibaru.id, GNFI, 2016.

Masyarakat Dayak Kanayatn memiliki kearifan lokal dalam mengelola alam dan lingkungannya, misalnya dalam perladangan. Padi adalah tanaman yang sakral bagi masyarakat Dayak Kanayatn. Kehadiran padi dalam masyarakat Dayak Kanayatn diidentikkan dengan kehidupan. Mereka sangat menghormati padi, yang diwujudkan melalui aturan-aturan adat istiadat yang harus dilaksanakan, mulai dari pembukaan lahan sampai memanen.



Alat Musik Angklung, Jawa Barat
Sumber: www.kompas.com, Nobilio Ramadhan, 2020.

Alat musik angklung berkembang luas di Indonesia terutama daerah Jawa Barat. Dulunya angklung dipakai pada upacara ritual keagamaan (persembahyangan). Kata 'angklung' sendiri berasal dari bahasa Sunda 'angkleung-angkleungan' yaitu gerakan pemain angklung, serta dari suara 'klung' yang dihasilkan instrumen bambu ini. Sejak November 2010, Angklung telah ditetapkan sebagai Karya Agung Warisan Budaya Lisan dan Nonbendawi Manusia.

Nilai

Paraf Orang Tua

B. BAHAN BACAAN GURU & PESERTA DIDIK

Topik A: Keunikan Kebiasaan Masyarakat di Sekitarku

Bahan Bacaan Guru

Menurut UU No.32/2009 Tentang Perlindungan dan Pengelolaan Lingkungan Hidup, kearifan

lokal adalah nilai-nilai luhur yang berlaku dalam tata kehidupan masyarakat antara lain melindungi dan mengelola lingkungan hidup secara lestari. Kearifan lokal lahir dari pemikiran dan nilai yang diyakini suatu masyarakat terhadap alam dan lingkungannya. Di dalam kearifan lokal terkandung nilai-nilai, norma-norma, sistem kepercayaan, dan ide-ide masyarakat setempat. Oleh karena itu, di setiap daerah memiliki kearifan lokal yang berbeda-beda. Meskipun bernilai lokal tetapi nilai yang terkandung di dalamnya dianggap sangat universal. Adapun ciri-ciri kearifan lokal yaitu:

1. memiliki kemampuan mengendalikan;
2. mampu bertahan dari pengaruh budaya luar;
3. mengakomodasi budaya luar;
4. memberi arah perkembangan budaya;
5. mengintegrasikan atau menyatukan budaya luar dan budaya asli.

Kearifan lokal berkaitan erat dengan pengelolaan sumberdaya alam dan lingkungan. Masyarakat memiliki sudut pandang tersendiri terhadap alam dan lingkungannya dan mengembangkan cara-cara tersendiri untuk memelihara keseimbangan alam serta lingkungan guna memenuhi kebutuhan hidupnya. Fungsi dan manfaat kearifan lokal adalah:

1. pengembangan iptek;
2. pelestarian dan konservasi sumber daya alam;
3. pengembangan sumber daya manusia;
4. sebagai petuah, kepercayaan, sastra, dan pantangan;
5. bermakna sosial;
6. bermakna etika dan moral;
7. sebagai pengetahuan budaya.

Contoh kearifan lokal dalam bidang pemanfaatan sumber daya alam adalah Sasi Laut di Maluku. Sasi merupakan sebuah larangan untuk mengambil hasil alam tertentu. Larangan ini sebagai upaya pelestarian demi menjaga mutu dan populasi sumber daya alam tersebut. Saat ini, Sasi lebih bersifat hukum adat dibandingkan tradisi. Sasi digunakan sebagai cara mengambil kebijakan dalam pengambilan hasil laut dan hasil pertanian. Kebijakannya berupa penentuan masa jeda, yaitu masa dimana warga tidak boleh mengambil sumber daya dari laut dalam waktu tertentu dan di tempat yang telah ditentukan. Dengan adanya Sasi, warga pun lebih bijak dalam mengambil hasil laut, serta ekosistem laut pun tetap terjaga. Inilah salah satu kearifan lokal yang memiliki nilai etika dan moral terhadap alam.

Seiring berjalannya waktu, globalisasi, serta masuknya teknologi, maka kearifan lokal menghadapi tantangan-tantangan yang mengancam keberadaan dan kelestariannya.

Berikut adalah cara menjaga kelestarian budaya, yaitu:

1. Menggunakan bahasa daerah di rumah sesuai dengan asal daerah.
2. Mempromosikan kekayaan budaya.
3. Mengikuti kegiatan kebudayaan di lingkungan sekitar.
4. Menggunakan produk lokal yang bermanfaat bagi masyarakat.

Pada topik ini, peserta didik akan mendalami keragaman budaya dan kearifan lokal di lingkungan sekitar. Pada setiap tahap kegiatan, peserta didik akan menggali pengetahuan dengan kegiatan wawancara. Kegiatan ini akan menstimulasi kemampuan komunikasi, rasa ingin tahu, berlatih keberanian dan kemandirian.

Pada kegiatan ini juga ada alternatif kegiatan siswa untuk melakukan eksplorasi melalui jejaring sosial mengenai informasi budaya di suatu daerah. Kegiatan ini akan memberikan pengalaman kepada peserta didik dalam memanfaatkan teknologi komunikasi. Setelah itu, peserta didik akan dilatih kemampuan komunikasinya saat melakukan presentasi dari kegiatan wawancara. Dari informasi yang didapatkan peserta didik dapat membantu guru untuk menyamakan persepsi dan menguatkan pemahaman materi. Peserta didik akan belajar berfikir kritis melalui kegiatan diskusi dan refleksi.

Bahan Bacaan Peserta Didik



Sumber: freepik.com/victor217

Indonesia merupakan negara dengan berbagai suku bangsa yang mendiami kepulauan. Setiap masyarakat memiliki budaya yang berbeda-beda serta kebiasaan masyarakat yang unik. Kebiasaan, perilaku, dan nilai-nilai baik yang diwariskan dari nenek moyang yang masih diterapkan di masyarakat dapat disebut kearifan lokal.

Kearifan lokal adalah nilai-nilai luhur yang berlaku dalam tata kehidupan masyarakat untuk melindungi dan mengolah lingkungan hidup secara lestari. Dapat berbentuk ritual atau upacara adat, kepercayaan, pengelolaan sumber daya alam, cara menanam, dan lain sebagainya. Bisa juga berupa hukum adat yang disepakati bersama.

Topik B: Kekayaan Budaya Indonesia

Bahan Bacaan Guru

Ada beberapa faktor penyebab Indonesia memiliki kekayaan dan keragaman budaya, yaitu:

1. Letak Strategis Wilayah Indonesia

Indonesia berada di antara Samudra Hindia dan Samudra Pasifik. Indonesia juga berada di antara Benua Asia dan Benua Australia. Letak strategis tersebut menjadikan Indonesia berada di tengah-tengah lalu lintas perdagangan. Para pedagang dari berbagai negara datang ke Indonesia membawa agama, adat istiadat, dan kebudayaan dari negaranya. Banyak pendatang menyebarkan agama, adat istiadat, dan kebudayaan negaranya, baik dengan sengaja maupun tidak sengaja.

2. Kondisi Geografis Negara Kepulauan

Indonesia merupakan wilayah kepulauan yang terdiri atas 17.491 pulau (berdasarkan data dari Kementerian Koordinator Bidang Kemaritiman dan Investasi Indonesia (Kemkomarves) mencatat hingga Desember 2019).

Penduduk yang menempati satu pulau atau sebagian dari satu pulau tumbuh menjadi kesatuan suku bangsa dan budaya sendiri.

3. Perbedaan Kondisi Alam

Kehidupan masyarakat pantai berbeda dengan kehidupan masyarakat pegunungan. Masyarakat pantai lebih banyak memanfaatkan laut untuk mempertahankan hidupnya, yaitu dengan menjadi nelayan. Sebaliknya, masyarakat yang tinggal di lereng pegunungan memiliki upaya sendiri untuk mempertahankan hidupnya. Mereka lebih memilih mata pencaharian yang berkaitan dengan relief alam pegunungan, misalnya sebagai peternak atau petani sayur. Bagaimana dengan masyarakat yang tinggal di kota? Masyarakat yang tinggal di kota tentu tidak akan menjadi nelayan. Masyarakat kota cenderung untuk membuka usaha, bekerja di kantor, atau bekerja di pabrik.

4. Keadaan Transportasi dan Komunikasi

Kemudahan sarana transportasi dan komunikasi memudahkan masyarakat berhubungan dengan masyarakat lain. Sebaliknya, sarana yang terbatas akan menyulitkan masyarakat

dalam berhubungan dan berkomunikasi dengan masyarakat lain. Kondisi ini menjadi penyebab keragaman masyarakat Indonesia.

5. Penerimaan Masyarakat terhadap Perubahan

Keterbukaan masyarakat terhadap sesuatu yang baru, baik yang datang dari dalam maupun luar masyarakat, membawa pengaruh terhadap perbedaan masyarakat Indonesia. Karena keterbukaan ini menyebabkan akulturasi budaya. Budaya yang ada di daerah tertentu akan terpengaruh dengan budaya dari luar.

Pada topik ini, peserta didik akan mengenal dan mempelajari kekayaan budaya di Indonesia. Peserta didik diharapkan dapat menerapkan sikap menghargai keberagaman di lingkungannya. Kegiatan dimulai dengan melakukan eksplorasi literasi, wawancara, serta diskusi. Saat berkolaborasi dalam membuat peta keberagaman, mereka akan belajar memecahkan permasalahan dalam kelompok, menghargai pendapat orang lain, berlatih kemandirian, dan meningkatkan kepercayaan diri. Melalui kegiatan refleksi peserta didik akan berfikir kritis terhadap materi yang telah dipelajari serta menumbuhkan kebanggaan terhadap budaya yang dimiliki.

Bahan Bacaan Peserta Didik



Sumber: liputan6.com/Meia Fajriana; freepik.com/Georgejmcittle

Indonesia memiliki keanekaragaman budaya. Banyak suku bangsa dengan bahasa, pakaian, rumah, makanan, dan kesenian yang berbeda-beda. Keragaman ini salah satunya disebabkan karena tempat tinggal yang berbeda-beda.

Setiap pulau di Indonesia mempunyai perbedaan keadaan alam. Bahkan, kondisi alam dalam satu pulau bisa saja berbeda-beda. Perbedaan kondisi alam ini memengaruhi cara hidup, kebiasaan, serta budaya penduduknya.

Letak Indonesia sangat strategis karena terletak diantara 2 benua yaitu benua Asia dan Australia. Selain itu, Indonesia terletak diantara 2 samudera yaitu Samudera Hindia dan Samudera Pasifik. Oleh karenanya, Indonesia mudah dikunjungi para pendatang. Akibatnya budaya yang dibawa bangsa lain yang datang ke negara kita juga ikut memengaruhi keanekaragaman budaya Indonesia. Beberapa pakaian dan makanan tradisional Indonesia dipengaruhi budaya bangsa lain.

Topik C: Manfaat Keberagaman dan Melestarikan Keberagaman Budaya

Bahan Bacaan Guru

Dalam keragaman budaya yang kita miliki terdapat manfaat dalam kehidupan sehari-hari baik di lingkungan keluarga, satuan pendidikan, maupun di masyarakat.

Manfaat dari keberagaman sosial budaya bangsa Indonesia sebagai berikut.

1. menjadi identitas negara di mata dunia;
2. memperkaya kebudayaan nasional;
3. mempererat persaudaraan
4. saling mengenal satu sama lain;
5. dapat dijadikan aset wisata yang menambah pendapatan negara, menciptakan lapangan kerja;

6. menjadi ikon pariwisata yang dapat menarik wisatawan untuk berkunjung ke Indonesia;
7. dapat dijadikan sebagai sumber pengetahuan;
8. dapat dijadikan sebagai media hiburan yang mendidik;
9. menumbuhkan rasa nasionalisme, rasa memiliki dan menghargai.

Agar keberagaman yang kita miliki menjadi penguat dan pemersatu bangsa, maka kita sebagai bagian bangsa dan negara Indonesia sudah sepatutnya menjunjung tinggi nilai-nilai menghargai keberagaman sesuai dengan pengamalan Pancasila. Hal ini dapat diwujudkan dengan menunjukkan sikap seperti:

1. menghindari sikap egois;
2. lebih membuka diri terhadap pendapat dan pandangan orang lain;
3. menjunjung tinggi nilai-nilai kemanusiaan;
4. bersikap adil dan tidak membedakan satu sama lain;
5. berusaha mengenal dan belajar budaya daerah lain;
6. menghormati adat kebiasaan suku bangsa lain;
7. tidak memandang rendah suku atau budaya bangsa lain;
8. tidak menganggap suku dan budayanya paling tinggi dan paling baik;
9. menerima keragaman suku dan budaya sebagai kekayaan bangsa yang tak ternilai harganya;
10. lebih mementingkan negara dan kepentingan bersama daripada kepentingan daerah.

Upaya-upaya di atas harus dilakukan oleh semua anggota masyarakat bersama-sama dengan pemerintah dan para pemangku kepentingan. Dengan demikian keberagaman akan membuat bangsa kita menjadi sebuah bangsa yang kaya dan besar, juga arif dalam bertindak. Banyaknya keberagaman yang ada di Indonesia justru bisa menjadi kekuatan besar terutama jika dilandasi dengan nilai-nilai persatuan dan kesatuan NKRI.

Kita bangga menjadi bagian bangsa Indonesia. Kebanggaan ini dapat diwujudkan dengan menjunjung tinggi, mengapresiasi, dan melestarikan budaya yang kita miliki. Berikut adalah beberapa cara melestarikan keragaman budaya di Indonesia:

1. Menyaring budaya asing yang masuk Indonesia.
2. Mengajarkan budaya kepada orang lain.
3. Mengikuti festival kebudayaan.
4. Mengenalkan kebudayaan Indonesia di luar negeri.
5. Mengetahui dan selalu mencari informasi keanekaragaman budaya bangsa Indonesia.
6. Menghormati kelompok lain yang menjalankan kebiasaan sosial dan adat istiadatnya.
7. Menghargai hasil kebudayaan suku bangsa lain.
8. Mempelajari dan menguasai seni budaya bangsa sesuai minat dan kesenangannya.
9. Melestarikan dan mengembangkan berbagai jenis seni tradisional seperti seni tari, seni musik, dan seni pertunjukan.

Pada topik ini, peserta didik akan mempelajari manfaat keberagaman dan cara melestarikan keberagaman budaya. Peserta didik mengawali kegiatan dengan melakukan kegiatan literasi yang akan melatih rasa ingin tahu, serta berlatih memecahkan masalah melalui kegiatan membaca. Peserta didik melanjutkan kegiatan dengan melakukan diskusi dan wawancara mengenai manfaat keberagaman budaya. Hal ini dapat meningkatkan sikap kemandirian dan percaya diri serta membuka diri terhadap pendapat orang lain yang berbeda. Pada kegiatan membuat jendela informasi dapat melatih peserta didik berbagi, menghormati dan menghargai setiap keberagaman yang ditemukannya. Pada kegiatan refleksi pembelajaran, guru dapat memastikan kesesuaian pemahaman siswa dan meluruskan miskonsepsi.

Bahan Bacaan Peserta Didik



Sumber: shutterctok.com/pawanike gallery

Kita harus bangga terhadap kekayaan budaya yang dimiliki bangsa Indonesia. Kebudayaan yang kita miliki merupakan identitas bangsa Indonesia dan perlu kita lestarikan. Caranya dengan menjaga persatuan dan kesatuan. Kita dapat saling mengenal satu sama lain walaupun berasal dari daerah yang berbeda. Toleransi dalam keberagaman perlu kita bangun agar bangsa semakin kuat, aman, dan damai.

C. GLOSARIUM

Peserta didik akan mempelajari tentang keragaman budaya dan kearifan lokal di daerahnya masing-masing. Peserta didik juga diharapkan mengetahui manfaat dan pelestarian keragaman budaya di Indonesia. Dari pemahaman ini peserta didik mampu menerapkan nilai-nilai toleransi terhadap perbedaan dan keragaman yang ada di lingkungannya. peserta didik juga dapat mengupayakan pelestarian kebudayaan dalam kehidupan sehari-hari. peserta didik menyadari akan kekayaan budaya di lingkungannya sehingga timbul rasa bangga untuk mengaplikasikan nilai-nilai kebudayaan dalam kehidupan sehari-hari. peserta didik dapat menggali informasi untuk memahami faktor penyebab keberagaman di lingkungannya.

Pada materi ini, terdapat penguatan materi pendidikan karakter pada kebhinekaan global. Pada bab ini akan banyak melibatkan peserta didik dalam kegiatan wawancara, berdiskusi dalam kelompok besar dan kecil, serta pengerjaan tugas dalam bentuk kelompok. Hal ini diharapkan bisa melatih sikap menyimak, menghargai orang lain saat berdiskusi (akhlak mulia). Peserta didik diharapkan dapat melakukan kegiatan bersama sama secara kolaboratif, gotong royong dalam memecahkan masalah dalam kelompoknya dengan berbagai alternatif sehingga dapat meningkatkan kreativitas. Kegiatan di bab ini dapat diintegrasikan dengan pelajaran PPKn (persatuan dan kesatuan) dan SBdP (pada kegiatan parade kebudayaan).

D. DAFTAR PUSTAKA

- Ash, Doris. 1999. *The Process Skills of Inquiry*. National Science Foundation, USA.
- Loxley, Peter, Lyn Dawes, Linda Nicholls, dan Babd Dore. 2010. *Teaching Primary Science*. Pearson Education Limited.
- Murdoch, Kath. 2015. *The Power of Inquiry: Teaching and Learning with Curiosity, Creativity, and Purpose in the Contemporary Classroom*. Melbourne, Australia. Seastar Education.
- Pearson Education Indonesia. 2004. *New Longman Science 4*. Hongkong: Longman Hong Kong Education.
- Tjitrosoepomo, Gembong. 2016. *Morfologi Tumbuhan*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.

Winarsih, Sri. 2019. *Seri Sains Perkembangbiakan Makhluk Hidup*. Semarang: Alprin.
<https://online.kidsdiscover.com/infographic/photosynthesis/>. Diunduh pada 13 Oktober 2020.
<https://www.dkfindout.com/us/animals-and-nature/plants/>. Diunduh pada 13 Oktober 2020.
<https://ssec.si.edu/stemvisions-blog/what-photosynthesis/>. Diunduh pada 13 Oktober 2020.
<https://ipm.missouri.edu/ipcm/2012/7/corn-pollination-the-good-the-bad-and-the-uglypt-3/>.
 Diunduh pada 13 Oktober 2020.
<https://online.kidsdiscover.com/unit/bees/topic/bees-and-pollination/>. Diunduh pada 14 Oktober 2020.
<https://www.britannica.com/browse/Plants/>. Diunduh pada 14 Oktober 2020.
<https://www.nationalgeographic.org/encyclopedia/desert-biome/>. Diunduh pada 14 Oktober 2020.
<https://kids.britannica.com/scholars/article/root/83899/>. Diunduh pada 14 Oktober 2020.
<https://www.britannica.com/science/pollination/>. Diunduh pada 14 Oktober 2020.
<https://www.britannica.com/science/propagation-of-plants/>. Diunduh pada 14 Oktober 2020.
<https://www.britannica.com/science/seed-plant-reproductive-part/>. Diunduh pada 31 Oktober 2020.
<https://kids.britannica.com/students/article/leaf/275410/>. Diunduh pada 31 Oktober 2020.
<https://www.nationalgeographic.org/activity/save-the-plankton-breathe-freely/>. Diunduh pada 31 Oktober 2020.
<https://www.nationalgeographic.com/animals/mammals/a/african-elephant/>. Diunduh pada 5 November 2020.
https://www.researchgate.net/publication/324505764_Gardeners_of_the_forest_effects_of_seed_handling_and_ingestion_by_orangutans_on_germination_success_of_peat_forest_plants/.
 Diunduh pada 5 November 2020.



Lampiran

Siswa	Pretest Kelas Kontrol						Total	Nilai
	1	2	3	4	5	6		
1	2	3	2	2	2	1	12	50
2	2	1	1	1	1	1	7	29.16667
3	2	1	3	1	3	3	13	54.16667
4	2	2	3	4	3	3	17	70.83333
5	3	3	3	3	1	1	14	58.33333
6	2	1	3	2	2	2	12	50
7	2	2	2	2	2	3	13	54.16667
8	2	1	4	4	1	1	13	54.16667
9	1	3	3	2	2	2	13	54.16667
10	3	2	1	2	1	2	11	45.83333
11	2	3	3	2	3	3	16	66.66667
12	2	3	3	4	2	2	16	66.66667
13	3	2	4	2	3	3	17	70.83333
14	3	3	1	3	2	3	15	62.5
15	1	1	3	2	2	2	11	45.83333
16	3	2	1	4	1	3	14	58.33333
17	2	4	1	1	2	3	13	54.16667
18	3	2	3	2	3	3	16	66.66667
19	2	3	1	2	2	3	13	54.16667
20	2	2	1	1	4	3	13	54.16667
21	3	3	2	2	3	3	16	66.66667
22	2	4	1	3	3	3	16	66.66667
23	3	3	1	2	2	3	14	58.33333
24	3	1	3	1	2	1	11	45.83333
25	1	3	1	1	3	3	12	50

Siswa	Pretest Kelas Eksperimen						Total	Nilai
	1	2	3	4	5	6		
1	2	3	1	1	1	1	9	37.5
2	4	2	2	2	1	1	12	50
3	2	3	2	4	1	1	13	54.16667
4	2	2	4	1	1	4	14	58.33333
5	4	1	4	4	1	1	15	62.5
6	1	4	4	1	4	1	15	62.5
7	2	1	1	3	3	4	14	58.33333
8	2	4	1	3	2	1	13	54.16667
9	3	2	2	2	2	2	13	54.16667
10	4	4	4	1	4	1	18	75
11	2	1	1	4	2	4	14	58.33333
12	2	4	2	1	1	4	14	58.33333
13	2	1	4	2	1	2	12	50
14	2	4	4	4	1	1	16	66.66667
15	2	4	1	2	1	0	10	41.66667
16	1	1	4	4	4	4	18	75
17	3	3	2	2	2	2	14	58.33333
18	2	2	2	2	1	1	10	41.66667
19	2	4	4	4	1	1	16	66.66667
20	2	2	1	1	4	1	11	45.83333
21	2	2	2	1	1	1	9	37.5
22	2	1	1	2	2	2	10	41.66667
23	2	2	2	2	1	1	10	41.66667
24	2	3	2	1	3	3	14	58.33333
25	2	3	4	3	4	4	20	83.33333

Siswa	Posttest Kontrol						Total	Nilai
	1	2	3	4	5	6		
1	3	2	3	3	4	4	19	79.16667
2	3	2	3	3	4	4	19	79.16667
3	4	2	3	2	4	4	19	79.16667
4	4	4	2	3	4	4	21	87.5
5	4	4	3	3	4	4	22	91.66667
6	4	4	2	4	3	4	21	87.5
7	4	4	3	3	2	4	20	83.33333
8	4	3	3	4	2	2	18	75
9	4	2	3	3	1	4	17	70.83333
10	4	4	3	4	2	2	19	79.16667
11	3	4	3	4	1	1	16	66.66667
12	2	4	3	4	1	2	16	66.66667
13	4	4	3	3	1	1	16	66.66667
14	2	2	3	4	1	0	12	50
15	4	4	2	3	2	1	16	66.66667
16	4	2	2	2	2	2	14	58.33333
17	3	3	3	2	4	4	19	79.16667
18	2	2	2	3	4	1	14	58.33333
19	2	2	3	3	4	4	18	75
20	2	2	3	2	4	4	17	70.83333
21	2	2	3	2	2	2	13	54.16667
22	4	2	3	4	4	4	21	87.5
23	2	3	2	3	3	3	16	66.66667
24	2	2	2	3	3	3	15	62.5
25	2	4	4	2	4	4	20	83.33333

Siswa	Posttest Eksperimen						Total	Nilai
	1	2	3	4	5	6		
1	4	2	4	3	3	4	20	83.33333
2	4	3	3	3	3	3	19	79.16667
3	4	4	2	4	4	3	21	87.5
4	2	2	3	3	3	4	17	70.83333
5	2	3	3	3	3	4	18	75
6	3	3	2	3	4	3	18	75
7	4	3	3	3	3	4	20	83.33333
8	4	3	3	3	4	3	20	83.33333
9	4	3	4	3	4	4	22	91.66667
10	4	3	4	3	3	3	20	83.33333
11	2	4	3	3	2	4	18	75
12	4	3	4	3	3	4	21	87.5
13	2	3	4	3	3	3	18	75
14	4	3	4	3	3	3	20	83.33333
15	4	2	3	3	3	4	19	79.16667
16	4	4	4	3	3	3	21	87.5
17	3	3	3	3	2	4	18	75
18	4	2	1	3	3	4	17	70.83333
19	4	3	3	3	2	3	18	75
20	4	2	4	3	3	3	19	79.16667
21	4	3	3	3	3	3	19	79.16667
22	4	3	3	4	4	4	22	91.66667
23	4	3	2	3	3	4	19	79.16667
24	4	3	3	3	2	4	19	79.16667
25	2	3	3	3	2	3	16	66.66667

Modul Ajar: Mengurangi Sampah Plastik dan Manfaat Daur Ulang di Desa Bumi Mekar

A. Mengurangi Sampah Plastik di Desa Bumi Mekar: Solusi dan Langkah-Langkah

1. Solusi Mengurangi Sampah Plastik:

Sampah plastik bisa menjadi masalah serius bagi lingkungan, tetapi kita bisa mengatasi ini dengan berbagai solusi. Salah satu solusi yang dapat diusulkan adalah:

Kampanye Pengurangan Plastik:

- Mengadakan kampanye penyadaran masyarakat mengenai dampak negatif plastik terhadap lingkungan.
- Mendorong penggunaan kantong belanja kain atau bahan alternatif yang ramah lingkungan.

2. Langkah-Langkah Mengubah Sampah Plastik Menjadi Barang Berguna: Pengumpulan dan Pemilahan:

- Mengumpulkan sampah plastik dari rumah-rumah dan area umum.
- Memilah sampah plastik berdasarkan jenisnya.

3. Daur Ulang:

- Mengirimkan sampah plastik yang telah terpisah ke fasilitas daur ulang.
- Plastik dapat diolah menjadi produk-produk seperti tote bag, alas kaki, dan furniture.

B. Mengajak Masyarakat Terlibat dalam Pengurangan Sampah Plastik

1. Pendidikan Lingkungan:

- Mengadakan lokakarya atau seminar tentang dampak plastik dan cara menguranginya.
- Membuat brosur edukatif yang disebarakan kepada masyarakat.

2. Program Insentif:

- Memberikan insentif kepada masyarakat yang aktif dalam mengurangi penggunaan plastik, seperti diskon di toko atau hadiah.

3. Manfaat Daur Ulang Sampah Plastik:

Pengurangan Pencemaran:

- Mengurangi jumlah sampah plastik yang mencemari lingkungan.

Peningkatan Ekonomi Lokal:

- Peningkatan peluang bisnis lokal dalam produksi barang daur ulang.

- Tanggung Jawab Warga Masyarakat dalam Menjaga Lingkungan:

Sebagai warga masyarakat, kita memiliki tanggung jawab untuk menjaga lingkungan dari sampah plastik. Salah satu tindakan nyata yang dapat dilakukan adalah:

4. Mengurangi Penggunaan Plastik Sekali Pakai:

- Menggunakan botol minum dan peralatan makanan yang dapat digunakan berulang kali.
- Menghindari pembelian minuman dalam kemasan plastik sekali pakai.



		Statistics			
		Pretes Kontrol	Pretes Eksperimen	Posttest kontrol	Posttest eksperimen
N	Valid	25	25	25	25
	Missing	0	0	0	0
Mean		56.3333	55.6667	73.0000	79.8333
Median		54.1667	58.3333	75.0000	79.1667
Mode		54.17	58.33	66.67 ^a	75.00 ^a
Std. Deviation		9.63152	12.08094	11.22683	6.44151
Variance		92.766	145.949	126.042	41.493
Range		41.67	45.83	41.67	25.00
Minimum		29.17	37.50	50.00	66.67
Maximum		70.83	83.33	91.67	91.67
Sum		1408.33	1391.67	1825.00	1995.83

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

		Pretes Kontrol			Cumulative Percent
		Frequency	Percent	Valid Percent	
Valid	29.17	1	4.0	4.0	4.0
	45.83	3	12.0	12.0	16.0
	50.00	3	12.0	12.0	28.0
	54.17	7	28.0	28.0	56.0
	58.33	3	12.0	12.0	68.0
	62.50	1	4.0	4.0	72.0
	66.67	5	20.0	20.0	92.0
	70.83	2	8.0	8.0	100.0
	Total	25	100.0	100.0	

Pretes Eksperimen

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	37.50	2	8.0	8.0	8.0
	41.67	4	16.0	16.0	24.0
	45.83	1	4.0	4.0	28.0
	50.00	2	8.0	8.0	36.0
	54.17	3	12.0	12.0	48.0
	58.33	6	24.0	24.0	72.0
	62.50	2	8.0	8.0	80.0
	66.67	2	8.0	8.0	88.0
	75.00	2	8.0	8.0	96.0
	83.33	1	4.0	4.0	100.0
	Total	25	100.0	100.0	

Posttest kontrol

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	50.00	1	4.0	4.0	4.0
	54.17	1	4.0	4.0	8.0
	58.33	2	8.0	8.0	16.0
	62.50	1	4.0	4.0	20.0
	66.67	5	20.0	20.0	40.0
	70.83	2	8.0	8.0	48.0
	75.00	2	8.0	8.0	56.0
	79.17	5	20.0	20.0	76.0
	83.33	2	8.0	8.0	84.0
	87.50	3	12.0	12.0	96.0
	91.67	1	4.0	4.0	100.0
	Total	25	100.0	100.0	

Posttest eksperimen

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	66.67	1	4.0	4.0	4.0
	70.83	2	8.0	8.0	12.0
	75.00	6	24.0	24.0	36.0
	79.17	6	24.0	24.0	60.0
	83.33	5	20.0	20.0	80.0
	87.50	3	12.0	12.0	92.0
	91.67	2	8.0	8.0	100.0
	Total	25	100.0	100.0	

Regression**Descriptive Statistics**

	Mean	Std. Deviation	N
Posttest eksperimen	79.8333	6.44151	25
Posttest kontrol	73.0000	11.22683	25

Correlations

		Posttest eksperimen	Posttest kontrol
Pearson Correlation	Posttest eksperimen	1.000	-.121
	Posttest kontrol	-.121	1.000
Sig. (1-tailed)	Posttest eksperimen	.	.283
	Posttest kontrol	.283	.
N	Posttest eksperimen	25	25
	Posttest kontrol	25	25

Variables Entered/Removed^a

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	Posttest kontrol ^b	.	Enter

a. Dependent Variable: Posttest eksperimen

b. All requested variables entered.

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	R Square Change	Change Statistics			Sig. F Change	Durbin-Watson
						F Change	df1	df2		
1	.729 ^a	.274	.274	6.53184	.027	1.341	1	23	.035	1.842

a. Predictors: (Constant), Posttest kontrol

b. Dependent Variable: Posttest eksperimen

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	14.540	1	14.540	1.341	.035 ^b
	Residual	981.293	23	42.665		
	Total	995.833	24			

a. Dependent Variable: Posttest eksperimen

b. Predictors: (Constant), Posttest kontrol

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients	Std. Error	Standardized Coefficients	t	Sig.	Correlations			Collinearity Statistics	
						Zero-order	Partial	Partial	Tolerance	VIF
1 (Constant)	84.894	8.767		9.683	.000					
Posttest kontrol	.869	.119	.521	5.584	.035	.521	.521	.521	1.000	1.000

a. Dependent Variable: Posttest eksperimen

NPar Tests

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardize d Residual
N		25
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	6.39431180
Most Extreme Differences	Absolute	.115
	Positive	.115
	Negative	-.085
Test Statistic		.115
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

Test of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
X	Based on Mean	9.584	1	48	.003
	Based on Median	8.476	1	48	.005
	Based on Median and with adjusted df	8.476	1	40.648	.006
	Based on trimmed mean	9.479	1	48	.003

ANOVA

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	583.681	1	583.681	6.968	.011
Within Groups	4020.833	48	83.767		
Total	4604.514	49			



PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU

Jl. Bougenville No.5 Telp. (0411) 441077 Fax. (0411) 448936
 Website : <http://simap-new.sulselprov.go.id> Email : ptsp@sulselprov.go.id
 Makassar 90231

Nomor	: 19697/S.01/PTSP/2023	Kepada Yth.
Lampiran	: -	Walikota Makassar
Perihal	: <u>Izin penelitian</u>	

di-
Tempat

Berdasarkan surat Ketua LP3M UNISMUH Makassar Nomor : 1771/05/C.4-VIII/VI/1444/2023 tanggal 19 Juni 2023 perihal tersebut diatas, mahasiswa/peneliti dibawah ini:

N a m a	: SINTA
Nomor Pokok	: 105401107719
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Pekerjaan/Lembaga	: Mahasiswa (S1)
Alamat	: Jl. Sultan Alauddin No. 259 Makassar

Bermaksud untuk melakukan penelitian di daerah/kantor saudara dalam rangka menyusun SKRIPSI, dengan judul :

" PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN DISCOVERY LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR DAN KEMAMPUAN BERFIKIR TINGKAT TINGGI (HOTS) KELAS IV SDI BONTOMANAI KEC TAMALATE KOTA MAKASSAR "

Yang akan dilaksanakan dari : Tgl. **22 Juni s/d 22 Agustus 2023**

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, pada prinsipnya kami **menyetujui** kegiatan dimaksud dengan ketentuan yang tertera di belakang surat izin penelitian.

Demikian Surat Keterangan ini diberikan agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Makassar
 Pada Tanggal 20 Juni 2023

A.n. GUBERNUR SULAWESI SELATAN
 PLT. KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU
 SATU PINTU PROVINSI SULAWESI SELATAN



Drs. MUH SALEH, M.Si.
 Pangkat : PEMBINA UTAMA MUDA
 Nip : 19690717 199112 1002

Tembusan Yth
 1. Ketua LP3M UNISMUH Makassar di Makassar;
 2. *Pertinggal.*

Nomor: 19697/S.01/PTSP/2023

KETENTUAN PEMEGANG IZIN PENELITIAN :

1. Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan, kepada yang bersangkutan melapor kepada Bupati/Walikota C q. Kepala Bappelitbangda Prov. Sulsel, apabila kegiatan dilaksanakan di Kab/Kota
2. Penelitian tidak menyimpang dari izin yang diberikan
3. Mentaati semua peraturan perundang-undangan yang berlaku dan mengindahkan adat istiadat setempat
4. Menyerahkan 1 (satu) eksamplar hardcopy dan softcopy kepada Gubernur Sulsel. Cq. Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Penelitian dan Pengembangan Daerah Prov. Sulsel
5. Surat izin akan dicabut kembali dan dinyatakan tidak berlaku apabila ternyata pemegang surat izin ini tidak mentaati ketentuan tersebut diatas.

REGISTRASI ONLINE IZIN PENELITIAN DI WEBSITE :**<https://izin-penelitian.sulselprov.go.id>**

NOMOR REGISTRASI 20230620335781



Catatan :

- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1 'Informasi Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti yang sah.'
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan **sertifikat elektronik** yang diterbitkan **BSrE**
- Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan melakukan *scan* pada *QR Code*





PEMERINTAH KOTA MAKASSAR
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU

Jalan Ahmad Yani Nomor 2, Bulu Gading, Ujung Pandang, Kota Makassar, Sulawesi Selatan 90171
 Laman dpmptsp.makassarkota.go.id Pos-el dpmptsp@makassarkota.go.id

SURAT KETERANGAN PENELITIAN
Nomor : 070/862/SKP/DPMTSP/VI/2023

- Dasar :
1. Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2018 tentang Penerbitan Keterangan Penelitian;
 2. Peraturan Daerah Kota Makassar Nomor 8 Tahun 2016 tentang Pembentukan Organisasi Perangkat Daerah;
 3. Peraturan Walikota Makassar Nomor 4 Tahun 2023 tentang Penyelenggaraan Perizinan Berbasis Resiko, Perizinan Non Berusaha dan Non Perizinan;
 4. Keputusan Walikota Makassar Nomor 954/503 Tahun 2023 Tentang Pendelegasian Kewenangan Perizinan Berusaha Berbasis Resiko, Perizinan Non Berusaha dan Non Perizinan yang Menjadi Kewenangan Pemerintah Daerah Kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Makassar Tahun 2023;
 5. Surat Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Sulawesi Selatan Nomor 19697/S.01/PTSP/2023 Tanggal 20 Juni 2023;
 6. Rekomendasi Teknis Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kota Makassar Nomor 070/825-II/BKBP/VI/2023 Tanggal 22 Juni 2023.

DENGAN INI MENERANGKAN BAHWA :

Nama	: SINTA
NIM / Jurusan	: 105401107719 / Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Pekerjaan	: Mahasiswa (S1) / UNISMUH
Alamat	: Jl. Sultan Alauddin No. 259 Makassar
Lokasi Penelitian	: Dinas Pendidikan Kota Makassar
Waktu Penelitian	: 22 Juni s/d 22 Agustus 2023
Tujuan	: Skripsi
Judul Penelitian	: "PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN DISCOVERY LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR DAN KEMAMPUAN BERFIKIR TINGKAT TINGGI (HOTS) KELAS IV SDI BONTOMANAI KEC. TAMALATE KOTA MAKASSAR"

Dalam melakukan kegiatan agar yang bersangkutan memenuhi ketentuan sebagai berikut :

1. Surat Keterangan Penelitian ini diterbitkan untuk kepentingan penelitian yang bersangkutan selama waktu yang sudah ditentukan dalam surat keterangan ini.
2. Tidak dibenarkan melakukan penelitian yang tidak sesuai / tidak ada kaitannya dengan judul dan tujuan kegiatan Penelitian.
3. Melaporkan hasil penelitian kepada Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kota Makassar melalui email bidangpoldagrikesbangpolmks@gmail.com.
4. Surat Keterangan Penelitian ini dicabut kembali apabila pemegangnya tidak menaati ketentuan tersebut diatas.

Makassar, 07 Juli 2023



Ditandatangani secara elektronik oleh
KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU KOTA MAKASSAR

A. ZULKIFLY, S.STP., M.Si.

Tembusan, Kepada Yth:
 1. Pimpinan Lembaga/Instansi/Perusahaan Lokasi Penelitian;
 2. Arsip.



**PEMERINTAH KOTA MAKASSAR
DINAS PENDIDIKAN**

Jl. Letjen Hertasning No. 8 Telp. (0411) 868073 Faks. 869256 Makassar 90222
Website: http://www.dikbud_makassar.info : e-mail: dikbud.makassar@yahoo.com



IZIN PENELITIAN

NOMOR : 070/873/K/Umkep/VII/2023

Dasar : Surat Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Makassar Nomor : 070/862/SKP/DPMPSTP/VI/2023 Tanggal 07 Juli 2023 Maka Kepala Dinas Pendidikan Kota Makassar :

MENGIZINKAN

Kepada : Nama : **SINTA**
NIM/Jurusan : 105401107719 / PGSD
Pekerjaan : Mahasiswa (S1) / UNISMUH
Alamat : Jl. Sultan Alauddin No.259, Makassar

Untuk : Mengadakan *Penelitian di UPT SPF SDI Bontomanai* dalam rangka *Penyusunan Skripsi* pada Universitas Muhammadiyah dengan judul penelitian:

“PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN DISCOVERY LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR DAN KEMAMPUAN BERFIKIR TINGKAT TINGGI (HOTS) KELAS IV UPT SPF SDI BONTOMANAI KEC. TAMALATE KOTA MAKASSAR”

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Harus melapor pada Kepala Sekolah yang bersangkutan.
2. Tidak mengganggu proses kegiatan belajar mengajar di Sekolah.
3. Harus mematuhi tata tertib dan peraturan di Sekolah yang berlaku.
4. Hasil 1 (satu) exemplar di laporkan kepada Kepala Dinas Pendidikan Kota Makassar.

Demikian izin penelitian ini di berikan untuk di gunakan sebagaimana mestinya.

Dikeluarkan di : Makassar
Pada Tanggal : 14 Juli 2023

An. KEPALA DINAS
Sekretaris
Kasubag. Umum Dan Kepegawaian



MOH ARWAN UMAR, S.Pd.M.M

Pangkat : Penata Tk.I

NIP : 198010012003121009

DOKUMENTASI



Pemberian Surat Izin Penelitian



Siswa kelas IV A mengerjakan Soal Pretest



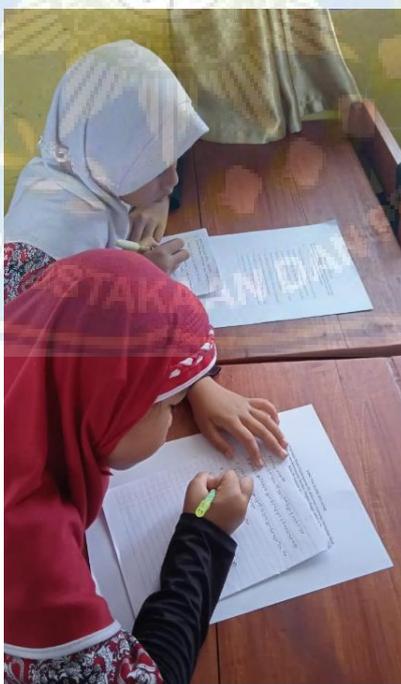
Siswa kelas IV A sedang mengerjakan Soal Pretest



Peneliti memberikan penjelasan kepada siswa yang bertanya



Siswa kelas IV A mengerjakan soal posttest



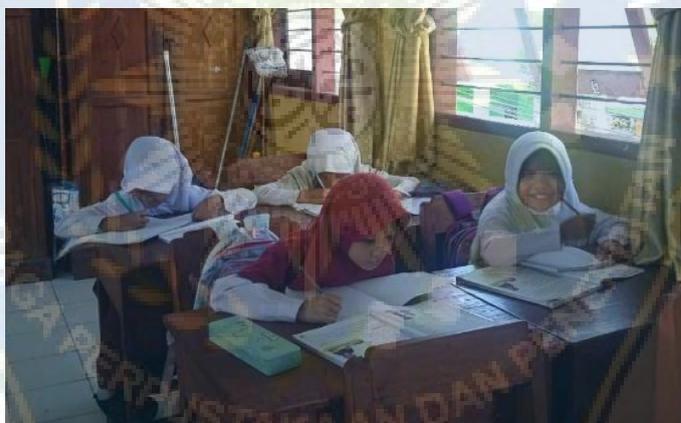
Siswa mengerjakan soal posttest



Siswa mengerjakan soal posttest



Siswa kelas IVB mengerjakan soal pretest



Siswa kelas IV B mengerjakan tugas yang diberikan



Peneliti memberikan penjelasan kepada siswa kelas IV B



Siswa kelas IV B diminta membaca materi



Siswa kelas IV B menunjukkan materi yang tidak dipahami



Dengan Wali kelas kelas IV A



Siswa kelas IV A tampil persentasi di depan kelas



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

Alamat kantor: Jl. Sultan Alauddin No.259 Makassar 90221 Tlp. (0411) 866972,881593, Fax.(0411) 865588

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIAT

UPT Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar,
Menerangkan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini:

Nama : Sinta
Nim : 105401107719
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dengan nilai:

No	Bab	Nilai	Ambang Batas
1	Bab 1	9 %	10 %
2	Bab 2	22 %	25 %
3	Bab 3	9 %	10 %
4	Bab 4	8 %	10 %
5	Bab 5	5 %	5 %

Dinyatakan telah lulus cek plagiat yang diadakan oleh UPT- Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar Menggunakan Aplikasi Turnitin.

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan seperlunya.

Makassar, 26 Agustus 2023

Mengetahui

Kepala UPT- Perpustakaan dan Penerbitan,

Nursiah S. Pratiwi, S.Pd.
NBM. 984391

Jl. Sultan Alauddin no 259 makassar 90222
Telepon (0411)866972,881 593,fax (0411)865 588
Website: www.library.unismuh.ac.id
E-mail : perpustakaan@unismuh.ac.id

BAB I SINTA 105401107719

by Tahap Tutup



Submission date: 26-Aug-2023 02:10PM (UTC+0700)

Submission ID: 2151567290

File name: SKRIPSI_finish_1_1.docx (50.28K)

Word count: 1571

Character count: 10658

ORIGINALITY REPORT

9%

SIMILARITY INDEX

9%

INTERNET SOURCES

4%

PUBLICATIONS

6%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

repository.iainbengkulu.ac.id

Internet Source

8%

2

zombiedoc.com

Internet Source

2%



Exclude quotes On

Exclude matches < 2%

Exclude bibliography On

BAB II SINTA 105401107719

by Tahap Tutup



Submission date: 25-Aug-2023 08:31AM (UTC+0700)

Submission ID: 2150842036

File name: SKRIPSI_finish_2.docx (150.27K)

Word count: 6309

Character count: 44049

ORIGINALITY REPORT

22%
SIMILARITY INDEX

22%
INTERNET SOURCES

5%
PUBLICATIONS

6%
STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.iainbengkulu.ac.id Internet Source	10%
2	eprints.uad.ac.id Internet Source	5%
3	j-cup.org Internet Source	5%
4	id.scribd.com Internet Source	2%

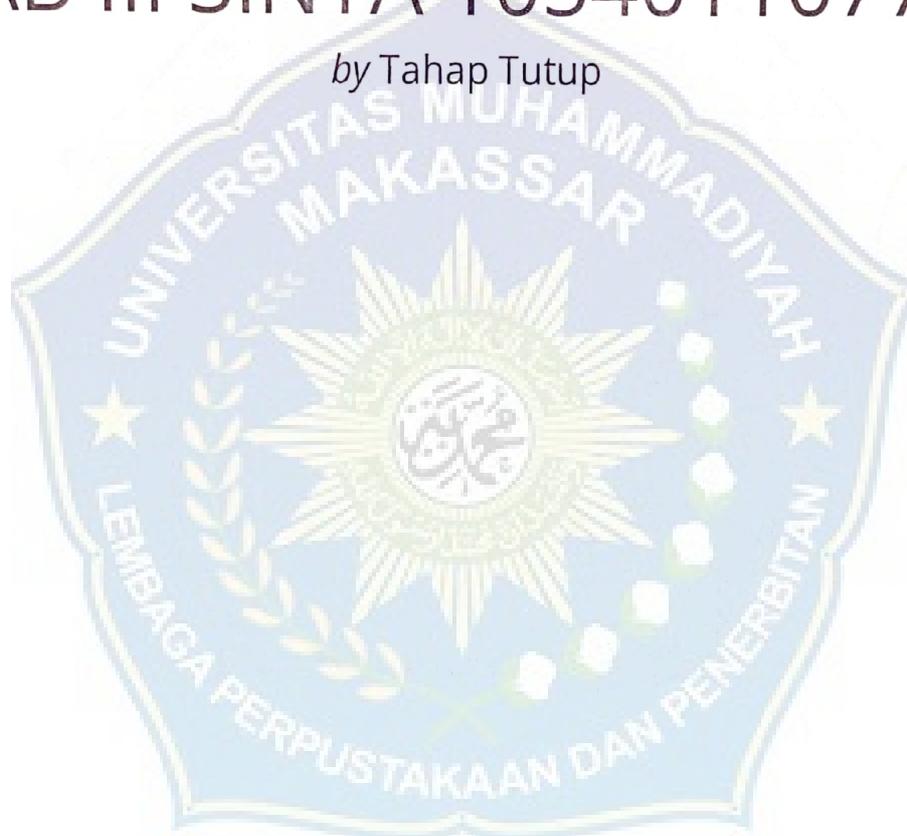


Exclude quotes On
Exclude bibliography On

Exclude matches < 2%

BAB III SINTA 105401107719

by Tahap Tutup



Submission date: 26-Aug-2023 02:10PM (UTC+0700)

Submission ID: 2151567423

File name: SKRIPSI_finish_3_1.docx (54.17K)

Word count: 2063

Character count: 13194

ORIGINALITY REPORT

9%

SIMILARITY INDEX

5%

INTERNET SOURCES

9%

PUBLICATIONS

9%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

Submitted to Universitas Muhammadiyah
Surakarta

Student Paper

2%

2

Submitted to Universitas Pendidikan
Indonesia

Student Paper

2%

3

Submitted to Syiah Kuala University

Student Paper

2%

4

Submitted to Universitas Negeri Surabaya The
State University of Surabaya

Student Paper

2%

5

etheses.uin-malang.ac.id

Internet Source

2%

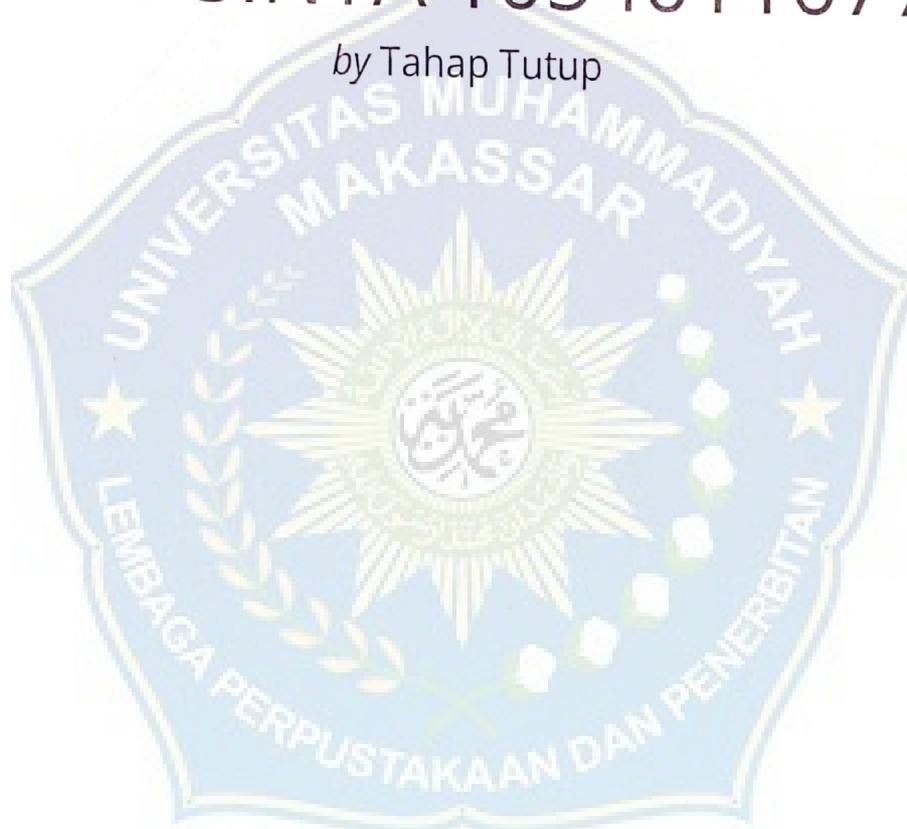
Exclude quotes On

Exclude bibliography On

Exclude matches < 2%

BAB IV SINTA 105401107719

by Tahap Tutup



Submission date: 26-Aug-2023 02:11PM (UTC+0700)

Submission ID: 2151567583

File name: SKRIPSI_finish_4_1.docx (140.95K)

Word count: 7947

Character count: 52399

ORIGINALITY REPORT

8%

SIMILARITY INDEX

8%

INTERNET SOURCES

2%

PUBLICATIONS

0%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	eprints.umy.ac.id Internet Source	3%
2	id.scribd.com Internet Source	3%
3	adoc.pub Internet Source	2%

Exclude quotes On Exclude matches < 2%
Exclude bibliography On

BAB V SINTA 105401107719

by Tahap Tutup



Submission date: 26-Aug-2023 02:15PM (UTC+0700)

Submission ID: 2151568121

File name: SKRIPSI_finish_5_1.docx (31.87K)

Word count: 234

Character count: 1510

ORIGINALITY REPORT

5%

SIMILARITY INDEX

5%

INTERNET SOURCES

3%

PUBLICATIONS

5%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

www.slideshare.net

Internet Source

5%



Exclude quotes

On

Exclude matches

< 2%

Exclude bibliography

On



BIOGRAFI PENULIS



Sintia, panggilan lahir di Makassar pada tanggal 10 February 2000 dari pasangan suami istri Bapak Alm. Zakaria Dg. Eppe dan Ibu Almh. Masita Dg. Sanga. Penelitian adalah anak terakhir dari 8 Bersaudara. Peneliti bertempat tinggal di Jl. Sultan Alauddin II Lorong 10 B Makassar. Pendidikan yang ditempuh oleh peneliti yaitu SD di SD Inpres Bontomanai pada tahun 2007 - 2013, SMP di SMP Negeri 26 Makassar tahun 2013- 2016, pada tahun yang sama (2016) penulis melanjutkan ke jenjang Menengah Kejuruan yaitu di SMK Negeri 3 Gowa dan tamat pada tahun 2016 dan kuliah di Universitas Muhammadiyah Makassar, dan mulai tahun 2019 mengikuti program S1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Kampus Universitas Muhammadiyah Makassar sampai dengan sekarang. Sampai dengan penulisan skripsi ini peneliti masih terdaftar sebagai mahasiswa program S1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Makassar.