

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

2.1. KAJIAN TEORI

2.1.1. Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran merupakan langkah operasional dari strategi pembelajaran yang dipilih untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut Gagne (dalam Sani 2013, h.158) metode pembelajaran ada enam, yakni: tutorial, kuliah, resitasi, diskusi, kegiatan laboratorium, dan pekerjaan rumah. Penjelasan singkat metode tersebut adalah sebagai berikut.

1. Tutorial dicirikan dengan terjadinya pertukaran informasi antara peserta didik dengan tutor.
2. Ceramah atau kuliah didominasi komunikasi lisan (oral) dari guru / pengajar.
3. Resitasi dicirikan dengan guru “mendengar” peserta didik berbicara, membaca, atau melakukan tindakan belajar lainnya.
4. Diskusi dicirikan dengan komunikasi lisan antara guru dan peserta didik, serta antara peserta didik.
5. Kegiatan laboratorium dicirikan dengan situasi di mana peserta didik berinteraksi dengan kejadian atau benda nyata.
6. Pekerjaan rumah yang dapat berupa intruksi (misalnya membaca sebuah buku), latihan (misalnya menetapkan prinsip yang baru dipelajari pada suatu kondisi/kasus), proyek (mengelola beberapa aktivitas untuk menghasilkan/menegmbangkan sebuah produk).

Metode tersebut diidentifikasi dengan melihat pola interaksi antara guru dengan peserta didik.

2.1.2. Metode Pembelajaran *Discovery Learning*

Menurut Djahiri (dalam Heriawan dkk 2012, h.73) metode adalah upaya atau reka upaya melaksanakan atau mencapai sesuatu dengan menggunakan sejumlah teknik. Dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia* metode adalah cara

teratur yang digunakan untuk melaksanakan suatu pekerjaan agar tercapai sesuai dengan yang di kehendaki (KBBI 2008: 740)

Dari pemaparan pendapat diatas, maka dapat disimpulkan bahwa metode adalah suatu desain dalam pelaksanaan aktivitas belajar mengajar yang bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Pembelajaran merupakan upaya pendidikan untuk membantu siswa melakukan kegiatan belajar mengajar. Dan pihak-pihak yang terlibat dalam pembelajaran adalah pendidik (baik perorangan maupun kelompok) dan siswa yang berinteraksi edukatif (bersifat mendidik) antar satu dengan yang lainnya. Sehingga tugas utama pendidik (guru) adalah membelajarkan siswa, yaitu mengkondisikan siswa agar belajar aktif dimana dengan partisipasi yang dilakukan setiap kegiatan pembelajaran diharapkan dapat melatih dirinya serta membentuk kemampuan untuk melakukan suatu yang sifatnya positif sehingga potensi dirinya (kognitif, afektif, dan psikomotorik) dapat berkembang dengan maksimal.

Oleh karena itu penting bagi guru untuk mengetahui bagaimana cara membelajarkan siswanya, melalui penggunaan metode pembelajaran. Metode pembelajaran pada dasarnya adalah bagian dari model pembelajaran, jadi model pembelajaran adalah pembungkus proses pembelajaran yang didalamnya ada metode dan teknik. Salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan adalah metode pembelajaran *Discovery Learning*.

Discovery Learning menurut Sund (dalam Heriawan dkk, 2012, h.101) yang artinya proses mental siswa mengasimilasi sesuatu konsep atau sesuatu

prinsip. Proses mental tersebut misalnya mengamati, menggolong-golongkan, membuat dugaan, menjelaskan, mengukur, membuat kesimpulan, dan sebagainya.

2.1.3. Langkah-Langkah Metode *Discovery Learning*

Langkah-langkah metode *Discovery Learning* menurut Scuhman (dalam Heriawan dkk 2012 h.102) mengemukakan langkah-langkah metode *Discovery Learning* adalah :

1. Identifikasi kebutuhan siswa
2. Seleksi pendahuluan terhadap prinsip-prinsip, pengertian, konsep dan generalisasi yang akan di pelajari
3. Seleksi bahan, dan problema serta tugas-tugas
4. Membantu memperjelas problema yang akan dipelajari dan peran masing-masing siswa
5. Mempersiapkan setting kelas dan alat-alat yang diperlukan
6. Mencek pemahaman siswa terhadap masalah yang akan dipecahkan dan tugas-tugas siswa
7. Memberi kesempatan kepada siswa untuk melakukan penemuan
8. Membantu siswa dengan informasi, data, jika diperlukan oleh siswa
9. Memimpin analisis sendiri dengan pertanyaan yang mengarahkan dan mengidentifikasi proses
10. Merangsang terjadinya interaksi antar siswa dengan siswa
11. Memuji dan membesarkan siswa yang bergiat dalam proses penemuan.

Dari langkah-langkah uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa siswa dapat berperan aktif dalam proses belajar mengajar yang dimana siswa itu sendiri menggunakan metode penemuan.

2.1.4. Kelebihan dan Kelemahan *Discoverry Learning*

A. Kelebihan

1. Keterlibatan siswa dalam pembelajaran maksimal, siswa dibimbing untuk menemukan konsep mandiri
2. Adanya kerja sama dan dinamika tim dalam memecahkan permasalahan
3. Menjadikan siswa aktif dalam berpikir kritis dan meningkatkan aktivitas pembelajaran siswa
4. Siswa memiliki keterampilan dan ketangkasan dalam menyelesaikan soal
5. Siswa dilatih untuk mengaplikasikan pengetahuan dalam dunia nyata

B. Kelemahan

1. Pembelajaran membutuhkan waktu yang lebih lama karena adanya kegiatan diskusi dalam kelompok dan diskusi kelas
2. Membutuhkan kemampuan seorang guru yang mampu melakukan pengelolaan kelas dengan baik
3. Pembagian anggota kelompok diskusi dengan jumlah terlalu besar mengurangi kerjasama yang terarah dalam memecahkan permasalahan yang ada karena tidak semua anggota kelompok bisa ikut serta dalam memecahkan permasalahan.

2.1.5. Hasil Belajar

A. Definisi Belajar

Menurut Sudjana (2013, h. 3) Belajar merupakan suatu kebutuhan mutlak setiap manusia tanpa belajar manusia tidak dapat bertahan hidup karena dalam proses kehidupan manusia dari bayi sampai sepanjang usia mereka, proses belajar itu sendiri akan terus berlangsung. Proses belajar inilah yang menjadikan manusia berkembang secara utuh, baik dalam segi jasmani maupun rohani. Evaluasi yang dilaksanakan oleh guru bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa. Hasil Belajar adalah perubahan tingkah laku yang mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotor yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya.

Muhibbin (2006, h. 92), menyatakan secara umum bahwa belajar dapat dipahami sebagai tahapan perubahan seluruh tingkah laku individu yang relatif menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif.

Sejalan dengan pendapat tersebut, Ngilim Purwanto (dalam Hastari, 2014 h.22) mengemukakan beberapa elemen penting dalam pengertian belajar, yaitu sebagai berikut:

1. Belajar merupakan perubahan tingkah laku.
2. Belajar merupakan suatu perubahan yang terjadi melalui latihan atau pengalaman.

3. Untuk dapat disebut belajar, maka perubahan tersebut harus relatif mantap.
4. Tingkah laku yang mengalami perubahan karena belajar menyangkut

B. Definisi Hasil Belajar

Pengertian hasil belajar tidak dapat dipisahkan dari apa yang terjadi dari kegiatan belajar baik di kelas, di sekolah maupun di luar sekolah. Untuk dapat mengetahui apakah pembelajaran yang dilakukan berhasil atau tidak dapat ditinjau dari proses pembelajaran itu sendiri dari hasil belajar yang dicapai oleh siswa. Pembelajaran dikatakan berhasil jika terjadi perubahan pada diri siswa yang terjadi akibat hasil belajar. Hasil belajar dapat diketahui dari hasil evaluasi yang dilakukan oleh guru.

Menurut Sugiyono (2013, h. 5) mengatakan bahwa hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap apresiasi dan keterampilan.

Sementara itu menurut Arikunto (2010, h. 5) yang dimaksud dari hasil belajar adalah hasil proses, dimana perubahan itu tampak dalam bentuk perubahan yang dapat diamati dan diukur. Hasil belajar diperoleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar. Untuk mengetahui tingkat pencapaian hasil belajar siswa atau kemampuan siswa dalam suatu pokok bahasan guru biasanya mengadakan tes hasil belajar.

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil yang dicapai siswa sebagai bukti keberhasilan proses belajar mengajar dalam bidang pengetahuan, keterampilan sikap dan nilai sehingga menyebabkan perubahan tingkah laku pada siswa.

Di dalam proses kegiatan belajar mengajar, tingkat penguasaan dan pemahaman siswa dapat diketahui dari hasil belajar. Dalam hal ini tingkat keberhasilan siswa dapat dilihat dari hasil tes yang diberikan setelah proses

kegiatan belajar mengajar, karena kegiatan pembelajaran akan berpengaruh besar terhadap tinggi rendahnya hasil belajar siswa.

C. Tujuan Penilaian Hasil Belajar Siswa

Menurut Sugihartono (dalam Hastari, 2014, h. 24) penilaian adalah suatu tindakan untuk memberikan interpretasi terhadap hasil pengukuran dengan menggunakan norma tertentu untuk mengetahui tinggi rendahnya atau baik buruknya aspek tertentu. Pengukuran yang dilakukan untuk mengetahui siswa dalam menerima materi yang diberikan.

Tujuan penilaian hasil belajar siswa adalah untuk mengetahui keberhasilan proses pendidikan dan pengajaran di sekolah yakni seberapa jauh ke efektifan dalam mengubah tingkah laku siswa ke arah tujuan pendidikan yang diharapkan yang lebih baik.

D. Sistem Penilaian Hasil Belajar Siswa

Menurut Sudjana (2013, h. 7) mengemukakan sistem penilaian hasil belajar pada umumnya dibedakan ke dalam dua cara atau dua sistem, yakni penilaian acuan norma (PAN) dan penilaian acuan patokan (PAP).

Penilaian Acuan Norma (PAN)

Penilaian acuan norma (PAN) adalah penilaian yang diacukan kepada rata-rata kelompoknya. Dengan demikian dapat diketahui posisi kemampuan siswa di dalam kelompoknya. Untuk itu norma atau kriteria yang digunakan dalam menentukan derajat prestasi seseorang siswa, dibandingkan dengan nilai rata-rata kelasnya. Atas dasar itu akan diperoleh tiga kategori prestasi siswa, yakni di atas rata-rata kelas, sekitar rata-rata kelas, dan di bawah rata-rata kelas. Dengan kata

lain, prestasi yang dicapai seseorang posisinya sangat bergantung pada prestasi kelompoknya. Keuntungan sistem ini adalah dapat diketahui prestasi kelompok atau kelas sehingga sekaligus dapat diketahui keberhasilan pengajaran bagi semua siswa.

Kelemahannya adalah kurang meningkatkan kualitas hasil belajar. Jika nilai rata-rata kelompok atau kelasnya rendah, misalnya skor 40 dari sertas, maka siswa yang memperoleh nilai 45 (di atas rata-rata) sudah dikatakan baik atau dinyatakan lulus, sebab berada di atas rata-rata kelas, padahal skor 45 dari maksimum skor 100 termasuk rendah. Kelemahannya yang lain ialah kurang praktis sebab harus dihitung dahulu nilai rata-rata kelas, apalagi jika jumlah siswa cukup banyak. Sistem ini kurang menggambarkan tercapainya tujuan instruksional sehingga tidak dapat dijadikan ukuran dalam menilai keberhasilan pengajaran.

Dengan demikian juga kriteria keberhasilan tidak tetap dan tidak pasti, bergantung pada rata-rata kelas. Dalam konteks yang lebih luas penggunaan sistem ini tidak dapat digunakan untuk meneraik generalisasi prestasi siswa sebab rata-rat kelompok untuk kelas yang satu berbeda dengan kelas yang lain, sekolah yang satu akan berbeda dengan sekolah yang lain. Dengan demikian angka 7 untuk siswa di kelas tertentu bisa berbeda maknanya dnegan angka 7 di kelas yang lain. Oleh sebab itu, sistem penilaian ini tepat digunakan dalam penialian formatif, bukan untuk penilaian suamtif. Sistem penialaian acuan norma disebut *standar relatif*.

Penilaian Acuan Patokan (PAP)

Penilaian acuan patokan (PAP) adalah penilaian yang diacukan kepada tujuan instruksional yang harus dikuasai oleh siswa. Dengan demikian, derajat keberhasilan siswa dibandingkan dengan tujuan yang seharusnya dicapai, bukan dibandingkan dengan rata-rata kelompoknya. Biasanya keberhasilan siswa ditentukan kriterianya, yakni berkisar antara 75-80 persen. Artinya, siswa dikatakan berhasil apabila ia menguasai atau dapat mencapai sekitar 75-80 persen dari tujuan atau nilai yang seharusnya dicapai. Kurang dari kriteria tersebut dinyatakan belum berhasil. Misalnya diberikan soal atau pertanyaan sebanyak 50 pertanyaan. Setiap pertanyaan yang dijawab benar diberi angka atau skor satu sehingga maksimal skor yang dicapai adalah 50. Kriteria keberhasilannya 80 persen artinya harus mencapai skor 40. Siswa yang mendapat skor 40 ke atas dinyatakan berhasil dan yang kurang dari 40 dinyatakan gagal. Sistem penilaian ini mengacu kepada konsep belajar tuntas atau *mastery learning*. Sudah barang tentu makin tinggi kriteria yang digunakan, makin tinggi pula derajat penguasaan belajar yang dituntut dari para siswa sehingga makin tinggi kualitas hasil belajar yang diharapkan. Dalam sistem ini guru tidak perlu menghitung rata-rata kelas sebab kriterianya sudah pasti. Sistem penilaian ini tepat digunakan untuk penilaian sumatif dan dipandang merupakan usaha peningkatan kualitas pendidikan. Dalam sistem ini bisa terjadi semua siswa gagal atau tidak lulus karena tidak ada seorang pun siswa yang memenuhi kriteria yang telah ditentukan. Situasi ini tidak mungkin ditemukan pada sistem penilaian acuan norma. Sistem penilaian acuan patokan disebut *standar mutlak*.

E. Unsur Penilaian Hasil Penilaian

Pada umumnya hasil belajar dapat dikelompokkan menjadi tiga ranah yaitu; ranah kognitif, psikomotor dan afektif. Secara eksplisit ketiga ranah ini tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Setiap mata pelajaran selalu mengandung ketiga ranah tersebut, namun penekanannya selalu berbeda. Mata pelajaran praktek lebih menekankan pada ranah psikomotor, sedangkan mata pelajaran pemahaman konsep lebih menekankan pada ranah kognitif. Namun kedua ranah tersebut mengandung ranah afektif. Ranah psikomotor berhubungan dengan hasil belajar yang pencapaiannya melalui keterampilan manipulasi yang melibatkan otot dan kekuatan fisik.

Menurut Sudjana (2013, h. 22) bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotoris.

1. Penilaian Afektif

Ranah afektif berkenaan dengan sikap dan nilai beberapa ahli mengatakan bahwa sikap seseorang dapat diramalkan perubahannya, bila seseorang telah memiliki penguasaan kognitif tingkat tinggi.

Ada beberapa jenis kategori ranah afektif sebagai hasil belajar. Kategorinya dimulai dari tingkat dasar atau sederhana sampai tingkat yang kompleks.

- a. *Receiving/attending*, yakni semacam kepekaan dalam menerima rangsangan (stimulasi) dari luar yang datang kepada siswa dalam bentuk masalah, situasi, gejala, dll..
- b. *Responding* atau jawaban, yakni reaksi yang diberikan oleh seseorang terhadap stimulasi yang datang dari luar. Hal ini mencakup ketepatan

reaksi, perasaan, kepuasan dalam menjawab stimulus dari luar yang datang kepada dirinya.

- c. *Valuing* (penilaian) berkenaan dengan nilai dan kepercayaan terhadap gejala atau stimulus tadi. Dalam evaluasi ini termasuk di dalamnya kesediaan menerima nilai, latar belakang, atau pengalaman untuk menerima nilai dan kesepakatan terhadap nilai tersebut.
- d. Organisasi, yakni pengembangan dari nilai ke dalam satu sistem organisasi, termasuk hubungan satu nilai dengan nilai lain, pemantapan, dan prioritas nilai yang telah dimilikinya.
- e. Karakteristik nilai atau internalisasi nilai, yakni keterpaduan semua sistem nilai yang telah dimiliki seseorang, yang mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya.

2. Penilaian Kognitif

Berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, aspek penilaian kognitif terdiri dari :

- a. Pengetahuan, Kemampuan mengingat (misalnya: nama ibu kota, rumus).
- b. Pemahaman, Kemampuan memahami (misalnya: menyimpulkan suatu paragraf).
- c. Aplikasi, Kemampuan Penerapan (Misalnya: menggunakan suatu informasi / pengetahuan yang diperolehnya untuk memecahkan masalah).

- d. Analisis, Kemampuan menganalisis suatu informasi yang luas menjadi bagian-bagian kecil (Misalnya: menganalisis bentuk, jenis atau arti suatu puisi).
- e. Sintesis, Kemampuan menggabungkan beberapa informasi menjadi suatu kesimpulan (misalnya: memformulasikan hasil penelitian di laboratorium).
- f. Evaluasi, Kemampuan evaluasi penting bagi kehidupan bermasyarakat dan bernegara. Mampu memberikan evaluasi tentang kebijakan mengenai kesempatan belajar, kesempatan kerja, dapat mengembangkan partisipasi serta tanggung jawabnya sebagai warga negara

3. Penilaian Psikomotor

Hasil belajar psikomotorik tampak dalam bentuk keterampilan (*skill*) dan kemampuan bertindak individu. Ada enam tingkatan keterampilan, yakni:

- a. Gerakan refleks (keterampilan pada gerakan yang tidak sadar)
- b. Keterampilan pada gerakan-gerakan dasar
- c. Kemampuan perseptual, termasuk di dalamnya membedakan visual, membedakan auditif, motoris, dan lain-lain
- d. Kemampuan di bidang fisik, misalnya kekuatan, keharmonisan, dan ketepatan
- e. Gerakan-gerakan *skill*, mulai dari keterampilan sederhana sampai pada keterampilan yang paling kompleks

- f. Kemampuan yang berkenaan dengan komunikasi *non-decursive* seperti gerakan ekspresif dan interpretatif

F. Prosedur Penilaian Hasil Belajar

Menurut Sudijono (dalam Hastari, 2014, h. 30), secara garis besar terdapat

7 (tujuh) langkah pokok asesmen pembelajaran sebagai berikut :

1. Menyusun Rencana Hasil Belajar

- a. Merumuskan tujuan dilakukannya asesmen atau evaluasi, termasuk
 - a. merumuskan tujuan terpenting dari diadakannya asesmen. Hal ini perlu dilakukan agar arah proses asesmen jelas.
- b. Menetapkan aspek-aspek yang akan dinilai, apakah aspek kognitif, afektif, atau psikomotor.
- c. Memilih dan menentukan teknik yang akan digunakan. Anda bias menentukan apakah akan menggunakan teknik tes ataukah non tes.
- d. Menentukan metode penskoran jawaban siswa.
- e. Menentukan frekuensi dan durasi kegiatan asesmen atau evaluasi (kapan, berapa kali, dan berapa lama).
- f. Mereviu tugas-tugas asesmen.

2. Menghimpun data

Memilih teknik tes dengan menggunakan tes atau memilih teknik non tes dengan melakukan pengamatan, wawancara atau angket dengan menggunakan instrumen-instrumen tertentu berupa *rating scale*, *check list*, *interview guide* atau angket.

3. Melakukan verifikasi data

Verifikasi data perlu dilakukan agar kita dapat memisahkan data yang “baik” (yakni data yang akan memperjelas gambaran mengenai peserta didik yang sedang dievaluasi) dari data yang “kurang baik” (yaitu data yang akan mengaburkan gambaran mengenai peserta didik).

4. Mengolah dan menganalisis data

Tujuan dari langkah ini adalah memberikan makna terhadap data yang telah dihimpun. Agar data yang terhimpun tersebut bisa dimaknai, kita bisa menggunakan teknik statistik dan/atau teknik non statistik, berdasarkan pada mempertimbangkan jenis data.

5. Melakukan Penafsiran atau Interpretasi dan Menarik Kesimpulan

Kegiatan ini pada dasarnya merupakan proses verbalisasi terhadap makna yang terkandung pada data yang telah diolah dan dianalisis sehingga menghasilkan sejumlah kesimpulan. Kesimpulan-kesimpulan yang dibuat tentu saja harus mengacu pada sejumlah tujuan yang telah ditentukan di awal.

6. Menyimpan Instrumen Asesmen dan Hasil Asesmen

Langkah keenam ini memang perlu disampaikan di sini untuk mengingatkan para guru, sebab dengan demikian mereka dapat menghemat sebagian waktunya untuk hal-hal yang lebih baik. Dengan disimpannya instrumen dan ringkasan dan jawaban siswa, termasuk berbagai catatan tentang upaya memperbaiki instrumen, sewaktu-waktu Anda membutuhkan untuk memperbaiki instrumen tes pada tahun berikutnya maka tidak akan membutuhkan waktu yang lama.

7. Menindaklanjuti Hasil Evaluasi

Berdasarkan data yang telah dihimpun, diolah, dianalisis, dan disimpulkan maka Anda sebagai guru atau evaluator bisa mengambil keputusan atau merumuskan kebijakan sebagai tindak lanjut konkret dari kegiatan penilaian.

Dengan demikian, seluruh kegiatan penilaian yang telah dilakukan akan membawa banyak manfaat karena terjadi berbagai perubahan dan atau perbaikan.

G. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar banyak jenisnya, tetapi dapat digolongkan menjadi dua golongan saja, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang ada di luar individu. (Slameto, 2010, h. 54)

1. Faktor Internal

Faktor internal adalah faktor-faktor yang berasal dari dalam diri individu dan dapat mempengaruhi hasil belajar individu. Faktor-faktor internal ini meliputi:

a. Faktor Fisiologis

Faktor-faktor fisiologis adalah faktor-faktor yang berhubungan dengan kondisi fisik individu.

b. Faktor Psikologis

Faktor-faktor psikologis adalah keadaan psikologis seseorang yang dapat mempengaruhi proses belajar. Karena pada dasarnya setiap manusia dalam hal ini adalah peserta didik yang memiliki kondisi psikologis yang berbeda-beda, terutama dalam hal kadar bukan dalam hal jenis, tentunya perbedaan ini akan berpengaruh pada proses dan hasil belajar.

2. Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah kondisi lingkungan yang ada disekitar siswa.

Faktor-faktor eksternal yang mempengaruhi proses dan hasil belajar dapat digolongkan menjadi dua golongan, yaitu :

a. Faktor Lingkungan

Kondisi lingkungan yang mempengaruhi proses dan hasil belajar siswa, lingkungan ini dapat berupa :

(1) Lingkungan Alam

Lingkungan alam misalnya keadaan suhu, kelembaban, kepengapan udara dan sebagainya. (Yudhi Munadi, 2008, h. 32)

(2) Lingkungan Sosial

Yang termasuk lingkungan sosial sekolah adalah para guru, para staff administrasi, dan teman-teman sekelas dapat mempengaruhi semangat belajar siswa. (Yudhi Munadi, 2008, h. 32)

b. Faktor Instrumental

Menurut Yudhi Munadi (2008, h. 32) mengatakn bahwa faktor-faktor instrumental adalah faktor yang keberlakuan dan penggunaanya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan. Faktor-faktor instrumental ini dapat berupa kurikulum, sarana dan fasilitas, dan guru. Berbicara kurikulum berarti berbicara mengenai komponen-komponen, yakni tujuan, bahan atau program, proses belajar mengajar dan evaluasi.

Berdasarkan uraian di atas ternyata bahwa konsep hasil belajar siswa adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengakaman belajarnya. Hasil belajar mempunyai perana penting dalam proses pembelajaran. Proses penilaian terhadap hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dan upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya kegiatan belajar. Selanjutnya dari informasi tersebut guru dapat menyusun dan membina kegiatan-kegiatan siswa lebih lanjut, baik untuk keseluruhan kelas maupun individu.

2.2. HASIL PENELITIAN TERDAHULU

Tabel 2.1

NO.	Nama Peneliti / Tahun	Judul	Tempat Penelitian	Pendekatan dan Analisis	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Siti Aisyah / 2015	Pengaruh model pembelajaran <i>Discovery Learning</i> dalam pendidikan jasmani terhadap kreativitas siswa	SDN 1 SUMBER CIREBON	Pendekatan kuantitatif dan metode eksperimen	Model pembelajaran <i>Discovery Learning</i> dalam pendidikan jasmani berpengaruh terhadap kreativitas siswa SDN 1 Sumber Cirebon, model pembelajaran konvensional dalam pendidikan jasmani berpengaruh terhadap kreativitas siswa SDN 1	Penerapan pembelajaran <i>Discovery Learning</i>	Satuan pendidikan Sekolah Dasar

					Sumber Cirebon, model pembelajaran <i>Discovery Learning</i> memberikan pengaruh lebih besar dari pada model pembelajaran konvensional dalam pembelajaran pendidikan jasmani terhadap kreativitas siswa SDN 1 Sumber Cirebon		
2	Lisrestu Rahayu / 2014	Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i> Menggunakan LKS Untuk Meningkatkan	SMKN 1 CIDAUN	Pendekatan Deskriptif	Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses pembelajaran <i>Discovery Learning</i> menggunakan LKS berlangsung secara efektif dengan	Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i>	Satuan Pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan

		Hasil Belajar Siswa Kelas X Di SMKN 1 CIDAUN			presentase nilai rata-rata pertemuan 1 adalah 80,5% dan presentase nilai rata-rata pertemuan ke 2 adalah 81,7%. Nilai tes siswa mengalami peningkatan dari pertemuan 1 ke pertemuan ke 2 yaitu dari presentase kelulusan 4% menjadi 80%		
3	Rina Khabibah / 2014	Pengaruh Model <i>Guided Discovery Learning</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa SMA Pada Konsep Gerak	SMA 9 Tangerang Selatan	Kuasi Eksperimen	Adanya perubahan hasil belajar pada konsep gerak melingkar beraturan diperoleh nilai rata-rat kelompok kontrol <i>pretest</i> 29,5 dan <i>posttest</i> 68,8 sedangkan	Model <i>Discovery Learning</i>	Kelas yang diteliti

		Melingkar Beraturan			nilai rata-rata kelompok eksperimen <i>pretest</i> 30,7 dan <i>posttest</i> 75,9		
--	--	------------------------	--	--	--	--	--

2.3 KERANGKA PEMIKIRAN

Menurut Dalyono M (2009, h. 49) menyatakan bahwa belajar ialah suatu usaha atau kegiatan yang bertujuan mengadakan perubahan dalam diri seseorang, yang mencakup perubahan tingkah laku, sikap, kebiasaan, ilmu pengetahuan, keterampilan, dan sebagainya.

Oemar H (2008, h. 27) menyatakan bahwa Hasil belajar yang baik merupakan harapan setiap individu, terkadang hasil belajar seseorang tidak selalu sebaik yang diharapkan. Setiap aktifitas yang dilakukan oleh seseorang tentu ada faktor-faktor yang mempengaruhinya, baik yang cenderung mendorong maupun yang menghambat. Dalam proses belajar dan mengajar, tentu saja tidak terlepas dari komponen-komponen pembelajaran.

Pembelajaran sebagai suatu sistem artinya suatu keseluruhan dari komponen-komponen yang berinteraksi dan berinterelasi antara satu sama lain dan dengan keseluruhan itu sendiri untuk mencaoi tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya.

Menurut Soetopo, (dalam Oemar H, 2008, h. 143). Pembelajaran sebagai suatu sistem yang komponen-komponennya terdiri dari: (1) Siswa, (2) Guru, (3) Tujuan, (4) Materi, (5) Metode, (6) Sarana/Alat, (7) Evaluasi, dan (8) Lingkungan/Konteks. Masing-masing komponen itu sebagai bagian yang berdiri sendiri, namun dalam berproses di kesatuan sistem mereka saling bergantung dan bersama-sama untuk emncapai tujuan.

Kedelapan komponen tersebut rupanya tidak ada satupun komponen yang dapat dipisahkan satu sama lain karena dapat mengakibatkan tersendatnya proses belajar-mengajar. Guru merupakan komponen paling penting dalam proses pembelajaran, karena seorang guru mempunyai peranan yang sangat penting dalam menyampaikan materi. Seorang guru harus pandai dalam memilih serta menggunakan metode pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Metode pembelajaran sangat berpengaruh penting terhadap proses pembelajaran. Metode

tersebut diidentifikasi dengan melihat pola interaksi antara guru dengan peserta didik.

Metode pembelajaran *Discovery Learning* metode pembelajaran yang mengatur pengajaran sedemikian rupa sehingga peserta didik memperoleh pengetahuan yang sebelumnya belum diketahuinya itu tidak melalui pemberitahuan dari guru, sehingga peserta didik di tuntut harus lebih aktif dalam menemukan pengetahuan sendiri.

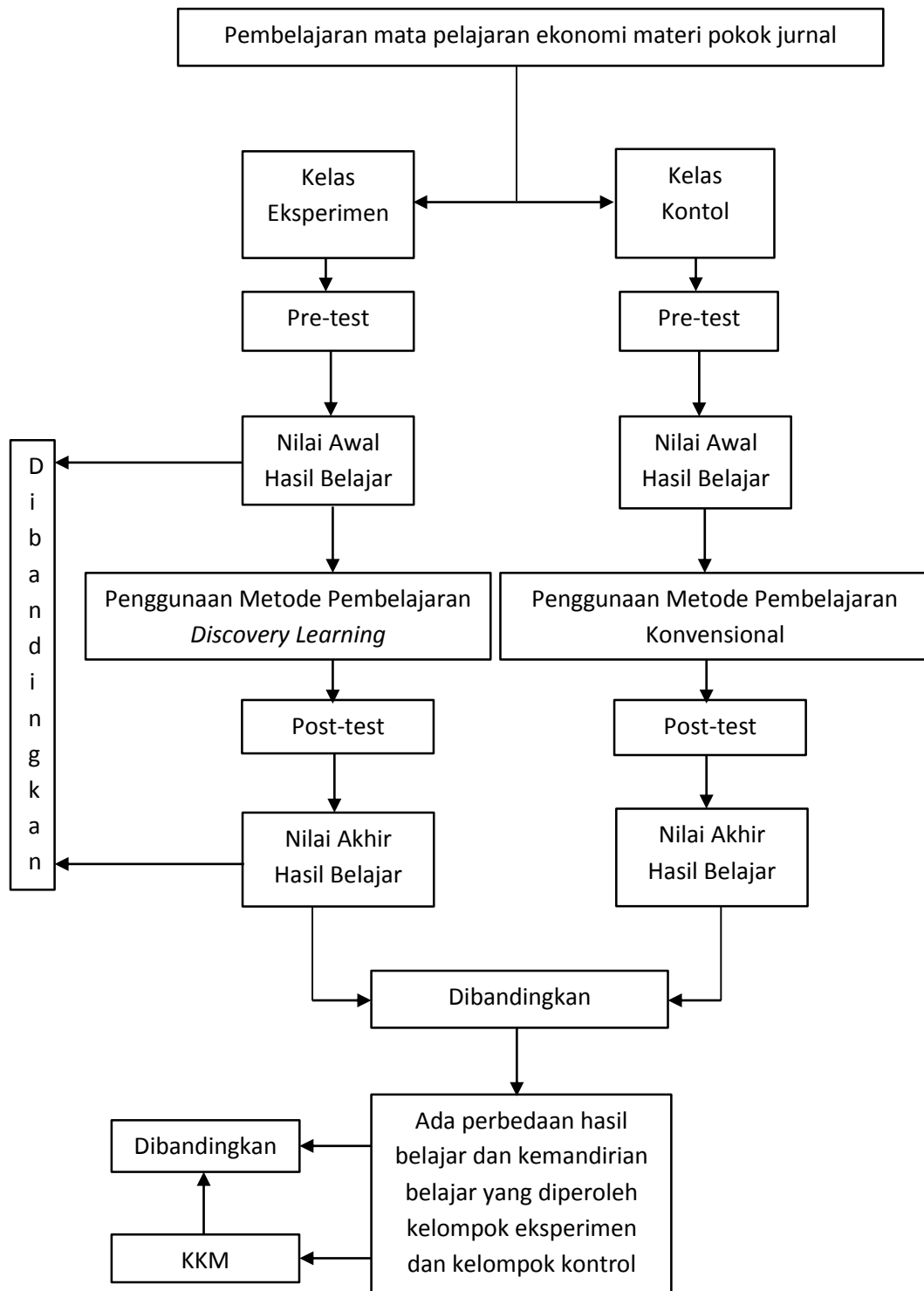
Pada mata pelajaran ekonomi kelas XI semester 2 terdapat sub pokok bahasan jurnal umum. Permana dkk (2009, h. 198) mengemukakan bahwa jurnal adalah alat untuk mencatat transaksi perusahaan yang dilakukan secara kronologis (berdasarkan urutan waktu) dengan menunjukkan akun atau perkiraan yang harus di debit dan di kredit beserta jumlahnya masing-masing. Menurut Reeve dkk (2009, h. 66) mengemukakan bahwa dalam bahasa akuntansi jurnal umum dapat disebutkan ayat jurnal berpasangan, sistem akuntansi ayat jurnal berpasangan merupakan alat yang sangat berguna untuk menganalisis pengaruh transaksi.

Oleh karena itu, diperlukan suatu inovasi metode pembelajaran, salah satunya dengan metode pembelajaran *Discovery Learning*. Dengan penerapan metode ini, maka siswa dituntut berperan aktif dalam proses pembelajaran yang akhirnya meningkatkan pemahaman siswa dan berdampak pula pada peningkatan prestasi yang dicapai oleh siswa tersebut. Selain menuntut siswa untuk berperan aktif dalam pelajaran yang diberikan, metode ini juga menuntut siswa untuk dapat menyampaikan dan menjelaskan materi yang di terima atas penemuan siswa tersebut, jadi setiap siswa dapat belajar serta menemukan dengan sendirinya yang

akan dapat meningkatkan pemahaman dengan materi yang di tugaskan oleh guru, sehingga penemuan mereka lebih mendalam serta lebih di ingat oleh siswa tersebut.

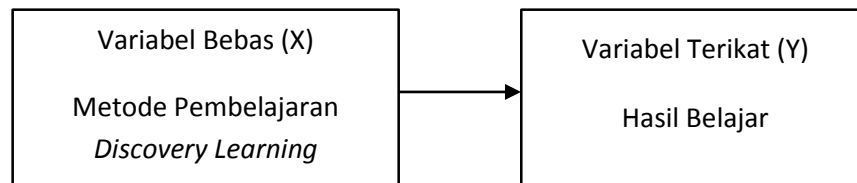
Metode pembelajaran yang akan diterapkan pada penelitian ini adalah metode *Discovery Learning* merupakan metode belajar dimana siswa bekerja dengan penemuan nya pada siswa tersebut.

Dengan penggunaan metode *Discovery Learning* ini, siswa diharapkan menjadi lebih termotivasi dalam memahami materi, tidak hanya memahami akan tetapi siswa juga dilatih mengoptimalkan kemampuannya dalam penemuan. Siswa dilatih menemukan sendiri, mengarahkan sendiri pada penemuannya yang akan diorientasi pada proses penemuan siswa tersebut.



Gambar 2.1
Kerangka Pemikiran

Berdasarkan paparan tersebut, dalam penelitian ini hubungan antar variabel penelitian dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 2.2
Paradigma Pengaruh Metode Pembelajaran *Discovery Learning*
Terhadap Hasil

Keterangan :

X = Metode Pembelajaran *Discovery Learning*

Y = Hasil Belajar Siswa

→ = Pengaruh

2.4. ASUMSI DAN HIPOTESIS

2.4.1. ASUMSI

Asumsi adalah titik tolak pemikiran yang dijadikan dasar penelitian. Penelitian perlu merumuskan asumsi, karena asumsi berpijak dengan kokoh bagi masalah yang diteliti.

Asumsi dari penelitian ini yaitu:

- A. Pembelajaran *Discovery Learning* belum pernah dikenalkan guru pada proses pembelajaran
- B. Bahwa perbedaan metode pembelajaran yang akan diberikan oleh guru yang berbeda akan membingungkan cara belajar siswa dalam pembelajaran di kelas

- C. Bahwa hasil belajar akan didapat lebih tinggi dalam peningkatan hasil belajar siswa bila melakukan penemuan yang dimana mencari sendiri.

2.4.2. HIPOTESIS

Menurut Sugiyono (2013, h. 96) hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Berdasarkan latar belakang masalah, batasan dan rumusan masalah, tujuan, kegunaan penelitian, dan tinjauan pustaka dalam penelitian ini maka hipotesis yang diajukan adalah:

H_1 : Apabila t_{hitung} lebih besar dari pada t_{tabel} maka H_1 diterima dan H_0 ditolak

H_0 : Apabila t_{hitung} lebih kecil dari pada t_{tabel} maka H_1 ditolak dan H_0 diterima