

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Hakikat Belajar

a. Defnisi Belajar

Belajar adalah perubahan tingkah laku yang terjadi setelah seorang mendapatkan stimulus dari pihak lain. Pemberian stimulus yang diberikan seseorang diberikan secara sadar, demikian pula respon yang terjadi dilakukan pula secara sadar. Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh Oemar Hamalik dalam Marta Sartika (2012, hlm. 27) belajar mengandung pengertian bahwa hasil belajar itu dapat terlihat dari terjadinya perubahan persepsi dan perilaku, termasuk juga perbaikan perilaku. Sedangkan menurut Sudjana (2009, hlm. 22), mendefinisikan hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.

Selanjutnya belajar menurut skinner dalam Sagal (2008, hlm. 14) adalah "*Learning is a proces of progresive behavior adaption*" yaitu bahwa belajar merupakan suatu proses adaptasi perilaku yang bersifat progresif. Belajar juga dipahami sebagai suatu perilaku, pada saat orang belajar maka responnya menjadi lebih baik. Sebaliknya, bila ia tidak belajar maka responnya menurun. Dalam belajar ditemukan adanya hal berikut :

- 1) Kesempatan terjadinya peristiwa yang menimbulkan respon belajar,
- 2) Respons si pelajar,
- 3) Konsekuensi yang bersifat menggunakan respon tersebut, baik konsekuensinya sebagai hadiah maupun teguran maupun hukuman.

Selanjutnya dikemukakan pula oleh Sardiman (2012, hlm. 22) belajar dalam pengertian luas dapat diartikan sebagai kegiatan psikofisik menuju ke perkembangan pribadi seutuhnya kemudian dalam arti

sempit belajar di artikan sebagai usaha penugasan materi ilmu pengetahuan yang merupakan sebagian kegiatan menuju terbentuknya kepribadian seutuhnya.

Jadi dapat di simpulkan dari uraian di atas bahwa belajar adalah proses perubahan tingkah laku individual kearah yang lebih baik yang bersifat relatif tetap akibat adanya interaksi dan latihan yang dialaminya. Ciri khas bahwa seseorang telah melakukan kegiatan belajar ialah dengan adanya perubahan pada diri orang tersebut, yaitu dari belum mampu menjadi mampu. Perubahan tingkah laku yang dimaksud diatas menurut:

Sudarwan Danim dan Khairil (2011, hlm. 120) meliputi perubahan berbagai aspek, yaitu :

- 1) Perubahan aspek pengetahuan yaitu semata-mata mengetahui apa yang dilakukan dan bagaimana melakukannya, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu.
- 2) Perubahan aspek keterampilan yaitu kemampuan untuk mengkoordinasi mata, jiwa, jasmaniah ke dalam suatu perubahan yang kompleks sehingga dapat melakukan tugasnya dengan mudah, misalnya dari tidak bisa menjadi bisa, dari tidak terampil menjadi terampil.
- 3) Perubahan aspek sikap yaitu respon emosi seseorang terhadap tugas tertentu yang dihadapinya, misalnya dari ragu menjadi mantap/yakin, dari tidak sopan menjadi sopan, dari kurang ajar menjadi terpelajar.

Jadi dapat dipahami dari uraian diatas bahwa perubahan tingkah laku seseorang dapat dilihat dari berbagai aspek yang dilakukannya dan juga dilihat dari kemampuan seseorang. Perubahan tingkah laku yang dimaksud meliputi, perubahan aspek pengetahuan, aspek keterampilan dan aspek sikap.

b. Ciri-ciri Belajar

Hakekat belajar adalah perubahan tingkah laku yang menetap baik yang dapat diamati maupun yang tidak dapat diamati secara langsung, yang terjadi

sebagai suatu hasil latihan atau pengalaman dalam interaksinya dengan lingkungan.

Menurut Djamarah (2002, hlm. 15) belajar mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Belajar adalah perubahan yang terjadi secara sadar.
- b. Perubahan dalam belajar bersifat fungsional.
- c. Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif.
- d. Perubahan dalam belajar tidak bersifat sementara.
- e. Perubahan dalam belajar bertujuan atau terarah.
- f. Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku.

Jadi dijelaskan bahwa ciri-ciri belajar seseorang adalah adanya yang terjadi secara sadar, bersifat fungsional, positif dan aktif, bersifat sementara, bertujuan dan terarah, dan seluruh aspek tingkah laku. Pada setiap orang akan menentukan sendiri tingkah lakunya dan orang bebas memilih sesuai dengan kebutuhannya dan tidak terkait pada lingkungan.

c. Pengertian hasil belajar

Hasil belajar merupakan hal yang penting yang akan dijadikan sebagai tolak ukur keberhasilan siswa dalam belajar dan sejauh mana sistem pembelajaran yang diberikan guru berhasil atau tidak suatu proses belajar mengajar dikatakan berhasil apabila kompetensi yang di inginkan tercapai.

Sehubungan yang dikemukakan oleh Sukmadinata (2007, hlm. 102) mengatakan bahwa hasil belajar merupakan realisasi atau pemekaran dari kecakapan-kecakapan potensial atau kapasitas yang dimiliki seseorang.

Disamping itu Winikel dalam herlina (2006, hlm. 6) berpendapat bahwa hasil belajar adalah kemampuan atau hasil yang telah dicapai

seseorang. Sedangkan menurut Arikunto dalam Warmi (2008, hlm. 26) hasil belajar adalah hasil yang dicapai oleh siswa secara optimal dan berupa mata pelajaran pada suatu waktu yang dia bisa diberi lambang.

Selanjutnya menurut Permendikbud Nomor 23 tahun 2016 pasal 1 ayat 1 menyatakan bahwa :

Standar penilaian pendidikan merupakan kriteria mengenai lingkup, tujuan, manfaat, prinsip, mekanisme, prosedur, dan instrumen penilaian hasil belajar peserta didik yang digunakan sebagai dasar dalam penilaian hasil belajar peserta didik pada pendidikan dasar dan pendidikan menengah.

Sedangkan menurut Permendikbud Nomor 23 Tahun 2016 pasal 3 menyatakan bahwa penilaian hasil belajar peserta didik pada pendidikan dasar dan pendidikan menengah meliputi aspek :

1. sikap
2. pengetahuan
3. keterampilan

Berdasarkan teori Taksonomi Bloom dalam Suprijono (2009, hlm. 67) hasil belajar dalam rangka studi dicapai melalui tiga kategori ranah antara lain kognitif, afektif, psikomotor. Perinciannya adalah sebagai berikut :

1) Ranah Kognitif

Berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari 6 aspek yaitu *knowledge* (pengetahuan, ingatan), *comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh), *aplication* (menerapkan), *analysis* (menguraikan, menentukan hubungan), *synthesis* (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk hubungan baru) dan *evaluasion*(menilai).

2) Ranah Afektif

Berkenaan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif meliputi lima jenjang kemampuan yaitu sikap menerima, memberikan respons, nilai, organisasi dan karakteristik dengan suatu nilai atau kompleks nilai.

3) Ranah psikomotor

Ranah ini berkenaan dengan keterampilan motorik, manipulasi benda-benda, koordinasi neuromuskular (menghubungkan, mengamati). Jadi psikomotor lebih menekankan pada tingkah laku.

Dari uraian di atas dapat dijelaskan bahwa hasil belajar merupakan suatu perubahan yang terjadi pada siswa setelah melalui proses belajar, hasil belajar mengarah pada tiga ranah yakni kognitif, afektif, dan psikomotor. Adapun indikator hasil belajar pada ranah kognitif dalam penelitian ini diperoleh dari hasil nilai tes tertulis siswa.

d. Karakteristik atau Ciri-ciri Hasil Belajar

Ciri-ciri hasil belajar adalah adanya perubahan tingkah laku dalam diri individu. Artinya seseorang yang telah mengalami proses belajar itu akan berubah tingkah lakunya. Tetapi tidak semua perubahan tingkah laku adalah hasil belajar.

Sejalan yang dikemukakan oleh Sudjana (2007, hlm. 36) Perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar mempunyai ciri-ciri sebagai berikut :

- a. Perubahan yang disadari, artinya individu yang melakukan proses pembelajaran menyadari bahwa pengetahuannya, keterampilannya telah bertambah, ia lebih percaya terhadap dirinya, dsb. Jadi orang yang berubah tingkah lakunya karena mabuk tidak termasuk dalam pengertian perubahan karena pembelajaran yang bersangkutan tidak menyadari apa yang terjadi dalam dirinya.
- b. Perubahan yang bersifat kontinu (berkesinambungan), perubahan tingkah laku sebagai hasil pembelajaran akan berkesinambungan, artinya suatu perubahan yang telah terjadi menyebabkan terjadinya perubahan tingkah laku yang lain, misalnya seorang anak yang telah belajar membaca, ia akan berubah tingkah lakunya dari tidak dapat

membaca menjadi dapat membaca. Kecakapannya dalam membaca menyebabkan ia dapat membaca lebih baik lagi dan dapat belajar yang lain, sehingga ia dapat memperoleh perubahan tingkah laku hasil pembelajaran yang lebih banyak dan luas.

- c. Perubahan yang bersifat fungsional, artinya perubahan yang telah diperoleh sebagai hasil pembelajaran memberikan manfaat bagi individu yang bersangkutan, misalnya kecakapan dalam berbicara bahasa Inggris memberikan manfaat untuk belajar hal-hal yang lebih luas.
- d. Perubahan yang bersifat positif, artinya terjadi adanya penambahan perubahan dalam individu. Perubahan yang diperoleh itu senantiasa bertambah sehingga berbeda dengan keadaan sebelumnya. Orang yang telah belajar akan merasakan ada sesuatu yang lebih banyak, sesuatu yang lebih baik, sesuatu yang lebih luas dalam dirinya. Misalnya ilmunya menjadi lebih banyak, prestasinya meningkat, kecakapannya menjadi lebih baik, dsb.
- e. Perubahan yang bersifat aktif, artinya perubahan itu tidak terjadi dengan sendirinya akan tetapi melalui aktivitas individu. Perubahan yang terjadi karena kematangan, bukan hasil pembelajaran karena terjadi dengan sendirinya sesuai dengan tahapan-tahapan perkembangannya. Dalam kematangan, perubahan itu akan terjadi dengan sendirinya meskipun tidak ada usaha pembelajaran. Misalnya kalau seorang anak sudah sampai pada usia tertentu akan dengan sendirinya dapat berjalan meskipun belum belajar.
- f. Perubahan yang bersifat permanen (menetap), artinya perubahan yang terjadi sebagai hasil pembelajaran akan berada secara kekal dalam diri individu, setidak-tidaknya untuk masa tertentu. Ini berarti bahwa perubahan yang bersifat sementara seperti sakit, keluar air mata karena menangis, berkeringat, mabuk, bersin adalah bukan perubahan sebagai hasil belajar karena bersifat sementara saja. Sedangkan kecakapan kemahiran menulis misalnya adalah perubahan hasil pembelajaran karena bersifat menetap dan berkembang terus.
- g. Perubahan yang bertujuan dan terarah, artinya perubahan itu terjadi karena ada sesuatu yang akan dicapai. Dalam proses pembelajaran, semua aktivitas terarah kepada pencapaian suatu tujuan tertentu. Misalnya seorang individu belajar bahasa Inggris dengan tujuan agar ia dapat berbicara dalam bahasa Inggris dan dapat mengkaji bacaan-bacaan yang ditulis dalam bahasa Inggris. Semua aktivitas pembelajarannya terarah kepada tujuan itu. Sehingga perubahan-perubahan yang terjadi akan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

Jadi dapat dijelaskan dari uraian diatas bahwa ciri-ciri belajar adalah perubahan tingkah laku dalam diri seseorang, tetapi tidak semua perubahan tingkah laku dihasilkan oleh hasil belajar. Adapun ciri-ciri tingkah laku dalam hasil belajar yaitu adanya perubahan yang disadari, adanya bersifat kontinu, bersifat fungsional, bersifat positif, dan bersifat aktif serta bersifat permanen. Sehingga perubahan tingkah laku seseorang dapat dilihat dari belajar dan tidak semua perubahan itu dilihat dari belajar.

e. Prinsip-prinsip hasil belajar

Penilaian hasil belajar peserta didik pada jenjang pendidikan dasar dan menengah didasarkan pada prinsip-prinsip. Sedangkan menurut Permendikbud Nomor 23 Tahun 2016 pasal 5 menyatakan bahwa sebagai berikut :

- 1) Sahih, berarti penilaian didasarkan pada data yang mencerminkan kemampuan yang diukur;
- 2) Objektif, berarti penilaian didasarkan pada prosedur dan kriteria yang jelas, tidak dipengaruhi subjektivitas penilai;
- 3) Adil, berarti penilaian tidak menguntungkan atau merugikan peserta didik karena berkebutuhan khusus serta perbedaan latar belakang agama, suku, budaya, adat istiadat, status sosial ekonomi, dan gender.
- 4) Terpadu, berarti penilaian merupakan salah satu komponen yang tak terpisahkan dari kegiatan pembelajaran
- 5) Terbuka, berarti prosedur penilaian, kriteria penilaian, dan dasar pengambilan keputusan dapat diketahui oleh pihak yang berkepentingan
- 6) Menyuruh dan berkesinambungan, berarti penilaian mencakup semua aspek kompetensi dengan menggunakan berbagai teknik penilaian yang sesuai, untuk memantau dan menilai perkembangan kemampuan peserta didik
- 7) Sistematis, berarti penilaian dilakukan secara berencana dan bertahap dengan mengikuti langkah-langkah buku

- 8) Beracuan kriteria, berarti penilaian didasarkan pada ukuran pencapaian kompetensi yang ditetapkan; dan
- 9) akuntabel, berarti penilaian dapat di pertanggungjawabkan, baik dari segi mekanisme, prosedur, teknik, maupun hasilnya.

Jadi dapat disimpulkan dari uraian di atas bahwa prinsip-prinsip belajar yaitu berupa sah, objektif, adil, terpadu, terbuka, menyeluruh dan berkesinambungan, sistematis, beracuan kriteria, dan akuntabel.

f. Tujuan Penilaian Hasil Belajar

Penilaian hasil belajar menurut Permendikbud Nomor 23 Tahun 2016 pasal 4 memiliki tujuan yaitu :

1. Penilaian hasil belajar oleh pendidik bertujuan untuk memantau dan mengevaluasi proses, kemajuan belajar, dan perbaikan hasil belajar peserta didik secara berkesinambungan.
2. Penilaian hasil belajar oleh satuan pendidikan bertujuan untuk menilai pencapaian Standar Kompetensi Lulusan untuk semua mata pelajaran.
3. Penilaian hasil belajar oleh Pemerintah bertujuan untuk menilai pencapaian kompetensi lulusan secara nasional pada mata pelajaran tertentu.

Berdasarkan kesimpulan di atas penilaian hasil belajar bertujuan untuk mengevaluasi proses kemajuan belajar siswa untuk menilai pencapaian kompetensi lulusan secara nasional tertentu.

g. Mekanisme Penilaian Hasil Belajar

Penilaian hasil belajar oleh pendidik dilakukan secara berkesinambungan, bertujuan untuk memantau proses dan kemajuan belajar peserta didik serta untuk meningkatkan efektivitas kegiatan pembelajaran.

Adapun mekanisme penilaian hasil belajar oleh pendidik menurut Permendikbud Nomor 23 Tahun 2016 pasal 9 ayat 1 menyatakan bahwa :

1. perancangan strategi penilaian oleh pendidik dilakukan pada saat penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) berdasarkan silabus;
2. penilaian aspek sikap dilakukan melalui observasi/pengamatan dan teknik penilaian lain yang relevan, dan pelaporannya menjadi tanggungjawab wali kelas atau guru kelas;
3. penilaian aspek pengetahuan dilakukan melalui tes tertulis, tes lisan, dan penugasan sesuai dengan kompetensi yang dinilai;
4. penilaian keterampilan dilakukan melalui praktik, produk, proyek, portofolio, dan/atau teknik lain sesuai dengan kompetensi yang dinilai;
5. peserta didik yang belum mencapai KKM satuan pendidikan harus mengikuti pembelajaran remedi; dan
6. hasil penilaian pencapaian pengetahuan dan keterampilan peserta didik disampaikan dalam bentuk angka dan/atau deskripsi.

Berdasarkan uraian di atas dapat di simpulkan bahwa mekanisme pada penilaian hasil belajar yaitu penyusunan RPP berdasarkan pada silabus, penilaian aspek sikap, penilaian aspek pengetahuan, penilaian keterampilan, peserta didik yang belum mencapai KKM satuan pendidikan harus mengikuti pembelajaran remedial, dan hasil penilaian pencapaian pengetahuan dan keterampilan peserta didik disampaikan dalam bentuk angka atau deskripsi.

h. Prosedur Penilaian Hasil Belajar

Prosedur penilaian hasil belajar dilakukan oleh beberapa aspek yang terdiri dari aspek sikap, aspek pengetahuan, dan aspek keterampilan, sebagaimana menurut Permendikbud Nomor 23 Tahun 2016 pada pasal 12 ayat 1, 2, dan 3 menyatakan bahwa :

Pasal 12 ayat 1 :

Penilaian aspek sikap dilakukan melalui tahapan:

- a. mengamati perilaku peserta didik selama pembelajaran;
- b. mencatat perilaku peserta didik dengan menggunakan lembar observasi/pengamatan;
- c. menindak lanjuti hasil pengamatan; dan
- d. mendeskripsikan perilaku peserta didik.

Pasal 12 ayat 2 :

Penilaian aspek pengetahuan dilakukan melalui tahapan:

- a. menyusun perencanaan penilaian;
- b. mengembangkan instrumen penilaian;
- c. melaksanakan penilaian;
- d. memanfaatkan hasil penilaian; dan
- e. melaporkan hasil penilaian dalam bentuk angka dengan skala 0-100 dan deskripsi.

Pasal 12 ayat 3 :

Penilaian aspek keterampilan dilakukan melalui tahapan:

- a. menyusun perencanaan penilaian;
- b. mengembangkan instrumen penilaian;
- c. melaksanakan penilaian;
- d. memanfaatkan hasil penilaian; dan
- e. melaporkan hasil penilaian dalam bentuk angka dengan skala 0-100 dan deskripsi.

Jadi dapat di simpulkan bahwa prosedur penilaian di lihat dari tiga aspek yaitu aspek sikap meliputi mengamati, mencatat, menindak lanjuti hasil pengamatan, dan mendeskripsikan. Sedangkan aspek pengetahuan meliputi menyusun perencanaan penilaian, mengembangkan instrumen penilaian, melaksanakan penilaian, memanfaatkan hasil penilaian, dan melaporkan hasil penilaian. Selanjutnya dari aspek keterampilan meliputi perencanaan penilaian, mengembangkan instrumen penilaian,

melaksanakan penilaian, memanfaatkan hasil penilaian, dan melaporkan hasil penilaian.

i. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar dapat dikatakan tuntas apabila telah memenuhi kriteria ketuntasan minimum yang ditetapkan oleh masing-masing guru mata pelajaran. Hasil belajar sering dipergunakan dalam arti yang sangat luas yakni untuk bermacam-macam aturan terdapat apa yang telah dicapai oleh murid, misalnya ulangan harian, tugas-tugas pekerjaan rumah, tes lisan yang dilakukan selama pelajaran berlangsung, tes ahir catur wulan dan sebagainya.

Banyak faktor yang dapat mempengaruhi hasil pembelajaran. Ada faktor yang dapat diubah (seperti cara mengajar, mutu rancangan, model evaluasi, dan lain-lain), adapula faktor yang harus diterima apa adanya (seperti: latar belakang siswa, gaji, lingkungan sekolah, dan lain-lain). Suhardjono dalam Arikunto (2006, hlm. 55).

Sehubungan yang dikemukakan oleh Djaali (2008, hlm. 99) menyatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan siswa dalam belajar antara lain sebagai berikut.

1. Faktor Internal (yang berasal dari dalam diri)
 - a) Kesehatan
 - b) Intelegensi
 - c) Minat dan motivasi
 - d) Cara belajar
2. Faktor Eksternal (yang berasal dari luar diri)
 - a) Keluarga
 - b) Sekolah
 - c) Masyarakat
 - d) Lingkungan

Sedangkan menurut Hamalik dalam Herlina (2004, hlm. 7) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah antara lain :

1. faktor yang berasal dari dalam diri siswa

2. faktor yang berasal dari lingkungan sekolah
3. faktor yang berasal dari lingkungan keluarga
4. faktor yang berasal dari lingkungan masyarakat

Selanjutnya menurut Roestiyah dalam Herlina (2004, hlm. 8) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar antara lain :

1. Faktor-faktor endogen, antara lain faktor biologis, motivasi belajar dan fungsi psikologis. Faktor psikologis meliputi minat, perhatian dan intelegensi.
2. Faktor-faktor eksogen, antara lain faktor sosial yang berupa guru, teman dan lingkungan masyarakat. Faktor sosial dapat berupa waktu, tempat, alat atau media.

Jadi dapat di jelaskan dari uraian diatas bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah sangat dipengaruhi oleh pengalaman subjek belajar dengan dunia fisik dan lingkungannya. Hasil belajar seseorang tergantung pada apa yang telah diketahui, si subjek belajar, tujuan, motivasi yang mempengaruhi proses interaksi dengan bahan yang sedang dipelajari. Faktor yang datang dari diri siswa terutama kemampuan yang dimilikinya, faktor kemampuan siswa besar sekali pengaruhnya terhadap hasil belajar yang dicapai.

j. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

Untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang baik harus dilakukan dengan baik dan pedoman cara yang tepat. Setiap orang mempunyai cara atau pedoman sendiri-sendiri dalam belajar, dalam meningkatkan hasil belajar siswa pertama-tama guru akan menentukan tujuan pembelajaran, berdasarkan tujuan tersebut ditentukan cara mengajar (metode / strategi) untuk mencapai

tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, guru juga menentukan cara menilai keterlaksanaan tujuan pembelajaran.

Lebih lanjut Nana Sudjana, (2011, hlm. 28) mengemukakan beberapa faktor-faktor untuk meningkatkan hasil belajar adalah sebagai berikut :

1) Menyiapkan Fisik dan Mental Siswa

Persiapkanlah fisik dan mental siswa. Karena apabila siswa tidak siap fisik dan mentalnya dalam belajar, maka pembelajaran akan berlangsung sia-sia atau tidak efektif. Dengan siap fisik dan mental, maka siswa akan bisa belajar lebih efektif dan hasil belajar akan meningkat. Semuanya diawali dengan sebuah niat yang baik. Mulailah dengan mengajari mereka memulai dengan baik.

2) Meningkatkan Konsentrasi

Lakukan sesuatu agar konsentrasi belajar siswa meningkat. Hal ini tentu akan berkaitan dengan lingkungan dimana tempat mereka belajar. Kalau disekolah pastikan tidak ada kebisingan yang membuat mereka terganggu. Kebisingan biasanya memang faktor utama yang mengganggu jadi pihak sekolah harus bisa mengatasinya. Apabila siswa tidak dapat berkonsentrasi dan terganggu oleh berbagai hal di luar kaitan dengan belajar, maka proses dan hasil belajar tidak akan maksimal. Pengajar juga harus tahu karakter siswa masing-masing. Karena ada juga yang lebih suka belajar dalam kondisi lain selain ketenangan.

3) Meningkatkan Motivasi Belajar

Motivasi sangatlah penting. Ini sudah dijelaskan pada artikel cara meningkatkan motivasi belajar siswa. Motivasi juga merupakan faktor penting dalam belajar. Tidak akan ada keberhasilan belajar diraih apabila siswa tidak memiliki motivasi yang tinggi. Pengajar dapat mengupayakan berbagai cara agar siswa menjadi termotivasi dalam belajar. Caranya sudah saya jelaskan pada artikel sebelumnya.

4) Menggunakan Strategi Belajar

Pengajar bisa juga harus membantu siswa agar bisa dan terampil menggunakan berbagai strategi belajar yang sesuai dengan materi yang sedang dipelajari. Setiap pelajaran akan memiliki karakter yang berbeda-beda sehingga strateginya juga berbeda pula.

5) Belajar Sesuai Gaya Belajar

Setiap siswa punya gaya belajar yang berbeda-beda satu sama lain. Pengajar harus mampu memberikan situasi dan suasana belajar yang memungkinkan agar semua gaya belajar siswa terakomodasi

dengan baik. Pengajar harus bisa memilih strategi, metode, teknik dan model pembelajaran yang sesuai akan sangat berpengaruh.

6) Belajar Secara Menyeluruh

Maksudnya disini adalah mempelajari secara menyeluruh adalah mempelajari semua pelajaran yang ada, tidak hanya sebagiannya saja. Perlu untuk menekankan hal ini kepada siswa, agar mereka belajar secara menyeluruh tentang materi yang sedang mereka pelajari. Jadi, sangat perlu bagi pengajar untuk bisa mengajarkan kepada siswanya untuk bisa belajar secara menyeluruh.

7) Membiasakan Berbagi

Tingkat pemahaman siswa pasti lah berbeda-beda satu sama lainnya. Nah, bagi yang sudah lebih dulu memahami pelajaran yang ada, maka siswa tersebut di ajarkan untuk bisa berbagi dengan yang lain. Sehingga mereka terbiasa juga mengajarkan atau berbagi ilmu dengan teman-teman yang lainnya.

Jadi dapat dijelaskan dari uraian diatas bahwa upaya meningkatkan hasil belajar harus menyiapkan fisik dan mental, meningkatkan konsentrasi, meningkatkan motivasi belajar, menggunakan strategi belajar, dan menyesuaikan gaya belajar. Jadi dengan mempunyai sikap mental dan fisik maka siswa akan bisa belajar lebih efektif dan hasilnya akan meningkat, apabila siswa tidak dapat berkonsentrasi dan terganggu oleh berbagai hal diluar kaitan dengan belajarnya dan hasil pun tidak akan maksimal sehingga guru harus mengupayakan atau memotivasi siswa agar lebih selektif dan aktif dalam belajar dan guru juga harus mempunyai karakter yang berbeda dalam belajar dan strategi yang berbeda pula supaya siswa menyukai belajar tersebut.

2. Model Pembelajaran *Discovery Learning*

a. Pengertian *Discovery Learning*

Model pembelajaran *Discovery Learning* merupakan model yang mengarahkan siswa untuk dapat menemukan sesuatu melalui proses pembelajaran yang dilakoninya, siswa diraih untuk terbiasa menjadi seorang saintis (ilmuan). Mereka tidak hanya sebagai konsumen tetapi diharapkan pula bisa berperan aktif, bahkan sebagai pelaku dari pencipta ilmu pengetahuan.

Sehubungan yang dijelaskan oleh Hamalik (2012, hlm. 29) menyatakan bahwa "*discovery* adalah proses pembelajaran yang menitikberatkan pada mental intelektual para anak didik dalam memecahkan berbagai persoalan yang dihadapi, sehingga menemukan suatu konsep atau generalisasi yang dapat diterapkan di lapangan".

Sedangkan menurut Siregar (2012, hlm. 30) menyatakan bahwa *Discovery Learning* adalah proses pembelajaran untuk menemukan sesuatu yang baru dalam kegiatan belajar-mengajar. Proses belajar dapat menemukan sesuatu apabila pendidik menyusun terlebih dahulu beragam materi yang akan disampaikan. Selanjutnya mereka dapat melakukan proses untuk menemukan sendiri hal penting terkait dengan kesulitan dalam pembelajaran.

Selanjutnya Suryosubroto (2009, hlm. 178) menyatakan metode *discovery* diartikan sebagai suatu prosedur mengajar yang mementingkan pengajaran, perseorangan, manipulasi objek dan lain-lain percobaan, sebelum sampai pada generalisasi. Sebelum siswa sadar akan pengertian, guru tidak menjelaskan dengan kata-kata. Penggunaan metode *discovery* dalam proses belajar mengajar, memperkenalkan siswa-siswanya menemukan sendiri

informasi yang secara tradisional biasa di beritahukan atau di ceramahkan saja.

Sementara itu, menurut Sani (2013, hlm. 220) menyatakan bahwa *discovery* adalah menemukan konsep melalui serangkaian data atau informasi yang diperoleh melalui pengamatan atau percobaan. Pembelajaran *discovery* merupakan pembelajaran kognitif yang menuntut guru untuk lebih kreatif menciptakan situasi yang dapat membuat peserta didik belajar aktif menemukan pengetahuan sendiri.

Dari berbagai definisi di atas dapat di simpulkan bahwa model pembelajaran *discovery learning* adalah proses pembelajaran yang memberikan pengalaman langsung terhadap peserta didik, dengan mencari informasi-informasi sendiri yang diperoleh melalui pengamatan dan percobaan sehingga peserta didik melaksanakan proses pembelajaran yang aktif dan kreatif.

b. Karakteristik Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Karakteristik yang paling jelas mengenai *discovery learning* sebagai metode mengajar ialah bahwa sesudah tingkatan-tingkatan inisial (pemulaan) mengajar, bimbingan guru hendaklah lebih berkurang dari pada metode-metode mengajar lainnya. Hal ini tak berarti bahwa guru menghentikan untuk memberikan suatu bimbingan setelah problema disajikan kepada pelajar. Tetapi bimbingan yang diberikan tidak hanya dikurangi direktifnya melainkan pelajar diberi responsibilitas yang lebih besar untuk belajar sendiri.

Hal ini sejalan dengan yang di kemukakan oleh Tjun Sudjana (2007, hlm. 27) karakteristik utama belajar menemukan yaitu :

- a. Mengeksplorasi dan memecahkan masalah untuk menciptakan, menggabungkan dan menggeneralisasi pengetahuan.
- b. Berpusat pada siswa
- c. Kegiatan untuk menggabungkan pengetahuan baru dan pengetahuan yang sudah ada

Dari paparan di atas dapat disimpulkan, bahwa karakteristik pembelajaran *discovery learning* yaitu berpusat pada siswa untuk memecahkan masalahnya sendiri, menciptakan, dan menggabungkan pengetahuan serta mengkonstruksi pengetahuannya sendiri dan unsur 5M (mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengolah informasi, dan mengkomunikasikan).

c. Implikasi *Discovery Learning*

Tokoh pendidikan yang pertama kali memperkenalkan *discovery learning* adalah Brunner. Brunner (1986, hlm. 103) adalah seorang pendidik kenamaan yang berusaha memperkenalkan strategi pembelajaran melalui pengamatan dan penyelidikan secara konsisten dan sistematis.

Implikasi mendasar *discovery learning* dapat di jabarkan sebagai berikut :

1. Melalui pembelajaran *Discovery*, potensi intelektual para anak didik akan semakin meningkat, sehingga menimbulkan harapan baru untuk menuju kesuksesan. Dengan perkembangan itu, mereka menjadi cakap dan mengembangkan strategi di lingkungan yang teratur maupun yang tidak teratur.
2. Dengan menekankan *discovery learning* anak didik akan belajar mengorganisasi dan menghadapi problem dengan metode/bit and miss.

Mereka akan berusaha mencari pemecahan masalah sendiri yang sesuai dengan kapasitas mereka sebagai pembelajar (learners). Jika mengalami kesulitan mereka bisa bertanya dan berkonsultasi dengan tenaga pendidik yang berkopeten dalam hal tersebut yang akan memberikan keyakinan mendalam bagi pengembangan diri mereka di masa depan.

3. *Discovery learning* yang di perkenalkan Brunner mengarah pada self reward. Dengan kata lain, anak didik akan mencapai kepuasan karena telah menemukan pemecahan sendiri, dan dengan pengalaman pemecahan masalah itulah dia bisa meningkatkan skill dan teknik dalam pekerjaan melalui problem-problem riil di lingkungan yang ia tinggal.

Dari berbagai implikasi *discovery learning*, Brunner menyakini bahwa strategi pembelajaran di nilai sangat efektif dan efesien dalam mendayagunakan skill anak didik untuk belajar memahami arti pendidikan yang sebenarnya. Brunner menegaskan bahwa nilai terpenting dalam proses pembelajaran adalah kemampuan mengkap dengan persoalan dengan pertimbangan yang matang, sehingga hasil yang hendak di capai dapat memberikan motivasi bagi peningkatan belajar anak didik.

d. Tujuan Model *Discovery Learning*

Pada teknik penemuan siswa memiliki kesempatan untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Melalui pembelajaran dengan penemuan, siswa belajar menemukan pola dalam situasi konkrit maupun abstrak, keterampilan yang dipelajari dalam situasi belajar penemuan dalam beberapa kasus, lebih mudah ditransfer untuk aktifitas baru dan di aplikasikan dalam situasi belajar yang baru.

Sejalan yang di kemukakan oleh Bell dalam Cahyo (2013, hlm. 104) bahwa beberapa tujuan spesifik dari pembelajaran dengan penemuan yaitu :

- a. Dalam penemuan siswa memiliki kesempatan untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Kenyataannya menunjukkan bahwa partisipasi banyak siswa dalam pembelajaran meningkat ketika penemuan digunakan.
- b. Melalui pembelajaran dengan penemuan, siswa belajar menemukan pola dalam situasi konkret maupun abstrak, juga siswa banyak meramalkan (extrapolate) informasi tambahan yang diberikan.
- c. Siswa juga belajar merumuskan strategi tanya jawab yang tidak rancu dan menggunakan tanya jawab untuk memperoleh informasi yang bermanfaat dalam menemukan.
- d. Pembelajaran dengan penemuan membantu siswa membentuk cara kerja bersama yang efektif, saling membagi informasi, serta mendengar dan menggunakan ide-ide orang lain.
- e. Terdapat beberapa fakta yang menunjukkan bahwa keterampilan-keterampilan, konsep-konsep dan prinsip-prinsip yang di pelajari melalui penemuan lebih bermakna.
- f. Keterampilan yang di pelajari dalam situasi belajar penemuan dalam beberapa kasus, lebih mudah di transfer untuk aktivitas baru dan diaplikasikan dalam situasi belajar yang baru.

Jadi dapat dipahami dari uraian diatas bahwa tujuan model *discovery learning* harus memiliki kesempatan secara aktif dalam pembelajaran, melalui pembelajaran tersebut dengan penemuan guru harus memberikan tugas kepada siswa untuk belajar menemukan pola dalam situasi konkritn atau abstrak. Siswa juga banyak meramalkan informasi tambahan yang diberikan agar membantu siwa membentuk cara kerja sama yang efektif dalam belajar dan saling membagi informasi sehingga belajar siswa lebih efektif dan efesien.

e. Interaksi Guru dan Siswa dalam Metode *Discovery Learning*

Guru berperan sebagai pembimbing dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara aktif, sebagai mana pendapat guru harus dapat membimbing dan mengarahkan kegiatan belajar siswa sesuai dengan

tujuan (Sardiman, 2005, hlm. 145). Kondisi seperti ini tentu mengubah kegiatan belajar mengajar yang semula *teacher oriented* menjadi *student oriented*.

Dengan demikian, seorang guru dalam mengaplikasikan metode *discovery learning* harus dapat menempatkan siswa pada kesempatan-kesempatan dalam belajar lebih mandiri. Sebagaimana yang dikutip Budiningsih dalam Agus N. Cahyo (2013. Hlm. 112) mengatakan bahwa proses belajar akan berjalan dengan baik dan kreatif jika guru maemberikan kesempatan pada siswa untuk menemukan sesuatu konsep, teori, aturan atau pemahaman melalui contoh-contoh yang ia jumpai dalam kehidupannya. Pada akhirnya, yang menjadikan siswa berperan sebaagi problem solver, seorang scientist, historin, atau ahli matematika. Dengan kegiatan tersebut, siswa akan menguasainya, menerapkannya, serta menemukan hal-hal bermanfaat bagi dirinya.

Hal ini sejalan yang di kemukakan oleh Dahar dalam Agus N cahyo (2013. Hlm. 113) bahwa ada beberapa peranan guru dalam pembelajaran dengan penemuan, yakni sebagai berikut :

- 1) Merencanakan pelajaran sedemikian rupa sehingga pelajaran itu terpusat pada masalah-masalah yang tepat untuk di selidiki pada siswa.
- 2) Menyajikan materi pelajaran yang di perlukan sebagai dasar bagi para siswa untuk memecahkan masalah. Sudah seharusnya materi pelajaran itu dapat mengarah pada pemecahan masalah yang aktif dan belajar penemuan, misalnya dengan menggunakan fakta-fakta yang berlawanan.
- 3) Guru juga harus memperlihatkan cara penyajian yang enctive, iconik, dan simbolik.
- 4) Bila siswa memecahkan masalah di laboratorium atau secara teoritis, guru hendaknya berperan sebagai pembimbing atau tutor.

- 5) Menilai hasil belajar merupakan suatu masalah dalam belajar penemuan. Secara garis besar, tujuan belajar penemuan ialah mempelajari generalisasi-generalisasi dengan menemukan generalisasi-generalisasi itu.

Berdasarkan uraian di atas, bahwa interaksi guru dan siswa dalam model *discovery learning* yaitu siswa harus menemukan sendiri masalahnya yang di bimbing oleh guru karena guru hanya mengarahkan kegiatan belajarnya sesuai dengan tujuan. Kondisi seperti ini tentu mengubah kegiatan belajar mengajar yang semula *teacher oriented* menjadi *student oriented*.

f. Langkah-langkah Model pembelajaran Discovery Learning

Pembahasan mengenai langkah - langkah dan prosedur pembelajaran begitu penting, mengingat pembelajaran *discovery learning* membutuhkan pemahaman secara substansial dan integral. Sehubungan yang dikemukakan oleh Ilahi (2012, hlm. 83) menyatakan bahwa dibutuhkan langkah - langkah pokok yang harus dilalui terlebih dahulu, di antaranya sebagai berikut :

1. Adanya masalah yang akan dipecahkan, setiap strategi yang diterapkan pasti memerlukan analisis persoalan mengenai topik pembahasan yang sedang diperbincangkan. Dari persoalan itu, kita dapat mencari pemecahan masalah (*problem solving*) secara keseluruhan.
2. Sesuai dengan tingkat kemampuan kognitif anak didik, untuk dapat memahami pembelajaran *discovery learning*, tidak sekedar berbekal kemampuan fisik saja yang dibutuhkan, akan tetapi juga tingkat pengetahuan para anak didik terhadap materi yang disajikan. Tingkat pengetahuan mereka dalam memahami pelajaran, pada gilirannya menjadi langkah primordial dalam pelaksanaan *discovery learning* secara komprehensif.
3. Konsep atau prinsip yang ditemukan harus ditulis secara jelas, setiap persoalan yang disajikan dalam penerapan *discovery*, semestinya diupayakan dalam kerangka yang jelas. Hal ini dimaksudkan agar penerapan *discovery learning* dapat berjalan sesuai dengan kebutuhan kita.

4. Harus tersedia alat atau bahan yang diperlukan, penerapan *discovery learning* yang diterapkan diberbagai sekolah, pada dasarnya membutuhkan alat atau bahan yang sesuai dengan tingkat kebutuhan anak didik. Alat atau bahan tersebut bias berupa media pembelajaran yang berbentuk audio visual atau media yang lainnya. Semua alat dan bahan yang digunakan dalam penerapan *discovery* bertujuan mempermudah pemahaman mereka dalam mengaplikasikan setiap strategi pembelajaran yang diterapkan dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, langkah tersebut dapat membantu terhadap implementasi pembelajaran yang egaliteral dan demokratis.
5. Suasana kelas harus diatur sedemikian rupa, suasana kelas yang mendukung akan mempermudah melibatkan arus berpikir anak didik dalam kegiatan belajar mengajar. Dalam penerapan *discovery learning*, suasana kelas yang kondusif sangat membantu terhadap iklim pembelajaran yang menyenangkan, sehingga siswa termotivasi untuk mengikuti materi pembelajaran *discovery*.
6. Guru memberi kesempatan anak didik untuk mengumpulkan data, langkah ini sejatinya sangat penting bagi proses pengetahuan anak didik dalam menerima materi pelajaran yang diberikan guru. Dengan begitu, kesempatan mereka untuk mengumpulkan data akan semakin mempermudah pemahaman pembelajaran *discovery*, Karena secara faktual mereka akan memperoleh pengetahuan baru.
7. Harus dapat memberikan jawaban secara tepat sesuai dengan data yang diperlukan anak didik, langkah-langkah penerapan model *discovery* tersebut setidaknya memiliki cakupan yang sangat luas. Dengan langkah-langkah yang ditawarkan tersebut, secara tidak langsung anak didik akan menentukan data dan informasi yang dibutuhkan berkaitan dengan proses pembelajaran. Mereka yang mampu menerapkan pembelajaran *discovery*, berarti telah menguasai aspek kognitif secara matang, sehingga akan mampu menerapkannya dalam kehidupan nyata.

Selain itu, Abu Ahmadi dan Joko Tri Prasetya dalam Ilahi (2012, hlm. 87), mengemukakan secara garis besar mengenai langkah-langkah pembelajaran penemuan (*discovery based learning*) adalah sebagai berikut.

1. *Simulation*, guru mengajukan persoalan atau meminta anak didik untuk membaca atau mendengarka uraian yang memuat persoalan.
2. *Problem statement*, anak didik diberi kesempatan mengidentifikasi berbagai permasalahan. Dalam hal ini, bombing mereka untuk memilih masalah yang dipandang paling menarik dan fleksibel untuk dipecahkan

kemudian, permasalahan yang dipilih tersebut harus dirumuskan dalam bentuk pertanyaan atau hipotesis.

3. *Data collection*, untuk menjawab pertanyaan atau membuktikan hipotesis, anak didik diberi kesempatan untuk mengumpulkan data dan informasi yang dibutuhkan, seperti membaca literature, mengenai objek, melakukan wawancara dengan narasumber, melakukan uji coba sendiri dan lain sebagainya.
4. *Data processing*, semua informasi hasil bacaan wawancara observasi diklasifikasi dan ditabulasi, bahkan bila perlu dihitung dengan cara tertentu, serta ditafsirkan pada tingkat kepercayaan tertentu.
5. *Verification*, berdasarkan hasil pengolahan dan tafsiran atau informasi yang ada, pertanyaan hipotesis yang dirumuskan sebaiknya dicek terlebih dahulu apakah bias terjawab dan terbukti dengan baik sehingga hasilnya akan memuaskan.
6. *Generalization*, dalam tahap generalisasi, anak didik belajar menarik kesimpulan dan generalisasi tertentu.

Jadi dapat dipahami bahwa langkah-langkah kegiatan pembelajaran penemuan (*discovery learning*) adalah Siswa menerima sebuah pertanyaan yang merangsang siswa berfikir, menyimak penjelasan guru dan mengamati gambar atau teks bacaan untuk mengumpulkan informasi, merumuskan masalah, siswa membuat hipotesis, mengumpulkan data, mengolah data, memverifikasi, membuat generalisasi dan presentasi hasil diskusi dan siswa lain memberikan tanggapan.

g. Manfaat Model *Discovery Learning*

Didalam buku pembelajaran Berbasis kompetensi dengan Pendekatan Saintifik (2013, hlm. 14) di jelaskan bahwa manfaat model *discovery learning* yaitu :

- 1) Membantu siswa memperbaiki dan meningkatkan keterampilan kognisi. Usaha penemuan merupakan kunci dalam proses ini dimana keberhasilan tergantung pada bagaimana cara belajarnya.

- 2) Pengetahuan yang di peroleh bersifat individual dan optimal karena menguatkan pengertian, ingatan, dan transfer pengetahuan.
- 3) Menumbuhkan rasa senang pada siswa, karena berhasil melakukan penyelidikan.
- 4) Memungkinkan siswa berkembang dengan cepat sesuai kemampuannya
- 5) Menyebabkan siswa mengarahkan kegiatan belajar dengan melibatkan akal dan motivasinya.
- 6) Membantu siswa memperkuat konsep dirinya, karena memperoleh kepercayaan diri melalui kerjasama dengan siswa lain.Membantu siswa menghilangkan keraguan karena mengarah pada kebenaran final yang di alami dalam keterlinatannya
- 7) Mendorong siswa berpikir secara intuitif, inisiatif, dalam merumuskan hipotesis.
- 8) Dapat mengembangkan bakat, minat, motivasi, dan keingintahuan,
- 9) Memungkinkan siswa memanfaatkan berbagai sumber belajar.

Jadi dapat dijelaskan dari uraian diatas bahwa guru harus membantu siswa memperbaiki dan meningkatkan keterampilan, guru memberikan pengetahuan kepada siswa yang bersifat individual supaya siswa menguatkan pengetahuan yang dimilikinya dan ingatan serta transfer pengetahuan. Guru memungkinkan siswa berkembang dengan cepat dan mengarahkan kegiatan belajarnya dengan melibatkan akal dan motivasinya sehingga siswa memperkuat konsep dirinya agar memperoleh kepercayaan diri. Guru juga harus dapat menghilangkan keraguan yang ada pada diri siswa agar siswa berpikir secara intuitif, inisiatif sehingga dapat mengembangkan bakat, minat, motivasi dan keingintahuan pada dirinya dengan memamfaatkan sumber belajarnya.

h. Kelebihan dan Kelemahan Metode *Discovery Learning*

1. Kelebihan Metode *discovery Learning*.

Setiap model pembelajaran pasti memiliki kelebihan dan kelemahan, dalam *discovery learning* kelebihanannya dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk memecahkan masalah karena siswa terlibat secara aktif dalam pembelajaran sehingga siswa tidak pasif, selain itu menjadikan siswa belajar secara mandiri.

Adapun Kelebihan *discovery learning* yang di kemukakan oleh Hanafiah dan Sujana (2009, hlm. 79) adalah :

1. Membantu peserta didik untuk mengembangkan kesiapan serta penguasaan ketrampilan dalam proses kognitif
2. Peserta didik memperoleh pengetahuan secara individual sehingga dapat di mengerti dan mengendap dalam pikirannya.
3. Dapat membangkitkan motivasi dan gairah belajar peserta didik untuk belajar lebih giat. Memberikan peluang untuk berkembang dan maju sesuai dengan kemampuan dan minat masing-masing.
4. Memperkuat dan menambah kepercayaan pada diri sendiri dengan proses menemukan sendiri.

Sedangkan menurut artikel *The Act of Discovery*, Bruner dalam Cahyo (2013, hlm. 117), ada beberapa kelebihan jika suatu bahan dari suatu mata pelajaran disampaikan dengan menerapkan pendekatan-pendekatan yang berorientasi pada *discovery learning*, yaitu :

- 1) Adanya satu kenaikan dalam potensi intelektual.
- 2) Ganjaran intrinsik lebih ditekankan dari pada ekstrinsik.
- 3) Murid yang mempelajari bagaimana menemukan berarti murid itu menguasai metode *discovery learning*.
- 4) Murid lebih senang mengingat-ingat materi.

Selain kelebihan yang dijelaskan diatas tersebut, Ausubel dan Robinson dalam Cahyo (2013, hlm. 118) juga mengemukakan kelebihan-kelebihan dari penerapan metode *discovery* yaitu :

- 1) *Discovery* mempunyai keuntungan dapat mentransmisikan suatu konten mata pelajaran pada tahap operasi-operasi konkret. Terwujudnya hal ini bila pelajar mempunyai segudang informasi sehingga ia dapat secara mudah menghubungkan konten baru yang disajikan dalam bentuk expository. *Discovery* dapat digunakan untuk mengetes meaning-fulness

(keberartian) belajar. Tes yang dimaksudkan hendaklah mengandung pertanyaan kepada pelajar untuk menggenerasi hal-hal (misalnya konsep-konsep) untuk diaplikasikannya.

- 2) Belajar *discovery* perlu dalam pemecahan problem jika diharapkan murid-murid mendemonstrasikan apakah mereka telah memahami metode-metode pemecahan problem yang telah mereka pelajari.
- 3) Transfer bias ditingkatkan bila generalisasi-generalisasi telah ditemukan oleh pelajar dari pada bila diberikan kepadanya dalam bentuk final. Penggunaan *discovery* mungkin mempunyai efek-efek superior dalam menciptakan motivasi bagi pelajar. Hal ini dikarenakan belajar *discovery* sangat dihargai oleh masyarakat kontemforer.

Jadi dapat dijelaskan dari uraian diatas bahwa kelebihan metode *Discovery Learning* yaitu membantu siswa untuk mengembangkan keterampilan dan membangkitkan motivasi dan memperkuat kepercayaan pada dirinya sendiri. Sehingga bisa menerapkan pendekatan-pendekatan yang berorientasi pada *discovery learning* seperti adanya satu kenaikan dalam intelektual dan siswa akan senang mengingat-ingat pelajaran. *Discovery learning* mempunyai keuntungan dapat mentransmisikan suatu konten pelajaran pada tahap operasi konkret. *Discovery learning* sangat diperlukan dalam memecahkan masalah atau problem yang diharapkan siswa mampu memecahkan masalah itu sendiri.

2. Kelemahan Metode *Discovery Learning*

Pada dasarnya bahwa kelemahan model *discovery learning* yaitu tuntutan terhadap pembelajaran, sesungguhnya membutuhkan kebiasaan yang sesuai dengan perkembangan siswa. Karena dalam mengaplikasikan

model *discovery learning* tidak semua siswa dapat melakukan penemuan untuk itu membutuhkan bimbingan dari guru, sehingga membutuhkan banyak waktu untuk melakukan pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran dan memerlukan waktu yang lama.

Adapun Kelemahan *discovery learning* yang di kemukakan oleh Hanafiah dan Sujana (2009, hlm. 79) antara lain :

- 1) Siswa harus memiliki kesiapan dan kemandirian mental, siswa harus berani dan berkeinginan untuk mengetahui keadaan sekitarnya dengan baik.
- 2) Keadaan kelas di kita kenyataannya gemuk jumlah siswanya, maka metode ini tidak akan mencapai hasil yang memuaskan
- 3) Guru dan siswa yang sudah sangat terbiasa dengan PBM gaya lama maka metode *discovery* ini akan mengecewakan
- 4) Ada kririk, bahwa proses dalam metode *discovery* terlalu mementingkan proses pengertian saja, kurang memperhatikan perkembangan sikap dan keterampilan bagi siswa

Sedangkan Menurut Ilahi (2012, hlm. 72), ada beberapa kelemahan dalam penerapan model *discovery learning*, yaitu:

- 1) Berkenaan dengan waktu. Belajar mengajar menggunakan *discovery learning* membutuhkan waktu yang lebih lama dibandingkan dengan metode langsung. Hal ini disebabkan untuk

bias memahami model ini, dibutuhkan tahapan - tahapan yang panjang dan kemampuan memanfaatkan waktu dengan sebaik-baiknya.

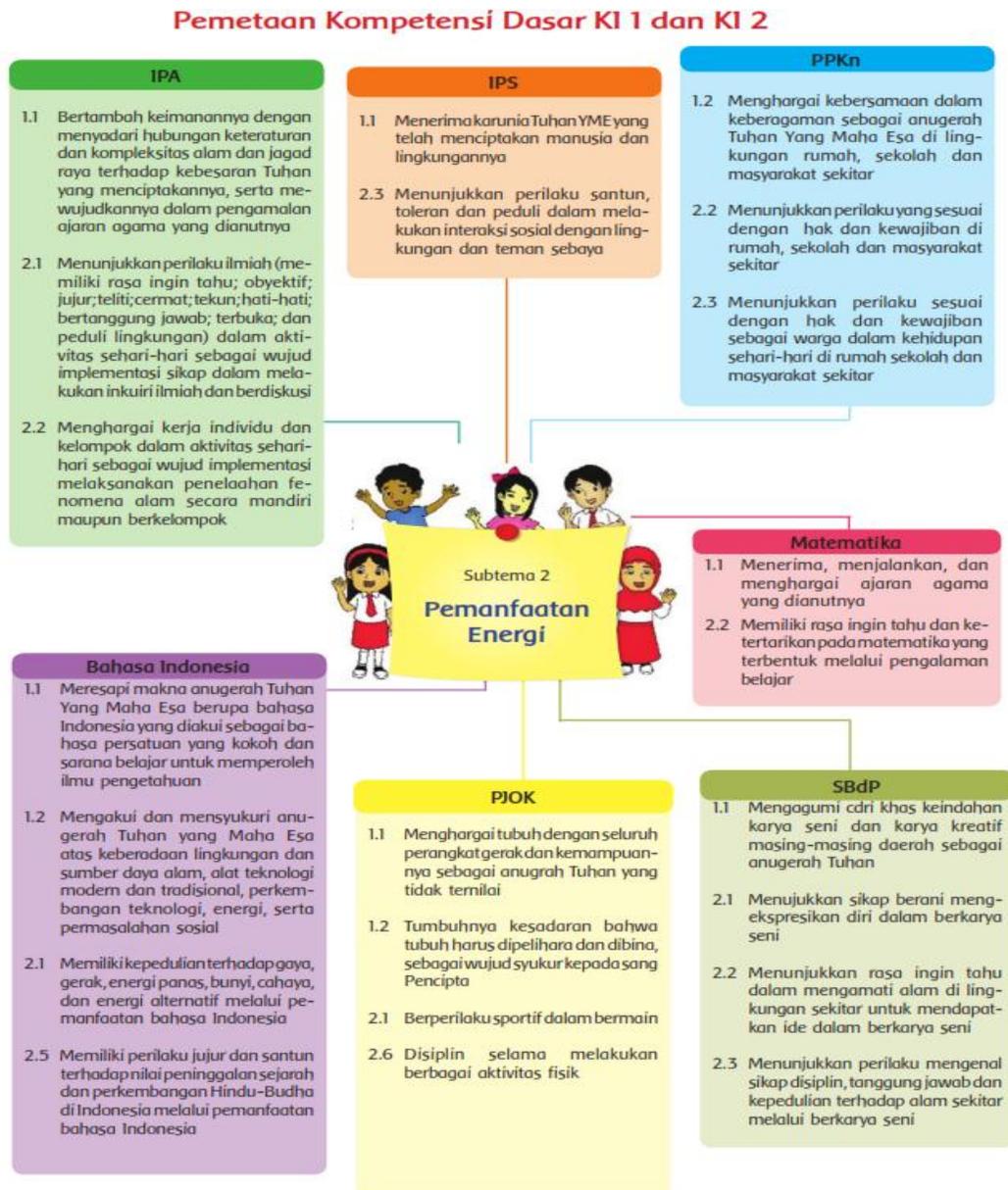
2) Faktor kebudayaan dan kebiasaan. Belajar *discovery* menuntut kemandirian, kepercayaan kepada dirinya sendiri, dan kebiasaan bertindak sebagai subjek. Tuntutan terhadap pembelajaran *discovery learning*, sesungguhnya membutuhkan kebiasaan yang sesuai dengan kondisi anak didik. Tuntutan-tuntutan tersebut, setidaknya akan memberikan keterpaksaan yang tidak biasa dilakukan dengan menggunakan sebuah aktivitas yang biasa dalam proses pembelajaran

Berdasarkan paparan di atas dapat di simpulkan, bahwa kelemahan pembelajaran *Discovery Learning* adalah memerlukan waktu yang panjang dalam mengimplementasikannya dalam proses belajar mengajar sehingga guru sering sulit menyesuaikan dengan waktu yang telah ditentukan.

3. Pemetaan Ruang Lingkup Materi

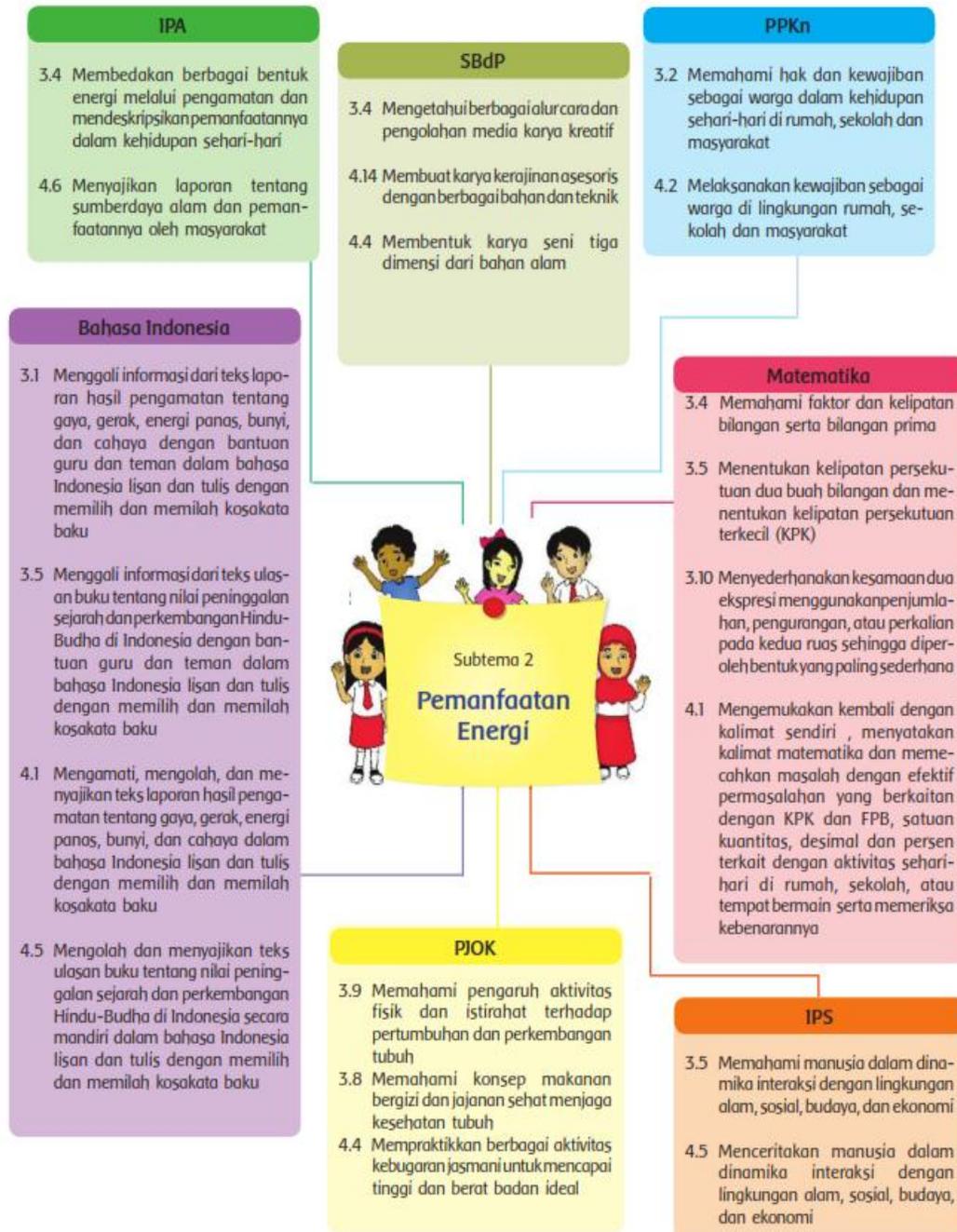
a. Pemetaan Kompetensi Dasar KI 1, KI 2, KI 3 dan KI 4

Pemetaan Kompetensi Dasar 1 dan 2



Pemetaan Kompetensi Dasar 3 dan 4

Pemetaan Kompetensi Dasar KI 3 dan KI 4



b. Ruang Lingkup Pembelajaran

Subtema 2 : Pemanfaatan Energi

Tabel 2.1 Ruang lingkup Pembelajaran

Pembelajaran Ke-	Kegiatan Pembelajaran	Kompetensi Yang Dikembangkan
Pembelajaran ke 1	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengidentifikasi sumber dan bentuk energi 2. Mengidentifikasi sumber-sumber energi panas 3. Mengajukan laporan hasil percobaan yang berhubungan dengan energi panas 4. Mengaplikasikan perilaku sikap hemat energi 5. Menjelaskan interaksi antar anggota keluarga 	<p>Sikap :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rasa ingin tahu, obyektif, teliti, hati-hati, bertanggung jawab, menghargai kerja individu dan kelompok. <p>Pengetahuan :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sumber dan bentuk bunyi, sumber energi panas, cara membuat laporan, perilaku hemat energi interaksi

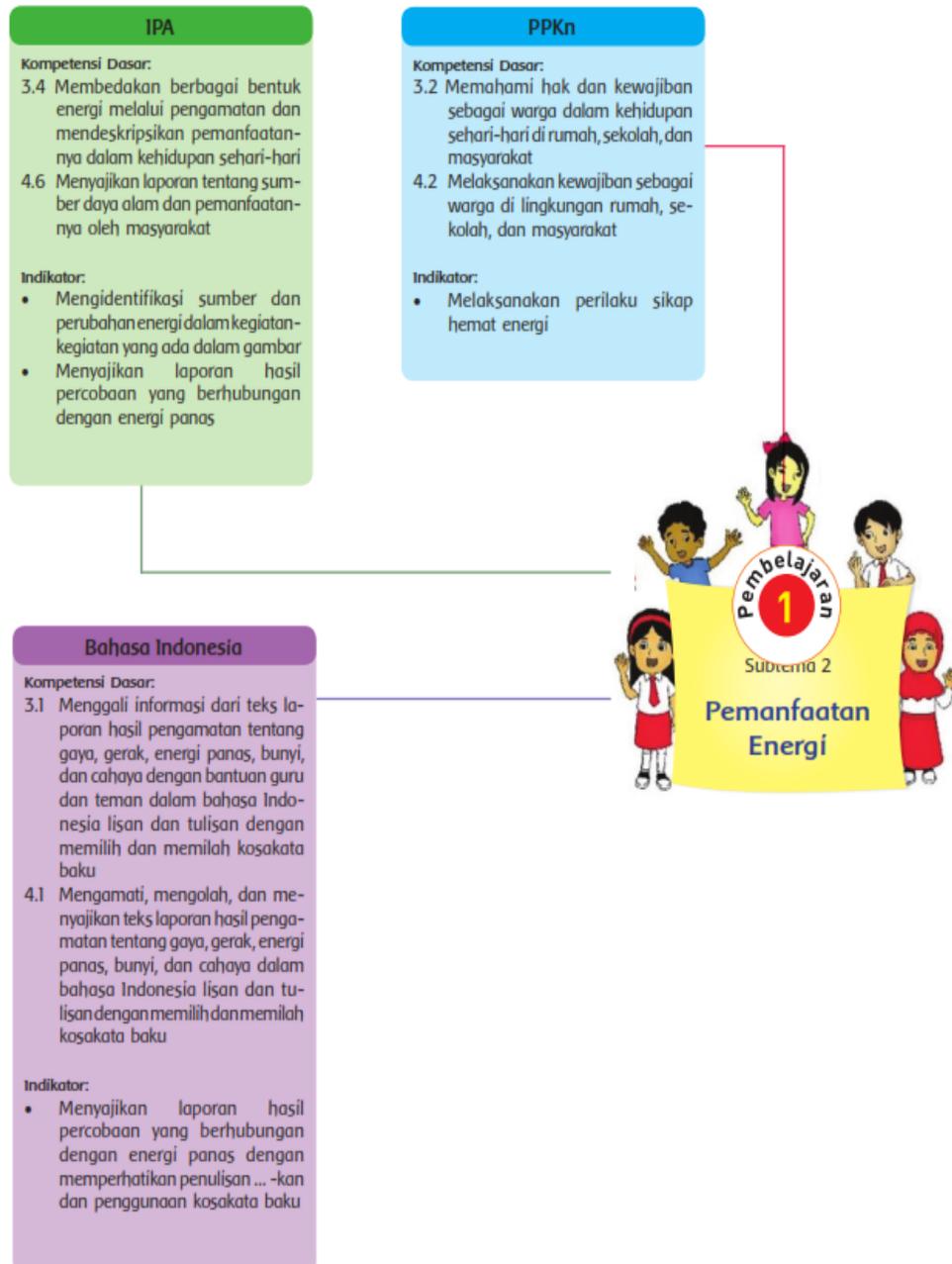
	dalam rangka pengehematan energi	keluarga Keterampilan : <ul style="list-style-type: none">• Mengamati, menganalisa, menyimpulkan, berkomunikasi.
Pembelajaran ke 2	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengidentifikasi sumber-sumber energi alternatif dan manfaatnya 2. Menyelesaikan soal cerita yang berhubungan dengan ekspresi bilangan 3. Berkreasi membuat bingkai foto 	Sikap : <ul style="list-style-type: none">• Rasse ingin tahu, jujur, teliti, hati-hati, bertanggung jawab. Pengetahuan : <ul style="list-style-type: none">• Sumber-sumber energi alternatif, ekspresi bilangan, cara membuat bingkai foto. Keterampilan : <ul style="list-style-type: none">• Analisis, pemecahan masalah, berkreasi

		(keterampilan motorik halus)
Pembelajaran ke 3	<ol style="list-style-type: none"> 1. Aktivitas kebugaran jasmani 2. Menggali informasi 3. Memahami bacaan 4. Berkreasi membuat poster 	<p>Sikap :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rasa ingin tahu, tekun, bertanggung jawab, terbuka <p>Pengetahuan :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cara menggali informasi, cara membuat poster, memahami bacaan <p>Keterampilan :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cara menggali informasi, cara membuat poster, memahami bacaan
Pembelajaran ke 4	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ekplorasi konsep KPK 2. Meronce 3. Analisis teks deskriptif 	<p>Sikap :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Patuh, tertib dan mengikuti prosedur dalam melakukan operasi hitung.

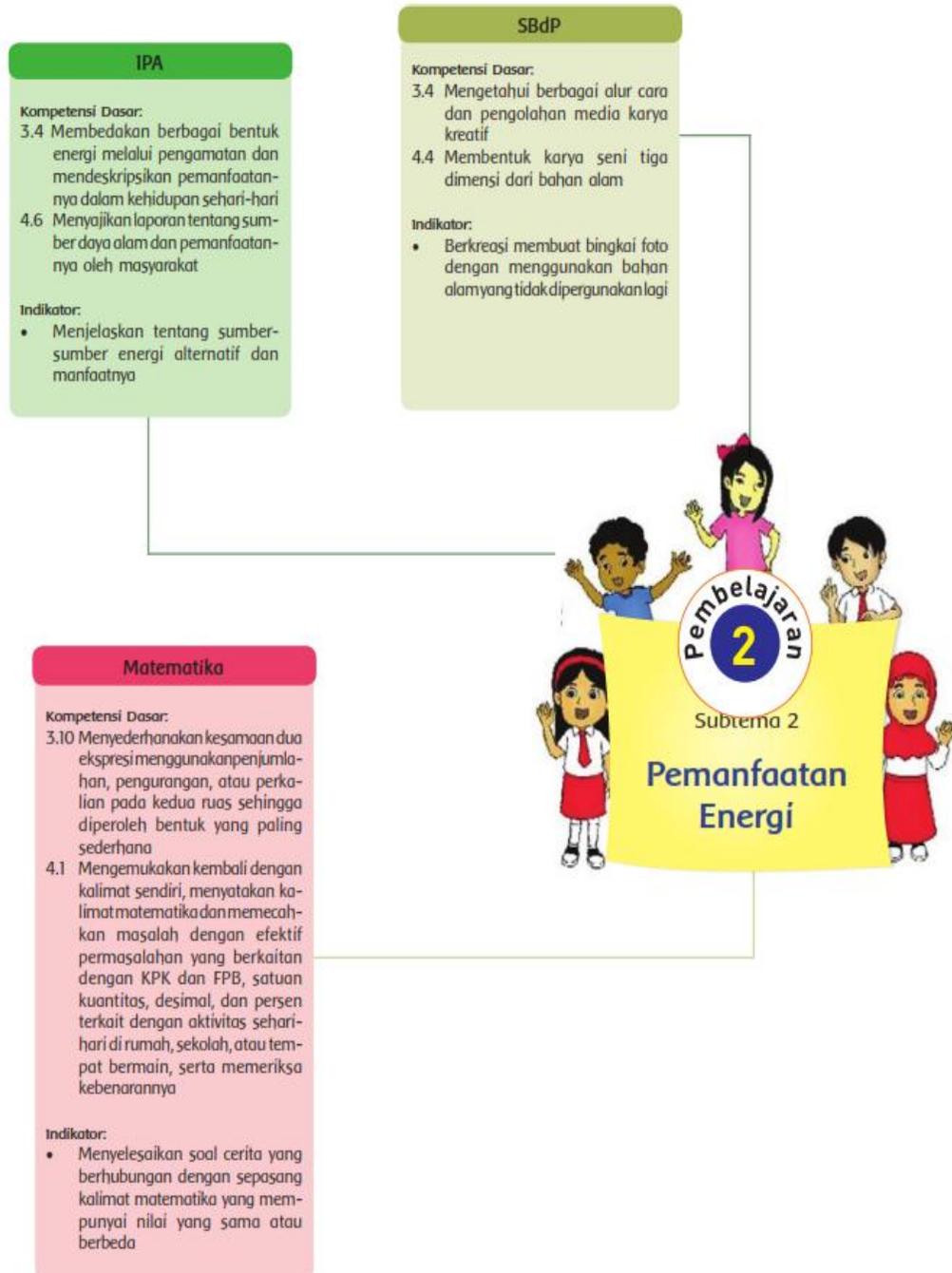
		<p>Pengetahuan :</p> <ul style="list-style-type: none"> • KPK, cara meronce <p>Keterampilan :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menganalisis, berkomunikasi, motorik
Pembelajaran ke 5	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan tentang zat-zat makanan dan manfaatnya bagi kesehatan tubuh 2. Mengulas informasi bacaan 3. Membedakan sifat perpindahan panas 	<p>Sikap :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Perilaku jujur dan santun <p>Pengetahuan :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kandungan zat pada makanan <p>Keterampilan :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Analisis, menyimpulkan, berkomunikasi.
Pembelajaran ke 6	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat laporan tentang sifat dan kecepatan hantaran panas 2. Berkreasi membuat 	<p>Sikap :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rasa ingin tahu, obyektif, teliti, cermat, hati-hati, bertanggung

	poster 3. Mengaplikasikan kalimat ajakan	jawab,dan peduli lingkungan Pengetahuan : <ul style="list-style-type: none">• Sifat hantaran benda, perpindahan panas. Keterampilan : <ul style="list-style-type: none">• Menganalisis, berkomunikasi.
--	--	--

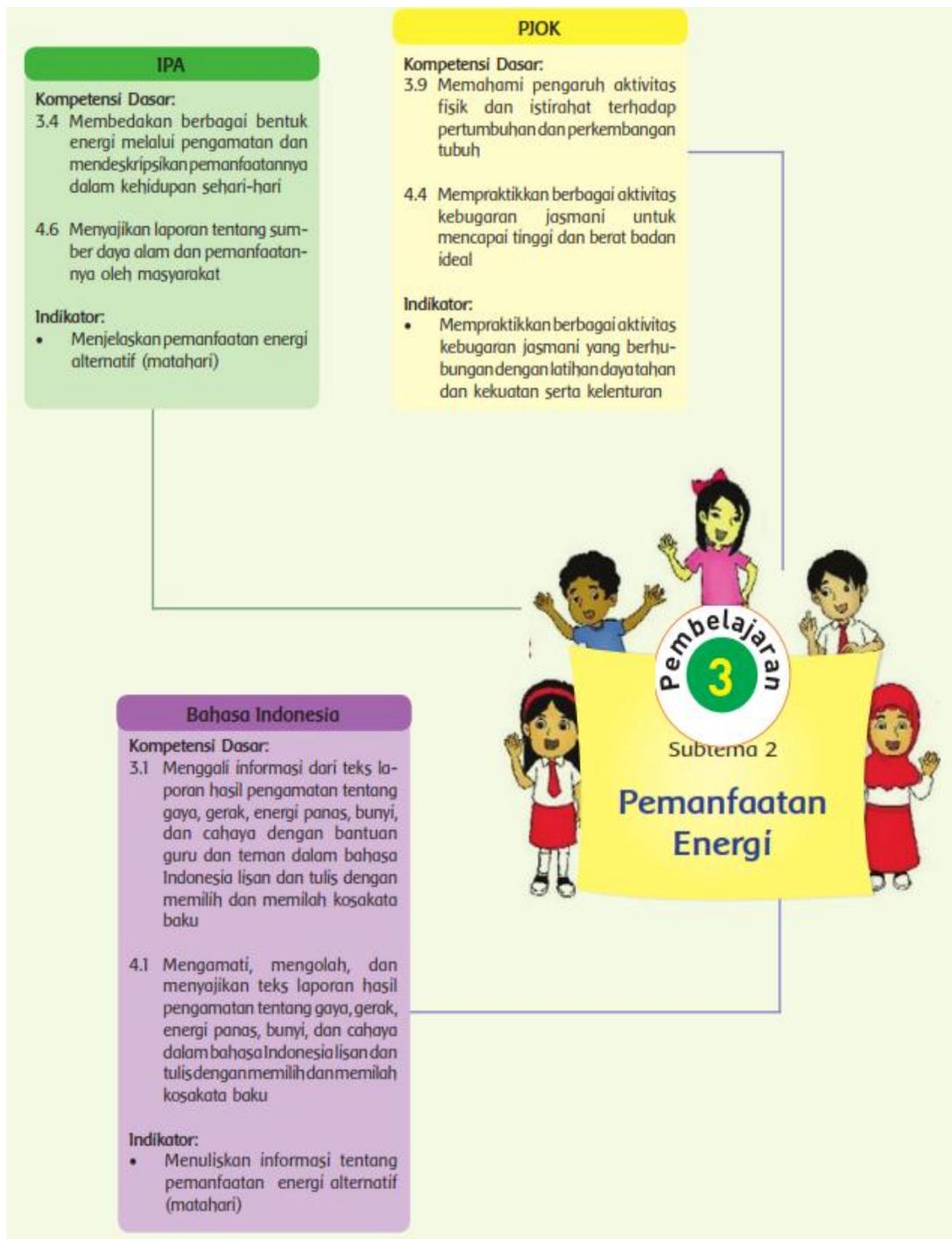
c. Pemetaan Indikator Pembelajaran 1 sampai 6
Pemetaan Indikator Pembelajaran 1



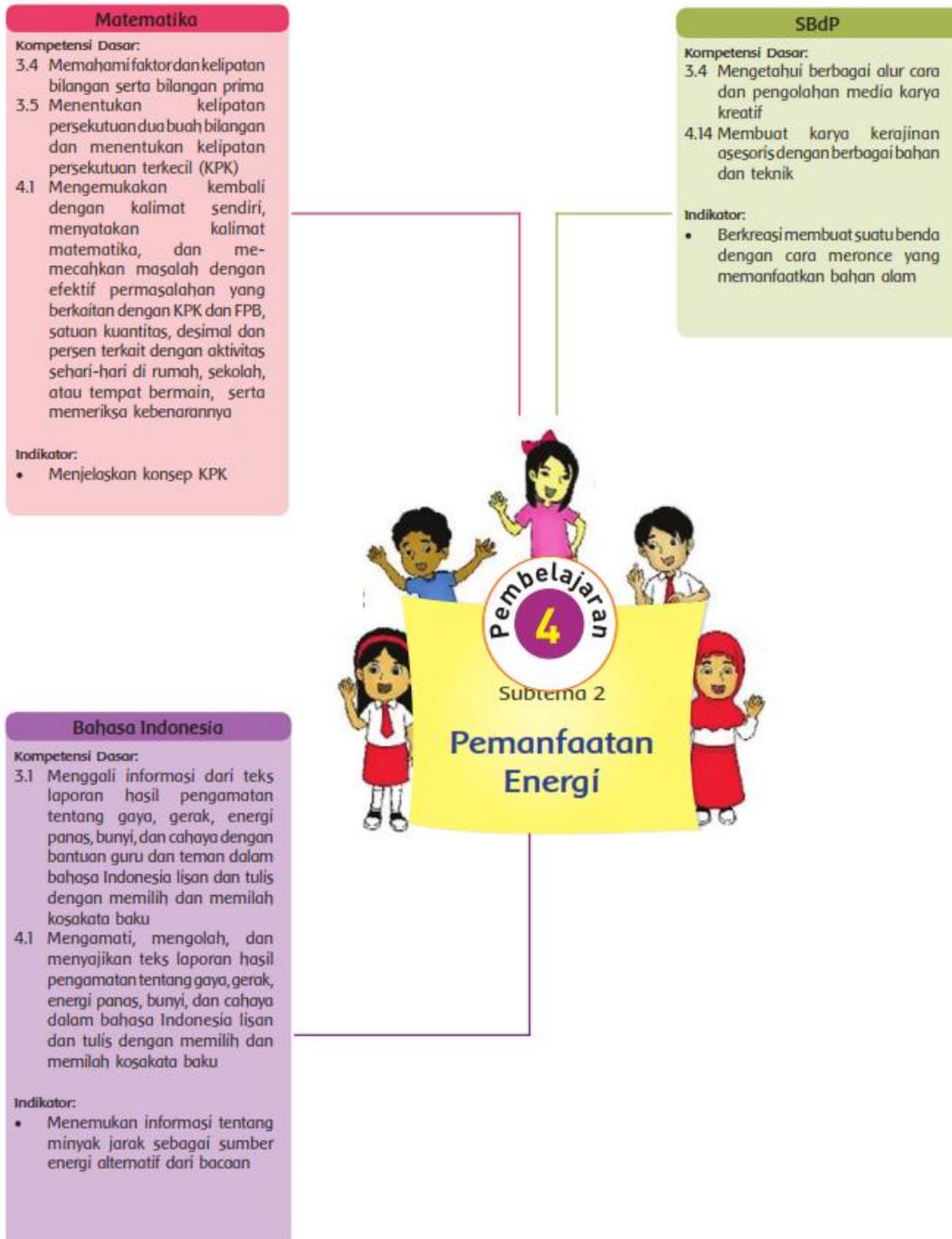
Pemetaan Indikator Pembelajaran 2



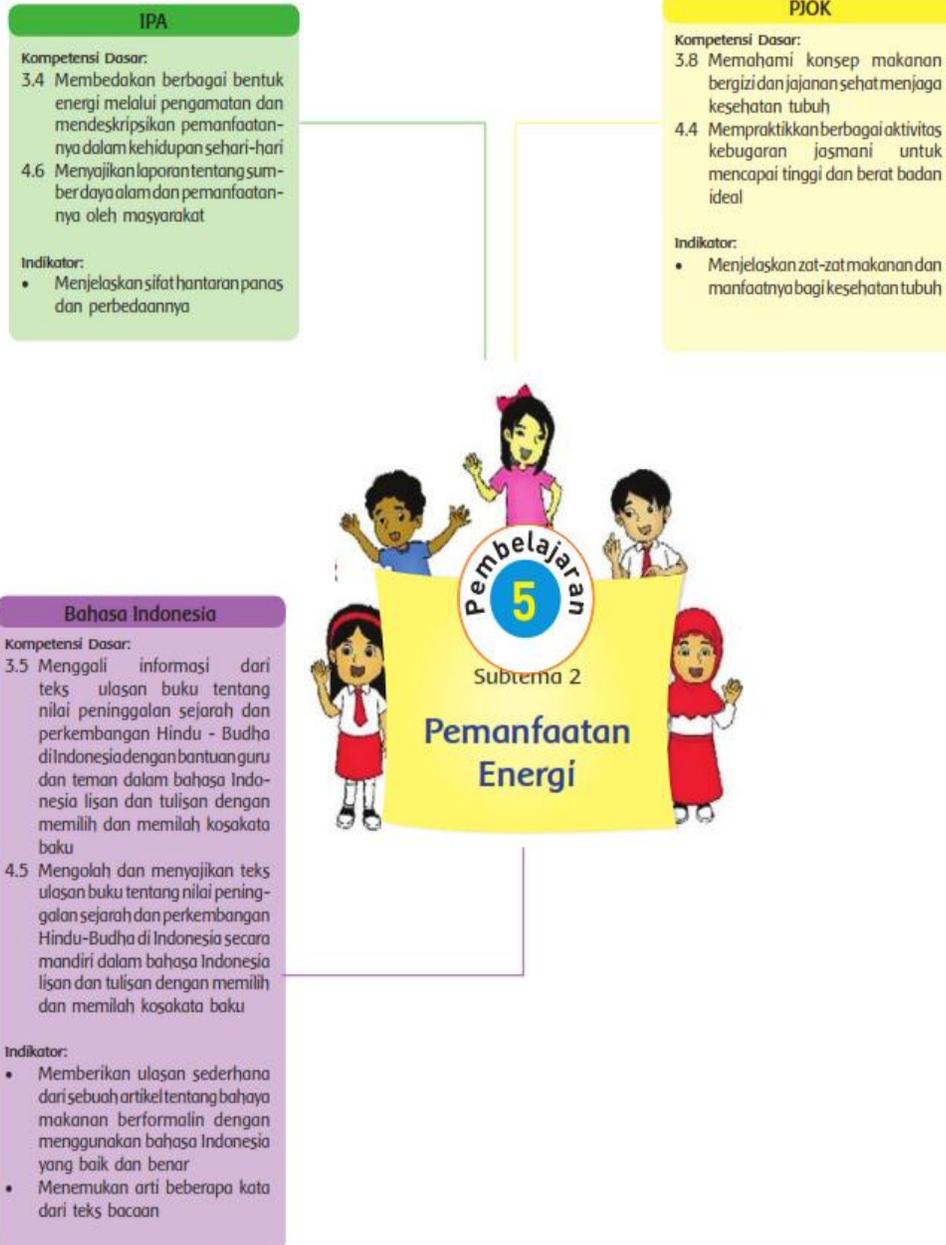
Pemetaan Indikator Pembelajaran 3



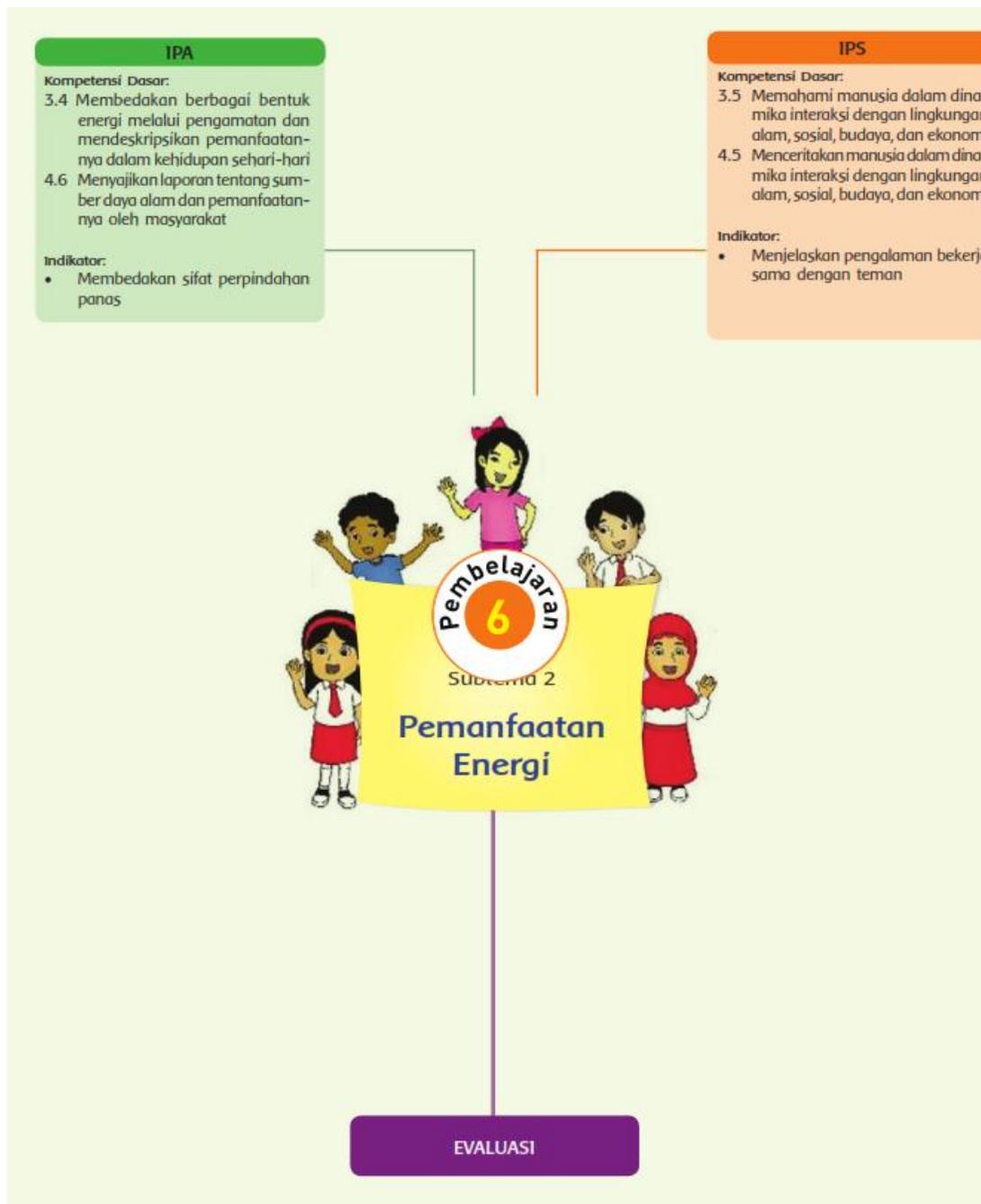
Pemetaan Indikator Pembelajaran 4



Pemetaan Indikator Pembelajaran 5



Pemetaan Indikator Pembelajaran 6



B. Hasil penelitian Terdahulu

1. Penelitian yang dilakukan oleh Noviah Yuniar (2012) dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Model *Discovery Learning* Materi Pecahan dikelas III SDN 1 Wonorejo Kecamatan Pagerwejo Kabupaten Tulungagung”. Hasil penelitian yang telah dilaksanakan dengan penerapan model *discovery learning*, diperoleh peningkatan hasil belajar matematika materi pecahan pada siswa dikelas III. Peningkatan hasil belajar dari pra tindakan, siklus ke I ke siklus ke II sebagai berikut : pada tahap pra tindakan rata-rata nilai kelas 53,73 dengan presentase ketuntasan 32%. Siklus I dari pertemuan ke 1 ke pertemuan 2 mengalami peningkatan rata-rata sebesar 3,16 dengan peningkatan persentase ketuntasan secara klasikal sebesar 10%. Siklus II dari pertemuan 1 ke pertemuan 2 mengalami peningkatan rata-rata sebesar 9,22 dengan peningkatan persentase ketuntasan secara klasikal sebesar 16%. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar matematika setelah diterapkan pembelajaran menggunakan *model Discovery Learning*. Dengan demikian hendaknya guru dapat menggunakan model ini saat melaksanakan pembelajaran.
2. Penelitian oleh Rina Sulastri (2013) dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Penemuan (*Discovery Learning*) Untuk Menumbuhkan Rasa Ingin Tahu Siswa Pada Pembelajaran Tematik”. Penelitian ini di latar belakang dengan keadaan siswa dikelas IV SDN Sinarsari yang tidak aktif dan kritis di daalm pembelajaran dikarenakan guru sering menggunakan

model pembelajaran yang kurang bervariasi misalnya ceramah konvensional yang menyebabkan pembelajaran menjadi kurang menyenangkan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *discovery learning* dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil persentase peningkatan kemampuan rasa ingin tahu siswa dari siklus I sampai siklus II, hasil tes pada siklus I 63,15% dengan kategori cukup, siklus II 84,21% dengan kategori baik. Sedangkan hasil non tes pada siklus I 2,58% kategori sedang dan siklus II 3,5% dengan kategori sangat baik. Kesimpulan yang diperoleh dari penelitian ini adalah bahwa penggunaan pembelajaran *discovery learning* sangat menunjang pada peningkatan kemampuan rasa ingin tahu siswa pada pembelajaran 4 dikelas IV Sekolah Dasar dengan demikian, penggunaan model *discovery learning* dapat dijadikan salah satu model pembelajaran untuk diterapkan pada pembelajaran tematik.

3. Penelitian oleh Diah Septiani (2014) dalam penelitiannya yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar Tematik Terpadu Melalui Model *Discovery Learning* Berbantu Lks Kelas IV SD Negeri Kauman 07 Batang Tahun Pelajaran 2013/2014” disimpulkan bahwa model *discovery learning* dapat meningkatkan hasil belajar. Pembelajaran dengan Model *Discovery Learning* memiliki dampak positif dalam meningkatkan hasil belajar tematik terpadu serta dapat mendorong rasa ingin tahu siswa terhadap suatu konsep dan berusaha untuk mencari pemecahan masalah secara mandiri sehingga mampu menemukan jawabannya. Melalui penerapan model *discovery learning* pada

pembelajaran tematik adanya peningkatan pada setiap siklus. Nilai hasil penelitian hasil belajar peserta didik pada siklus 1 mencapai 75%. Siklus ke II nilai belajar peserta didik meningkat menjadi 86%. Pada Siklus ke III nilai hasil belajar meningkat menjadi 100% sehingga dinyatakan tuntas. Jadi kesimpulannya, dengan model *discovery learning* memiliki dampak positif dalam meningkatkan hasil belajar tematik terpadu serta dapat mendorong rasa ingin tahu siswa terhadap suatu konsep dan berusaha untuk mencari pemecahan masalah secara mandiri sehingga mampu menemukan jawabannya.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Istianah (2014) dengan judul “Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS dengan Menerapkan Metode *Discovery Learning*”, menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menerapkan metode *discovery learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Hal ini terlihat dari perolehan tes hasil belajar setiap siklusnya. Perolehan hasil belajar siswa pada siklus I mencapai nilai rata-rata 71,67% dengan persentase ketuntasan 57,15% karena dari 21 siswa yang memperoleh nilai dibawah KKM (70) ada 9 siswa. Sedangkan pada siklus II nilai rata-rata yang diperoleh mencapai 86,67% dengan persentase ketuntasan 100%. Hal ini berarti seluruh siswa nilainya sudah sesuai dengan KKM yang telah ditetapkan. Berdasarkan hasil belajar siklus I dan II, maka hipotesis tindakan diterima sehingga dapat di simpulkan bahwa metode *discovery learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

5. Penelitian oleh Nanis Regina Choerunnisa (2012), dengan judul “Penerapan Model *Discovery Learning* Dengan Menggunakan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Rangka Manusia Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Kelas IV SDN Rajagaluh II Kecamatan Rajagaluh Kabupaten Majalengka”. Peneliti menemukan fakta bahwa nilai ujian siswa hasilnya belum begitu meningkat, tapi dengan mata pelajaran lainnya tidak menurun, nilai rata-rata pada pembelajaran IPA 67,5 dengan KKM 70, nilai rata-rata matematika 58 dengan KKM 65 dan nilai rata-rata PPKN 50 dengan KKM 59, dengan adanya masalah di atas maka peneliti mencoba menerapkan model *discovery learning* dengan metode praktikum dalam pembelajaran IPA. Dengan menerapkan model *discovery learning* dengan metode praktikum maka terjadi peningkatan pada hasil belajar siswa. Pada siklus I nilai rata-rata 6,52 dan ketuntasan klasikalnya 39,40%, pada siklus II nilai rata-rata naik menjadi 6,85 dengan ketuntasan klasikalnya 69,24%, pada siklus III nilai rata-rata siswa mencapai 70 dengan ketuntasan klasikalnya 87,35%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa dari hasil penelitian maka dengan menerapkan model *discovery learning* dengan menggunakan media puzzle dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Rajagaluh II.

C. Kerangka Berfikir

Proses Pembelajaran Tematik pada saat ini diperlukan berbagai pengetahuan dan pemahaman guru yang baik sebagai sentral dari wahana pendidikan sehingga hasil pembelajaran yang diharapkan sesuai dengan tujuan

yang di inginkan. Namun model pembelajaran yang digunakan oleh guru saat ini masih bersifat konvensional dan masih di dominasi oleh metode ceramah dimana kegiatan pembelajaran terpusat pada guru. Siswa selalu pasif hanya mendengarkan dan melakukan kegiatan yang dilakukan oleh guru dan siswa hanya diam dan tidak mampu untuk memecahkan masalah yang dihadapinya.

Dampak dari itu semua adalah terhambatnya aktifitas belajar peserta didik dalam proses pembelajaran tematik dikelas IV SDN Tanjung Jaya 1 sehingga berpengaruh pada menurunnya hasil belajar mereka. Oleh karena itu, sebagai tindakan atau solusi untuk mengatasi hal tersebut, pemilihan model pembelajaran variatif menjadi alternatif pilihan yang paling tepat. Model pembelajaran yang dapat diimplementasikan pada proses pembelajaran tematik ialah model *discovery learning*.

Model *discovery learning* disajikan dalam bentuk yang cukup sederhana dan mandiri. Dalam sistem belajar mengajar, guru tidak langsung menyajikan bahan pelajaran dalam bentuk akhir, tetapi peserta didik diberi peluang untuk mencari dan menemukan sendiri dengan menggunakan pendekatan pemecahan masalah yang sudah menjadi pijakan dalam menganalisis masalah kesulitan belajar. Salah satu metode yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan metode *discovery learning*, metode tersebut memiliki kelebihan yaitu menurut Hanafiah dan Sujana (2009, hlm. 79) adalah :

1. Membantu peserta didik untuk mengembangkan kesiapan serta penguasaan keterampilan dalam proses kognitif.

2. Peserta didik memperoleh pengetahuan secara individual sehingga dapat dimengerti dan mengendap dalam pikirannya.
3. Dapat membangkitkan motivasi dan gairah belajar peserta didik untuk belajar lebih giat.
4. Memberikan peluang untuk berkembang dan maju sesuai dengan kemampuan dan minat masing-masing.
5. Memperkuat dan menambah kepercayaan pada diri sendiri dengan proses menemukan sendiri.

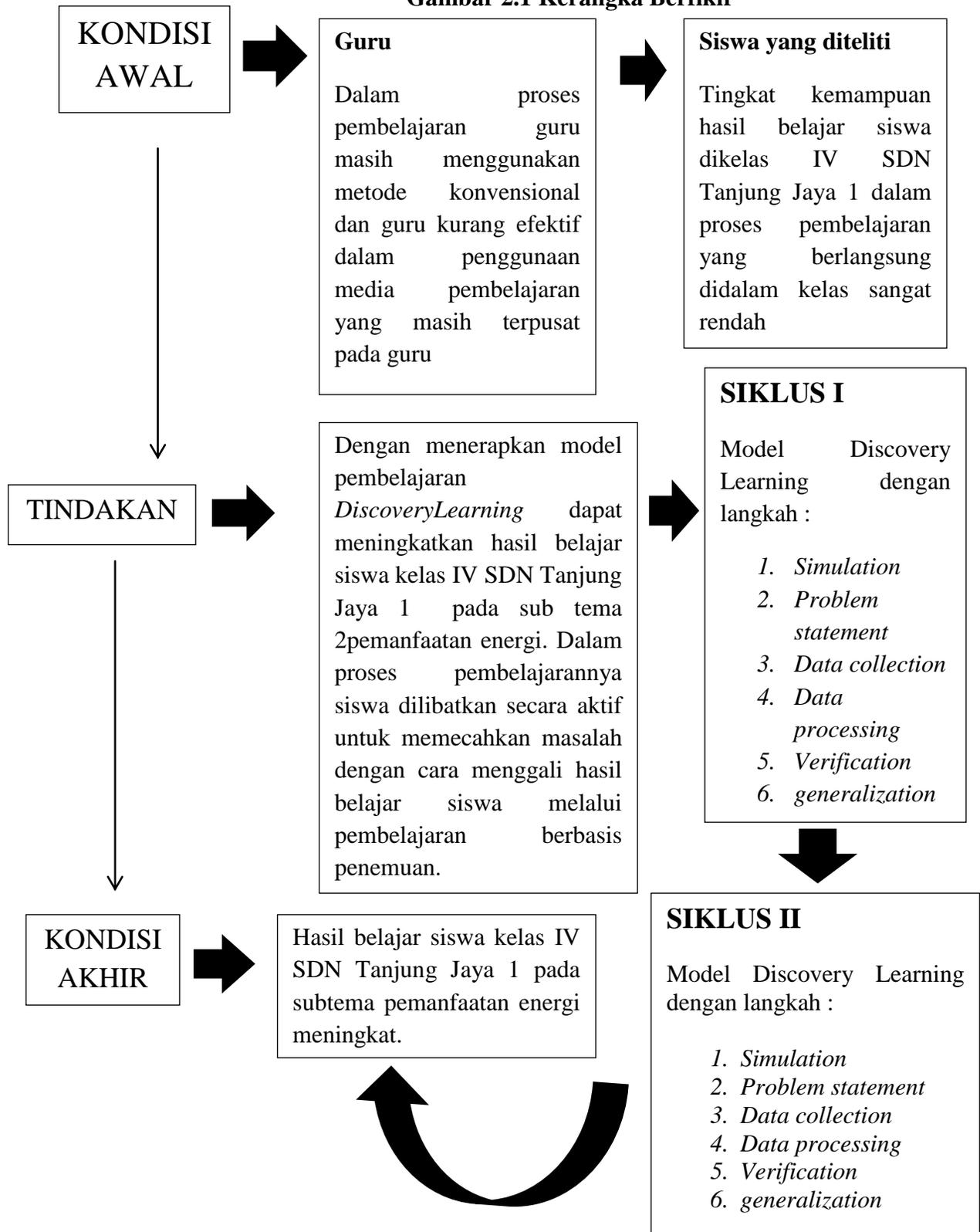
Kelebihan tersebut dibuktikan pula oleh hasil peneliti yang dilakukan oleh Noviah Yuniar (2012) berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar matematika setelah diterapkan pembelajaran menggunakan model *Discovery Learning*. Rina Sulastri (2013) Kesimpulan yang di peroleh dari penelitian ini adalah bahwa penggunaan pembelajaran *discovery learning* sangat menunjang pada peningkatan kemampuan rasa ingin tahu siswa pada pembelajaran 4 dikelas IV Sekolah Dasar dengan demikian, penggunaan model *discovery learning* dapat dijadikan salah satu model pembelajaran untuk di terapkan pada pembelajaran tematik. Diah Septiani (2014) menarik kesimpulan bahwa dengan model *discovery learning* memiliki dampak positif dalam meningkatkan hasil belajar tematik terpadu serta dapat mendorong rasa ingin tahu siswa terhadap suatu konsep dan berusaha untuk mencari pemecahan masalah secara mandiri sehingga mampu menemukan

jawabannya. Istianah (2014) maka hipotesis tindakan diterima sehingga dapat di simpulkan bahwa metode *discovery learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Nanis Regina Choerunnisa (2012) menyimpulkan bahwa dari hasil penelitian maka dengan menerapkan model *discovery learning* dengan menggunakan media puzzle dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Rajagaluh II.

Dengan demikian, penulis beranggapan bahwa dengan menggunakan model *discovery learning* dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Karena pembelajaran dengan menggunakan model *discovery learning* memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan sendiri. Pembelajaran dengan model *discovery learning* ini dapat mengaktifkan siswa dalam berkelompok agar mereka saling mendorong dan membantu sehingga pembelajaran menjadi aktif dan menyenangkan.

Berdasarkan hasil di atas, diharapkan dengan penerapan model *discovery learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Tanjung Jaya 1 pada subtema pemanfaatan energi. Adapun bagan kerangka berfikirnya adalah sebagai berikut:

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir



D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kerangka pemikiran diatas, maka hipotesis penelitian ini secara umum adalah “dengan penggunaan model *Discovery learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada subtema pemanfaatan energi di kelas IV SDN Tanjung Jaya 1 ”.

Sedangkan hipotesis penelitian secara khusus adalah sebagai berikut:

1. Jika pembelajaran di laksanakan sesuai dengan langkah-langkah model *discovery learning*, maka hasil belajar siswa pada subtema pemanfaatan energi di kelas IV SDN Tanjung Jaya1 akan meningkat.
2. Pembelajaran pada subtema pemanfaatan energi di kelas IV SDN Tanjung Jaya 1 dengan menggunakan model *discovery learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Peneliti diduga akan menghadapi hambatan-hambatan yang di temui pada proses pembelajaran di kelas IV SDN Tanjung Jaya 1 pada subtema pemanfaatan energi yang berasal dari guru, siswa dan lingkungan belajar.
4. Pembelajaran menggunakan model *discovery learning* dapat mengatasi hambatan-hambatan yang di temui pada proses pembelajaran di kelas IV SDN Tanjung Jaya 1 pada subtema pemanfaatan energi.