

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Model Pembelajaran

1. Pengertian Model Pembelajaran

Sebelum kita membahas model pembelajaran, terlebih dahulu akan kita kaji tentang yang dimaksud dengan model. Dalam kamus bahasa Indonesia, model adalah pola (contoh, acuan, ragam, dan sebagainya) dari sesuatu yang akan dibuat atau dihasilkan. Secara kaffah model dimaknakan sebagai suatu objek atau konsep yang digunakan untuk mempresentasikan sesuatu hal. Sesuatu yang nyata dan dikonversi untuk suatu bentuk yang lebih komprehensif (Mayer, W.J., 1985 hlm. 2).

Sedangkan pembelajaran adalah suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh suatu perubahan perilaku secara menyeluruh, sebagai hasil dari interaksi individu itu dengan lingkungannya (Surya, 2013, hlm. 39). Dari berbagai definisi yang dikemukakan para pakar, secara umum pembelajaran merupakan suatu proses perubahan, yaitu perubahan perilaku sebagai hasil interaksi dengan lingkungan dalam memenuhi kebutuhan hidup.

Prinsi-prinsip pembelajaran meliputi: (1) peserta didik difasilitasi untuk mencari tahu, (2) peserta didik belajar dari berbagai sumber belajar, (3) proses pembelajaran menggunakan pendekatan ilmiah, (4) pembelajaran berbasis kompetensi, (5) pembelajaran terpadu, (6) pembelajaran yang menekankan pada jawaban divergen yang memiliki kebenaran multi dimensi, (7) pembelajaran berbasis keterampilan aplikatif, (8) peningkatan keseimbangan, kesinambungan, dan keterkaitan antara *hard-skills* dan *soft-skills*, (9) pembelajaran yang mengutamakan pembudayaan dan pemberdayaan peserta didik sebagai pembelajar sepanjang hayat, (10) pembelajaran yang menerapkan nilai-nilai dengan memberiketeladanan (inggarso sung tulodo), membangun kemauan (ingmadyomangunkarso), dan mengembangkan kreativitas pesertadidik dalam proses pembelajaran (tut wurihandayani), (11) pembelajaran yang

berlangsung di rumah, di sekolah, dan di masyarakat, (12) pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran, (13) pengakuan atas perbedaan individual dan latar belakang budaya peserta didik, dan (14) suasana belajar menyenangkan dan menantang.

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran didalam buku, film, komputer, kurikulum, dan lain-lain (Joyce dalam Trianto, 2014 hlm 23).

Soekamto, dkk. (dalam Trianto, 2014.hlm.24) mengemukakan maksud dari model pembelajaran, yaitu: “Kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar.” Dengan demikian, aktivitas pembelajaran benar-benar merupakan kegiatan bertujuan yang tertata secara sistematis. Hal ini sejalan dengan apa yang dikemukakan oleh Eggen dan Kauchak bahwa model pembelajaran memberikan kerangka dan arahan bagi guru untuk mengajar.

Istilah model pembelajaran mempunyai makna yang lebih luas daripada strategi, metode, atau prosedur. Model pembelajaran mempunyai empat ciri khusus yang tidak dimiliki oleh strategi, metode, atau prosedur. Ciri-ciri tersebut yaitu:

1. Rasional teoretik logis yang disusun oleh para pencipta atau pengembangnya.
2. Landasan pemikiran tentang apa dan bagaimana siswa belajar (tujuan pembelajaran yang akan dicapai).
3. Tingkah laku mengajar yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan dengan berhasil.
4. Lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran itu dapat tercapai. (Kardi dan Nur, 2000, hlm. 9)

Selain ciri Khusus pada suatu model pembelajaran, menurut Nieveen (1999), suatu model pembelajaran dikatakan baik apabila memenuhi kriteria sebagai berikut yaitu (1) sah (valid), (2) Praktis, (3) Efektif.

Menurut Johnson (dalam Samani, 2000), untuk mengetahui kualitas model pembelajaran harus dilihat dari dua aspek, yaitu proses dan produk. Aspek proses mengacu pada apakah pembelajaran mampu menciptakan situasi belajar yang menyenangkan (*joyful learning*) serta mendorong siswa untuk aktif belajar dan berpikir kreatif. Aspek produk mengacu pada apakah pembelajaran mampu mencapai tujuan, yaitu meningkatkan kemampuan siswa sesuai dengan standar kemampuan atau kompetensi yang ditentukan. Dalam hal ini sebelum melihat hasilnya, terlebih dahulu aspek proses sudah dapat dipastikan berlangsung baik.

Dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 65 Tahun 2013 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah ditegaskan: Pertama, dalam rangka mencapai proses pembelajaran yang mengacu pada standar proses-proses pembelajaran dalam Kurikulum 2013 menggunakan pendekatan saintifik dalam pembelajaran dan mengadopsi model pembelajaran tematik terpadu. Kedua, untuk memperkuat pendekatan ilmiah (*scientific*), tematik terpadu (tematik antarmata pelajaran), dan tematik (dalam suatu mata pelajaran) diterapkan pembelajaran berbasis penyikapan/penelitian (*discovery/inquiry learning*). Ketiga, mendorong kemampuan siswa untuk menghasilkan karya kontekstual, baik individual maupun kelompok, maka sangat disarankan menggunakan pendekatan pembelajaran yang menghasilkan karya berbasis pemecahan masalah (*project based learning*).

2. Model-model pembelajaran

Model pembelajaran yang akan disampaikan oleh peneliti disini adalah model yang disesuaikan dengan kurikulum 2013 yaitu:

1. Model Pembelajaran Penyingkapan (penemuan dan pencarian/penelitian)

Model pembelajaran penyingkapan (*Discovery Learning*) adalah memahami konsep, arti, dan hubungan, melalui proses intuitif untuk akhirnya sampai kepada suatu kesimpulan (Budiningsih, 2005, hlm. 43). *Discovery* terjadi bila individu terlibat, terutama dalam penggunaan proses mentalnya untuk menemukan beberapa konsep dan prinsip.

Discovery dilakukan melalui observasi, klasifikasi, pengukuran, prediksi, penentuan dan *inferi*. Proses tersebut disebut *cognitive process* sedangkan *discovery* itu sendiri adalah *the mental process of assimilating concepts and principles in the mind* (Robert B. Sund dalam Malik, 2001, hlm. 219).

a. Sintak model *Discovery Learning*

- 1) Pemberian rangsangan (*Stimulation*);
- 2) Pernyataan/Identifikasi masalah (*Problem Statement*);
- 3) Pengumpulan data (*Data Collection*);
- 4) Pembuktian (*Verification*), dan
- 5) Menarik simpulan/generalisasi (*Generalization*).

b. Sintak model *Inquiry Learning* Terbimbing

Model pembelajaran yang dirancang membawa peserta didik dalam proses penelitian melalui penyelidikan dan penjelasan dalam *setting* waktu yang singkat (Joice&Wells, 2003).

Model pembelajaran Inkuiri merupakan kegiatan pembelajaran yang melibatkan secara maksimal seluruh kemampuan siswa untuk mencari dan menyelidiki sesuatu secara sistematis kritis dan logis sehingga mereka dapat merumuskan sendiri temuannya.

Sintak/tahap model inkuiri meliputi:

- 1) Orientasi masalah;
- 2) Pengumpulan data dan verifikasi;

- 3) Pengumpulan data melalui eksperimen;
- 4) Pengorganisasian dan formulasi eksplanasi, dan
- 5) Analisis proses inkuiri.

2. Model Pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)*

Merupakan pembelajaran yang menggunakan berbagai kemampuan berpikir dari peserta didik secara individu maupun kelompok serta lingkungan nyata untuk mengatasi permasalahan sehingga bermakna, relevan, dan kontekstual (Tan OnnSeng, 2000).

Tujuan PBL adalah untuk meningkatkan kemampuan dalam menerapkan konsep-konsep pada permasalahan baru/nyata, pengintegrasian konsep *High Order Thinking Skills (HOT's)*, keinginan dalam belajar, mengarahkan belajar diri sendiri dan keterampilan(Norman and Schmidt).

- a. Sintak model *Problem Based Learning* dari Bransford and Stein (dalam Jamie Kirkley, 2003, hlm 3) terdiri atas:
 - 1) Mengidentifikasi masalah;
 - 2) Menetapkan masalah melalui berpikir tentang masalah dan menyeleksi informasi-informasi yang relevan;
 - 3) Mengembangkan solusi melalui pengidentifikasian alternatif-alternatif, tukar-pikiran dan mengecek perbedaan pandang;
 - 4) Melakukan tindakan strategis, dan
 - 5) Melihat ulang dan mengevaluasi pengaruh-pengaruh dari solusi yang dilakukan.
- b. Sintak model *Problem Solving Learning Jenis Trouble Shooting* (David H. Jonassen, 2011:93) terdiri atas:
 - 1) Merumuskan uraian masalah;
 - 2) Mengembangkan kemungkinan penyebab;
 - 3) Mengetes penyebab atau proses diagnosis, dan
 - 4) Mengevaluasi.

3. Model pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)*.

Model pembelajaran PJBL merupakan pembelajaran dengan menggunakan proyek nyata dalam kehidupan yang didasarkan pada motivasi tinggi, pertanyaan menantang, tugas-tugas atau permasalahan untuk membentuk penguasaan kompetensi yang dilakukan secara kerjasama dalam upaya memecahkan masalah (Barel, 2000 and Baron 2011).

Tujuan Project Based Learning adalah meningkatkan motivasi belajar, team work, keterampilan kolaborasi dalam pencapaian kemampuan akademik level tinggi/taksonomi tingkat kreativitas yang dibutuhkan pada abad 21 (Cole & Wasburn Moses, 2010).

Sintak/tahapan model pembelajaran *Project Based Learning*, meliputi:

- a. Penentuan pertanyaan mendasar (*Start with the Essential Question*);
 - b. Mendesain perencanaan proyek;
 - c. Menyusun jadwal (*Create a Schedule*);
 - d. Memonitor peserta didik dan kemajuan proyek (*Monitor the Students and the Progress of the Project*);
 - e. Menguji hasil (*Assess the Outcome*), dan
 - f. Mengevaluasi pengalaman (*Evaluate the Experience*).
4. Di samping tiga model pembelajaran di atas, di SMK dapat digunakan model *Production Based Training (PBT)* untuk mendukung pengembangan *Teaching Factory* pada mata pelajaran pengembangan produk kreatif. Model Pembelajaran *Production Based Training* merupakan proses pendidikan dan pelatihan yang menyatu pada proses produksi, dimana peserta didik diberikan pengalaman belajar pada situasi yang kontekstual mengikuti aliran kerja industri mulai dari perencanaan berdasarkan pesanan, pelaksanaan dan evaluasi

produk/kendali mutu produk, hingga langkah pelayanan pasca produksi. Tujuan penggunaan model pembelajaran PBT adalah untuk menyiapkan peserta didik agar memiliki kompetensi kerja yang berkaitan dengan kompetensi teknis serta kemampuan kerjasama sesuai tuntutan organisasi kerja.

Sintaks/tahapan model pembelajaran *Production Based Training* meliputi:

- a. Merencanakan produk;
- b. Melaksanakan proses produksi;
- c. Mengevaluasi produk (melakukan kendali mutu), dan
- d. Mengembangkan rencana pemasaran. (G. Y. Jenkins, Hospitality 2005).

Proses pembelajaran yang mengacu pada pendekatan saintifik, meliputi lima langkah sebagai berikut.

1. Mengamati, yaitu kegiatan siswa mengidentifikasi melalui indera penglihat (membaca, menyimak), pembau, pendengar, pengecap dan peraba pada waktu mengamati suatu objek dengan ataupun tanpa alat bantu. Alternatif kegiatan mengamati antara lain observasi lingkungan, mengamati gambar, video, tabel dan grafik data, menganalisis peta, membaca berbagai informasi yang tersedia di media masa dan internet maupun sumber lain. Bentuk hasil belajar dari kegiatan mengamati adalah siswa dapat mengidentifikasi masalah.
2. Menanya, yaitu kegiatan siswa mengungkapkan apa yang ingin diketahuinya baik yang berkenaan dengan suatu objek, peristiwa, suatu proses tertentu. Dalam kegiatan menanya, siswa membuat pertanyaan secara individu atau kelompok tentang apa yang belum diketahuinya. Siswa dapat mengajukan pertanyaan kepada guru, narasumber, siswa lainnya dan atau kepada diri sendiri dengan bimbingan

guru hingga siswa dapat mandiri dan menjadi kebiasaan. Pertanyaan dapat diajukan secara lisan dan tulisan serta harus dapat membangkitkan motivasi siswa untuk tetap aktif dan gembira. Bentuknya dapat berupa kalimat pertanyaan dan kalimat hipotesis. Hasil belajar dari kegiatanmenanya adalah siswa dapat merumuskan masalah danmerumuskan hipotesis.

3. Mengumpulkan data, yaitu kegiatan siswa mencari informasi sebagai bahan untuk dianalisis dan disimpulkan. Kegiatan mengumpulkan data dapat dilakukan dengan cara membaca buku, mengumpulkan data sekunder, observasi lapangan, uji coba (eksperimen), wawancara, menyebarkan kuesioner, dan lain-lain. Hasil belajar dari kegiatan mengumpulkan data adalah siswa dapat menguji hipotesis.
4. Mengasosiasi, yaitu kegiatan siswa mengolah data dalam bentuk serangkaian aktivitas fisik dan pikiran dengan bantuan peralatan tertentu. Bentuk kegiatan mengolah data antara lain melakukan klasifikasi, pengurutan (*sorting*), menghitung, membagi, dan menyusun data dalam bentuk yang lebih informatif, serta menentukan sumber data sehingga lebih bermakna. Kegiatan siswa dalam mengolah data misalnya membuat tabel, grafik, bagan, peta konsep, menghitung, dan pemodelan. Selanjutnya siswa menganalisis data untuk membandingkan ataupun menentukan hubungan antara data yang telah diolahnya dengan teori yang ada sehingga dapat ditarik simpulan dan atau ditemukannya prinsip dan konsep penting yang bermakna dalam menambah skema kognitif, meluaskan pengalaman, dan wawasan pengetahuannya. Hasil belajar dari kegiatan menalar/mengasosiasi adalah siswa dapat menyimpulkan hasil kajian dari hipotesis.

5. Mengomunikasikan, yaitu kegiatan siswa mendeskripsikan dan menyampaikan hasil temuannya dari kegiatan mengamati, menanya, mengumpulkan dan mengolah data, serta mengasosiasi yang ditujukan kepada orang lain baik secara lisan maupun tulisan dalam bentuk diagram, bagan, gambar, dan sejenisnya dengan bantuan perangkat teknologi sederhana dan atau teknologi informasi dan komunikasi. Hasil belajar dari kegiatan mengomunikasikan adalah siswa dapat memformulasikan dan mempertanggungjawabkan pembuktian hipotesis. (*Sumber: Materi Pelatihan Implementasi Kurikulum 2013 Tahun 2016, Kemdikbud*)

B. Model Pembelajaran *Discovery Learning*

1. Pengertian *Discovery Learning*

Model *Discovery Learning* merupakan komponen dari praktik pendidikan yang meliputi model mengajar yang memajukan cara belajar aktif, berorientasi pada proses, mengarahkan sendiri, mencari sendiri dan reflektif.

Suryosubroto (2009, hlm. 178) menyatakan bahwa model *Discovery Learning* diartikan sebagai suatu prosedur mengajar yang mementingkan pengajaran, perseorangan, manipulasi objek dan percobaan, sebelum sampai pada generalisasi. Sebelum siswa sadar akan pengertian, guru tidak menjelaskan dengan kata-kata.

Penggunaan model *Discovery Learning* dalam proses belajar mengajar, memperkenalkan siswanya menemukan sendiri informasi yang secara tradisional biasa diberitahukan atau diceramahkan saja. Sani, (2013, hlm. 220) menyatakan bahwa, *Discovery Learning* adalah menemukan konsep melalui serangkaian data atau informasi yang diperoleh melalui pengamatan atau percobaan.

Pembelajaran *Discovery Learning* merupakan model pembelajaran kognitif yang menuntut guru untuk lebih kreatif menciptakan situasi yang dapat membuat siswa belajar aktif menemukan pengetahuan sendiri.

Menurut Suwangsih dan Tiurlina (2006, hlm. 203) model *Discovery Learning* adalah model mengajar yang mengatur pengajaran sedemikian rupa sehingga anak memperoleh pengetahuan yang sebelumnya belum diketahuinya itu tidak melalui pemberitahuan; sebagai ditemukan sendiri. Menurut Bruner (dalam Winataputra, 2008, hlm. 3.18) belajar bermakna hanya dapat terjadi melalui belajar penemuan (*Discovery Learning*). Agar belajar menjadi bermakna dan memiliki struktur informasi yang kuat, siswa harus aktif mengidentifikasi perinsip-perinsip kunci yang ditemukan sendiri, bukan hanya sekedar menerima penjelasan dari guru saja.

Menurut Kosasih (dalam Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan Volume 03 2015, hlm 332) pembelajaran *discovery learning* merupakan nama lain dari pembelajaran penemuan. Sesuai dengan namanya, model ini mengarahkan siswa untuk dapat menemukan sesuatu melalui proses pembelajaran yang dilaksanakannya. Siswa dilatih untuk terbiasa menjadi seorang *saintis* (ilmuan).

Discovery Learning merupakan sebuah model pengajaran yang dirancang dengan tujuan untuk membantu siswa mengembangkan kemampuan berfikir dan mengembangkan kemampuan dalam memecahkan masalah kehidupan sehari-hari, yang menekankan pada pentingnya membantu siswa untuk memahami struktur atau ide-ide kunci suatu disiplin ilmu, kebutuhan akan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar, dan keyakinan bahwa pembelajaran sejati terjadi melalui penemuan pribadi. mengembangkan kemampuan dalam memecahkan masalah kehidupan sehari-hari (dalam Jurnal Inpafi Vol. 3, No. 2, Mei 2015 hlm 89).

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, penelitian menyimpulkan bahwa model *Discovery Learning* merupakan proses belajar dimana siswa berperan aktif untuk menemukan informasi dan memperoleh

pengetahuannya sendiri dengan pengamatan atau diskusi dalam rangka mendapatkan pembelajaran yang lebih bermakna.

2. Jenis-jenis Model *Discovery Learning*

Proses pembelajaran menggunakan model *Discovery Learning* dapat melibatkan bimbingan guru secara penuh maupun tidak.

Menurut Sapriati (2009, hlm. 1.28) ada dua macam atau jenis pembelajaran penemuan, yaitu pembelajaran penemuan murni (*free Discovery*) dan pembelajaran penemuan terarah/terbimbing (*Guided Discovery*) merupakan pembelajaran yang membutuhkan peran guru sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran.

Demikian juga menurut Suwangsih dan Tiurlina (2006, hlm. 204-205), model penemuan atau pengajaran penemuan dibagi menjadi dua jenis, yaitu: 1. Penemuan murni, pada pembelajaran dengan penemuan murni pembelajaran terpusat pada siswa dan tidak terpusat pada guru, kegiatan penemuan ini hamper tidak mendapatkan bimbingan guru; dan 2. Penemuan terbimbing, pada pengajaran dengan penemuan terbimbing guru mengarahkan tentang materi pelajaran, berupa; petunjuk, arahan, pertanyaan atau dialog, sehingga diharapkan siswa dapat menyimpulkan sesuai dengan rancangan guru.

Berdasarkan pendapat diatas peneliti menyimpulkan bahwa terdapat dua jenis model *Discovery Learning* yaitu : Model penemuan murni (*Free Discovery Learning*) dan model penemuan terbimbing (*Guided Discovery Learning*)

3. Kelebihan Model *Discovery Learning*

Dalam setiap model pasti ada yang diunggulkan atau yang dlebihkan dalam Model *discovery learning* juga ada kelebihan, adapun menurut Suryosubroto (2009, hlm. 185) memaparkan beberapa kelebihan model *Discovery Learning* sebagai berikut:

1. Dianggap membantu siswa mengembangkan atau memperbanyak persediaan atau penguasaan keterampilan dan proses kognitif siswa.

2. Pengetahuan diperoleh dari strategi ini sangat pribadi sifatnya dan merupakan suatu pengetahuan yang sangat kukuh; dalam arti pendalamandari pengertian; retensi dan transfer.
3. Strategi penemuan membangkitkan gairah pada siswa, misalnya siswa merasakan jerih payah penyelidikannya, menemukan keberhasilan dan kadang kegagalan.
4. Model ini memberikan kesempatan pada siswa untuk bergerak maju sesuai dengan kemampuan sendiri.
5. Model ini menyebabkan siswa mengarahkan sendiri cara belajarnya, sehingga ia lebih merasa terlibat dan termotivasi sendiri untuk belajar.
6. Model ini dapat membantu memperkuat pribadi siswa dengan bertambahnya kepercayaan pada diri sendiri melalui proses-proses penemuan.
7. Strategi ini terpusat pada anak, misalnya memberi kesempatan kepada mereka dan guru berpartisipasi sebagai sesama dalam mengasa ide.
8. Membantu perkembangan siswa menuju skeptisisme yang sehat untuk menemukan kebenaran akhir dan mutlak.

4. Kelemahan Model Discovery Learning

Menurut Suryosubroto (2009, hlm. 186) memaparkan beberapa kelemahan model *Discovery Learning* sebagai berikut :

1. Dipersyaratkan keharusan adanya persiapan mental untuk cara belajar ini.
2. Model ini kurang berhasil untuk mengajar kelas besar.
3. Harapan yang ditumpahkan pada strategi ini mungkin mengecewakan guru dan siswa yang sudah biasa dengan perencanaan dan pengajaran secara tradisional.
4. Mengajar dengan penemuan mungkin akan dipandang sebagai terlalu mementingkan memperoleh pengertian dan kurang memperhatikan diperolehnya sikap dan keterampilan.
5. Strategi ini mungkin tidak akan memberikan kesempatan untuk berfikir kreatif, kalau pengertian-pengertian yang akan ditemukan telah diseleksi terlebih dulu oleh guru, demikian pula proses-proses dibawah pembinaannya tidak semua pemecahan masalah menjamin penemuan yang penuh arti.

Berdasarkan penjelasan tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa model *guided Discovery Learning* tidak hanya memiliki banyak kelebihan, tetapi juga beberapa kelemahan. Oleh karena itu perlu adanya pemahaman yang mendalam mengenai model ini supaya dalam penerapannya dapat terlaksana dengan efektif.

5. Langkah – langkah model *Discovery Learning*

Salah satu metode belajar yang akhir-akhir ini banyak digunakan di sekolah-sekolah yang sudah maju adalah metode discovery. Hal ini disebabkan karena metode ini merupakan suatu cara untuk mengembangkan cara belajar siswa aktif, dengan menemukan dan menyelidiki sendiri konsep yang dipelajari, maka hasil yang diperoleh akan tahan lama dalam ingatan dan tidak mudah dilupakan siswa

Adapun menurut Suryosubroto (2009, hlm. 185) mengemukakan langkah-langkah model pembelajaran *Discovery Learning* sebagai berikut:

1. Identifikasi kebutuhan siswa
2. Seleksi pendahuluan terhadap prinsip-prinsip, pengertian, konsep, dan generalisasi yang akan dipelajari.
3. Seleksi bahan, dan problema/tugas-tugas.
4. Membantu memperjelas: a. Tugas/problema yang akan dipelajari. b. Peranan masing-masing siswa.
5. Mempersiapkan setting kelas dan alat-alat yang diperlukan.
6. Mengecek pemahaman siswa terhadap masalah yang akan dipecahkan dan tugas-tugas siswa.
7. Memberi kesempatan pada siswa untuk melakukan penemuan.
8. Membantu siswa dengan informasi/data, jika diperlukan oleh siswa.
9. Memimpin analisis sendiri (*Self Analysis*) 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.
12. Membantu siswa merumuskan prinsip-prinsip dan generalisasi atas hasil penemuannya.

Menurut Bruner (Dalam Winataputra, 2008, hlm. 3.19), tahap-tahap penerapan belajar penemuan, yaitu: (1) *stimulus* (pemberian perangsangan/stimuli), (2) *problem statement* (mengidentifikasi masalah), (3) *data collection* (pengumpulan data), (4) *data processing* (pengolahan data), (5) *verifikasi*, dan (6) *generalisasi*.

C. Motivasi

1. Pengertian Motivasi

Menurut Mc. Donald, yang dikutip Oemar Hamalik (2003:158) Motivasi adalah perubahan energy dalam diri seseorang yang ditandai

dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan. Dengan pengertian ini, dapat dikatakan bahwa motivasi adalah suatu yang kompleks. Motivasi akan menyebabkan terjadinya suatu perubahan energi yang ada pada diri manusia, sehingga akan bergayut dengan persoalan gejala kejiwaan, perasaan dan juga untuk kemudian bertindak melakukan sesuatu. Dari pengertian yang dikemukakan Mc. Donald mempunyai tiga elemen penting yaitu :

1. Bahwa motivasi itu mengawali terjadinya perubahan energi pada diri setiap individu manusia. Perkembangan motivasi akan membawa beberapa perubahan energi di dalam sistem "*neurophysiological*" yang ada pada organisme manusia. karena menyangkut perubahan energi manusia (walaupun motivasi itu muncul dari dalam diri manusia), penampakkannya akan menyangkut kegiatan fisik manusia.
2. Motivasi ditandai dengan munculnya, rasa "*feeling*" afeksi seseorang. Dalam hal ini motivasi relevan dengan persoalan-persoalan kejiwaan, afeksi dan emosi yang dapat menentukan tingkah-laku manusia.
3. Motivasi akan dirangsang karena adanya tujuan. Jadi motivasi dalam hal ini sebenarnya merupakan respons dari suatu aksi, yakni tujuan. Motivasi memang muncul dari dalam diri manusia, tetapi munculnya karena terangsang/terdorong oleh adanya unsur lain, dalam hal ini adalah tujuan. Tujuan ini akan menyangkut soal kebutuhan.

Motivasi merupakan perubahan energi yang terjadi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya efektif dan reaksi untuk mencapai tujuan. Seorang programmer pemula membutuhkan motivasi belajar dalam menyelesaikan permasalahan melalui program. Faktor kunci bagi kesuksesan pembelajaran adalah motivasi belajar (Reid dalam Lies Jurnal Pendidikan Vokasi hlm 365).

Dalam A. M Sardiman (2005, hlm. 75) motivasi adalah belajar juga dapat diartikan sebagai serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang mau dan berusaha untuk meniadakan atau mengelak perasaan yang tidak suka.

Jadi dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah suatu usaha atau keinginan seseorang untuk melakukan sesuatu dengan sungguh-sungguh untuk mencapai cita-cita atau keinginan yang di impikan oleh setiap manusia.

2. Faktor Pendorong Motivasi

Motivasi memiliki beberapa faktor yang mendorong agar dapat munculnya motivasi yang terjadi pada manusia, khususnya pada siswa atau pelajar pada saat pembelajaran.

Adapun faktor pendorong motivasi menurut Ali Imron (1996) mengemukakan ada empat unsur yang mempengaruhi motivasi dalam proses pembelajaran yakni:

1. Cita – cita

Cita-cita merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi motivasi belajar. Hal ini bisa diamati dari banyaknya kenyataan motivasi seorang pembelajar menjadi begitu tinggi ketika ia sebelumnya sudah memiliki cita-cita.

2. Kemampuan Pembelajaran

Manusia memiliki kemampuan yang berbeda-beda, karena itu sering terlibat seseorang memiliki kemampuan dibidang tertentu belum tentu memiliki kemampuan di bidang lainnya.

3. Kondisi Pembelajaran

Hal ini terlihat dari kondisi fisik maupun kondisi psikis siswa. Pada kondisi fisik ada hubungannya dengan motivasi bisa dilihat dari keadaan fisik seseorang. Apabila kondisi psikis seseorang sedang tidak bagus maka motivasi pun akan terjadi penurunan.

4. Kondisi Lingkungan Pembelajaran

Kondisi lingkungan para siswa menjadi faktor yang mempengaruhi motivasi bisa diamati dari lingkungan fisik dan lingkungan social yang ada di sekeliling para siswa.

3. Faktor Penghambat Motivasi

Dalam suatu pendorong juga pasti ada penghambat motivasi belajar siswa. Menurut Satria Hadi Lubis faktor penghambat motivasi seseorang yaitu:

1. Kurangnya percaya diri
2. Terjadi cemas

3. Opini negative
4. Merasa tidak penting
5. Tidak tahu apa yang terjadi
6. Tidak memiliki perasaan di masa depan

4. Upaya Meningkatkan Motivasi

Upaya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa menurut Siswo Dwi Martanto yaitu:

1. Memperjelas tujuan yang ingin dicapai
2. Membangkitkan minat para siswa
3. Ciptakan suasana yang menyenangkan dalam proses belajar
4. Menggunakan variasi metode penyajian yang menarik
5. Memberikan pujian yang wajar setiap keberhasilan siswa
6. Memberikan penilaian kepada siswa yang rajin belajar yang berusaha ingin memperoleh nilai yang bagus.
7. Memberikan komentar kepada setiap hasil pekerjaan para siswa
8. Ciptakan persaingan yang sehat dan berkerjasama dalam proses pembelajaran.

Untuk peningkatan motivasi belajar menurut Abin Syamsudin M (dalam Hamdan, Jurnal Penelitian Pendidikan Vol. 12 No. 1, April 2011 hlm 81) yang dapat kita lakukan adalah mengidentifikasi beberapa indikatornya dalam tahap-tahap tertentu. Indikator motivasi antara lain: 1) Durasi kegiatan, 2) Frekuensi kegiatan, 3) Presistensinya pada tujuan kegiatan, 4) Ketabahan, keuletan dan kemampuannya dalam menghadapi kegiatan dan kesulitan untuk mencapai tujuan, 5) Pengabdian dan pengorbanan untuk mencapai tujuan, 6) Tingkatan aspirasi yang hendak dicapai dengan kegiatan yang dilakukan, 7) Tingkat kualifikasi prestasi, 8) Arah sikapnya terhadap sasaran kegiatan.

5. Fungsi Motivasi

Dengan mantapnya siang siang bolong, si abang tukang becak mendayung becak untuk mengangkut penumpangnya, demi mencari

makan anak istrinya. Dengan teguhnya anggota ABRI itu melintasi sungai dengan meniti tali tambang. Para pelajar mengurung dikamar untuk belajar, karena akan menghadapi ujian esok harinya. Serangkaian yang dilakukan oleh masing-masing pihak itu sebenarnya dilatarbelakangi oleh sesuatu yaitu yang dinamakan motivasi. Motivasi inilah yang mendorong mereka untuk melakukan sesuatu kegiatan/pekerjaan.

Begitu juga belajar sangat diperlukan adanya motivasi. Sehubungan hal tersebut ada tiga fungsi motivasi :

1. Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi. Motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan.
2. Menentukan arah perbuatan, yakni kearah tujuan yang hendak dicapai. Dengan demikian motivasi dapat memberikan memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuan.
3. Menyeleksi kegiatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus di kerjakanyang serasi guna mencapai tujuan.

D. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Prestasi adalah hasil yang telah dicapai seseorang dalam melakukan kegiatan. Gagne (1985:40) menyatakan bahwa prestasi belajar dibedakan menjadi lima aspek, yaitu : kemampuan intelektual, strategi kognitif, informasi verbal, sikap dan keterampilan. Menurut Bloom dalam Suharsimi Arikunto (1990, hlm 110) bahwa hasil belajar dibedakan menjadi tiga aspek yaitu *kognitif, afektif, dan psikomotorik*.

Prestasi adalah hasil dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan, diciptakan, baik secara individu maupun secara kelompok (Djamrah, 1994, hlm 19). Sedangkan menurut Mas'ud Hasan Dahar dalam Djamrah (1994, hlm. 21) bahwa prestasi adalah apa yang telah diciptakan, hasil pekerjaan, hasil yang menyenangkan hati yang diperoleh dengan jalan keuletan kerja. Dari pengertian yang dikemukakan diatas, jelas terlihat perbedaan pada kata-kata tertentu sesuai penekanan, namun intinya sama

yaitu hasil yang dicapai dari suatu kegiatan. Untuk itu dapat dipahami bahwa prestasi belajar adalah hasil dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan, diciptakan, yang menyenangkan hati, yang diperoleh dengan jalan keuletan kerja, baik secara individual maupun secara kelompok dalam bidang kegiatan tertentu.

Menurut Slameto (1995, hlm. 2) bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Secara sederhana dari pengertian belajar sebagaimana yang dikemukakan oleh pendapat di atas, dapat diambil suatu pemahaman tentang hakekat dari aktivitas belajar adalah suatu perubahan yang terjadi dalam diri individu. Sedangkan menurut Nurkencana (1986, hlm. 62) mengemukakan bahwa prestasi belajar merupakan hasil yang mengakibatkan perubahan dalam diri individu sebagai hasil dari aktivitas dalam belajar.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat dipahami bahwa prestasi belajar adalah hasil atau taraf kemampuan yang telah dicapai siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar dalam waktu tertentu baik berupa tingkah laku, keterampilan, pengetahuan, dan kemudian diukur dan dinilai yang kemudian diwujudkan dalam angka atau pernyataan.

2. Karakteristik Hasil Belajar

Djamarah (1999, hlm. 24) mengungkapkan pengertian karakteristik prestasi belajar sebagai berikut:

Prestasi belajar merupakan tingkah laku yang dapat diukur. Untuk mengukur tingkah laku tersebut dapat digunakan tes prestasi belajar. Prestasi menunjuk kepada individu sebagai sebab, artinya individu sebagai pelaku. Prestasi belajar dapat dievaluasi tinggi rendahnya, baik berdasarkan atas kriteria yang ditetapkan terlebih dahulu atau ditetapkan menurut standar yang dicapai oleh kelompok. Prestasi belajar menunjuk kepada hasil dari kegiatan yang dilakukan secara sengaja dan disadari.

Dari uraian prestasi dan belajar di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa prestasi belajar adalah hasil maksimal yang diperoleh siswa setelah mengalami proses belajar di sekolah berupa perubahan atau pengembangan aspek pengetahuan (kognitif), sikap (afektif) dan penerapan (psikomotorik) yang dinyatakan dengan angka.

3. Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa

a. Faktor dari dalam diri siswa (*Intern*)

Sehubungan dengan faktor intern ini ada tingkatan yang perlu dibahas menurut Slameto (1995, hlm. 54) yaitu faktor jasmani, faktor psikologi, dan faktor kelelahan.

1) Faktor Jasmani

Dalam faktor jasmani dapat dibagi menjadi dua yaitu faktor kesehatan dan faktor cacat tubuh, faktor kesehatan.

2) Faktor Psikologis

Didalam faktor psikologis berupa intelegensi, perhatian, bakat, minat, motivasi, kematangan, kesiapan.

3) Faktor Kelelahan

Ada beberapa faktor kelelahan yang dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa antara lain dapat dibedakan menjadi dua macam yaitu kelelahan jasmani dan kelelahan rohani. Sebagaimana dikemukakan oleh Slameto (1995, hlm. 59) sebagai berikut :

Kelelahan jasmani terlihat dengan lemah lunglainya tubuh dan timbul kecenderungan untuk membaringkan tubuh. Kelelahan jasmani terjadi karena ada substansi sisa pembakaran didalam tubuh, sehingga darah kurang lancar pada bagian tertentu. Sedangkan kelelahan rohani dapat terus menerus karena memikirkan masalah yang berarti tanpa istirahat, mengerjakan sesuatu karena terpaksa, tidak sesuai dengan minat dan perhatian.

Dari uraian diatas maka kelelahan jasmani dan rohani dapat mempengaruhi prestasi belajar dengan baik haruslah menghindari jangan sampai terjadi kelelahan dalam belajarnya seperti lemah lunglainya tubuh. Sehingga perlu diusahakan kondisi yang bebas dari kelelahan rohani seperti memikirkan masalah yang berarti tanpa istirahat, mengerjakan sesuatu karena terpaksa tidak sesuai dengan minat dan perhatian. Ini semua besar sekali pengaruhnya terhadap pencapaian prestasi belajar siswa. Agar siswa selaku pelajar dengan baik harus tidak terjadi kelelahan fisik dan psikis.

b. Faktor Yang Berasal Dari Luar Diri Siswa (Ekstern)

Faktor ekstern yang berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa dapat dikelompokkan menjadi tiga faktor yaitu faktor keluarga, sekolah, dan masyarakat.(Slameto 1995, hlm. 60)

a) Faktor keluarga

Keluarga sangat berperan aktif bagi siswa dan dapat mempengaruhi dari keluarga antara lain: cara orangtua mendidik, relasi antara anggota keluarga, keadaan keluarga, pengertian orangtua, keadaan ekonomi keluarga, latar belakang kebudayaan, dan suasana rumah.

Menurut Hamalik (2002, hlm. 160) mengemukakan bahwa keadaan keluarga sangat mempengaruhi prestasi belajar anak karena dipengaruhi oleh beberapa faktor dari keluarga yang dapat menimbulkan perbedaan individu seperti kultur keluarga, pendidikan orangtua, tingkat ekonomi, hubungan antar orangtua, sikap keluarga terhadap masalah social dan realitas kehidupan.

Berdasarkan pendapat diatas bahwa keadaan keluarga dapat dipengaruhi prestasi belajar anak sehingga faktor inilah yang memberikan pengalaman kepada anak untuk menimbulkan prestasi, minat, sikap, dan pemahamannya sehingga proses belajar yang dicapai oleh anak itu dapat

dipengaruhi oleh orang tua yang tidak berpendidikan atau kurang ilmu pengetahuannya.

b) Faktor Sekolah

Faktor sekolah dapat berupa cara guru mengajar, model pembelajaran, alat-alat pelajaran, kurikulum, waktu sekolah, interaksi guru dengan murid, disiplin sekolah, dan media pendidikan.

c) Faktor Guru dan Cara Mengajar

Menurut Purwanto (2004, hlm. 104) faktor guru dan cara mengajarnya merupakan faktor penting, bagaimana sikap dan kepribadian guru, tinggi rendahnya pengetahuan yang dimiliki oleh guru, dan bagaimana cara guru itu mengajarkan pengetahuan kepada siswa turut menentukan hasil belajar yang akan dicapai oleh siswa.

1) Alat-alat Pembelajaran

Untuk mendapatkan hasil yang sempurna dalam belajar, alat-alat belajar adalah suatu hal yang tidak kalah pentingnya dalam meningkatkan prestasi belajar siswa, misalnya perpustakaan, laboratorium, dan sebagainya. Menurut Purwanto (2004, hlm. 105) menjelaskan bahwa sekolah yang cukup memiliki alat-alat dan perlengkapan yang diperlukan untuk belajar ditambah dengan cara mengajar yang baik dari guru-gurunya. Kecakapan guru dalam menggunakan alat-alat akan mempermudah dan mempercepat belajar anak.

2) Kurikulum

Kurikulum diartikan sejumlah kegiatan yang diberikan kepada siswa, kegiatan itu sebagian besar menyajikan bahan pelajaran agar siswa menerima, menguasai, dan mengembangkan bahan pelajaran itu. Menurut Slameto (2003, hlm. 63) menyatakan bahwa

kurikulum yang tidak baik akan berpengaruh tidak baik terhadap proses belajar maupun prestasi belajar siswa.

3) Waktu Sekolah

Waktu sekolah adalah waktu terjadinya proses belajar mengajar di sekolah, waktu sekolah dapat di pagi hari, siang hari, sore bahkan malam hari. Waktu sekolah juga mempengaruhi prestasi belajar siswa (Slameto, 2003, hlm. 68).

Menurut Roestiyah (1989, hlm. 151) menyatakan bahwa guru kurang menjalin hubungan baik dengan siswa, menyebabkan proses belajar kurang lancar. Oleh karena itu, siswa merasa jenuh karena guru, makia segan berpartisipasi secara aktif ketika pembelajaran.

4) Disiplin Sekolah

Kedisiplinan sekolah erat hubungannya dengan kerajinan siswa dalam sekolah dan juga dalam belajar (Slameto, 2003, hlm. 67). Kedisiplinan sekolah ini misalnya mencakup kedisiplinan guru dalam mengajar dengan melaksanakan tata tertib, kedisiplinan pengawas atau karyawan dalam perjanjian administrasi dan keberhasilan atau keteraturan kelas, gedung sekolah, halaman, dan lain-lain.

5) Media Pendidikan

Kenyataan saat ini dengan banyaknya jumlah anak yang masuk sekolah, maka memerlukan alat-alat yang membantu lancarnya belajar anak dalam jumlah yang besar pula (Roestiyah, 1989, hlm. 152). Media pendidikan ini misalnya seperti buku-buku di perpustakaan, laboratorium atau media lainnya yang dapat mendukung tercapainya prestasi belajar dengan baik.

d. Faktor Masyarakat

Faktor yang mempengaruhi terhadap prestasi belajar siswa didalam masyarakat antara lain kegiatan siswa di alam masyarakat, teman bergaul, kegiatan lain diluar sekolah dan cara hidup dilikungan keluarga.

1. Kegiatan siswa di dalam masyarakat

Menurut Slameto (2003, hlm. 70) mengatakan bahwa kegiatan siswa dalam masyarakat dapat menguntungkan terhadap perkembangan pribadinya. Tetapi jika siswa ambil bagian dalam kegiatan masyarakat yang terlalu banyak mislanya berorganisasi, kegiatan social, keagamaan, dan lain-lain. Belajarnya akan terganggu, lebih-lebih jika tidak bijaksana mengatur waktunya.

2. Teman Bergaul

Anak perlu bergaul dengan anak lain, untuk mengembangkan sosialisasinya. Tetapi perlu dijaga jangan sampai mendapatkan teman bergaul yang buruk. Perbuatan tidak baik mudah berpengaruh terhadap orang lain, maka perlu dikontrol dengan siapa mereka bergaul. Menurut, Slameto (2003, hlm. 73) agar siswa dapat belajar, teman bergaul yang baik akan berpengaruh baik terhadap diri siswa, begitu juga sebaliknya, teman bergaul yang jelek perangnya pasti mempengaruhi sifat buruknya juga, maka perlu diusahakan agar siswa memiliki teman bergaul yang baik-baik dan pembinaan pergaulan yang baik serta pengawasan dari orangtua dan pendidik harus bijaksana.

3. Cara Hidup Lingkungan

Cara hidup tetangga disekitar rumah dimana anak tinggal, besar pengaruh terhadap pertumbuhan anak (Roestiyah, 1989, hlm 155). Halini misalnya anak tinggal

dilingkungan orang-orang rajin belajar, otomatis anak tersebut akan rajin juga tanpa disuruh.

4. Upaya Peningkatan Hasil Belajar

Menurut Mulyasa (2005, hlm. 189) bahwa belajar pada hakekatnya merupakan usaha sadar yang dilakukan oleh individu untuk memenuhi kebutuhannya. Setiap kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa akan menghasilkan perubahan-perubahan dalam dirinya, oleh Bloom (1974) dikelompokkan ke dalam kawasan kognitif, afektif, dan psikomotor.

Upaya meningkatkan prestasi belajar siswa dilakukan dengan mengolah faktor-faktor yang dapat berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa. Banyak faktor-faktor yang dapat mempengaruhi prestasi belajar, tetapi menurut Slameto (2003) secara garis besar dapat digolongkan menjadi dua faktor yaitu intern dan faktor ekstern. Faktor intern adalah faktor yang berasal dari dalam individu yang sedang belajar. Faktor ekstern adalah faktor yang ada di luar individu.

1) Faktor Jasmani

Faktor kesehatan, sehat berarti dalam keadaan baik/dapat berfungsi dengan normal segenap organ tubuh dan bebas dari penyakit. Proses belajar seseorang terganggu bila kesehatan seseorang terganggu. Jadi sehat disini meliputi sehat jasmani, rohani dan social, kesehatan seseorang berpengaruh terhadap belajarnya.

Cacat tubuh adalah sesuatu yang menyebabkan kurang berfungsinya salah satu organ tubuh. Cacat tubuh juga sangat mempengaruhi proses belajar.

2) Faktor psikologis

a. Intelegensi

Intelegensi adalah kecakapan yang terdiri dari tiga jenis kecakapan untuk menghadapi dan menguasai kedalaman dengan situasi yang baru dengan cepat dan efektif, mengetahui konsep-konsep yang abstrak dan efektif, mengetahui relasi dan

menempelajari dengan cepat. Jadi intelegensi berpengaruh terhadap belajar. Walaupun begitu siswa mempunyai intelegensi tinggi belum tentu berhasil dalam belajar, sebab belajar sesuatu proses yang kompleks dengan banyak faktor yang mempengaruhi, sedangkan intelegensi hanya merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi dalam belajar.

b. Perhatian

Perhatian adalah keaktifan jiwa yang dipertinggi agar siswa dapat belajar dengan baik, usahakan bahan pelajaran selalu menarik perhatian siswa. Perhatian dapat dikatakan perumusan energy psikis yang ditunjukkan kepada suatu objek pelajaran atau dapat dikatakan sebagai banyak sedikitnya kesadaran yang menyertai aktifitas belajar.

c. Minat

Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Jadi minat besar pengaruhnya terhadap belajar sebab dengan adanya minat belajar akan berlangsung dengan baik.

d. Bakat

Bakat adalah kemampuan untuk belajar, dengan bakat yang ada akan menimbulkan hasil belajar yang baik.

e. Motif

Motif erat hubungannya dengan tujuan yang akan dicapai, akan tetapi didalam mencapai tujuan itu dipai tujuan itu diperlukan berbuat, sedangkan yang menjadi penyebab berbuat adalah motif itu sendiri sebagai daya penggerak atau pendorong.

f. Kebiasaan Belajar

Kebiasaan belajar adalah sebuah langkah yang dilaksanakan secara teratur. Jadi kebiasaan belajar juga berpengaruh terhadap pencapaian prestasi belajar. Siswa yang memiliki kebiasaan belajar yang baik akan lebih bersemangat dalam belajar.

g. **Kematangan**

Kematangan adalah suatu tingkat atau fase pertumbuhan seseorang.

e. **Faktor Guru**

a) **Kurikulum dan metode mengajar**

Didalam memberikan kurikulum, guru hendaknya dapat memperhatikan keadaan siswa sehingga siswa dapat menerima dan menguasai pelajaran yang disampaikan oleh guru. Metode mengajar yang digunakan oleh guru sangat mempengaruhi keberhasilan siswa. Untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar, guru harus mampu mengusahakan metode belajar yang tepat, efektif dan efisien.

b) **Relasi guru dengan siswa dan relasi siswa dengan siswa**

Guru harus mampu menciptakan keakraban dengan siswa sehingga didalam memberikan pelajaran mudah diterima oleh siswa dan guru harus mampu membuat siswa dengan siswa lain terjalin hubungan yang akrab. Sebab dengan keakraban dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa.

E. Belajar dan Pembelajaran

1. Pengertian Belajar

Secara umum belajar dapat diartikan sebagai proses perubahan perilaku, akibat interaksi individu dengan lingkungan. Jadi perubahan perilaku adalah hasil belajar. Artinya, seseorang dikatakan telah belajar, jika ia dapat melakukan sesuatu yang tidak dapat dilakukan sebelumnya.

Menurut Briggs dalam Sumuarti dan Asra (2009), berdasarkan teori belajar kognitif-gestalt, belajar merupakan suatu proses terpadu yang berlangsung di dalam diri seseorang dalam upaya memperoleh pemahaman dan struktur kognitif baru, atau untuk mengubah pemahaman dan struktur kognitif lama.

Dalam Udin Sya'uddin Sa'ud dan Novi Resmini (2006, hlm. 3) belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang sebagai hasil belajar dari pengalaman dan latihan. Perubahan sebagai hasil dari belajar dapat ditimbulkan dalam berbagai bentuk, seperti berubahannya pemahaman sikap dan tingkah laku, kecakapan serta kemampuan.

Sedangkan menurut Bell-Gredler dalam Winataputra (2009, hlm. 5) menyatakan bahwa :

Belajar adalah proses yang dilakukan oleh manusia untuk mendapatkan aneka ragam *comperencies*, skill, dan attitudes, kemampuan (*comperencies*), keterampilan (skills), tersebut diperoleh secara bertahap dan berkelanjutan mulai dari masa bayi sampai masa tua, rangkaian proses belajar sepanjang hayat. Rangkaian proses belajar itu dilakukan dalam bentuk keterlibatannya dalam pendidikan informal, keturutsertaannya dalam pendidikan formal atau pendidikan nonformal, kemampuan belajar inilah yang membedakan manusia dari makhluk lainnya.

Jadi yang dimaksud belajar dalam penelitian ini adalah, belajar merupakan suatu proses menuju perubahan yang merupakan buah hasil dari pengalaman. Perubahan tersebut meliputi aspek pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai.

1. Ciri – Ciri Belajar

Dalam Winataputra dan Udin (2008, hlm. 8) dari semua pengertian tentang belajar, sangat jelas bahwa belajar tidak hanya berkenaan dengan jumlah pengetahuan tetapi juga meliputi seluruh kemampuan individu. Ada 4 hasil ciri-ciri dalam belajar yaitu:

- a. Adanya kemampuan baru atau perubahan. Perubahan tingkah laku bersifat pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotorik), maupun nilai dan sikap (afektif).
- b. Perubahan itu tidak berlangsung sesaat saja melainkan menetap atau dapat disimpan.

- c. Perubahan itu tidak terjadi begitu saja melainkan harus dengan usaha. Perubahan terjadi akibat interaksi dengan lingkungan.
- d. Perubahan tidak semata-mata disebabkan oleh pertumbuhan fisik/kedewasaan, tidak karena kelelahan, penyakit atau pengaruh obat-obatan.

2. Jenis – Jenis Belajar

Manusia memiliki beragam potensi, karakter, dan kebutuhan dalam belajar. Karena itu banyak tipe-tipe belajar yang dilakukan manusia. Gagne mencatat ada delapan tipe belajar :

- a. Belajar isyarat (signal learning). Menurut Gagne, ternyata tidak semua reaksi spontan manusia terhadap stimulus sebenarnya tidak menimbulkan respon. Dalam konteks inilah signal learning terjadi. Contohnya yaitu seorang guruyang memberikan isyarat kepada muridnya yang gaduh dengan bahasa tubuh tangan diangkat kemudian diturunkan
- b. Belajar stimulus respon. Belajar tipe ini memberikan respon yang tepat terhadap stimulus yang diberikan. Reaksi yang tepat diberikan penguatan (reinforcement) sehingga terbentuk perilaku tertentu (shaping). Contohnya yaitu seorang guru memberikan suatu bentuk pertanyaan atau gambaran tentang sesuatu yang kemudian ditanggapi oleh muridnya. Guru memberi pertanyaan kemudian murid menjawab.
- c. Belajar merantailkan (chaining). Tipe ini merupakan belajar dengan membuat gerakan-gerakan motorik sehingga akhirnya membentuk rangkaian gerak dalam urutan tertentu. Contohnya yaitu pengajaran tari atau senam yang dari awal membutuhkan proses-proses dan tahapan untuk mencapai tujuannya.
- d. Belajar asosiasi verbal (Verbal Associations). Tipe ini merupakan belajar menghubungkan suatu kata dengan suatu objek yang berupa benda, orang atau kejadian dan merangkaikan sejumlah kata dalam urutan yang tepat. Contohnya yaitu

membuat langkah kerja dari suatu praktek dengan bantuan alat atau objek tertentu. Membuat prosedur dari praktek kayu.

- e. Belajar membedakan (discrimination). Tipe belajar ini memberikan reaksi yang berbeda-beda pada stimulus yang mempunyai kesamaan. Contohnya yaitu seorang guru memberikan sebuah bentuk pertanyaan dalam berupa kata-kata atau benda yang mempunyai jawaban dan mempunyai banyak versi tetapi masih dalam satu bagian dalam jawaban yang benar. Guru memberikan sebuah bentuk (kubus) siswa menerka ada yang bilang berbentuk kotak, seperti kotak kardus, dan kubus.
- f. Belajar konsep (concept learning). Belajar mengklarifikasikan stimulus, atau menempatkan objek-objek dalam kelompok tertentu yang membentuk suatu konsep. (konsep : satuan arti yang mewakili kesamaan ciri). Contohnya yaitu memahami sebuah prosedur dalam suatu praktek atau juga teori. Memahami prosedur praktek uji bahan sebelum praktek, atau konsep dalam kuliah mekanika teknik.
- g. Belajar dalil (rule learning). Tipe ini merupakan tipe belajar untuk menghasilkan aturan atau kaidah yang terdiri dari penggabungan beberapa konsep. Hubungan antara konsep biasanya dituangkan dalam bentuk kalimat. Contohnya yaitu seorang guru memberikan hukuman kepada siswa yang tidak mengerjakan tugas yang merupakan kewajiban siswa, dalam hal itu hukuman diberikan supaya siswa tidak mengulangi kesalahannya.
- h. Belajar memecahkan masalah (problem solving). Tipe ini merupakan tipe belajar yang menggabungkan beberapa kaidah untuk memecahkan masalah, sehingga terbentuk kaedah yang lebih tinggi (higher order rule). Contohnya yaitu seorang guru memberikan kasus atau permasalahan kepada siswa-siswanya untuk memancing otak mereka agar mencari jawaban atau penyelesaian dari masalah tersebut.

Berikut beberapa faktor pendorong mengapa manusia memiliki keinginan untuk belajar :

1. Adanya dorongan rasa ingin tahu.
2. Adanya keinginan untuk menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi sebagai tuntutan zaman dan lingkungan sekitarnya.
3. Mengutip dari istilah Abraham Maslow bahwa segala aktivitas manusia didasari atas kebutuhan yang harus dipenuhi dari kebutuhan biologis sampai aktualisasi diri.
4. Untuk melakukan penyempurnaan dari apa yang telah diketahuinya.
5. Agar mampu bersosialisasi dan beradaptasi dengan lingkungannya.
6. Untuk meningkatkan intelektualitas dan mengembangkan potensi diri.
7. Untuk mencapai cita-cita yang diinginkan.
8. Untuk mengisi waktu luang.

2. Pengertian Pembelajaran

Menurut Warsita (2008, hlm. 85) “Pembelajaran adalah suatu usaha untuk membuat siswa belajar atau suatu kegiatan untuk membelajarkan siswa”. Sedangkan menurut UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas Pasal 1 Ayat 20 menyatakan : “Pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”.

Sudjana (2004, hlm. 28) menjelaskan “Pembelajaran dapat diartikan sebagai setiap upaya yang sistematis dan sengaja untuk menciptakan agar terjadi kegiatan interaksi *edukatif* antara dua pihak, yaitu antara siswa (warga belajar) dan pendidik (sumber belajar) yang melakukan kegiatan membelajarkan”.

Dimiyati dan Mudjiono (1999, hlm. 297) “Pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk

membuat siswa belajar aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar”.

Trianto (2010, hlm. 17) “Pembelajaran merupakan aspek kegiatan manusia yang kompleks, yang tidak sepenuhnya dapat dijelaskan”. Pembelajaran secara simple dapat diartikan sebagai produk interaksi berkelanjutan antara pengembangan dan pengalaman hidup. Pembelajaran dalam makna kompleks adalah usaha sadar dari seorang guru untuk membelajarkan siswanya (mengarahkan interaksi siswa dengan sumber belajar lainnya) dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan.

Dari berbagai pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah interaksi antara guru dengan siswa di dalam kelas yang berfokus kepada sumber ajar.

F. Teori Belajar

1. Teori Belajar Behaviorisme

Behaviorisme merupakan salah satu aliran psikologi yang memandang individu hanya dari sisi fenomena jasmaniah, dan mengabaikan aspek – aspek mental. Dengan kata lain, behaviorisme tidak mengakui adanya kecerdasan, bakat, minat dan perasaan individu dalam suatu belajar. Peristiwa belajar semata-mata melatih refleks-refleks sedemikian rupa sehingga menjadi kebiasaan yang dikuasai individu. Dalam konsep Behavioral, perilaku manusia merupakan hasil belajar, sehingga dapat di ubah dengan memanipulasi dan mengkreasi kondisi-kondisi belajar.

Teori behaviorisme sangat menekankan perilaku atau tingkah laku yang dapat di amati. Teori-teori dalam rumpun ini sangat bersifat molekular, karena memandang kehidupan individu terdiri atas unsur-unsur seperti halnya molekul-moleku. Ada beberapa ciri dari rumpun teori ini, yaitu :

- a. Mengutamakan unsur-unsur atau bagian-bagian terkecil
- b. Bersifat mekanistik

- c. Menekankan peranan lingkungan
- d. Mementingkan pembentukan reaksi atau respon
- e. Menekankan pentingnya latihan

Teori belajar behavioristik menjelaskan belajar itu adalah perubahan perilaku yang dapat diamati, diukur dan dinilai secara konkret. Perubahan terjadi melalui rangsangan (stimulus) yang menimbulkan hubungan perilaku reaktif (respon) berdasarkan hukum-hukum mekanistik. Stimulus tidak lain adalah lingkungan belajar anak, baik yang internal maupun eksternal yang menjadi penyebab belajar. Sedangkan respons adalah akibat atau dampak, berupa reaksi fisik terhadap stimulus. Belajar berarti penguatan ikatan, asosiasi, sifat dan kecenderungan perilaku S-R (stimulus-Respon)

2. Teori Belajar Kognitivisme

Menurut Drs. H. Baharuddin dan Esa Nur wahyuni (2007, hlm. 89) yang menyatakan” aliran kognitif memandang kegiatan belajar bukan sekedar stimulus dan respons yang bersifat mekanistik, tetapi lebih dari itu, kegiatan belajar juga melibatkan kegiatan mental yang ada di dalam individu yang sedang belajar”.

Teori belajar kognitif menurut Drs. Bambang Warsita yang beranggapan bahwa” Belajar adalah pengorganisasian aspek-aspek kognitif dan persepsi untuk memperoleh pemahaman”. Maksudnya bahwa belajar adalah perubahan persepsi dan pemahaman yang tidak selalu dapat dilihat sebagai tingkah laku. Dimana teori ini menekankan pada gagasan bahwa bagian-bagian suatu situasi saling berhubungan dalam konteks situasi secara keseluruhan.

Prinsip-Prinsip Teori Belajar Kognitif, Berdasarkan pendapat dari Drs. Bambang Warsita (2008, hlm. 89) yang menyatakan tentang prinsip-prinsip dasar teori kognitivisme, antara lain:

- 1) Pembelajaran merupakan suatu perubahan status pengetahuan.
- 2) Peserta didik merupakan peserta aktif didalam proses pembelajaran.
- 3) Menekankan pada pola pikir peserta didik.

- 4) Berpusat pada cara peserta didik mengingat, memperoleh kembali dan menyimpan informasi dalam ingatannya.
- 5) Menekankan pada pengalaman belajar, dengan memandang pembelajaran sebagai proses aktif di dalam diri peserta didik.
- 6) Menerapkan reward and punishment.
- 7) Hasil pembelajaran tidak hanya tergantung pada informasi yang disampaikan guru, tetapi juga pada cara peserta didik memproses informasi tersebut.

3. Teori Belajar Konstruktivisme

Konstruksi berarti bersifat membangun, dalam konteks filsafat pendidikan dapat diartikan Konstruktivisme adalah suatu upaya membangun tata susunan hidup yang berbudaya modern.

Konstruktivisme merupakan landasan berfikir (filosofi) pembelajaran kontekstual yaitu bahwa pengetahuan dibangun oleh manusia sedikit demi sedikit, yang hasilnya diperluas melalui konteks yang terbatas dan tidak sekonyong-konyong. Pengetahuan bukanlah seperangkat fakta-fakta, konsep, atau kaidah yang siap untuk diambil dan diingat. Manusia harus mengkonstruksi pengetahuan itu dan memberi makna melalui pengalaman nyata. Dengan teori konstruktivisme siswa dapat berfikir untuk menyelesaikan masalah, mencari idea dan membuat keputusan. Siswa akan lebih paham karena mereka terlibat langsung dalam membina pengetahuan baru, mereka akan lebih paham dan mampu mengaplikasikannya dalam semua situasi. Selain itu siswa terlibat secara langsung dengan aktif, mereka akan ingat lebih lama semua konsep.

4. Teori belajar Humanisme

Jiwa manusia termasuk peserta didik terdiri atas berbagai potensi psikologis, baik dalam dominan kognitif maupun dalam dominan afektif dan konatif (psikomotorik). Pengertian Humanisme lebih melihat pada sisi perkembangan kepribadian manusia. Pendekatan ini melihat kejadian yaitu bagaimana manusia membangun dirinya untuk melakukan

hal-hal yang positif. Menurut Maslow, manusia termotivasi untuk memenuhi kebutuhan-kebutuhan hidupnya. Kebutuhan-kebutuhan tersebut memiliki tingkatan atau hirarki, adapun hirarki kebutuhan tersebut adalah

- 1) Kebutuhan aktualisasi diri
- 2) Kebutuhan untuk dihargai
- 3) Kebutuhan untuk dihargai dan disayangi
- 4) Kebutuhan akan rasa tenteram dan aman
- 5) Kebutuhan fisiologi/dasar

Carl Roger adalah seorang psikolog humanisme yang menekankan perlunya sikap saling menghargai dan tanpa prasangka dalam membantu individu mengatasi masalah-masalah kehidupannya. Menurut Roger yang terpenting dalam proses pembelajaran adalah pentingnya guru memperhatikan prinsip pendidikan dan pembelajaran. Guru tidak bisa memaksakan materi yang tidak disukai atau tidak relevan dengan kehidupan siswa. Guru harus memahami perilaku siswa dengan mencoba memahami dunia persepsi siswa diri dan dunia seseorang.

Prinsip-prinsip Teori belajar humanisme

- 1) Manusia mempunyai belajar alami
- 2) Belajar signifikan terjadi apabila materi pelajaran dirasakan murid mempunyai relevansi dengan maksud tertentu.
- 3) Belajar yang menyangkut perubahan di dalam persepsi mengenai dirinya.
- 4) Tugas belajar yang mengancam diri ialah lebih mudah dirasakan bila ancaman itu kecil.
- 5) Bila ancaman itu rendah terdapat pengalaman siswa dalam memperoleh cara.
- 6) Belajar yang bermakna diperoleh jika siswa melakukannya.
- 7) Belajar lancar jika siswa dilibatkan dalam proses belajar.
- 8) Belajar yang melibatkan siswa seutuhnya dapat memberi hasil yang mendalam.

- 9) Kepercayaan pada diri pada siswa ditumbuhkan dengan membiasakan untuk mawas diri.
- 10) Belajar sosial adalah belajar mengenai proses belajar.

G. Hasil Penelitian Terdahulu

- a. Oleh : Widia Nuraili

Judul : Penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Untuk Meningkatkan Sikap Percaya Diri dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 3 Tanjungsari Purwakarta Pada Subtema Macam-Macam Sumber Energi.

Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan oleh Widian Nuraili, skripsi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pasundan Bandung yang dilaksanakan pada kelas IV SDN 3 Tanjungsari Purwakarta.

Pada siklus I sebesar 77,2% belum terlihat peningkatan, pada pelaksanaan siklus II sudah terjadi peningkatan sebesar 88,6% aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran lebih aktif, sikap percaya diri dan hasil belajar siswa meningkat, dan pada siklus III yaitu 93% terjadi peningkatan yang sangat baik, siswa lebih aktif bertukar pikiran untuk memenuhi informasi untuk menyelesaikan tugas-tugasnya.

- b. Oleh : Lisna Selfiyani

Judul : Penerapan Model *Discovery Learning* untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Rasa Percaya Diri Siswa Pada Tema Indahnnya Kebersamaan (Penelitian Tindakan Kelas Pada Subtema 1 Keberagaman Budaya Bangsaku Di Kelas IV Semester 1 SDN Babakan Ciparay 16 Kota Bandung Tahun Ajaran 2014/2015).

Penelitian ini dilaksanakan dengan 2 siklus, dilakukan dalam dua kali pertemuan. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini terbagi

kedalam dua jenis, yaitu keberhasilan proses dan indikator keberhasilan hasil. Pencapaian pemahaman konsep dan percaya diri siswa setelah menerapkan model Discovery Learning siklus I dan siklus II menunjukkan bahwa pencapaian hasil sudah ada peningkatan.

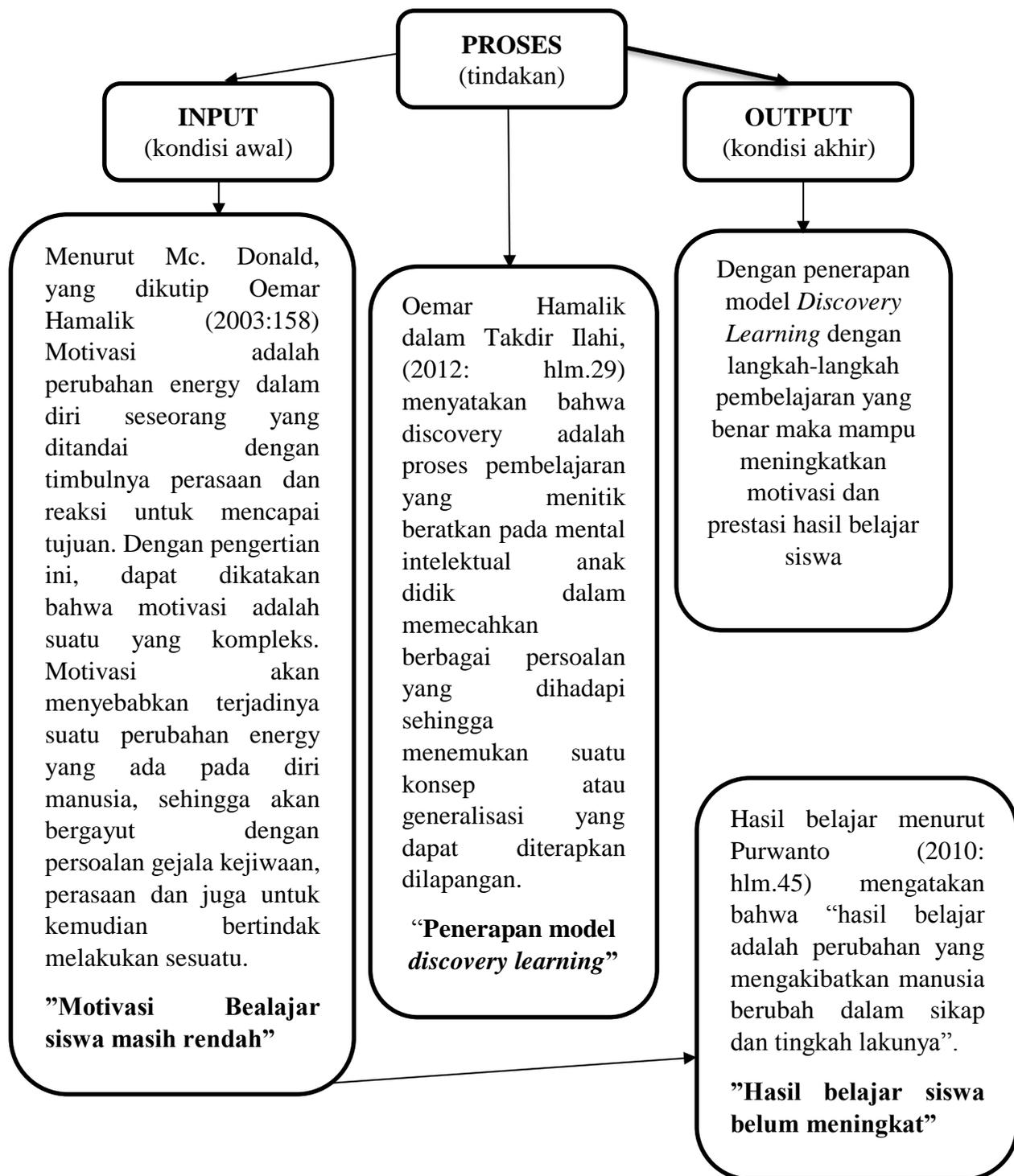
Pencapaian pemahaman konsep siklus II menunjukkan sebesar 87% siswa tuntas dan pencapaian percaya diri siklus II setelah pembelajaran mencapai 93% siswa yang percaya diri sehingga model ini berhasil meningkatkan pemahaman konsep dan rasa percaya diri siswa.

H. Kerangka Berpikir

Sebagian besar kegiatan belajar mengajardidalam kelas biasanya didominasi oleh guru atau berpusat pada guru dimana siswa hanya duduk, diam dan memperhatikan, sehingga menyebabkan pembelajaran cenderung tidak interaktif dan siswapun kurang kreatif. Namaan dengan adanya perubahan kurikulum dari 2006 menjadi kurikulum 2013 pada saat ini menjadikan guru harus berusaha untuk meningkatkan pembelajaran yang berpusat pada siswa. Siswapun diarahkan untuk dapat mengembangkan kemampuannya sendiri secara percaya diri dengan motivasi dari guru. Guru pun dituntut untuk memiliki kreativitas yang tinggi dalam melaksanakan proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai sehingga hasil belajar siswa pun dapt meningkat.

Hasil dari pengamatan peneliti menemukan masalah di SDN 063 Kebon Gedang pada siswa kelas V, ketika melaksanakan proses pembelajaran siswa kurang memahami materi yang dijelaskan karena sebagian besar proses pembelajaran menggunakan metode ceramah serta kurang menariknya media yang digunakan sehingga membuat siswa merasa bosan dan tidak mengerti terhadap materi yang diajarkan dan menyebabkan motivasi dan hasil belajar siswa rendah. Untuk itu peneliti melakukan penelitian tindakan kelas guna untuk meningkatkan motivasi dan hsil belajar siswa kelas V SDN 063 Kebon Gedang pada tema Sahabat Lingkungan Kita.

Berdasarkan kerangka berpikir diatas, kerangka berpikir dari penelitian ini adalah sebagai berikut:



Bagan 2.1

Kerangka Berpikir

Sumber: Mokhdanil (2016:87)