

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Model Pembelajaran**

###### **a. Pengertian Model Pembelajaran**

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: 2). Selanjutnya Joyce menyatakan bahwa setiap model pembelajaran mengarahkan kita ke dalam mendesain pembelajaran untuk membantu siswa sedemikian rupa, sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

Adapun 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: 9)

Selain ciri-ciri khusus pada suatu model pembelajaran, menurut Nieveen (dalam Trianto, 2014, hlm.26), suatu model pembelajaran dikatakan baik jika memenuhi kriteria sebagai berikut: Pertama, sah (valid). Aspek validitas dikaitkan dengan hal yaitu: (1) apakah model yang dikembangkan didasarkan pada rasional teoretik yang kuat; dan (2) apakah terdapat konsistensi internal. Kedua, praktis. Aspek kepraktisan hanya dapat dipenuhi jika: (1) para ahli dan praktisi menyatakan bahwa apa yang dikembangkan dapat diterapkan; dan (2) kenyataan menunjukkan bahwa apa yang dikembangkan itu dapat diterapkan. Ketiga, efektif. Berkaitan dengan aspek efektivitas ini, Nieveen memberikan parameter sebagai berikut: (1) ahli dan praktisi berdasar pengalamannya menyatakan bahwa model tersebut efektif; dan (2) secara operasional model tersebut memberikan hasil sesuai dengan yang diharapkan.

Arends (dalam Trianto, 2014, hlm.26), menyeleksi enam model pengajaran yang sering dan praktis digunakan guru dalam mengajar, yaitu, presentasi, pengajaran langsung, pengajaran konsep, pembelajaran kooperatif, pengajaran berdasarkan masalah, dan diskusi kelas. Arends dan pakar model pembelajaran yang lain berpendapat, bahwa tidak ada satu model pembelajaran yang paling baik di antara yang lainnya, karena masing-masing model pembelajaran dapat dirasakan baik, apabila telah diujicobakan untuk mengajarkan materi pelajaran tertentu (Arends, 1997). Oleh karena itu, dari beberapa model, pembelajaran yang ada perlu kirannya diseleksi model pembelajaran yang mana yang paling baik untuk mengajarkan suatu materi tertentu.

Selain model tersebut, dalam melaksanakan pembelajaran berbasis kompetensi, dikembangkan pula mode pembelajaran seperti *learning strategis* (strategi-strategi belajar), pembelajaran berbasis inkuiri, *active learning*, *quantum learning*, dan masih banyak lagi model lain yang semuanya dapat digunakan untuk memperkaya pelaksanaan pembelajaran berbasis kompetensi di kelas.

Adapun 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*).

b. Macam – macam Model Pembelajaran

1. Pembelajaran Berbasis Proyek ( *Project Based Learning* )

Istilah pembelajaran berbasis proyek merupakan istilah pembelajaran yang diterjemahkan dari istilah dalam bahasa Inggris *project based learning*. Menurut Buck Institute for Education (BIE, 1999), *project-based learning* adalah model pembelajaran yang melibatkan siswa dalam kegiatan pemecahan masalah dan memberi peluang siswa bekerja secara otonom mengkontruksi belajar mereka sendiri, dan puncaknya menghasilkan produk karya siswa bernilai dan realistik.

Jadi, *project-based learning* merupakan pembelajaran inovatif yang berpusat pada siswa (*student centered*) dan menempatkan guru sebagai motivator dan fasilitator, di mana siswa di beri peluang bekerja secara otonom mengkonstruksi belajarnya.

Menurut Yahya Muhammad Mukhlis, dkk. (dalam Trianto, 2014, hlm. 42). *Project-based learning* merupakan model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada guru untuk mengelola pembelajaran di kelas dengan melibatkan kerja proyek. Adapun menurut Purnama Yudi (dalam Trianto, 2014, hlm. 42), adalah sebuah model pembelajaran yang tepat untuk memenuhi kebutuhan ini, di mana siswa dilibatkan langsung dalam

memecahkan permasalahan yang ditugaskan, mengizinkan para siswa untuk aktif membangun dan mengatur pembelajarannya, dan dapat menjadikan siswa yang realistis. Made Wina (2009), mendefinisikan *project-based learning*/ pembelajaran berbasis proyek sebagai model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada guru untuk mengelola pembelajaran di kelas dengan melibatkan kerja proyek. Kerja proyek adalah suatu bentuk kerja yang memuat tugas-tugas yang kompleks berdasarkan kepada pertanyaan dan permasalahan (*problem*) yang sangat menantang, dan menuntut siswa untuk merancang, memecahkan masalah, membuat keputusan, melakukan kegiatan investigasi, serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerja secara mandiri (Made Wena, 2009). Tujuannya yaitu agar siswa mempunyai kemandirian dalam menyelesaikan tugas yang dihadapinya.

## 2. Pengajaran Berdasarkan Masalah (*Problem-Based Instruction*)

Istilah pengajaran berdasarkan masalah (PBM) diadopsi dari istilah Inggris *problem-based instruction* (PBI), yaitu suatu model pembelajaran yang didasarkan pada prinsip menggunakan masalah sebagai titik awal akuisisi dan integrasi pengetahuan baru (Trianto, 2014, hlm. 63). Model pembelajaran ini pada dasarnya mengacu kepada pembelajaran mutakhir lainnya, seperti pembelajaran berdasar proyek (*project-based instruction*), pembelajaran berdasarkan pengalaman (*experience-based instruction*), pembelajaran autentik (*authentic instruction*), dan pembelajaran bermakna. Oleh sebab itu, pembelajaran berbasis masalah (*problem-based learning* – PBL), juga dikenal dengan istilah pembelajaran proyek (*project teaching*), pendidikan berdasar pengalaman (*experience-based education*), pembelajaran autentik (*authentic learning*), dan pembelajaran berakar pada kehidupan (*anchored instruction*). Pembelajaran ini semua sama-sama berakar dengan adanya masalah dalam kehidupan sehari-hari.

Model pengajaran berdasarkan masalah telah dikenal sejak zaman John Dewey. Model pembelajaran ini mulai diangkat sebab ditinjau secara umum pembelajaran berdasarkan masalah terdiri dari menyajikan kepada siswa situasi masalah yang autentik dan bermakna yang dapat memberikan kemudahan kepada mereka untuk melakukan penyelidikan dan inkuiri (Trianto, 2009: 91). Menurut Dewey dalam Trianto (2017, hlm.64), belajar berdasarkan masalah adalah interaksi antara stimulus dan respons, merupakan hubungan antara dua arah belajar dan lingkungan. Lingkungan memberi masukan kepada siswa berupa bantuan dan masalah, sedangkan sistem saraf otak berfungsi menafsirkan bantuan secara efektif sehingga masalah yang dihadapi dapat diselidiki, dinilai, dianalisis, serta dicari pemecahannya dengan baik.

### 3. Model Pembelajaran Inkuiri (*Inquiry Learning*)

Sund, seperti yang dikutip oleh Suryosubroto (1993: 193), menyatakan bahwa *discovery* merupakan bagian dari *inquiry*, atau *inquiry* merupakan perluasan proses *discovery* yang digunakan lebih mendalam. Inkuiri yang dalam bahasa Inggris *inquiry*, berarti pertanyaan, atau pemeriksaan, penyelidikan. Inkuiri sebagai suatu proses umum yang dilakukan manusia untuk mencari atau memahami informasi.

Gulo (dalam Trianto, 2014, hlm.78) menyatakan strategi inkuiri berarti suatu rangkaian kegiatan belajar yang melibatkan secara maksimal seluruh kemampuan siswa untuk mencari dan menyelidiki secara sistematis, kritis, logis, analitis, sehingga mereka dapat merumuskan sendiri penemuannya dengan penuh percaya diri. Sasaran utama kegiatan pembelajaran inkuiri yaitu (1) keterlibatan siswa secara maksimal dalam proses kegiatan belajar; (2) keterarahan kegiatan secara logis dan sistematis pada tujuan pembelajaran; dan (3) mengembangkan sikap percaya pada diri siswa tentang apa yang ditemukan dalam proses inkuiri.

## 2. Model *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.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Discovery Learning* berpengaruh terhadap hasil belajar tematik siswa. Pengaruh tersebut berdasarkan pada nilai rata-rata hasil belajar tematik siswa pada model pembelajaran *Discovery Learning* yang lebih tinggi dari nilai rata-rata hasil belajar tematik siswa pada model konvensional. (dalam jurnal Isna)

Berdasarkan hasil pengujian dan pembahasan dari data yang diperoleh, maka dapat disimpulkan bahwa: (1) Terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPA yang signifikan antara kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model *discovery learning* dan kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran dengan pembelajaran konvensional. (2) Terdapat pengaruh interaksi yang signifikan antara model pembelajaran dan minat terhadap hasil belajar IPA siswa. Dengan kata lain dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *discovery learning* dan minat belajar siswa berpengaruh terhadap hasil belajar IPA siswa. (3) Pada kelompok siswa yang memiliki minat tinggi, terdapat perbedaan hasil belajar IPA yang signifikan antara kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model *discovery learning* dengan kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran dengan pembelajaran konvensional. (4) Pada kelompok siswa yang memiliki minat rendah, tidak terdapat perbedaan hasil belajar IPA yang signifikan antara kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran

dengan model *discovery learning* dan kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran dengan pembelajaran konvensional. (dalam jurnal Syahrudin)

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

- 1) Penerapan *Discovery Learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI B SDN Tanggul Wetan 02 Kecamatan Tanggul Kabupaten Jember pokok bahasan keliling dan luas lingkaran berjalan dengan baik, siswa terlihat lebih antusias dan tertarik dalam mengikuti pelajaran. Dalam pembelajaran ini kegiatan pembelajarannya disusun sesuai dengan tahap-tahap dalam *Discovery Learning*. Meskipun dalam pelaksanaannya masih terdapat sedikit hambatan pada pembentukan kelompok dan pada saat siswa disuruh presentasi. Namun, hal itu dapat diatasi dengan memberikan bimbingan dan motivasi yang lebih intensif beserta *reward* pada siswa.
- 2) Penerapan *Discovery Learning* berbasis dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Hal tersebut dapat ditunjukkan pada analisis aktifitas siswa dalam pembelajaran dengan penerapan *Discovery Learning* berbasis yaitu menggunakan alat peraga, melakukan kerja sama dalam kelompok, presentasi, dan bertanya mengalami peningkatan. Pada siklus 1 aktivitas siswa secara klasikal adalah 61,86%. Pada siklus 2 mencapai 74,99% sehingga dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa selama pembelajaran dengan penerapan *Discovery Learning* dapat meningkatkan aktivitas siswa dengan kriteria siswa aktif.
- 3) Penerapan *Discovery Learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang diperoleh dari persentase ketuntasan pada siklus 1 sebesar 60,60% (tuntas) dan pada siklus 2 sebesar 90,90% (tuntas). (dalam jurnal Bambang)

Penggunaan model *Discovery Learning* dalam proses belajar mengajar, memperkenalkan siswanya menemukan sendiri informasi yang secara tradisional biasa diberitahukan atau diceramahkan saja. Sani, (2013:220) 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 (2006:203) 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, 2008:3.18) 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.

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.

#### a. Jenis-jenis Model *Discovery Learning*

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

Menurut Sapriati (2009:1.28) 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 (2006:204-205), 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 di atas peneliti menyimpulkan bahwa terdapat dua jenis model *Discovery Learning* yaitu : Model penemuan murni (*Free Discovery Learning*) dan model penemuan terbimbing (*Guided Discovery Learning*)

b. Kelebihan Model *Discovery Learning*

Suryosubroto (2009:185) 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 sesame dalam mengasa ide.
8. Membantu perkembangan siswa menuju skeptisisme yang sehat untuk menemukan kebenaran akhir dan mutlak.

c. Kelemahan Model *Discovery Learning*

Menurut Suryosubroto (2009:186) 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 penejelasan 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.

d. Langkah – langkah model *Discovery Learning*

Suryosubroto (2009 : 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 : 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*.

## **2. Motivasi**

### **a. Pengertian Motivasi**

Menurut Mc. Donald, yang dikutip Oemar Hamalik (2003, hlm.158) Motivasi adalah perubahan energi 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 energy yang ada pada diri manusia, sehingga akan bergayut dengan persoalan gejala kejiwaan, perasaan dan juga untuk kemudian bertindak melakukan sesuatu.

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.

### **b. Faktor Pendorong Motivasi**

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.

**c. Faktor Penghambat Motivasi**

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

#### d. 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.

### 3. Hasil Belajar

#### a. 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 (1990:110) 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: 19). Sedangkan menurut Mas'ud Hasan Dahar dalam Djamrah (1994:21) 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: 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 (1986:62) 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.

#### **b. Karakteristik Hasil Belajar**

Djamarah (199 : 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.

**c. Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa**

1) Faktor dari dalam diri siswa (*Intern*)

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

2) Faktor Jasmani

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

3) Faktor Psikologis

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

4) 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 (1995:59) 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.

#### 5) 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 : 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 (2002:160) 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.

6) Faktor Guru dan Cara Mengajar

Menurut Purwanto (2004: 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.

a. 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 (2004:105) 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.

b. 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 (2003:63) menyatakan bahwa kurikulum yang tidak baik akan berpengaruh tidak baik terhadap proses belajar maupun prestasi belajar siswa.

c. 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, 2003:68).

Menurut Roestiyah (1989 ; 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.

d. Disiplin Sekolah

Kedisiplinan sekolah erat hubungannya dengan kerajinan siswa dalam sekolah dan juga dalam belajar ( Slameto, 2003:67). 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.

e. 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 : 152). Media pendidikan ini misalnya seperti buku-buku di perpustakaan, laboratorium atau media lainnya yang dapat mendukung tercapainya prestasi belajar dengan baik.

7) 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 (2003:70) 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( 2003:73) 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, 1989:155). Halini misalnya anak tinggal dilingkungan orang-orang rajin belajar, otomatis anak tersebut akan rajin juga tanpa disuruh.

**d. Upaya Peningkatan Hasil Belajar**

Menurut Mulyasa (2005:189) 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 mempelajari 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.

### 3) 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.

## 4. Belajar dan Pembelajaran

### a. 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 zsumuarti 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 : 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 (1986 : 1) dalam Winataputra (2009 : 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 : 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 seponatan 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.

#### **b. Pengertian Pembelajaran**

Menurut Warsita (2008 : 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 : 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 : 297) “Pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat siswa belajar aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar”.

Trianto (2010 : 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.

### **c. 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 refleksi-refleksi 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: 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 (2008:89) 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

Kontruksi 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 konstektual 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 mengkontruksi 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 mebina pengetahuan baru, mereka akan lebih pahamdan 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.

#### **4. Hasil Penelitian Terdahulu**

- a. Oleh: Badriawati (2015), Upaya Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Materi Menghargai Peninggalan Sejarah Di Kelas IV SDN Gumuruh 7/9 Dengan Model *Discovery Learning* Tipe *Picture And Picture*. Pada siklus I pertemuan kedua dalam kegiatan lembar kerja siswa mengalami peningkatan hasil belajar sebesar 16% dari nilai lembar kerja siswa siklus I pertemuan pertama yang menunjukkan persentase kelulusan sebesar 52% dan meningkat pada siklus I pertemuan kedua yang memiliki jumlah persentase 68% dan pada evaluasi siklus I jumlah persentase siswa yang mendapatkan nilai yang tuntas diatas KKM yaitu sebanyak 72%, namun jumlah tersebut belum mencapai ketuntasan yang ingin dicapai peneliti yaitu 80%. Siklus II dilakukan berdasarkan hasil refleksi terhadap perbaikan pembelajaran pada siklus I. Pada pembelajaran siklus II siswa yang telah lulus KKM mencapai 80,8% ini menunjukkan bahwa target yang diharapkan telah tercapai sebesar 80%.
- b. Oleh: Kartika Harianti (2011), Meningkatkan Hasil Belajar Pengambilan Keputusan Bersama Melalui Metode Bermain PMetode Bermain Peran Dengan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Kelas V SDN Sumbermulyo 01 Kecamatan Winong Kabupaten Pati. Siklus I

dilakukan berdasarkan hasil refleksi terhadap pembelajaran awal pada hasil evaluasi dari analisis nilai ditemukan bahwa dari 23 siswa hanya 12 siswa 52% yang memperoleh nilai 75 ke atas. Sedangkan 11 siswa yang lain 48% mendapat nilai dibawah 75. Siklus II dilakukan berdasarkan hasil refleksi terhadap perbaikan pembelajaran siklus I. Berdasarkan pengamatan, guru belum puas pada hasil evaluasi dari analisis nilai ditemukan bahwa dari 23 siswa yang mendapat nilai 75 atau lebih hanya 16 siswa 69% sedangkan yang 7 siswa 39% mendapat nilai dibawah 75.

## **7. Kerangka Pemikiran**

Proses penelitian yang dinilai dalam penelitian ini meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Tetapi peneliti lebih menekankan kepada peningkatan aspek psikomotor dan kognitif siswa yaitu berupa “motivasi dan hasil belajar”. Karena dilihat dalam proses pembelajaran terdapat kurangnya motivasi dan rendahnya hasil belajar siswa dalam tema Makanku Sehat dan Bergizi, hal tersebut dikarenakan pembelajaran masih berpusat pada guru, dan kurang optimal dalam menggunakan model pembelajaran.

Melihat hal tersebut, peneliti menimbang dan memutuskan akan menyelesaikan masalah tersebut dengan menggunakan model pembelajaran *discovery learning* untuk memberikan motivasi kepada siswa dalam menemukan sesuatu oleh dirinya sendiri. Diharapkan dengan menggunakan model pembelajaran tersebut, siswa dapat lebih termotivasi lagi dalam belajar dan dengan begitu hasil belajar siswa pun akan meningkat. Dengan begitu siswa dapat memperbaiki pemahaman materi yang kurang dikuasainya dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Dari pemaparan yang telah dijelaskan diatas, maka peneliti menyimpulkan bahwa permasalahan kurangnya motivasi dan hasil belajar siswa pada tema Makananku Sehat dan Bergizi yaitu siswa tidak dilibatkan dalam proses pembelajaran, sehingga siswa kurang

aktif dalam pembelajaran. Disini siswa akan merasa bosan karena dirinya tidak terlibat dalam proses pembelajaran, ini menyebabkan penurunan motivasi siswa. Siswa juga belum tentu paham dengan apa yang guru sampaikan karena siswa hanya duduk diam dan mendengarkan penjelasan guru saja. Penggunaan model pembelajaran yang kurang optimal dipakai oleh guru, pembelajaran yang masih berpusat pada guru dan kurang mengarahkan siswa untuk mencari dan menemukan sendiri sehingga tidak memiliki pemahaman dan pengetahuan lebih dalam yang dapat diaplikasikannya pada saat ini. Oleh karena hal tersebut, maka diambil model pembelajaran *discovery learning* agar siswa mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar pada tema Makanan Sehat dan Bergizi.

