

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Belajar

1. Definisi Belajar

Kata atau istilah belajar bukanlah suatu yang baru, sudah sangat dikenal secara luas, namun dalam pembahasan belajar ini masing-masing ahli memiliki pemahaman dan definisi yang berbeda-beda, walaupun secara praktis masing-masing kita sudah sangat memahami apa yang dimaksud dengan belajar tersebut. Untuk menghindari pemahaman yang beragam tersebut, berikut akan dikemukakan belajar menurut para ahli. Gagne (ahmad susanto, 2016 hlm. 1)

Bagi Gagne, belajar dimaknai sebagai suatu proses untuk memperoleh motivasi dalam pengetahuan, keterampilan, kebiasaan, dan tingkahlaku. Selain itu, gagne juga menekankan bahwa belajar sebagai suatu upaya memperoleh pengetahuan atau keterampilan melalui intruksi . instruksi yang dimaksud adalah perintah atau arahan dan bimbingan dari seseorang pendidik atau guru.

Sementara Hamalik (Susanto, 2016 hlm. 3) menjelaskan bahwa belajar adalah memodifikasi atau memperteguh prilaku melalui pengalaman (*learning is defined as the modification or strengthening of behavior through experiencing*)

Menurut pengertian ini belajar merupakan suatu proses, suatu keiatan, dan bukan merupakan suatu hasil atau tujuan. Dengan demikian, belajar itu bukan hanya sekedar mengingat atau menghafal saja namun lebih luas dari itu merupakan mengalami.hamalik juga menjelaskan bahwa belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku individu atau seseorang melalui melalui interaksi dengan lingkungannya. Perubahan tingkah laku ini mencakup perubahan dalam kebiasaan (habit), sikap (afektif), dan keterampilan

(psikomotor).perubahan tingkah laku dalam belajar disebabkan oleh pengalaman, atau latihan.

Senada dengan pernyataan Hamalik, Burton (santoso, 2016, hlm. 3) ,mengatakan belajar dapat diartikan sebagai perubahan tingkah laku berkat individu berkat adanya adanya interaksi antara individu dengan individu lain dan individu dengan lingkungannya sehingga mereka lebih mampu berinteraksi dengan lingkungannya.

Sementara menurut Hilgard (santoso, 2016, hlm. 3) belajar adalah suatu perubahan kegiatan reaksi terhadap lingkungan perubahan kegiatan yang dimaksud mencakup pengetahuan kecapakan, dan ini ini diperoleh melalui (pengalaman).

Menurut pengertian psikologis, belajaran merupakan suatu proses perubahan, yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi dengan lingkungannya dengan memenuhi kebutuhan hidupnya.Slamento (2003 : hlm 2).

Beberapa ciri belajar, seperti dikutip oleh Darsono (2000 : hlm 30) adalah sebagai berikut .

- a. Belajar dilakukan dengan sadar dan mempunyai tujuan. Tujuan ini digunakan sebagai arah kegiatan, sekaligus tolak ukur keberhasilan belajar.
- b. Belajar merupakan pengalaman sendiri, tidak dapat diwakilkan kepada orang lain. Jadi, belajar bersifat individu.
- c. Belajar merupakan proses interaksi antara individu dan lingkungan. Hal ini berarti individu harus aktif apabila dihadapkan pada lingkungan tertentu. Keaktifan ini dapat terwujud karena individu memiliki berbagai potensi untuk belajar.
- d. Belajar mengakibatkan terjadinya perubahan pada diri orang yang belajar. Perubahan tersebut bersifat integral, artinya perubahan dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotor yang terpisahkan satu dengan yang lainnya.

Adapun prinsip-prinsip belajar dalam pembelajaran adalah :

- a. Kesiapan belajar
- b. Perhatian

- c. Motivasi
- d. Keaktifan siswa
- e. Pengalaman sendiri
- f. Pengulangan
- g. Materi pelajaran yang menantang
- h. Balikan dan penguatan
- i. Perbedaan individual

Berdasarkan ciri dan prinsip-prinsip tersebut, proses mengajar bukanlah kegiatan memindahkan pengetahuan dari guru kepada siswa, tetapi suatu kegiatan yang memungkinkan siswa merekonstruksi sendiri pengetahuan sehingga mampu menggunakan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari.

2. Ciri-ciri belajar

William Burton menyimpulkan uraiannya yang cukup panjang tentang prinsip-prinsip belajar sebagaiberikut :

1. proses belajar ialah pengalaman, berbuat, mereaksi, dan melampaui (*under going*).
2. Proses itu melalui berbagai macam ragam pengalaman dan mata pelajaran yang berpusat pada suatu tujuan tertentu.
3. Pengalaman belajar secara maksimum bermakna bagi kehidupan murid.
4. Pengalaman belajar berumbar dari kebutuhan dan tujuan murid sendiri yang mendorong motivasi yang kontinu.
5. Proses belajar dan hasil belajar disyarati oleh hereditas dan lingkungan.
6. Proses belajar dan hasil usaha belajar secara materiil dipengaruhi oleh perbedaan-perbedaan individual di kalangan murid-murid.
7. Proses belajar berlangsung secara efektif apabila pengalaman-pengalaman dan hasil-hasil yang diinginkan disesuaikan dengan kematangan murid.
8. Proses belajar yang terbaik apabila murid mengetahui status dan kemajuan.
9. Proses belajar merupakan kesatuan fungsional dari berbagai prosedur.
10. Hasil-hasil belajar secara fungsional bertalian satu sama lain, tetapi dapat didiskusikan secara terpisah.
11. Proses belajar berlangsung secara efektif dibawah bimbingan yang merangsang dan membimbing tanpa tekanan dan paksaan.

12. Hasil-hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, abilitas, dan keterampilan.
13. Hasil-hasil belajar diterima oleh murid apabila memberi kepuasan pada kebutuhannya dan berguna serta bermakna baginya.
14. Hasil-hasil belajar dilengkapi dengan jalan serangkaian pengalaman-pengalaman yang dapat dipersamakandan dengan pertimbangan yang baik.
15. Hasil-hasil belajar itu lambat laun dipersatukan menjadi kepribadian dengan kecepatan yang berbeda-beda.
16. Hasil-hasil belajar yang telah dicapai adalah bersifat kompleks dan dapat berubah-ubah (*adaptable*), jadi tidak sederhana dan statis.

3. Faktor-faktor Belajar

Faktor-faktor belajar yang hanya memberikan petunjuk umum tentang belajar. Tetapi prinsip-prinsip itu tidak dapat dijadikan hukum belajar yang bersifat mutlak, kalau tujuan belajar berbeda maka dengan sendirinya cara belajar juga harus berbeda, contoh : belajar untuk memperoleh sifat berbeda dengan belajar untuk mengembangkan kebiasaan dan sebagainya. Karena itu, belajar yang efektif sangat dipengaruhi oleh faktor-faktor kondisional yang ada.

Faktor-faktor itu adalah sebagai berikut :

- 1) Faktor kegiatan, penggunaan dan ulangan; siswa yang belajar melakukan banyak kegiatan baik kegiatan *neural system*, seperti melihat, mendengar, merasakan, berfikir, kegiatan motoris, dan sebagainya maupun kegiatan-kegiatan lainnyayang diperlukan untuk memperoleh pengetahuan, sikap, kebiasaan, dan minat. Apa yang telah dipelajari perlu digunakan secara praktis dan diadakan ulangan secara kontinu di bawah kondisi yang serasi, sehingga penguasaan hasil belajar menjadi lebih mantap.
- 2) Belajar memerlukan latihan, dengan jalan : *relearning*, *recalling*, dan *reviewing* agar pelajaran yang terlupakan dapat dikuasai kembali dan pelajaran yang belum dikuasai akan dapat lebih mudah dipahami.

- 3) Belajar siswa lebih berhasil, belajar akan lebih berhasil jika siswa merasa berhasil dan mendapatkan kepuasannya. Belajar hendaknya dilakukan dalam suasana yang menyenangkan.
- 4) Siswa yang belajar perlu mengetahui apakah ia berhasil atau gagal dalam belajarnya. Keberhasilan akan menimbulkan kepuasan dan mendorong belajar hasil baik. Sedangkan kegagalan akan menimbulkan frustrasi.
- 5) Faktor asosiasi besar manfaatnya dalam belajar, karena semua pengalaman belajar antara yang lama dengan yang baru, secara berurutan diasosiasikan, sehingga menjadi satu kesatuan pengalaman.
- 6) Pengalaman masa lampau (bahan apersepsi) dan pengertian-pengertian yang telah dimiliki oleh siswa. Besar peranannya dalam proses belajar. Pengalaman dan pengertian itu menjadi dasar untuk menerima pengalaman-pengalaman baru dan pengertian-pengertian baru.
- 7) Faktor kesiapan belajar. Murid yang telah siap belajar akan dapat melakukan kegiatan belajar yang lebih mudah dan lebih berhasil. Faktor kesiapan ini erat berhubungan dengan masalah kematangan, minat, kebutuhan, dan tugas-tugas perkembangan.
- 8) Faktor minat dan usaha. Belajar dengan minat akan mendorong siswa belajar lebih baik daripada tanpa minat. Minat ini timbul apabila murid tertarik akan sesuatu karena sesuai dengan kebutuhannya atau merasa bahwa sesuatu yang akan dipelajari dirasakan bermakna bagi dirinya. Namun demikian, minat tanpa adanya usaha yang baik maka belajar juga sulit untuk berhasil.
- 9) Faktor-faktor psikologis. Kondisi badan siswa yang belajar sangat berpengaruh dalam proses belajar. Badan yang lemah, lelah akan menyebabkan perhatian tak mungkin akan melakukan kegiatan belajar yang sempurna. Karena itu faktor psikologis sangat menentukan berhasil atau tidaknya murid yang belajar.

10) Faktor intelegensi. Murid cerdas akan lebih berhasil dalam kegiatan belajar, karena ia lebih mudah menangkap dan memahami pelajaran dan lebih mudah mengingat-mengingat. Anak yang cerdas akan lebih mudah berpikir kreatif dan lebih cepat mengambil keputusan. Hal ini berbeda dengan siswa yang kurang cerdas, para siswa yang lamban.

B. Konsep Dasar Pembelajaran

1. Definisi Pembelajaran

Miarso (2004 : hlm. 545) mengemukakan bahwa pembelajaran adalah suatu usaha yang disengaja, bertinjau, dan berkendali agar orang lain belajar atau terjadi perubahan yang relatif menetap pada diri orang lain. Usaha ini dapat dilakukan oleh seseorang atau suatu tim yang memiliki suatu kemampuan atau kompetensi dalam merancang dan atau mengembangkan sumber belajar yang diperlukan.

Menurut Kemp (1985 : hlm. 3) bahwa pembelajaran merupakan proses yang kompleks, yang terdiri atas fungsi dan bagian-bagian yang saling berhubungan satu sama lain serta diselenggarakan secara logis untuk mencapai keberhasilan belajar. Dalam kegiatan belajar ini, guru dapat membimbing, membantu dan mengarahkan siswa agar memiliki pengetahuan dan pemahaman berupa pengalaman belajar, atau suatu cara bagaimana mempersiapkan pengalaman belajar bagi siswa.

Dari uraian di atas, dapat dipahami bahwa pembelajaran merupakan suatu upaya untuk menciptakan suatu kondisi bagi terciptanya suatu bagian belajar yang memungkinkan siswa memperoleh pengalaman belajar yang memadai.

Pembelajaran menurut "Jihad dan Haris (2009 : hlm 110 merupakan suatu proses yang terdiri dari kombinasi dua aspek, yaitu belajar dan mengajar. Belajar berunjuk pada apa yang harus dilakukan oleh siswa, sedangkan mengajar berorientasi pada apa yang harus dilakukan oleh guru sebagai pemberi pelajaran". (hlm: 72)

Menurut "suherman pembelajaran merupakan proses komunikasi antara peserta didik dengan pendidik serta antara peserta didik dengan pendidik dalam rangka perubahan perilaku (jihad dan Haris, 2009 : hlm. 11). Oleh karena itu

pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu proses komunikasi yang memiliki tujuan tercapainya perubahan perilaku melalui interaksi antara pendidik dengan peserta didik dan antara peserta didik”.

UUSPN No. 20 tahun 2003 dalam Susanto (2013, hlm. 19) menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Kesimpulan dari beberapa pendapat para ahli tersebut bahwa pembelajaran adalah suatu proses interaksi antara pendidik dan peserta didik yang terprogram dengan melibatkan sumber belajar sehingga dapat menghasilkan respon terhadap situasi tertentu.

2. Tujuan Pembelajaran

“Salah satu sumbangan terbesar dari aliran psikologi behaviorisme terhadap pembelajaran bahwa pembelajaran seyogyanya memiliki tujuan. Gagasan perlunya tujuan dalam pembelajaran pertama kali dikemukakan oleh B.F. Skinner pada tahun 1950”. Kemudian diikuti oleh “Robert Mager pada tahun 1962 yang dituangkan dalam bukunya yang berjudul *Preparing Instruction Objective*”. Sejak pada tahun 1970 hingga sekarang penerapannya semakin meluas hampir di seluruh lembaga pendidikan di dunia, termasuk di Indonesia.

Merujuk pada tulisan Hamzah B. Uno (2008) berikut ini dikemukakan beberapa pengertian yang dikemukakan oleh para ahli. “Robert F. Mager (1962) mengemukakan bahwa tujuan pembelajaran adalah perilaku yang hendak dicapai atau yang dapat dikerjakan oleh siswa pada kondisi dan tingkat kompetensi tertentu”.

”Kemp (1977) dan David E. Kapel (1981) menyebutkan bahwa tujuan pembelajaran suatu pernyataan yang spesifik yang dinyatakan dalam perilaku atau penampilan yang diwujudkan dalam bentuk tulisan untuk menggambarkan hasil belajar yang diharapkan”.

“Henry Ellington (1984) bahwa tujuan pembelajaran adalah pernyataan yang diharapkan dapat dicapai sebagai hasil belajar. Sementara itu”.

“Oemar Hamalik (2005) menyebutkan bahwa tujuan pembelajaran adalah suatu deskripsi mengenai tingkah laku yang diharapkan tercapai oleh siswa setelah berlangsung pembelajaran” .

Meski para ahli memberikan rumusan tujuan pembelajaran yang beragam, tetapi semuanya menunjuk pada esensi yang sama, bahwa :

- (1) Tujuan pembelajaran adalah tercapainya perubahan perilaku atau kompetensi pada siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran;
- (2) Tujuan dirumuskan dalam bentuk pernyataan atau deskripsi yang spesifik.

Yang menarik untuk digaris bawahi yaitu dari pemikiran Kemp dan David E. Kapel bahwa perumusan tujuan pembelajaran harus diwujudkan dalam bentuk tertulis. Hal ini mengandung implikasi bahwa setiap perencanaan pembelajaran seyogyanya dibuat secara tertulis (*written plan*).

Upaya merumuskan tujuan pembelajaran dapat memberikan manfaat tertentu, baik bagi guru maupun siswa.

Nana Syaodih Sukmadinata (2002) mengidentifikasi 4 (empat) manfaat dari tujuan pembelajaran, yaitu: (1) memudahkan dalam mengkomunikasikan maksud kegiatan belajar mengajar kepada siswa, sehingga siswa dapat melakukan perbuatan belajarnya secara lebih mandiri; (2) memudahkan guru memilih dan menyusun bahan ajar; (3) membantu memudahkan guru menentukan kegiatan belajar dan media pembelajaran; (4) memudahkan guru mengadakan penilaian.

Dalam Permendiknas RI No. 52 Tahun 2008 tentang Standar Proses disebutkan bahwa tujuan pembelajaran memberikan petunjuk untuk memilih isi mata pelajaran, menata urutan topik-topik, mengalokasikan waktu, petunjuk

dalam memilih alat-alat bantu pengajaran dan prosedur pengajaran, serta menyediakan ukuran (standar) untuk mengukur prestasi belajar siswa.

Seiring dengan pergeseran teori dan cara pandang dalam pembelajaran, saat ini telah terjadi pergeseran dalam perumusan tujuan pembelajaran. “W. James Popham dan Eva L. Baker (2005) mengemukakan pada masa lampau guru diharuskan menuliskan tujuan pembelajarannya dalam bentuk bahan yang akan dibahas dalam pelajaran, dengan menguraikan topik-topik atau konsep-konsep yang akan dibahas selama berlangsungnya kegiatan pembelajaran”. Tujuan pembelajaran pada masa lalu ini tampak lebih mengutamakan pada pentingnya penguasaan bahan bagi siswa dan pada umumnya yang dikembangkan melalui pendekatan pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher-centered*). Namun seiring dengan pergeseran teori dan cara pandang dalam pembelajaran, tujuan pembelajaran yang semula lebih memusatkan pada penguasaan bahan, selanjutnya bergeser menjadi penguasaan kemampuan siswa atau biasa dikenal dengan sebutan penguasaan kompetensi atau performansi. Dalam praktik pendidikan di Indonesia, pergeseran tujuan pembelajaran ini terasa lebih mengemuka sejalan dengan munculnya gagasan penerapan Kurikulum Berbasis Kompetensi.

Selanjutnya, “W. James Popham dan Eva L. Baker (2005) menegaskan bahwa seorang guru profesional harus merumuskan tujuan pembelajarannya dalam bentuk perilaku siswa yang dapat diukur yaitu menunjukkan apa yang dapat dilakukan oleh siswa tersebut sesudah mengikuti pelajaran”.

Berbicara tentang perilaku siswa sebagai tujuan belajar, saat ini para ahli pada umumnya sepakat untuk menggunakan pemikiran dari Bloom (Gulo, 2005) sebagai tujuan pembelajaran.

Bloom mengklasifikasikan perilaku individu ke dalam tiga ranah atau kawasan, yaitu: (1) kawasan kognitif yaitu kawasan yang berkaitan aspek-aspek intelektual atau berfikir/nalar, di dalamnya mencakup: pengetahuan (*knowledge*), pemahaman (*comprehension*), penerapan (*application*), penguraian (*analysis*), memadukan

(*synthesis*), dan penilaian (*evaluation*); (2) kawasan afektif yaitu kawasan yang berkaitan aspek-aspek emosional, seperti perasaan, minat, sikap, kepatuhan terhadap moral dan sebagainya, di dalamnya mencakup: penerimaan (*receiving/attending*), sambutan (*responding*), penilaian (*valuing*), pengorganisasian (*organization*), dan karakterisasi (*characterization*); dan (3) kawasan psikomotor yaitu kawasan yang berkaitan dengan aspek-aspek keterampilan yang melibatkan fungsi sistem syaraf dan otot (*neuronmuscular system*) dan fungsi psikis. Kawasan ini terdiri dari: kesiapan (*set*), peniruan (*imitation*), membiasakan (*habitual*), menyesuaikan (*adaptation*) dan menciptakan (*origination*). Taksonomi ini merupakan kriteria yang dapat digunakan oleh guru untuk mengevaluasi mutu dan efektivitas pembelajarannya.

Dalam sebuah perencanaan pembelajaran tertulis (*written plan/RPP*), untuk merumuskan tujuan pembelajaran tidak dapat dilakukan secara sembarangan, tetapi harus memenuhi beberapa kaidah atau kriteria tertentu.

W. James Popham dan Eva L. Baker (2005) menyarankan dua kriteria yang harus dipenuhi dalam memilih tujuan pembelajaran, yaitu: (1) *preferensi nilai guru* yaitu cara pandang dan keyakinan guru mengenai apa yang penting dan seharusnya diajarkan kepada siswa serta bagaimana cara membelajarkannya; dan (2) *analisis taksonomi perilaku* sebagaimana dikemukakan oleh Bloom di atas.

Dengan menganalisis taksonomi perilaku ini, guru akan dapat menentukan dan menitikberatkan bentuk dan jenis pembelajaran yang akan dikembangkan, apakah seorang guru hendak menitikberatkan pada pembelajaran kognitif, afektif ataukah psikomotor.

Menurut “Oemar Hamalik (2005) bahwa komponen-komponen yang harus terkandung dalam tujuan pembelajaran, yaitu (1) perilaku terminal, (2) kondisi-kondisi dan (3) standar ukuran”.

Hal senada dikemukakan Mager (Hamzah B. Uno, 2008) bahwa tujuan pembelajaran sebaiknya mencakup tiga komponen utama, yaitu: (1) menyatakan apa yang seharusnya dapat dikerjakan siswa selama belajar dan kemampuan apa yang harus dikuasainya pada akhir pelajaran; (2) perlu dinyatakan kondisi dan hambatan yang ada pada saat mendemonstrasikan perilaku tersebut; dan (3) perlu ada petunjuk yang jelas tentang standar penampilan minimum yang dapat diterima.

Berkenaan dengan perumusan tujuan performansi, Dick dan Carey (Hamzah Uno, 2008) menyatakan bahwa tujuan pembelajaran terdiri

atas: (1) tujuan harus menguraikan apa yang akan dapat dikerjakan atau diperbuat oleh anak didik; (2) menyebutkan tujuan, memberikan kondisi atau keadaan yang menjadi syarat yang hadir pada waktu anak didik berbuat; dan (3) menyebutkan kriteria yang digunakan untuk menilai unjuk perbuatan anak didik yang dimaksudkan pada tujuan

Telah dikemukakan di atas bahwa tujuan pembelajaran harus dirumuskan secara jelas. Dalam hal ini Hamzah B. Uno (2008) menekankan pentingnya penguasaan guru tentang tata bahasa, karena dari rumusan tujuan pembelajaran itulah dapat tergambarkan konsep dan proses berfikir guru yang bersangkutan dalam menuangkan idenya tentang pembelajaran.

Dari uraian para ahli diatas, penulis menyimpulkan bahwa tujuan pembelajaran harus direncanakan dengan matang dan harus secara tertulis sehingga kegiatan pembelajaran akan memiliki arahan yang jelas.

Dikutip pada tanggal 11 Mei 2017 pukul: 12.09 WIB.
<http://www.artikelind.com/2011/11/pengertian-tujuan-dan-cara-merumuskan-tujuan-pembelajaran.html>

C. Model Pembelajaran

1. Pengertian Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Model *discovery* merupakan komponen dari praktik pendidikan yang meliputi metode mengajar yang memajukan cara belajar aktif, berorientasi pada proses, mengarahkan sendiri, mencari sendiri, dan refleksi. Suryosubroto (2009, hlm. 178) menyatakan bahwa :

Model *Discovery* diartikan sebagai suatu prosedur mengajar yang mementingkan pengajaran, perseorangan, manipulasi objek dan lain-lain percobaan, sebelum sampai pada generalisasi. Sebelum siswa sadar akan pengertian, guru tidak menjelaskan dengan kata-kata. Penggunaan metode *discovery* dalam proses belajar mengajar, memperkenalkan siswa-siswanya menemukan sendiri informasi yang secara tradisional biasa diberitahukan atau direncanakan saja.

Dalam pembelajaran *Discovery Learning*, mulai dari strategi sampai dengan jalan dan hasil penemuan ditentukan oleh siswa sendiri. Hal ini sejalan dengan pendapat Maier (Winddiharto,2004, hlm.42) yang menyatakan bahwa, “ apa yang ditemukan,jalan, atau proses semata-mata ditemukan oleh siswa sendiri.

Model penemuan terbimbing menempatkan guru sebagai fasilitator. Guru membimbing siswa dimana ia diperlukan. Dalam model ini,siswa didorong untuk berpikir sendiri, menganalisis sendiri sehingga dapat “menemukan” prinsip umum berdasarkan bahan atau data yang telah disediakan guru (PPPG,2004:hlm4)

Model *Discovery Learning* adalah memahami konsep, arti, dan hubungan, melalui proses intuitif untuk akhirnya sampai kepada suatu kesimpulan (Budiningsih,2005: hlm.43)

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran *Discovery Learning* adalah model pembelajaran yang mengatur sedemikian rupa sehingga anak memperoleh pengetahuan yang belum diketahuinya itu tidak melalui pemberitahuan, sebagian atau seluruhnya ditemukan sendiri. Pada pembelajaran penemuan, siswa didorong untuk belajar sendiri melalui keterlibatan aktif dengan konsep-konsep dan prinsip-prinsip. Guru mendorong siswa agar mempunyai pengalaman dan melakukan eksperimen dengan memungkinkan mereka menukan prinsip-prinsip atau konsep-konsep bagi diri mereka sendiri.

2. Karakteristik Model *Discovery Learning*

Ciri utama belajar menurut Winddiharto (2004,hlm. 13) yaitu : (1) mengeksplorasi dan memecahkan masalah untuk menciptakan, menggabungkan dan menggeneralisasi pengetahuan; (2) berpusat paada siswa; (3) kegiatan untuk menggabungkan pengetahuan baru dan pengetahuan yang sudah ada.

Terdapat sejumlah ciri-ciri proses pembelajaran yang sangat ditekankan oleh teori model pembelajaran *Discovery Learning* (Wina, 2008, hlm.242), yaitu :

- a. Mendorong terjadinya kemandirian dan inisiatif belajar pada siswa.
- b. Memandang siswa sebagai pencipta kemauan dan tujuan yang ingin dicapai.
- c. Berpandangan bahwa belajar merupakan suatu proses, bukan menekan pada hasil.
- d. Mendorong siswa untuk mampu melakukan penyelidikan
- e. Mendorong berkembangnya rasa ingin tahu secara alami pada siswa.
- f. Penilaian belajar lebih menekankan pada kinerja dan pemahaman siswa.

Berdasarkan pendapat para ahli mengenai karakteristik model *Discovery Learning*, maka penulis menyimpulkan bahwa pada dasarnya karakteristik model *Discovery Learning* ini lebih menekankan pada pemberian kesempatan kepada siswa untuk membangun pengetahuan dan pemahaman baru yang didasari pada pengalaman nyata dan mendorong kemandirian dan inisiatif siswa dalam belajar. Sehingga, siswa terlibat secara aktif dalam dialog atau diskusi dengan guru atau siswa lainnya.

3. Langkah-langkah Model *Discovery Learning*

Dalam menerapkan model *Discovery Learning* guru berperan sebagai pembimbing dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara aktif dan mengarahkan kegiatan belajar siswa sesuai dengan tujuan. Selain itu, dalam mengaplikasikan model ini menurut Sardiman (2005, hlm.145) di perlukan pula langkah terencana dalam menerapkannya mulai dari langkah persiapan hingga pelaksanaan, yaitu sebagai berikut :

1) Langkah Persiapan

Pada langkah persiapan terdiri dari tujuh langkah-langkah dalam model *Discovery Learning*, yaitu sebagai berikut :

- a) Menentukan tujuan pembelajaran
- b) Melakukan identifikasi karakteristik siswa (kemampuan awal, minat, gaya, belajar, dan sebagainya).
- c) Memilih materi pelajaran.

- d) Menentukan topic-topik yang harus dipelajari siswa secara induktif (dari contoh-contoh generalisasi)
- e) Mengembangkan bahan-bahan belajar yang berupa contoh-contoh, ilustrasi, tugas dan sebagainya untuk dipelajari siswa.
- f) Mengatur topik-topik pelajaran dari yang sederhana ke kompleks, dari yang konkret ke abstrak, atau dari tahap enaktif, ikonik sampai ke simbolik.
- g) Melakukan penilain proses dan hasil belajar siswa.

2) Pelaksanaan

Menurut Syah (2004, hlm. 244) dalam mengaplikasikan *Discovery Learning* di kelas, yang harus dilaksanakan dalam kegiatan belajar mengajar secara umum antara lain sebagai berikut :

Tahap-tahap penerpana pelaksanaan model *Discovery Learning*, yaitu (1) stimulasi (pemberian perangsang/stimulasi), (2) problem statement (mengidentifikasi masalah), (3) data collection (pengumpulan data), (4) data processing (pengolahan data), (5) verifikasi, dan (6) generalisasi. Berdasarkan penjelasan sumber di atas maka dapat di jelaskan sebagai berikut :

1) Stimulation (stimulasi / pemberian rangsangan)

Pertama-tama pada tahap ini siswa dihadapkan pada sesuatu yang menimbulkan tanda tanya, kemudian dilanjutkan untuk tidak memberi generalisasi, agar timbul keinginan untuk menyelidiki sendiri. Di samping itu guru dapat memulai kegiatan PBM dengan mengajukan pertanyaan, anjuran membaca buku, dan aktivitas belajar lainnya yang mengarah pada persiapan pemecahan masalah.

2) Problem statement (pernyataan / identifikasi masalah)

“Setelah dilakukan stimulasi langkah selanjutya adalah guru memberi kesempatan kepada siswa untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin agenda-agenda masalah yang relevan dengan bahan pelajaran, kemudian salah satunya dipilih dan dirumuskan dalam bentuk hipotesis (jawaban sementara atas pertanyaan masalah)”

(Syah, 2004, h. 244). Permasalahan yang dipilih itu selanjutnya harus dirumuskan dalam bentuk pertanyaan, atau hipotesis, yakni pernyataan sebagai jawaban sementara atas pertanyaan yang diajukan. Memberikan kesempatan siswa untuk mengidentifikasi dan menganalisis permasalahan yang mereka hadapi, merupakan teknik yang berguna dalam membangun siswa agar mereka terbiasa untuk menemukan suatu masalah.

3) Data collection (pengumpulan data)

“Ketika eksplorasi berlangsung guru juga memberi kesempatan kepada para siswa untuk mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya yang relevan untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis”

(Syah, 2004, hlm. 244). Pada tahap ini berfungsi untuk menjawab pertanyaan atau membuktikan benar tidaknya hipotesis. Dengan demikian siswa diberi kesempatan untuk mengumpulkan (collection) berbagai informasi yang relevan, membaca literatur, mengamati objek, wawancara dengan narasumber, melakukan uji coba sendiri dan sebagainya. Konsekuensi dari tahap ini adalah siswa belajar secara aktif untuk menemukan sesuatu yang berhubungan dengan permasalahan yang dihadapi, dengan demikian secara tidak disengaja siswa menghubungkan masalah dengan pengetahuan yang telah dimiliki.

4) Data processing (pengolahan data)

“Semua informasi hasil bacaan, wawancara, observasi, dan sebagainya, semuanya diolah, diacak, diklasifikasikan, ditabulasi, bahkan bila perlu dihitung dengan cara tertentu serta ditafsirkan pada tingkat kepercayaan tertentu” (Djamarah, 2002, hlm. 22). Data processing disebut juga dengan pengkodean/kategorisasi yang berfungsi sebagai pembentukan konsep dan generalisasi. Dari generalisasi tersebut siswa akan mendapatkan pengetahuan baru tentang alternatif jawaban/ penyelesaian yang perlu mendapat pembuktian secara logis.

5) Verification (pembuktian)

“Pada tahap ini siswa melakukan pemeriksaan secara cermat untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis yang ditetapkan tadi dengan temuan alternatif, dihubungkan dengan hasil data processing”

(Syah, 2004, hlm. 244). Verification menurut Bruner, bertujuan agar proses belajar akan berjalan dengan baik dan kreatif jika guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan suatu konsep, teori, aturan atau pemahaman melalui contoh-contoh yang ia jumpai dalam kehidupannya. Berdasarkan hasil pengolahan dan tafsiran, atau informasi yang ada, pernyataan atau hipotesis yang telah dirumuskan terdahulu itu kemudian dicek, apakah terjawab atau tidak, apakah terbukti atau tidak.

6) Generalization (menarik kesimpulan / generalisasi)

“Tahap generalisasi/ menarik kesimpulan adalah proses menarik sebuah kesimpulan yang dapat dijadikan prinsip umum dan berlaku untuk semua kejadian atau masalah yang sama, dengan memperhatikan hasil verifikasi”

(Syah, 2004, hlm. 244). Berdasarkan hasil verifikasi maka dirumuskan prinsip-prinsip yang mendasari generalisasi. Setelah menarik kesimpulan siswa harus memperhatikan proses generalisasi yang menekankan pentingnya penguasaan pelajaran atas makna dan kaidah atau prinsip-prinsip yang luas yang mendasari pengalaman seseorang, serta pentingnya proses pengaturan dan generalisasi dari pengalaman-pengalaman itu.

4. Manfaat Model *Discovery Learning*

Salah satu metode belajar yang akhir-akhir ini banyak digunakan di sekolah sekolah-sekolah yang sudah maju adalah metode *Discovery*, menurut Syah Alam (2004,hlm.145) menyatakan bahwa hal ini disebabkan karena sebagai berikut :

- a) Merupakan suatu cara untuk mengembangkan cara belajar siswa aktif
- b) Dengan menemukan dan menyelidiki sendiri konsep yang dipelajari maka hasil yang diperoleh akan tahan lama dalam ingatan dan tidak mudah dilupakan siswa
- c) Pengertian yang ditemukan sendiri merupakan pengertian yang betul-betul dikuasai dan mudah digunakan atau ditransfer dalam situasi lain

- d) Dengan menggunakan strategi *Discovery* anak belajar menguasai salah satu metode ilmiah yang akan dapat dikembangkan sendiri
- e) Siswa belajar berpikir analisis dan mencoba memecahkan problema yang dihadapi sendiri, kebiasaan ini akan ditransfer dalam kehidupan nyata.

Bell Ratumanan (1978,hlm.141) mengemukakan beberapa tujuan spesifik dari pembelajaran *Discovery Learning*, yakni sebagai berikut :

- a. Dalam penemuan siswa memiliki kesempatan untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran,. Kenyataan menunjukkan bahwa partisipasi siswa dalam pembelajaran meningkat ketika penemuan digunakan.
- b. Melalui pembelajaran dengan penemuan, siswa belajar menemukan pola dalam situasi konkrit maupun abstrak, juga siswa banyak meramalkan (*extrapolate*) informasi tambahan yang diberikan.
- c. Siswa juga belajar merumuskan strategi Tanya jawab yang tidak rancu dan menggunakan Tanya jawab untuk memperoleh informasi yang bermanfaat dalam menemukan.
- d. Pembelajaran dengan penemuan membantu siswa membentuk cara kerja bersama yang efektif, saling membagi informasi, serta mendengarkan dan menggunakan ide-ide orang lain.

Berdasarkan penjelasan tersebut, penulis menyimpulkan bahwa model pembelajaran *Discovery Learning* memberikan manfaat baik bagi guru maupun bagi siswa, sehingga membantu siswa membentuk cara kerja bersama yang efektif, saling membagi informasi, serta mendengarkan ide-ide orang lain.

5. Kelebihan dan kekurangan Model *Discovery Learning*

Penggunaan teknik *Discovery* ini adalah guru berusaha meningkatkan aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar . (Roestiyah (1998,hlm.20) :

- a. Kelebihan Model *Discovery Learning*
 - a) Teknik ini mampu membantu siswa untuk mengembangkan, memperbanyak kesiapan serta penguasaan keterampilan dalam proses kognitif/ pengenalan siswa.
 - b) Siswa memperoleh pengetahuan yang bersifat sangat pribadi/ individual sehingga dapat kokoh/mendalam tertinggal dalam jiwa siswa tersebut.

- c) Dapat membangkitkan kegairahan belajar para siswa.
- d) Mampu memberikan kesempatan pada siswa untuk berkembang dan maju sesuai dengan kemampuan masing-masing.
- e) Mampu mengarahkan cara siswa belajar, sehingga lebih memiliki motivasi yang kuat untuk belajar lebih giat.
- f) Membantu siswa untuk memeperkuat dan emnambah kepercayaan pada diri sendiri dengan proses penemuan sendiri.
- g) Strategi itu berpusat pada siswa, tidak pada guru. Guru hanya sebagai teman belajar saja, membantu bila diperlukan .

Walaupun demikian masih ada pula kekurangan dari metode Discovery learning yang perlu diperhatikan :

- a) Pada siswa harus ada kesiapan dan kematangan mental untuk cara belajaar ini. Siswa harus berani dan berkeinginan untuk emngetahuo keadaan sekitarnya dengan baik.
- b) Bila kelas terlalu besar penggunaan teknik ini akan kurang berhasil.
- c) Bagi guru dan siswa yang sudah biasa dengan perencanaan dan pengajaran tradisional mungkin akan sempat kecewa bila diganti dengan teknik ini.
- d) Dengan teknik ini ada yang berpendapat bahwa proses mental ini terlalu memenitngkan proses pengertian saja, kurang memperhatikan perkembangan/pembentukan sikap dan keterampilan bagi siswa.
- e) Tidak memriksa kesempatan berpikir secara kreatif.

Berdasarkan penjelasana tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa model Discovery Learning tidak hanya memiliki banyak kelebihan, tetapi juga beberapa kelemahan , oleh karena itu model pemeblajaran ini menyebabkan siswa mengarahkan kegiatan belajarnya sendiri dengan melibatkna akal nya dan motivasi kebanggaan dan harga diri, begitu juga untuk siswa subjek belajar.

D. Hasil Belajar

Dimiyati dan Mudjiono (2006) hasil belajar adalah hasil yang dicapai dalam bentuk angka-angka atau skor setelah diberikan tes hasil belajar pada

setiap akhir pembelajaran. Nilai yang diperoleh siswa menjadi acuan untuk melihat penguasaan siswa dalam menerima materi pelajaran.

Djamarah dan Zain (2006) hasil belajar adalah apa yang diperoleh siswa setelah dilakukan aktifitas belajar.

Hamalik (2008) hasil belajar adalah sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat di amati dan di ukur bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat di artikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik sebelumnya yang tidak tahu menjadi tahu.

1. Pengertian Hasil Belajar

Menurut peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan tentang penilaian hasil belajar oleh pendidik dan satuan pendidikan dasar dan pendidikan menengah (Permendikbud nomor 53 tahun 2015 pasal 1) menyatakan:

Penilaian Hasil Belajar oleh pendidik adalah proses pengumpulan informasi/data tentang capaian pembelajaran peserta didik dalam aspek sikap aspek pengetahuan aspek keterampilan yang dilakukan secara terencana dan sistematis yang dilakukan untuk memantau proses, kemajuan belajar, dan perbaikan hasil belajar melalui penugasan dan evaluasi hasil belajar.

Hamalik (<https://himitsuqalbu.wordpress.com>.) ”Hasil belajar adalah sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat di amati dan di ukur bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat di artikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik sebelumnya yang tidak tahu menjadi tahu”.

Kegiatan yang dilakukan oleh individu akan mengakibatkan perubahan-perubahan baik berupa pengetahuan, keterampilan maupun sikap. Perubahan tersebut hasil yang telah dicapai dari proses belajar

Menurut Benyamin S Bloom, secara garis besar Bloom membagi hasil belajar menjadi 3 ranah, yaitu ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotor. Benyamin S Bloom dalam Sudjana (2009, hlm.22) mengemukakan bahwa:

- a. Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan, atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi.
- b. Ranah efektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek yakni penerimaan jawaban, atau reaksi, penilaian, organisasi dan internalisasi.
- c. Ranah psikomotoris berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotoris, yakni gerak, reflek, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perceptual, keharmonisan atau ketetapan, gerakan keterampilan kompleks dan gerakan refleksi dan interpretative.

Ketiga ranah tersebutlah yang menjadi objek penilaian hasil belajar. Namun yang sering dinilai pilih para pendidik selama ini adalah ranah kognitif karena dianggap berkenaan langsung dengan penguasaan materi ajar.

Berdasarkan uraian pengertian dari hasil belajar diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku akibat dari proses belajar mengajar. Hasil belajar dapat diukur melalui kegiatan penilaian. Penilaian dapat diartikan sebagai suatu tindakan atau kegiatan untuk menilai sejauh mana tujuan-tujuan tercapai atau sejauh mana materi yang diberikan dapat dikuasai oleh siswa.

2. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Belajar merupakan suatu proses, sebagai suatu proses sudah barang tentu harus ada yang diproses (masukan atau *input*), dan hasil dari pemrosesan (keluaran atau *output*). Jadi dalam menganalisis kegiatan belajar dapat dilakukan dengan pendekatan analisis sistem.

Dalam proses belajar-mengajar di sekolah, maka yang dimaksud masukan mentah (*raw input*) adalah siswa, sebagai *raw input* siswa memiliki karakteristik tertentu, baik fisiologis maupun psikologis. Mengenai fisiologis ialah bagaimana kondisi fisiknya, panca inderanya, dan sebagainya, sedangkan kondisi psikologis adalah minatnya, tingkat kecerdasannya, bakatnya, motivasinya, kemampuan kognitifnya, dan sebagainya. Semua itu dapat mempengaruhi bagaimana proses dan hasil belajarnya (Ngalim Purwanto, 1993:107).

Faktor-faktor belajar yang hanya memberikan petunjuk umum tentang belajar. Tetapi prinsip-prinsip itu tidak dapat dijadikan hukum belajar yang bersifat mutlak, kalau tujuan belajar berbeda maka dengan sendirinya cara belajar juga harus berbeda, contoh : belajar untuk memperoleh sifat berbeda dengan belajar untuk mengembangkan kebiasaan dan sebagainya. Karena itu, belajar yang efektif sangat dipengaruhi oleh faktor-faktor kondisional yang ada.

Faktor-faktor itu adalah sebagai berikut :

- 1) Faktor kegiatan, penggunaan dan ulangan; siswa yang belajar melakukan banyak kegiatan baik kegiatan *neural system*, seperti melihat, mendengar, merasakan, berfikir, kegiatan motoris, dan sebagainya maupun kegiatan-kegiatan lain yang diperlukan untuk memperoleh pengetahuan, sikap, kebiasaan, dan minat. Apa yang telah dipelajari perlu digunakan secara praktis dan diadakan ulangan secara kontinu di bawah kondisi yang serasi, sehingga penguasaan hasil belajar menjadi lebih mantap.
- 2) Belajar memerlukan latihan, dengan jalan : *relearning*, *recalling*, dan *reviewing* agar pelajaran yang terlupakan dapat dikuasai kembali dan pelajaran yang belum dikuasai akan dapat lebih mudah dipahami.
- 3) Belajar siswa lebih berhasil, belajar akan lebih berhasil jika siswa merasa berhasil dan mendapatkan kepuasannya. Belajar hendaknya dilakukan dalam suasana yang menyenangkan.
- 4) Siswa yang belajar perlu mengetahui apakah ia berhasil atau gagal dalam belajarnya. Keberhasilan akan menimbulkan kepuasan dan mendorong belajar hasil baik. Sedangkan kegagalan akan menimbulkan frustrasi.
- 5) Faktor asosiasi besar manfaatnya dalam belajar, karena semua pengalaman belajar antara yang lama dengan yang baru, secara berurutan diasosiasikan, sehingga menjadi satu kesatuan pengalaman.
- 6) Pengalaman masa lampau (bahan persepsi) dan pengertian-pengertian yang telah dimiliki oleh siswa. Besar peranannya dalam proses belajar. Pengalaman dan pengertian itu menjadi dasar untuk menerima pengalaman-pengalaman baru dan pengertian-pengertian baru.
- 7) Faktor kesepian belajar. Murid yang telah siap belajar akan dapat melakukan kegiatan belajar yang lebih mudah dan lebih berhasil. Faktor kesiapan ini erat berhubungan dengan masalah kematangan, minat, kebutuhan, dan tugas-tugas perkembangan.
- 8) Faktor minat dan usaha belajar dengan minat akan mendorong siswa belajar lebih baik daripada tanpa minat. Minat ini timbul apabila murid tertarik akan sesuatu karena sesuai dengan kebutuhannya atau merasa bahwa sesuatu yang akan dipelajari dirasakan bermakna bagi dirinya.

Namun demikian, minat tanpa adanya usaha yang baik maka belajar juga sulit untuk berhasil.

- 9) Faktor-faktor psikologis. Kondisi badan siswa yang belajar sangat berpengaruh dalam proses belajar. Badan yang lemah, lelah akan menyebabkan perhatian tak mungkin akan melakukan kegiatan belajar yang sempurna. Karena itu faktor psikologis sangat menentukan berhasil atau tidaknya murid tang belajar.
- 10) Faktor intelegensi. Murid cerdas akan lebih berhasil dalam kegiatan belajar, karena ia lebih mudah menangkap dan memahami pelajaran dan lebih mudah mengingat-mengingat. Anak yang cerdas akan lebih mudah berpikir kreatif dan lebih cepat mengambil keputusan. Hal ini berbeda dengan siswa yang kurang cerda, para siswa yang lamban.

3. Penilaian Hasil Belajar

Menurut Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain (hal 120-121) mengungkapkan, bahwa untuk mengukur dan mengevaluasi hasil belajar siswa tersebut dapat dilakukan melalui tes prestasi belajar. Berdasarkan tujuan dan ruang lingkungnya, tes prestasi belajar dapat digolongkan ke dalam jenis penilaian, sebagai berikut:

a) Tes formatif

Penilaian ini dapat mengukur satu atau beberapa pokok bahasan tertentu dan tujuan untuk memperoleh gambaran tentang daya serap siswa terhadap pokok bahasan tersebut. Hasil tes ini dimanfaatkan untuk memperbaiki proses belajar mengajar dalam waktu tertentu.

b) Tes Subsumatif

Tes ini meliputi sejumlah bahan pengajaran tertentu yang telah diajarkan dalam waktu tertentu. Tujuannya adalah untuk memperoleh gambaran daya serap siswa untuk meningkatkan tingkat prestasi belajar atau hasil belajar siswa. Hasil tes subsumatif ini dimanfaatkan untuk memperbaiki proses belajar mengajar dan diperhitungkan dalam menentukan nilai rapor.

c) Tes Sumatif

Tes ini diadakan untuk mengukur daya serap siswa terhadap bahan pokok-pokok bahasan yang telah diajarkan selama satu semester, satu atau dua bahan pelajaran. Tujuannya adalah untuk menetapkan tarap atau tingkat keberhasilan belajar siswa dalam satu periode belajar tertentu. Hasil dari tes sumatif ini dimanfaatkan untuk kenaikan kelas, menyusun peringkat (ranging) atau sebagai ukuran mutu sekolah.

4. Langkah-langkah Guru Meningkatkan Hasil Belajar

- 1) Guru menciptakan kondisi belajar pembelajaran yang dapat mengantarkan siswa kepada tujuan dan keberhasilan dalam proses maupun hasil pembelajaran.
- 2) Guru berusaha menciptakan suasana belajar yang menggairahkan dan menyenangkan bagi semua siswa.
- 3) Kegiatan pembelajaran berpusat pada siswa.
- 4) Guru memperhatikan perbedaan individual siswa dimaksudkan agar guru mudah dalam melakukan pendekatan terhadap setiap siswa.

E. Sikap

Menurut Lange (Dr. Ahmad Susanto M.Pd) sikap tidak hanya jadi, sikap ini harus ada kekompakan antara mental dan fisik secara serempak, jika mental saja yang dimunculkan, maka belum tampak secara jelas sikap seseorang yang ditunjukkannya. Selanjutnya, Azwar mengungkapkan tentang struktur sikap terdiri atas tiga komponen yang saling menunjang, yaitu : komponen kognitif, afektif, dan konatif, komponen kognitif merupakan representasi apa yang dipercayai oleh individu pemilik sikap; komponen afektif, yaitu perasaan yang menyangkut emosional; dan komponen konatif merupakan aspek kecenderungan berperilaku tertentu sesuai dengan sikap yang dimiliki seseorang

Throw (djali 2011, hlm. 114) mendefinisikan sikap sebagai “suatu kesiapan mental atau emosional dalam beberapa jenis tindakan pada situasi yang tepat. Disini Trow lebih menekankan pada kesiapan mental atau emosional seseorang terhadap suatu objek.

Allport (djali 2011, hlm. 114) mendefinisikan arti sikap adalah “suatu kesiapan mental dan saraf yang tersusun melalui pengalaman dan memberikan [engaruh langsung kepada respons individu terhadap semua objek atau situasi yang berhubungan dengan objek itu. Definisi sikap

menurut Allport ini menunjukkan bahwa sikap itu muncul seketika atau dibawa lahir tetapi disusun dan dibentuk melalui pengalaman serta memberikan pengaruh langsung kepada respons seseorang. Jadi makna sikap yang terpenting adalah kecenderungan untuk bertindak berkenaan dengan objek tertentu.

Berdasarkan hal-hal yang dikemukakan di atas sikap belajar diartikan sebagai kecenderungan perilaku seseorang tatkala ia mempelajari hal-hal yang bersifat akademik.

F. Kerjasama

1. Pengertian Kerjasama

Kerjasama (cooperation) adalah adanya keterlibatan secara pribadi di antara kedua belah pihak demi tercapainya penyelesaian masalah yang dihadapi secara optimal (Sunarto, 2000: 22).

Menurut Chief (2008), kerja sama (team work) adalah kegiatan untuk bekerja sama dengan orang lain secara kooperatif dan menjadi bagian dari kelompok. Bukan bekerja secara terpisah atau saling berkompetisi. Kompetensi kerja sama menekankan peran sebagai anggota kelompok, bukan sebagai pemimpin. Kelompok di sini dalam arti luas, yaitu sekelompok individu yang menyelesaikan suatu tugas atau proses. (<http://indosdm.com/kamus-kompetensi-kerja-sama-team-work>, diakses pada hari Sabtu 6 Mei 2017, pukul 16.21 WIB)

Menurut Syamsu Yusuf (2007: hal.123), perkembangan sosial merupakan pencapaian kematangan dalam hubungan sosial. Dapat juga diartikan sebagai proses belajar untuk menyesuaikan diri terhadap norma-norma kelompok. Moral, dan tradisi, meleburkan diri menjadi suatu kesatuan dan saling berkomunikasi dan bekerjasama. Dalam perkembangan sosial salah satu aspek yang dikembangkan adalah kerjasama. Kerjasama merupakan salah satu fitrah manusia sebagai makhluk sosial. Semakin modern seseorang maka ia akan semakin banyak bekerja sama dengan orang lain, bahkan seakan tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu tentunya dengan perangkat yang modern pula. Berdasarkan uraian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa kerja sama (cooperation) adalah salah satu aspek dalam perkembangan sosial dan fitrahnya manusia sebagai makhluk sosial. Kerja sama merupakan suatu usaha bersama antara orang perorangan atau kelompok diantara kedua belah pihak manusia untuk tujuan bersama dan mendapatkan hasil yang lebih cepat dan lebih baik. Faktor yang mempengaruhi kerjasama di antaranya yaitu hal timbal balik, orientasi individu, dan komunikasi.

Kerjasama merupakan hal yang penting bagi kehidupan manusia, karena dengan kerjasama manusia dapat melangsungkan kehidupannya. Kerjasama juga menuntut interaksi antara beberapa pihak. ”Wenger (Huda,Miftahul,2014: hal 49) menyatakan bahwa :Interaksi dengan orang lain dapat membantu individu menjalani proses pembelajaran yang lebih positif dibandingkan ketika ia hanya mengerjakannya sendiri. Dengan demikian, pemikiran ,gagasan, dan pemahaman akan selalu berkembang dalam diri individu , namun terlepas dari pengaruh orang lain atau masyarakat sekitarnya”.

Anita Lie (2005 : hal 28) mengemukakan bahwa kerjasama merupakan hal sangat penting dan diperlukan dalam kelangsungan hidup manusia. Tanpa adanya kerjasama tidak akan ada keluarga, organisasi, ataupun sekolah,khususnya tidak akan ada proses pembelajaran di sekolah. Lebih jauh pendapat Anita Lie dapat diartikan bahwa tanpa adanya kerjasama siswa, maka proses pembelajaran di sekolah tidak akan berjalan dengan baik dan akhirnya tujuan pembelajaran tidak akan tercapai. Melihat pentingnya kerja sama siswa dalam pembelajaran di kelas maka sikap ini harus dikembangkan.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut di atas maka dapat diambil kesimpulan bahwa sikap kerjasama siswa secara umum dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor yang pertama berasal dari dalam diri siswa itu sendiri dan faktor yang kedua berasal dari luar diri siswa yang sedang melakukan proses kegiatan belajar.

2. Prinsip Kerjasama

Untuk meningkatkan kerjasama siswa perlu diajarkan tentang social. Hal ini karena dengan keterampilan social nilai-nilai dalam kerjasama akan terinternalisasi dalam diri siswa dengan cara pembiasaan. Menurut Johnson & Johnson (dalam Huda,2015, hlm. 55) bahwa social yang harus dimiliki siswa untuk meningkatkan kemampuan kerjasama siswa adalah sebagai berikut :

- 1) Saling mengerti dan percaya satu sama lain.
- 2) Berkomunikasi dengan jelas dan tidak ambigu.
- 3) Saling menerima dan mendukung satu sama lain.

- 4) Mendamaikan setiap perdebatan yang sekiranya melahirkan konflik.

Dalam sebuah kerjasama siswa, termasuk belajar bersama, diperlukan penyesuaian emosional antara siswa satu dengan yang lain, sehingga siswa akan menyadari kekurangan dan kelebihan yang dimilikinya, saling membantu dengan ikhlas dan tanpa ada rasa minder, serta persaingan yang positif untuk mencapai prestasi belajar yang optimal. Untuk itu, dapat dikatakan bahwa kerjasama siswa bahwa sinergi yang muncul melalui kerjasama akan meningkatkan motivasi yang jauh lebih besar daripada melalui lingkungan kompetitif individual.

3. Manfaat kerjasama

Kerjasama mempersiapkan siswa untuk masa depannya di masyarakat yaitu memacu siswa untuk belajar secara aktif ketika ia bekerja sama dan bukan hanya pasif. Hal ini memotivasi siswa mencapai prestasi akademik yang lebih baik, menghormati perbedaan yang ada dan kemajuan dalam kemampuan sosial. Kesemuanya itu akan membangun kemampuan kerjasama seperti komunikasi, interaksi, rencana kerjasama, berbagi ide, pengambilan keputusan, mendengarkan, bersedia untuk berubah, saling tukar ide dan mensintesis ide (Sharan dan Sharan, dalam Suyanto 2005: hlm. 154).

Yuda M. Saputra, dkk. (2005: hlm. 53) juga mengatakan manfaat pembelajaran kerjasama adalah mampu mengembangkan aspek moralitas dan interaksi sosial peserta didik karena melalui kerjasama anak memperoleh kesempatan lebih besar untuk berinteraksi dengan anak yang lain, mempersiapkan siswa untuk belajar bagaimana caranya mendapatkan berbagai pengetahuan dan informasi sendiri, baik guru, teman, bahan pelajaran ataupun sumber belajar yang lain, meningkatkan kemampuan siswa untuk bekerjasama dengan orang lain dalam sebuah tim, membentuk pribadi yang terbuka dan menerima perbedaan yang terjadi, dan membiasakan anak selalu aktif dan kreatif dalam mengembangkan analisisnya.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan kerjasama berfungsi untuk melancarkan hubungan kerja dan tugas untuk mencapai tujuan. Peran hubungan kerjasama dapat dibangun dengan mengembangkan komunikasi antar anggota kelompok sedangkan peranan tugas dilakukan dengan membagi tugas pada setiap anggota kelompok. Hal ini dapat memotivasi siswa mencapai prestasi akademik yang lebih

baik, menghormati perbedaan yang ada dan kemajuan dalam kemampuan sosial.

4. Indikator Kemampuan Kerjasama

Adapun indikator-indikator yang menunjukkan kerja sama atau kooperatif menurut Lungren (dalam Trianto, 2011: 64) terdiri dari tiga keterampilan. Tingkatan tersebut yaitu keterampilan kooperatif tingkat awal, tingkat menengah dan tingkat mahir.

- 1) Keterampilan kooperatif tingkat awal a. Berada dalam tugas, yaitu menjalankan tugas sesuai dengan tanggung jawabnya. b. Mengambil giliran dan berbagi tugas, yaitu menggantikan teman dengan tugas tertentu dan mengambil tanggung jawab tertentu dalam kelompok. c. Mendorong adanya partisipasi, yaitu memotivasi semua anggota kelompok untuk memberikan kontribusi. d. Menggunakan kesepakatan, yaitu menyamakan persepsi/pendapat.
- 2) Keterampilan kooperatif tingkat menengah a. Mendengarkan dengan aktif, yaitu menggunakan pesan fisik dan verbal agar pembicara mengetahui ada secara energik menyerap informasi. b. Bertanya, yaitu meminta atau menanyakan informasi atau klarifikasi lebih lanjut. c. Menafsirkan, yaitu menyampaikan kembali informasi dengan kalimat yang berbeda. d. Memeriksa ketepatan, yaitu membandingkan jawaban, memastikan bahwa jawaban tersebut benar.
- 3) Keterampilan kooperatif tingkat mahir Keterampilan tingkat mahir ini antara lain: mengkolaborasi, yaitu memperluas konsep, membuat kesimpulan, dan menghubungkan pendapat-pendapat dengan topik tertentu.

Sedangkan menurut Chief (2008), indikator-indikator kerja sama meliputi hal-hal berikut:

- 1) Berpartisipasi, setiap anggota kelompok dalam melakukan tugas (bertanya, merespon, menyimpulkan mengerjakan tugas)
- 2) Mendukung keputusan kelompok
- 3) Masing-masing anggota kelompok mengupayakan agar anggota kelompok lain mendapat informasi yang relevan dan bermanfaat
- 4) Menghargai hasil yang dicapai kelompok
- 5) Menghargai masukan dari setiap anggota kelompok
- 6) Meminta ide dan pendapat dari semua anggota kelompok untuk membantu membuat keputusan.
- 7) secara terbuka member pujian kepada anggota yang berkinerja baik. (<http://indosdm.com/kamus-kompetensi-kerja-sama-team-work>, diakses pada hari senin 16 Juni 2014, pukul 13.13 WIB)

Menurut Tedjasaputra (2001: 88) indikator kemampuan kerja sama adalah:

- 1) anak dapat membina dan mempertahankan hubungan dengan teman;
- 2) anak mau berbagi dengan teman yang lain;
- 3) anak mau menghadapi masalah bersama-sama;
- 4) mau menunggu giliran;
- 5) belajar mengendalikan diri;
- 6) mau berbagi.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pada umumnya membina dan mempertahankan hubungan dengan teman kelompoknya serta berpartisipasi anak di dalam kelas, seperti melakukan interaksi dalam mengerjakan tugas kelompok, mendukung hasil keputusan kelompok dan lain sebagainya merupakan indikator-indikator kerja sama pada umumnya. Bertolak dari hal tersebut bahwa dalam penelitian ini, indikator-indikator kerja samanya meliputi keikutsertaan siswa dalam pembelajaran secara berkelompok, keaktifan siswa pada saat terlibat dalam pembelajaran secara kelompok, dan bagaimana siswa dapat membina hubungan dengan teman kelompoknya.

5. Hasil Belajar

Untuk dapat menentukan tercapai tidaknya tujuan pendidikan dan pengajaran perlu dilakukan usaha atau tindakan penilaian atau evaluasi.

Sudjana (2011: hlm.111) mengatakan bahwa penilaian atau evaluasi pada dasarnya adalah memberikan pertimbangan atau harga atau nilai berdasarkan kriteria tertentu. Proses belajar dan mengajar adalah proses yang bertujuan. Tujuan tersebut dinyatakan dalam rumusan tingkah laku yang diharapkan dimiliki siswa setelah menyelesaikan pengalaman belajarnya. Hasil yang diperoleh dari penilaian dinyatakan dalam bentuk hasil belajar.

Menurut Suprijono (2011: hlm. 5) mengatakan bahwa hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan.

Merujuk pemikiran Gagne (dalam Suprijono, 2011: hlm. 5-6), bahwa hasil belajar berupa: 1) informasi verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis. Kemampuan tersebut tidak memerlukan manipulasi simbol, pemecahan masalah maupun penerapan aturan; 2) keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang. Keterampilan intelektual terdiri dari kemampuan mengategorisasi, kemampuan analitis-sintesis, fakta-konsep dan mengembangkan prinsip-prinsip keilmuan. Keterampilan intelektual merupakan kemampuan melakukan aktivitas kognitif bersifat khas; 3) strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri. Kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah; 4) keterampilan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani; 5) sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut. Sikap berupa kemampuan menginternalisasi dan eksternalisasi nilai-nilai. Sikap merupakan kemampuan menjadikan nilai-nilai sebagai standar perilaku.

Sedangkan menurut Bloom (dalam Suprijono, 2011: hlm 6), hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik. Berdasarkan beberapa penjelasan para ahli mengenai pengertian hasil belajar dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja. Artinya, hasil pembelajaran yang dikategorisasi oleh para pakar pendidikan sebagaimana tersebut di atas tidak dapat dilihat secara fragmentaris atau terpisah, melainkan komprehensif. Hasil belajar dapat berupa informasi verbal, keterampilan intelektual, strategi kognitif, keterampilan motorik, dan sikap.

G. Analisis dan Pengembangan Subtema Manusia dan Lingkungan

1. Ruang Lingkup Subtema Manusia dan Lingkungan

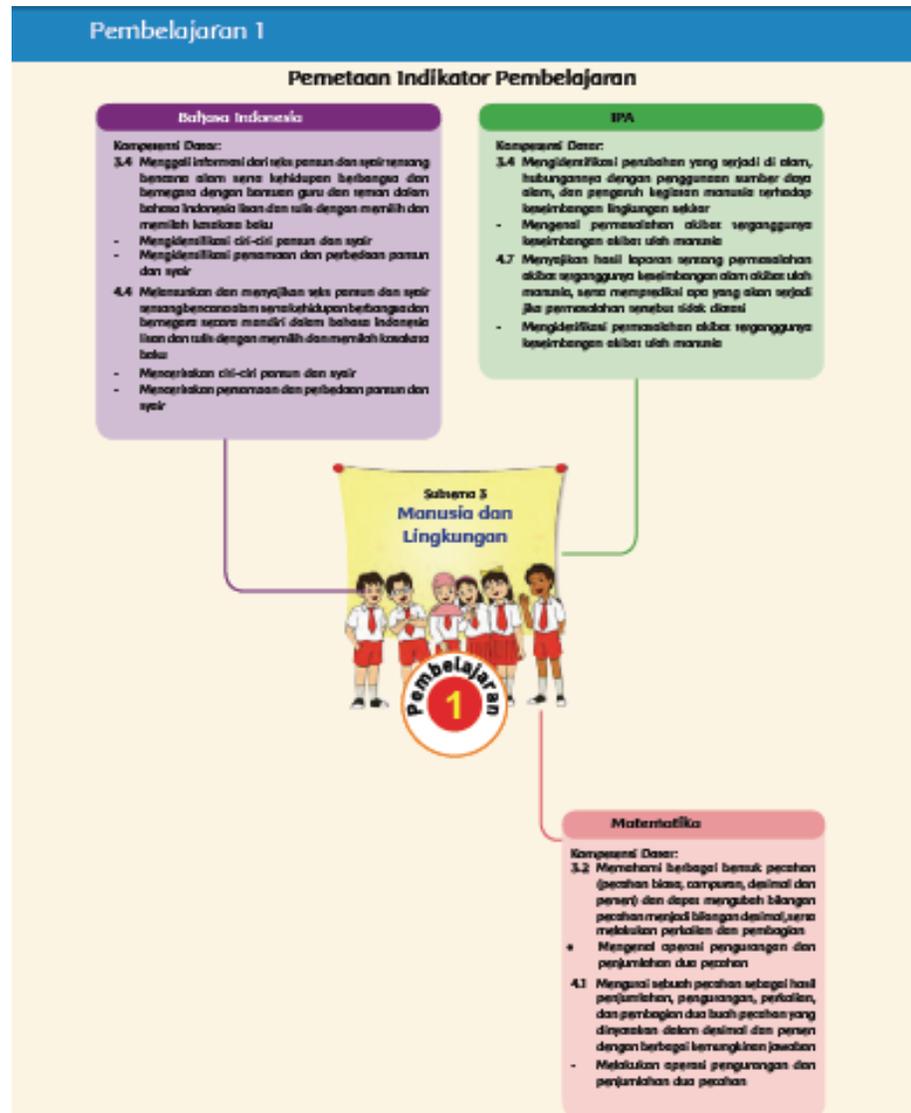
Ruang lingkup pembelajaran tematik di sekolah dasar secara umum meliputi dua aspek yaitu ruang lingkup keterpaduan dan prosesnya yang mencakup. a) keterpaduan dalam mapel (integrasi vertikal) bersifat intradisipliner, b) keterpaduan antarmapel (integrasi horizontal) yang bersifat multidisipliner dan interdisipliner, c) keterpaduan luar mapel

(transdisipliner) yang bersifat berbasis konteks melalui observasi. (Materi Pelatihan Guru Implementasi Kurikulum 2013, 2014 hlm. 10). Secara terperinci lingkup materi yang terdapat dalam kurikulum 2013 khususnya subtema Perubahan Lingkungan adalah:

- 1) Muatan pelajaran PPKn yaitu menerapkan nilai-nilai persatuan dan kesatuan
- 2) Muatan pelajaran Bahasa Indonesia yaitu Menggali informasi dari teks laporan buku tentang makanan dan rantai makanan, kesehatan manusia keseimbangan ekosistem, serta alam dan pengaruh kegiatan manusia.
- 3) Muatan Matematika yaitu Memahami arti rata-rata, median dan modus dari sekumpulan data.
- 4) Muatan IPS yaitu bentuk-bentuk dan sifat dinamika interaksi dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi.
- 5) Muatan IPA yaitu permasalahan akibat terganggunya keseimbangan alam akibat ulah manusia.
- 6) Muatan SBdP yaitu membuat karya kerajinan dari bahan keras
- 7) Muatan PJOK yaitu tentang permasalahan akibat terganggunya keseimbangan alam akibat ulah manusia.

2. Pemetaan Kompetensi Dasar Subtema Manusia Dan Lingkungan

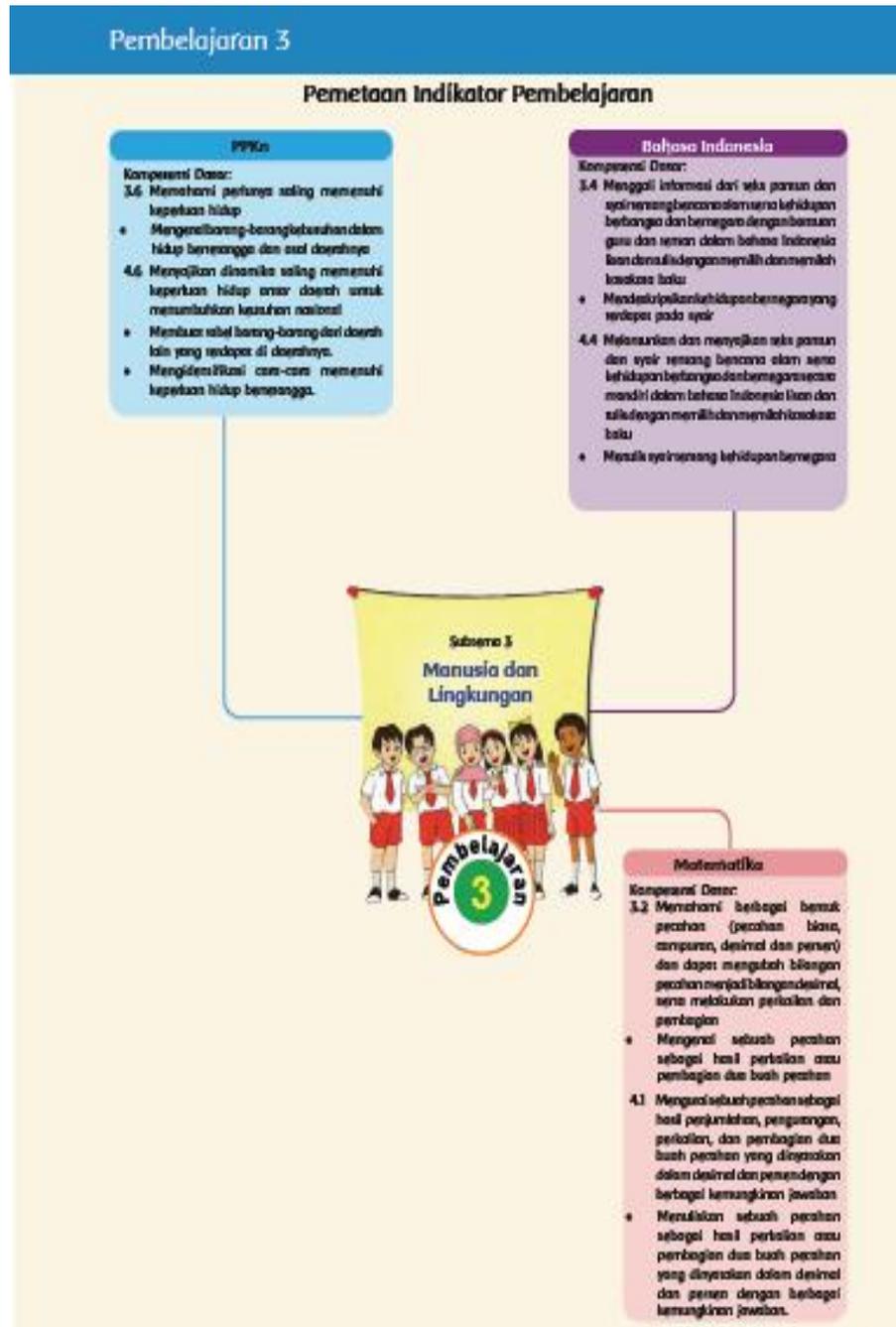
1. Pemetaan Kompetensi Dasar Pembelajaran 1



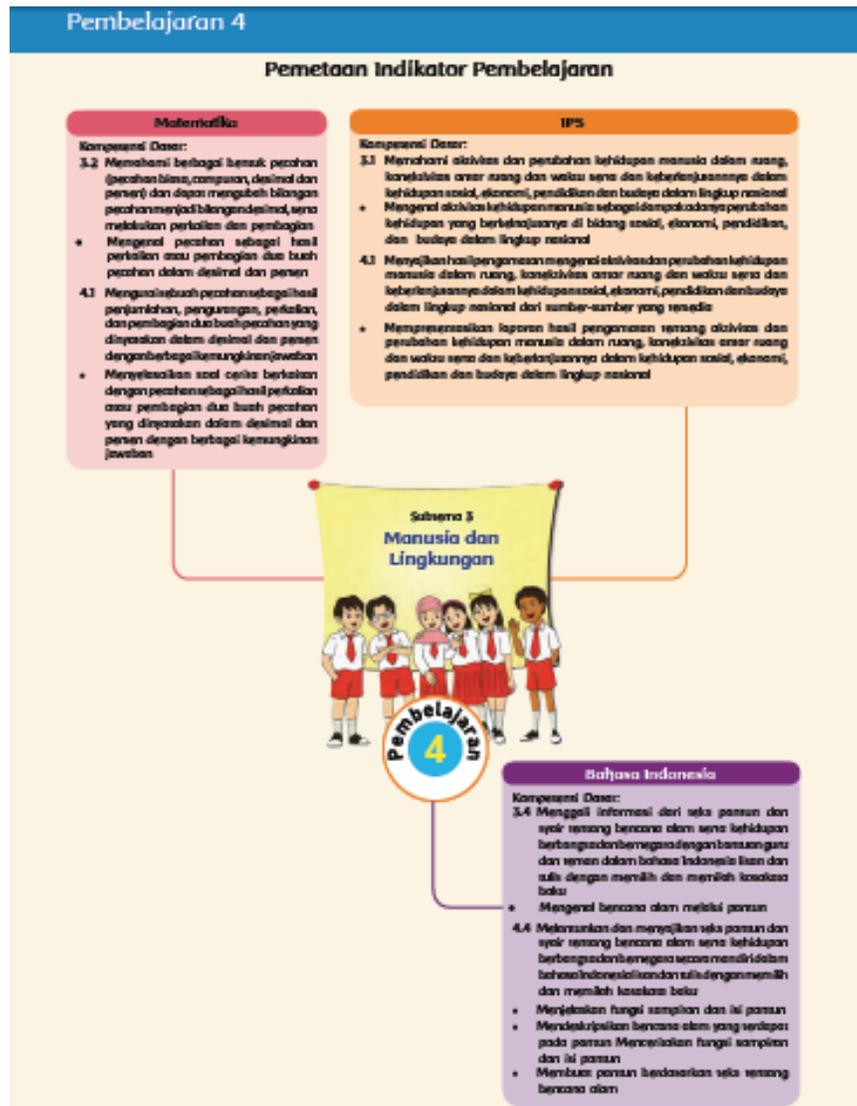
2. Pemetaan Kompetensi Dasar Pembelajaran 2



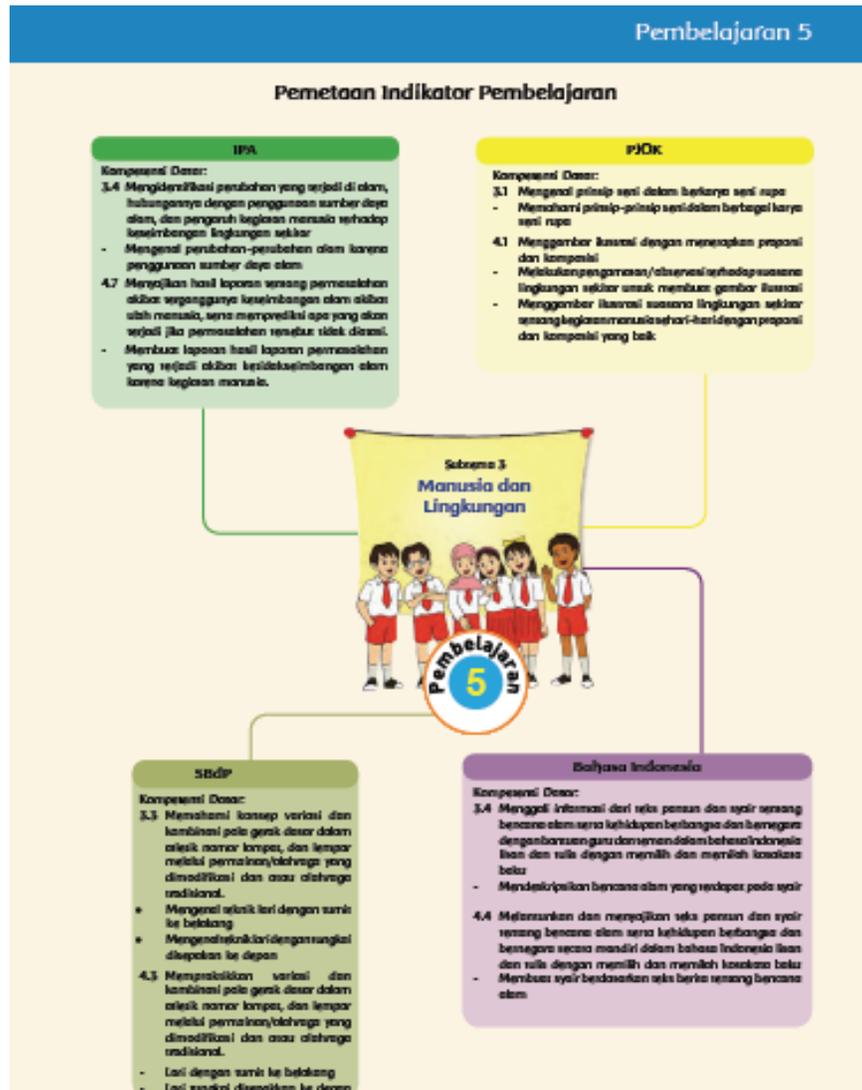
3. Pemetaan Kompetensi Dasar Pembelajaran 3



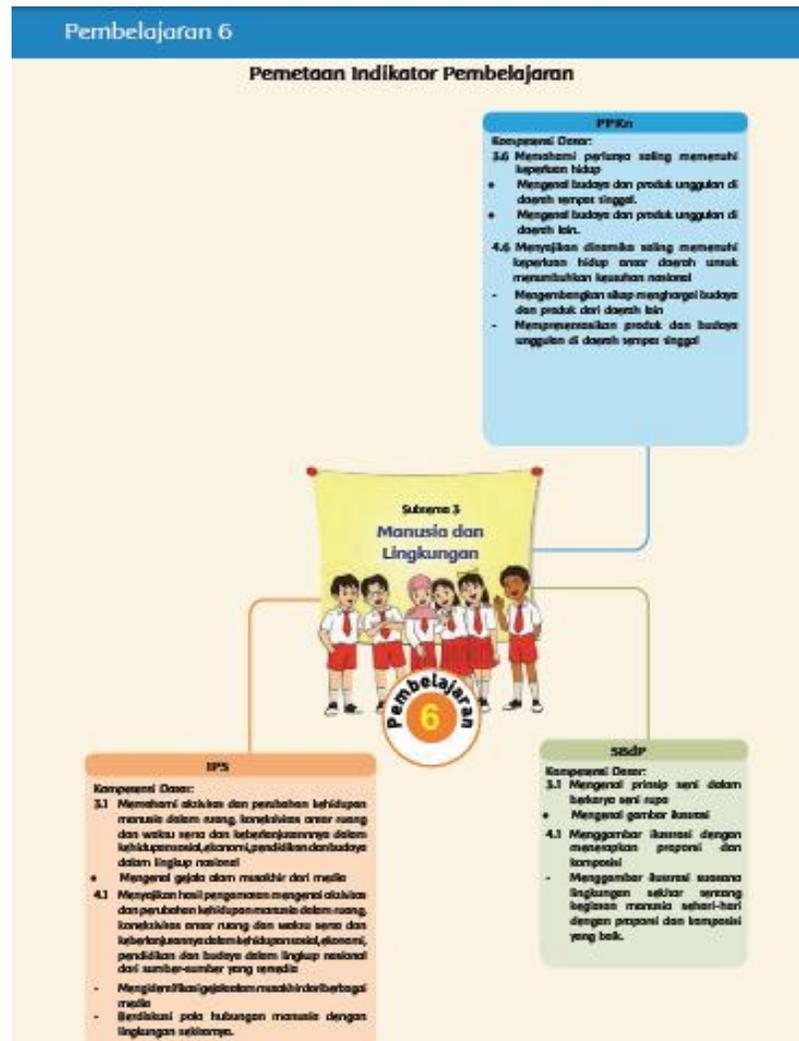
4. Pemetaan Kompetensi Dasar Pembelajaran 4



5. Pemetaan Kompetensi Dasar Pembelajaran 5



6. Pemetaan Kompetensi Dasar Pembelajaran 6



H. Hasil Penelitian Terdahulu

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan terkait dengan model *Discovery Learning* diantaranya yaitu :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Lia Karlina (2015)

Lia karlina, mahasiswi Universitas Pasundan melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul Penggunaan Model *Discovery Learning* Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Prestasi Belajar Siswa Kelas V SDN Sukamulya 1 Pada Subtema Manusia dan Lingkungan.

Latar belakang penelitian yang dilakukan oleh Lia Karlina adalah kurangnya pemahaman konsep siswa kelas V pada subtema manusia dan lingkungan sehingga menyebabkan menurunnya prestasi belajar siswa. Untuk itu Lia Karlina melakukan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan model *Discovery Learning*.

Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Lia Karlina menunjukkan bahwa penggunaan model *Discovery Learning* dapat meningkatkan pemahaman konsep dan prestasi belajar siswa kelas V pada subtema manusia dan lingkungan. Hal ini dapat dilihat dari hasil pelaksanaan siklus I dan siklus II yang menunjukkan bahwa 90% nilai siswa sama dengan KKM.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Yuyun Yulianawati (2014)

Yuyun Yulianawati mahasiswi Universitas Pasunda, dengan judul Penerapan Model *Discovery Learning* Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Hasil Belajar Siswa Pada Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku Untuk Siswa Kelas IV Di SDN Nilem Bandung. Pada hasil penelitian yang telah dilakukan kondisi awalnya dalam kegiatan pembelajarannya di sebabkan karena guru kurang melibatkan siswa dalam kegiatan pembelajaran tematik kurikulum 2013 yang membuat siswa kurang memahami materi sehingga hasil belajar dan pemahaman konsep siswa masih rendah.

Hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar dan pemahaman konsep dalam setiap siklusnya, jadi kesimpulannya penggunaan model *Discovery Learning* pada subtema keberagaman budaya bangsaku dapat meningkatkan hasil belajar dan pemahaman pada siswa kelas IV di SDN Nilem Bandung.

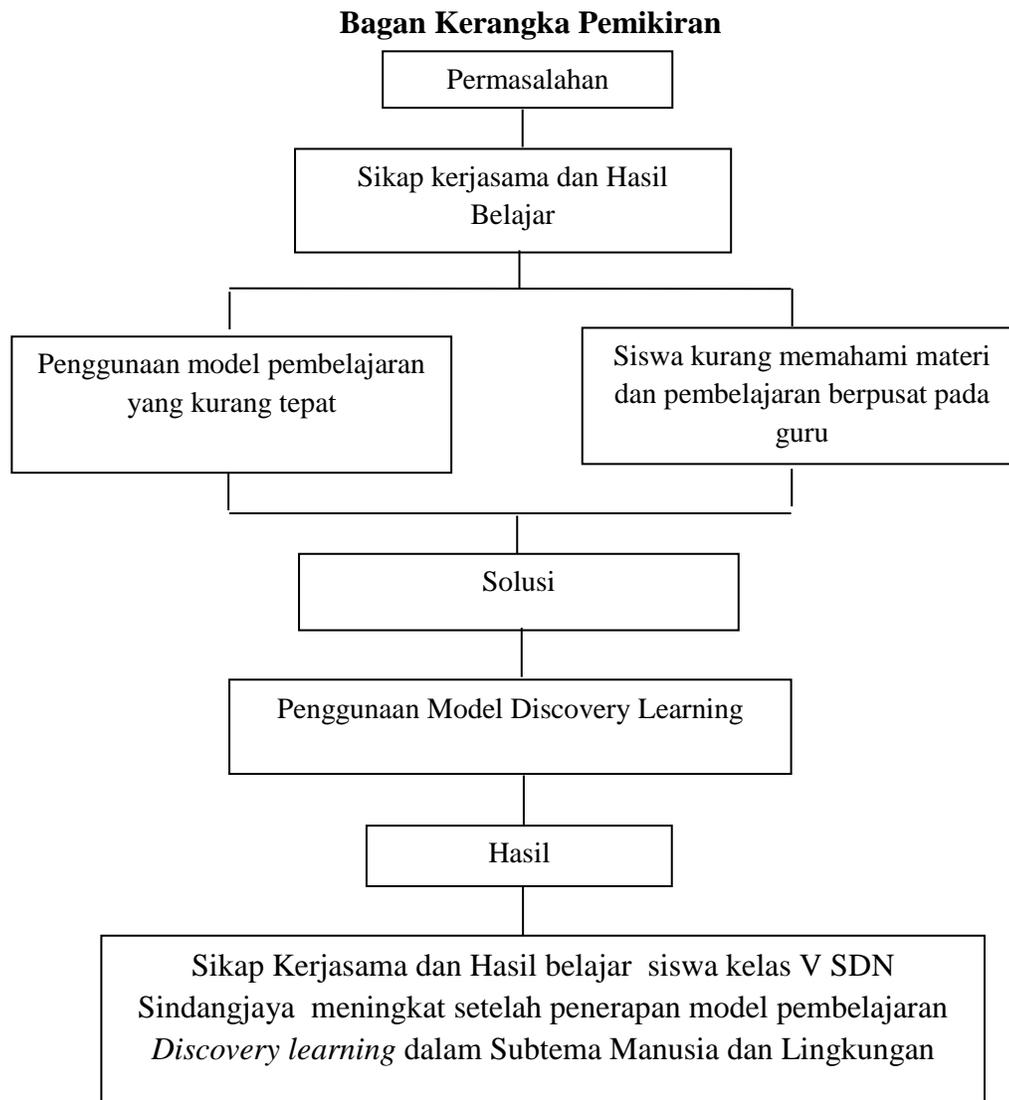
I. Kerangka Pemikiran

Sebagian besar kegiatan belajar mengajar didalam kelas biasanya didominasi oleh guru atau berpusat pada guru di mana siswa hanya duduk, diam dan memperhatikan. sehingga menyebabkan pembelajaran cenderung tidak interaktif dan siswa pun kurang kreatif. Namun dengan adanya perubahan kurikulum dari 2006 menjadi kurikulum 2013 pada saat ini menjadikan guru harus berusaha untuk meningkatkan pembelajaran yang berpusat pada siswa.. Siswa pun diarahkan untuk dapat mengembangkan kemampuannya sendiri secara percaya diri dengan bimbingan guru.

Hasil pengamatan dan wawancara peneliti menemukan masalah di SDN Sindang Jaya 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 menurunnyahasil belajar siswa. Untuk itu penelitian melakukan penelitian tindakan kelas guna untuk meningkatkan sikap kerjasama dan hasil belajar di kelas V SDN Sindang Jaya pada subtema manusia dan lingkungan .

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

Gambar 2.1



J. Asumsi

Berdasarkan kerangka pemikiran sebagaimana telah diuraikan di atas maka rumusan asumsi dalam penelitian ini adalah:

- a. Dalam Penggunaan Model pembelajaran *Discovery Learning* Untuk Meningkatkan Sikap Kerjasama dan Hasil Belajar Siswa di Kelas V Pada Subtema Manusia dan Lingkungan dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena dalam pembelajaran tersebut siswa terlibat langsung dalam pembelajaran.

- b. Sikap kerjasama siswa meningkat hal ini terlihat dari beberapa penelitian terdahulu yang menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning*.
- c. Hasil belajar siswa meningkat hal ini terlihat dari beberapa hasil penelitian terdahulu yang menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning*
- d. Menurut Ibrahim dan Nur dalam Rusman (2013, hlm.241) mengemukakan bahwa pembelajaran berbasis masalah merupakan satu pendekatan pembelajaran yang digunakan untuk merangsang berpikir tingkat tinggi siswa dalam situasi yang berorientasi pada masalah dunia nyata, termasuk di dalamnya belajar bagaimana belajar.

K. Hipotesis Tindakan

a. Hipotesis Umum

Berdasarkan kajian teori diatas, dapat dirumuskan hipotesis penelitian tindakan kelas, yaitu : Apabila guru dalam pembelajaran tematik menggunakan model *Discovery Learning* pada subtema Manusia dan Lingkungan dengan meningkatkan sikap kerjasama dan hasil belajar siswa kelas V SD Sindang Jaya .

b. Hipotesis Khusus

Berdasarkan kajian teori diatas, dapat dirumuskan hipotesis penelitian khusus, yaitu : Apabila guru menyusun RPP dan mempersiapkan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan Permendikbud no 103 th 2014 menggunakan model *Discovery Learning* pada subtema manusia dan lingkungan maka hasil belajar siswa kelas V SD Sindang Jaya dapat mengalami peningkatan”

