

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Belajar dan Pembelajaran

1. Belajar

Secara umum biasanya belajar diartikan sebagai kegiatan mengingat dan menghafal bahan pelajaran yang diajarkan oleh guru atau pendidik. Sedangkan secara modern, kata “*Belajar*” dipadankan dengan kata “*Learning*” (bahasa Inggris). Pemberian arti terhadap kegiatan belajar dilakukan dengan sudut pandang psikologis, cabang ilmu yang mempelajari interaksi individu dengan lingkungannya. Perubahan tingkah laku dan pemodifikasian tingkah laku yang baru dapat diartikan sebagai hasil belajar. Pada prinsipnya, belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil pengamalan individu berinteraksi dengan lingkungannya.

Suprijono (2010, hlm. 2) mendefinisikan bahwa belajar adalah perubahan disposisi atau kemampuan yang dicapai seseorang melalui aktivitas. Perubahan disposisi atau kemampuan yang dicapai seseorang melalui aktivitas. Perubahan disposisi tersebut bukan diperoleh langsung dari proses pertumbuhan seseorang secara alamiah.

Belajar merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Perubahan-perubahan ini akan nyata dalam seluruh aspek tingkah laku (Slameto, 2010, hlm. 2).

Belajar bukanlah kegiatan sekali tembak, proses belajar berlangsung secara bergelombang. Belajar memerlukan kedekatan dengan materi yang hendak dipelajari, jauh sebelum bisa memahaminya. Belajar juga memerlukan kedekatan dengan materi sebagai macam hal, bukan sekedar peluang atau hapalan. Sebagai contoh, pelajaran matematika bisa diajarkan dengan media konkret, melalui buku-buku latihan dan dengan mempraktikkan dalam kegiatan sehari-hari.

Masing-masing cara dalam menyajikan konsep akan menentukan pemahaman siswa. Yang lebih penting lagi adalah bagaimana kedekatan itu berlangsung. Jika ini terjadi pada siswa, dia akan merasakan sedikit keterlibatan mental. Ketika kegiatan belajar bersifat pasif, siswa mengikuti pelajaran tanpa rasa keingintahuannya, tanpa mengajukan pertanyaan, dan tanpa minat terdapat. Ketika kegiatan belajar bersifat aktif, siswa mengupayakan sesuatu. Dia menginginkan jawaban atas sebuah pertanyaan, membutuhkan informasi untuk memecahkan masalah, atau mencari cara untuk mengerjakan tugas.

2. Pembelajaran

Pembelajaran adalah mengajarkan siswa menggunakan pembelajaran atau teori belajar dan merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan Sagala (2010, hlm.61). Menurut Sagala pembelajaran mempunyai dua karakteristik, yaitu *pertama* dalam proses pembelajaran melibatkan proses mental siswa secara maksimal bukan hanya menuntut siswa sekedar mendengarkan dan mencatat akan tetapi menghendaki aktifitas siswa dalam proses berfikir. *Kedua* dalam pembelajaran membangun suasana dialogis dan proses tanya jawab terus menerus yang diarahkan untuk memperbaiki dan meningkatkan kemampuan berfikir siswa, yang pada gilirannya kemampuan berfikir itu dapat membantu siswa untuk memperoleh pengetahuan yang mereka kontruksi sendiri.

Proses pembelajaran berhasil tidaknya pencapaian tujuan banyak dipengaruhi oleh bagaimana proses belajar yang dialami oleh siswa, oleh sebab itu kegiatan belajar mengajar merupakan kegiatan yang paling utama.

Mendefinisikan pembelajaran sebagai suatu sistem intruksional yang mengacu pada seperangkat komponen yang saling bergantung satu sama lain untuk mencapai tujuan. Sebagai sebuah sistem, pembelajaran meliputi suatu komponen, antara lain tujuan, bahan, siswa, guru, model, situasi dan evaluasi Isjoni (2012, hlm. 11).

Adapun prinsip-prinsip khusus dalam pengelolaan pembelajaran yaitu sebagai berikut

a) Interaktif

Prinsip interaksi mengandung makna bahwa mengajar bukan sekedar menyampaikan pengetahuan dari guru ke siswa tapi sebagai proses mengatur

lingkungan yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Proses interaksi memungkinkan kemampuan siswa berkembang, baik mental maupun intelektual.

b) Inspiratif

Proses pembelajaran adalah proses yang inspiratif yang memungkinkan siswa untuk mencoba dan melakukan sesuatu. Berbagai informasi dan pemecahan masalah dalam pembelajaran bukan hanya mati dan bersifat mutlak, akan tetapi merupakan hipotesis yang merangsang siswa untuk mau mencoba dan mengujinya. Oleh karena itu, biarkan siswa berbuat dan berpikir sesuai dengan inspirasinya sendiri.

c) Menyenangkan

Proses pembelajaran adalah proses yang dapat mengembangkan seluruh potensi siswa. Proses pembelajaran yang menyenangkan bisa dilakukan dengan berbagai cara. Pertama, dengan menata ruang yang apik dan menarik. Kedua, melalui pengelolaan pembelajaran yang hidup dan bervariasi.

d) Menantang

Proses pembelajaran adalah proses yang menantang siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir, yakni merangsang kerja otak secara maksimal. Kemampuan tersebut dapat ditumbuhkan dengan cara mengembangkan rasa ingin tahu siswa melalui kegiatan mencoba, berpikir secara intuitif atau bereksplorasi.

e) Memberi motivasi

Motivasi adalah aspek yang sangat penting untuk membelajarkan siswa. Dalam hal ini, guru harus dapat menunjukkan pentingnya pengalaman dan materi belajar bagi kehidupan siswa. Dengan begitu siswa akan belajar bukan sekedar untuk memperoleh nilai atau pujian tapi didorong oleh keinginan untuk memenuhi kebutuhan.

B. Model Discovery Learning

1. Pengertian Model *Discovery Learning*

Discovery adalah proses mental dimana siswa mampu mengasimilasi suatu konsep atau prinsip. Sedangkan *Discovery Learning* adalah teori belajar yang

didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang terjadi bila pelajar tidak disajikan dengan pelajaran dalam bentuk finalnya, tetapi diharapkan siswa mengorganisasi sendiri (Agus N. Cahyo dalam Panduan Aplikasi Teori-Teori Belajar Mengajar, 2013, hlm.101).

Pengertian *Discovery Learning* menurut Jerome Bruner adalah metode belajar yang mendorong siswa untuk mengajukan pertanyaan dan menarik kesimpulan dari prinsip-prinsip umum praktis contoh pengalaman. Dan yang menjadi dasar ide J. Bruner ialah pendapat dari Piaget yang menyatakan bahwa anak harus berperan secara aktif didalam belajar di kelas. Untuk itu, Bruner memakai cara dengan apa yang disebutnya *Discovery Learning*, yaitu dimana murid mengorganisasikan bahan yang dipelajari dengan suatu bentuk akhir.

Metode *Discovery* merupakan bagian dari suatu praktik pendidikan yang lebih besar, yang sering disebut pengajaran yang heuristic, atau sejenis pengajaran yang mencakup metode-metode yang direncanakan untuk memajukan cara belajar yang aktif, yang berorientasi pada proses, diarahkan sendiri, menekankan temuan dari siswa, dan reflektif. Dalam pembelajaran *Discovery* (penemuan), kegiatan atau pembelajaran dirancang sedemikian rupa sehingga siswa dapat menemukan konsep-konsep dan prinsip-prinsip melalui proses mentalnya sendiri. Dalam menemukan konsep, siswa melakukan pengamatan, menggolongkan, membuat dugaan, menjelaskan, menarik kesimpulan dan sebagainya untuk menemukan beberapa konsep atau prinsip.

Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa *Discovery Learning* adalah suatu pembelajaran yang melibatkan siswa dalam proses kegiatan mental melalui tukar pendapat, diskusi, membaca sendiri, mencoba sendiri, agar anak dapat belajar sendiri. Dengan model *Discovery Learning* dapat mengembangkan cara belajar siswa aktif dengan menemukan sendiri, menyelidiki sendiri, maka hasil yang diperoleh akan tahan lama dalam ingatan, tidak akan mudah dilupakan siswa.

2. Karakteristik Model *Discovery Learning*

Karakteristik model pembelajaran *Discovery Learning* yaitu:

- a. Mengeksplorasi dan memecahkan masalah untuk menciptakan, menggabungkan dan menggeneralisasikan pengetahuan.

- b. Berpusat pada siswa.
- c. Mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif.
- d. Mendorong berkembangnya rasa ingin tahu secara alami pada dirisiswa.

Selain itu, ada beberapa hal yang menjadi ciri utama dalam model pembelajaran *Discovery* menurut Sanjaya (2007, hlm. 195), yaitu sebagai berikut:

- 1) Model *Discovery* menekankan kepada aktivitas siswa secara maksimal untuk mencari dan menemukan.
- 2) Seluruh aktivitas yang dilakukan siswa diarahkan untuk mencari dan menemukan jawaban sendiri dari suatu yang dipertanyakan, sehingga dapat menumbuhkan sikap percaya diri.
- 3) Tujuan dari penggunaan model *Discovery* adalah untuk meningkatkan kemampuan berpikir secara sistematis, logis, dan kritis. Atau mengembangkan intelektual sebagai bagian dari proses mental.

Berdasarkan cirri-ciri tersebut, dapat disimpulkan bahwa metode ini menekankan kepada aktivitas siswa dalam pembelajaran menggunakan metode *Discovery*. Selain itu, aktivitas siswa diarahkan untuk mencari sendiri dan menemukannya sehingga menumbuhkan rasa percaya diri pada siswa. Tujuan dari metode ini yaitu untuk meningkatkan kemampuan berpikir secara sistematis, logis, dan kritis. Atau mengembangkan intelektual sebagai bagian dari proses mental.

3. Keunggulan Model *Discovery Learning*

Model pembelajaran *Discovery Learning* memiliki kelebihan dan kekurangan. Adapun kelebihan model pembelajaran *Discovery Learning* yaitu:

1. Membantu siswa untuk memperbaiki dan meningkatkan keterampilan keterampilan dan proses-proses kognitif.
2. Pengetahuan yang diperoleh melalui metode ini sangat pribadi dan ampuhkarena menguatkan pengertian, ingatan dan transfer.
3. Menimbulkan rasa senang pada siswa, karena tumbuhnya rasa menyelidiki dan berhasil.
4. Metode ini dapat membantu siswa memperkuat konsep dirinya, karena memperoleh kepercayaan bekerja sama dengan yang lainnya.
5. Mendorong siswa berpikir dan bekerja atas inisiatif sendiri.

6. Mendorong siswa berpikir intuisi dan merumuskan hipotesis sendiri.
7. Dapat mengembangkan bakat dan kecakapan individu.

Menurut Suryosubroto (2002, hlm. 199), model *Discovery Learning* memiliki kelebihan dan kelemahan. Adapun kelebihan model *Discovery Learning*, yaitu:

1. Membantu siswa mengembangkan atau memperbanyak persediaan dan penguasaan ketrampilan dan proses kognitif siswa.
2. Pengetahuan diperoleh sifatnya sangat pribadi dan mungkin merupakan suatu pengetahuan yang sangat kukuh, dalam arti pendalaman dari pengertian retensi dan transfer.
3. Membangkitkan gairah belajar pada siswa.
4. Memberi kesempatan kepada siswa untuk bergerak maju sesuai dengan kemampuannya sendiri.
5. Siswa mengarahkan sendiri cara belajarnya sehingga ia lebih merasa terlibat dan termotivasi sendiri untuk belajar, paling sedikit pada suatu proyek penemuan khusus.
6. Membantu memperkuat pribadi siswa dengan bertambahnya kepercayaan pada diri sendiri melalui proses penemuan.
7. Memungkinkan siswa sanggup mengatasi kondisi yang mengecewakan.
8. Membantu perkembangan siswa untuk menemukan kebenaran akhir dan mutlak.

Suherman, dkk (2001, hlm. 179) juga mengungkapkan keunggulan dan kekurangan. Adapun keunggulan model *Discovery Learning*, yaitu sebagai berikut:

1. Siswa aktif dalam kegiatan belajar, sebab ia berpikir dan menggunakan kemampuan untuk menemukan hasil akhir.
2. Siswa memahami benar bahan pelajaran, sebab mengalami sendiri proses penemuannya. Sesuatu yang diperoleh dengan cara ini lebih lama di ingat.
3. Menemukan sendiri menimbulkan rasa puas. Kepuasan batin ini mendorong ingin melakukan penemuan lagi sehingga minat belajarnya meningkat.

4. Siswa yang memperoleh pengetahuan dengan metode penemuan akan lebih mampu mentransfer pengetahuannya ke berbagai konteks.
5. Metode ini melatih siswa untuk lebih banyak belajar sendiri.

4. Kelemahan Model *Discovery Learning*

- a. Metode ini menimbulkan asumsi bahwa ada kesiapan pikiran untuk belajar. Bagi siswa yang kurang pandai, akan mengalami kesulitan abstrak atau berpikir atau mengungkapkan hubungan antara konsep-konsep, yang tertulis atau lisan, sehingga pada gilirannya akan menimbulkan frustrasi.
- b. Metode ini tidak efisien untuk mengajar jumlah siswa yang banyak, karena membutuhkan waktu yang lama untuk membantu mereka menemukan teori atau pemecahan masalah lainnya.
- c. Pengajaran *Discovery* lebih cocok untuk mengembangkan pemahaman, sedangkan mengembangkan aspek konsep, keterampilan dan emosi secara keseluruhan kurang mendapat perhatian.
- d. Tidak menyediakan kesempatan-kesempatan untuk berpikir yang akan ditemukan oleh siswa karena telah dipilih terlebih dahulu oleh guru.

Selain itu, adapun kelemahan model *Discovery Learning* yang diungkapkan oleh Suryosubroto (2002, hlm. 199) , yaitu:

1. Penemuan akan dimonopoli oleh siswa yang lebih pandai dan menimbulkan perasaan frustrasi pada siswa yang kurang pandai.
2. Kurang sesuai untuk kelas dengan jumlah siswa yang banyak.
3. Memerlukan waktu yang relatif banyak.
4. Karena biasa dengan perencanaan dan pengajaran secara tradisional, hasil pembelajaran dengan metode ini selalu mengecewakan.
5. Kurang memperhatikan diperolehnya sikap dan keterampilan karena yang lebih diutamakan adalah pengertian.
6. Fasilitas yang dibutuhkan untuk mencoba ide-ide, kemungkinan tidak ada.
7. Tidak memberi kesempatan untuk berpikir kreatif dan tidak semua pemecahan masalah menjamin penemuan yang penuh arti.

Selain memiliki beberapa keuntungan, metode *Discovery* (penemuan) juga memiliki beberapa kekurangan, diantaranya: membutuhkan waktu belajar yang

lebih lama dibandingkan dengan belajar menerima. Untuk mengurangi kelemahan tersebut, maka diperlukan bantuan guru. Bantuan guru dapat dimulai dengan mengajukan beberapa pertanyaan dan dengan memberikan informasi secara singkat. Pertanyaan dan informasi tersebut dapat dimuat dalam lembar kerja siswa (LKS) yang telah dipersiapkan oleh guru sebelum pembelajaran dimulai.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa model *Discovery Learning* ini memiliki keunggulan dan kelemahan. Adapun keunggulan model *Discovery Learning* ini, yaitu membantu siswa untuk memperbaiki dan meningkatkan keterampilan-keterampilan dan proses-proses kognitif, membangkitkan gairah belajar siswa, menimbulkan rasa senang pada diri siswa, meningkatkan rasa ingin tahu serta menumbuhkan rasa percaya diri pada dirinya. Sedangkan kelemahan model *Discovery Learning* yaitu tidak cocok untuk jumlah siswa yang banyak dan membutuhkan waktu yang lama.

5. Langkah-langkah Model *Discovery Learning*

Dalam mengaplikasikan model *Discovery Learning* di kelas, langkah-langkah yang harus dilaksanakan dalam kegiatan belajar mengajar, yaitu:

a. Langkah Persiapan

1. Menentukan tujuan pembelajaran
2. Melakukan identifikasi karakteristik siswa (kemampuan awal, minat, gaya belajar, dan sebagainya)
3. Memilih materi pelajaran
4. Menentukan topik-topik yang harus dipelajari siswa secara induktif (dari contoh-contoh generalisasi)
5. Mengembangkan bahan-bahan belajar yang berupa contoh-contoh, ilustrasi, tugas dan sebagainya untuk dipelajari siswa.
6. Mengatur topik-topik pelajaran dari yang sederhana ke kompleks, dari yang konkret ke abstrak, atau dari tahap enaktif, ikonik sampai ke simbolik.
7. Melakukan penilaian proses dan hasil belajar siswa

b. Pelaksanaan

1. *Stimulation* (stimulasi/pemberian rangsangan)

Pertama-tama pada tahap ini pelajar dihadapkan pada sesuatu yang menimbulkan kebingungannya, kemudian dilanjutkan untuk tidak memberi

generalisasi, agar timbul keinginan untuk menyelidiki sendiri. Disamping itu guru dapat memulai kegiatan PBM dengan mengajukan pertanyaan, anjuran membaca buku, dan aktivitas belajar lainnya yang mengarah pada persiapan pemecahan masalah. Stimulasi pada tahap ini berfungsi untuk menyediakan kondisi interaksi belajar yang dapat mengembangkan dan membantu siswa dalam mengeksplorasi bahan.

2. *Problem Statement* (pernyataan/ identifikasi masalah)

Setelah dilakukan stimulasi langkah selanjutnya 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).

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 anak didik diberi kesempatan untuk mengumpulkan (*collection*) berbagai informasi yang relevan, membaca literatur, mengamati objek, wawancara dengan nara sumber, melakukan uji coba sendiri dan sebagainya.

4. *Data Processing* (Pengolahan Data)

Menurut Syah (2004, hlm. 244) pengolahan data merupakan kegiatan mengolah data dan informasi yang telah diperoleh para siswa baik melalui wawancara, observasi, dan sebagainya, lalu ditafsirkan. 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.

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 pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa model *Discovery Learning* ini menuntut siswa aktif, berpikir kritis dan analitis. Dalam penerapan model *Discovery Learning*, siswa sebagai pusat pengajaran, mengembangkan bakat dan kecakapan individu, serta dapat memberi waktu bagi siswa untuk mengasimilasi suatu konsep.

C. Sikap Percaya Diri

1. Pengertian Sikap Percaya Diri

Rasa percaya diri merupakan modal dasar seorang manusia dalam memenuhi berbagai kebutuhan sendiri. Rasa percaya diri tidak muncul begitu saja pada diri seseorang, tetapi ada proses tertentu di dalam pribadinya sehingga terjadilah pembentukan rasa percaya diri itu. Percaya diri merupakan salah satu aspek kepribadian yang sangat penting dalam kehidupan manusia.

Menurut Lauster (2012, hlm. 4), percaya diri adalah suatu sikap atau keyakinan atas kemampuan diri sendiri, sehingga dalam tindakan-tindakannya tidak terlalu cemas, merasa bebas untuk melakukan hal-hal yang sesuai keinginan dan tanggung jawab atas perbuatannya, sopan dalam berinteraksi dengan orang lain, memiliki dorongan prestasi serta dapat mengenal kelebihan dan kekurangan diri sendiri.

Sedangkan menurut Hakim (2005, hlm. 6), percaya diri adalah suatu keyakinan seseorang terhadap segala aspek kelebihan yang dimilikinya dan keyakinan tersebut membuatnya merasa mampu untuk bisa mencapai berbagai tujuan di dalam hidupnya.

Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa sikap percaya diri adalah suatu sikap yang dimiliki oleh seseorang dengan keyakinan yang dimilikinya mampu untuk melakukan suatu pekerjaan.

2. Karakteristik Sikap Percaya Diri

Menurut Lauster (2012, hlm. 13) terdapat beberapa karakteristik untuk menilai rasa percaya diri individu, antara lain sebagai berikut:

1. Percaya pada kemampuan sendiri, yaitu suatu keyakinan atas diri sendiri terhadap segala fenomena yang terjadi.
2. Bertindak mandiri dalam mengambil keputusan, yaitu dapat bertindak dalam mengambil keputusan terhadap apa yang dilakukan secara mandiri tanpa adanya keterlibatan orang lain.
3. Memiliki konsep diri yang positif, yaitu adanya penilaian yang baik dari dalam diri sendiri, baik dari pandangan maupun tindakan yang dilakukan yang menimbulkan rasa positif terhadap diri sendiri.
4. Berani mengungkapkan pendapat, yaitu adanya suatu sikap untuk mampu mengutarakan sesuatu dalam diri yang ingin diungkapkan kepada orang lain tanpa adanya paksaan atau hal yang dapat menghambat pengungkapan perasaan.

Dari pendapat di atas, adapun karakteristik sikap percaya diri yang harus dimiliki seseorang yaitu percaya pada kemampuan sendiri, bertindak mandiri dalam mengambil keputusan, memiliki konsep diri yang positif, dan berani mengungkapkan pendapat

3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Sikap Percaya Diri

Rasa percaya diri tidak terbentuk dengan sendirinya melainkan berkaitan dengan seluruh kepribadian seseorang secara keseluruhan. Menurut Hakim (2005, hlm. 13) faktor yang mempengaruhi rasa percaya diri pada seseorang, yaitu:

a. Lingkungan keluarga

Keluarga merupakan lingkungan pertama dan utama dalam hidup manusia. Lingkungan keluarga sangat mempengaruhi pembentukan awal rasa percaya diri seseorang. Rasa percaya diri bisa tumbuh dan berkembang dengan baik apabila seseorang itu yang berada di dalam lingkungan keluarga yang baik, namun sebaliknya, apabila lingkungan keluarga tidak memadai akan menjadikan individu tidak percaya pada kemampuan diri sendirinya.

b. Pendidikan formal (sekolah)

Sekolah merupakan lingkungan kedua yang paling berperan bagi anak setelah lingkungan keluarga. Sekolah dapat memberikan ruang pada anak untuk mengekspresikan rasa percaya dirinya terhadap teman seusianya.

c. Pendidikan non formal

Selain lingkungan keluarga dan pendidikan formal, pendidikan non formal juga dapat mempengaruhi rasa percaya diri seseorang. Lingkungan pendidikan non formal merupakan tempat individu menimba ilmu secara tidak langsung, belajar keterampilan-keterampilan sehingga mencapai rasa percaya diri individu. Contohnya, dalam mengikuti kegiatan ekstrakurikuler, les, dan kursus, siswa dapat mengekspresikan rasa percaya dirinya yakni dengan berbaur dengan siswa lain agar rasa percaya dirinya meningkat.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa sikap percaya diri yang ada pada diri seseorang dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu faktor lingkungan keluarga, faktor lingkungan sekolah, dan faktor lingkungan bermasyarakat.

D. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan tujuan akhir dilaksanakannya kegiatan pembelajaran di sekolah. Hasil belajar merupakan tingkat penguasaan yang telah dicapai oleh peserta didik dalam proses belajar yang telah diterima dalam pengalamannya, karena dalam kemampuan belajar terdapat berbagai indikator untuk menentukan dan mengetahui serta menilai tingkat keberhasilan peserta didik dalam setiap pembelajaran yang meliputi ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor. Hasil belajar dapat ditingkatkan melalui usaha sadar yang dilakukan secara sistematis mengarah kepada perubahan yang positif yang kemudian disebut dengan proses belajar. Akhir dari proses belajar adalah perolehan suatu hasil belajar siswa.

Dimiyati dan Mudjiono (2002, hlm. 36) berpendapat bahwa hasil belajar adalah hasil yang ditunjukkan dari suatu interaksi tindak belajar dan biasanya ditunjukkan dengan nilai tes yang diberikan guru.

Menurut Bloom Rudi Susilana(2006, hlm. 102) mengemukakan tiga ranah hasil belajar yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Proses belajar dapat ditandai dengan perubahan tingkah laku secara keseluruhan baik yang menyangkut segi kognitif, afektif, dan psikomotor. Bloom dalam Suharsimi (2012, hlm. 130) telah memilah ranah (domain) kemampuan belajar ke dalam tiga ranah utama, yaitu:

- a. Ranah Kognitif. Bloom dalam Suharsimi (2012. hlm, 131) membagi dan menyusun secara hirarkhis tingkat hasil belajar kognitif mulai dari yang paling rendah dan sederhana yaitu mengenal sampai yang paling tinggi dan kompleks yaitu evaluasi. Makin tinggi tingkat maka makin kompleks dan penguasaan sautu uingkat memasyarakatkan penguasaan tingkat sebelumnya. Enam tingkat itu adalah ingatan (C1), pemahaman (C2), aplikasi (C3), analisis (C4), sintesis (C5), dan evaluasi (C6).
- b. Ranah Afektif. Taksonomi hasil belajar afektif dalam Suharsimi (2012, hlm. 134) membagi hasil belajar afektif menjadi pendapat atau pandangan dan sikap atau nilai.
- c. Ranah Psikomotor. Taksonomi hasil belajar afektif dalam Suharsimi (2012, hlm. 135) hasil belajar psikomotorik dapat diklasifikasikan dari gerak yang paling sederhana. Secara mendasar dibedakan menjadi keterampilan dan kemampuan.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil yang didapat setelah melaksanakan kegiatan belajar yang berupa aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Hasil belajar yang didapat siswa berupa hasil tes yang telah dilaksanakannya setelah melaksanakan pengalaman belajar.

Sudjana (2004, hlm. 22) berpendapat bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar. Sedangkan Warsito (dalam Depdiknas, 2006, hlm. 125) mengemukakan bahwa hasil dari kegiatan belajar ditandai dengan adanya perubahan perilaku ke arah positif yang relatif permanen pada diri orang yang belajar.

Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran karena akan memberikan sebuah informasi kepada guru tentang kemajuan peserta didik dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui proses kegiatan belajar mengajar yang selanjutnya setelah mendapat informasi tersebut guru dapat

menyusun dan membina kegiatan-kegiatan peserta didik lebih lanjut baik untuk individu maupun kelompok belajar. Untuk mengetahui hasil belajar seseorang dapat dilakukan dengan melakukan tes dan pengukuran. Tes dan pengukuran memerlukan alat sebagai pengumpul data yang disebut dengan instrumen penilaian hasil belajar.

Berdasarkan uraian mengenai hasil belajar, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku secara positif serta kemampuan yang dimiliki siswa dari suatu interaksi tindak belajar dan mengajar yang berupa hasil dari proses belajar dan ditandai dengan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya.

2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Bloom Rudi Susilana (2006, hlm. 102), mengemukakan bahwa hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Adapun kedua faktor tersebut yakni:

1. Faktor Internal

Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri siswa, yang terdiri dari N. Ach (Need for Achievement) yaitu kebutuhan atau dorongan atau motif untuk berprestasi. Faktor internal terdiri dari:

- a) Faktor fisiologis atau jasmani individu, baik bersifat bawaan maupun yang diperoleh dengan melihat, mendengar, dan lain sebagainya.
- b) Faktor psikologis, baik yang bersifat bawaan maupun keturunan

2. Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri siswa. Faktor eksternal terdiri dari:

- a) Faktor sosial, seperti faktor lingkungan keluarga, faktor lingkungan sekolah, faktor lingkungan masyarakat dan faktor lingkungan kelompok
- b) Faktor budaya, seperti adat istiadat, ilmu pengetahuan dan teknologi, kesenian, dan sebagainya.
- c) Faktor lingkungan fisik, seperti fasilitas rumah, fasilitas belajar, iklim, dan sebagainya.
- d) Faktor spiritual atau lingkungan keagamaan.

Sedangkan menurut Sunarto, faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar antara lain:

a) Faktor Internal

Faktor internal adalah faktor-faktor yang berasal dari dalam diri seseorang yang dapat mempengaruhi hasil belajarnya. Faktor internal yang dapat mempengaruhi hasil belajar seseorang, yaitu kecerdasan/intelegensi, bakat, minat, motivasi.

b) Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar seseorang yang sifatnya berasal dari luar diri seseorang tersebut. Yang termasuk faktor-faktor eksternal yaitu keadaan lingkungan keluarga, keadaan lingkungan sekolah, dan keadaan lingkungan masyarakat.

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor internal (faktor yang berasal dari dalam diri seseorang) dan faktor eksternal (faktor yang berasal dari luar diri seseorang).

3. Upaya Guru Untuk Meningkatkan Hasil Belajar

Upaya yang dilakukan guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa, yaitu:

- a. Menyiapkan fisik dan mental siswa
- b. Meningkatkan konsentrasi siswa dalam belajar
- c. Meningkatkan motivasi belajar siswa
- d. Menggunakan strategi belajar mengajar yang baik
- e. Membiasakan saling bertanya dalam hal yang kurang dimengerti
- f. Melakukan tes lisan atau tes tertulis secara bertahap

E. Analisis dan Pengembangan Metode Pembelajaran

1. Keluasan dan Kedalaman Materi

Tema Lingkungan Sahabat Kita merupakan salah satu tema yang ada dalam daftar tema pada kurikulum 2013. Tema Lingkungan Sahabat Kita memiliki 3 subtema dalam penerapannya. Salah satu subtema dari tema yang ada yaitu pelestarian lingkungan pada subtema ini terdiri dari 6 Pembelajaran.

Terkait dengan penelitian ini, peneliti menggunakan pembelajaran 1 sampai dengan pembelajaran 6 untuk bahan penelitian. Dimana setiap pembelajaran terdiri dari beberapa mata pelajaran. Pembelajaran 1 terdiri dari Matematika, Bahasa Indonesia, IPA. Pembelajaran 2 terdiri dari SBdP, PJOK, IPA, Bahasa Indonesia. Pembelajaran 3 terdiri dari PPKn, Matematika, Bahasa Indonesia. Pembelajaran 4 terdiri dari IPS, PPKn, Matematika, Bahasa Indonesia. Pembelajaran 5 terdiri dari SBdP, IPA, PJOK, Bahasa Indonesia. Pembelajaran 6 terdiri dari SBdP, Bahasa Indonesia, IPS

Pada pembelajaran Subtema Pelestarian Lingkungan seluruh aspek, pengetahuan dan keterampilan dikembangkan. Pada setiap pembelajaran aspek sikap yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa sikap percaya diri dan hasil belajar.

2. Karakteristik Materi

Karakteristik materi pembelajaran tema Lingkungan Sahabat Kita dan subtema Pelestarian Lingkungan yaitu :

a. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar

Dalam penjabaran materi tentunya merupakan perluasan dari Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) yang sudah ditetapkan berikut adalah Kompetensi Inti (KI) yang terdapat pada tema Lingkungan Sahabat Kita dan subtema Pelestarian Lingkungan di Kelas V : (1) Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya. (2) menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya serta cinta tanah air. (3) memahami pengetahuan factual dengan cara mengamati, dan mencoba menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain. (4) menyajikan pengetahuan factual dalam Bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dan kritis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak bermain dan berak glak mulia.

Kompetensi Dasar pada tema Lingkungan Sahabat Kita subtema Pelestarian Lingkungan yang merupakan kesatuan ide masing-masing dari setiap matapelajaran dimuat dalam bagan berikut:

Tabel 1.1
Kompetensi Inti

No	Kompetensi Inti
1	Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2	Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya serta cinta tanah air.
3	Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati, dan mencoba menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.
4	Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dan kritis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Tabel 1.2
Analisis Kompetensi Dasar

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator
Bahasa Indonesia	3.1 Menggali informasi dari teks laporan buku tentang makanan dan rantai makanan, kesehatan manusia, keseimbangan ekosistem, serta alam dan pengaruh kegiatan manusia dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata	3.1.1 Mencari informasi dari teks laporan buku tentang kesehatan manusia 4.1.1 Membuat laporan tentang akibat-akibat pemanfaatan alam oleh manusia yang dilakukan sembarangan

	<p>baku</p> <p>4.1 Mengamati, mengolah, dan menyajikan teks laporan buku tentang makanan dan rantai makanan, kesehatan manusia, keseimbangan ekosistem, serta alam dan pengaruh kegiatan manusia secara mandiri dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku</p>	
Matematika	<p>3.3 Memilih prosedur pemecahan masalah dengan menganalisis hubungan antar simbol, informasi yang relevan, dan mengamati pola</p> <p>4.3 Menunjukkan kesetaraan menggunakan perkalian atau pembagian dengan jumlah nilai yang tidak diketahui pada kedua sisi</p>	<p>3.3.1 Menentukan suatu konsep sesuai dengan sifat-sifat yang dimiliki</p> <p>4.3.1 Menyelesaikan permasalahan menggunakan perkalian dan pembagian dengan jumlah nilai yang tidak diketahui pada kedua sisi</p>
IPA	<p>3.4 Mengidentifikasi perubahan yang terjadi di alam, hubungannya dengan penggunaan sumber daya alam, dan pengaruh kegiatan manusia terhadap keseimbangan lingkungan</p> <p>4.7 Menyajikan hasil laporan tentang permasalahan akibat terganggunya keseimbangan alam akibat ulah manusia, serta memprediksi apa yang akan terjadi jika permasalahan tersebut</p>	<p>3.4.1 Menjelaskan pengaruh kegiatan manusia terhadap perubahan yang terjadi di alam</p> <p>4.7.1 Membuat laporan akibat pemanfaatan lingkungan yang tidak seimbang</p>

	tidak diatasi	
SBdP	<p>3.2 Mengenal harmoni musik dan lagu daerah.</p> <p>4.7 Menyanyikan lagu kanon & lagu wajib dua suara.</p>	<p>3.2.1 Menjelaskan suara satu dan suara dua dalam musik dan lagu daerah.</p> <p>4.7.1 Berlatih menyanyikan lagu canon dan lagu wajib dua suara.</p>
IPS	<p>3.5 Memahami manusia Indonesia dalam bentuk-bentuk dan sifat dinamika interaksi dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi</p> <p>4.5 Menceritakan secara tertulis hasil kajian mengenai aktivitas manusia Indonesia dalam dinamika interaksi dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi</p>	<p>3.5.1 Menunjukkan sifat dan karakteristik manusia Indonesia berdasarkan bentuk dan sifat dinamika interaksinya dengan lingkungan sosial dan budayanya</p> <p>4.5.1 Menyusun artikel sederhana untuk kemudian di pajang pada majalah dinding mengenai aktivitas manusia Indonesia dalam dinamika interaksi dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi</p>
PPKn	<p>3.2 Memahami hak kewajiban dan tanggungjawab sebagai warga dalam kehidupan sehari-hari di rumah, dan sekolah</p> <p>4.2 Melaksanakan kewajiban dan menegakkan aturan di lingkungan rumah, dan sekolah</p>	<p>3.2.1 Menyebutkan beberapa kewajiban sebagai peserta didik dalam menyelamatkan barangbarang bersejarah</p> <p>4.2.1 Berperilaku sesuai dengan kewajiban sehari-hari disekolah.</p>

F. HASIL PENELITIAN TERDAHULU

Hasil penelitian yang relevan terhadap hasil belajar yang menggunakan model *Discovery Learning*, yaitu:

1. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Ina Azariya Yupita bahwa pembelajaran dengan menggunakan model *Discovery* dapat meningkatkan hasil belajar siswa SDN Cangkung tahun 2012. Hal ini terbukti dari hasil pengamatan yang diperoleh pada tiap siklusnya. Pada siklus I, hasil belajar siswa mencapai 77,77%. Pada siklus II, hasil belajar siswa menjadi 94,44%. Maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Discovery* yang dilaksanakan dalam pembelajaran IPS pada materi perkembangan teknologi dapat meningkatkan aktivitas guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa.
2. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Fitri Rahahyu Listiyani di SDN Buah Batu tahun 2011, bahwa hasil observasi awal siswa kurang masih kurang untuk mencapai hasil belajar yang ditetapkan. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan model *Discovery Learning* untuk meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran tematik. Siklus 1 siswa masih belum mencapai KKM, peneliti melanjutkan ke siklus 2 dan hasilnya siswa banyak yang mencapai KKM.

G. KERANGKA BERFIKIR

Setiap orang memiliki sikap percaya diri, akan tetapi tidak semua orang yang memiliki sikap percaya diri bisa tampil di depan banyak orang. Oleh karena itu, sikap percaya diri perlu ditanamkan pada diri siswa semenjak dini terutama pada siswa kelas I SD. Karena dengan memiliki sikap percaya diri, siswa bisa beradaptasi dengan teman sebayanya dan lingkungan sekitarnya.

Pada kurikulum 2013, siswa dituntut untuk memiliki sikap percaya diri karena pada kurikulum ini tidak hanya pengetahuan saja yang diutamakan, akan tetapi sikap dan keterampilan juga perlu diterapkan dalam pembelajaran agar siswa memiliki nilai karakter yang baik dan bisa mengembangkan keterampilan yang ada dalam dirinya. Selain itu, pada kurikulum 2013, sikap percaya diri memiliki keterkaitan antara pembelajaran yang satu dengan pembelajaran yang lainnya. Dan dengan memiliki sikap percaya diri, siswa akan mudah melakukan apa yang sedang dan akan ia hadapi nanti.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada semester lalu, guru dalam pembelajaran di kelas masih menggunakan metode konvensional (berpusat pada guru) dimana siswa hanya datang, duduk, diam dan mencatat apa yang ia pelajari. Sehingga kurangnya perhatian peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini yang menyebabkan siswa merasa bosan, malas, ragu-ragu, takut dan tidak Percaya diri dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas.

Menurut Budiningsih (2005, hlm. 43) *Discovery Learning* adalah memahami konsep, arti, dan hubungan, melalui proses intuitif untuk akhirnya sampai kepada suatu kesimpulan. Proses pembelajaran yang terjadi di dalam kelas akan lebih efektif jika guru menerapkan model *discovery learning* dalam proses pembelajaran. Model *discovery learning* diperkirakan dapat meningkatkan sikap percaya diri dan hasil belajar siswa pada subtema “usahapelestarianlingkungan”.

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

Hasil penelitian Iriany Dwijaya Putri menunjukkan bahwa dengan menggunakan model *Discovery Learning* hasil belajar siswa dapat meningkat menjadi 89% dan hasil penelitian dari Ina Azariya Yupita menunjukkan bahwa hasil belajar siswa dengan menggunakan model *Discovery Learning* meningkatmenjadi94,44%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa dengan model *Discovery Learning* dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam kegiatan belajar mengajar karena siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran di kelas, siswa juga dapat berkembang sesuai dengan potensi yang ada dalam diri siswa, serta dapat meningkatkan sikap percaya diri dan hasil belajar siswa.

Richard (Djamarah, 2006, hlm. 20 dalam Andi 2015) mengemukakan bahwa “*Discovery Learning* adalah suatu cara mengajar yang melibatkan siswa dibimbing untuk berusaha mensintesis, menemukan atau menyimpulkan prinsip dasar dari materi yang sedang dipelajari”. Sund (Roestiyah, 2008, hlm. 20dalam

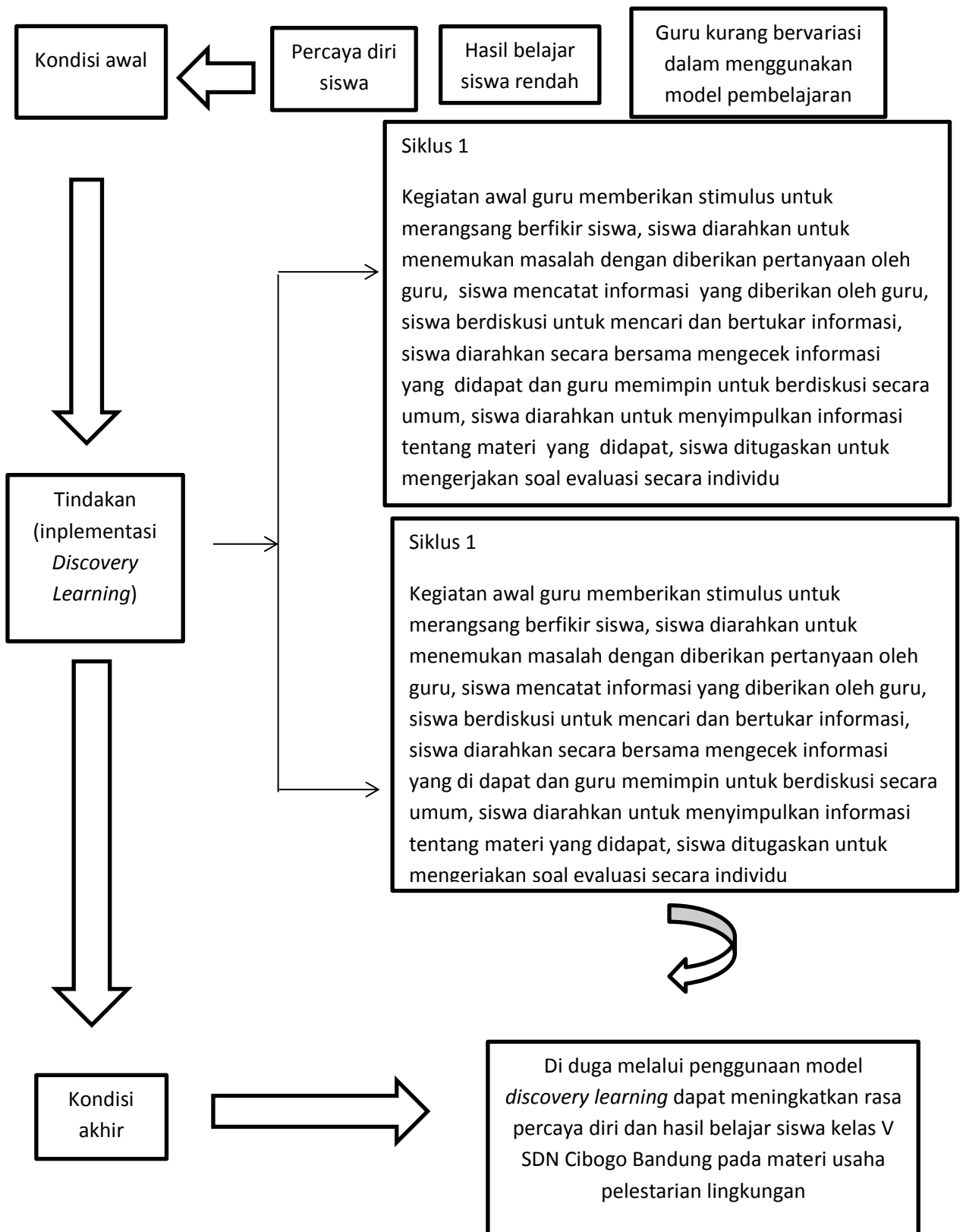
Andi 2015) berpendapat bahwa *Discovery Learning* adalah “proses mental dimana siswa mengasimilasikan suatu konsep atau suatu prinsip”.

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran berbasis penemuan merupakan model pembelajaran yang menyediakan pengalaman belajar pada siswa sehingga mampu mendorong siswa untuk aktif dalam pembelajaran dan meningkatkan kemampuan berpikir siswa terhadap materi pembelajaran karena mengaitkannya dengan dunia nyata.

Beberapa keunggulan model pembelajaran berbasis penemuan sebagai berikut:

1. Siswa akan mengerti konsep dasar dan ide-ide lebih baik.
2. Membantu dan mengembangkan ingatan dan transfer kepada situasi proses belajar yang baru.
3. Mendorong siswa berfikir dan bekerja atas inisiatif sendiri.
4. Mendorong siswa berfikir intuisi dan merumuskan hipotesis sendiri.
5. Memberikan keputusan yang bersifat intrinsik

Bagan 2.1 Kerangka Berfikir



H. Asumsi dan Hipotesis Tindakan

1. Asumsi

Dari pembahasan di atas diduga bahwa pembelajaran dengan penggunaan model *discovery learning* dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam belajar efektif dan kreatif, dimana siswa dapat membangun sendiri pengetahuannya, menentukan pengetahuannya dan keterampilannya sendiri melalui proses bertanya, kerja kelompok, belajar dari model yang sebenarnya, bisa merefleksikan apa yang diperolehnya antara harapan dengan kenyataan sehingga peningkatan hasil belajar yang didapat bukan hanya sekedar hasil menghapalmateri belaka, tetapi lebih pada materi kegiatan nyata yang dikerjakan siswa pada saat melakukan proses pembelajaran (diskusi Kelompok, dan diskusi kelas). Penggunaan model *discovery learning* dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam pembelajaran, aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan.

2. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan uraian dari kerangka berfikir di atas diajukan hipotesis tindakan sebagai berikut :

1. Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* diduga mampu meningkatkan rasa percaya diri dan hasil belajar siswa dengan optimal.
2. Penggunaan model pembelajaran *Discovery Learning* diduga mampu meningkatkan rasa percaya diri siswa.
3. Penggunaan model pembelajaran *Discovery Learning* diduga mampu meningkatkan hasil belajar siswa.