

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Model Pembelajaran

Model dapat diartikan sebagai kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan kegiatan. Menurut Komaruddin (Sagala, 2008: 175) model dapat dipahami sebagai suatu tipe atau desain. Model juga dapat dipahami sebagai suatu deskripsi atau analogi yang digunakan untuk membantu proses visualisasi sesuatu yang tidak dapat langsung diamati.

Dalam keseharian istilah ‘model’ dimaksudkan terhadap pola atau bentuk yang akan menjadi acuan. Dalam konteks pendidikan agaknya tidak jauh juga maknanya, yakni sebagai kerangka konseptual berkenaan dengan rancangan yang berisi langkah teknis dalam kesatuan strategis yang harus dilakukan dalam mendorong terjadinya situasi pendidikan, dalam wujud perilaku belajar dan mengajar dengan kecenderungan berbeda antara satu dengan lainnya atau dengan yang biasanya. Dengan demikian sebuah model dalam konteks pembelajaran, tidaklah dapat diterima sebagai sebuah model jika tidak memperlihatkan ciri khususnya sebagai sesuatu yang berbeda dari yang lainnya.

Model pembelajaran merupakan preskripsi strategi mengajar yang disiapkan untuk mencapai tujuan khusus pengajaran. Model-model pembelajaran tersebut ditujukan kepada guru agar dapat memilih alternatif pengajaran. Alternatif pengajaran ini bertujuan untuk meningkatkan efektifitas kegiatan pembelajaran.

Model pembelajaran kerangka konseptual yang melukiskan arah atau dasar filosofi pembelajaran. Ciri-ciri model pembelajaran menurut Soekanto (Trianto, 2007, hlm. 5) yaitu :

1. Ciri-ciri Model Pembelajaran yang Baik

a. Memiliki prosedur yang sistematis.

Sebuah model pembelajaran bukan sekedar gabungan berbagai fakta yang disusun secara sembarangan. Model pembelajaran merupakan sebuah prosedur yang sistematis untuk memodifikasi perilaku siswa, yang didasarkan pada pemikiran-pemikiran tertentu.

b. Hasil belajar ditetapkan secara khusus

Tiap model pembelajaran menentukan tujuan-tujuan hasil belajar yang secara khusus telah disusun secara rinci. Bentuk tujuan hasil belajar ini adalah unjuk kerja yang dapat diamati.

c. Penetapan lingkungan secara khusus

Guru memiliki hak untuk menetapkan keadaan lingkungan secara spesifik dalam model pembelajaran yang digunakannya.

d. Ukuran keberhasilan

Model harus menetapkan kriteria keberhasilan suatu unjuk kerja yang diharapkan dari siswa. Model pembelajaran selalu menggambarkan dan menjelaskan hasil-hasil belajar dalam bentuk perilaku dan kognitif yang seharusnya ditunjukkan oleh siswa setelah menempuh dan menyelesaikan proses pembelajaran.

e. Interaksi dengan lingkungan

Semua model pembelajaran menentukan cara yang dapat membuat siswa melakukan interaksi dan bereaksi dengan lingkungan sekitarnya. Interaksi dengan lingkungan merupakan hal yang sangat penting dalam pembelajaran bagi siswa.

2. Fungsi Model Pembelajaran**a. Pedoman**

Model pembelajaran berfungsi sebagai pedoman yang dapat menjelaskan apa yang harus dilakukan oleh guru. Dengan memiliki rencana pengajaran yang bersifat menyeluruh, guru diharapkan dapat membantu siswa untuk mencapai tujuan-tujuan pembelajaran.

b. Pengembangan kurikulum

Model pembelajaran dapat membantu dalam pengembangan kurikulum, karena pada dasarnya tiap mata pelajaran yang ada selalu memiliki materi yang berkesinambungan. Dalam hal inilah model pembelajaran dibutuhkan sebagai cara agar siswa terbantu dalam menerima pelajaran.

c. Menetapkan bahan-bahan pengajaran

Model pembelajaran menetapkan secara rinci bentuk-bentuk bahan pengajaran yang berbeda. Bahan pengajaran ini akan digunakan guru dalam

membantu perubahan kearah yang lebih baik. Baik bagi perkembangan kognitif, maupun perkembangan kepribadian siswa.

d. Membantu perbaikan dalam mengajar

Model pembelajaran dapat membantu proses pembelajaran dan meningkatkan keefektifan kegiatan pembelajaran.

Dari beberapa pengertian tersebut, maka model pembelajaran dapat diartikan sebagai kerangka konseptual yang mendeskripsikan dan melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasi pembelajaran untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman perencanaan bagi para guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.

B. Model Pembelajaran *Discovery Learning*

1. Pengertian *Discovery Learning*

Discovery Learning adalah salah satu model dalam pengajaran teori kognitif dengan mengutamakan peran guru dalam menciptakan situasi belajar yang melibatkan siswa belajar secara aktif dan mandiri. Model pembelajaran *discovery* (penemuan) adalah metode mengajar yang mengatur pengajaran sedemikian rupa sehingga anak memperoleh pengetahuan yang sebelumnya belum diketahuinya itu tidak melalui pemberitahuan, sebagian atau seluruhnya ditemukan sendiri. Dalam pembelajaran *discovery* (penemuan) kegiatan atau pembelajaran yang 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. Menurut Rohani (2004, hlm. 24) pengertian dari *Discovery Learning* adalah:

Metode *discovery learning* adalah metode yang berangkat dari suatu pandangan bahwa peserta didik sebagai subyek di samping sebagai obyek pembelajaran. Mereka memiliki kemampuan dasar untuk berkembang secara optimal sesuai dengan kemampuan yang mereka miliki. Proses pembelajaran harus dipandang sebagai suatu stimulus atau rangsangan yang dapat menantang peserta didik untuk merasa terlibat atau berpartisipasi dalam aktivitas pembelajaran. Peranan guru hanyalah sebagai fasilitator dan pembimbing atau pemimpin pengajaran yang demokratis, sehingga diharapkan peserta didik lebih banyak melakukan

kegiatan sendiri atau dalam bentukkelompok memecahkan masalah atas bimbingan guru.

Kata penemuan sebagai metode mengajar merupakan penemuan yang dilakukan oleh siswa. Siswa menemukan sendiri sesuatu yang baru, ini tidak berarti yang ditemukannya benar-benar baru, sebab sudah diketahui oleh orang lain. Metode penemuan merupakan komponen dari suatu bagian praktik pendidikan yang sering kali diterjemahkan sebagai mengajar heuristik, yakni suatu jenis mengajar yang meliputi metode-metode yang dirancang untuk meningkatkan rentangan keaktifan siswa yang lebih besar, berorientasi kepada proses, mengarahkan pada diri sendiri, mencari sendiri, dan refleksi yang sering muncul sebagai kegiatan belajar. Metode penemuan adalah poses mental dimana siswa mampu mengasimilasikan sesuatu konsep atau prinsip. Proses mental yang dimaksud adalah mengamati, mencerna, menggolong-golongkan, membuat dugaan, menjelaskan, mengukur dan membuat kesimpulan. Adapun menurut Sund (dalam Suryosubroto, 2002, hlm. 193) mengemukakan tentang pengertian *Discovery learning* yaitu:

Metode discovery adalah proses mengamati, menggolong-golongkan, membuat dugaan, menjelaskan, mengukur, membuat kesimpulan, dan sebagainya, dimana siswa mengasimilasi sesuatu konsep atau sesuatu prinsip. *Metode discovery* diartikan sebagai suatu prosedur mengajar yang mementingkan pengajaran perseorangan, manipulasi obyek dan lain-lain, sebelum sampai kepada generalisasi.

Model *discovery learning* diartikan sebagai suatu prosedur mengajar yang mementingkan pengajaran perseorangan, manipulasi obyek dan lain-lain, sebelum sampai kepada generalisasi. Mode *discovery learning* merupakan komponen dari praktek pendidikan yang meliputi metode mengajar yang memajukan cara belajar aktif, beroreientasi pada proses, mengarahkan sendiri, mencari sendiri dan reflektif.

Berdasarkan uraian di atas, secara garis besar dapat dikatakan bahwa model *discovery learning* Merupakan suatu cara untuk mengembangkan cara belajar siswa aktif, Dengan menemukan sendiri, menyelidiki sendiri, maka hasil yang diperoleh akan setia dan tahan lama dalam ingatan, tidak akan mudah dilupakan siswa, Pengertian yang ditemukan sendiri merupakan pengertian yang betul-betul dikuasai dan mudah digunakan atau ditransfer dalam situasi lain, Dengan menggunakan strategi penemuan, anak belajar menguasai salah satu metode

ilmiah yang akan dapat dikembangkannya sendiri, dengan metode penemuan ini juga, anak belajar berfikir analisis dan mencoba memecahkan problem yang dihadapi sendiri, kebiasaan ini akan ditransfer dalam kehidupan bermasyarakat.

2. Karakteristik Model *Discovery Learning*

a. Ciri-ciri utama belajar menemukan

Menurut Sund (dalam Suryosubroto, 2002, hlm. 193), ciri-ciri utama belajar menemukan adalah sebagai berikut :

- 1) mengeksplorasi dan memecahkan masalah untuk menciptakan, menggabungkan dan menetralisasi pengetahuan.
- 2) berpusat pada siswa.
- 3) kegiatan untuk menggabungkan pengetahuan baru dan pengetahuan yang sudah ada.

Ada sejumlah ciri-ciri proses pembelajaran yang sangat ditekankan oleh teori konstruktivisme, yaitu: menekankan pada proses belajar bukan proses mengajar, mendorong terjadinya kemandirian dan inisiatif dan belajar pada siswa, memandang siswa sebagai pencipta kemauan dan tujuan yang ingin dicapai. Berpandangan bahwa belajar merupakan suatu proses, bukan menekankan pada hasil, mendorong siswa untuk melakukan penyelidikan, menghargai peranan pengalaman krisis dan belajar, mendorong berkembangnya rasa ingin tahu secara alami pada siswa untuk membangun pengetahuan dan pemahaman baru yang didasari pengalaman nyata.

Berdasarkan ciri-ciri pembelajaran konstruktivisme tersebut di atas, maka dalam penerapannya didalam kelas sebagai berikut: mendorong kemandirian dan inisiatif siswa dalam belajar, guru mengajukan pertanyaan terbuka dan memberikan beberapa waktu kepada siswa untuk merespon, mendorong siswa berfikir tingkat tinggi, siswa terlibat aktif dalam dialog, atau diskusi dengan guru atau siswa lainnya, siswa terlibat dalam pengetahuan yang mendorong dan menantang terjadinya diskusi. Dari teori konstruktivisme tersebut dapat melahirkan strategi Model *Discovery*

3. Tujuan Penerapan Model *Discovery Learning*

Metode mempunyai andil yang cukup besar dalam kegiatan belajar mengajar. Kemampuan yang diharapkan dapat dimiliki anak didik akan ditentukan oleh relevansi penggunaan suatu metode yang sesuai dengan tujuan. Itu berarti tujuan pembelajaran akan dapat dicapai dengan penggunaan metode yang tepat, sesuai dengan standar keberhasilan yang terpat di dalam suatu tujuan. Menurut Rohani (2004, hlm. 32) metode penemuan sebagai metode belajar mengajar digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan tujuan sebagai berikut:

- a. Meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dalam memperoleh dan memproses perolehan belajar
- b. Mengarahkan para siswa sebagai pelajar seumur hidup
- c. Mengurangi ketergantungan kepada guru sebagai satu-satunya sumber informasi yang diperlukan oleh para siswa
- d. Melatih para siswa mengeksplorasi atau memanfaatkan lingkungan sebagai sumber informasi yang tidak pernah tuntas digali.

Penggunaan metode *discovery learning* ini guru berusaha untuk meningkatkan aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar. Sehingga metode *discovery learning* memiliki tujuan sebagai berikut:

- a. Teknik ini mampu membantu siswa untuk mengembangkan, memperbanyak kesiapan, serta penguasaan ketrampilan dalam proses kognitif atau pengenalan siswa
- b. Siswa memperoleh pengetahuan yang bersifat sangat pribadi / atau individual sehingga dapat kokoh atau mendalam tertinggal dalam jiwa siswa tersebut
- c. Dapat meningkatkan kegairahan belajar para siswa

4. Kelebihan Penggunaan Model *Discovery Learning*

Kelebihan Penggunaan Model *Discovery Learning* Menurut Suryosubroto (2002, hlm. 199), diantaranya adalah sebagai berikut:

- a. Membantu siswa mengembangkan atau memperbanyak persediaan dan penguasaan ketrampilan dan proses kognitif siswa
- b. Pengetahuan diperoleh sifatnya sangat pribadi dan mungkin merupakan suatu pengetahuan yang sangat kukuh, dalam arti pendalaman dari pengertian retensi dan transfer

- c. Membangkitkan gairah pada siswa
- d. Memberi kesempatan kepada siswa untuk bergerak maju sesuai dengan kemampuannya sendiri
- e. Siswa mengarahkan sendiri cara belajarnya sehingga ia lebih merasa terlibat dan bermotivasi sendiri untuk belajar, paling sedikit pada suatu proyek penemuan khusus
- f. Membantu memperkuat pribadi siswa dengan bertambahnya kepercayaan pada diri sendiri melalui proses-proses penemuan
- g. Memungkinkan siswa sanggup mengatasi kondisi yang mengecewakan
- h. Membantu perkembangan siswa untuk menemukan kebenaran akhir dan mutlak.

5. Kelemahan Penggunaan Model *Discovery Learning*

Kelemahan penggunaan model *Discovery Learning* Menurut Suryosubroto (2002, hlm. 199), diantaranya adalah sebagai berikut:

- a. Penemuan akan dimonopoli oleh siswa yang lebih pandai dan menimbulkan perasaan frustrasi pada siswa yang kurang pandai
- b. Kurang sesuai untuk kelas dengan jumlah siswa yang banyak.
- c. Karena biasa dengan perencanaan dan pengajaran secara tradisional, hasil pembelajaran dengan metode ini selalu mengecewakan
- d. Kurang memperhatikan diperolehnya sikap dan ketrampilan karena yang lebih diutamakan adalah pengertian
- e. Tidak memberi kesempatan untuk berpikir kreatif dan tidak semua pemecahan masalah menjamin penemuan yang penuh arti.

C. Langkah-langkah Penggunaan Model *Discovery Learning*

Pelaksanaan langkah model *Discovery Learning* terdiri dari 5 tahap proses, menurut Syah (2004, hlm. 244). yaitu:

Tahap pertama, adalah Orientasi masalah. 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.

Tahap kedua, adalah pengumpulan informasi. Ketika eksplorasi berlangsung guru juga memberi kesempatan kepada para siswa untuk mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya yang relevan untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis. (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.

Tahap ketiga, adalah 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.

Tahap keempat, adalah 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.

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

Tabel 2.1
Langkah-langkah Model *Discovery Learning*

Fase	Indikator	Tingkah Laku Guru
1	Orientasi masalah	Guru memberikan rangsangan belajar dengan cara memberikan pertanyaan atau menunjukkan bahan ajar sesuai dengan materi yang akan dipelajari agar menghasilkan kondisi interaksi belajar yang dapat mengembangkan dan membantu siswa dalam mengeksplorasi bahan.
2	Pengumpulan informasi	guru juga memberi kesempatan kepada para siswa untuk mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya yang relevan untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis. (menjawab pertanyaan atau membuktikan benar tidaknya hipotesis).
3	Pengolahan Data	Guru meminta siswa untuk melakukan kegiatan mengolah data dan informasi yang telah diperoleh para siswa baik melalui wawancara, observasi, dan sebagainya, lalu ditafsirkan.
4	Verification (Pembuktian).	siswa melakukan pemeriksaan secara cermat untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis yang ditetapkan tadi dengan temuan alternatif, dihubungkan dengan hasil data processing.
5	Generalisasi	Siswa menarik sebuah kesimpulan yang dapat dijadikan prinsip umum dan berlaku untuk semua kejadian atau masalah yang sama, dengan memperhatikan hasil verifikasi.

D. Sikap Percaya Diri

1. Pengertian Percaya Diri

Menurut Thantaway dalam kamus istilah bimbingan dan konseling (2005, hlm. 87) percaya diri adalah kondisi mental atau psikologis diri seseorang yang

memberi keyakinan kuat pada dirinya untuk berbuat atau melakukan suatu tindakan.

Lauster (2004, hlm. 4) berpendapat bahwa: Kepercayaan diri merupakan 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. Lauster menggambarkan bahwa orang yang mempunyai kepercayaan diri memiliki ciri-ciri tidak mementingkan diri sendiri (toleransi). Tidak membutuhkan dorongan orang lain, optimis dan gembira.

Jika di sederhanakan, Percaya Diri itu adalah asa yang ada dalam jiwa. Penuh keyakinan dan rasa mampu untuk mewujudkan sesuatu dengan segala kemampuan yang dimiliki dan menyajikannya dengan yang terbaik. Plus prosesnya baik dan mengharap hasil yang terbaik. Ana yakin semuanya pasti bisa walau awalnya g bisa lama-lama bisa dan jadilah luar biasa tapi tidak biasa diluar.

2. Proses Terbentuknya Percaya Diri

- a. Terbentuknya kepribadian yang baik sesuai dengan proses perkembangan yang melahirkan kelebihan-kelebihan tertentu.
- b. Pemahaman seseorang terhadap kelebihan-kelebihan yang dimilikinya dan melahirkan keyakinan yang kuat untuk bisa berbuat segala sesuatu dengan memanfaatkan kelebihan-kelebihannya.
- c. Pemahaman dan reaksi positif seseorang terhadap kelemahan-kelemahan yang dimilikinya agar tidak menimbulkan rasa rendah diri atau sulit menyesuaikan diri.
- d. Pengalaman didalam menjalani berbagai aspek kehidupan dengan menggunakan segala kelebihan yang ada pada diri sendiri.

E. 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 konkrit, 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.

F. Hakikat Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Belajar dan mengajar merupakan merupakan konsep yang tidak bisa dipisahkan. Belajar merujuk pada apa yang harus dilakukan seseorang sebagai subjek dalam belajar. Sedangkan mengajar menunjukkan pada apa yang seharusnya dilakukan seorang guru sebagai pengajar. Dua konsep belajar mengajar yang dilakukan oleh siswa dan guru terpadu dalam suatu kegiatan, diantara keduanya itu terjadi interaksi dengan guru. Kemampuan yang dimiliki siswa dari proses belajar mengajar saja harus bisa mendapatkan hasil bisa juga melalui kreatifitas seseorang itu tanpa adanya intervensi orang lain sebagai pengajar. Oleh karena hasil belajar yang dimaksud disini adalah kemampuan kemampuan yang dimiliki seorang siswa setelah ia menerima perlakuan dari guru, seperti yang dikemukakan oleh DR. Nana Sujana.

Nana Sujana (2004, hlm. 87) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku yang ditunjukkan pembelajar sebagai hasil keseluruhan interaksi

yang disasari oleh guru dan siswa, berbentuk aspek kognitif, afektif dan psikomotor.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa, hasil belajar adalah suatu hasil usaha (mampu memanfaatkan kemampuan, keterampilan, sikap dan keterampilan yang diperoleh siswa setelah ia menerima perlakuan yang diberikan oleh guru sehingga dapat mengkonstruksikan pengetahuan itu dalam kehidupan sehari-hari), secara maksimal bagi seseorang dalam menguasai bahan-bahan yang dipelajari atau kegiatan yang dilakukan.

2. Faktor yang mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar siswa dapat terlihat setelah siswa mengikuti suatu pembelajaran sebagai tolak ukur kemampuan dalam pembelajaran suatu pelajaran. Namun hasil belajar siswa ini dipengaruhi oleh individu siswa tersebut maupun diluar siswa itu sendiri. Sejalan dengan itu Rusman (2010, hlm. 124) mengatakan faktor-faktor yang mempengaruhi belajar meliputi faktor internal dan faktor eksternal.

a. Faktor *Intern*

Faktor *intern* adalah faktor yang ada di dalam diri siswa sendiri. Faktor tersebut yaitu keadaan fisiologis atau jasmani siswa dan faktor psikologis yang dimiliki oleh siswa. Faktor *intern* sangat di pengaruhi oleh lingkungan keluarga siswa tersebut.

1) Faktor Fisiologis.

Faktor fisiologis adalah faktor jasmani bawaan yang ada pada diri siswa yang berkaitan dengan kondisi kesehatan dan fisik siswa. Keadaan jasmani yang kurang baik pada siswa misalnya kesehatannya yang menurun, gangguan genetic pada bagian tubuh tertentu dan sebagainya akan mempengaruhi proses belajar siswa dan hasil belajarnya dibandingkan dengan siswa yang mempunyai kondisi fisiologisnya baik.

2) Faktor psikologis

Faktor-faktor psikologis diantaranya adalah keadaan psikologis yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Beberapa faktor psikologis yang mempengaruhi hasil belajar tersebut adalah kecerdasan siswa, minat, motivasi, sikap, bakat, dan percaya diri.

b. Faktor *Ekstern*

Faktor yang ada diluar diri siswa yang mempengaruhi hasil belajar yaitu kondisi keluarga, sekolah dan masyarakat yang dapat memberikan pengaruh terhadap individu dalam belajar.

- 1) Faktor yang berasal dari keluarga
 - a) Cara orang tua mendidik
 - b) Relasi antar anggota keluarga
 - c) Suasana rumah
 - d) Keadaan ekonomi keluarga
 - e) Pengertian orang tua terhadap anak
 - f) Latar belakang kebudayaan
- 2) Faktor yang berasal dari sekolah

Faktor yang berasal dari sekolah, dapat berasal dari guru, mata pelajaran yang ditempuh, dan metode yang diterapkan. Faktor guru banyak menjadi penyebab kegagalan belajar anak, yaitu yang menyangkut kepribadian guru, kemampuan mengajarnya. Sistem belajar yang kondusif, atau penyajian pembelajaran disajikan dengan baik dan menarik bagi siswa, maka siswa akan lebih optimal dalam melaksanakan dan menerima proses belajar. Sehingga faktor yang dari sekolah sangat penting untuk mencapai hasil belajar yang maksimal.

- 3) Faktor yang berasal dari masyarakat

Anak tidak lepas dari kehidupan masyarakat. Faktor masyarakat bahkan sangat kuat pengaruhnya terhadap pendidikan anak. Pengaruh masyarakat bahkan sulit dikendalikan. Mendukung atau tidakmendukung perkembangan anak, masyarakat juga ikut mempengaruhinya.

G. 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 dalam tema tersebut adalah subtema 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 mata pelajaran Matematika, Bahasa Indonesia, dan IPA. Pembelajaran 2 terdiri dari Bahasa Indonesia, dan IPS. Pembelajaran 3 terdiri dari pelajaran IPA, Matematika, dan SBDP. Pembelajaran 4 terdiri dari pelajaran Bahasa Indonesia, dan PPKn. Pembelajaran 5 terdiri dari pelajaran PJOK, dan Matematika. dan Pembelajaran 6 terdiri dari pelajaran Evaluasi.

2. Karakteristik Materi

Karakteristik materi pembelajaran tema lingkungan sahabat kita dan subtema pelestarian lingkungan dalam keberagaman 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 Kebersamaan dalam keberagaman di Kelas V.

Kompetensi dasar pada tema lingkungan sahabat kita subtema pelestarian lingkungan yang merupakan suatu kesatuan ide dimuat sebagai berikut berikut:

PPKn

Kompetensi Dasar (KD) :

3.2 Memahami hak kewajiban dan tanggung jawab sebagai warga dalam kehidupan sehari-hari di rumah dan sekolah

Indikator:

3.2.1 Menunjukkan hak kewajiban dan tanggung jawab sebagai warga dalam kehidupan sehari-hari di rumah, sekolah, dan masyarakat

Kompetensi Dasar (KD) :

4.2 Melaksanakan kewajiban dan menegakkan aturan di lingkungan rumah, dan sekolah

Indikator:

- 4.2.1 Secara lisan mengenai hak kewajiban dan tanggung jawab sebagai warga dalam kehidupan sehari-hari di rumah, sekolah dan masyarakat

Matematika

Kompetensi Dasar (KD) :

- 3.8 memahami arti rata-rata, median dan modus dari sekmpulan data

Indikator:

- 2.8.1 Menentukan median dan modus sekumpulan data

Kompetensi Dasar (KD) :

- 4.14 mengumpulkan, menata, membandingkan dan menyajikan data cacahan dan ukuran menggunakan tabel, grafik batang piktogram, dan diagram lingkaran (grafik kue serabi)

Indikator:

- 4.14.1 Mengumpulkan data dengan pencatatan langsung dan dengan lembar isian.

Kompetensi Dasar (KD) :

- 4.15 membuat kuesioner/lembar isian sederhana untuk mendapatkan informasi tertentu

Indikator:

- 4.15.1Membuat daftar pertanyaan yang tepat untuk mengumpulkan informasi.

Bahasa Indonesia

Kompetensi Dasar (KD) :

- 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 baku

Indikator:

- 3.1.1 Mencari informasi dari teks laporan buku tentang kesehatan manusia

Kompetensi Dasar (KD) :

- 4.1 mengamati, mengolah, dan menyajikan teks laporan buku tentang makanan dan rantai makanan, kesehatan manusai, keseimbangan ekosistem, serta alam

dan pengaruh kegiatan manusia secara mandiri dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku

Indikator:

1.1.1 Mengolah informasi dari teks laporan buku tentang kesehatan manusia

IPS

Kompetensi Dasar (KD) :

3.5 Memahami manusia Indonesia dalam bentuk-bentuk dan sifat dinamika interaksi dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi

Indikator :

3.5.1 Menunjukkan sifat dan karakteristik manusia Indonesia berdasarkan bentuk dan sifat dinamika interaksinya dengan lingkungan alamnya.

Kompetensi Dasar (KD) :

4.3 menyajikan pemahaman tentang manusia dalam hubungannya dengan kondisi geografis di wilayah Indonesia.

Indikator:

4.3.1 Menyusun sebuah laporan tertulis tentang aktivitas manusia yang menunjukkan adanya keterkaitan dengan kondisi geografis di lingkungannya.

SBdP

Kompetensi Dasar (KD) :

3.4 Memahami prosedur dan langkah kerja dalam berkarya kreatif berdasarkan ciri khas daerah.

Indikator:

3.4.1 memahami prosedur dan langkah kerja dalam berkarya kreatif benda kerajinan

Kompetensi Dasar (KD) :

4.14 Membentuk karya kerajinan dari bahan keras.

Indikator:

4.14.1 Menyiapkan alat dan bahan untuk membuat benda pakai berbahan keras dengan alat dan teknik sederhana.

IPA

Kompetensi Dasar (KD) :

3.4 Mengidentifikasi perubahan yang terjadi di alam, hubungannya dengan penggunaan sumber daya alam, dan pengaruh kegiatan manusia terhadap keseimbangan lingkungan

Indikator:

3.4.1 Mengidentifikasi dampak kegiatan manusia terhadap perubahan alam.

Kompetensi Dasar (KD) :

4.7 Menyajikan hasil laporan tentang permasalahan akibat terganggunya keseimbangan alam akibat ulah manusia, serta memprediksi apa yang akan terjadi jika permasalahan tersebut tidak diatasi.

Indikator:

4.7.1 Membuat laporan usaha pelestarian lingkungan

3. Indikator Hasil Belajar

Indikator adalah perilaku yang dapat diukur/diobservasi untuk menunjukkan ketercapaian kompetensi inti (KI) yang menjadi acuan penilaian mata pelajaran. Sedangkan hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi siswa dan sisi guru. Tingkat perkembangan mental tersebut terwujud pada jenis-jenis ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Sedangkan dari sisi guru, hasil belajar merupakan suatu puncak proses belajar, hasil tersebut juga terutama hasil evaluasi guru. Syah Muhibin (2006 ,hlm. 45) mendeskripsikan bahwa:

pada dasarnya, pengungkapan hasil belajar mengikuti segenap aspek psikologis, dimana aspek tersebut berangsur berubah seiring dengan pengalaman dan proses belajar yang dijalani siswa, akan tetapi tidak akan semudah itu karena terkadang untuk ranah afektif sangat sulit dilihat belajarnya, hal ini disebabkan karena hasil belajar itu ada sifat yang tidak bisa di raba, maka dari itu yang dapat dilakukan oleh guru adalah mengambil cuplikan perubahan tingkah laku sebagai hasil dari belajar yang dianggap penting dan diharapkan dapat mencerminkan hasil belajar tersebut baik dari aspek kognitif, afektif dan psikomotor.

H. Kerangka Pemikiran

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.

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.

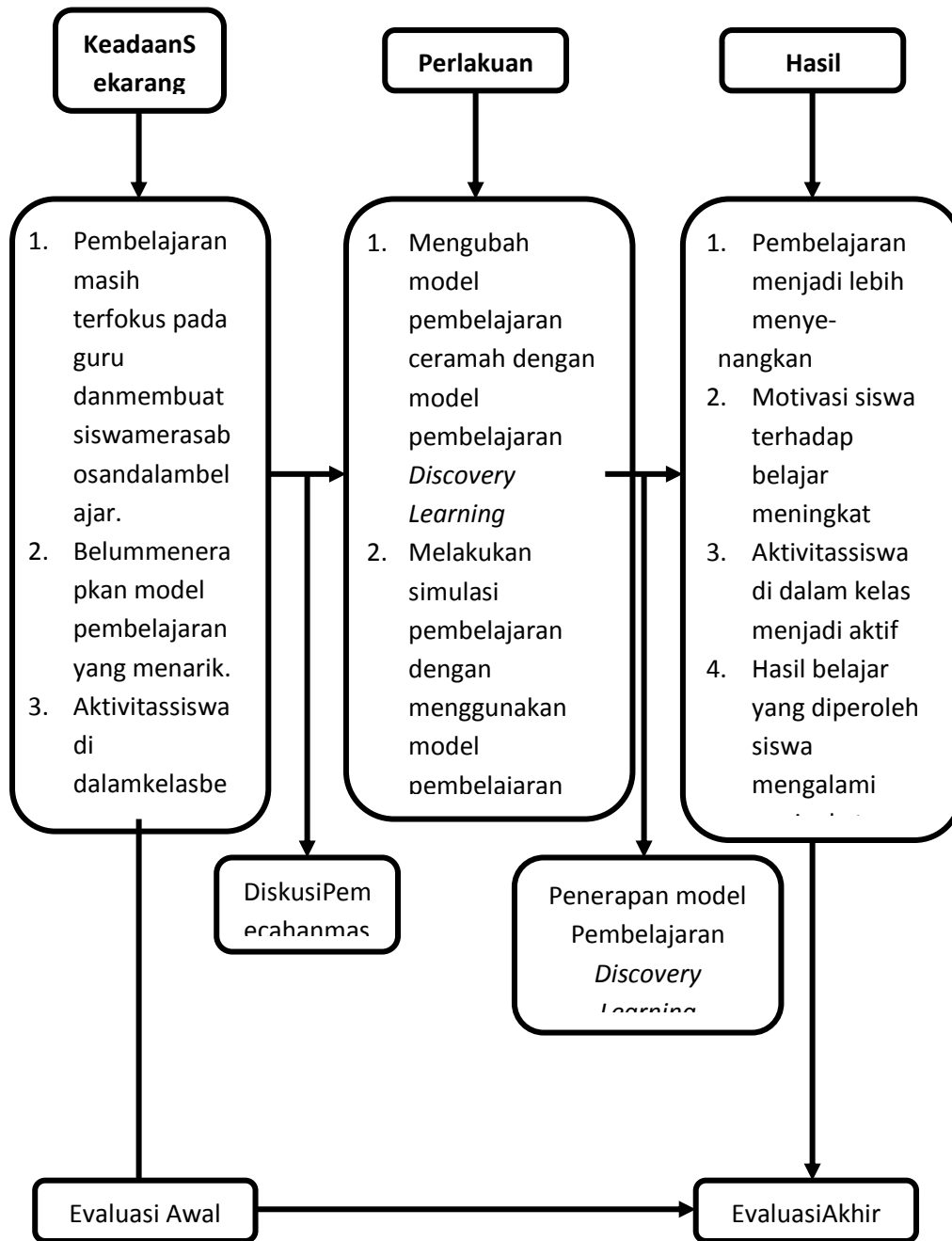
Pada kurikulum 2013, siswa dituntut untuk memiliki sikap percaya diri karena pada kurikulum ini tidak hanya pengetahuan saja yang diutamakan, akan tetapi sikap dan keterampilan juga perlu diterapkan dalam pembelajaran agar siswa memiliki nilai karakter yang baik dan bisa mengembangkan keterampilan yang ada dalam dirinya. Dari keberhasilan para peneliti sebelumnya dalam menggunakan model *Discovery Learning* terhadap hasil belajar siswa maka peneliti ingin melakukan penelitian karena proses pembelajaran di SDN Gumuruh 8 belum optimal, pendidik dalam proses belajar mengajar masih menggunakan metode ceramah.

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.

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.

Melalui penerapan model *Discovery Learning* di kelas V SDN Gumuruh 8 diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran meliputi keterampilan guru, tumbuhnya motivasi dan hasil belajar siswa. Kerangka pemikiran tentang peningkatan hasil belajar dengan menggunakan model *Discovery Learning* digambarkan pada bagan 2.1

Bagan 2.1
Kerangka Berpikir Penelitian Tindakan Kelas



Sumber Kunandar (2008: 276)

I. 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

Berdasarkan pada permasalahan dengan anggapan dasar yang lebih diuraikan diatas, peneliti dapat mengemukakan hipotesis tindakan sebagai berikut:

- a. Dengan menerapkan Model *Discovery Learning* secara benar, sikap percaya diri tumbuh dengan optimal.
- b. Dengan menerapkan Model *Discovery Learning* secara benar, nilai rata-rata hasil belajar harian meningkat.