

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Model Pembelajaran *Discovery Learning* dan Penerapannya

Berdasarkan sub bab di atas peneliti akan memaparkan teori yang menyangkut model pembelajaran yang akan diteliti beserta penerapannya. Sesuai permasalahan yang telah dipaparkan di latar belakang masalah peneliti menggunakan model pembelajaran *discovery learning* untuk meningkatkan hasil belajar dan sikap percaya diri siswa.

1. Model Pembelajaran

Model pembelajaran mengarahkan kita ke dalam mendesain pembelajaran untuk membantu peserta didik sedemikian rupa, sehingga tujuan pembelajaran tercapai. Model pembelajaran berfungsi pula sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para guru dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar.

a. Definisi Model Pembelajaran Menurut Beberapa Ahli

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk di dalamnya buku, computer, kurikulum, dan lain-lain (Joyce, 1992: 4). Adapun Soekamto, dkk. (dalam Trianto Ibnu Badar al-Tabany) mengemukakan bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar. Menurut Slavin (2010), model pembelajaran adalah suatu acuan kepada suatu pendekatan pembelajaran termasuk tujuannya, sintaksnya, lingkungannya dan system pengelolaannya. Sedangkan menurut Triatno (2009) model pembelajaran merupakan

pendekatan yang luas dan menyeluruh serta diklasifikasikan berdasarkan tujuan pembelajarannya, sintaks (pola urutannya) dan sifat lingkungan belajarnya.

b. Karakteristik Model Pembelajaran

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

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

c. Macam-macam Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan suatu rancangan yang didesain dengan sedemikian rupa guna mencapai tujuan pembelajaran. Ada banyak model pembelajaran yang dapat diterapkan guru untuk menunjang tingkat keberhasilan peserta didik dalam proses pembelajaran. Berikut akan saya paparkan macam-macam model pembelajaran yang digunakan pada kurikulum 2013.

1) Model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL)

Istilah pengajaran berdasarkan masalah diadopsi dari istilah Inggris *problem-based instruction (PBI)*, yaitu suatu model pembelajaran yang didasarkan pada prinsip menggunakan masalah sebagai titik awal akuisisi dan integrasi pengetahuan baru (Trianto, 2008). Menurut Dewey dalam Sudjana (2001: 19), belajar berdasarkan masalah adalah interaksi antara stimulus dan respons, merupakan hubungan antara dua arah belajar dan lingkungan. Lingkungan memberi masukan kepada siswa berupa bantuan dan masalah, sedangkan sistem saraf otak berfungsi menafsirkan bantuan itu secara efektif sehingga masalah yang dihadapi dapat diselidiki, dinilai, dianalisis, serta dicari pemecahannya dengan baik. Pengalaman siswa yang diperoleh dari

lingkungan akan menjadikan kepadanya bahan dan materi guna memperoleh pengertian serta bisa dijadikan pedoman dan tujuan belajarnya. Wina Sanjaya (2008: 214) menyatakan, pembelajaran berbasis masalah (*problem based learning*) dapat diartikan sebagai rangkaian aktivitas pembelajaran yang menekankan kepada proses penyelesaian masalah yang dihadapi secara ilmiah. Menurut Arends (1997: 243), “*It is strange that we expect students to learn yet seldom teach them about learning, we expect student to solve problem yet seldom teach them about problem solving,*” yang berarti dalam mengajar guru selalu menuntut siswa untuk belajar, guru juga menuntut siswa menyelesaikan masalah, tetapi jarang mengajarkan bagaimana siswa seharusnya menyelesaikan masalah. Sedangkan pembelajaran berbasis masalah menurut Ratumanan (2002: 123) merupakan pendekatan yang efektif untuk pengajaran proses berfikir tingkat tinggi. Pembelajaran ini membantu siswa untuk memproses informasi yang sudah jadi dalam benaknya, dan menyusun pengetahuan mereka sendiri tentang dunia sosial dan sekitarnya. Pembelajaran ini cocok untuk mengembangkan pengetahuan dasar maupun kompleks.

2) Model *Discovery Learning*

Model *discovery learning* adalah teori belajar yang didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang terjadi bila pelajar tidak disajikan dengan pelajaran dalam bentuk finalnya, tetapi diharapkan mengorganisasi sendiri. Muhammad Takdir (2012:30) bahwa *discovery by learning* adalah proses pembelajaran untuk menemukan sesuatu yang baru dalam kegiatan belajar mengajar. Proses belajar dapat menemukan sesuatu apabila pendidik menyusun terlebih dahulu beragam materi yang akan disampaikan, selanjutnya mereka dapat melakukan proses untuk menemukan sendiri berbagai hal penting terkait dengan kesulitan dalam pembelajaran. Model *discovery learning* adalah memahami konsep, arti, dan hubungan, melalui proses intuitif untuk akhirnya sampai kepada suatu kesimpulan (Budiningsih 2005:43). Bruner mengusulkan teorinya yang disebut *Free Discovery Learning* (Uno, 2008: 12). Menurut teori ini, “Proses belajar akan berjalan dengan baik dan kreatif jika guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan suatu aturan (termasuk konsep, teori, definisi dan lain sebagainya) melalui contoh-contoh yang

menggambarkan (mewakili) aturan yang menjadi sumbernya”. Joolingen (dalam Rohim, dkk., 2012:2) menjelaskan bahwa “*discovery learning* adalah suatu tipe pembelajaran dimana siswa membangun pengetahuan mereka sendiri dengan mengadakan suatu percobaan dan menemukan sebuah prinsip dari hasil percobaan tersebut”. “*Discovery learning* merupakan komponen dari praktek pendidikan yang meliputi metode mengajar yang memajukan cara belajar aktif, berorientasi pada proses, mengarahkan sendiri dan reflektif” (Suryosubroto, 2002:192).

3) Model Pembelajaran Berbasis Proyek

Istilah pembelajaran berbasis proyek merupakan istilah pembelajaran yang diterjemahkan dari istilah dalam bahasa Inggris *project based learning*. Menurut Buck Institute of Education (BIE, 1999), *project based learning* adalah model pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam kegiatan pemecahan masalah dan memberi peluang peserta didik bekerja secara otonom mengkonstruksi belajar mereka sendiri, dan puncaknya menghasilkan produk karya siswa bernilai tinggi dan realistik. Jadi, *project based learning* merupakan pembelajaran inovatif yang berpusat pada siswa (*student centered*) dan menempatkan guru sebagai motivator dan fasilitator, dimana siswa diberi peluang bekerja secara otonom mengkonstruksi belajarnya. Menurut Yahya Muhammad Mukhlis, dkk. (2010), *project based learning* merupakan model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada guru untuk mengelola pembelajaran di kelas dengan kerja proyek. Adapun menurut Purnama Yudi (2007), adalah model pembelajaran yang tepat untuk memenuhi kebutuhan ini, dimana peserta didik dilibatkan langsung dalam permasalahan yang ditugaskan, mengizinkan para peserta didik untuk aktif membangun dan mengatur pembelajarannya, dapat menjadikan peserta didik yang realistik. Made Wina (2009), mendefinisikan pembelajaran berbasis proyek sebagai model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada guru untuk mengelola pembelajaran di kelas dengan melibatkan kerja proyek. Pembelajaran berbasis proyek merupakan strategi pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan paham pembelajaran konstruktivis yang menuntut peserta didik menyusun sendiri pengetahuannya (Doppelt, 2003).

4) Model Pembelajaran Inkuiri

Suud, seperti yang dikutip oleh Suryosubroto (1993: 193), menyatakan bahwa *discovery* merupakan bagian *inquiry*, atau *inquiry* merupakan perluasan *discovery* yang digunakan lebih mendalam. Inkuiri dalam bahasa Inggris *inquiry*, berarti pertanyaan, atau pemeriksaan, penyelidikan. Inkuiri sebagai suatu proses umum yang dilakukan manusia untuk mencari atau memahami informasi. Gulo (2002) menyatakan strategi inkuiri berarti suatu rangkaian kegiatan belajar yang melibatkan secara maksimal seluruh kemampuan siswa untuk mencari dan menyelidiki secara sistematis, kritis, logis, analitis, sehingga mereka dapat merumuskan sendiri penemuannya dengan penuh percaya diri. Pembelajaran berbasis inkuiri, merupakan model yang mengikuti pola metode-metode sains yang juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar bermakna (Depdiknas, 2002). Pembelajaran inkuiri membuat siswa untuk bisa mencari dan menyelidiki suatu masalah dengan cara yang sistematis, kritis, logis dan dianalisis dengan baik. Inkuiri adalah suatu proses untuk memperoleh dan mendapatkan informasi dengan melakukan penyelidikan (Ibrahim, 2010). P. Piaget, dalam (E. Mulyasa, 2007: 108) mengemukakan bahwa metode inkuiri merupakan metode yang mempersiapkan peserta didik pada situasi untuk melakukan eksperimen sendiri secara luas agar melihat apa yang terjadi, ingin melakukan sesuatu, mengajukan pertanyaan-pertanyaan, dan mencari jawabannya sendiri, serta menghubungkan penemuan yang satu dengan penemuan yang lain. Model inkuiri adalah sebuah model pembelajaran yang termasuk dalam model pembelajaran pemrosesan informasi. Menurut B. Joyce and M. Weil (1996: 187), metode inkuiri adalah sebuah model yang intinya melibatkan siswa kedalam masalah asli dan menghadapkan mereka dengan sebuah penyelidikan, membantu mereka mengidentifikasi konseptual atau metode pemecahan masalah yang terdapat dalam penyelidikan, dan mengarahkan siswa untuk mencari jalan keluar dari masalah tersebut. Jadi model pembelajaran inkuiri akan membuat siswa lebih banyak berdiskusi untuk memecahkan masalah.

d. Manfaat Model Pembelajaran

Adapun manfaat yang bisa diperoleh dari penerapan metode pembelajaran (dalam Agus Supriyono, 2012, hlm 12-13).

- 1) Bagi Guru
 - a) Memudahkan dalam melaksanakan tugas pembelajaran sebab telah jelas langkah-langkah yang akan ditempuh sesuai dengan waktu yang tersedia, tujuan yang hendak dicapai, kemampuan daya serap siswa, serta ketersediaan media yang ada.
 - b) Dapat dijadikan sebagai alat untuk mendorong aktifitas siswa dalam pembelajaran.
 - c) Memudahkan untuk melakukan analisa terhadap perilaku siswa secara personal maupun kelompok dalam waktu relative singkat.
 - d) Dapat membantu guru pengganti untuk melanjutkan pembelajaran siswa secara terarah dan memenuhi maksud dan tujuan yang sudah ditetapkan (tidak sekedar mengisi kekosongan).
 - e) Memudahkan untuk menyusun bahan pertimbangan dasar dalam merencanakan Penelitian Tindakan Kelas dalam rangka memperbaiki atau menyempurnakan kualitas pembelajaran.

- 2) Bagi Siswa
 - a) Kesempatan yang lebih luas untuk berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran.
 - b) Memudahkan siswa untuk memahami materi pembelajaran.
 - c) Mendorong semangat belajar serta ketertarikan mengikuti pembelajaran secara penuh.
 - d) Dapat melihat atau membaca kemampuan pribadi dikelompoknya secara objektif.

2. *Discovery Learning* dan Penerapannya

Peneliti menggunakan model *discovery learning* sebagai solusi untuk memecahkan masalah yang ada di sekolah. Supaya lebih jelas dan terperinci peneliti akan menjelaskan model *discovery learning* beserta penerapannya yang akan dijelaskan sebagai berikut.

a. Definisi Model *Discovery Learning*

Model *discovery learning* adalah teori belajar yang didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang terjadi bila pelajar tidak disajikan dengan pelajaran dalam bentuk finalnya, tetapi diharapkan mengorganisasi sendiri. Muhammad Takdir (2012:30) bahwa *discovery by learning* adalah proses pembelajaran untuk menemukan sesuatu yang baru dalam kegiatan belajar mengajar. Proses belajar dapat menemukan sesuatu apabila pendidik menyusun terlebih dahulu beragam materi yang akan disampaikan, selanjutnya mereka dapat melakukan proses untuk menemukan sendiri berbagai hal penting terkait dengan kesulitan dalam pembelajaran. Model *discovery learning* adalah memahami konsep, arti, dan hubungan, melalui proses intuitif untuk akhirnya sampai kepada suatu kesimpulan (Budiningsih 2005:43). Bruner mengusulkan teorinya yang disebut *Free Discovery Learning* (Uno, 2008: 12). Menurut teori ini, “Proses belajar akan berjalan dengan baik dan kreatif jika guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan suatu aturan (termasuk konsep, teori, definisi dan lain sebagainya) melalui contoh-contoh yang menggambarkan (mewakili) aturan yang menjadi sumbernya”. Menurut Rusman dalam Teori Belajar dan Pembelajaran (2016: 68) *discovery* adalah model atau system pembelajaran yang membantu siswa baik secara individu maupun kelompok belajar untuk menemukan sendiri sesuai dengan pengalaman masing-masing. Pendekatan *discovery* merupakan pendekatan mengajar yang memerlukan proses mental untuk menemukan konsep atau prinsip (Wahyana: 2000). Dengan demikian, rancangan pembelajaran harus memungkinkan siswa untuk melakukan proses mental seperti mengamati, menggolongkan-golongkan, mengukur, membuat hipotesis, membuat kesimpulan dan sebagainya.

b. Karakteristik *Discovery Learning*

Pembelajaran yang efektif dan menyenangkan menuntut partisipasi aktif peserta didik, baik dalam perencanaan, pelaksanaan, maupun penilaian. Untuk kepentingan tersebut, diperlukan lingkungan yang kondusif untuk memfasilitasi rasa ingin tahu peserta didik. Lingkungan ini dinamakan *discovery learning environment*,

yaitu lingkungan ketika peserta didik dapat melakukan eksplorasi, penemuan-penemuan baru yang belum dikenal dan pemahaman yang mirip dengan yang sudah diketahui. Lingkungan kondusif seperti ini perlu diciptakan dalam pembelajaran agar pembelajaran dapat berlangsung dengan baik dan peserta didik lebih aktif dan kreatif. Dalam *discovery learning* bahan ajar tidak disajikan untuk melakukan berbagai kegiatan: menanya, mencoba, menghimpun informasi, membandingkan, mengkategorikan, menganalisis, mengintegrasikan, mengorganisasikan bahan serta membuat simpulan-simpulan dan mengomunikasikan, baik secara lisan maupun tertulis.

c. Prosedur Pembelajaran *Discovery Learning*

Implementasi *discovery learning* dalam Dadang Iskandar (2016: 128-129) proses pembelajaran dapat dilakukan dengan prosedur operasional sebagai berikut.

Fase 1: Pemberian Rangsangan (*Stimulation*)

- 1) Peserta didik dihadapkan pada suatu yang menimbulkan kebingungan, kemudian dilanjutkan dengan tidak memberi generalisasi, agar timbul keinginan untuk menyelidiki sendiri.
- 2) Kegiatan pembelajaran dimulai dengan mengajukan pertanyaan, anjuran membaca buku, dan aktivitas belajar lain yang mengarah pada persiapan pemecahan masalah.
- 3) Stimulasi pada fase ini berfungsi untuk menyediakan kondisi interaksi belajar yang dapat mengembangkan dan membantu peserta didik mengeksplorasi bahan.

Fase 2: Identifikasi Masalah (*Problem Identification*)

- 1) Peserta didik mengidentifikasi sebanyak mungkin masalah-masalah yang relevan dengan bahan pembelajaran, kemudian salah satunya dipilih dan dirumuskan dalam bentuk hipotesis (jawaban sementara terhadap masalah/pertanyaan).
- 2) Masalah yang dipilih selanjutnya dirumuskan dalam bentuk pertanyaan, atau hipotesis sebagai jawaban sementara atas pertanyaan yang diajukan.

Fase 3: Pengumpulan Data (*Data Collection*)

- 1) Ketika Ekplorasi berlangsung, peserta didik juga mengumpulkan data dan informasi yang relevan sebanyak-banyaknya untuk membuktikan hipotesis.
- 2) Pengumpulan data berfungsi untuk menjawab pertanyaan atau membuktikan benar tidanya hipotesis. Dengan demikian, peserta didik diberi kesempatan untuk mengumpulkan (collection) berbagai informasi yang relevan, membaca literatur, mengamati objek, wawancara dengan narasumber, dan melakukan uji coba.

Fase 4: Pemerosesan Data (*Data Processing*)

- 1) Pemerosesan data merupakan kegiatan mengolah dan menafsirkan data dan informasi, baik yang diperoleh melalui wawancara, observasi, maupun dokumen
- 2) Informasi hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi, semuanya diolah, diklasifikasi, ditabulasi, bahkan bila perlu dianalisis dengan statistic dan ditafsirkan pada tingkat kepercayaan tertentu.

Fase 5: Pembuktian (*Verification*)

- 1) Peserta didik melakukan pemeriksaan secara cermat untuk membuktikan benar tidaknya hipotesis yang telah ditetapkan dengan temuan alternatif, dihubungkan dengan hasil analisis data.
- 2) Verifikasi bertujuan untuk membuktikan bahwa proses belajar dapat berlangsung efektif, inovatif, kreatif, dan menyenangkan ketika guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menemukan suatu konsep, teori, aturan, dan pemahaman melalui contoh-contoh yang dijumpai dalam kehidupan sehari-hari.

Fase 6: Menarik Kesimpulan (*Generalization*)

- 1) Menarik kesimpulan adalah proses memaknai pembelajaran yang dapat dijadikan prinsip umum dan berlaku untuk semua kejadian atau masalah yang sama, dengan memperhatikan hasil verifikasi.
- 2) Berdasarkan hasil verifikasi dirumuskan prinsip-prinsip yang mendasari generalisasi.

Sedangkan langkah-langkah model pembelajaran *discovery learning* dalam Chandra Erikanto (2016: 71-72) sebagai berikut:

- 1) Guru memberikan masalah yang harus dipecahkan dalam bentuk pertanyaan dan pernyataan.
- 2) Guru menentukan proses kegiatan mental yang akan dikembangkan.
- 3) Konsep atau prinsip yang akan diajarkan harus tertulis dengan jelas.
- 4) Alat-alat dan bahan yang diperlukan harus tersedia.
- 5) Pengarahan diberikan melalui tanya jawab.
- 6) Siswa melakukan penyidikan atau percobaan sampai menemukan konsep atau prinsip yang ditetapkan oleh guru.
- 7) Menyusun pertanyaan bersifat *open-ended* sebagai cara untuk mengarahkan kegiatan.
- 8) Guru membuat catatan sebagai bahan evaluasi program dan upaya memperoleh masalah.

d. Peran Guru

Pembelajaran penemuan merupakan salah satu model pembelajaran yang digunakan dalam pendekatan konstruktivis modern. Pada pembelajaran penemuan, peserta didik didorong untuk belajar sendiri melalui keterlibatan aktif dengan konsep-konsep dan prinsip-prinsip. Guru mendorong peserta didik agar mempunyai pengalaman dan melakukan eksperimen dengan memungkinkan mereka melakukan prinsip-prinsip atau konsep-konsep bagi diri mereka sendiri. Peran guru dalam penemuan dapat diuraikan sebagai berikut.

- 1) Membantu peserta didik untuk memahami tujuan prosedur kegiatan yang harus dilakukan
- 2) Memeriksa bahwa semua peserta didik memahami tujuan dan prosedur kegiatan yang harus dilakukan
- 3) Menjelaskan pada peserta didik tentang cara bekerja yang aman
- 4) Mengamati setiap peserta didik selama mereka melakukan kegiatan

- 5) Memberi waktu yang cukup kepada peserta didik untuk mengembalikan alat dan bahan yang digunakan
- 6) Melakukan diskusi tentang kesimpulan untuk setiap jenis kegiatan.

e. Keunggulan dan Kelemahan Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Pembelajaran penemuan membangkitkan keingintahuan peserta didik, memotivasi peserta didik untuk terus bekerja hingga menemukan jawaban. Peserta didik melalui pembelajaran penemuan mempunyai kesempatan untuk berlatih menyelesaikan soal, mempertajam berfikir kritis secara mandiri, karena mereka harus menganalisis dan memanipulasi informasi. Berikut keunggulan dan kelemahan model *discovery learning*.

- 1) Keunggulan Model *discovery learning* dalam Dadang Iskandar dan E. Mulyana (2016: 131-132) sebagai berikut:
 - a) Memandirikan peserta didik dalam belajar memecahkan masalah
 - b) Mendorong peserta didik berfikir intuisi dan merumuskan hipotesis
 - c) Membuat keputusan yang bersifat intrinsik sehingga pembelajaran lebih menggairahkan
 - d) Proses belajar meliputi semua aspek peserta didik menuju pada pembentukan manusia seutuhnya
 - e) Mendayagunakan berbagai jenis sumber belajar sehingga dapat mengembangkan bakat dan kecakapan peserta didik
 - f) Membantu peserta didik memperkuat konsep dirinya karena memperoleh kepercayaan bekerja sama dengan temannya
 - g) Peserta didik dan guru berperan sama-sama aktif mengembangkan gagasan, bahkan bertindak sebagai peneliti dalam situasi diskusi
 - h) Membantu peserta didik menghilangkan keragu-raguan karena mengarah pada kebenaran yang final dan tertentu atau pasti
 - i) Membantu dan mengamankan ingatan serta transfer kepada situasi proses belajar yang baru

- 2) Kelemahan dari teori belajar penemuan (*free discovery*) menurut (Ahmadi, 2005: 79) dalam Teori Belajar dan Pembelajaran sebagai berikut
 - a) Belajar penemuan ini memerlukan kecerdasan anak yang tinggi. Bila kurang cerdas, hasilnya kurang efektif.
 - b) Teori belajar seperti ini memakan waktu cukup lama dan kalau kurang terpimpin atau kurang terarah dapat menyebabkan kekacauan dan keaburan atas materi yang dipelajari.

f. Penerapan *Discovery Learning* dalam Subtema Wujud Benda dan Cirinya

Pertama-tama, peserta didik dihadapkan pada sesuatu yang menimbulkan kebingungannya dan keingintahuan untuk melakukan penyelidikan. Pembelajaran dapat dimulai dengan mengajukan pertanyaan, anjuran membaca buku, dan aktivitas belajar lain yang mengarah pada persiapan pemecahan masalah. Stimulasi pada tahap ini berfungsi untuk menyediakan kondisi terakhir belajar yang dapat mengembangkan peserta didik mengeksplorasi bahan. Guru memberi stimulus kepada peserta didik agar tujuan mengaktifkan peserta didik adapt tercapai. Setelah dilakukan stimulasi guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin masalah yang relevan dengan bahan pembelajaran, kemudian salah satunya dipilih dan dirumuskan dalam bentuk hipotesis (jawaban sementara).

Ketika peserta didik melakukan eksperimen atau eksplorasi, guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya yang relevan untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis. Data dapat diperoleh melalui membaca literature, mengamati objek, wawancara dengan narasumber, melakukan uji coba sendiri, dan sebagainya.

Tahap selanjutnya, peserta didik melakukan pemeriksaan secara cermat untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis yang telah ditetapkan, dihubungkan dengan hasil pemrosesan data. 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.

Penarikan simpulan adalah proses memaknai pembelajaran yang dapat dijadikan prinsip umum dan berlaku untuk semua kejadian atau masalah yang sama dengan memperhatikan hasil verifikasi dirumuskan prinsip-prinsip yang mendasari generalisasi.

Penilaian dapat dilakukan dengan menggunakan tes maupun non tes. Penilaian dapat berupa penilaian pengetahuan, keterampilan, sikap, atau penilaian hasil kerja peserta didik. Jika bentuk penilaiannya berupa penilaian pengetahuan, maka dalam model pembelajaran dalam *discovery learning* dapat menggunakan tes tertulis. Jika bentuk penilaiannya menggunakan penilaian proses, sikap atau penilaian hasil kerja peserta didik, maka pelaksanaan penilaian dapat menggunakan contoh-contoh format penilaian sikap.

B. Hasil Belajar, Percaya Diri serta Upaya Peningkatannya

Hasil belajar merupakan tolak ukur untuk mengetahui sejauh mana hasil belajar tercapai, di dalam hasil belajar terdapat tiga aspek yang dihasilkan yakni kognitif, afektif dan psikomotorik. Selain hasil belajar yang ditingkatkan dalam penelitian ini adapun sikap yang ditingkatkan yaitu sikap percaya diri siswa.

1. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah prestasi belajar siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar dengan membawa suatu perubahan dan pembentukan tingkah laku seseorang. Menurut Dimiyati dan Mudiono (2016) hasil belajar ialah 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. Menurut Mulyasa (2008) hasil belajar merupakan prestasi siswa secara keseluruhan yang menjadi indikator kompetensi dan derajat perubahan perilaku yang bersangkutan. Kompetensi yang harus dikuasai siswa perlu dinyatakan sedemikian rupa agar dapat dinilai sebagai wujud hasil belajar siswa yang mengacu pada pengalaman langsung. Sedangkan

menurut Sudjana (2010) menyatakan hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar.

a. Karakteristik Hasil Belajar

Belajar hakikatnya merupakan usaha sadar yang dilakukan individu untuk memenuhi kebutuhannya. Setiap kegiatan belajar yang dilakukan peserta didik akan menghasilkan perubahan-perubahan dalam dirinya, yang oleh Bloom dan kawan-kawan dikelompokkan ke dalam kawasan, yakni sikap, pengetahuan dan keterampilan. Perubahan perilaku sebagai hasil belajar mempunyai ciri-ciri tertentu. Ciri-ciri tersebut seperti dikemukakan Makmun (1999) adalah sebagai berikut.

- 1) Perubahan bersifat intensional, dalam arti pengalaman atau praktik latihan itu dengan sengaja dan disadari dilakukan dan bukan secara kebetulan. Dengan demikian, perubahan karena kematangan, keletihan atau penyakit tidak dapat dipandang sebagai hasil belajar.
- 2) Perubahan bersifat positif, dalam arti sesuai dengan yang diharapkan (*normative*), atau kriteria keberhasilan (*criteria of success*), baik dipandang dari segi peserta didik maupun segi guru.
- 3) Perubahan bersifat efektif, dalam arti perubahan hasil belajar itu relatif tetap, dan setiap saat diperlukan dapat direproduksi dan dipergunakan, seperti dalam pemecahan masalah (*problem solving*), ujian, maupun dalam penyesuaian diri dalam kehidupan sehari-hari dalam rangka mempertahankan kelangsungan hidupnya.

Ciri-ciri belajar menurut Syaiful Bahri Djamarah (2011: 15-16) antara lain:

- a) Perubahan yang terjadi secara sadar. Individu yang belajar akan menyadari terjadinya perubahan itu sekurang-kurangnya individu merasakan telah terjadi adanya suatu perubahan dalam dirinya.
- b) Perubahan dalam belajar bersifat fungsional. Perubahan yang terjadi dalam diri individu berlangsung terus menerus dan tidak statis. Suatu perubahan yang terjadi akan menyebabkan perubahan berikutnya dan akan berguna bagi kehidupan atau proses belajar berikutnya.

- c) Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif. Perubahan itu selalu bertambah dan tertuju untuk memperoleh suatu yang lebih baik dari sebelumnya. Dengan demikian, makin banyak usaha belajar yang dilakukan, makin banyak dan makin baik perubahan yang diperoleh.
- d) Perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara. Perubahan yang terjadi karena proses belajar bersifat menetap atau permanen. Berarti tingkah laku yang terjadi setelah belajar bersifat menetap.
- e) Perubahan dalam belajar bertujuan atau terarah. Berarti perubahan tingkah laku terjadi karena ada tujuan yang akan dicapai. Perubahan tingkah laku ini benar-benar disadari.
- f) Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku. Jika seseorang belajar sesuatu, sebagai hasilnya ia akan mengalami perubahan tingkah laku secara menyeluruh dalam sikap, kebiasaan, keterampilan, pengetahuan, dan sebagainya.

b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan sebuah pencapaian seseorang ketika belajar dan menghasilkan perbuahan baik dari pengetahuan, keterampilan dan sikap. Pengaruh hasil siswa dalam belajar ditandai dari minat, bakat, maupun motivasi.

Hasil belajar yang dicapai siswa dapat dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor internal dan eksternal Slameto, 2003: 54. (Dalam Isna Malihatul Aini. hlm 8).

- 1) Kesulitan belajar (*learning disabilities*) adalah faktor internal yaitu diantaranya minat, bakat, motivasi, tingkat intelegensi.
- 2) Problema belajar (*learning problems*) adalah faktor eksternal antara lain berupa strategi pembelajaran yang keliru, pengelolaan kegiatan belajar yang tidak membangkitkan motivasi belajar anak,
- 3) Faktor lingkungan yang sangat berpengaruh pada prestasi belajar yang dicapai oleh siswa.

Jadi, hasil belajar siswa dilihat dari keadaan siswa ketika belajar dan suasana diri siswa. Tentu hal tersebut akan sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Jika minat dan motivasi belajar anak turun maka hasil belajar akan mengalami penurunan begitu sebaliknya.

2. Percaya Diri

Salah satu karakter yang penting ditanamkan kepada peserta didik adalah karakter percaya diri. Percaya diri diartikan sebagai sikap yakin akan kemampuan diri sendiri terhadap pemenuhan tercapainya setiap keinginan dan harapannya. Peserta didik sangat penting memiliki nilai karakter percaya diri karena tanpa percaya diri mereka akan sulit untuk mencapai prestasi belajar yang optimal.

Enung Fatimah (2006: 149) menjelaskan percaya diri adalah sikap positif seorang individu yang memampukan dirinya untuk mengembangkan penilaian positif, baik terhadap diri sendiri maupun terhadap lingkungan atau situasi yang dihadapinya. Barbara De Angelis (1997: 5) Percaya diri adalah sesuatu yang harus mampu menyalurkan segala yang kita ketahui dan segala yang kita kerjakan. Percaya diri atau keyakinan diri diartikan sebagai suatu kepercayaan terhadap diri sendiri yang dimiliki setiap individu dalam kehidupannya, serta bagaimana individu tersebut memandang dirinya secara utuh dengan mengacu pada konsep diri (Rakhmat, 2000). Lauster 1997, menyatakan bahwa percaya diri merupakan suatu sikap atau perasaan yakin atas kemampuan diri sendiri sehingga orang yang bersangkutan tidak terlalu cemas dalam tindakan-tindakannya, dapat merasa bebas untuk melakukan hal-hal yang disukainya dan bertanggung jawab atas perbuatannya, hangat dan sopan dalam berinteraksi dengan orang lain, dapat menerima dan menghargai orang lain, memiliki dorongan untuk berprestasi serta dapat mengenal kelebihan dan kekurangannya. Melambungkan rasa percaya diri merupakan salah satu fasilitator untuk mengevaluasi diri bagi jiwa seseorang. Seseorang yang percaya diri dapat menyelesaikan tugas atau pekerjaan yang sesuai dengan tahapan perkembangan dengan baik, merasa berharga, mempunyai keberanian, dan kemampuan untuk meningkatkan prestasinya, mempertimbangkan berbagai pilihan, serta membuat keputusan sendiri merupakan perilaku yang mencerminkan percaya diri (Lie, 2003). Menurut Lauster (1997) orang yang memiliki percaya diri yang positif adalah : (a) Keyakinan akan kemampuan diri

yaitu sikap positif seseorang tentang dirinya bahwa mengerti sungguh sungguh akan apa yang dilakukannya. (b) Optimis yaitu sikap positif seseorang yang selalu berpandangan baik dalam menghadapi segala hal tentang diri, harapan dan kemampuan. (c) Obyektif yaitu orang yang percaya diri memandang permasalahan atau segala sesuatu sesuai dengan kebenaran semestinya, bukan menurut kebenaran pribadi atau menurut dirinya sendiri. (d) Bertanggung jawab yaitu kesediaan seseorang untuk menanggung segala sesuatu yang telah menjadi konsekuensinya. (e) Rasional dan realistis yaitu analisa terhadap suatu masalah, suatu hal, sesuatu kejadian dengan menggunakan pemikiran yang diterima oleh akal dan sesuai dengan kenyataan.

a. Karakteristik Percaya Diri

Enung Fatimah (2006: 149-159) mengemukakan beberapa ciri-ciri atau karakteristik individu yang mempunyai rasa percaya diri yang proporsional adalah sebagai berikut: (1) Percaya akan kemampuan atau kompetensi diri, hingga tidak membutuhkan pujian, pengakuan, penerimaan ataupun hormat dari orang lain. (2) Tidak terdorong untuk menunjukkan sikap konformis demi diterima oleh orang lain atau kelompok. (3) Berani menerima dan menghadapi penolakan orang lain, berani menjadi diri sendiri. (4) Punya pengendalian diri yang baik (tidak moody dan emosi stabil). (5) Memiliki internal locus of control (memandang keberhasilan atau kegagalan, bergantung pada usaha sendiri dan tidak mudah menyerah pada nasib atau keadaan serta tidak bergantung atau mengharapkan bantuan orang lain). (6) Mempunyai cara pandang yang positif terhadap diri sendiri, orang lain dan situasi di luar dirinya. (7) Memiliki harapan yang realistis terhadap diri sendiri, sehingga ketika harapan itu terwujud, ia tetap mampu melihat sisi positif dirinya dan situasi yang terjadi. Sejalan dengan itu menurut Misiak dan Sexton (dalam Bimo Walgito, 1993: 8), ciri-ciri individu yang mempunyai percaya diri adalah: (1) Merasa optimis, yaitu selalu memandang masa depan dengan harapan yang baik. (2) Bertanggung jawab, yaitu berani mengambil resiko atas keputusan atau tindakan yang menurutnya benar. (3) Bersikap tenang, yaitu yakin akan kemampuan dirinya, tidak cemas atau gugup

dalam menghadapi situasi tertentu. (4) Mandiri, tidak suka meminta bantuan atau dukungan kepada pihak lain dalam melakukan sesuatu kegiatan dan tidak tergantung kepada orang lain.

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Percaya Diri

Faktor-faktor yang mempengaruhi rasa percaya diri pada seseorang menurut Hakim (2002:121) muncul pada dirinya sebagai berikut:

1) Lingkungan Keluarga

Keadaan keluarga merupakan lingkungan hidup yang pertama dan utama dalam kehidupan setiap manusia, lingkungan sangat mempengaruhi pembentukan awal rasa percaya diri pada seseorang. Rasa percaya diri merupakan suatu keyakinan seseorang terhadap segala aspek kelebihan yang ada pada dirinya dan diwujudkan dalam tingkah laku sehari-hari. Berdasarkan pengertian di atas, rasa percaya diri baru bisa tumbuh dan berkembang baik sejak kecil, jika seseorang berada di dalam lingkungan keluarga yang baik, namun sebaliknya jika lingkungan tidak memadai menjadikan individu tersebut untuk percaya diri maka individu tersebut akan kehilangan proses pembelajaran untuk percaya pada dirinya sendiri. Pendidikan keluarga merupakan pendidikan pertama dan utama yang sangat menentukan baik buruknya kepribadian seseorang. Hakim (2002:121) menjelaskan bahwa pola pendidikan keluarga yang bisa diterapkan dalam membangun rasa percaya diri anak adalah sebagai berikut: (1) Menerapkan pola pendidikan yang demokratis. (2) Melatih anak untuk berani berbicara tentang banyak hal. (3) Menumbuhkan sikap mandiri pada anak. (4) Memperluas lingkungan pergaulan anak. (5) Jangan terlalu sering memberikan kemudahan pada anak. (6) Tumbuhkan sikap bertanggung jawab pada anak. (7) Setiap permintaan anak jangan terlalu dituruti. (8) Berikan anak penghargaan jika berbuat baik. (9) Berikan hukuman jika berbuat salah. (10) Kembangkan kelebihan-kelebihan yang dimiliki anak. (11) Anjurkan anak agar mengikuti kegiatan kelompok di lingkungan rumah. (12) Kembangkan hoby yang positif. (13) Berikan pendidikan agama sejak dini.

2) Pendidikan Formal

Sekolah bisa dikatakan sebagai lingkungan kedua bagi anak, dimana sekolah merupakan lingkungan yang paling berperan bagi anak setelah lingkungan keluarga di rumah. Sekolah memberikan ruang pada anak untuk mengekspresikan rasa percaya dirinya terhadap teman-teman sebayanya. Hakim (2002:122) menjelaskan bahwa rasa percaya diri siswa di sekolah bisa dibangun melalui berbagai macam bentuk kegiatan sebagai berikut: (1) Memupuk keberanian untuk bertanya. (2) Peran guru/pendidik yang aktif bertanya pada siswa. (3) Melatih berdiskusi dan berdebat. (4) Mengerjakan soal di depan kelas. (5) Bersaing dalam mencapai prestasi belajar. (6) Aktif dalam kegiatan pertandingan olah raga. (7) Belajar berpidato. (8) Mengikuti kegiatan ekstrakurikuler. (9) Penerapan disiplin yang konsisten. (10) Memperluas pergaulan yang sehat dan lain-lain.

3) Pendidikan non Formal

Salah satu modal utama untuk bisa menjadi seseorang dengan kepribadian yang penuh rasa percaya diri adalah memiliki kelebihan tertentu yang berarti bagi diri sendiri dan orang lain. Rasa percaya diri akan menjadi lebih mantap jika seseorang memiliki suatu kelebihan yang membuat orang lain merasa kagum. Kemampuan atau keterampilan dalam bidang tertentu bisa didapatkan melalui pendidikan non formal misalnya : mengikuti kursus bahasa asing, jurnalistik, bermain alat musik, seni vokal, keterampilan memasuki dunia kerja (BLK), pendidikan keagamaan dan lain sebagainya. Sebagai penunjang timbulnya rasa percaya diri pada diri individu yang bersangkutan. Faktor-faktor yang mempengaruhi rasa percaya diri yang lain menurut Angelis (2003:4) adalah sebagai berikut: (1) Kemampuan pribadi: Rasa percaya diri hanya timbul pada saat seseorang mengerjakan sesuatu yang memang mampu dilakukan. (2) Keberhasilan seseorang: Keberhasilan seseorang ketika mendapatkan apa yang selama ini diharapkan dan cita-citakan akan memperkuat timbulnya rasa percaya diri. (3) Keinginan: Ketika seseorang menghendaki sesuatu maka orang tersebut akan belajar dari kesalahan yang telah diperbuat untuk mendapatkannya. (4) Tekat yang kuat: Rasa percaya diri yang datang ketika seseorang memiliki tekad yang kuat untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi rasa percaya diri adalah faktor internal dan eksternal. Faktor internal yaitu kemampuan yang dimiliki individu dalam mengerjakan sesuatu yang mampu dilakukannya, keberhasilan individu untuk mendapatkan sesuatu yang mampu dilakukan dan dicita-citakan, keinginan dan tekad yang kuat untuk memperoleh sesuatu yang diinginkan hingga terwujud. Faktor eksternal yaitu lingkungan keluarga di mana lingkungan keluarga akan memberikan pembentukan awal terhadap pola kepribadian seseorang. Lingkungan formal atau sekolah, dimana sekolah adalah tempat kedua untuk senantiasa mempraktikkan rasa percaya diri individu atau siswa yang telah didapat dari lingkungan keluarga kepada teman-temannya dan kelompok bermainnya. Lingkungan pendidikan non formal tempat individu menimba ilmu secara tidak langsung belajar ketrampilan-keterampilan sehingga tercapailah keterampilan sebagai salah satu faktor pendukung guna mencapai rasa percaya diri pada individu yang bersangkutan.

c. Indikator Percaya Diri

Kepercayaan diri adalah suatu sikap atau perasaan yakin atas kemampuan diri sendiri. Suatu keyakinan seseorang terhadap aspek kelebihan yang dimilikinya dan keyakinan seseorang terhadap segala aspek kelebihan yang dimilikinya dan keyakinan tersebut membuatnya mampu untuk mencapai berbagai tujuan di dalam hidupnya.

Beberapa indikator berikut mungkin dapat menjadi pertimbangan dalam menumbuhkan rasa percaya diri seseorang sebagai berikut, (Fatimah: 2010; 153): (1) Evaluasi diri sendiri secara objektif (2) Penghargaan yang jujur terhadap diri sendiri (3) *Positive thinking* (4) Gunakan *self-affirmatin* (5) Berani mengambil resiko.

Afiatin dan Martaniah (1998) merumuskan beberapa aspek dari Lauster dan Guilford yang menjadi ciri maupun indikator dari kepercayaan diri yaitu : (1) Individu merasa adekuat terhadap tindakan yang dilakukan. Hal ini didasari oleh adanya keyakinan terhadap kekuatan, kemampuan, dan ketrampilan yang dimiliki. Ia merasa optimis, cukup abisius, tidak selalu memerlukan bantuan orang lain, sanggup bekerja keras, mampu menghadapi tugas dengan baik dan bekerja secara efektif serta

bertanggung jawab atas keputusan dan perbuatannya. (2) Individu merasa diterima oleh kelompoknya. Hal ini dilandasi oleh adanya keyakinan terhadap kemampuannya dalam berhubungan sosial. Ia merasa bahwa kelompoknya atau orang lain menyukainya, aktif menghadapi keadaan lingkungan, berani mengemukakan kehendak atau ide- idenya secara bertanggung jawab dan tidak mementingkan diri sendiri. (3) Individu memiliki ketenangan sikap. Hal ini didasari oleh adanya keyakinan terhadap kekuatan dan kemampuannya. Ia bersikap tenang, tidak mudah gugup, cukup toleran terhadap berbagai macam situasi. Dalam Panduan Penilaian Sekolah Dasar, Edisi revisi 2016, Indikator dari percaya diri, yaitu: (1) Berani tampil di depan kelas. (2) Berani mengemukakan pendapat. berani mencoba hal baru. (3) Mengemukakan pendapat terhadap suatu topik atau masalah. mengajukan diri menjadi ketua kelas atau pengurus kelas lainnya. (4) Mengajukan diri untuk mengerjakan tugas atau soal di papan tulis. (5) Mencoba hal-hal baru yang bermanfaat. (6) Mengungkapkan kritikan membangun terhadap karya orang lain. (7) Memberikan argumen yang kuat untuk mempertahankan pendapat.

3. Upaya Peningkatan Hasil Belajar dan Percaya Diri

Untuk mencapai tujuan pembelajaran maka harus ada upaya yang harus dilakukan. Peningkatan hasil belajar menjadi tolak ukur keberhasilan guru dalam menyampaikan materi yang diajarkan sedangkan peningkatan percaya diri sebagai keberhasilan guru dalam meningkatkan sikap pada diri anak untuk lebih percaya diri baik di lingkungan sekolah maupun di luar sekolah.

a. Upaya Peningkatan Hasil Belajar

Berhasil atau tidaknya peserta didik belajar sebageaian besar terletak pada usaha dan kegiatannya sendiri, di samping faktor kemauan, minat, tekad untuk sukses, dan cita-cita yang tinggi yang mendukung setiap usaha kegiatannya. Peserta didik akan berhasil kalau berusaha semaksimal mungkin dengan cara belajar yang efisien sehingga mempertinggi prestasi (hasil) belajar. Sehubungan dengan uraian di

atas Surya (1981: 62) mengungkapkan delapan cara meningkatkan hasil belajar yakni:

- 1) Hendaknya dibentuk kelompok belajar karena dengan belajar bersama peserta didik yang kurang paham dapat diberitahu oleh peserta didik yang telah paham dan peserta didik yang telah paham karena menerangkan kepada temannya menjadi lebih menguasai.
- 2) Semua pekerjaan dan latihan yang diberikan oleh guru hendaknya dikerjakan segera dan sebaik-baiknya. Harus diingat bahwa maksud guru memberi tugas-tugas tersebut adalah untuk latihan ekspresi dan latihan ekspresi adalah cara terbaik untuk penguasaan ilmu/kecakapan.
- 3) Mengesampingkan perasaan negatif dalam membahas atau berdebat mengenai suatu masalah/pelajaran. Karena perasaan negatif dapat menghambat ekspresi dan menghambat serta mengurangi kejernihan pikiran.
- 4) Rajin membaca buku/majalah yang bersangkutan dengan pelajaran. Dengan banyak membaca, maka batas pandangan mengenai suatu pelajaran akan tambah jauh lebih luas.
- 5) Berusaha melengkapi dan merawat dengan baik alat-alat belajar (alat tulis dan sebagainya). Hal ini kelihatannya soal sepele, tetapi alat-alat yang tidak lengkap atau tidak baik akan mengganggu belajar.
- 6) Selalu menjaga kesehatan agar dapat belajar dengan baik, tidur teratur, makan bergizi serta cukup istirahat.
- 7) Waktu rekreasi gunakan sebaik-baiknya, terutama untuk menghilangkan kelelahan.
- 8) Untuk mempersiapkan dan mengikuti ujian harus melakukan persiapan minimal seminggu sebelum ujian berlangsung. Dalam hal ini antara lain perlu disiapkan: (a) persiapan yang matang untuk menguasai isi pelajaran, (b) mengenal jenis pertanyaan (jenis) tes yang ditanyakan (apakah tes esai atau objektif), (c) berlatih untuk mengombinasikan isi dan bentuk tes.

Adapun cara meningkatkan hasil belajar adalah sebagai berikut: (<http://penelitianindakankelas.blogspot.co.id/2013/02/pengertian-belajar-carameningkatkan.html>).

1) Kesiapan Fisik dan Mental

Hal penting pertama yang harus diperhatikan sebelum siswa mulai belajar adalah kesiapan fisik dan mental (psikis) mereka. Bila siswa tidak siap belajar, maka pembelajaran akan berlangsung sia-sia atau tidak efektif. Dengan siap fisik dan mental, maka siswa akan dapat belajar secara aktif.

2) Tingkatkan Konsentrasi

Saat belajar berlangsung, konsentrasi menjadi faktor penentu yang amat penting bagi keberhasilannya. Apabila siswa tidak dapat berkonsentrasi dan terganggu oleh berbagai hal di luar kaitan dengan belajar, maka proses dan hasil belajar tidak akan maksimal. Penting bagi guru untuk memberikan lingkungan belajar yang mendukung terjadinya belajar pada diri siswa.

3) Tingkatkan Minat dan Motivasi

Minat dan motivasi juga merupakan faktor penting dalam belajar. Tidak akan ada keberhasilan belajar diraih apabila siswa tidak memiliki minat dan motivasi. Guru dapat mengupayakan berbagai cara agar siswa menjadi berminat dan termotivasi belajar. Bila minat dan motivasi dari guru (ekstrinsik) berhasil diberikan, maka pada tahap selanjutnya peningkatan minat dan motivasi belajar menjadi lebih mudah apalagi bila siswa memiliki minat dan motivasi yang bersumber dari dalam dirinya sendiri karena kepuasan yang mereka dapatkan saat belajar atau dari hasil belajar yang mereka peroleh.

4) Gunakan Strategi Belajar

Guru dapat membantu siswa agar bisa dan terampil menggunakan berbagai strategi belajar yang sesuai dengan materi yang sedang dipelajari. Menggunakan berbagai strategi belajar yang cocok sangat penting agar perolehan hasil belajar menjadi maksimal. Setiap konten memiliki karakteristik dan kekhasannya sendiri-sendiri dan memerlukan strategi-strategi khusus untuk mempelajarinya.

5) Belajar Sesuai Gaya Belajar

Setiap individu demikian pula siswa memiliki gaya belajar dan jenis kecerdasan dominan yang berbeda-beda. Guru harus mampu memberikan situasi dan suasana belajar yang memungkinkan agar semua gaya belajar siswa terakomodasi dengan baik. Pemilihan strategi, metode, teknik dan model pembelajaran yang sesuai akan sangat berpengaruh. Gaya belajar yang terakomodasi dengan baik juga akan meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar, hingga mereka dapat berkonsentrasi dengan baik dan tidak mudah terganggu (terdistraksi) oleh hal-hal lain di luar kegiatan belajar yang berlangsung.

6) Belajar Secara Holistik (Menyeluruh)

Mempelajari sesuatu tidak bisa sepotong-sepotong. Informasi yang dipelajari harus utuh dan menyeluruh. Perlu untuk menekankan hal ini kepada siswa, agar mereka belajar secara holistik tentang materi yang sedang mereka pelajari. Pengetahuan akan informasi secara holistik dan utuh akan membuat belajar lebih bermakna.

b. Upaya Peningkatan Percaya Diri

Menurut Santrock (2003:339) ada empat cara untuk meningkatkan rasa percaya diri, yaitu melalui: (1) mengidentifikasi penyebab dari rendahnya rasa percaya diri dan domain-domain kompetensi diri yang penting, (2) dukungan emosional dan penerimaan sosial, (3) prestasi, dan (4) mengatasi masalah.

Sedangkan Lauster (2002:15) memberikan beberapa petunjuk untuk meningkatkan rasa percaya diri, yaitu: (1) Sebagai langkah pertama, carilah sebab-sebab mengapa individu merasa percaya diri. (2) Mengatasi kelemahan, dengan adanya kemauan yang kuat individu akan memandang suatu perbaikan yang kecil sebagai keberhasilan yang sebenarnya. (3) Mengembangkan bakat dan kemaunya secara optimal. (4) Merasa bangga dengan keberhasilan yang telah dicapai dalam bidang tertentu. (5) Jangan terpengaruh dengan pendapat orang lain, dengan kita berbuat sesuai dengan keyakinan diri individu akan merasa merdeka dalam berbuat segala sesuatu. (6) Mengembangkan bakat melalui hobi. (7) Bersikaplah optimis jika

kita diharuskan melakukan suatu pekerjaan yang baru kita kenal dan ketahui. (8) Memiliki cita-cita yang realistis dalam hidup agar kemungkinan untuk terpenuhi cukup besar. (9) Jangan terlalu membandingkan diri dengan orang lain yang menurut kita lebih baik.

Menurut Hakim (2002:170) cara-cara untuk dapat meningkatkan rasa percaya diri adalah sebagai berikut: membangkitkan kemauan yang keras, biasakan untuk memberanikan diri, berpikir positif dan menyingkirkan pikiran negatif, biasakan untuk selalu berinisiatif, selalu bersikap mandiri: mau belajar dari kegagalan, tidak mudah menyerah, bersikap kritis dan objektif, pandai membaca situasi, dan pandai menenangkan diri.

C. Kedudukan dalam Kurikulum

Pada sub bab ini akan dijelaskan kedudukan kurikulum yang di dalamnya ada KI (kompetensi inti) dan KD (kompetensi dasar) serta tingkat kesulitan.

1. Kompetensi Inti

KI 1 Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.

KI 2 Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya serta cinta tanah air.

KI 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.

KI 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.

2. Kompetensi Dasar

Kompetensi Dasar Bahasa Indonesia

- 1.1 Meresapi anugerah Tuhan Yang Maha Esa atas keberadaan proses kehidupan bangsa dan lingkungan alam
- 2.4. Memiliki kepedulian, tanggung jawab, dan rasa cinta tanah air terhadap bencana alam dan keseimbangan ekosistem serta kehidupan berbangsa dan bernegara melalui pemanfaatan 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 baku.
- 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.

Kompetensi Dasar PPKn

- 1.1 Menghargai semangat kebhinnekatunggalikaan dan keragaman agama, suku bangsa pakaian tradisional, bahasa, rumah adat, makanan khas, upacara adat, sosial, dan ekonomi dalam kehidupan bermasyarakat
- 2.1 Menunjukkan perilaku, disiplin, tanggung jawab, percaya diri, berani mengakui kesalahan, meminta maaf dan memberi maaf yang dijiwai keteladanan pahlawan kemerdekaan RI dalam semangat perjuangan, cinta tanah air, dan rela berkorban sebagai perwujudan nilai dan moral Pancasila
- 3.6 Memahami perlunya saling memenuhi keperluan hidup
- 4.6 Menyajikan dinamika saling memenuhi keperluan hidup antar daerah untuk menumbuhkan keutuhan nasional

Kompetensi Dasar Matematika

- 1.1 Menerima ajaran agama yang dianutnya.
- 2.1 Menunjukkan sikap kritis, cermat dan teliti, jujur, tertib dan mengikuti aturan, peduli, disiplin waktu, tidak mudah menyerah serta bertanggung jawab dalam mengerjakan tugas
- 3.2 Memahami berbagai bentuk pecahan (pecahan biasa, campuran, desimal dan persen) dan dapat mengubah bilangan pecahan menjadi bilangan desimal, serta melakukan perkalian dan pembagian
- 4.1 Mengurai sebuah pecahan sebagai hasil penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian dua buah pecahan yang dinyatakan dalam desimal dan persen dengan berbagai kemungkinan jawaban

Kompetensi Dasar SBdP

- 1.1 Menerima kekayaan dan keragaman karya seni daerah sebagai anugerah Tuhan.
- 2.1 Menunjukkan rasa percaya diri dalam mengolah karya seni.
- 3.4 Memahami prosedur dan langkah kerja dalam berkarya kreatif berdasarkan ciri khas daerah.
- 4.4 Membuat topeng dari berbagai media dengan menerapkan proporsi dan keseimbangan
- 4.13 Membuat karya kerajinan dari bahan tali temali.

Kompetensi Dasar IPS

- 1.1 Menerima karunia Tuhan YME yang telah menciptakan waktu dengan segala perubahannya
- 2.2 Menunjukkan perilaku jujur, sopan, estetika dan memiliki motivasi internal ketika berhubungan dengan lembaga sosial, budaya, ekonomi dan politik
- 3.1 Memahami aktivitas dan perubahan kehidupan manusia dalam ruang, konektivitas antar ruang dan waktu serta dan keberlanjutannya dalam kehidupan sosial, ekonomi, pendidikan dan budaya dalam lingkup nasional
- 4.1 Menyajikan hasil pengamatan mengenai aktivitas dan perubahan kehidupan manusia dalam ruang, konektivitas antar ruang dan waktu serta dan

keberlanjutannya dalam kehidupan sosial, ekonomi, pendidikan dan budaya dalam lingkup nasional dari sumber sumber yang tersedia

Kompetensi Dasar PJOK

- 1.1 Menghargai tubuh dengan seluruh perangkat gerak dan kemampuannya sebagai anugrah Tuhan
- 2.1 Berperilaku sportif dalam bermain.
- 3.1 Memahami konsep variasi dan kombinasi pola gerak dasar dalam berbagai permainan dan atau olahraga tradisional bola besar.
- 3.2 Memahami konsep variasi dan kombinasi pola gerak dasar dalam berbagai permainan dan atau olahraga tradisional bola kecil.
- 4.1 Mempraktikkan variasi dan kombinasi pola gerak dasar yang dilandasi konsep gerak dalam berbagai permainan dan atau olahraga tradisional bola besar.
- 4.2 Mempraktikkan variasi dan kombinasi pola gerak dasar yang dilandasi konsep gerak dalam berbagai permainan dan atau olahraga tradisional bola kecil.

Kompetensi Dasar IPA

- 1.1 Bertambah keimanannya dengan menyadari hubungan keteraturan dan kompleksitas alam dan jagad raya terhadap kebesaran Tuhan yang menciptakannya, serta mewujudkannya dalam pengamalan ajaran agama yang dianutnya
- 2.1 Menunjukkan perilaku ilmiah (memiliki rasa ingin tahu; obyektif; jujur; teliti; cermat; tekun; hati-hati; bertanggung jawab; terbuka; dan peduli lingkungan) dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan inkuiri ilmiah dan berdiskusi
- 3.4 Mengidentifikasi perubahan yang terjadi di alam, hubungannya dengan penggunaan sumber daya alam, dan pengaruh kegiatan manusia terhadap keseimbangan lingkungan sekitar

- 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.
- a. Tingkat kesulitan pada standar kompetensi Bahasa Indonesia rendah karena menempati C-2 Memahami pada taksonomi Bloom
 - b. Tingkat kesulitan pada standar kompetensi PPKn rendah karena menempati C-2 Memahami pada taksonomi Bloom
 - c. Tingkat kesulitan pada standar kompetensi Matematika rendah karena menempati C-2 Memahami pada taksonomi Bloom
 - d. Tingkat kesulitan pada standar kompetensi SBdP tinggi karena menempati C-6 Membuat pada taksonomi Bloom
 - e. Tingkat kesulitan pada standar kompetensi IPS rendah karena menempati C-2 Memahami pada taksonomi Bloom
 - f. Tingkat kesulitan pada standar kompetensi IPA sedang karena menempati C-1 Mengetahui pada taksonomi Bloom

D. Pengembangan Materi Bahan Ajar

Sub bab ini akan menjelaskan pengembangan materi bahan ajar yang terdiri dari keluasan dan kedalaman materi, karakteristik materi, bahan dan media, strategi pembelajaran dan system evaluasi yang akan dijelaskan sebagai berikut.

1. Keluasan dan Kedalaman Materi

Subtema "Wujud Benda dan Cirinya" memiliki kedalaman materi sesuai dengan perpaduan mata pelajaran yang dipadukan berikut akan dijelaskan ruang lingkup mata pelajaran pada subtema wujud benda dan cirinya. Secara terperinci ruang materi wujud benda dan cirinya adalah mata pelajaran IPA yaitu memahami perubahan wujud benda dalam sehari-hari dan sifat-sifat benda. Mata pelajaran IPS yaitu Menjelaskan kerusakan dan perubahan alam karena perilaku manusia. Mata pelajaran Bahasa Indonesia yaitu membaca, memahami teks bacaan serta mencari arti

kata kosakata baku dan tidak baku. Mata pelajaran PPKn yaitu memahami kebutuhan manusia yaitu primer, sekunder dan tersier. Mata pelajaran matematika yaitu mengoperasikan pecahan biasa, decimal, campuran dan menghitung persentase. muatan SBdP yaitu mengenal kerajinan dari berbagai daerah di nusantara.

2. Karakteristik Materi

Berdasarkan ruang lingkup subtema wujud benda dan cirinya, maka materi pada subtema tersebut akan dirinci sebagai berikut:

a. Perubahan Wujud Benda

Benda-benda di lingkungan sekitar tentu memiliki bentuk yang berbeda yakni padat, gas dan cair. Pada materi ini perubahan benda terdiri dari 6 bagian. Melalui pengamatan gambar pada buku siswa maka akan mengetahui beberapa proses perubahan wujud benda yang berubah secara fisik seperti mencair yang dapat terjadi pada benda yang asalnya padat (beku), benda yang memiliki bentuk asalnya cair berubah menjadi benda yang asalnya gas disebut menguap, hal lainnya adalah mengembun yang terjadi karena perubahan karena suhu udara dan biasanya terjadi pada daun dipagi hari, dan perubahan yang dapat terjadi karena air yang dipanaskan kemudian akan mendidih dan hal tersebut kemudian disebut menguap, hal terakhir perubahan pada kapur barus yang ditinggalkan kemudian akan habis sendirinya karena perubahan wujud dari padat menjadi cair hal itu disebut dengan menyublim.

c. Kosakata Baku dan Kosakata Tidak Baku

Kosakata baku adalah kata yang benar sesuai dengan ejaan atau kamus besar bahasa Indonesia, sedangkan kosakata tidak baku adalah kata yang tidak sesuai dengan ejaan atau kamus besar bahasa Indonesia.

d. Perubahan Lingkungan yang disebabkan Manusia

Lingkungan di bumi ini akan terus mengalami perubahan, hal tersebut bisa disebabkan oleh manusia dan alam, berikut adalah contoh perubahan lingkungan diantaranya; (1) penebangan dan perusakan hutan, (2) penggunaan bahan-bahan kimia yang berlebihan dan penggunaan pestisida yang berlebihan, (3) eksploitasi

sumber daya laut, (4) perpindahan penduduk, (5) penggunaan kendaraan bermotor, (6) perburuan liar, dan (7) perusakan terumbu karang.

e. Kebutuhan Manusia

Sebagai makhluk hidup manusia mempunyai kebutuhan yang harus dipenuhi sehari-hari contohnya makan, minum dan pakaian dan rumah. Kebutuhan manusia dibagi menjadi 3 yaitu kebutuhan primer, sekunder dan tersier. Kebutuhan primer adalah kebutuhan pokok misalnya, makan, minum dan rumah. Kebutuhan sekunder adalah tambahan misalnya rekreasi dan hiburan. Sedangkan yang terakhir adalah kebutuhan tersier yaitu kebutuhan untuk memenuhi kepuasan misalnya perhiasan, mobil, motor, dll.

f. Mengoperasikan Pecahan Biasa, Campuran dan Pecahan Desimal

Pecahan biasa adalah pecahan yang terdiri dari pembilang dan penyebut, di mana angka pembilang nilainya lebih kecil daripada angka penyebutnya. Pecahan campuran adalah bilangan pecahan yang merupakan gabungan dari bilangan bulat dengan bilangan pecahan. Bilangan pecahan desimal adalah bilangan yang diperoleh dari hasil pembagian suatu bilangan dengan angka sepuluh dan pangkatnya (10, 100, 1.000, 10.000, ...).

g. Kerajinan Khas Berbagai Daerah di Nusantara

Indonesia adalah Negara kepulauan yang mempunyai kekayaan alam dan budaya yang tersebar diberbagai daerah yang mempunyai ciri khas masing-masing. Kerajinan di nusantara sangat banyak dan ciri khas masing-masing contoh Pekalongan mempunyai ciri khas kerajinan yaitu batik, Plered yakni keramik, wayang kulit berasal Yogyakarta, kerajinan perak berasal dari Kotagede.

1) Abstrak dan Konkritnya Materi

Terdapat sejumlah materi pembelajaran yang seringkali siswa sulit untuk memahaminya ataupun guru sulit untuk menjelaskannya. Kesulitan tersebut dapat saja terjadi karena materi tersebut abstrak, rumit, asing, dsb. Demikian juga materi yang rumit, harus dapat juga dijelaskan dengan cara sederhana, sesuai dengan tingkat berfikir siswa, sehingga lebih mudah dipahami.

Materi “Wujud Benda dan Cirinya” merupakan keterpaduan dari Bahasa Indonesia, PPKn (Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan), Matematika, SBdP (Seni Budaya dan Prakarya), IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial), dan IPA (Ilmu Pengetahuan Alam).

Materi yang termasuk dalam bahan ajar abstrak diantaranya adalah Bahasa Indonesia, IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial), matematika, dan PPKn (Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan). Bahan ajar Bahasa Indonesia termasuk ke dalam materi abstrak karena siswa harus menggali informasi dari teks perubahan alam dan mencari kosakata baku dan tidak baku sehingga diperlukan media untuk mengatasinya. PPKn (Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan) termasuk ke dalam materi abstrak karena siswa harus mengidentifikasi kebutuhan keluarga sehingga diperlukan media untuk mengatasinya. IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) termasuk ke dalam materi abstrak karena siswa menjelaskan kerusakan dan perubahan alam karena perilaku manusia sehingga diperlukan media untuk mengatasinya. Matematika termasuk ke dalam materi abstrak karena siswa mengenal bentuk pecahan biasa, campuran dan decimal sehingga diperlukan media untuk mengatasinya. Materi yang termasuk ke dalam bahan ajar konkrit adalah materi IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) dan SBdP (Seni Budaya dan Prakarya). Materi IPA harus melakukan percobaan tentang perubahan wujud benda sehingga perlu pengawasan dan pengamatan dari guru sedangkan bahan ajar SBdP siswa harus membuat kerajinan meronce yang tepat sesuai yang diajarkan guru.

2) Perubahan Perilaku Hasil Belajar

Materi “Wujud Benda dan Cirinya” bersifat konkrit sehingga setelah mempelajarinya perubahan perilaku siswa akan berubah menjadi lebih baik. Perilaku tersebut meliputi aspek kognitif, afektif, psikomotorik. Aspek afektif meliputi rasa ingin tahu, percaya diri dan peduli. Aspek kognitif meliputi wujud benda dan cirinya serta perubahan alam akibat perilaku manusia. Aspek psikomotorik meliputi berkomunikasi dan mencari informasi.

Berdasarkan indikator hasil belajar pada materi “Wujud Benda dan Cirinya”, setelah siswa mempelajari bahan ajar tersebut siswa dapat mengembangkan beberapa aspek perilaku. Diantaranya dari aspek sikap, keterampilan, dan pengetahuan. Aspek sikap meliputi kemampuan siswa untuk peduli, percaya diri dan rasa ingin tahu. Aspek keterampilan meliputi siswa dalam berkomunikasi, mencari informasi, membuat tabel dan laporan. Sedangkan dari aspek pengetahuan meliputi wujud benda dan cirinya, memahami perubahan alam akibat dari perilaku manusia, mengenal kerajinan di Nusantara, dan mengenal kebutuhan anggota keluarga.

3. Bahan dan Media

Bahan ajar “Wujud Benda dan Cirinya” merupakan keterpaduan dari Bahasa Indonesia, PPKn (Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan), Matematika, SBdP (Seni Budaya dan Prakarya), IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial), dan IPA (Ilmu Pengetahuan Alam).

Bahan ajar yang termasuk dalam bahan ajar abstrak diantaranya adalah Bahasa Indonesia, IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial), matematika, dan PPKn (Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan).

Bahan ajar Bahasa Indonesia termasuk ke dalam materi abstrak karena siswa harus menggali informasi dari teks perubahan alam dan mencari kosakata baku dan tidak baku sehingga diperlukan media untuk mengatasinya.

Bahan ajar PPKn (Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan) termasuk ke dalam materi abstrak karena siswa harus mengidentifikasi kebutuhan keluarga sehingga diperlukan media untuk mengatasinya.

Bahan ajar IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) termasuk ke dalam materi abstrak karena siswa menjelaskan kerusakan dan perubahan alam karena perilaku manusia sehingga diperlukan media untuk mengatasinya.

Bahan ajar matematika termasuk ke dalam materi abstrak karena siswa mengenal bentuk pecahan biasa, campuran dan decimal sehingga diperlukan media untuk mengatasinya.

Bahan ajar yang termasuk ke dalam bahan ajar konkrit adalah materi IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) dan SBdP (Seni Budaya dan Prakarya). Bahan ajar IPA harus melakukan percobaan tentang perubahan wujud benda sehingga perlu pengawasan dan pengamatan dari guru sedangkan bahan ajar SBdP siswa harus membuat kerajinan meronce yang tepat sesuai yang diajarkan guru.

4. Strategi Pembelajaran

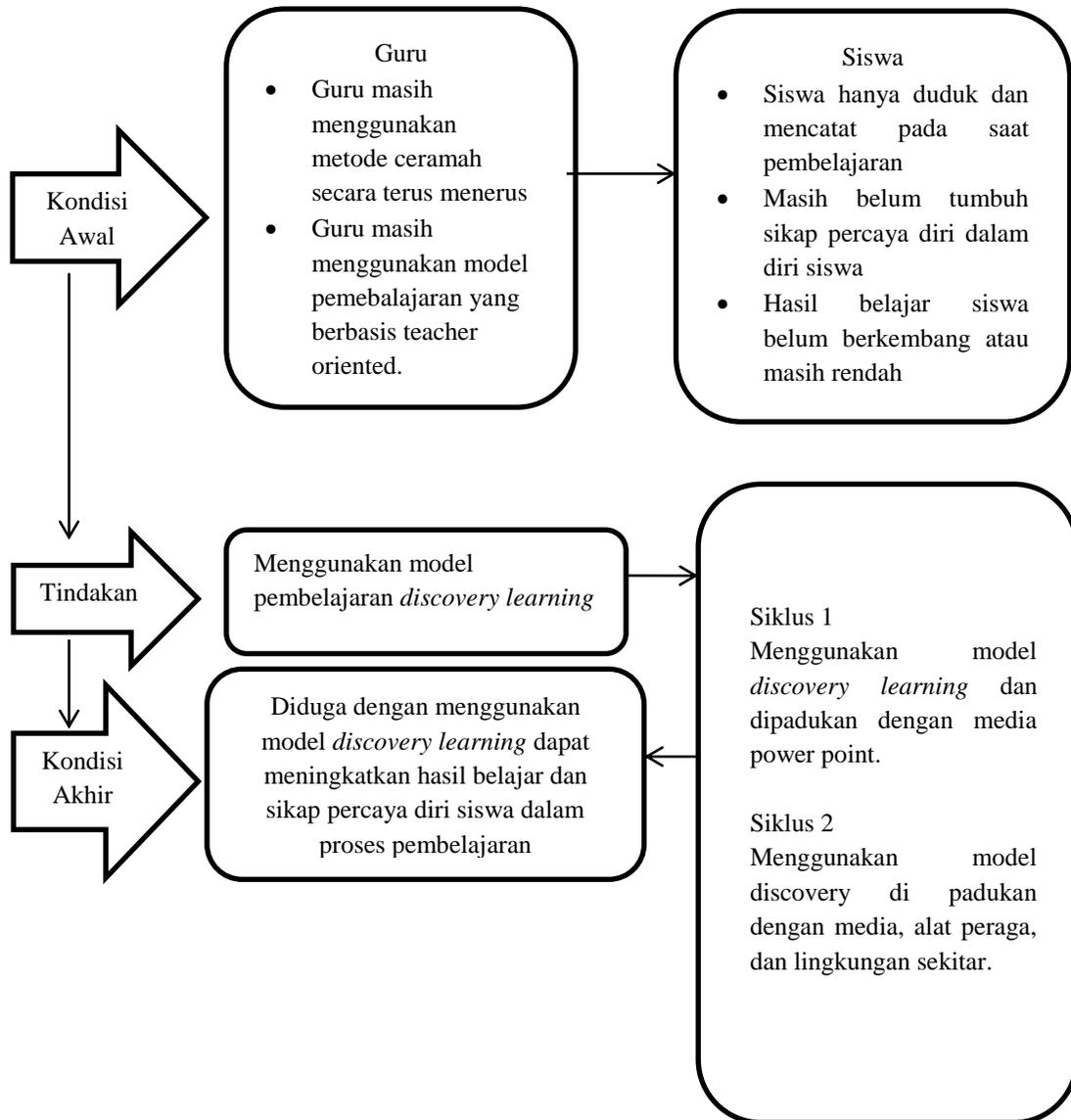
Strategi pembelajaran subtema wujud benda dan cirinya menggunakan strategi pembelajaran Heuristik dengan model *discovery learning*. Sebagaimana telah dijelaskan sebelumnya bahwa model *discovery* memiliki beberapa kelebihan dan cocok untuk menanamkan pemahaman siswa serta menumbuhkan rasa percaya diri siswa. Hal ini dikarenakan pada subtema wujud benda dan cirinya siswa akan menemukan sendiri perubahan pada wujud benda.

Alasan peneliti menggunakan model ini karena selain memiliki beberapa kelebihan model ini juga dianggap cocok untuk materi ajar tentang “Wujud Benda dan Cirinya” karena materi ini merupakan materi ajar yang memungkinkan siswa untuk melakukan proses penemuan, khususnya tentang wujud benda.

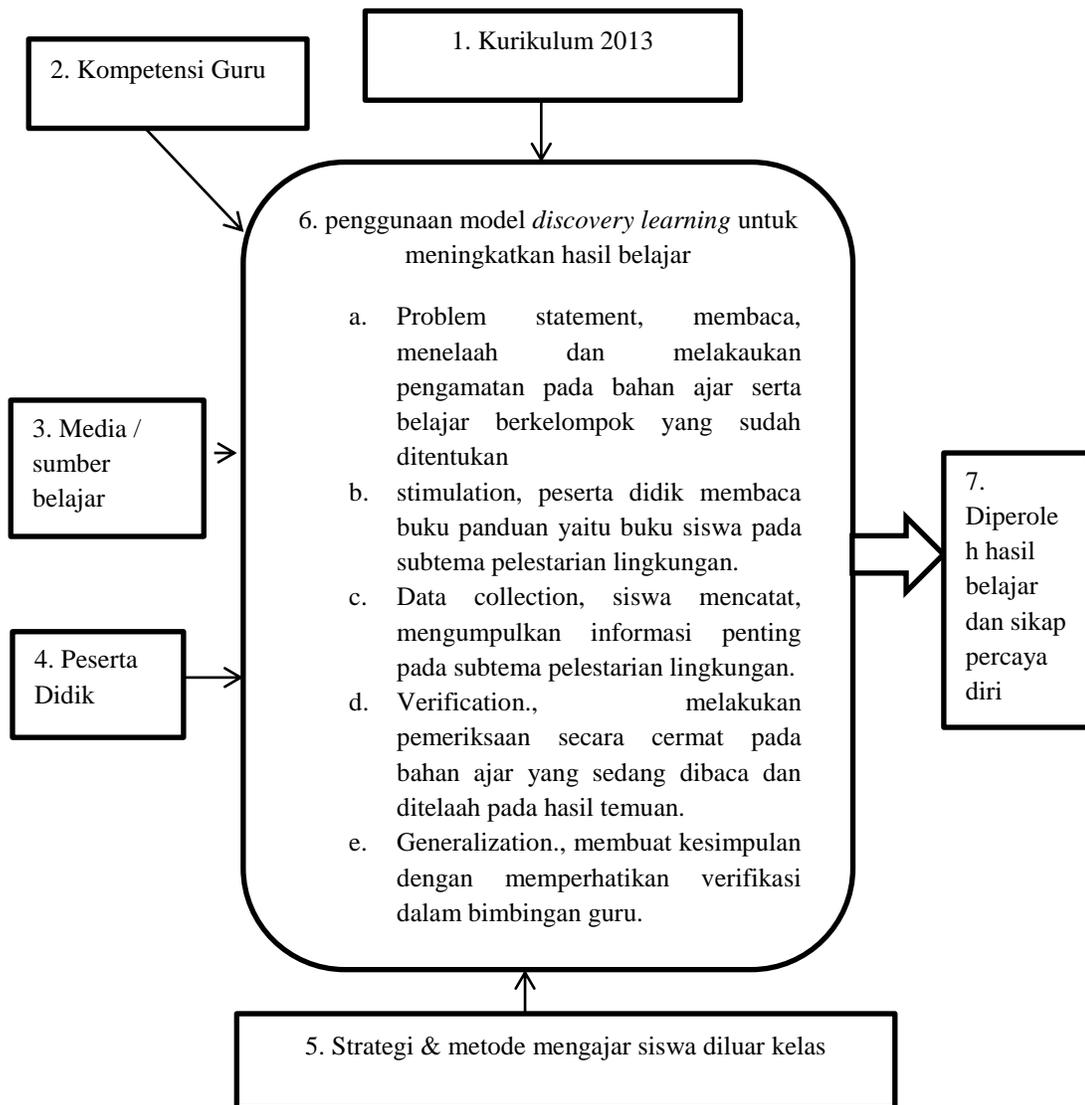
5. Sistem Evaluasi

Sistem evaluasi yang digunakan pada materi wujud benda dan cirinya menggunakan tes dan non tes. Tes berupa *pretest* dan *posttest* yang diberikan langsung kepada siswa satu persatu untuk diisi oleh siswa. Sedangkan non tes berupa lembar observasi yang digunakan untuk memperoleh data mengenai aktivitas siswa pada saat mengikuti pembelajaran dan aktivitas guru pada saat memberikan pembelajaran. Serta lembar angket untuk memperoleh data mengenai respon siswa pada saat proses pembelajaran di kelas dengan menggunakan model *discovery learning*. Selain itu, lembar observasi percaya diri siswa untuk mengukur percaya diri siswa selama pembelajaran berlangsung. Lembar evaluasi dilakukan setelah proses pembelajaran untuk memperoleh gambaran mengenai hasil belajar dari proses belajar yang dilakukan, serta untuk mengukur keberhasilan guru dalam mengajar.

E. Kerangka Berpikir



Bagan 2.1 Kerangka Berpikir



Bagan 2.2 Pelaksanaan Kerangka Berpikir (dalam Fatma Dewi, 2015, hlm 56)

Penelitian ini lebih mengutamakan kepada *student oriented* yang berarti kegiatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Dalam hal ini peserta didik lebih aktif dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran untuk menjadi seseorang *problem solver*, dan guru berfungsi sebagai fasilitator atau pembimbing, supaya peserta didik dapat terarah dan memfokuskan pikirannya dalam kegiatan belajar mengajar (KBM).

F. Asumsi dan Hipotesis Tindakan

Berikut ini akan dijelaskan asumsi dan hipotesis tindakan yang dijelaskan sebagai berikut:

1. Asumsi

Menurut buku panduan penulisan skripsi (2017, hlm 18) Asumsi merupakan titik tolak pemikiran yang kebenarannya di terima peneliti. Asumsi berfungsi sebagai landasan perumusan hipotesis. Oleh karena itu, asumsi penelitian yang diajukan berupa teori-teori, evidensi-evidensi, atau dapat pula dari pemikiran peneliti. Rumusan asumsi berbentuk kalimat yang bersifat deklaratif, bukan kalimat pertanyaan, perintah, pengharapan, atau kalimat yang bersifat saran.

Berdasarkan penjelasan mengenai asumsi, bahwa asumsi merupakan suatu kebenaran yang tidak memerlukan lagi suatu pengujian untuk mengetahui atau menentukan kebenarannya. Berdsarkan rujukan menurut para ahli diatas, bahwa peneliti peneliti membuat asumsi berupa teori-teori yang berfungsi sebagai landasan untuk perumusan hipotesis. Asumsi peneliti yang di ajukan adalah sebagai berikut:

- a. Penggunaan model *discovery learning* sehingga dapat meningkatkan respon siswa.
- b. Penggunaan model *discovery learning* dapat meningkatkan aktivitas siswa.
- c. Perencanaan pembelajaran menggunakan model *discovery learning* akan meningkatkan percaya diri dan hasil belajar siswa.
- d. Pelaksanaan pembelajaran menggunakan model *discovery learning* akan meningkatkan percaya diri dan hasil belajar siswa.

2. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kerangka dan asumsi sebagaimana telah dikemukakan di atas, maka hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah: “Penggunaan model *discovery learning* dapat meningkatkan percaya diri dan hasil belajar pada subtema wujud benda dan cirinya”.