

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Model Pembelajaran, Discovery Learning dan Penerapannya

Berbagai inovasi dilakukan dalam bidang pendidikan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia Indonesia, salah satunya adalah dengan menggunakan model pembelajaran.

1. Model Pembelajaran

Model Pembelajaran merupakan salah satu hasil dari inovasi pendidikan berupa kerangka skenario pembelajaran yang dibuat untuk mencapai tujuan atau hasil belajar tertentu.

a. Definisi Model Pembelajaran Menurut Beberapa Ahli

Menurut Soekamto (1995:78) mendefinisikan “Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melakukan aktivitas pembelajaran”.

Menurut Slavin (2010), model pembelajaran adalah suatu acuan kepada suatu pendekatan pembelajaran termasuk tujuannya, sintaksnya, lingkungannya, dan sistem pengelolaannya. Sedangkan menurut Trianto (2009) model pembelajaran merupakan pendekatan yang luas dan menyeluruh serta dapat diklasifikasikan berdasarkan tujuan pembelajarannya, sintaks (pola urutannya), dan sifat lingkungan belajarnya.

Menurut Suprijono (2011: 45). Model dapat diartikan “bentuk”, dalam pemakaian secara umum model merupakan interpretasi terhadap hasil observasi dan pengukurannya yang diperoleh dari beberapa sistem. Model diartikan sebagai bentuk representasi akurat sebagai proses aktual yang memungkinkan seseorang atau sekelompok orang mencoba bertindak berdasarkan model itu, lebih lanjut ia mengemukakan bahwa model pembelajaran adalah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas maupun tutorial.

Model pembelajaran yang baik digunakan sebagai acuan perencanaan dalam pembelajaran di kelas ataupun tutorial untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran yang sesuai dengan dengan bahan ajar yang diajarkan (Trianto, 2011).

Komarudin (2010), menjelaskan model pembelajaran sebagai kerangka konseptual yang digunakan sebagai panduan atau pedoman dalam melakukan aktivitas pembelajaran.

Sagala (2005: 175) sebagaimana dikutip oleh Setiawan (2009: 27), mengemukakan bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar peserta didik untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan guru dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar mengajar.

Model Pembelajaran harus disesuaikan dengan tingkatan dan karakteristik kelas, pokok materi yang akan dibahas, kesediaan media pembelajaran dan lain-lain. Maka sangat penting untuk menentukan model pembelajaran yang tepat untuk digunakan dalam suatu pembelajaran sehingga tujuan atau hasil belajar tercapai.

b. Karakteristik Model Pembelajaran

Bruce dan Weil (1980 dan 1992: 135-136) mengidentifikasi karakteristik model pembelajaran ke dalam aspek-aspek berikut:

1) Sintaks

Suatu model pembelajaran memiliki sintaks atau urutan atau tahap-tahap kegiatan belajar yang diistilahkan dengan fase yang menggambarkan bagaimana model tersebut dalam praktiknya, misalnya bagaimana memulai pelajaran.

2) Sistem sosial

Sistem sosial menggambarkan bentuk kerja sama guru dengan peserta didik dalam pembelajaran atau peran-peran guru dan peserta didik dan hubungannya satu sama lain serta jenis-jenis aturan yang harus diterapkan. Dalam beberapa model pembelajaran, guru bertindak sebagai pusat kegiatan dan sumber belajar, namun ada pula peran guru dan peserta didik seimbang, setiap model memberikan peran yang berbeda pada guru dan peserta didik.

3) Prinsip reaksi

Prinsip reaksi menunjukkan kepada guru bagaimana cara menghargai atau menilai peserta didik dan bagaimana menanggapi apa yang dilakukan oleh peserta didik. Sebagai contoh, dalam suatu situasi belajar, guru memberi penghargaan atas kegiatan yang dilakukan peserta didik atau mengambil sikap netral.

4) Sistem pendukung

Sistem pendukung menggambarkan kondisi-kondisi yang diperlukan untuk mendukung keterlaksanaan model pembelajaran, termasuk sarana dan prasarana, misalnya alat dan bahan, kesiapan guru, serta kesiapan siswa.

5) Dampak pembelajaran langsung dan iringan

Dampak pembelajaran langsung merupakan hasil belajar yang dicapai dengan cara mengarahkan para peserta didik pada tujuan yang diharapkan sedangkan dampak iringan adalah hasil belajar lainnya yang dihasilkan oleh suatu proses pembelajaran sebagai akibat terciptanya suasana belajar yang dialami langsung oleh pebelajar.

c. Macam-macam Model Pembelajaran

1) Koperatif (CL, *Cooperative Learning*).

Pembelajaran koperatif sesuai dengan fitrah manusia sebagai makhluk sosial yang penuh ketergantungan dengan orang lain, mempunyai tujuan dan tanggung jawab bersama, pembagian tugas, dan rasa senasib. Dengan memanfaatkan kenyataan itu, belajar berkelompok secara koperatif, siswa dilatih dan dibiasakan untuk saling berbagi (*sharing*) pengetahuan, pengalaman, tugas, tanggung jawab. Saling membantu dan berlatih beinteraksi-komunikasi-sosialisasi karena koperatif adalah miniature dari hidup bermasyarakat, dan belajar menyadari kekurangan dan kelebihan masing-masing.

2) Kontekstual (CTL, *Contextual Teaching and Learning*)

Pembelajaran kontekstual adalah pembelajaran yang dimulai dengan sajian atau tanya jawab lisan yang terkait dengan dunia nyata kehidupan siswa, sehingga akan terasa manfaat dari materi yang akan disajikan, motivasi belajar muncul, dunia pikiran siswa menjadi konkret, dan suasana menjadi kondusif, nyaman dan menyenangkan.

3) Inkuiri Terbimbing (*Guide Inquiry*)

Pembelajaran inkuiri terbimbing yaitu suatu model pembelajaran inkuiri yang dalam pelaksanaannya guru menyediakan bimbingan atau petunjuk cukup luas kepada siswa. Sebagian perencanaannya dibantu oleh guru, siswa tidak merumuskan problem atau masalah.

4) Pembelajaran Penemuan (*DL, Discovery Learning*)

Model *Discovery Learning* adalah didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang terjadi bila pelajar tidak disajikan dengan pelajaran dalam bentuk finalnya, tetapi diharapkan mengorganisasi sendiri.

5) Pembelajaran Berbasis masalah (*PBL, Problem Based Learning*)

Kehidupan adalah identik dengan menghadapi masalah. Model pembelajaran ini melatih dan mengembangkan kemampuan untuk menyelesaikan masalah yang berorientasi pada masalah otentik dari kehidupan aktual siswa, untuk merangsang kemampuan berpikir tingkat tinggi.

6) *Problem Solving*

Dalam hal ini masalah didefinisikan sebagai suatu persoalan yang tidak rutin, belum dikenal cara penyelesaiannya, justru *problem solving* adalah mencari atau menemukan cara penyelesaian.

d. Manfaat Model Pembelajaran

Menurut Joyce dan Weil (1980), ada beberapa kegunaan atau manfaat dari penggunaan model pembelajaran, antara lain :

- 1) Memperjelas hubungan fungsional diantara berbagai komponen, unsure atau elemen system tertentu.
- 2) Prosedur yang akan ditempuh dalam melaksanakan kegiatan dapat diidentifikasi secara tepat.
- 3) Dengan adanya model maka berbagai kegiatan yang dicakupnya dapat dikendalikan.
- 4) Model akan mempermudah para administrator untuk mengidentifikasi komponen, elemen yang mengalami hambatan, jika kegiatan-kegiatan yang dilaksanakan tidak efektif dan tidak produktif.

- 5) Mengidentifikasi secara tepat cara-cara untuk mengadakan perubahan jika pendapat ketidaksesuaian dari apa yang telah dirumuskan.
- 6) Dengan menggunakan model, guru dapat menyusun tugas-tugas siswa menjadi suatu keseluruhan yang terpadu.

e. Contoh Model Pembelajaran

1) *Cooperative Learning*

Model pembelajaran *Cooperative Learning* merangsang siswa untuk berdiskusi dengan orang lain dalam bekerja, membantu antar sesama dan saling menghargai.

Model pembelajaran kooperatif merupakan salah satu model pembelajaran yang mendukung pembelajaran kontekstual. Sistem pembelajaran kooperatif dapat didefinisikan sebagai sistem kerja/belajar kelompok yang terstruktur yang termasuk di dalam struktur ini adalah lima unsur pokok yaitu saling ketergantungan positif, tanggung jawab individual, interaksi personal, keahlian bekerja sama, dan proses kelompok. (Johnson & Johnson, 1993).

2) *Picture and Picture*

Model pembelajaran ini merupakan salah satu tipe dari berbagai macam yang dimiliki *cooperative learning*, pembelajaran diterapkan dengan bantuan gambar-gambar untuk membantu siswa memahami konsep.

Model pembelajaran kooperatif *picture and picture* adalah model pembelajaran yang ditekankan pada gambar yang diurutkan menjadi urutan yang logis, mengembangkan interaksi antar siswa yang saling asah, silih asih, dan silih asuh. (Zaenal. 2014: 18)

3) *Problem Based Learning (PBL)*

Pembelajaran ini memiliki basis masalah sebagai rancangan dasar dalam pembelajaran yang bertujuan agar siswa mendapatkan informasi-informasi penting dan dapat memecahkan masalah yang dihadapinya.

PBL adalah interaksi antara stimulus dengan respon, atau dapat pula didefinisikan sebagai sebuah interaksi antara dua arah belajar dan lingkungan. (Dewey dalam Trianto, 2007).

4) *Project Based Learning (PJBL)*

Kegiatan dalam model pembelajaran ini sangat terlihat dengan adanya hasil belajar yang dibuat oleh siswa dalam bentuk berbagai karya dari eksplorasi, kolaborasi, dan refleksi siswa

Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*) adalah metode pembelajaran yang menggunakan proyek/kegiatan sebagai media. Peserta didik melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi, sintesis, dan informasi untuk menghasilkan berbagai bentuk hasil belajar. Pembelajaran Berbasis Proyek merupakan metode belajar yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalamannya dalam beraktifitas secara nyata (Kemdikbud, 2013).

5) *Discovery learning (DL)*

Model pembelajaran ini menekankan agar siswa mampu menemukan informasi dan memahami konsep pembelajaran secara mandiri berdasarkan kemampuan yang dimilikinya namun tidak tanpa bimbingan dan pengawasan guru agar pembelajaran yang mereka dapatkan terbukti benar.

f. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran

Penggunaan model pembelajaran tentunya memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing di berbagai aspek, berikut kelebihan dalam dalam penggunaan model pembelajaran:

- 1) Pembelajaran berlangsung secara teratur mengikuti tahapan atau langkah-langkah yang dimiliki model pembelajaran tersebut.
- 2) Model pembelajaran memiliki berbagai macam yang dapat disesuaikan dengan materi pelajaran yang akan disampaikan.
- 3) Membantu guru untuk mengkreasikan berbagai model pembelajaran secara bergantian dengan konsep materi yang sesuai pula.

Kelebihan model pembelajaran tentu tak akan terlepas dari kekurangannya yang dapat ditemukan setelah menggunakan model pembelajaran, berikut kekurangan model pembelajaran:

- 1) Hal ini akan terasa mengekang jika guru terlalu mengacu pada model pembelajaran sehingga mengabaikan inovasi.

- 2) Siswa akan merasa bosan jika selalu menggunakan model pembelajaran secara terus-menerus sehingga diperlukan adanya aktivitas penyegar.
- 3) Ada beberapa model pembelajaran yang cukup rumit untuk dilakukan sehingga memakan waktu, tenaga, biaya yang cukup banyak.

2. *Discovery Learning* dan Penerapannya

Discovery learning merupakan salah satu dari banyak model pembelajaran yang mulai diterapkan oleh guru-guru di Indonesia, namun model pembelajaran ini pun tidak mudah untuk dilakukan.

a. Definisi *Discovery Learning* Menurut Beberapa Ahli

Menurut Bruner (Lefancois dalam Emetembun, 1986:103) “Model *Discovery Learning* didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang terjadi bila pelajar tidak disajikan dalam bentuk *finalnya*, tetapi diharapkan mengorganisasi sendiri”.

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

Penemuan adalah terjemahan dari *discovery*. Menurut Sund “*discovery* adalah proses mental dimana siswa mampu mengasimilasikan sesuatu konsep atau prinsip”. Proses mental tersebut ialah mengamati, mencerna, mengerti, mengolong-golongkan, membuat dugaan, menjelaskan, mengukur, membuat kesimpulan dan sebagainya (Roestiyah, 2001:20), sedangkan menurut Bruner, “penemuan adalah suatu proses, suatu jalan/cara dalam mendekati permasalahan bukannya suatu produk atau item pengetahuan tertentu”. Dengan demikian di dalam pandangan Bruner, belajar dengan penemuan adalah belajar untuk menemukan, dimana seorang siswa dihadapkan dengan suatu masalah atau situasi yang tampaknya ganjil sehingga siswa dapat mencari jalan pemecahan (Markaban, 2006:9).

Model penemuan terbimbing menempatkan guru sebagai fasilitator. Guru membimbing siswa dimana ia diperlukan. Dalam model ini, siswa didorong untuk berpikir sendiri, menganalisis sendiri sehingga dapat “menemukan” prinsip umum berdasarkan bahan atau data yang telah disediakan guru (PPPG, 2004:4)

Model penemuan terbimbing atau terpimpin adalah model pembelajaran penemuan yang dalam pelaksanaannya dilakukan oleh siswa berdasarkan petunjuk-petunjuk guru. Petunjuk diberikan pada umumnya berbentuk pertanyaan membimbing (Ali, 2004:87).

Dari pengertian yang telah dijabarkan tersebut dapat disimpulkan bahwa *Discovery Learning* merupakan model pembelajaran yang mengarahkan siswa untuk menemukan secara mandiri pemahaman yang harus dicapai dengan bimbingan dan pengawasan guru.

b. Ciri-ciri *discovery learning*

Model *discovery learning* memiliki ciri tersendiri sehingga dapat ditemukan perbedaan dengan model pembelajaran lainnya, berikut tiga ciri utama belajar dengan model pembelajaran *discovery learning* atau penemuan yaitu:

- 1) Mengeksplorasi dan memecahkan masalah untuk menciptakan, menggabungkan dan menggeneralisasi pengetahuan
- 2) Berpusat pada peserta didik
- 3) Kegiatan untuk menggabungkan pengetahuan baru dan pengetahuan yang sudah ada.

c. Karakteristik *discovery learning*

Pembelajaran ini memiliki karakter yang dapat ditemukan ketika pembelajaran berlangsung, berikut tiga karakter tersebut:

- 1) Peran guru sebagai pembimbing
- 2) Peserta didik belajar secara aktif sebagai seorang ilmuwan
- 3) Bahan ajar disajikan dalam bentuk informasi dan peserta didik melakukan kegiatan menghimpun, membandingkan, mengkategorikan, menganalisis, serta membuat kesimpulan.

d. Langkah-langkah dalam menerapkan model *discovery learning*:

Menurut Syah (2004:244) dalam mengaplikasikan metode *Discovery Learning* di kelas, ada beberapa prosedur yang harus dilaksanakan dalam kegiatan belajar mengajar secara umum sebagai berikut:

1) *Stimulation* (Stimulasi/Pemberian Rangsangan)

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

Stimulasi pada tahap ini berfungsi untuk menyediakan kondisi interaksi belajar yang dapat mengembangkan dan membantu siswa dalam mengeksplorasi bahan. Dalam hal ini Bruner memberikan stimulation dengan menggunakan teknik bertanya yaitu dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang dapat menghadapkan siswa pada kondisi internal yang mendorong eksplorasi.

2) *Problem Statement* (Pernyataan/ Identifikasi Masalah)

Setelah dilakukan stimulasi langkah selanjutnya adalah guru memberi kesempatan kepada siswa untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin agenda-agenda masalah yang relevan dengan bahan pelajaran, kemudian salah satunya dipilih dan dirumuskan dalam bentuk hipotesis (jawaban sementara atas pertanyaan masalah) (Syah 2004:244), sedangkan menurut permasalahan yang dipilih itu selanjutnya harus dirumuskan dalam bentuk pertanyaan, atau hipotesis, yakni pernyataan sebagai jawaban sementara atas pertanyaan yang diajukan.

Memberikan kesempatan siswa untuk mengidentifikasi dan menganalisis permasalahan yang mereka hadapi, merupakan teknik yang berguna dalam membangun siswa agar mereka terbiasa untuk menemukan suatu masalah.

3) *Collection* (Pengumpulan Data)

Ketika eksplorasi berlangsung guru juga memberi kesempatan kepada para siswa untuk mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya yang relevan untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis (Syah, 2004:244).

Pada tahap ini berfungsi untuk menjawab pertanyaan atau membuktikan benar tidaknya hipotesis, dengan demikian anak didik diberi kesempatan untuk mengumpulkan (*collection*) berbagai informasi yang relevan, membaca literatur, mengamati objek, wawancara dengan nara sumber, uji coba sendiri dan sebagainya.

Konsekuensi dari tahap ini adalah siswa belajar secara aktif untuk menemukan sesuatu yang berhubungan dengan permasalahan yang dihadapi, dengan demikian secara tidak disengaja siswa menghubungkan masalah dengan pengetahuan yang telah dimiliki.

4) *Processing* (Pengolahan Data)

Menurut Syah (2004:244), 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 (Djamarah, 2002:22).

Data *processing* disebut juga dengan pengkodean coding/ kategorisasi yang berfungsi sebagai pembentukan konsep dan generalisasi. Dari generalisasi tersebut siswa akan mendapatkan pengetahuan baru tentang alternatif jawaban/ penyelesaian yang perlu mendapat pembuktian secara logis

5) *Verification* (Pembuktian)

Pada tahap ini siswa melakukan pemeriksaan secara cermat untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis yang ditetapkan tadi dengan temuan alternatif, dihubungkan dengan hasil data processing (Syah, 2004:244).

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

6) *Generalization* (Menarik Kesimpulan/Generalisasi)

Tahap generalisasi / menarik kesimpulan adalah proses menarik sebuah kesimpulan yang dapat dijadikan prinsip umum dan berlaku untuk semua kejadian atau masalah yang sama, dengan memperhatikan hasil verifikasi (Syah, 2004:244).

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

e. Kelebihan *Discovery Learning*

Model pembelajaran yang beragam tentunya memiliki kelebihan dan kekurangan yang berdeda pula, kelebihan *discovery learning* yakni:

- 1) Membantu siswa untuk memperbaiki dan meningkatkan keterampilan-keterampilan dan proses-proses kognitif.
- 2) Pengetahuan yang diperoleh melalui metode ini sangat pribadi dan ampuh karena menguatkan pengertian, ingatan dan transfer.
- 3) Menimbulkan rasa senang pada siswa, karena tumbuhnya rasa menyelidiki dan berhasil.
- 4) Metode ini memungkinkan siswa berkembang dengan cepat dan sesuai dengan kecepatannya sendiri.
- 5) Menyebabkan siswa mengarahkan kegiatan belajarnya sendiri dengan melibatkan akal nya dan motivasi sendiri.
- 6) Metode ini dapat membantu siswa memperkuat konsep dirinya, karena memperoleh kepercayaan bekerja sama dengan yang lainnya.
- 7) Berpusat pada siswa dan guru berperan sama-sama aktif mengeluarkan gagasan-gagasan. Bahkan gurupun dapat bertindak sebagai siswa, dan sebagai peneliti di dalam situasi diskusi.
- 8) Membantu siswa menghilangkan skeptisme (keragu-raguan) karena mengarah pada kebenaran yang final dan tertentu atau pasti.

- 9) Siswa akan mengerti konsep dasar dan ide-ide lebih baik.
- 10) Membantu dan mengembangkan ingatan dan transfer kepada situasi proses belajar yang baru.

f. Kelemahan Discovery Learning

Disamping kelebihan dalam menggunakan model pembelajaran, tentunya akan memiliki kekurangan pula dalam aspek yang lain, berikut kekurangan model pembelajaran *discovery learning*:

- 1) Model ini menimbulkan asumsi bahwa ada kesiapan pikiran untuk belajar bagi siswa yang kurang pandai akan mengalami kesulitan abstrak atau berpikir, mengungkapkan hubungan antara konsep-konsep yang tertulis atau lisan, sehingga pada gilirannya akan menimbulkan frustrasi.
- 2) Model ini tidak efisien untuk mengajar jumlah siswa yang banyak, karena membutuhkan waktu yang lama untuk membantu mereka menemukan teori atau pemecahan masalah lainnya.
- 3) Harapan-harapan yang terkandung dalam model ini akan kacau jika berhadapan dengan siswa dan guru yang telah terbiasa dengan cara-cara belajar yang lama.
- 4) Lebih cocok untuk mengembangkan pemahaman, sedangkan mengembangkan aspek konsep, keterampilan dan emosi secara keseluruhan kurang mendapat perhatian.

B. Hasil Belajar, Percaya diri dan Upaya Peningkatannya

Hasil belajar merupakan *output* atau berupa suatu perubahan sebelum dan sesudah pembelajaran dilaksanakan yang berupa hasil baik perubahan dari peserta didik ataupun berupa suatu hasil karya.

1. Hasil Belajar

a. Definisi Hasil Belajar

Menurut M.Thobroni (2015:22) hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja.

Artinya, hasil pembelajaran yang dikategorisasikan oleh para pakar pendidikan sebagaimana disebutkan diatas tidak dilihat secara fragmentaris atau terpisah, tetapi secara komprehensif.

Menurut Suprijono (dalam M. Thobroni, 2015:20) hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan.

Menurut Hamalik (2008) hasil belajar adalah sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat di amati dan di ukur bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan.

Perubahan tersebut dapat di artikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik sebelumnya yang tidak tahu menjadi tahu.

Menurut Mulyasa (2008) hasil belajar merupakan prestasi belajar 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.

Sudjana (2009: 3) mendefinisikan hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2006 : 3-4) menyebutkan hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya pengajaran dari puncak proses belajar.

b. Tujuan Hasil Belajar

Ada beberapa tujuan dan fungsi hasil belajar yang harus anda ketahui yaitu yang meliputi tujuan umum dan tujuan khusus. Adapun untuk tujuan umumnya yaitu untuk dapat menilai hasil dari pencapaian kompetensi para peserta didik, untuk dapat memperbaiki proses -proses pembelajaran, dan juga sebagai bahan yang di gunakan untuk penyusunan laporan kemajuan belajar para siswa. Tujuan khusus dari penilaian hasil belajar ini adalah untuk dapat mengetahui kemajuan dari proses hasil belajar siswa.

Selain itu, penilaian dari hasil belajar juga bertujuan untuk mendiagnosis bagaimana kesulitan belajar yang di alami oleh para siswa, untuk dapat memberikan umpan balik atau sebagai perbaikan dari proses belajar mengajar, dan juga sebagai penentu kenaikan kelas.

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Sugihartono, dkk. (2007:76-77), menyebutkan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar, sebagai berikut:

- 1) Faktor internal adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar. Faktor internal meliputi: faktor jasmaniah dan faktor psikologis.
- 2) Faktor eksternal adalah faktor yang ada di luar individu. Faktor eksternal meliputi: faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat.

d. Jenis Hasil Belajar

Hasil belajar dalam taksonomi Bloom terbagi menjadi 3 ranah, yakni Ranah kognitif (pengetahuan), ranah afektif (sikap), dan ranah psikomotor (keterampilan). Ketiga ranah tersebut memiliki indikatornya masing-masing sehingga harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

Secara garis besar jenis hasil belajar terbagi menjadi dua yaitu ranah kognitif dan ranah afektif. Diperjelas oleh Benyamin Bloom yang dikutip oleh Sudjana (2009:22), menyatakan yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yakni ranah kognitif, afektif, dan psikomotoris.

1) Ranah kognitif

Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan dan ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Tipe hasil belajar yang lebih tinggi daripada pengetahuan adalah pemahaman. Pemahaman dapat dibedakan ke dalam tiga kategori, yakni:

- (a) pemahaman terjemahan,
- (b) pemahaman penafsiran, dan
- (c) pemahaman ekstrapolasi.

Aplikasi adalah penggunaan abstraksi pada situasi kongkret atau situasi khusus. Analisis adalah usaha memilah suatu integritas menjadi unsur-unsur atau bagian-bagian sehingga jelas hierarkinya atau susunannya. Penyatuan unsur-unsur atau bagian-bagian ke dalam bentuk menyeluruh disebut sintesis.

Evaluasi adalah pemberian keputusan tentang nilai sesuatu yang mungkin dilihat dari segi tujuan, gagasan, cara bekerja, pemecahan, metode, materil, dan lain-lain.

2) Ranah afektif

Ranah afektif berkenaan dengan sikap dan nilai. Penilaian hasil belajar afektif kurang mendapat perhatian, guru lebih banyak menilai ranah kognitif semata. Tipe hasil belajar afektif tampak pada siswa dalam berbagai tingkah laku seperti perhatiannya terhadap pelajaran, disiplin, motivasi belajar, menghargai guru dan teman sekelas, kebiasaan belajar, dan hubungan sosial.

3) Ranah psikomotor

Hasil belajar psikomotor tampak dalam bentuk keterampilan (*skill*) dan kemampuan bertindak individu. Ada enam tingkat keterampilan, yaitu:

- (a) Gerakan refleks,
- (b) Keterampilan dalam gerakan-gerakan dasar,
- (c) Kemampuan perseptual,
- (d) Kemampuan di bidang fisik,
- (e) Gerakan-gerakan *skill*,
- (f) Kemampuan yang berkenaan dengan komunikasi seperti gerakan ekspresif dan interpretatif.

2. Sikap Percaya diri

Rasa percaya diri adalah sikap yang harus dimiliki seseorang dalam kehidupannya untuk berpendapat, berkomunikasi dengan orang lain dan lingkungannya, jika seseorang tidak memiliki percaya diri ia berkemungkinan akan terasingkan dan keinginan yang ia miliki tidak terungkap secara bebas sehingga sulit untuk menemukan kebahagiaan dan keceriaan.

a. Definisi Percaya diri

Menurut Angelis (2003:10), percaya diri berawal dari tekad pada diri sendiri, untuk melakukan segalanya yang kita inginkan dan butuhkan dalam hidup. Percaya diri terbina dari keyakinan diri sendiri, sehingga kita mampu menghadapi tantangan hidup apapun dengan berbuat sesuatu.

Menurut Lauster (2002:4) 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.

Menurut Thantaway dalam Kamus istilah Bimbingan dan Konseling (2005:87), percaya diri adalah kondisi mental atau psikologis diri seseorang yang memberi keyakinan kuat pada dirinya untuk berbuat atau melakukan sesuatu tindakan. Salah satu langkah pertama dan utama dalam membangun rasa percaya diri dengan memahami dan meyakini bahwa setiap manusia memiliki kelebihan dan kelemahan masing-masing. Kelebihan yang ada didalam diri seseorang harus dikembangkan dan dimanfaatkan agar menjadi produktif dan berguna bagi orang lain (Hakim, 2002).

Menurut Hakim (2002) rasa percaya diri tidak muncul begitu saja pada diri seseorang ada proses tertentu didalam pribadinya sehingga terjadilah pembentukan rasa percaya diri. Terbentuknya rasa percaya diri yang kuat terjadi melalui proses:

- 1) Terbentuknya kepribadian yang baik sesuai dengan proses perkembangan yang melahirkan kelebihan-kelebihan tertentu.
- 2) Pemahaman seseorang terhadap kelebihan-kelebihan yang dimilikinya dan melahirkan keyakinan kuat untuk bisa berbuat segala sesuatu dengan memanfaatkan kelebihan-kelebihannya.

- 3) Pemahaman dan reaksi positif seseorang terhadap kelemahan-kelemahan yang dimilikinya agar tidak menimbulkan rasa rendah diri atau rasa sulit menyesuaikan diri.
- 4) Pengalaman didalam menjalani berbagai aspek kehidupan dengan menggunakan segala kelebihan yang ada pada dirinya.

Menurut Lauster (1997) orang yang memiliki kepercayaan diri yang positif adalah :

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

b. Faktor yang Mempengaruhi Percaya Diri

Kepercayaan diri dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor yang dapat digolongkan menjadi dua, yaitu faktor internal dan faktor eksternal, berikut faktor internal:

1) Konsep Diri.

Terbentuknya kepercayaan diri pada seseorang diawali dengan perkembangan konsep diri yang diperoleh dalam pergaulan suatu kelompok. Menurut Centi (1995), konsep diri merupakan gagasan tentang dirinya sendiri. Seseorang yang mempunyai rasa rendah diri biasanya mempunyai konsep diri negatif, sebaliknya orang yang mempunyai rasa percaya diri akan memiliki konsep diri positif.

2) Harga Diri.

Meadow (dalam Kusuma, 2005), harga diri yaitu penilaian yang dilakukan terhadap diri sendiri. Orang yang memiliki harga diri tinggi akan menilai pribadi secara rasional dan benar bagi dirinya serta mudah mengadakan hubungan dengan individu lain.

Orang yang mempunyai harga diri tinggi cenderung melihat dirinya sebagai individu yang berhasil percaya bahwa usahanya mudah menerima orang lain sebagaimana menerima dirinya sendiri. Akan tetapi orang yang mempunyai harga diri rendah bersifat tergantung, kurang percaya diri dan biasanya terbentur pada kesulitan sosial serta pesimis dalam pergaulan.

3) Kondisi Fisik.

Perubahan kondisi fisik juga berpengaruh pada kepercayaan diri. Anthony (1992) mengatakan penampilan fisik merupakan penyebab utama rendahnya harga diri dan percaya diri seseorang. Lauster (1997) juga berpendapat bahwa ketidakmampuan fisik dapat menyebabkan rasa rendah diri yang kentara.

4) Pengalaman Hidup.

Lauster (1997) mengatakan bahwa kepercayaan diri diperoleh dari pengalaman yang mengecewakan adalah paling sering menjadi sumber timbulnya rasa rendah diri. Lebih lebih jika pada dasarnya seseorang memiliki rasa tidak aman, kurang kasih sayang dan kurang perhatian.

Disamping faktor eksternal yang mempengaruhi percaya diri, adapula faktor Internal yang mempengaruhi percaya diri sebagai berikut:

1) Pendidikan.

Pendidikan mempengaruhi kepercayaan diri seseorang. Anthony (1992) lebih lanjut mengungkapkan bahwa tingkat pendidikan yang rendah cenderung membuat individu merasa dibawah kekuasaan yang lebih pandai, sebaliknya individu yang pendidikannya lebih tinggi cenderung akan menjadi mandiri dan tidak perlu bergantung pada individu lain. Individu tersebut akan mampu memenuhi keperluan hidup dengan rasa percaya diri dan kekuatannya dengan memperhatikan situasi dari sudut kenyataan.

2) Pekerjaan.

Rogers (dalam Kusuma,2005) mengemukakan bahwa bekerja dapat mengembangkan kreatifitas dan kemandirian serta rasa percaya diri. Lebih lanjut dikemukakan bahwa rasa percaya diri dapat muncul dengan melakukan pekerjaan, selain materi yang diperoleh. Kepuasan dan rasa bangga di dapat karena mampu mengembangkan kemampuan diri.

3) Lingkungan dan Pengalaman Hidup.

Lingkungan disini merupakan lingkungan keluarga dan masyarakat. Dukungan yang baik yang diterima dari lingkungan keluarga seperti anggota keluarga yang saling berinteraksi dengan baik akan memberi rasa nyaman dan percaya diri yang tinggi. Begitu juga dengan lingkungan masyarakat semakin bisa memenuhi norma dan diterima oleh masyarakat, maka semakin lancar harga diri berkembang (Centi, 1995). Sedangkan pembentukan kepercayaan diri juga bersumber dari pengalaman pribadi yang dialami seseorang dalam perjalanan hidupnya. Pemenuhan kebutuhan psikologis merupakan pengalaman yang dialami seseorang selama perjalanan yang buruk pada masa kanak kanak akan menyebabkan individu kurang percaya diri (Drajat, 1995).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat dua faktor yang mempengaruhi rasa percaya diri pada individu, yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi konsep diri, harga diri dan keadaan fisik. Faktor eksternal meliputi pendidikan, pekerjaan, lingkungan dan pengalaman hidup.

3. Upaya Peningkatan Hasil Belajar

Seiring dengan berjalannya waktu, guru tidak hanya mengajarkan kepada siswa secara *textbook*, namun menjelaskan dengan ceramah, kemudian berusaha menemukan trik-trik khusus untuk membantu siswa memahami materi.

a) 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.

b) 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.

c) Tingkatkan Minat dan Konsentrasi

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.

d) 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.

e) Belajar sesuai Gaya Belajar

Setiap individu demikian pula siswa memiliki gaya belajar dan jenis kecerdasan dominanyang 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 oleh hal-hal lain di luar kegiatan belajar yang berlangsung.

f) 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.

g) Berbagi (Menjadi Tutor Bagi Siswa Lain)

Siswa dapat difungsikan sebagai tutor sebaya bagi siswa lain. Ini tentu sangat baik bagi mereka sebagai bentuk lain dalam mengkomunikasikan hasil belajar atau proses belajar yang mereka lakukan. Berbagi pengetahuan yang baru atau sudah dimiliki akan menjadikan informasi atau pengetahuan itu terelaborasi dengan mantap.

h) Uji Hasil Belajar

Ujian atau tes hasil belajar penting karena ia dapat menjadi umpan balik kepada siswa yang bersangkutan sampai sejauh mana penguasaan mereka terhadap suatu materi belajar. Informasi tentang sejauh mana hasil belajar yang telah mereka peroleh akan menjadi umpan balik yang efektif agar mereka dapat membenahi bagian-bagian tertentu yang masih belum atau kurang dikuasai.

4. Upaya Peningkatan Percaya Diri

Sikap percaya diri seseorang sangat berkaitan dengan psikologi sehingga banyak ahli yang menemukan berbagai solusi untuk beberapa masalah psikologi baik yang berat maupun ringan.

a. Membangun Kesan Positif

Sangat sulit bagi siswa untuk meningkatkan rasa percaya dirinya jika guru yang bersangkutan tidak merespon rasa ingin tahu siswa secara positif, mereka perlu diberikan motivasi pula.

b. Tidak Mengoreksi secara Langsung di Pembicaraan Terbuka

Ketika seorang siswa yang menjawab pertanyaan, namun dia salah, guru tidak serta merta mengoreksi kesalahannya sampai teman-teman yang lain mengolok-oloknya. Sebaliknya, berikan dia pujian. Siswa yang sudah berani menjawab memiliki alasan ingin diakui keberadaannya, mereka ingin dianggap sebagai anak yang cerdas di kelas, mereka ingin dipuji, dan ingin dihargai.

c. Menawarkan Pendapat, bukan Jawaban.

Timbulnya rasa ingin berpendapat maka siswa tidak diharuskan untuk memberikan jawaban benar sehingga mereka tidak merasa tertekan dan menyampaikan apa yang ia rasakan kemudian guru mendapatkan informasi tentang perkembangan siswa.

d. Merangsang atau Membuat Kesepakatan Siswa harus Berpendapat

Apapun yang disampaikan siswa, itu lebih baik dari pada siswa yang diam tidak berbicara namun guru tetap harus berhati-hati dengan kesepakatan ini jangan sampai menjadi bumerang karena kelengahan guru.

e. Menahan Diri dan Tetap Memberi Kesempatan kepada Siswa

Semakin timbul ketidakseimbangan percaya diri antar siswa di kelas, guru harus tetap tenang tanpa menghancurkan kepercayaan diri siswa yang semakin meninggi, berikan pemahaman secara halus dengan menggunakan bahasa yang mudah dimengerti.

C. Materi

Kesiapan dan pemahaman guru sangat penting terhadap materi yang akan dibahas dengan siswa dalam pembelajaran, maka dibutuhkan ketekunan untuk mendalami dan membatasi sejauh mana konsep dan materi pelajaran tersebut.

1. Kedudukan dalam Kurikulum

Kompetensi dasar dapat dianalisis dengan kata kerja operasional (KKO) sehingga tingkat kesulitan setiap kompetensi dasar yang akan di teliti pada subtema wujud benda dan cirinya dapat diketahui sebagai berikut:

PPKN

3.6 Memahami perlunya saling memenuhi keperluan hidup

4.6 Menyajikan dinamika saling memenuhi keperluan hidup antar daerah untuk menumbuhkan keutuhan nasional

Tingkat kesulitan kompetensi dasar pada mata pelajaran PPKn dalam ranah kognitif menunjukkan tingkat rendah, dalam ranah afektif menunjukkan tingkat rendah, dan dalam ranah psikomotor menunjukkan tingkat sedang.

B.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.

Tingkat kesulitan kompetensi dasar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dalam ranah kognitif menunjukkan tingkat sedang, dalam ranah afektif menunjukkan tingkat rendah, dan dalam ranah psikomotor menunjukkan tingkat tinggi.

MATEMATIKA

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

4.12 Mengurai sebuah pecahan sebagai hasil penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian dua buah pecahan yang dinyatakan dalam desimal dan persen dengan berbagai kemungkinan jawaban.

Tingkat kesulitan kompetensi dasar pada mata pelajaran Matematika dalam ranah kognitif menunjukkan tingkat tinggi, dalam ranah afektif menunjukkan tingkat rendah, dan dalam ranah psikomotor menunjukkan tingkat tinggi.

IPA

- 3.3 Mengidentifikasi perubahan yang terjadi di alam, hubungannya dengan penggunaan sumber daya alam, dan pengaruh kegiatan manusia terhadap keseimbangan lingkungan sekitar
- 4.5 Menyajikan hasil laporan tentang permasalahan akibat terganggunya keseimbangan alam akibat ulah manusia, serta memprediksi apa yang akan terjadi jika permasalahan tersebut tidak diatasi

Tingkat kesulitan kompetensi dasar pada mata pelajaran IPA dalam ranah kognitif menunjukkan tingkat sedang, dalam ranah afektif menunjukkan tingkat sedang, dan dalam ranah psikomotor menunjukkan tingkat sedang.

IPS

- 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.

Tingkat kesulitan kompetensi dasar pada mata pelajaran IPS dalam ranah kognitif menunjukkan tingkat sedang, dalam ranah afektif menunjukkan tingkat sedang, dan dalam ranah psikomotor menunjukkan tingkat rendah.

SBDP

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

4.4 Membuat topeng dari berbagai media berdasarkan hasil pengamatan karya topeng nusantara.

4.13 Membuat karya kreatif dari bahan tali temali dengan cara sederhana yang mengacu pada kerajinan Nusantara

Tingkat kesulitan kompetensi dasar pada mata pelajaran SBdP dalam ranah kognitif menunjukkan tingkat rendah, dalam ranah afektif menunjukkan tingkat rendah, dan dalam ranah psikomotor menunjukkan tingkat sedang.

2. Pendalaman Materi Wujud Benda dan Cirinya

Materi wujud benda dan cirinya menjelaskan adanya berbagai wujud yang di miliki setiap benda itu berbeda, kedalaman materi tersebut sebagai berikut:

a. Definisi

Wujud benda adalah kumpulan zat-zat atau partikel-partikel penyusun yang saling mengikat satu sama lain sehingga membentuk wujud suatu benda. Wujud benda tersebut tidak hanya membentuk satu perwujudan saja, namun menjadi beberapa wujud benda.

b. Macam-macam Wujud Benda dan Cirinya

Wujud benda (zat) terdiri dari 3:

1) Benda padat contohnya : papan tulis, penghapus, es batu, dan sebagainya.

Sifat yang dimiliki benda padat yaitu bentuknya tetap dan mencair jika dipanaskan pada suhu tertentu.

2) Benda cair contohnya : air, bensin, minyak goreng, spirtus, dan sebagainya.

Sifat-sifat benda cair, antara lain:

- (a) Bentuknya tidak tetap, selalu mengikuti bentuk wadahnya;
- (b) Bentuk permukaan benda cair yang tenang selalu datar;
- (c) Benda cair mengalir ke tempat yang lebih rendah;
- (d) Benda cair menekan ke segala arah;
- (e) Benda cair meresap melalui celah-celah kecil (kapilaritas).

3) Benda gas contohnya udara

Benda gas tidak dapat diamati secara langsung tetapi dapat dirasakan keberadaannya. Sifat benda gas yaitu bentuknya tidak tetap karena selalu mengisi seluruh ruangan yang ditempatinya, menekan ke segala arah.

c. Perubahan Wujud Benda

Perubahan zat terbagi dalam 2 kelompok besar yaitu :

1) Perubahan Fisika

Perubahan fisika yaitu perubahan benda tanpa menghasilkan zat baru.

Macam-macam perubahan fisika yaitu :

(a) Mencair

Mencair atau melebur yaitu peristiwa perubahan zat padat menjadi cair, hal ini karena adanya kenaikan suhu (panas). Contoh peristiwa mencair yaitu pada batu es yang berubah menjadi air, lilin yang dipanaskan, dan lain-lain.

(b) Membeku

Membeku yaitu peristiwa perubahan zat cair menjadi padat, karena adanya pendinginan. Contoh peristiwa mencair yaitu air yang dimasukkan dalam freezer akan menjadi es batu, lilin cair yang didinginkan.

(c) Menguap

Menguap adalah peristiwa perubahan zat cair menjadi gas. Contohnya air yang direbus jika dibiarkan lama-kelamaan akan habis, bensin yang dibiarkan berada pada tempat terbuka lama-lama juga akan habis berubah menjadi gas.

(d) Mengembun

Mengembun adalah peristiwa perubahan benda gas menjadi air. Contoh mengembun adalah ketika kita menyimpan es batu dalam sebuah gelas maka bagian luar gelas akan basah, atau rumput di lapangan pada pagi hari menjadi basah padahal sore harinya tidak hujan.

(e) Menyublim

Menyublim adalah peristiwa perubahan zat padat menjadi gas atau sebaliknya. Contoh menyublim yaitu pada kapur barus (kamper) yang disimpan pada lemari pakaian lama-lama akan habis.

(f) Mengkristal atau menghablur

Mengkristal atau menghablur adalah peristiwa perubahan wujud dari gas menjadi padat. Contoh mengkristal adalah pada peristiwa berubahnya uap menjadi salju.

2) Perubahan Kimia

Perubahan kimia adalah peristiwa perubahan pada benda (zat) yang menghasilkan zat baru yang berbeda dengan sifat asalnya. Contohnya pada peristiwa kertas yang dibakar, besi yang berkarat dan sebagainya.

3. Penelitian yang telah Mengkaji Materi

a. Penerapan Model Discovery Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Perubahan Wujud Benda

Berdasarkan pengamatan awal di sdn gudangkopi i pada umumnya siswa mengalami kesulitan dalam menguasai materi perubahan wujud benda. penguasaan konsep, kegiatan pembuktian dan aplikasi yang menjadi keharusan dalam belajar ipa tidak nampak dalam pembelajaran. kondisi ini diakibatkan dari proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru belum maksimal sehingga berdampak kurang baik pada hasil belajar siswa. secara spesifik ptk ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menerapkan model discovery learning.

Dalam pelaksanaannya ptk terdiri dari tiga siklus, tiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, analisis dan refleksi. berdasarkan hasil temuan dan pembahasan, dapat direkomendasikan bahwa dengan menerapkan model discovery learning merupakan suatu alternatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya pada materi perubahan wujud benda. peningkatan ini dilihat dari persentase ketuntasan tiap siklus. siswa yang dinyatakan tuntas pada siklus i berdasarkan hasil tes ada 7 siswa (26,92%), siklus ii menjadi 17 siswa (65,38%) dan siklus iii 23 siswa (88,46%).

b. Pengaruh Metode Discovery Learning untuk Meningkatkan Representasi Matematis dan Percaya Diri Siswa

Penelitian ini merupakan penelitian mixed method dengan strategi embedded konkuren karena strategi ini menerapkan tahapan pengumpulan data dari data kuantitatif diikuti dengan data kualitatif dalam satu waktu.

Penelitian ini difokuskan pada kemampuan representasi matematis dan percaya diri siswa smpit wasilah intelegensia garut dengan menggunakan metode discovery learning.

Masalah yang melatar belakangi penelitian ini adalah rendahnya nilai rata-rara siswa, sehingga diperlukan alternatif pembelajaran yang dapat mempengaruhi kemampuan representasi matematis dan percaya diri.

Tujuan penelitian ini adalah untuk memperoleh bukti empiris yang tertuang dalam rumusan masalah diantaranya: 1) apakah metode discovery learning dapat meningkatkan kemampuan representasi matematis dan percaya diri siswa 2) apakah kemampuan serta peningkatan kemampuan representasi matematis dan percaya diri siswa yang mendapat pembelajaran dengan metode discovery learning lebih baik dari pada siswa yang mendapat pembelajaran konvensional 3) bagaimana korelasi antara kemampuan representasi matematis dengan percaya diri.

Subjek untuk penelitian ini adalah seluruh siswa kelas vii. instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes kemampuan representasi matematis, skala sikap berdasarkan skala likert, skala aktivitas siswa dan pedoman wawancara.

Dari penelitian ini, diperoleh hasil sebagai berikut: 1) metode discovery learning dapat meningkatkan kemampuan representasi matematis dan percaya diri siswa 2) kemampuan serta peningkatan kemampuan representasi matematis dan percaya diri siswa yang mendapat pembelajaran dengan metode discovery learning lebih baik dari pada siswa yang mendapat pembelajaran konvensional 3) terdapat korelasi antara kemampuan representasi matematis dengan percaya diri dengan kategori tinggi

c. Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKN Siswa

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar pkn siswa kelas X sma negeri 1 sukasada melalui penerapan model pembelajaran discovery learning. penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilakukan dengan dua siklus yang terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi atau evaluasi dan refleksi yang dilakukan di setiap siklus. subjek penelitian ini adalah siswa kelas x4 sma negeri 1 sukasada yang berjumlah 24 orang.

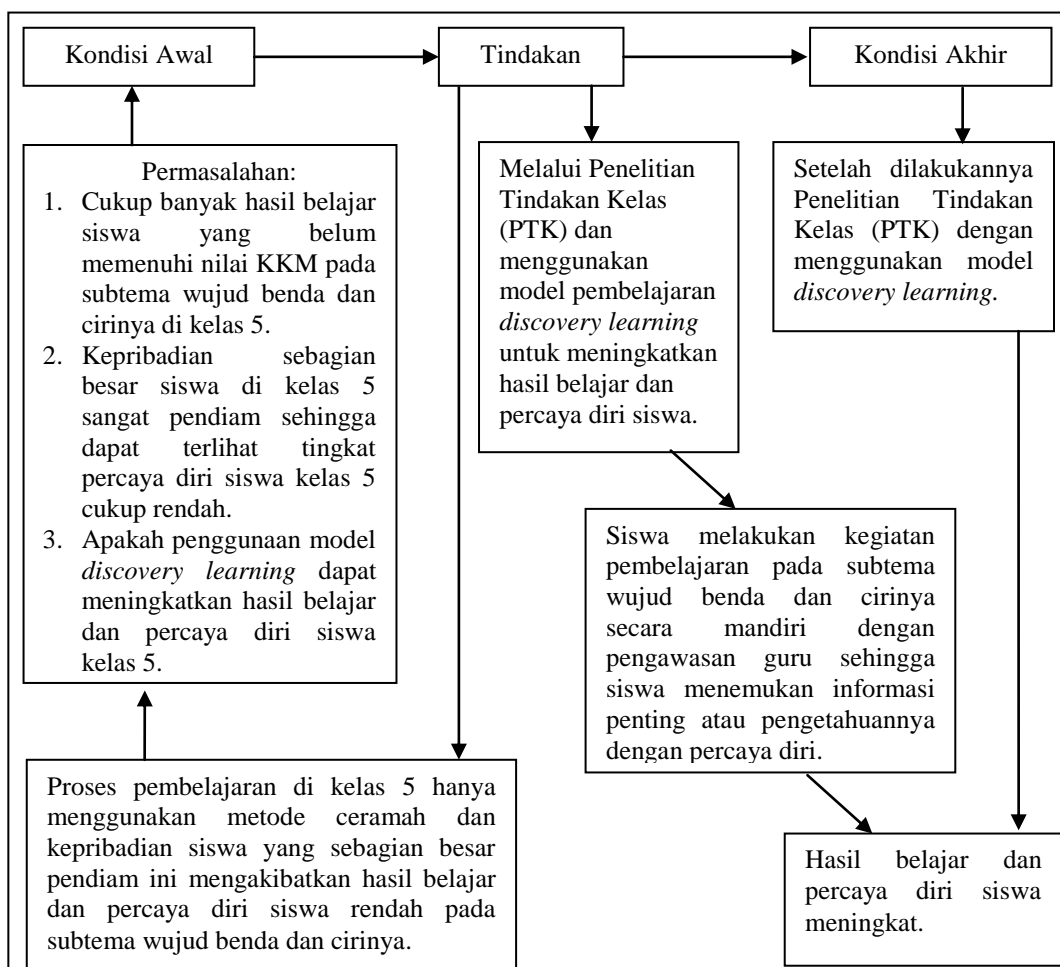
Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan metode observasi, wawancara, dan tes hasil belajar. data yang diperoleh melalui metode observasi dan wawancara dianalisis dengan teknik deskriptif-kualitatif sedangkan data yang diperoleh melalui tes hasil belajar dianalisis dengan teknik deskriptif-kuantitatif.

Hasil penelitian ini menunjukkan peningkatan rata-rata hasil belajar siklus i ke siklus ii sebesar 9,2%. peningkatan ketuntasan klasikal siklus i ke siklus ii sebesar 33,4%. kendala yang dihadapi dalam penerapan model discovery learning yaitu siswa belum terbiasa dengan penerapan model discovery learning sehingga sangat sulit bagi guru untuk mengeksplorasi respon-respon siswa.

Solusi yang dilakukan adalah memberikan permasalahan di awal pertemuan supaya siswa membaca dan menemukan sendiri pemecahan masalah dalam buku atau sumber belajar yang dia miliki.

4. Kerangka Pemikiran

Mengkaji pada studi pendahuluan atau observasi yang telah penyusun lakukan di kelas tersebut, sangat terlihat tingkat percaya diri yang rendah dari para siswa dan penyusun berasumsi bahwa pada pokok bahasan subtema 1 di kelas 5 ini merupakan hal yang cukup menarik sehingga dibutuhkan model pembelajaran yang dimana siswa dipermudah untuk memahami konsep materi pembelajaran tersebut melalui suatu kerangka kegiatan yang dilakukan oleh siswa secara mandiri.



Gambar 2.1 Kerangka Pemikiran

Kesesuaian model pembelajaran yang digunakan dengan pokok bahasan materi yang akan dihadapi memunculkan indikator keberhasilan yang cukup baik dan sejalan dengan kepercayaan diri yang harus dimunculkan ketika KBM berlangsung.

a. Asumsi

Penelitian terdahulu semakin memperkuat penyusun menentukan untuk menggunakan model *discovery learning* ini karena tingkat ketercapaian berhasil yang cukup terlihat dan sangat berkaitan dengan tujuan yang akan dicapai.

Memfaatkan media dan lingkungan yang ada di sekitar sekolah, siswa akan menemukan pengetahuannya secara menyeluruh karena menggunakan banyak alat indra untuk menyerap informasi secara langsung, guru yang kemudian setelah memfasilitasi kegiatan tersebut harus mengarahkan, memberikan perbaikan dan penguatan terhadap apa yang telah siswa dapatkan.

Melihat dari sifat kegiatan pembelajaran tersebut, penyusun memutuskan untuk menggunakan model *Discovery Learning* (penemuan) sebagai model pembelajaran dan penelitian yang akan dilaksanakan.

b. Hipotesis

Model *Discovery Learning* merangsang siswa untuk menemukan sendiri pengetahuannya dan memacu siswa untuk mampu bertanya, menjawab pertanyaan, dan berpendapat dengan menyampaikannya secara langsung di depan kelas sehingga meningkatkan percaya diri siswa.

Tema benda-benda di lingkungan sekitar mengharuskan para peserta didik untuk mengamati hal-hal yang ada disekitarnya sehingga dengan bimbingan guru dan prosedur yang baik dan jelas akan mengarahkan siswa pada pemikiran tinggi dan menemukan pemahamannya sendiri dan mengkomunikasikannya secara percaya diri.

Asumsi dan kerangka pemikiran yang telah disampaikan menjadi dasar dan bahan pertimbangan atas dibuatnya hipotesis sebagai berikut:

- 1) Penulis mampu menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan Model Pembelajaran *Discovery Learning* yang digunakan pada subtema wujud benda dan cirinya di SDN Gentra Masekdas Bandung.
- 2) Penggunaan model *Discovery Learning* dapat meningkatkan hasil belajar dan percaya diri siswa kelas 5 SDN Gentra Masekdas Bandung pada subtema wujud benda dan cirinya”.