

BAB II

KAJIAN TEORI

I. Belajar

A. Pengertian Belajar

Dalam pengertian yang umum belajar seringkali diartikan sebagai aktivitas untuk memperoleh pengetahuan dan dapat juga diartikan sebagai suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman. Usman Moh. (2013, hlm.8) menjelaskan belajar sebagai proses perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi individu dan individu dengan lingkungannya. Sedangkan R..Gagne dalam Susanto (2013, hlm. 1) berpendapat bahwa belajar merupakan sejenis perubahan yang diperlihatkan dalam perubahan tingkah laku, yang keadaannya berbeda dari sebelum individu berada dalam situasi belajar dan sesudah melakukan tindakan yang serupa itu. Perubahan terjadi akibat adanya suatu pengalaman atau latihan. Muhibbin Syah (2014, hlm 88) mengatakan jika belajar adalah suatu proses adaptasi atau penyesuaian tingkah laku yang berlangsung secara progresif. Bisri Mustofa (2015, hlm.133) berpendapat lain secara umum belajar dapat di pahami sebagai tahapan perubahan seluruh tingkah laku individu yang relatif menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif. Selain itu Ratna Willis Dahar (2006, hal 2) menyatakan “Belajar adalah suatu proses dimana suatu organisasi berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman ”. Sedangkan menurut Suprijono, (2012) “ Hasil belajar adalah kemampuan keterampilan, sikap, dan keterampilan yang diperoleh siswa setelah ia menerima pembelajaran ”.

Dr. Azhar Arsyad dalam bukunya (2013, hlm 1) mengemukakan “ Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya . proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Oleh karena itu, belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja ”.

Belajar merupakan tahapan proses perubahan sikap, pengetahuan dan tingkah laku manusia terhadap individu maupun lingkungan yang sering mereka temui dalam kehidupan, perubahan yang terjadi ini bukan semata-mata karena pertumbuhan fisik saja namun juga melalui usaha belajar yang terus menerus.

Pada kurikulum 2013 belajar dipusatkan pada aktifitas siswa, dimana pada aktivitas ini harus siswa harus dapat mengembang tiga kemampuan dasar yang berupa sikap, pengetahuan dan keterampilan. Senada dengan tujuan pada kurikulum 2013, Taksonomi Bloom dalam Dimiyati (2012, hlm 298) menjelaskan jika belajar dibagi menjadi tiga ranah yang pertama adalah ranah kognitif dimana ranah ini mencakup kegiatan mental (otak). Menurut Bloom, segala upaya yang menyangkut aktifitas otak adalah termasuk dalam ranah kognitif. Selanjutnya yang kedua adalah ranah afektif mencakup segala sesuatu yang terkait dengan emosi, misalnya perasaan, nilai, penghargaan, semangat, minat, motivasi, dan sikap. Dan yang terakhir adalah ranah psikomotorik meliputi gerakan dan koordinasi jasmani, keterampilan motorik dan kemampuan fisik. Keterampilan ini dapat diasah jika sering melakukannya

Dari beberapa definisi belajar di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu yang sengaja dilakukan oleh seorang individu untuk mencapai perubahan perilaku, sikap, dan pembelajaran kearah yang lebih baik. Belajar didapatkan dari pengalaman yang menyangkut beberapa aspek kecerdasan manusia, yakni kognitif, afektif dan psikomotor. Selain itu belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja tergantung pada keinginan individu untuk dapat meningkatkan kualitas dirinya supaya lebih baik.

B. Teori Belajar Behavioristik

Sedangkan Menurut Sri Anitah (2009, hlm. 4), behaviorisme merupakan suatu aliran/ pandangan yang menekankan adanya perubahan perilaku pada peserta didik setelah melakukan kegiatan belajar.

Sanyata, (2012, hlm. 3) menjelaskan jika konsep behavioristik memandang bahwa perilaku individu merupakan hasil belajar yang dapat diubah dengan memanipulasi dan mengkreasikan kondisi-kondisi belajar dan didukung dengan berbagai penguatan (reinforcement) untuk mempertahankan perilaku atau hasil belajar yang dikehendaki.

C. Aktivitas Belajar

Aktivitas belajar merupakan hal yang sangat penting bagi siswa, karena memberikan kesempatan kepada siswa untuk bersentuhan dengan obyek yang sedang dipelajari seluas mungkin, karena dengan demikian proses konstruksi

pengetahuan yang terjadi akan lebih baik. Aktivitas belajar diperlukan, sebab pada prinsipnya belajar adalah berbuat mengubah tingkah laku, jadi melakukan kegiatan. Tidak ada belajar kalau tidak ada aktivitas dapat diambil pengertian aktivitas belajar adalah keterlibatan siswa dalam bentuk sikap, pikiran, perhatian dalam kegiatan belajar guna menunjang keberhasilan proses belajar mengajar dan memperoleh manfaat dari kegiatan tersebut. Menurut pandangan ilmu jiwa lama aktivitas didominasi oleh guru sedang menurut pandangan ilmu jiwa modern, aktivitas didominasi oleh siswa.

Beberapa aktivitas belajar menurut Soemanto dalam Irham dan Wiyani (2013, hlm. 122-124) yaitu :

- 1) mendengarkan
- 2) memandang, memperhatikan atau memahami
- 3) meraba, mencium dan mencecap
- 4) menulis dan mencatat
- 5) membaca
- 6) membuat ringkasan atau ikhtisar dan menggaris bawahi
- 7) menyusun paper atau kertas kerja
- 8) mengingat
- 9) latihan atau praktik

D. Hasil belajar

Menurut Suprijono (2012, hlm.5), hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan.

Selanjutnya Supratiknya (2012, hlm5) mengemukakan bahwa hasil belajar yang menjadi objek penilaian kelas berupa kemampuan-kemampuan baru yang diperoleh siswa setelah mereka mengikuti proses belajar-mengajar tentang mata pelajaran tertentu.

Menurut Gagne dan Briggs dalam Purwanto (2012: hlm.45) hasil belajar adalah sebagai kemampuan yang diperoleh seseorang sesudah mengikuti proses belajar.

Mulyono A dalam Anis Nur (2015) menjelaskan Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah kegiatan belajar. Belajar itu sendiri merupakan proses dari seseorang, dimana hasil belajar tersebut dipengaruhi oleh inteligensi dan penguasaan awal anak tentang materi yang diajarkan.

Djamarah dalam Widjaya (2016) berpendapat bahwa hasil belajar adalah hasil yang diperoleh berupa kesan-kesan yang mengakibatkan perubahan dalam diri individu sebagai dampak aktivitas dalam belajar. Sedangkan Menurut pendapat Bloom dalam Suprijono (2009, hlm 6) yaitu sebagai berikut :

“Hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor. Domain kognitif adalah *Knowledge* (pengetahuan, ingatan), *Comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, mencontoh), *Application* (menerapkan), *Analysis* (menguraikan, menentukan hubungan), *Synthesis* (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru), dan *Evaluation* (menilai). Domain afektif adalah *Receiving* (sikap menerima), *Responding* (memberikan respon), *Valuing* (nilai), *Organization* (organisasi), *Characterization* (karakterisasi). Psikomotor mencakup keterampilan produktif, teknik, fisik, sosial, manajerial, dan intelektual”.

Berdasarkan beberapa definisi dari hasil belajar yang ada diatas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu kemampuan atau keterampilan yang dimiliki oleh siswa setelah siswa tersebut mengalami aktivitas belajar yang kemudian akan dapat mengetahui kemampuan siswa setelah melaksanakan pembelajaran.

II. Pembelajaran

A. Pengertian Pembelajaran

Menurut Undang-Undang N0.20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional pasal 1 ayat 20, “ Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar ”.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono dalam Syaiful Sagala (2012. hlm.62) pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar.

Konsep pembelajaran menurut Corey dalam Syaiful Sagala (2013. Hlm.61) adalah suatu proses dimana lingkungan seseorang secara disengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi-kondisi khusus atau menghasilkan respons terhadap situasi tertentu, pembelajaran merupakan subset khusus dari pendidikan. Selain itu Sudjana (dalam skripsi Dika Deristian, 2015, hlm 19) yang berpendapat bahwa:

“ Pembelajaran dapat diartikan sebagai setiap upaya yang sistematis dan sengaja untuk menciptakan agar terjadi kegiatan interaksi edukatif antara belah pihak, yaitu antara peserta didik (warga belajar) dengan pendidik (sumber belajar) yang melakukan kegiatan pembelajaran ”.

Miftahul Huda (2016, hlm 2) mengatakan “Pembelajaran dapat dikatakan sebagai hasil dari memori, kognisi, dan metakognisi yang berpengaruh terhadap pemahaman. Hal inilah yang terjadi ketika seseorang sedang belajar”.

Idris H. Meity. (2015. Hlm. X) mengungkapkan jika pembelajaran merupakan bentuk penyelenggaraan pendidikan yang diberikan guru didalam memadukan cara, metode, atau gaya belajar secara sistematis dan berkesinambungan pada suatu kegiatan agar terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, pembentukan sikap serta kepercayaan pada peserta didik.

Pembelajaran dapat dimaknai sebagai sebuah proses yang telah dirancang secara terprogram yang dilakukan oleh guru untuk menciptak suasana belajar yang aktif sehingga tujuan pembelajarn dapat tercaai sesuai dengan harapan. Didalam pembelajaran sendiri terdiri dari berbagai aspek yang mendukungnya, anatara lain adalah kurikulum, model pembelajaran, RPP, dan penilaian.

Dari beberapa definisi pembelajaran diatas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang sengaja diciptakan dengan adanya interaksi antara guru dan siswa sehingga terjadi interaksi edukatif di dalamnya yang bertujuan untuk membelajarkan individu menjadi lebih baik.

B. Kurikulum

Menurut undang-undang nomor 20 tahun 2003 kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Berdasarkan pengertian tersebut, ada dua dimensi kurikulum yang pertama adalah rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi dan bahan pelajaran, sedangkan yang kedua adalah cara yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran.

1. Buku guru

Dari buku panduan memahami buku siswa dan buku guru dalam pembelajaran di sekolah dasar Kemendikbud 2013, menjelaskan buku guru adalah

panduan bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran di kelas. Buku guru berisi langkah-langkah pembelajaran yang didesain menggunakan pendekatan saintifik sesuai dengan tuntutan kurikulum 2013. Buku Guru memuat Informasi tentang model dan strategi pembelajaran yang digunakan sebagai acuan penyelenggaraan proses pembelajaran.

2. Buku siswa

Dari buku pandun memahami buku siswa dan buku guru dalam pembelajaran di sekolah dasar Kemendikbud 2013, menjelaskan buku siswa adalah buku yang diperuntukan bagi siswa yang dipergunakan sebagai panduan aktifitas pembelajaran untuk memudahkan siswa dalam menguasai kompetensi tertentu. Buku Siswa disusun untuk memfasilitasi siswa mendapat pengalaman belajar yang bermakna. Isi sajian buku diarahkan agar siswa lebih aktif.

3. Kompetensi Inti

Dalam Permendikbud Nomor 24 Tahun 2016 tentang kompetensi inti dan kompetensi dasar pelajaran pada kurikulum 2013 menjelaskan Kompetensi inti pada kurikulum 2013 merupakan tingkat kemampuan untuk mencapai standar kompetensi lulusan yang harus dimiliki seorang peserta didik pada setiap tingkat kelas. Kompetensi inti dan kompetensi dasar digunakan sebagai dasar untuk perubahan buku teks pelajaran pada pendidikan dasar dan pendidikan menengah.

Kompetensi inti sebagaimana dimaksud terdiri atas:

- a. Kompetensi inti sikap spiritual;
- b. Kompetensi inti sikap sosial;
- c. Kompetensi inti pengetahuan; dan
- d. Kompetensi inti keterampilan

4. Kompetensi Dasar

Dalam Permendikbud Nomor 24 Tahun 2016 tentang kompetensi inti dan kompetensi dasar pelajaran pada kurikulum 2013 menjelaskan kompetensi dasar merupakan kemampuan dan materi pembelajaran minimal yang harus dicapai peserta didik untuk suatu mata pelajaran pada masing-masing satuan pendidikan yang mengacu pada kompetensi inti. Kompetensi dasar pada kurikulum 2013 berisi kemampuan dan materi pembelajaran untuk suatu mata pelajaran pada masing-masing satuan pendidikan yang mengacu pada kompetensi inti. Ruang lingkup materi yang spesifik untuk setiap mata pelajaran dirumuskan berdasarkan

Tingkat Kompetensi dan Kompetensi Inti untuk mencapai kompetensi lulusan minimal pada jenjang dan jenis pendidikan tertentu.

5. Model pembelajaran

Model pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam pembelajaran dan dapat memberikan informasi yang berguna bagi siswa di dalam proses pembelajaran. Suyadi (2013, hlm. 14) menyatakan bahwa model adalah gambaran kecil atau miniatur dalam sebuah konsep besar. Sani (2013: 89) mengemukakan bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual berupa pola prosedur sistematis yang dikembangkan berdasarkan teori dan digunakan dalam mengorganisasikan proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan belajar. Berdasarkan Permendikbud Nomor 65 Tahun tentang Standar Proses, model pembelajaran yang diutamakan dalam implementasi Kurikulum 2013 adalah model pembelajaran Inkuiri (*Inquiry Based Learning*), model pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*), dan model pembelajaran Discoveri (*Discovery Learning*)

a. Model Inquiry

Sani (2014, hlm. 88) mengungkapkan bahwa Pembelajaran Berbasis Inkuiri adalah pembelajaran yang melibatkan siswa dalam merumuskan pertanyaan yang mengarahkan untuk melakukan investigasi dalam upaya membangun pengetahuan dan makna baru.

b. Model Problem Based Learning

Menurut Ward dan Stepien dalam Ngalimun (2014, hlm. 89) PBL adalah suatu model pembelajaran yang melibatkan siswa untuk memecahkan suatu masalah melalui tahap-tahap metode ilmiah sehingga siswa dapat mempelajari pengetahuan yang berhubungan dengan masalah tersebut sekaligus bisa memiliki kemampuan keterampilan memecahkan masalah.

c. Model Project Based Learning

Menurut Made Wena (2014, hlm. 144) model pembelajaran Project Based adalah model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada guru untuk mengelola pembelajaran di kelas dengan melibatkan kerja proyek. Kerja proyek merupakan suatu bentuk kerja yang memuat tugas-tugas kompleks berdasarkan kepada pertanyaan dan permasalahan yang sangat menantang dan menuntun peserta didik untuk merancang, memecahkan masalah, membuat

keputusan, melakukan kegiatan investigasi, serta memberikan kesempatan peserta didik untuk bekerja secara mandiri.

d. *Model Discovery Learning*

Hosnan (2014, hlm.282) bahwa *discovery learning* adalah suatu model untuk mengembangkan cara belajar aktif dengan menemukan sendiri, menyelidiki sendiri, maka hasil yang diperoleh akan setia dan tahan lama dalam ingatan

Model pembelajaran ini bertujuan untuk pembelajaran yang memfokuskan pada permasalahan kompleks yang diperlukan peserta didik dalam melakukan insvestigasi dan memahami pembelajaran melalui investigasi, membimbing peserta didik dalam sebuah proyek kolaboratif yang mengintegrasikan berbagai subjek (materi) dalam kurikulum, memberikan kesempatan kepada para peserta didik untuk menggali konten (materi) dengan menggunakan berbagai cara yang bermakna bagi dirinya, dan melakukan eksperimen secara kolaboratif.

6. RPP

Menurut Permendikbud Nomor 65 Tahun 2013 tentang Standar Proses, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) adalah rencana kegiatan pembelajaran tatap muka untuk satu pertemuan atau lebih. RPP dikembangkan dari silabus untuk mengarahkan kegiatan pembelajaran peserta didik dalam upaya mencapai Kompetensi Dasar.

Selanjutnya menurut Permendikbud Nomor 81A Tahun 2013 lampiran IV tentang Implementasi Kurikulum Pedoman Umum Pembelajaran, tahapan pertama dalam pembelajaran menurut standar proses adalah perencanaan pembelajaran yang diwujudkan dengan kegiatan penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran. RPP adalah rencana pembelajaran yang dikembangkan secara rinci dari suatu materi pokok atau tema tertentu mengacu pada silabus.

Sementara itu menurut Panduan Teknis Penyusunan RPP di Sekolah Dasar, RPP adalah rencana kegiatan pembelajaran tatap muka untuk satu pertemuan atau lebih. RPP dikembangkan secara rinci dari suatu materi pokok atau tema tertentu yang mengacu pada silabus untuk mengarahkan kegiatan pembelajaran siswa dalam upaya mencapai Kompetensi Dasar (KD).

RPP merupakan terjemahan dari ide kurikulum yang berdasarkan silabus yang telah dikembangkan pada tingkat nasional ke dalam bentuk rancangan proses pembelajaran untuk direalisasikan dalam pembelajaran. RPP disusun dengan memperhatikan keterkaitan dan keterpaduan antara KI dan KD, materi

pembelajaran, kegiatan pembelajaran, penilaian, dan sumber belajar dalam satu keutuhan pengalaman belajar

7. Penilaian

Didalam panduan penilaian untuk SD dijelaskan jika penilaian adalah proses pengumpulan dan pengelolaan informasi untuk mengukur pencapaian hasil belajar siswa. Penilaian hasil belajar oleh peserta didik adalah proses pengumpulan data atau informasi tentang pencapaian belajar peserta didik dalam aspek sikap, aspek pengetahuan dan aspek keterampilan yang dilakukan terencana dan sistematis yang dilakukan untuk memantau proses belajar, kemajuan belajar dan perbaikan hasil belajar melalui penugasan dan evaluasi.

8. Model *Discovery Learning*

a. Pengertian

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. Sebagaimana pendapat Bruner, bahwa: “*Discovery Learning can be defined as the learning that takes place when the student is not presented with subject matter in the final form, but rather is required to organize it him self*” (Lefancois dalam Emetembun, 1986, hlm 103). Dasar ide Bruner ialah pendapat dari Piaget yang menyatakan bahwa anak harus berperan aktif dalam belajar di kelas. individu terlibat, terutama dalam penggunaan proses mentalnya untuk menemukan beberapa konsep dan prinsip. *Discovery* dilakukan melalui observasi, klasifikasi, pengukuran, prediksi, penentuan dan *inferi*. Proses tersebut disebut *cognitive process* sedangkan *discovery* itu sendiri adalah *the mental process of assimilating concepts and principles in the mind* (Robert B. Sund dalam Malik, (2001, hlm 219).

Penemuan merupakan suatu model pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan pandangan konstruktivisme. Menurut Kurniasih & Sani (2014, hlm 64) *Discovery Learning* didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang terjadi bila materi pembelajaran tidak disajikan dalam bentuk finalnya, tetapi diharapkan siswa mengorganisasi sendiri. Selanjutnya Sani (2014, hlm 97) mengungkapkan bahwa *Discovery Learning* adalah menemukan konsep melalui serangkaian data atau informasi yang diperoleh melalui pengamatan atau percobaan.

Pernyataan lebih lanjut dikemukakan oleh Hosnan (2014, hlm 282) “ Bahwa *Discovery Learning* adalah suatu model untuk mengembangkan cara belajar aktif dengan menemukan sendiri, menyelidiki sendiri, maka hasil yang diperoleh akan setia dan tahan lama dalam ingatan. Melalui belajar penemuan, siswa juga bisa belajar berpikir analisis dan mencoba memecahkan sendiri masalah yang dihadapi”.

Menurut Mulyasa (2016, hlm. 127) menyatakan bahwa istilah *discovery learning* lebih menekankan pada ditemukannya konsep atau prinsip yang sebelumnya tidak diketahui, masalah yang dihadapkan pada peserta didik merupakan hasil rekayasa guru.

Menurut Erwin Widiasworo (2017, hlm. 161) “model pembelajaran *Discovery* merupakan model pembelajaran yang menekankan peserta didik untuk menemukan sendiri konsep pengetahuannya”

Sebagai strategi belajar, *Discovery Learning* mempunyai prinsip yang sama dengan inkuiri (*Inquiry*) dan *Problem Solving*. Tidak ada perbedaan yang prinsipil pada ketiga istilah ini, pada *discovery learning* lebih menekankan pada ditemukannya konsep atau prinsip yang sebelumnya tidak diketahui. Perbedaannya dengan *Discovery* ialah : Bahwa pada *Discovery* masalah yang diperhadapkan kepada siswa semacam masalah yang direkayasa oleh guru, sedangkan pada *Inkuiri* masalahnya bukan hasil rekayasa, sehingga siswa harus mengerahkan seluruh pikiran dan keterampilannya untuk mendapatkan temuan-temuan di dalam masalah itu melalui proses penelitian.

Dengan mengaplikasikan metode *Discovery Learning* secara berulang-ulang dapat meningkatkan kemampuan penemuan diri individu yang bersangkutan. Penggunaan metode *Discovery Learning*, ingin merubah kondisi belajar yang pasif menjadi aktif dan kreatif. Mengubah pembelajaran yang *Teacher Oriented* ke *Student Oriented*. Mengubah modus ekspositori siswa hanya menerima informasi secara keseluruhan dari guru ke modus *Discovery* siswa menemukan informasi sendiri.

Dari pendapat para ahli diatas maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Discovery Learning* merupakan penemuan yang sudah ada

sebelumnya yang di desain oleh guru, dengan harapan agar peserta didik dapat menemukan konsep pengetahuan yang ingin mereka ketahui.

b. Keunggulan *Model Discovery Learning*

Menurut Widiaworo (2017, hlm 163) menyatakan kelebihan Model *Discovery Learning* sebagai berikut:

- 1). Membantu siswa untuk memperbaiki dan meningkatkan keterampilan-keterampilan dan proses-proses kognitif. Usaha penemuan merupakan kunci dalam proses ini, seseorang tergantung bagaimana cara belajarnya.
- 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 akalanya 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;
- 11). Mendorong siswa berfikir dan bekerja atas inisiatif sendiri;
- 12). Mendorong siswa berfikir intuisi dan merumuskan hipotesis sendiri.
- 13). Memberikan keputusan yang bersifat intrinsic, situasi proses belajar menjadi lebih terangsang;
- 14). Proses belajar meliputi sesama aspeknya siswa menuju pada pembentukan manusia seutuhnya;
- 15). Meningkatkan tingkat penghargaan pada siswa

Selanjutnya pendapat hosnan (dalam Euis, 2017, hlm. 59) kelebihan *Discovery Learning* yaitu:

- a) Meningkatkan kemampuan peserta didik untuk memecahkan masalah;
- b) Berpusat pada siswa dan guru yang berperan sama aktifnya;
- c) Membantu mengembangkan ingatan dan transfer pada situasi dan proses belajar yang baru;
- d) Mendorong peserta didik bekerja dan berpikir atas inisiatif sendiri;
- e) Mendorong peserta didik berpikir intuisi dan merumuskan hipotesis sendiri;
- f) Mendorong keterlibatan keaktifan peserta didik;
- g) Peserta didik akan dapat mentransfer pengetahuannya ke berbagai konteks;
- h) Kemungkinan peserta didik belajar dengan memanfaatkan berbagai jenis sumber belajar;
- i) Melatih peserta didik belajar mandiri;
- j) Siswa aktif dalam kegiatan belajar mengajar, sebab ia berpikir dan menggunakan kemampuan untuk menemukan hasil akhir.

c. Kelemahan Model *Discovery Learning*

Menurut Widiasworo (2017, hlm 164) menyatakan kelemahan model *Discovery Learning* sebagai berikut:

- 1). Metode ini menimbulkan asumsi bahwa ada kesiapan pikiran untuk belajar. Bagi siswa yang kurang pandai, akan mengalami kesulitan abstrak atau berfikir atau mengungkapkan hubungan antara konsep-konsep, yang tertulis atau lisan, sehingga pada gilirannya akan menimbulkan frustrasi.
- 2). Metode 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 metode ini dapat buyar berhadapan dengan siswa dan guru yang telah terbiasa dengan cara-cara belajar yang lama.
- 4). Pengajaran *Discovery* lebih cocok untuk mengembangkan pemahaman, sedangkan mengembangkan aspek konsep, keterampilan dan emosi secara keseluruhan kurang mendapat perhatian.

- 5). Pada beberapa disiplin ilmu, misalnya IPA kurang fasilitas untuk mengukur gagasan yang dikemukakan oleh para siswa
- 6). Tidak menyediakan kesempatan-kesempatan untuk berfikir yang akan ditemukan oleh siswa karena telah dipilih terlebih dahulu oleh guru.

Sedangkan menurut Suryosubroto dalam Euis Suherti dan Siti Maryam (2017, hlm. 60) mengemukakan bahwa kelemahan Model *Discovery Learning* yaitu:

- a) Dipersyaratkan keharusan adanya persiapan mental untuk cara belajar ini. Misalnya siswa yang lamban, mungkin bingung dalam hal usaha mengembangkan pemikirannya jika dihadapkan dengan hal-hal yang abstrak, atau menemukan saling ketergantungan antara pengertian dalam suatu objek atau dalam usahanya menyusun suatu hasil penemuan dalam bentuk tertulis;
- b) Pembelajaran *Discovery Learning* kurang berhasil untuk digunakan di kelas besar. Misalnya sebagian waktu dapat hilang karena membantu seseorang siswa yang menemukan teori-teori, atau menemukan bagaimana ejaan dari bentuk kata-kata tertentu;
- c) Harapan yang ditumpahkan pada model ini mungkin mengecewakan guru dan siswa yang sudah biasa dengan perencanaan dan pengajaran secara tradisional;
- d) Mengajar dengan *discovery* mungkin akan dipandang sebagai terlalu mementingkan memperoleh pengertian dan kurang memperhatikan diperolehnya sikap dan keterampilan. Sedangkan sikap dan keterampilan diperlukan untuk memperoleh pengertian atau sebagai perkembangan emosional social secara berlebihan;
- e) *Discovery Learning* mungkin tidak akan memberi kesempatan untuk berpikir kreatif, karena pengertian-pengertian yang akan ditemukan telah diseleksi terlebih dahulu oleh guru, demikian pula proses-proes di bawah pembinaannya. Tidak semua pemecahan masalah menjamin penemuan penuh arti.

Pendapat lain menurut hosnan dalam euis suherti dan siti Maryam, (2015 hlm. 60) mengemukakan beberapa kekurangan dari model *discovery learning*, yaitu:

- a) Biasanya terjadi kegagalan mendeteksi masalah dan adanya kesalahpahaman antara guru dengan peserta didik;
- b) Tidak semua siswa mampu melakukan penemuan;
- c) Tidak berlaku untuk semua topik pelajaran;
- d) Kemampuan berpikir rasional siswa ada yang masih terbatas;
- e) Berkenaan dengan waktu, model discovery learning membutuhkan waktu lebih lama dari pada ekspositori. Bruner (dalam Euis Suherti 2015, hlm. 61) menyadari bahwa belajar penemuan yang murni memerlukan waktu sehingga ia menyarankan agar penggunaan belajar penemuan ini hanya diterapkan sampai batas-batas tertentu, yaitu dengan mengarkannya pada struktur bidang studi.

d. Langkah-Langkah Model *Discovery Learning*

Mulyasa & Dadang Iskandar (2016 hlm 128) menyatakan bahwa langkah-langkah mengaplikasikan pembelajaran Model *Discovery Learning* sebagai berikut:

1). Fase 1: Pemberian Rangsangan (*Stimulation*)

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

2). Fase 2: Identifikasi Masalah (*Problem Identification*)

- a). 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)
- b). masalah yang dipilih selanjutnya dirumuskan dalam bentuk pertanyaan, atau hipotesis sebagai jawaban sementara atas pertanyaan yang diajukan

3). Fase : Pengumpulan Data (*Data Collection*)

- a). Ketika eksplorasi berlangsung, peserta didik juga mengumpulkan data dan informasi yang relevan sebanyak-banyaknya untuk membuktikan hipotesis.
- b).Pengumpulan data berfungsi untuk menjawab pertanyaan atau membuktikan benar tidaknya hipotesis. Dengan demikian peserta didik diberi kesempatan untuk mengumpulkan berbagai informasi yang relevan, membaca literature, mengamati objek, wawancara dengan narasumber, dan melakukan uji coba.

4). Fase 4: Pemrosesan Data (*Data Processing*)

- a). Pemrosesan data merupakan kegiatan mengolah dan menafsirkan data dan informasi, baik yang diperoleh melalui wawancara, observasi, maupun dokumen.
- b). informasi hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi, semuanya diolah, diklasifikasikan, ditabulasi, bahkan bila perlu dianalisis dengan statistic dan ditafsirkan pada tingkat kepercayaan tertentu.

5). Pembuktian (*Verification*)

- a). Peserta didik melakukan pemeriksaan secara cermat untuk membuktikan benar tidaknya hipotesis yang telah ditetapkan dengan temuan alternative, dihubungkan dengan hasil analisi data.
- b). 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.

6). Fase 6 : Menarik Kesimpulan (*Generalization*)

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

Sedangkan langkah-langkah penerapan model *Discovery Learning* di kelas menurut Noeraida, dalam Euis Suherti dan siti Maryam(2015, hlm. 56).

- (a) Menentukan tujuan pembelajaran
- (b) Melakukan identifikasi karakteristik siswa (kemampuan awal, minat, gaya belajar dan sebagainya)
- (c) Memilih materi pembelajaran
- (d) Menentukan topik-topik yang harus dipelajari siswa secara induktif (dari contoh-contoh ke generalisasi);
- (e) Mengembangkan bahan-bahan belajar yang berupa contoh-contoh, ilustrasi, tugas dan sebagainya untuk dipelajari siswa;
- (f) Mengatur topik-topik pelajaran dari yang sederhana ke kompleks, dari yang konkret ke abstrak, atau dari tahap enaktif, ikonik sampai ke simbolik;

III. Temuan Hasil Penelitian Yang Relevan

Hasil penelitian Ni Made Nepri Andari, Ni Wayan Suniasih, dan Surya Manuaba tahun 2016.

Jenis penelitian ini adalah PTK yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 20 Dangin Puri dengan jumlah siswa 39 orang. Objek dan penelitian ini adalah hasil belajar IPA meliputi kompetensi keterampilan dalam belajar IPA. Data yang dikumpulkan adalah data hasil belajar IPA.. Data hasil belajar IPA dianalisis menggunakan metode analisis deskriptif kuantitatif dan analisis deskriptif kualitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan terjadinya peningkatan ketuntasan klasikal kompetensi pengetahuan IPA dari 56,02% pada siklus I menjadi 89,74% pada siklus II dengan kata lain terjadi peningkatan 33,33%. Secara umum data hasil belajar kompetensi sikap dalam belajar IPA menunjukkan seluruh siswa memiliki sikap yang baik. peningkatan hasil belajar IPA terjadi dari pra siklus ke siklus I maupun dari siklus I ke siklus II. Kemudian, hasil penelitian kompetensi keterampilan menunjukkan adanya peningkatan kuantitas siswa yang memenuhi indikator kompetensi keterampilan IPA. Berdasarkan hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa melalui penerapan model project based learning berorientasi pendidikan karakter dapat meningkatkan hasil belajar IPAsiswakelas IV SDN 20 DanginPuri.

IV. Kerangka Berpikir

Usman Moh. (2013, hlm.8) menjelaskan belajar sebagai proses perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi individu dan individu dengan lingkungannya.

Sanyata, (2012, hlm. 3) menjelaskan jika konsep behavioristik memandang bahwa perilaku individu merupakan hasil belajar yang dapat diubah dengan memanipulasi dan mengkreasikan kondisi-kondisi belajar dan didukung dengan berbagai penguatan (reinforcement) untuk mempertahankan perilaku atau hasil belajar yang dikehendaki. Sedangkan Menurut Gagne dan Briggs dalam Purwanto (2012: hlm.45) hasil belajar adalah sebagai kemampuan yang diperoleh seseorang sesudah mengikuti proses belajar.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono dalam Syaiful Sagala (2012. hlm.62) pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar.

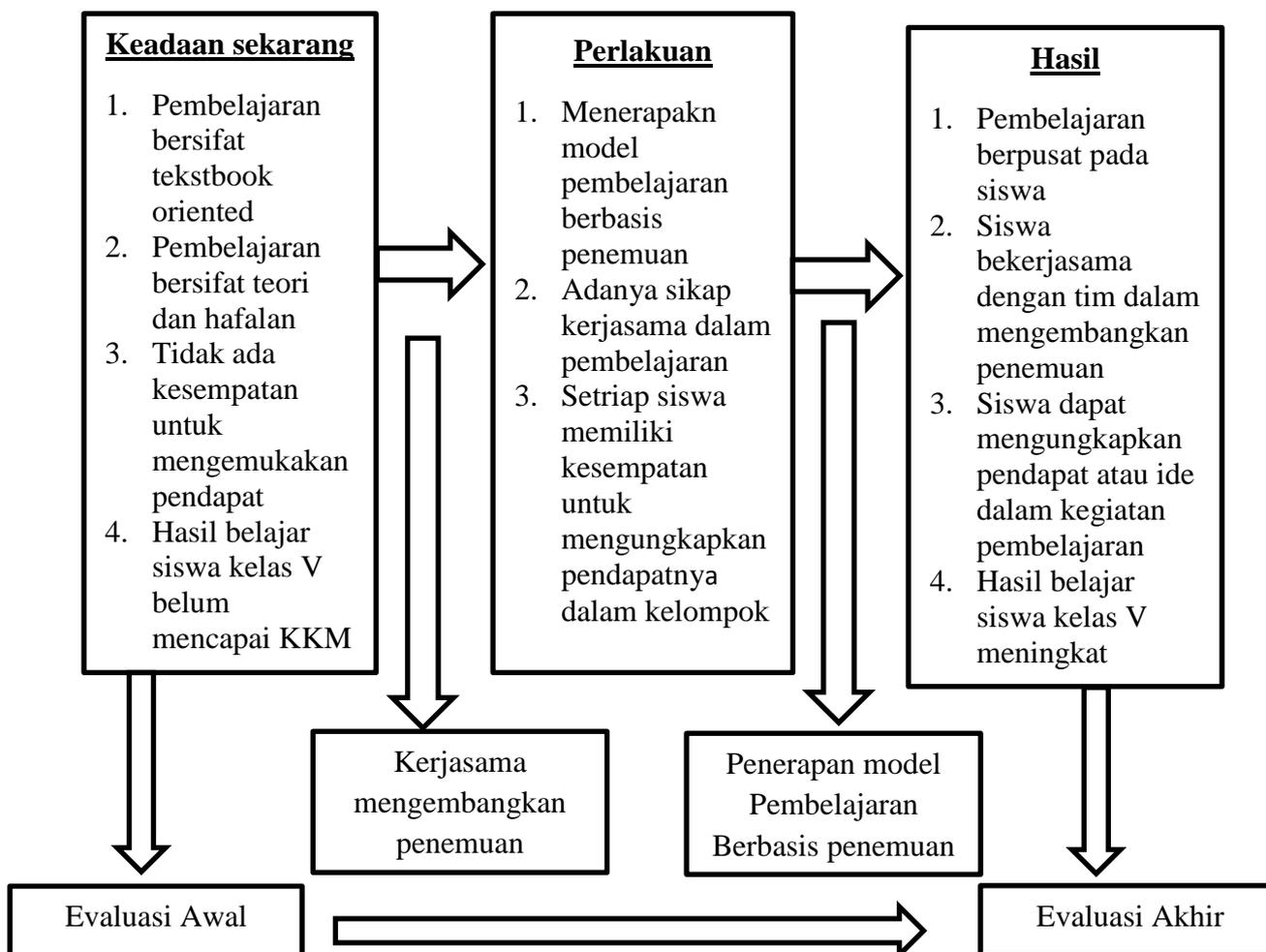
Suyadi (2013, hlm. 14) menyatakan bahwa model adalah gambaran kecil atau miniatur dalam sebuah konsep besar.

Menurut Mulyasa (2016, hlm. 127) menyatakan bahwa istilah *discovery learning* lebih menekankan pada ditemukannya konsep atau prinsip yang sebelumnya tidak diketahui, masalah yang dihadapkan pada peserta didik merupakan hasil rekayasa guru.

Menurut Erwin Widiaworo (2017, hlm. 161) “model pembelajaran *Discovery* merupakan model pembelajaran yang menekankan peserta didik untuk menemukan sendiri konsep pengetahuannya”

Berdasarkan uraian diatas bahwa penerapan model *Discovery learning* diperkirakan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran tema 1 subtema 1 pada kelas V.

Gambar 2.1
Kerangka Berpikir



Gambar kerangka berpikir pada penelitian tindakan kelas sumber Kunandar (2008:276)

V. Hipotesis Tindakan.

A. Umum

Berdasarkan kerangka berfikir diatas dapat disimpulkan hipotesis tindakan sebagai berikut :

“Dengan Menggunakan Model *Discovery Learning* Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa”

B. Khusus

- a. Rpp yang menggunakan model *Discovery learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

- b. Pembelajaran pembelajaran dengan menggunakan model *Discovery learning* dapat berjalan dengan aktif dan sehingga meningkatkan hasil belajar siswa
- c. Hasil belajar siswa dapat meningkat dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning learning*