

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. Pengertian Belajar dan Pembelajaran

a. Pengertian Belajar

Belajar menurut B. F. Skinner (1958) dalam Syaiful Sagala (2003, h. 14) adalah suatu proses adaptasi atau penyesuaian tingkah laku yang berlangsung secara progresif. Belajar juga dipahami sebagai suatu prilaku, pada saat orang belajar, maka responsnya menjadi lebih baik. Sebaliknya bila ia tidak belajar, maka responsnya menurun. Jadi belajar ialah suatu perubahan dalam kemungkinan atau peluang terjadinya respons.

Gagne (1970) dalam Syaiful sagala (2003, h. 17) mengemukakan bahwa belajar adalah perubahan yang terjadi dalam kemampuan manusia yang terjadi setelah belajar secara terus menerus, bukan hanya disebabkan oleh proses pertumbuhan saja. Belajar terjadi apabila suatu situasi stimulus bersama dengan isi ingatan mempengaruhi siswa sedemikian rupa sehingga (performace-nya) berubah dari waktu sebelum ia mengalami situasi itu ke waktu setelah ia mengalami situasi tadi.

Henry E. Garret dalam Syaiful Sagala (2003, h. 13) berpendapat bahwa belajar merupakan proses yang berlangsung dalam jangka waktu lama melalui latihan maupun pengalaman yang membawa kepada perubahan diri dan perubahan cara mereaksi terhadap suatu perangsang tertentu.

Jadi, manusia dikatakan belajar jika manusia itu sendiri mengalami perubahan dalam suatu organisma, dengan kata lain belajar juga membutuhkan waktu dan tempat. Dapat disimpulkan bahwa belajar dapat terjadi bila tampak tanda-tanda bahwa perilaku manusia berubah sebagai akibat terjadinya proses pembelajaran. Perhatian utama dalam belajar adalah perilaku verbal dari manusia, yaitu kemampuan manusia untuk menangkap informasi mengenai ilmu pengetahuan yang diterimanya dalam belajar.

b. Definisi Pembelajaran

Secara psikologis pengertian pembelajaran dapat dirumuskan bahwa “Pembelajaran ialah suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh suatu perubahan perilaku secara menyeluruh, sebagai hasil dari interaksi individu itu dengan lingkungannya”. (Mohamad Surya, 2013, hlm. 111).

Syaiful Sagala (2003, hlm. 61) menyatakan bahwa “pembelajaran ialah membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan.

“Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik atau murid” (Syaiful Sagala, 2003, hlm. 61).

Pembelajaran menurut Dimiyati dan Mudjiono (1999;297) dalam Syaiful Sagala (2003, h. 62) adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat siswa belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar.

Berdasarkan pernyataan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa dalam pembelajaran guru harus memahami hakekat materi pelajaran yang diajarkannya sebagai suatu pelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan berfikir siswa dan memahami berbagai model pembelajaran yang dapat merangsang kemampuan siswa untuk belajar dengan perencanaan pengajaran yang matang oleh guru.

2. Kurikulum 2013

Kurikulum 2013 sering disebut juga dengan kurikulum berbasis karakter. Kurikulum ini merupakan kurikulum baru yang dikeluarkan oleh kementerian pendidikan dan kebudayaan republik indonesia. Kurikulum 2013 sendiri merupakan sebuah kurikulum yang mengutamakan pada pemahaman, *skill*, dan pendidikan karakter, dimana siswa dituntut untuk paham atas materi, aktif dalam proses berdiskusi dan prestasi serta memiliki sopan santun dan sikap disiplin yang tinggi.

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa kurikulum adalah seperangkat rencana dan

pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan 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. Kurikulum 2013 yang diberlakukan mulai tahun ajaran 2013/2014 memenuhi kedua dimensi tersebut.

Kurikulum 2013 dirancang dengan karakteristik sebagai berikut:

- a. Mengembangkan keseimbangan antara pengembangan sikap spiritual dan sosial, rasa ingin tahu, kreativitas, kerja sama dengan kemampuan intelektual dan psikomotorik;
- b. Sekolah merupakan bagian dari masyarakat yang memberikan pengalaman belajar terencana dimana peserta didik menerapkan apa yang dipelajari di sekolah ke masyarakat dan memanfaatkan masyarakat sebagai sumber belajar;
- c. Mengembangkan sikap, pengetahuan, dan keterampilan serta menerapkannya dalam berbagai situasi di sekolah dan masyarakat;
- d. Memberi waktu yang cukup leluasa untuk mengembangkan berbagai sikap, pengetahuan, dan keterampilan;
- e. Kompetensi dinyatakan dalam bentuk kompetensi inti kelas yang dirinci lanjut dalam kompetensi dasar mata pelajaran;
- f. Kompetensi inti kelas menjadi unsur pengorganisasi (*organizing elements*) kompetensi dasar, dimana semua kompetensi dasar dan proses pembelajaran dikembangkan untuk mencapai kompetensi yang dinyatakan dalam kompetensi inti;
- g. Kompetensi dasar dikembangkan didasarkan pada prinsip akumulatif, saling memperkuat (*reinforced*) dan memperkaya (*enriched*) antar mata pelajaran dan jenjang pendidikan (organisasi horizontal dan vertikal)

Kurikulum 2013 bertujuan untuk mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia.

3. Model *Discovery Learning*

a. Pengertian Model *Discovery Learning*

Apabila ditinjau dari katanya, *discover* berarti menemukan, sedangkan *discovery* adalah penemuan (John M. Echol dan Hasan sadli dalam Takdir Illahi, 2012, h. 29). Dalam kaitanya dengan pendidikan, *discovery* adalah proses pembelajaran yang menitikberatkan pada mental intelektual para anak didik dalam memecahkan berbagai persoalan yang dihadapi, sehingga menemukan suatu konsep atau generalisasi yang dapat diterapkan dilapangan (Oemar Hamalik 1994 dalam Takdir, 2012, h. 29)

Metode penemuan (*discovery*) diartikan sebagai prosedur mengajar yang mementingkan pengajaran, perseorangan, manipulasi obyek dan percobaan, sebelum sampai kepada generalisasi. Sehingga metode penemuan (*discovery*) merupakan komponen dari praktik pendidikan yang meliputi metode mengajar yang memajukan cara belajar aktif, berorientasi pada proses, mengarahkan sendiri, mencari sendiri, dan reflektif (Suryosubroto 2009, h.178).

Strategi pembelajaran yang dikembangkan pertama kali oleh Bruner ini menitikberatkan pada kemampuan para anak didik dalam menemukan sesuatu melalui proses *inquiry* (penelitian) secara terstruktur dan terorganisir dengan baik. Hal ini sejalan dengan pendapat Masarudin Siregar dalam Takdir Illahi, (2012, h. 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.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model *discovery learning* yaitu model pembelajaran yang berpusat pada siswa, bukan pada guru. Guru hanyalah teman belajar siswa yang senantiasa membantu jika diperlukan. Dengan masalah yang dihadapkan pada siswa sebelumnya sudah direkayasa oleh guru.

b. Karakteristik Model *Discovery learning*

Ada sejumlah ciri-ciri proses pembelajaran yang sangat ditekankan oleh teori *konstruktivisme*.

- 1) Menekankan pada proses belajar, bukan proses mengajar
- 2) Mendorong terjadinya kemandirian dan inisiatif belajar pada siswa.
- 3) Memandang siswa sebagai pencipta kemauan dan tujuan yang ingin dicapai.
- 4) Berpandangan bahwa belajar merupakan suatu proses, bukan menekan pada hasil.
- 5) Mendorong siswa untuk mampu melakukan penyelidikan.
- 6) Menghargai peranan pengalaman kritis dalam belajar.
- 7) Mendorong berkembangnya rasa ingin tahu secara alami pada siswa.

Merujuk pada karakteristik pembelajaran *discovery learning* yang di tekankan oleh teori *konstruktivisme* dapat peneliti simpulkan bahwa karakteristik atau ciri utama dalam model *discovery learning* yaitu: mengeksplorasi dan memecahkan masalah untuk menciptakan, menggabungkan dan menggeneralisasi pengetahuan; berpusat pada siswa; kegiatan untuk menggabungkan pengetahuan baru dan pengetahuan yang sudah ada.

c. Tujuan *Discovery Learning*

Discovery Learning dalam substansi bahasan tersebut, bertujuan agar anak didik mampu memecahkan masalah dan menarik kesimpulan dari permasalahan yang sedang dipelajari Mathias Finger dan Jose Manuel (2004) dalam Takdir Illahi (2012, h. 47). Adapun beberapa tujuan pembelajaran *discovery learning* yang memiliki pengaruh besar bagi anak didik adalah sebagai berikut:

- 1) Untuk Mengembangkan Kreativitas

Menurut Dr. Hasan Langgulung dalam Takdir Illahi (2012, h. 48) “pengertian kreativitas terbagi dalam tiga kelompok, yaitu kreativitas sebagai gaya hidup, kreativitas sebagai karya tersendiri, kreativitas sebagai proses intelektual”.

- 2) Untuk Mendapatkan Pengalaman Langsung dalam Belajar

Melalui pemahaman inilah, dapat disimpulkan bahwa tujuan model *discovery learning* adalah untuk memperoleh pengalaman langsung sesuai dengan strategi pembelajaran yang ditawarkan.

3) Untuk mengembangkan kemampuan rasional dan kritis.

“Kemampuan para anak didik dapat dilihat melalui cara mereka berpikir. Berpikir rasional dan kritis, adalah perwujudan perilaku yang berkaitan dengan pemecahan masalah (*problem solving*)”. (Muhibbin Syah 2005, dalam Takdir Illahi, 2012, h. 61)

4) Untuk Meningkatkan Keaktifan Anak didik dalam Proses Pembelajaran

Menurut pandangan Drs. Moh. Dolyono, dalam Takdir Illahi, (2012, h. 63), “*discovery learning* berarti mengorganisasi bahan yang dipelajari dengan suatu bentuk akhir”.

5) Untuk Belajar Memecahkan Masalah

Tujuan lain dari *discovery* strategi adalah belajar memecahkan masalah (*problem solving*). Tujuan ini mempunyai relevansi dengan kemampuan berpikir solutif para anak didik dalam memahami suatu konsep atau teori yang membutuhkan analisis dan pengkaji secara substansial.

6) Untuk Mendapatkan Inovasi dalam Proses Pembelajaran

Inovasi pembelajaran yang dimaksud dalam hal ini adalah strategi pembelajaran yang egaliter dan menunjukkan pembelajaran demokratis bagi keleluasaan anak didik, guna mengekspresikan gagasannya yang berkaitan dengan efektifitas pembelajaran.

d. Langkah-langkah Penggunaan Model *Discovery Learning*

Menurut Syah (Abidin, 2014. h. 117) dalam mengaplikasikan model *discovery learning* diproses pembelajaran, ada beberapa tahapan pembelajaran yang harus dilaksanakan. Tahapan atau langkah-langkah tersebut secara umum dapat diperinci sebagai berikut:

1) Stimulasi

Pada tahapan ini siswa dihadapkan pada sesuatu yang menimbulkan kebingungan dan dirangsang untuk melakukan kegiatan penyelidikan guna menjawab kebingungan tersebut. Kebingungan dalam diri siswa ini

sejalan dengan adanya informasi yang belum tuntas disajikan oleh guru.

- 2) **Menyatakan Masalah**
Pada tahapan ini siswa diarahkan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin masalah yang relevan dengan bahan pelajaran, kemudian salah satunya dipilih dan dirumuskan dalam bentuk hipotesis.
- 3) **Pengumpulan Data**
Pada tahap ini siswa ditugaskan untuk melakukan kegiatan eksplorasi, pencarian, dan penelusuran dalam rangka hipotesis mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya yang relevan untuk membuktikan benar tidaknya hipotesis yang telah diajukannya. Kegiatan ini dapat dilakukan melalui aktivitas wawancara, kunjungan lapangan, dan atau kunjungan pustaka.
- 4) **Pengolahan Data**
Pada tahap ini siswa mengolah data dan informasi yang telah diperoleh baik melalui wawancara, observasi, dan sebagainya. Lalu ditafsirkan.
- 5) **Pembuktian**
Pada tahap ini siswa melakukan pemeriksaan secara cermat untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis yang ditetapkan tadi dengan temuan *alternative*, dihubungkan dengan hasil pengolahan data.
- 6) **Menarik Kesimpulan**
Pada tahap ini siswa menarik sebuah kesimpulan yang dapat dijadikan prinsip umum dan berlaku untuk semua kejadian atau masalah yang sama, dengan memperhatikan hasil verifikasi.

e. Kelebihan dan Kelemahan model *Discovery Learning*

Penggunaan model *discovery learning* ini merupakan usaha seorang guru dalam meningkatkan aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar, berikut beberapa kelebihan dari model pembelajaran *discovery learning*.

- 1). Kelebihan dari Model Penemuan Terbimbing adalah sebagai berikut:
 - a) Siswa dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran yang disajikan.
 - b) Menumbuhkan sekaligus menanamkan sikap *inquiry* (mencari-temukan).
 - c) Mendukung kemampuan *problem solving* siswa.

- d) Memberikan wahana interaksi antar siswa, maupun siswa dengan guru, dengan demikian siswa juga terlatih untuk menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar.
- e) Materi yang dipelajari dapat mencapai tingkat kemampuan yang tinggi dan lebih lama membekas karena siswa dilibatkan dalam proses menemukannya.
- f) Siswa belajar bagaimana belajar (learn how to learn).
- g) Belajar menghargai diri sendiri.
- h) Memotivasi diri dan lebih mudah untuk mentransfer.
- i) Pengetahuan bertahan lama dan mudah diingat.
- j) Hasil belajar *discovery* mempunyai efek transfer yang lebih baik dari pada hasil lainnya
- k) Meningkatkan penalaran siswa dan kemampuan untuk berpikir bebas.
- l) Melatih keterampilan-keterampilan kognitif siswa untuk menemukan dan memecahkan masalah tanpa pertolongan orang lain.

Berdasarkan beberapa pendapat mengenai kelebihan yang terdapat dalam model *discovery learning* dapat peneliti simpulkan bahwa model ini merupakan pembelajaran menyenangkan sehingga mampu merangsang siswa untuk lebih bergairah belajar, siswa mampu mengembangkan keterampilan dan kemampuannya sendiri sesuai dengan kemampuan yang ia miliki sehingga timbul rasa percaya diri dan termotivasi untuk belajar, selain itu yang terpenting adalah membuat pembelajaran aktif sehingga sejalan dengan tujuan peneliti dalam penggunaan model ini untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa meningkat, dengan demikian peneliti merasa optimis bahwa model *discovery learning* ini mampu mengatasi permasalahan yang terjadi.

Sementara itu kekurangannya adalah sebagai berikut :

- 1) Untuk materi tertentu, waktu yang tersita lebih lama.

- 2) Tidak semua siswa dapat mengikuti pelajaran dengan cara ini. Di lapangan, beberapa siswa masih terbiasa dan mudah mengerti dengan model ceramah.
- 3) Tidak semua topik cocok disampaikan dengan model ini. Umumnya topik-topik yang berhubungan dengan prinsip dapat dikembangkan dengan Model Penemuan Terbimbing.

Beberapa kelemahan lain pada model *discovery learning* ini oleh Suryosubroto (2009, h. 186) diantaranya sebagai berikut:

- 1) Disyaratkan keharusan adanya persiapan mental untuk belajar menggunakan metode ini
- 2) Metode ini kurang berhasil untuk mengajar kelas besar
- 3) Harapan yang ditumpahkan pada metode ini mungkin mengecewakan guru dan siswa yang sudah terbiasa dengan pengajaran tradisional
- 4) Terlalu mementingkan perolehan, pengertian, dan kurang memperhatikan perolehan sikap dan keterampilan.
- 5) Metode ini mungkin tidak akan memberi kesempatan untuk berfikir kreatif

Dari beberapa pendapat mengenai kekurangan model *discovery learning* di atas dapat peneliti simpulkan bahwa kesiapan serta kematangan mental siswa menjadi hal yang sangat diperhatikan, selain itu rasa kecewa sebagai dampak yang akan terjadi karena siswa yang belum bisa beradaptasi dengan model pembelajaran yang baru diterapkan. Namun, kekurangan tersebut bisa diatasi jika peneliti mempersiapkan semuanya dengan persiapan yang sangat matang dengan memperhatikan dan mengantisipasi konsekuensi dan dampak yang akan dihadapi.

4. Percaya diri

a. Pengertian Percaya diri

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 pendapat 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.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa percaya diri (*Self confidence*) merupakan adanya sikap individu yakin akan kemampuannya sendiri untuk bertingkah laku sesuai dengan yang diharapkannya sebagai suatu perasaan yang yakin pada tindakannya, bertanggung jawab terhadap tindakannya dan tidak terpengaruh oleh orang lain. Orang yang memiliki kepercayaan diri mempunyai ciri-ciri: toleransi, tidak memerlukan dukungan orang lain dalam setiap mengambil keputusan atau mengerjakan tugas, selalu bersikap optimis dan dinamis, serta memiliki dorongan prestasi yang kuat.

b. Ciri-ciri Percaya diri

Daradjat (1990:19, dari 04410014.ps.pdf), menjelaskan bahwa ciri-ciri seseorang yang mempunyai kepercayaan diri adalah tidak memiliki keraguan dan perasaan rendah diri, tidak takut memulai suatu hubungan baru dengan orang lain, tidak suka mengkritik dan aktif dalam pergaulan dan pekerjaan, tidak mudah tersinggung, berani mengemukakan pendapat, berani bertindak, dapat mempercayai orang lain dan selalu optimis.

c. Indikator Percaya diri

1) Tampil Percaya Diri

Bekerja sendiri tanpa perlu supervisi, mengambil keputusan tanpa perlu persetujuan orang lain.

2) Bertindak Independen

Bertindak di luar otoritas formal agar pekerjaan bisa terselesaikan dengan baik, namun hal ini dilakukan demi kebaikan, bukan karena tidak mematuhi prosedur yang berlaku.

3) Menyatakan Keyakinan atas Kemampuan Sendiri

Menggambarkan dirinya sebagai seorang ahli, seseorang yang mampu mewujudkan sesuatu menjadi kenyataan, seorang penggerak, atau seorang narasumber. Secara eksplisit menunjukkan kepercayaan akan penilaiannya sendiri. Melihat dirinya lebih baik dari orang lain.

4) Memilih Tantangan atau Konflik

Menyukai tugas-tugas yang menantang dan mencari tanggung jawab baru. Bicara terus terang jika tidak sependapat dengan orang lain yang lebih kuat, tetapi mengutarakannya dengan sopan. Menyampaikan pendapat dengan jelas dan percaya diri walaupun dalam situasi konflik.

5. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar siswa menurut W. Winkel (1989:82) adalah keberhasilan yang dicapai oleh siswa, yakni prestasi belajar siswa di sekolah yang mewujudkan dalam bentuk angka.

Menurut Winarno Surakhmad (1980:25) hasil belajar siswa bagi kebanyakan orang berarti ulangan, ujian atau tes. Maksud ulangan tersebut ialah untuk memperoleh suatu indek dalam menentukan keberhasilan siswa.

Dari definisi di atas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa hasil belajar adalah prestasi belajar yang dicapai siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar dengan membawa suatu perubahan dan pembentukan tingkah laku seseorang. Untuk menyatakan bahwa suatu proses belajar dapat dikatakan berhasil, setiap guru memiliki pandangan masing-masing sejalan dengan filsafatnya. Namun untuk menyamakan persepsi sebaiknya kita berpedoman pada kurikulum yang berlaku saat ini yang telah disempurnakan, antara lain bahwa suatu proses belajar mengajar tentang suatu bahan pembelajaran dinyatakan berhasil apabila tujuan pembelajaran khususnya dapat dicapai.

b. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Djamarah (2002, h.142) “dalam proses belajar mengajar itu ikut berpengaruh sejumlah faktor lingkungan, yang merupakan masukan dari lingkungan dan sejumlah faktor instrumental yang dengan

sengaja dirancang dan dimanipulasikan guna menunjang tercapainya keluaran yang dikehendaki”.

Faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar yakni:

1) Faktor Lingkungan

Lingkungan merupakan bagian dari kehidupan anak didik. Selama hidup anak didik tidak bisa menghindarkan diri dari lingkungan alami dan lingkungan sosial budaya. Interaksi dari kedua lingkungan yang berbeda ini selalu terjadi dalam mengisi kehidupan anak didik. Keduanya mempunyai pengaruh cukup signifikan terhadap belajar anak didik di sekolah. Oleh karena itu kedua lingkungan ini akan dibahas satu demi satu dalam uraian berikut:

a) Lingkungan Alami

Pencemaran lingkungan hidup merupakan malapetaka bagi peserta didik yang hidup didalamnya salah satunya udara yang tercemar, oleh karena itu keadaan suhu dan kelembaban udara berpengaruh terhadap belajar peserta didik disekolah. Belajar dengan keadaan udara yang segar akan lebih baik hasilnya dari pada belajar dalam keadaan udara yang pengap.

b) Lingkungan Sosial Budaya

Sebagai anggota masyarakat, anak didik tidak bisa melepaskan diri dari ikatan sosial. Sistem sosial yang terbentuk mengikat perilaku anak didik untuk tunduk pada norma-norma sosial, susila, dan hukum yang berlaku dalam masyarakat. Demikian juga halnya di sekolah, ketika anak didik berada di sekolah, maka dia berada dalam sistem sosial di sekolah. Peraturan dan tata tertib sekolah harus anak didik taati. Pelanggaran yang dilakukan oleh anak didik akan dikenakan sanksi sesuai dengan jenis berat ringannya pelanggaran. Lahirnya peraturan sekolah bertujuan untuk mengatur dan membentuk perilaku anak didik yang menunjang keberhasilan belajar di sekolah.

2) Faktor Instrumental

Setiap sekolah mempunyai tujuan yang akan dicapai, program sekolah dapat dijadikan acuan untuk meningkatkan kualitas dan hasil

belajar mengajar. Sarana dan fasilitas yang tersedia harus dimanfaatkan sebaik-baiknya agar berdaya guna dan berhasil guna bagi kemajuan belajar anak didik di sekolah. Adapun yang terdapat dalam faktor instrumental yakni:

- a) Kurikulum: tanpa kurikulum kegiatan belajar mengajar tidak dapat berlangsung, sebab materi apa yang harus guru sampaikan dalam suatu pertemuan kelas, sebelum guru programkan sebelumnya. Setiap guru harus mempelajari dan menjabarkan isi kurikulum kedalam program yang lebih rinci dan jelas sasarannya.
- b) Program: Setiap sekolah mempunyai program pendidikan. Program pendidikan disusun untuk dijalankan demi kemajuan pendidikan. Keberhasilan pendidikan di sekolah tergantung dari baik tidaknya program pendidikan yang dirancang. Program pendidikan disusun berdasarkan potensi sekolah yang tersedia, baik tenaga, sarana dan prasarana.
- c) Sarana dan fasilitas: Sarana mempunyai arti penting dalam pendidikan. Gedung sekolah misalnya sebagai tempat yang strategis bagi berlangsungnya kegiatan belajar mengajar di sekolah. Salah satu persyaratan untuk membuat suatu sekolah adalah pemilikan gedung sekolah, yang di dalamnya ada ruang kelas, ruang kepala sekolah, ruang dewan guru, ruang perpustakaan, ruang BP, ruang tata usaha, auditorium, dan halaman sekolah yang memadai. Semua bertujuan untuk memberikan kemudahan pelayanan anak didik.
- d) Guru: guru merupakan unsur manusiawi dalam pendidikan kehadiran guru mutlak diperlukan di dalamnya. Kalau hanya ada anak didik, tetapi guru tidak ada, maka tidak akan terjadi kegiatan belajar mengajar di sekolah. Jangankan ketiadaan guru, kekurangan guru saja sudah merupakan masalah. Mata pelajaran tertentu pasti kekosongan guru yang dapat memegangnya. Itu berarti mata pelajaran itu tidak dapat diterima anak didik, karena tidak ada guru yang memberikan pelajaran untuk mata pelajaran itu.

3) Kondisi Fisiologis

Pada umumnya sangat berpengaruh terhadap kemampuan belajar seseorang. Orang yang dalam keadaan segar jasmaninya akan berlainan belajarnya dari orang yang dalam keadaan kelelahan. Anak-anak yang kekurangan gizi ternyata kemampuan belajarnya dibawah anak-anak yang tidak kekurangan gizi, mereka lekas lelah mudah mengantuk, dan sukar menerima pelajaran.

4) Kondisi Psikologis

Belajar pada hakikatnya adalah proses psikologis. Oleh karena itu semua keadaan dan fungsi psikologis tertentu saja mempengaruhi belajar seseorang. Itu berarti belajar bukanlah berdiri sendiri, maka dari itu minat, kecerdasan, bakat, motivasi dan kemampuan-kemampuan kognitif adalah faktor psikologis yang utama mempengaruhi proses dan hasil belajar anak didik. Demi jelasnya, kelima faktor ini akan diuraikan satu demi satu, yakni:

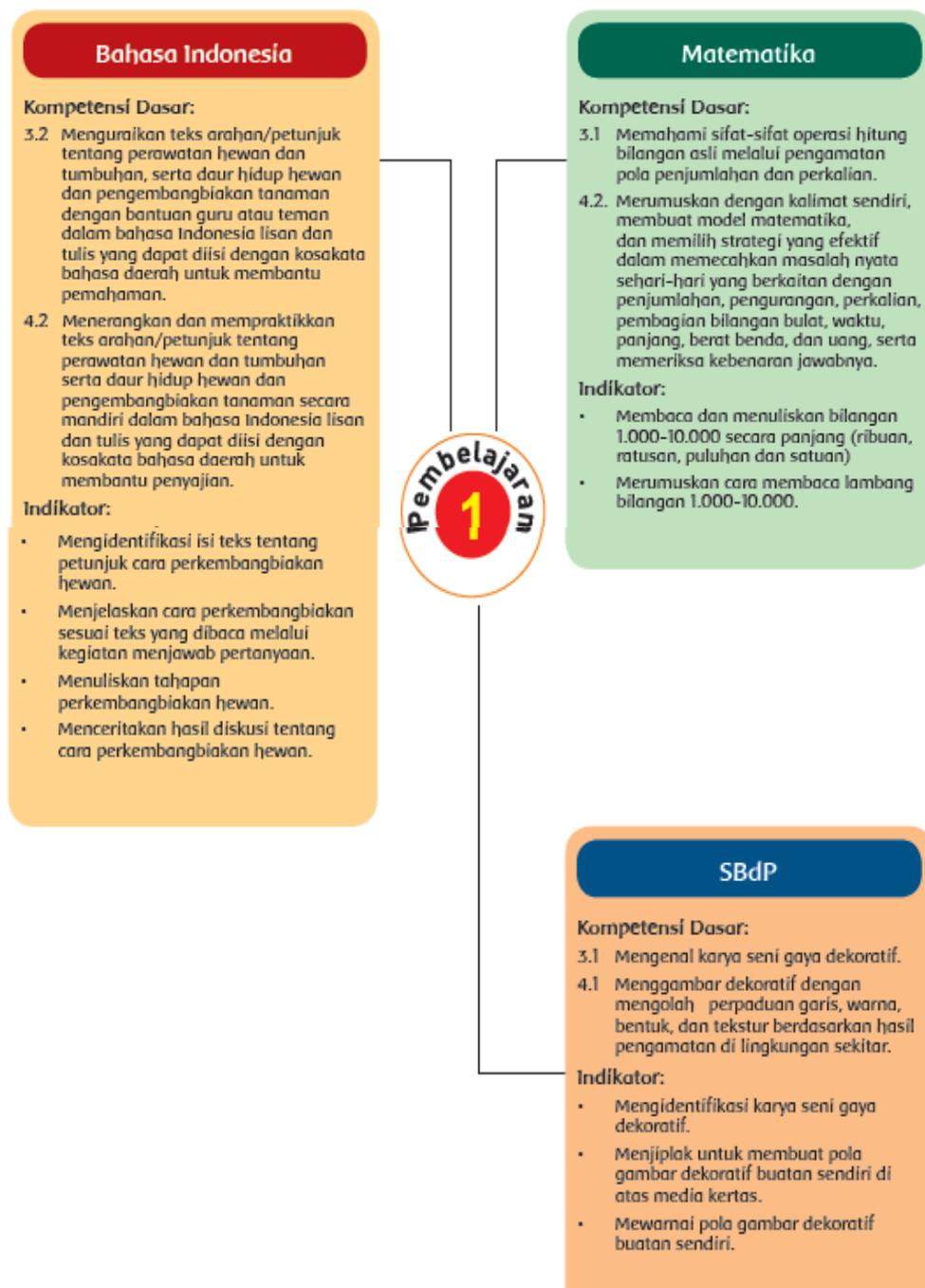
- a) Minat: suatu minat dapat diekspresikan melalui suatu pertanyaan yang menunjukkan bahwa anak didik lebih menyukai suatu hal daripada hal lainnya. Dapat pula dipartisipasikan dalam suatu aktivitas.
- b) Kecerdasan: seorang ahli seperti Raden Cahaya Prabu berkeyakinan bahwa perkembangan taraf intelegensi sangat pesat pada masa umur balita dan mulai menetap pada akhir masa remaja. Taraf intelegensi tidak mengalami penurunan, yang menurun hanya penerapannya saja, terutama setelah berumur 65 tahun ke atas bagi mereka alat indranya mengalami kerusakan.
- c) Bakat: di samping *intelegensi* (kecerdasan), bakat merupakan faktor yang besar pengaruhnya terhadap proses dan hasil belajar seseorang. Hampir tidak ada orang yang membantah bahwa belajar pada bidang yang sesuai dengan bakat memperbesar kemungkinan berhasilnya usaha itu. Akan tetapi banyak sekali hal-hal yang menghalangi untuk terciptanya kondisi yang sangat diinginkan oleh setiap orang.
- d) Motivasi: mengingat motivasi merupakan motor penggerak dalam perbuatan, maka bila anak didik yang kurang memiliki motivasi

intrinsik, diperlukan dorongan dari luar, yaitu motivasi ekstrinsik agar anak didik termotivasi untuk belajar. Disini diperlukan pemanfaatan bentuk-bentuk motivasi secara akurat dan bijaksana. Penjabaran dan pembahasan lebih mendalam tentang bentuk-bentuk motivasi dalam belajar.

6. Peta tuntunan pembelajaran tematik pada tema perkembangbiakan hewan dan tumbuhan sub tema perkembangbiakan dan daur hidup hewan

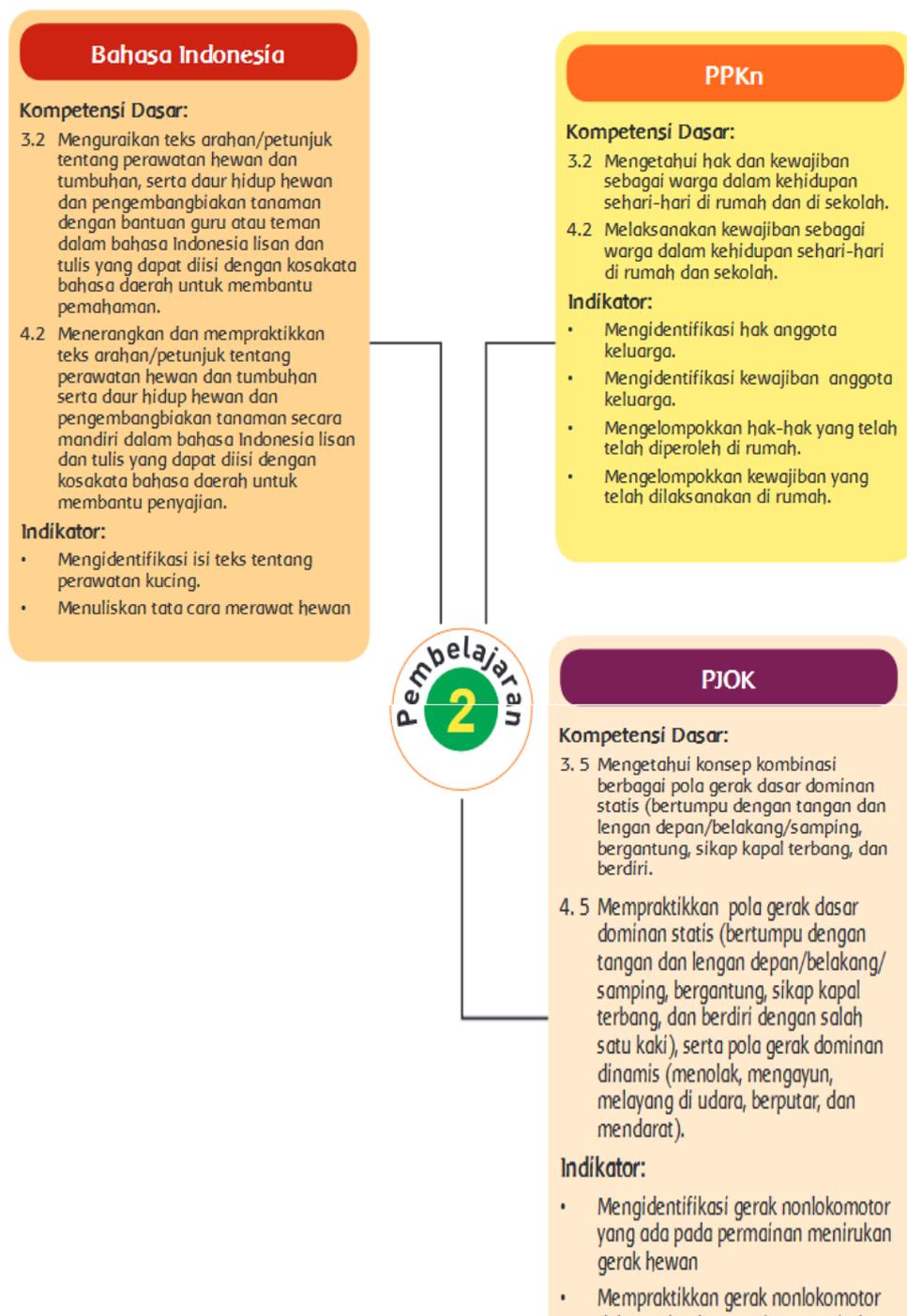
Pemetaan Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator pada tema perkembangbiakan hewan dan tumbuhan sub tema perkembangbiakan dan daur hidup hewan adalah sebagai berikut:

Pembelajaran 1



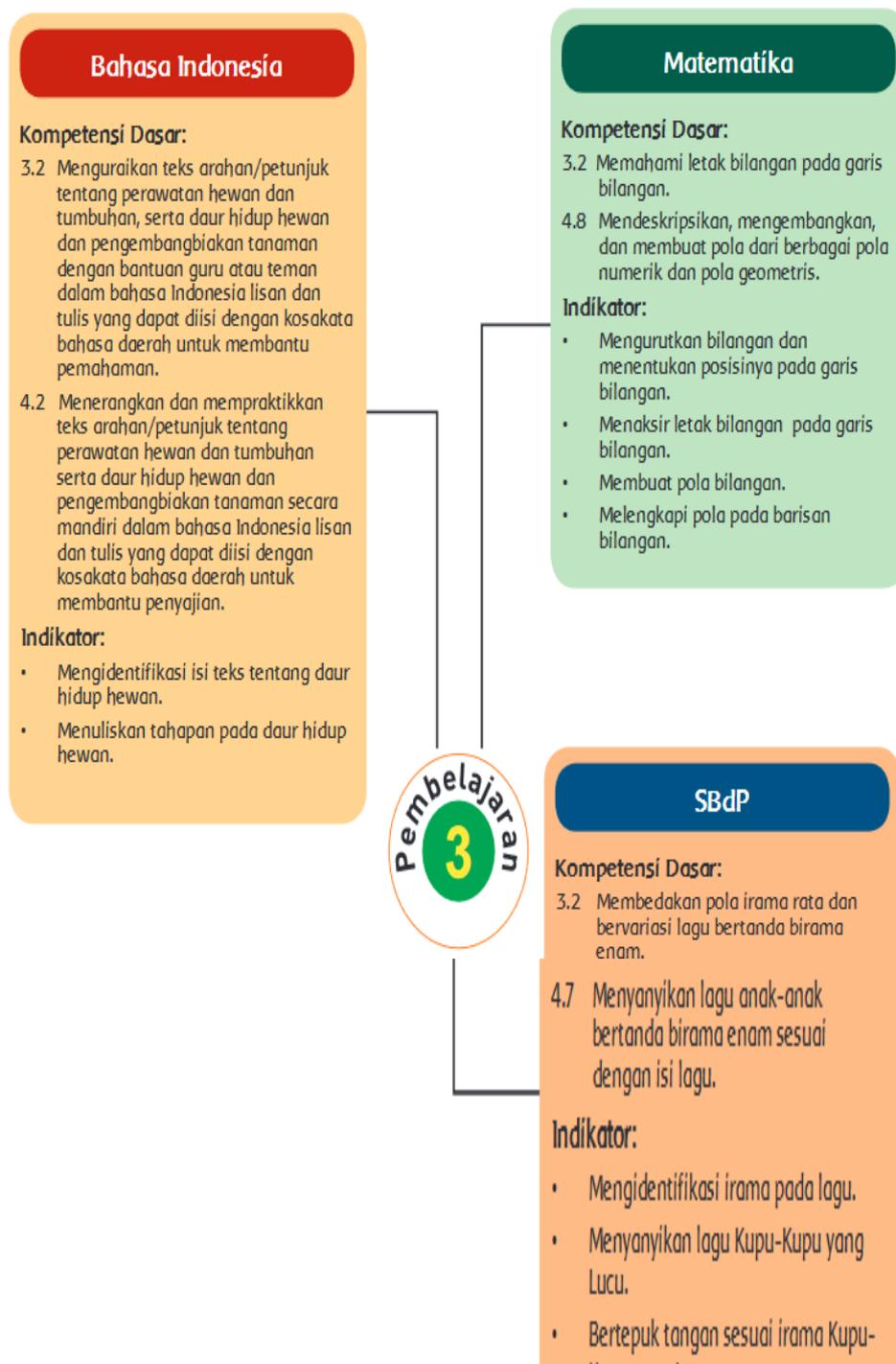
Gambar 2.1 Pemetaan Kompetensi Dasar Pembelajaran 1
Sumber: Buku Guru Tematik Kelas 3 Tema 1 (2015: 05)

Pembelajaran 2



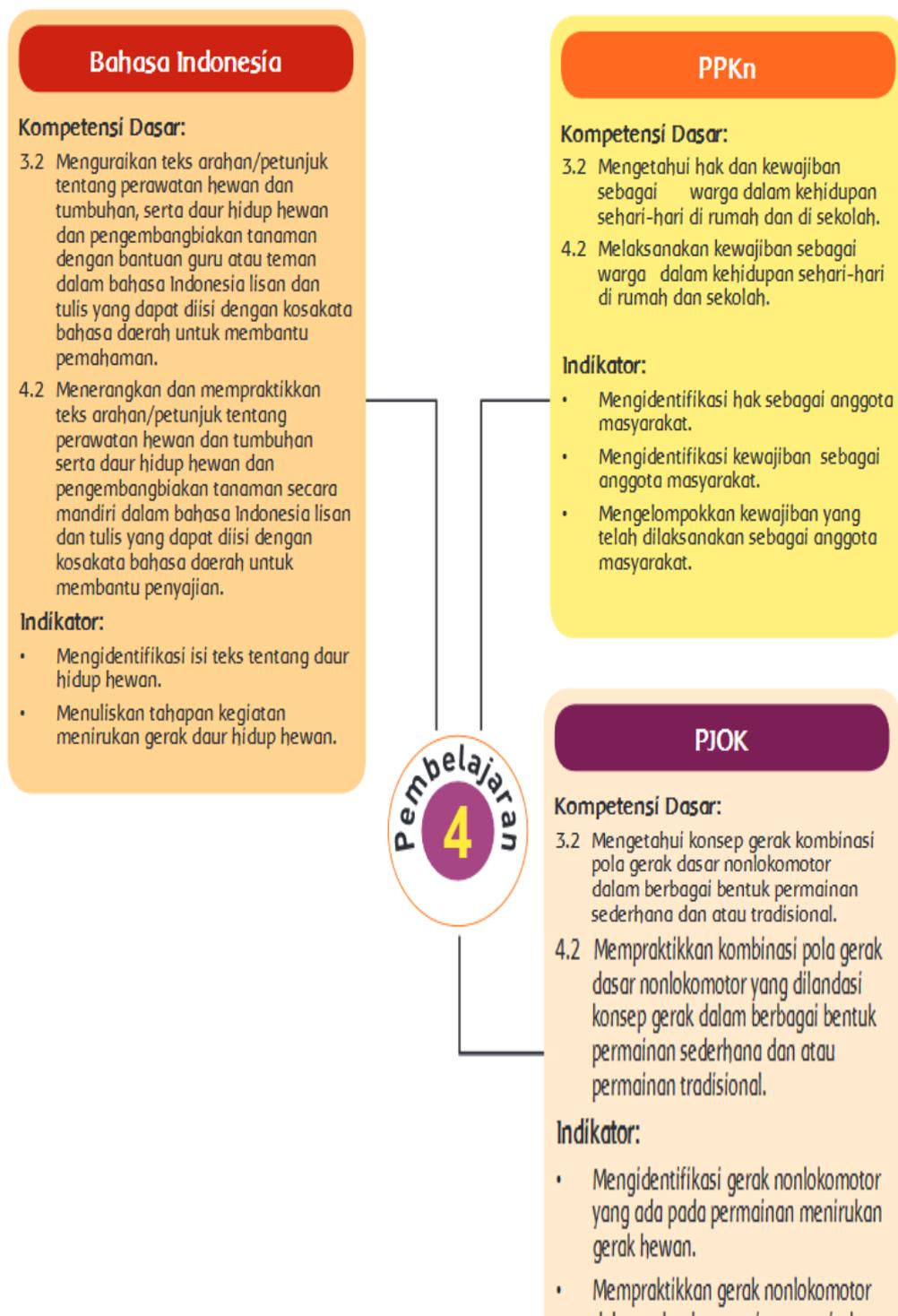
Gambar 2.2 Pemetaan Kompetensi Dasar Pembelajaran 2
Sumber: Buku Guru Tematik Kelas 3 Tema 1 (2015: 12)

Pembelajaran 3



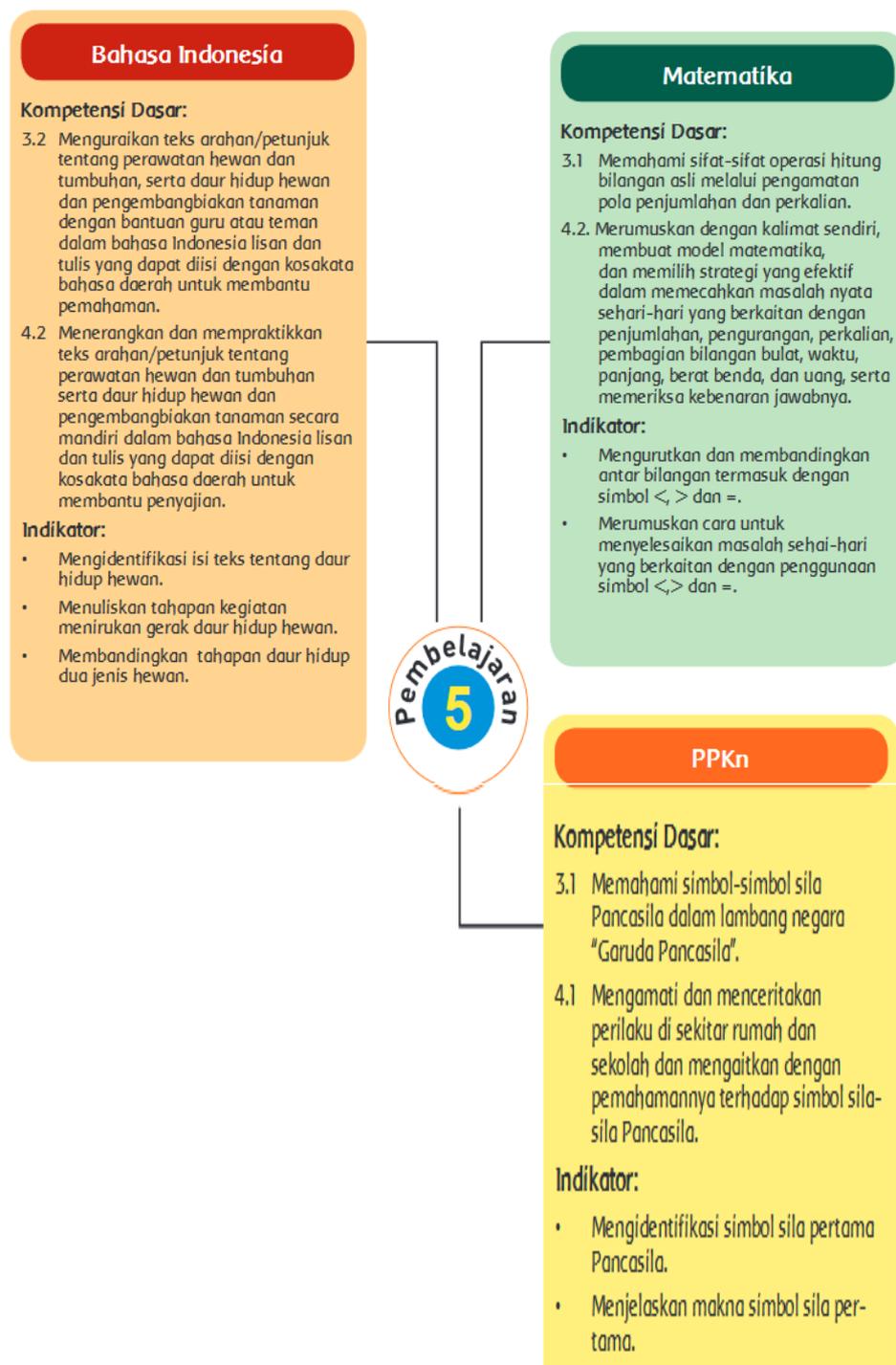
**Gambar 2.3 Pemetaan Kompetensi Dasar Pembelajaran 3
Sumber: Buku Guru Tematik Kelas 3 Tema 1 (2015: 19)**

Pembelajaran 4



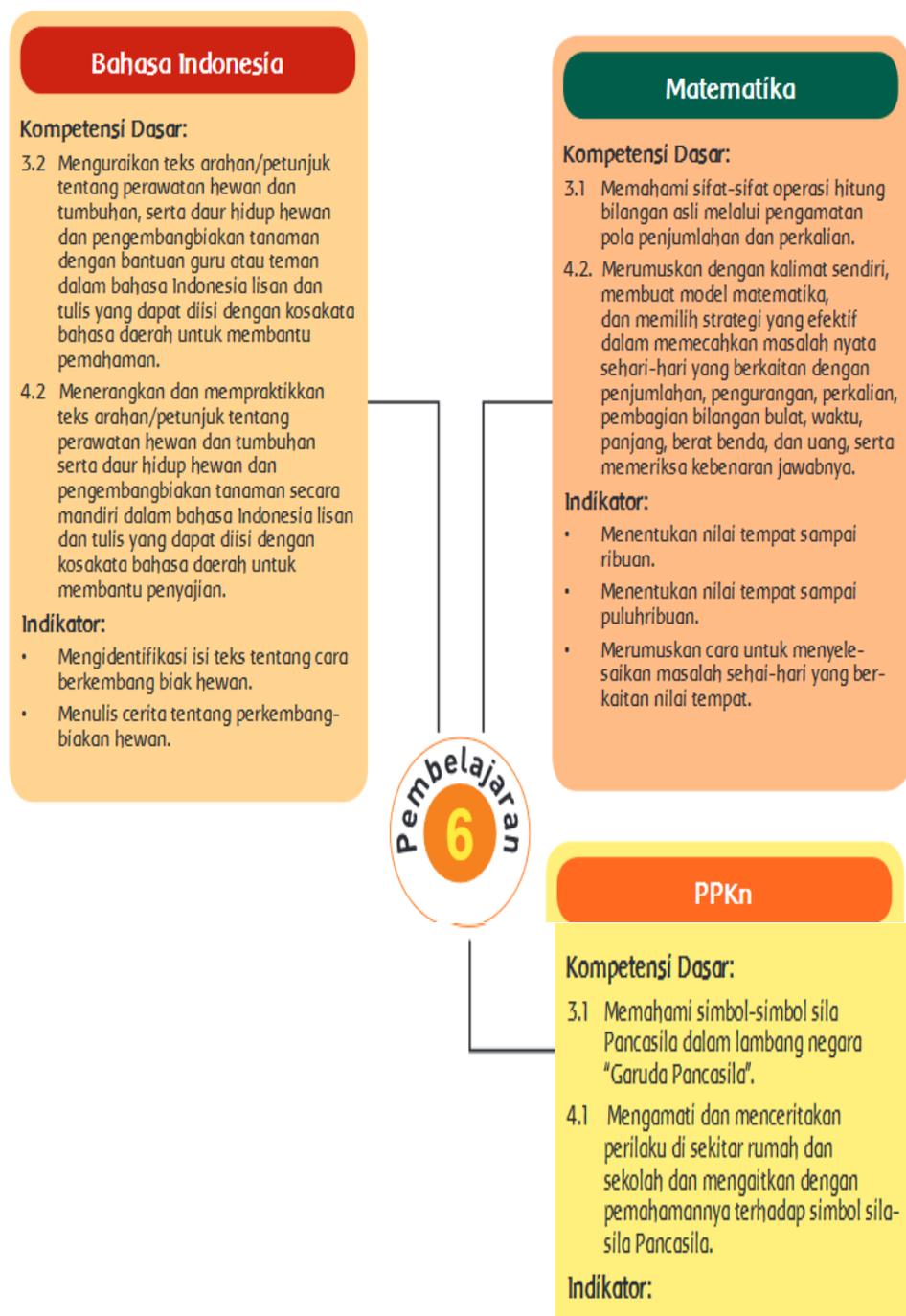
Gambar 2.4 Pemetaan Kompetensi Dasar Pembelajaran 4
Sumber: Buku Guru Tematik Kelas 3 Tema 1 (2015: 25)

Pembelajaran 5



Gambar 2.5 Pemetaan Kompetensi Dasar Pembelajaran 5
Sumber: Buku Guru Tematik Kelas 3 Tema 1 (2015: 31)

Pembelajaran 6



Gambar 2.6 Pemetaan Kompetensi Dasar Pembelajaran 6
Sumber: Buku Guru Tematik Kelas 3 Tema 1 (2015: 37)

7. Materi Ajar Pada Setiap Pembelajaran

- a. Pembelajaran 1
Mata pelajaran : IPA, Bahasa Indonesia, SBdP.
Materi ajar : Perkembangbiakan Hewan, Lambang Bilangan, Mewarnai.
- b. Pembelajaran 2
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia, PPKn, PJOK
Materi Ajar : Cara merawat hewan, Hak dan kewajiban anggota keluarga, Peragaan gerak hewan.
- c. Pembelajaran 3
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia, Matematika, SBdP.
Materi Ajar : Daur hidup kupu-kupu, garis bilangan, lagu anak.
- d. Pembelajaran 4
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia, PPKn, PJOK
Materi ajar : Mengurutkan cerita, Hak dan kewajiban, Gerak hewan.
- e. Pembelajaran 5
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia, Matematika, PPKn.
Materi Ajar : Daur hidup katak dan kecoa, Simbol-simbol, Pengamalan Pancasila.
- f. Pembelajaran 6
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia, PPKn, PJOK.

Materi Ajar : Cara berkembangbiak, Pengamalan Pancasila, Nilai dan tempat bilangan.

Model yang digunakan model pembelajaran *discovery learning* dengan sistem evaluasi hasil belajar dengan penilaian autentik berupa tabel skala nilai sesuai dengan kriteria yang relevan dengan KI dan indikator.

Perubahan Perilaku hasil belajar yang diharapkan disesuaikan berdasarkan KI dan indikator hasil belajar (kognitif, afektif dan psikomotor).

B. Hasil Penelitian Terdahulu

1. Haryani Y. (2013)

Hasil Penelitian dari Yeni Haryani (2013: 133) mahasiswa dari UPI melakukan penelitian yang berjudul Pendekatan *discovery* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi alat indra manusia. Peneliti tindakan kelas dalam pembelajaran IPA siswa kelas IV SDN Peundeuy Kecatamatan Sukabumi Kabupaten Sukabumi. Peneliti menemukan kenyataan dilapangan, tujuan dari pembelajaran di SD Negeri Peundeuy belum tercapai secara maksimal. Ukuran pencapaian itu melalui nilai perolehan siswa yang belum mencapai KKM sebesar 65, dimana rata-rata nilai perolehan siswa hanya mampu mencapai 5,24. Hasil pembelajaran dengan menggunakan model belajar pendekatan *discovery* mampu meningkatkan nilai siswa untuk mencapai KKM yaitu 65, dimana terjadi peningkatan dari tiap siklus pembelajaran, siklus 1 rata-rata siswa mencapai 53,24, Siklus 2 rata-rata siswa mencapai 68,24 dan pada siklus 3 rata-rata siswa mencapai 78,82.

2. Siti Honijah (2016)

Penelitian oleh Siti Honijah (2016:155) yang berjudul “penggunaan model *discovery learning* untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ipa materi fungsi organ tubuh manusia dan hewan”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil observasi diketahui pada siklus I sebagian besar kegiatan telah dilaksanakan oleh peneliti dalam kegiatan-kegiatan pembelajarannya yaitu sebesar 70% setelah siklus

II seluruh pelaksanaan kegiatan pembelajaran telah dapat dilaksanakan oleh peneliti pada pembelajaran organ tubuh manusia dan fungsinya dengan metode *discovery learning* dapat meningkat menjadi 90%. Karena belum mencapai angka maksimal peneliti melakukan siklus III dan hasilnya dapat meningkat menjadi 100%. Berdasarkan data penelitian yang berasal dari hasil observasi diketahui bahwa sebagian besar hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran organ tubuh dan fungsinya dengan metode *discovery learning* pada peserta didik kelas IV pada siklus I hanya mampu mencapai 70% dari aktivitas positif dan terjadi peningkatan setelah siklus II menjadi sebesar 90%. Dan siklus II menjadi 100%. Penerapan metode *discovery learning* pada pembelajaran organ tubuh manusia dan fungsinya pada peserta didik kelas IV di Sekolah Dasar Negeri Angkasa 08 Kabupaten Bandung diketahui sudah sangat efektif dan tepat hal ini ditunjukkan dari rata-rata nilai evaluasi belajar peserta didik pada siklus I adalah sebesar 70,60 dan terjadi peningkatan setelah adanya perbaikan pembelajaran pada siklus II menjadi 90,65, lalu pada siklus III menjadi 98,76.

Persamaan dari penelitian yang terdahulu dengan penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan model *discovery learning*. Kemudian metode yang digunakan menggunakan penelitian tindakan kelas.

C. Kerangka Berpikir

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah kondisi guru ketika mengajar masih menggunakan metode yang lama yaitu ceramah, diskusi, dan Tanya jawab. Sedangkan tingkat percaya diri siswa masih rendah, sehingga tujuan dari pembelajaran tidak tercapai.

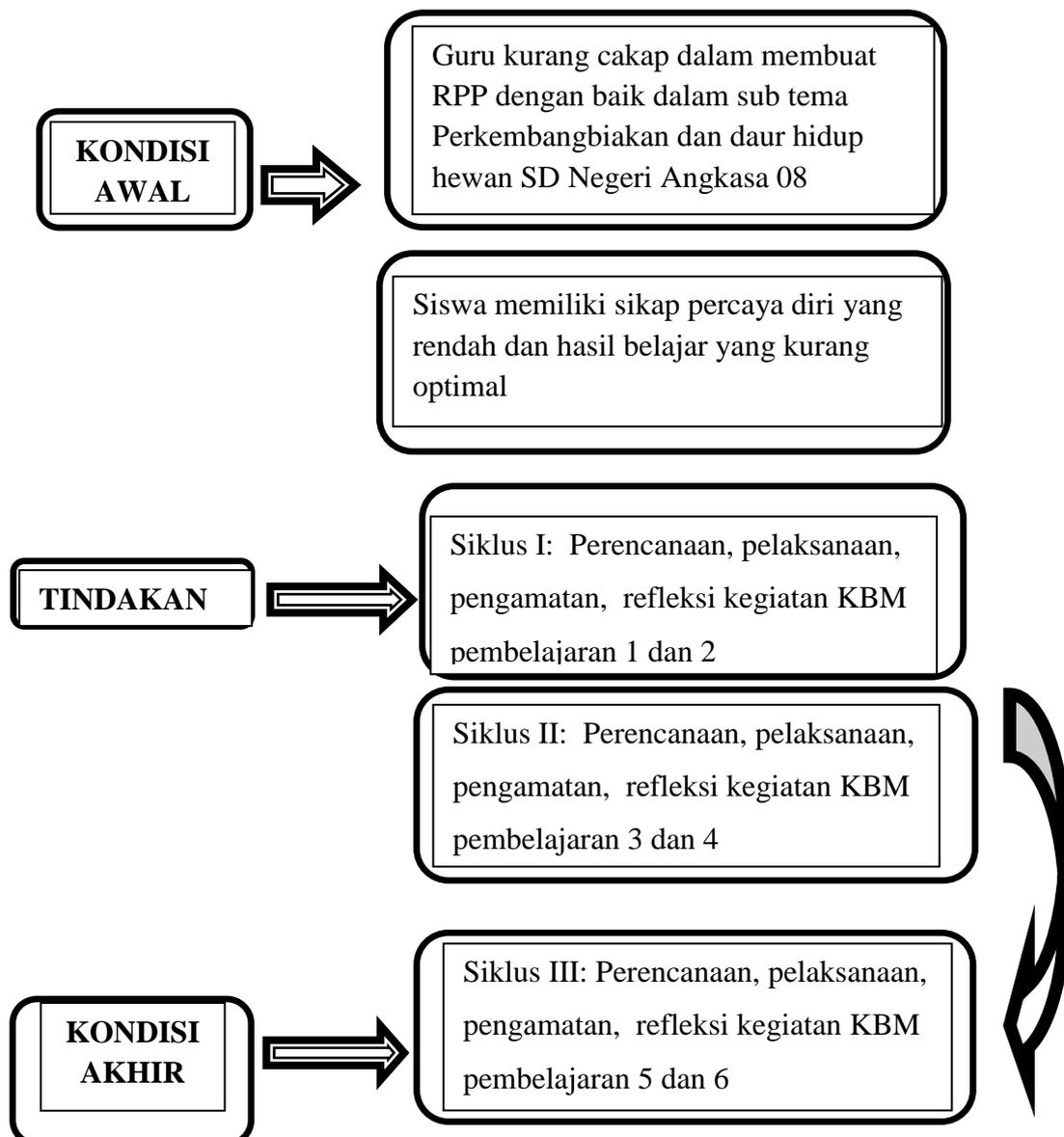
Maka dari itu peneliti mengajak guru untuk menggunakan model pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan percaya diri siswa meningkatkan prestasi belajar yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* pada tema benda-benda dilingkungan sekitar.

Adapun alasan peneliti menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* yaitu menurut teori perkembangan anak yang dikemukakan oleh Piaget (Sugihartono, dkk, 2007 : 109), tahap perkembangan berpikir anak dibagi menjadi empat tahap yaitu : Tahap sensorimotorik (0-2 tahun), Tahap

praoperasional (2-7 tahun), Tahap operasional konkret (7-11 tahun), dan tahap operasional formal (12-15 tahun).

Berdasarkan uraian diatas, siswa kelas III sekolah dasar termasuk berada pada tahap operasional konkret dalam berpikir. Anak pada masa operasional konkret sudah mulai menggunakan operasi mentalnya untuk memecahkan masalah-masalah yang aktual. Anak mampu menggunakan kemampuan mentalnya untuk memecahkan masalah yang bersifat konkret. Kemampuan berpikir ditandai dengan adanya aktivitas-aktivitas mental seperti mengingat, memahami, dan memecahkan masalah.

Berdasarkan hal diatas, maka dapat dijabarkan kerangka berpikir sebagai berikut :



melalui model *discovery learning* dapat meningkatkan sikap percaya diri dan hasil belajar siswa pada sub tema Perkembangbiakan dan daur hidup hewan

**Gambar 2.7 Kerangka Pemikiran
Sumber Rizal Taufik (2015: 40)**

Instrumen yang akan digunakan sebagai alat pengumpulan data untuk menjawab permasalahan dan pertanyaan penelitian dengan metode tes, non tes, dan observasi.

D. Asumsi dan Hipotesis Peneliutian

1. Asumsi

Berhasil atau tidaknya suatu pembelajaran tidak terlepas dari cara atau metode pengajaran yang diterapkan oleh guru di sekolah. Oleh karena itu, guru dituntut untuk dapat memilih model mengajar yang tetap inovatif dalam menyajikan pelajaran. Dalam mengajar, apabila guru masih menggunakan paradigma lama, umumnya pembelajaran Tematik cenderung satu arah sehingga terkesan monoton, Guru mendominasi setiap langkah di dalam pembelajaran. Agar tujuan pembelajaran dapat dicapai semaksimal mungkin, hendaknya guru lebih memilih berbagai variasi pembelajaran, seperti halnya memilih model, metode, dan media yang tepat.

2. Hipotesis Penelitian

a. Hipotesis Umum

Berdasarkan kerangka atau paradigma penelitian dan asumsi sebagaimana telah dikemukakan diatas, maka hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah: "Melalui penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* dapat meningkatkan percaya diri dan hasil belajar siswa pada subtema Perkembangbiakan dan Daur Hidup Hewan kelas III semester I SDN Angkasa 08".

b. Hipotesis Khusus

1) Jika Rencana Pelaksanaan Pembelajaran disusun sesuai dengan Permendikbud 103/2014 (proses pembelajaran) Pada sub tema kenampakan rupa bumi maka sikap percaya diri, dan hasil belajar siswa akan meningkat.

- 2) Jika sub tema kenampakan rupa bumi dilaksanakan dengan menggunakan model *discovery learning* sesuai dengan sintaks pembelajarannya maka sikap percaya diri, dan hasil belajar siswa kelas III SD Negeri Angkasa 08 pada sub tema kenampak rupa bumi akan meningkat.
- 3) Penggunaan model *discovery learning* pada sub Tema kenampakan rupa bumi mampu meningkatkan sikap percaya diri, dan hasil belajar siswa kelas III SD Negeri Angkasa 08.