

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Model Pembelajaran

Menurut Komalasari (2013, hlm. 57) menyatakan “Model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru”.

Model pembelajaran merupakan sebuah pola atau rancangan yang disiapkan oleh seorang guru ketika akan melaksanakan proses pembelajaran. Model pembelajaran ini sangat membantu dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Dengan memakai model pembelajaran siswa akan menjadi lebih tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran di dalam kelas.

B. Pembelajaran Kontekstual

1. Pengertian Pembelajaran Kontekstual

Menurut Johnson (2010, hlm. 65) mengemukakan :

Kontekstual adalah sebuah sistem yang menyeluruh. Kontekstual terdiri dari bagian-bagian yang saling terhubung. Jika bagian-bagian ini terjalin satu sama lain, maka akan dihasilkan pengaruh yang melebihi hasil yang diberikan bagian-bagiannya secara terpisah. Seperti halnya biola, cello, klarine, dan alat musik lain di dalam sebuah orkestra yang menghasilkan bunyi yang berbeda beda yang secara bersama sama menghasilkan musik, demikian juga bagian-bagian kontekstual yang terpisah melibatkan proses yang berbeda, yang ketika digunakan secara bersama-sama, mampu membuat para siswa membuat hubungan yang menghasilkan makna.

Menurut Johnson (2010, hlm. 65) sistem kontekstual mencakup delapan komponen yaitu sebagai berikut :

1. Membuat keterkaitan-keterkaitan yang bermakna
2. Melakukan pekerjaan yang berarti
3. Melakukan pembelajaran yang diatur sendiri
4. Bekerja sama
5. Berpikir kritis dan kreatif
6. Membantu individu untuk tumbuh dan berkembang
7. Mencapai standar yang tinggi
8. Menggunakan penilaian autentik

2. Karakteristik Pembelajaran Kontekstual

Dikdasemen (Komalasari, 2013, hlm. 11) menyebutkan tujuh komponen utama pembelajaran kontekstual yaitu :

- 1) **Konstruktivisme (*constructivism*)**
Pengetahuan dibangun oleh manusia sedikit demi sedikit, yang hasilnya diperluas melalui konteks yang terbatas (sempit) dan tidak sekonyong-konyong. Pengetahuan bukanlah seperangkat fakta-fakta, konsep, atau kaidah yang diambil dan diingat. Manusia harus mengkonstruksi pengetahuan dan memberi makna melalui pengalaman nyata.
- 2) **Menemukan (*inquiry*)**
Pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh siswa diharapkan bukan hasil mengingat seperangkat fakta-fakta, melainkan hasil dari menemukan sendiri melalui siklus : (1) observasi (2) bertanya (*question*), (3) mengajukan dugaan (*hipotesis*), (4) pengumpulan data (*data gathering*), (5) penyimpulan (*conclusion*).
- 3) **Bertanya (*questioning*)**
Pengetahuan yang dimiliki seseorang selalu bermula dari bertanya. Bagi guru bertanya dipandang sebagai kegiatan untuk mendorong, membimbing dan menilai kemampuan berpikir siswa. Bagi siswa bertanya merupakan bagian penting dalam melakukan *inquiry*, yaitu menggali informasi, menginformasikan apa yang sudah diketahui, dan mengarahkan perhatian pada aspek yang belum diketahuinya.
- 4) **Masyarakat belajar (*learning community*)**
Hasil pembelajaran diperoleh dari kerja sama dengan orang lain. Guru disarankan untuk melaksanakan pembelajaran dalam kelompok-kelompok belajar.
- 5) **Pemodelan (*modelling*)**
Dalam pembelajaran keterampilan atau pengetahuan tertentu ada model yang bisa ditiru. Guru dapat menjadi model, misalnya memberi contoh cara mengerjakan sesuatu. Tetapi guru bukan satu-satunya model, artinya model dapat dirancang dengan menggunakan siswa, misalnya siswa ditunjuk untuk memberi contoh pada temannya, atau mendatangkan seseorang diluar sekolah, misalnya siswa mendatangkan veteran kemerdekaan ke kelas.
- 6) **Refleksi (*reflection*)**
Cara berpikir tentang apa yang baru dipelajari atau berpikir ke belakang tentang apa yang sudah dilakukan di masa lalu. Siswa mengedepankan apa yang baru dipelajarinya sebagai struktur pengetahuan yang baru, yang merupakan pengayaan atau revisi dari pengetahuan sebelumnya. Refleksi merupakan respon terhadap kajian, aktivitas, atau pengetahuan yang baru diterima. Misalnya ketika pelajaran berakhir, siswa merenung “kalau begitu sikap saya selama ini salah, ya ! seharusnya, tidak membuang sampah ke sungai, supaya tidak menimbulkan banjir.”
- 7) **Penilaian yang sebenarnya (*authentic assessment*)**

Kemajuan belajar dinilai dari proses, bukan semata hasil dan dengan berbagai cara. Penilaian dapat berupa penilaian tertulis (*pencil and paper test*) dan penilaian berdasarkan perbuatan (*performance based assessment*), penugasan (*project*), produk (*product*), atau portofolio (*portofolio*).

Sedangkan karakteristik pembelajaran kontekstual menurut Komalasari (2013, hlm.13) :

- 1) Keterkaitan (*relating*)
Pembelajaran yang menerapkan konsep keterkaitan (*relating*) adalah proses pembelajaran yang memiliki keterkaitan (relevansi) dengan bekal pengetahuan (*prerequisite knowledge*) yang telah ada pada diri siswa dan dengan konteks pengalaman dalam kehidupan dunia nyata siswa. Indikator pembelajaran yang menerapkan konsep keterkaitan ini meliputi keterkaitan materi pembelajaran dengan : (a) pengetahuan dan keterampilan sebelumnya, (b) materi lain dalam pelajaran pendidikan kewarganegaraan, (c) mata pelajaran lain, (d) ekspose media, (e) konteks lingkungan (keluarga sekolah masyarakat), (f) pengalaman dunia nyata, (g) kebutuhan siswa, dan (h) materi dari terbatas ke kompleks dan dari konkret ke abstrak.
- 2) Pengalaman langsung (*experiencing*)
Pembelajaran yang menerapkan konsep pengalaman langsung (*experiencing*) adalah proses pembelajaran yang memberikan kesempatan pada siswa untuk mengkonstruksi pengetahuan dengan cara menemukan dan mengalami sendiri secara langsung. Indikator pembelajaran yang menerapkan konsep pengalaman langsung ini meliputi : eksplorasi penemuan (*discovery*), inventori, investigasi, penelitian dan pemecahan masalah. .
- 3) Aplikasi (*applying*)
Proses pembelajaran yang menerapkan konsep aplikasi (*applying*) adalah proses pembelajaran yang menekankan pada penerapan fakta, konsep, prinsip, dan prosedur yang dipelajari dalam situasi dan konteks lain yang berbeda sehingga bermanfaat bagi kehidupan siswa. Indikator proses pembelajaran yang menerapkan konsep aplikasi.
- 4) Kerja sama (*cooperating*)
Pembelajaran yang menerapkan konsep kerja sama adalah pembelajaran yang mendorong kerja sama diantara siswa, antara siswa dengan guru dan sumber belajar. Indikator proses pembelajaran yang menerapkan konsep kerja sama.
- 5) Pengaturan diri (*self-regulating*)
Pembelajaran yang menerapkan konsep pengaturan diri (*self-regulating*) adalah pembelajaran yang mendorong siswa untuk mengatur diri dan pembelajarannya secara mandiri.
- 6) Assessment autentik (*authentic assessment*)

Pembelajaran yang menerapkan konsep *assessment autentik* adalah pembelajaran yang mengukur, memonitor, dan menilai semua aspek hasil belajar (yang tercakup dalam domain kognitif, afektif dan psikomotor), baik yang tampak sebagai hasil akhir dari suatu proses pembelajaran maupun berupa perubahan dan perkembangan aktivitas dan perolehan belajar selama proses pembelajaran dalam kelas ataupun diluar kelas. Dengan demikian penilaian pembelajaran untuk menyeluruh dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotor, serta dalam keseluruhan tahapan proses pembelajaran (di awal, tengah dan akhir). Penilaian guru dilakukan dalam bentuk penilaian tertulis (*pencil and paper test*) dan penilaian berdasarkan perbuatan (*performance based assessment*), penugasan (*project*), produk (*product*), atau portofolio (*portofolio*).

3. Landasan Filosofi Pembelajaran Kontekstual

Jhon Dewey (Dalam Rahayu, 2013, hlm. 4) mengatakan bahwa:

Filosofi *Contextual Teaching Learning* adalah Konstruktivisme, yaitu filosofi belajar yang menekankan bahwa belajar tidak hanya sekedar menghafal, siswa harus mengkonstruksikan pengetahuan dibenak mereka sendiri. Bahwa pengetahuan tidak dapat dipisahkan fakta-fakta atau proposisi yang terpisah, tetapi mencerminkan keterampilan yang dapat diterapkan.

Dalam proses konstruksi itu, menurut Glaserfeld (Dalam Komalasari, 2013, hlm. 15) diperlukan beberapa kemampuan sebagai berikut :

- 1) Kemampuan mengingat dan mengungkapkan kembali pengalaman.
- 2) Kemampuan membandingkan, mengambil keputusan (justifikasi) mengenai persamaan dan perbedaan.
- 3) Kemampuan untuk lebih menyukai pengalaman yang satu dari pada yang lain.

Dengan demikian, konstruktivisme beranggapan bahwa pengetahuan adalah hasil konstruksi manusia. Manusia mengkonstruksi pengetahuan mereka melalui interaksi mereka dengan objek, fenomena, pengalaman dan lingkungan mereka. Suatu pengetahuan dianggap benar bila pengetahuan itu dapat berguna untuk menghadapi dan memecahkan persoalan atau fenomena yang sesuai. Pembelajaran kontekstual yang berlandaskan konstruktivisme tersebut merupakan pembaharuan terhadap pembelajaran tradisional selama ini yang lebih bercorak *behaviorisme/strukturalisme*.

4. Teori Belajar Konstruktivisme

Dalam teori belajar konstruktivisme, pengetahuan tidak dapat di transfer begitu saja dari pemikiran guru kepada pemikiran peserta didik. Konstruktivisme lebih menekankan pada pengetahuan itu dibuat oleh peserta didik sendiri sehingga pengetahuan bukan sekedar tiruan.

Cahyo (2013, hlm. 33) mengemukakan “Pengetahuan merupakan hasil dari konstruksi kognitif melalui kegiatan individu dengan membuat struktur, kategori, konsep, dan skema yang diperlukan untuk membentuk pengetahuan tersebut”.

Pengetahuan adalah suatu proses yang telah dikembangkan secara terus menerus dan bukan sesuatu yang sudah ada tanpa adanya penemuan. Dalam proses ini, keaktifan seseorang dapat menentukan sejauh mana pengetahuan tersebut berkembang. Hal ini menunjukkan bahwa pengetahuan tidak dapat begitu saja dipindahkan, melainkan harus dikonstruksikan (dibangun) sendiri oleh peserta didik. Peran guru hanya sebagai fasilitator, yang memberikan stimulus baik berupa strategi pembelajaran, bimbingan, dan bantuan ketika peserta didik mengalami kesulitan belajar, atau dapat melalui penggunaan media dan materi pembelajaran yang dapat membuat peserta didik merasa termotivasi dan tertarik dalam melaksanakan pembelajaran di kelas.

Hanbury dalam Suryono dan Hariyanto (2013, hlm. 6) mengemukakan sejumlah aspek dalam pembelajaran, yaitu (1) peserta didik mengkonstruksi pengetahuan dengan cara mengintegrasikan ide yang mereka miliki; (2) pembelajaran menjadi lebih bermakna karena peserta didik mengerti; (3) strategi peserta didik sendiri lebih bernilai; (4) peserta didik mempunyai kemampuan untuk berdiskusi dan saling bertukar pengalaman dan pengetahuan dengan temannya.

Cahyo (2013, hlm. 34) memandang bahwa “paham konstruktivisme merupakan suatu objek belajar yang memiliki potensi dan karakteristiknya masing-masing dapat dibentuk sendiri dan dikembangkan sesuai dengan langkah-langkah yang mandiri. Hal ini kemudian memunculkan teori pembelajaran yang disebut sebagai pembelajaran kontemporer”. Esensi dari teori konstruktivisme merupakan ide yang menyatakan bahwa peserta didik sendirilah yang harus

menemukan dan mengembangkan sendiri informasi apabila mereka menginginkan informasi itu menjadi miliknya.

Slavin dalam Trianto (2010, hlm.74) menjelaskan bahwa “konstruktivisme adalah suatu pendapat yang menyatakan bahwa perkembangan kognitif merupakan suatu proses dimana anak secara aktif membangun sistem arti dan pemahaman terhadap realita melalui pengalaman dan interaksi mereka”.

Menurut pandangan konstruktivisme anak secara aktif membangun pengetahuan dengan cara terus menerus mengasimilasi dan mengakomodasi informasi baru, dengan kata lain konstruktivisme adalah teori perkembangan kognitif yang menekankan peran aktif siswa dalam membangun pemahaman mereka mengenai realita.

Pendekatan konstruktivisme dalam pengajaran menerapkan bahwa pembelajaran akan lebih mudah dilakukan bila dikerjakan secara bersama-sama (kelompok) ketika kita menghadapi suatu permasalahan atau konsep yang sulit untuk dipecahkan. Para ahli konstruktivisme beranggapan bahwa alat yang sangat bermanfaat besar bagi seseorang untuk mengetahui segala sesuatu yang baru adalah melalui indranya. Seseorang akan melakukan interaksi dengan suatu objek dan lingkungannya melalui melihat, mendengar, mencium, dan merasakan sehingga pengetahuan akan diperoleh melalui pengalaman seseorang.

Prinsip yang sering diambil dari konstruktivisme menurut Suparno dalam Trianto (2010, hlm.75), antara lain :

- 1) Pengetahuan dibangun oleh siswa secara aktif
- 2) Tekanan dalam proses belajar terletak pada siswa
- 3) Mengajar adalah membantu siswa belajar
- 4) Tekanan dalam proses belajar lebih pada proses bukan pada hasil akhir
- 5) Kurikulum menekankan partisipasi siswa
- 6) Guru sebagai fasilitator

Secara umum, prinsip-prinsip tersebut berperan sebagai referensi dan alat refleksi kritik terhadap praktik, pembaruan, dan perencanaan pendidikan.

C. Model Pembelajaran *Discovery Learning*

5. Pengertian Model *Discovery Learning*

Model pembelajaran *Discovery Learning* pertama kali dikembangkan oleh Jerome Bruner, seorang ahli psikologi yang lahir di New York pada tahun 1915.

Bruner menganggap bahwa belajar penemuan (*Discovery Learning*) sesuai dengan pencarian pengetahuan secara aktif oleh manusia dan dengan sendirinya memberikan hasil yang paling baik. Bruner menyarakan agar siswa hendaknya belajar melalui berpartisipasi aktif dengan konsep-konsep dan prinsip-prinsip agar mereka dianjurkan untuk memperoleh pengalaman dan melakukan eksperimen-eksperimen yang mengizinkan mereka untuk menemukan konsep dan prinsip itu sendiri.

Markaban dalam Asrul Karim (2011, hlm. 3) "*Discovery Learning* atau pembelajaran penemuan adalah belajar untuk menemukan, dimana seorang siswa dihadapkan dengan suatu masalah atau suatu situasi yang tampak ganjil sehingga siswa dapat mencari jalan pemecahannya".

Hudjojo dalam Asrul Karim (2011, hlm. 3) menyatakan "belajar "menemukan" (*discovery learning*) merupakan proses belajar yang memungkinkan siswa menemukan sesuatu untuk dirinya melalui suatu rangkaian pengalaman-pengalaman yang kongkret. Bahkan yang dipelajari tidak dalam bentuk final, siswa diwajibkan melaksanakan beberapa aktivitas mental sebelum itu diterima ke dalam struktur kognitifnya."

Sementara itu, Sani (2013, hlm. 220) menyatakan bahwa "*Discovery* adalah menemukan konsep melalui serangkaian data atau informasi yang diperoleh melalui pengamatan atau percobaan. Pembelajaran *discovery* merupakan model pembelajaran kognitif yang menuntut guru untuk lebih kreatif menciptakan situasi yang dapat membuat peserta didik belajar aktif menemukan pengetahuan sendiri".

Berdasarkan beberapa pengertian di atas model pembelajaran *discovery learning* merupakan suatu rangkaian kegiatan pembelajaran yang melibatkan secara maksimal kemampuan peserta didik untuk mencari dan menyelidiki secara sistematis, kritis, dan logis. Sehingga mereka dapat menemukan sendiri pengetahuan, sikap, dan keterampilan sebagai wujud adanya perubahan perilaku.

Model pembelajaran *discovery learning* ini berusaha mengembangkan cara belajar aktif, berorientasi pada proses, mengarahkan peserta didik lebih mandiri, dan reflektis.

Ada beberapa fungsi *discovery learning*, yaitu sebagai berikut:

- a. Membangun komitmen dikalangan peserta didik untuk belajar, yang diwujudkan dengan keterlibatan, kesungguhan, dan loyalitas terhadap mencari dan menemukan sesuatu dalam proses pembelajaran.
- b. Membangun sikap kreatif dan inovatif dalam proses pembelajaran dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.
- c. Membangun sikap percaya diri (*self confidence*) dan terbuka (*openess*) terhadap hasil temuannya.

6. Langkah-langkah dan Prosedur Pembelajaran *Discovery Learning*

Pembahasan mengenai langkah-langkah dan prosedur pembelajaran begitu penting, mengingat pembelajaran *Discovery Learning* membutuhkan pemahaman secara substansial dan integral. Oleh karena itu, langkah-langkah dan garis besar prosedur pembelajaran *Discovery Learning* menjadi suatu penting untuk diimplementasikan dalam kegiatan belajar mengajar.

Tekanan-tekanan yang ada pada pembelajaran *Discovery Learning*, sesungguhnya tidak lepas dari keterlibatan anak didik dalam pelaksanaan kegiatan ini, dimana diantara guru dan anak didik sama-sama sebagai subjek pendidikan, dan tidak ada yang didudukan sebagai objek pendidikan. Dengan kata lain, untuk mempermudah penerapan *Discovery Learning* dibutuhkan langkah-langkah pokok yang harus dilalui terlebih dahulu.

Menurut Illahi (2012, hlm. 83) langkah-langkah pokok yang harus dilalui terlebih dahulu untuk mempermudah penerapan model *Discovery Learning*, adalah sebagai berikut:

1. Adanya Masalah yang Akan Dipecahkan.
Setiap strategi yang diterapkan pasti memerlukan analisis persoalan mengenai topik pembahasan yang sedang diperbincangkan. Dari persoalan itu, kita dapat mencari pemecah masalah (*problem solving*) secara keseluruhan.
2. Sesuai dengan Tingkat Kemampuan Kognitif Anak Didik.
Untuk dapat memahami *Discovery Learning*, tidak sekedar berbekal kemampuan fisik saja yang dibutuhkan, akan tetapi juga tingkat pengetahuan para anak didik terhadap materi yang disajikan. Tingkat pengetahuan mereka dalam memahami pelajaran, pada gilirannya menjadi langkah primordial dalam pelaksanaan *Discovery Learning* secara komprehensif.
3. Konsep atau Prinsip yang Ditemukan Harus Ditulis secara Jelas.
Setiap persoalan yang disajikan dalam penerapan *Discovery Learning*, semestinya diupayakan dalam kerangka yang jelas.

Hal ini dimaksudkan agar penerapan *Discovery Learning* dapat berjalan sesuai dengan kebutuhan kita.

4. Harus Tersedia Alat atau Bahan yang Diperlukan.
Penerapan *Discovery Learning* yang diterapkan di berbagai sekolah, pada dasarnya membutuhkan alat atau bahan yang sesuai dengan tingkat kebutuhan anak didik. Alat atau bahan tersebut bisa berupa media pembelajaran yang berbentuk audio visual atau media lainnya. Semua alat dan bahan yang digunakan dalam penerapan *Discovery Learning* bertujuan mempermudah pemahaman mereka dalam mengaplikasikan setiap strategi pembelajaran yang diterapkan dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, langkah tersebut dapat membantu terhadap implementasi pembelajaran yang *egaliter* dan demokratis.
5. Suasana Kelas Harus Diatur Sedemikian Rupa.
Suasana kelas yang mendukung akan mempermudah keterlibatan arus berfikir anak didik dalam kegiatan belajar-mengajar. Dalam penerapan *Discovery Learning*, suasana yang kelas yang kondusif sangat membantu terhadap iklim pembelajaran yang menyenangkan, sehingga siswa termotivasi untuk mengikuti materi pembelajaran *Discovery Learning*.
6. Guru Memberi Kesempatan Anak Didik untuk Mengumpulkan Data.
Langkah ini sejatinya sangat penting bagi proses pengetahuan anak didik dalam menerima materi pelajaran yang diberikan guru. Dengan begitu, kesempatan mereka untuk mengumpulkan data akan semakin mempermudah pemahaman pembelajaran *Discovery Learning*, karena secara faktual mereka akan memperoleh pengetahuan baru.
7. Harus Dapat Memberikan Jawaban secara Tepat Sesuai dengan Data yang Diperlukan Anak Didik.
Langkah-langkah penerapan *Discovery Learning* tersebut setidaknya memiliki cakupan yang sangat luas. Dengan langkah-langkah yang ditawarkan tersebut, secara tidak langsung para anak didik akan menemukan data dan informasi yang dibutuhkan berkaitan dengan proses pembelajaran. Mereka yang mampu menerapkan pembelajaran *Discovery Learning*, berarti telah menguasai aspek kognitif secara matang, sehingga akan mampu menerapkannya dalam kehidupan nyata.

Menurut Ahmadi dkk dalam Illahi (2012, hlm. 87) Tahap-tahap penerapan model pembelajaran *discovery learning* adalah:

- a. *Stimulasis* (pemberian rangsangan)
Guru memulai dengan mengajukan persoalan, atau seluruh peserta didik membaca serta mendengarkan uraian yang memusat pada permasalahan.
- b. *Problem Statement* (mengidentifikasi masalah)

Peserta didik diberi kesempatan untuk mengidentifikasi berbagai permasalahan, mereka boleh memilih sebanyak mungkin masalah apa yang dipandang lebih menarik dan fleksibel untuk dipecahkan.

- c. *Data Collection* (pengumpulan data)
Untuk menjawab pertanyaan atau membuktikan benar tidaknya hipotesis itu, peserta didik diberi kesempatan untuk mengumpulkan berbagai informasi yang relevan, seperti membaca literatur, mengamati objek, mencoba sendiri, mewawancara dan lain-lain.
- d. *Data Processing* (pengolahan data)
Semua data yang telah diperoleh kemudian diolah, diacak, diklasifikasi, ditabulasi, bahkan dihitung dengan cara tertentu serta ditafsirkan pada tingkat kepercayaan tertentu.
- e. *Verifikasi*
Berdasarkan hasil pengolahan dan tafsiran, atau informasi yang ada, pertanyaan yang telah dirumuskan terdahulu kemudian di cek apakah terbukti atau tidak.
- f. *Generalisasi*
Berdasarkan verifikasi, siswa belajar menarik generalisasi atau kesimpulan tertentu.

7. Kelebihan dan Kelemahan dalam Pembelajaran *Discovery Learning*

Menurut Setiani (2015, hlm. 224) Kelebihan dan kekurangan Pembelajaran *Discovery Learning* yaitu:

Kelebihan :

1. Mampu meningkatkan kemampuan peserta didik untuk memecahkan masalah (*problem solving*)
2. Mampu meningkatkan motivasi
3. Mendorong keterlibatan keaktifan peserta didik
4. Peserta didik aktif dalam kegiatan belajar mengajar, sebab ia berfikir dan menggunakan kemampuan untuk menemukan hasil akhir
5. Menimbulkan rasa puas bagi peserta didik. Kepuasan batin ini mendorong ingin melakukan penemuan lagi sehingga minat belajarnya meningkat
6. Peserta didik akan dapat mentransfer pengetahuannya ke berbagai konteks
7. Melatih peserta didik belajar mandiri

Kekurangan :

1. Guru merasa gagal mendeteksi masalah dan adanya kesalahan fahaman antara guru dengan peserta didik
2. Menyita waktu banyak. Guru dituntut untuk mengubah kebiasaan mengajar yang umumnya sebagai pemberi informasi, menjadi fasilitator, motivator dan pembimbing peserta didik dalam belajar. Untuk seorang guru ini bukan pekerjaan yang mudah, karena itu guru memerlukan waktu yang banyak, dan

sering kali guru merasa belum puas jika tidak banyak memberi motivasi dan membimbing peserta didik belajar dengan baik.

3. Menyita pekerjaan guru
4. Tidak semua peserta didik mampu melakukan penemuan
5. Tidak berlaku untuk semua topik

Sedangkan menurut Syaodih dalam Illahi (2012, hlm. 70) beberapa kelebihan dan kelemahan belajar mengajar dengan *Discovery Learning*, yaitu:

Kelebihan :

1. Dalam penyampaian bahan *Discovery Learning*, digunakan kegiatan dan pengalaman langsung. Kegiatan dan pengalaman tersebut akan lebih menarik perhatian anak didik dan memungkinkan pembentukan konsep-konsep abstrak yang mempunyai makna.
2. *Discovery Learning* lebih realistis dan mempunyai makna. Sebab para anak didik dapat bekerja langsung dengan contoh-contoh nyata. Mereka langsung menerapkan berbagai bahan uji coba yang diberikan guru, sehingga mereka dapat bekerja sesuai dengan kemampuan intelektual yang dimiliki.
3. *Discovery Learning* merupakan suatu model pemecahan masalah. Para anak didik langsung menerapkan prinsip dan langkah awal dalam pemecahan masalah. Melalui strategi ini mereka mempunyai peluang untuk belajar lebih intens dalam memecahkan masalah, sehingga dapat berguna dalam menghadapi kehidupan di kemudian hari. *Discovery Learning* yang menitikberatkan pada kemampuan memecahkan suatu persoalan sangat relevan dengan perkembangan masa kini, dimana kita dituntut untuk berfikir solutif mengenai suatu persoalan yang terjadi di tengah-tengah masyarakat. Itulah sebabnya, *Discovery Learning* perlu diaktualisasikan dalam kehidupan nyata, sehingga memungkinkan anak didik untuk menjawab persoalan kehidupan yang lebih kompleks.
4. Dengan sejumlah transfer secara langsung, maka kegiatan *Discovery Learning* akan lebih mudah diserap oleh anak didik dalam memahami kondisi tertentu yang berkenaan dengan aktivitas pembelajaran.
5. *Discovery Learning* banyak memberikan kesempatan bagi para anak didik untuk terlibat langsung dalam kegiatan belajar. Kegiatan demikian akan banyak membangkitkan motivasi belajar, karena disesuaikan dengan minat dan kebutuhan mereka sendiri.
6. *Discovery Learning* menitikberatkan pada kemampuan mental dan fisik yang akan memperkuat semangat dan konsentrasi mereka dalam melakukan kegiatan *Discovery*.

Kelemahan :

1. Berkenaan dengan waktu. Belajar-mengajar dengan menggunakan *Discovery Learning* membutuhkan waktu yang lebih lama dibandingkan dengan metode langsung. Hal ini disebabkan untuk bisa memahami strategi ini, dibutuhkan tahapan-tahapan yang panjang dan kemampuan memanfaatkan waktu dengan sebaik-baiknya.
2. Bagi peserta didik yang berusia muda, kemampuan berfikir rasional mereka masih terbatas. Dalam belajar *Discovery*, mereka sering menggunakan empirisnya yang sangat subjektif untuk memperkuat pelaksanaan prakonsepanya. Hal ini disebabkan usia mereka yang muda masih membutuhkan kematangan dalam berfikir rasional mengenai suatu konsep atau teori. Kemampuan berfikir rasional dapat mempermudah pemahaman *Discovery Learning* yang memerlukan kemampuan intelektualnya.
3. Kesukaran dalam menggunakan faktor subjektifitas ini menimbulkan kesukaran dalam memahami suatu persoalan yang berkenaan dengan pengajaran *Discovery Learning*.
4. Faktor kebudayaan dan kebiasaan. Belajar *Discovery Learning* menuntut kemandirian, kepercayaan kepada dirinya sendiri, dan kebiasaan bertindak sebagai subjek. Tuntutan-tuntutan tersebut, setidaknya akan memberikan keterpaksaan yang tidak biasa dilakukan dengan menggunakan sebuah aktivitas yang biasa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan kelebihan dan kelemahan *Discovery Learning* tersebut, dapat disimpulkan bahwa *Discovery Learning* yang melibatkan para anak didik secara langsung dalam proses pembelajaran, tidak selamanya mempermudah pembelajaran. Kelemahan model *Discovery Learning* menjadi sebuah permasalahan tersendiri dalam pembelajaran. Oleh karena itu, kelebihan dan kelemahan *Discovery Learning* membutuhkan sebuah komunikasi yang saling berkesinambungan dan sejalan dengan minat dan kebutuhan mereka dalam memahami *Discovery Learning* sebagai strategi pembelajaran.

8. Hipotesis-hipotesis yang Berkaitan dengan *Discovery Learning*

Discovery Learning mempunyai hipotesis-hipotesis yang menyangkut pembelajaran. Hipotesis yang berkenaan dengan *Discovery Learning* merupakan gambaran awal yang menyangkut indikasi dari asumsi dasar dalam memberikan pemahaman tentang aktivitas pembelajaran. Melalui hipotesis tersebut, para anak didik dapat mengetahui seperti apa sebenarnya penerapan model *Discovery Learning* yang dilaksanakan di berbagai sekolah, sehingga mereka mampu

memahami gambaran yang menjadi substansi pada pembelajaran *Discovery Learning*.

Menurut Syaodih dalam Illahi (2012, hlm. 74) ada beberapa asumsi dasar yang berkenaan dengan *Discovery Learning*, diantaranya sebagai berikut:

1. Semua Pengetahuan Nyata adalah Hasil dari Penemuan Sendiri (*Self Discovery*).

Pengetahuan-pengetahuan yang nyata dan praktis, pada dasarnya dimiliki oleh setiap orang, karena ia adalah penemu atau *self discovery*.

2. Makna atau Inti dari Sesuatu yang Diperoleh dari Hasil *Discovery Learning* Nonverbal.

Konsep-konsep abstrak dapat menyebabkan *verbalisme*. Sehingga, makna atau arti tentang sesuatu diperoleh dari pengalaman kongkret yang merupakan suatu empati nonverbal.

3. Kesadaran Subverbal sebagai Kunci dari Transfer Ilmu.

Kesadaran *subverbal* bersifat intuitif. Pemahaman pun berdasarkan perasaan spontan tentang sesuatu yang selalu terumuskan secara jelas dan tepat. Melalui kesadaran ini, pada anak didik dapat lebih cepa memahami saat memecahkan masalah.

4. Kemampuan Memecahkan Masalah sebagai Tujuan Utama dari Pendidikan.

Pendidikan diarahkan agar setiap anak didik mempunyai sejumlah pengetahuan. Setiap pengetahuan berfungsi sebagai upaya untuk memecahkan persoalan kehidupan yang dihadapi. Dengan berbekal kemampuan, ia akan mampu berfikir secara kritis dan inovatif mengenai suatu keadaan yang berkaitan dengan lingkungannya ataupun masyarakat sekitar. Kemampuan memecahkan masalah sebenarnya didukung oleh tingginya intelektualitas dalam menghadapi kenyataan hidup yang penuh dengan tantangan dan kebebasan.

5. Setiap Anak adalah Pemikir Kreatif dalam *Discovery Learning*.

Seorang anak diasumsikan mempunyai tanggung jawab untuk mengembangkan kemampuan kreativitasnya, sehingga akan tampak hasil yang maksimal. Dalam hal ini, sekolah mempunyai tanggung jawab untuk memfasilitasi kreativitasnya agar potensi yang terpendam dalam dirinya dapat tersalurkan melalui pengembangan *skill* yang ada.

6. Pengajaran yang Bersifat Menyajikan atau Expository adalah Otoriter.

Discovery Learning sangat menajuhi pengajaran yang bersifat *expository*, karena pengajaran demikian bersifat otoriter. Guru tidak perlu berdiri di depan kelas, menyajikan fakta-fakta, konsep, ataupun prinsip. Pada dasarnya, para anak didik memerlukan situasi demokratis, yakni mereka diberi kebebasan untuk menemukan sendiri dengan menggunakan *Discovery*

Learning. Dengan demikian, diharapkan mereka mampu memanfaatkan kesempatan yang penuh untuk mengembangkan potensi intelektual, kreativitas, dan keterampilan mereka, sehingga menjadi potensi yang benar-benar bisa teraplikasikan dalam kehidupan nyata.

7. *Discovery Learning* Mengaplikasikan Belajar secara Efektif bagi Penggunaan Lebih Lanjut.

Pembelajaran *Discovery Learning* mendorong para anak didik untuk menjadi seorang *konstruksionis* yang bisa membuat konstruksi dan mengorganisasikan apa yang mereka pelajari. Belajar bukan hanya mempelajari apa yang telah ada, tetapi juga berusaha untuk menghasilkan sesuatu yang baru. Dengan demikian, kemampuan mereka dalam membuat konsep baru akan sangat besar pengaruhnya bagi kecakapan hidup (*life skill*). Dalam konteks ini, mereka mempunyai kebebasan untuk membuat penemuan baru, seperti halnya belajar berdasarkan penemuan.

8. Pembelajaran *Discovery Learning* Membangkitkan Motivasi dengan Membentuk Keyakinan kepada Dirinya Sendiri.

Pendekatan *Discovery Learning* dapat memebrikan kenyamanan dan kepercayaan kepada diri sendiri, pengembangan intelektual, serta pembangkit motivasi. Dalam aplikasinya, strategi ini mempunyai daya dan gerakan yang sangat kuat, guna membangkitkan motivasi para anak didik. Hal ini diakui, karena *Discovery Learning* merupakan model pembelajaran yang menekankan pada kecerdasan intelektual dan mental, guna menumbuhkan semangat yang tenggelam dalam jiwa mereka.

9. Pembelajaran *Discovery Learning* adalah Sumber Motivasi Intrinsik.

Motivasi intrinsik adalah suatu motivasi yang sesuai dengan kegiatan yang dilakukan. Pembelajaran *Discovery Learning* memang membutuhkan motivasi, yaitu suatu motivasi yang bersifat alamiah dan tidak dibuat-buat.

9. Pengajaran *Discovey Learning* dalam Kelas

Ahmad dalam Illahi (2012, hlm. 89) mengatakan, penerapan pengajaran *Discovery Learning* harus meliputi pengalaman-pengalaman belajar untuk menjamin bahwa para anak didik dapat mengembangkan proses *Discovery*. Dengan kata lain, pengajaran *Discovery* harus direncanakan sedemikian rupa, sehingga mereka dapat menemukan konsep atau prinsip-prinsip melalui mentalnya dengan mengamati, mengukur, menduga, menggolongkan, mengambil kesimpulan, dan lain sebagainya.

Pada dasarnya, pengajaran *Discovey Learning* dalam kelas memerlukan persiapan khusus secara matang, mengingat strategi ini bukan strategi yang biasa digunakan dalam kegiatan belajar-mengajar. Untuk mengefektifkan pengajaran *Discovey Learning*, dibutuhkan kemampuan mental dan fisik yang akan menjadi penunjang dalam mengembangkan strategi tersebut.

Pengajaran *Discovey Learning* selalu mengusahakan agar para anak didik terlibat dalam masalah yang dibahas dan menjadi topik pembicaraan. Mereka dituntut untuk selalu aktif dan terlibat langsung dalam penerapan *Discovey Learning*. Materi yang disajikan tidak begitu saja diberitahukan untuk diterima oleh mereka, akan tetapi mereka diarahkan agar bisa memperoleh pengalaman-pengalaman dalam rangka menemukan sendiri konsep yang direncanakan oleh guru.

Pada titik inilah pengajaran *Discovey Learning* dapat dilakukan melalui proses mental dan fisik secara berkesinambungan. Hal ini bertujuan agar proses menemukan sesuatu menjadi lebih baik dan cepat dipahami, sehingga pengajaran *Discovey Learning* yang diterapkan pun memperoleh hasil yang maksimal.

Selain itu, *Discovey Learning* paling baik dilaksanakan dalam kelompok belajar besar dan kecil. Meskipun tidak semua anak didik dapat terlibat langsung dalam pengajaran *Discovey Learning*, namun pendekatan *Discovey Learning* dapat memberikan manfaat bagi mereka yang belajar dengan tekun dan sungguh-sungguh (Hamalik dalam Illahi, 2012, hlm. 90)

D. Keaktifan Belajar

10. Pengertian Keaktifan

Sudjana (2010, hlm. 20) mengatakan “proses kegiatan belajar mengajar yang subjek didiknya terlibat intelektual dan emosional sehingga betul-betul berperan dan berpartisipasi aktif dalam melakukan kegiatan belajar”. Dari pengertian ini menunjukkan bahwa cara belajar siswa aktif menempatkan siswa sebagai inti dalam kegiatan belajar mengajar, siswa dipandang sebagai objek dan sebagai subjek.

Dimiyati dan Mudjiono (2015, hlm. 44) mengatakan “Anak mempunyai dorongan untuk berbuat sesuatu, mempunyai kemampuan dan aspirasinya sendiri. Begitu pun dengan belajar, belajar tidak dapat dipaksakan oleh orang lain dan

juga tidak bisa dilimpahkan kepada orang lain. Belajar hanya mungkin apabila anak aktif mengalami sendiri. Belajar adalah menyangkut apa yang harus dikerjakan siswa untuk dirinya sendiri, maka inisiatif harus datang dari dalam diri siswa itu sendiri. Guru hanya sekedar pembimbing dan pengarah.

Lebih lanjut Gage dan Barliner dalam Dimiyati dan Mudjiono (2015, hlm. 45) mengungkapkan “Siswa sebagai subjek belajar memiliki sifat aktif, konstruktif dan mampu merencanakan sesuatu. Siswa mampu untuk mencari, menemukan, dan menggunakan pengetahuan yang diperolehnya. Dalam proses belajar-mengajar siswa mampu mengidentifikasi, merumuskan masalah, mencari dan menarik kesimpulan”.

Sardiman (2001: hlm. 98) mengatakan “Keaktifan belajar siswa merupakan unsur dasar yang penting bagi keberhasilan proses pembelajaran. Keaktifan adalah kegiatan yang bersifat fisik maupun mental, yaitu berbuat dan berfikir sebagai suatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan”.

Belajar yang berhasil harus melalui berbagai macam aktifitas, baik aktifitas fisik maupun psikis. Aktifitas fisik adalah siswa giat aktif dengan anggota badan, membuat sesuatu, bermain maupun bekerja, ia tidak hanya duduk dan mendengarkan, melihat atau hanya pasif. Siswa yang memiliki aktivitas psikis (kejiwaan) adalah jika daya jiwanya bekerja sebanyak-banyaknya atau banyak berfungsi dalam rangka pembelajaran.

Keaktifan siswa dalam kegiatan belajar tidak lain adalah untuk mengkonstruksi pengetahuan mereka sendiri. Mereka aktif membangun pemahaman atas persoalan atau segala sesuatu yang mereka hadapi dalam proses pembelajaran. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia aktif berarti giat (bekerja, berusaha). Keaktifan diartikan sebagai hal atau keadaan dimana siswa dapat aktif.

Segala pengetahuan harus diperoleh dengan pengamatan sendiri, pengalaman sendiri, penyelidikan sendiri, dengan bekerja sendiri dengan fasilitas yang diciptakan sendiri, baik secara rohani maupun teknik. Disimpulkan bahwa keaktifan siswa dalam belajar merupakan segala kegiatan yang bersifat fisik maupun non fisik siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar yang optimal sehingga dapat menciptakan suasana kelas menjadi kondusif.

Berdasarkan penjelasan yang dikemukakan oleh beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa keaktifan belajar adalah proses pembentukan intelektual dan emosional dengan dibantu oleh adanya guru sebagai pendorong serta mengarahkan siswa untuk selalu berperan aktif baik dalam pembelajaran maupun diluar konteks pembelajaran. Keaktifan siswa dapat dilihat dari berbagai hal seperti memperhatikan (*visual activities*), mendengarkan, berdiskusi, kesiapan siswa, bertanya, keberanian siswa, mendengarkan, dan memecahkan soal (*mental activities*)

11. Karakteristik Siswa Aktif

Kata aktif diartikan sebagai giat, rajin, dalam berusaha dan bekerja. Dalam hal ini adalah kegiatan atau kesibukan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah serta ikut berpartisipasi dalam setiap tahapan pembelajaran yang menunjang keberhasilan siswa belajar. Adapun karakteristik siswa aktif yang dikemukakan oleh Sudjana (2010, hlm. 23) yaitu:

- a. Keinginan, keberanian menampilkan minat, kebutuhan dan permasalahannya.
- b. Keinginan dan keberanian serta kesempatan untuk berpartisipasi dalam kegiatan persiapan, proses dan kelanjutan belajar.
- c. Penampilan berbagai usaha atau keaktifan belajar dalam menjalani dan menyelesaikan kegiatan belajar mengajar sampai mencapai keberhasilannya.
- d. Kebebasan dan keleluasaan melakukan hal tersebut di atas tanpa tekanan guru atau pihak lainnya (kemandirian belajar).

Dengan demikian berdasarkan paparan di atas dapat disimpulkan karakteristik siswa aktif yaitu yang memiliki keberanian dalam menampilkan minat, berpartisipasi dalam kegiatan persiapan, memiliki keaktifan belajar dalam menjalani dan menyelesaikan kegiatan belajar serta memiliki kemandirian dalam belajar untuk mencapai keberhasilan dalam belajar.

Kriteria Siswa Aktif

Aktivitas siswa dalam proses belajar menurut Sudjana (2010, hlm. 61) mengemukakan bahwa kriteria aktivitas belajar siswa dapat dilihat dalam berbagai hal antara lain:

1. Turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya
2. Terlibat dalam pemecahan siswa
3. Bertanya pada siswa lain/guru tentang masalah yang belum dipahami

4. Berusaha mencari informasi yang diperlukan berkaitan dengan pemecahan masalah yang dipelajarinya
5. Melaksanakan kerja kelompok sesuai dengan petunjuk guru
6. Melatih diri dalam memecahkan masalah bersama kelompok
7. Kesempatan menggunakan atau menerapkan apa yang telah diperolehnya dalam menyelesaikan tugas/persoalan yang dihadapi

Indikator Siswa Aktif

Untuk melihat terwujudnya cara belajar siswa aktif dalam proses belajar mengajar yang dikemukakan oleh Sudjana (2010, hlm. 21) terdapat beberapa indikator cara belajar siswa aktif yaitu sebagai berikut:

- 1) Dilihat dari sudut pandang siswa:
Keinginan, keberanian menampilkan minat, kebutuhan dan permasalahan.
 - a) Keinginan dan keberanian serta kesempatan untuk berpartisipasi dalam kegiatan persiapan proses dan kelanjutan belajar.
 - b) Penampilan berbagai usaha atau keaktifan belajar dalam menjalani dan menyelesaikan kegiatan belajar mengajar sampai mencapai keberhasilannya.
 - c) Kebebasan atau keleluasaan hal tersebut yang disebutkan diatas tanpa adanya tekanan dari guru atau pihak lainnya (kemandirian belajar).
- 2) Dilihat dari sudut pandang guru:
 - a) Adanya usaha mendorong, membina, gairah mengajar dan partisipasi siswa secara aktif.
 - b) Peranan guru tidak mendominasi kegiatan proses belajar siswa.
 - c) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar menurut cara dan kemampuannya masing-masing.
 - d) Guru menggunakan berbagai jenis metode mengajar serta pendekatan multimedia.
- 3) Dilihat dari segi program:
 - a) Program cukup jelas dan dapat dimengerti siswa dan menarik siswa untuk melakukan kegiatan belajar.
 - b) Tujuan intruksional serta konsep maupun isi pelajaran itu sesuai dengan kebutuhan, minat, serta kemampuan subjek didik.
 - c) Bahan pelajaran mengandung fakta atau informasi, konsep, prinsip dan keterampilan.
- 4) Dilihat dari situasi belajar:
 - a) Situasi hubungan yang intim dan erat antara guru dengan siswa, siswa dengan guru, guru dengan guru, serta dengan unsur pimpinan sekolah.

- b) Gairah serta kegembiraan belajar siswa sehingga siswa memiliki motivasi yang kuat serta keleluasaan mengembangkan cara belajar masing-masing.
- 5) Dilihat dari sarana belajar:
- a) Memadainya sumber-sumber belajar bagi siswa.
 - b) Fleksibilitas waktu untuk melakukan kegiatan belajar.
 - c) Dukungan dari berbagai jenis media pengajaran.
 - d) Kegiatan siswa yang tidak terbatas di dalam kelas saja tetapi di luar kelas.
 - e) Unsur atau aspek aktif belajar.

E. Hasil Penelitian Terdahulu

Hasil penelitian terdahulu merupakan informasi dasar rujukan yang penulis gunakan dalam penelitian ini. Berdasarkan survei yang penulis lakukan, ada beberapa penelitian yang mempunyai relevansi dengan yang peneliti lakukan, adapun penelitian-penelitian tersebut adalah:

Tabel 2.1
Hasil Penelitian Terdahulu

No.	Judul, Nama Pengarang, dan Tahun	Tempat Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan dengan Penelitian yang akan Diteliti	Perbedaan dengan Penelitian yang akan Diteliti
1.	PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN DISCOVERY LEARNING TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN SEJARAH KELAS XI IPS DI SMA NEGERI 1 KALIREJO LAMPUNG TENGAH	SMA Negeri 1 Kalirejo	Pendekatan Penelitian : Kuantitatif dengan metode eksperimen	Berdasarkan hasil hitung data nilaisiswa dengan menggunakan uji Theta dan kemudian diteruskan dengan	Penelitian terdahulu dan yang akan diteliti sama-sama meneliti model pembelajaran <i>discovery learning</i>	1. Judul penelitian terdahulu tidak sama dengan penelitian yang akan diteliti. 2. Objek dan tempat penelitian terdahulu tidak sama dengan

	<p>Oleh IMAM MA'ARUF</p> <p>2016</p>			<p>menghitung besarnya presentase pengaruh dengan koefisien determinasi barulah dapat disimpulkan bahwa besarnya pengaruh Pembelajaran Discovery Learning terhadap minat belajar sejarah siswa Pada kelas XI IPS di SMA NegeriI Kalirejo adalah tinggi</p>		<p>objek yang akan diteliti.</p> <p>3. Metode penelitian yang dipakai berbeda</p> <p>4. Variabel (Y) yang diteliti berbeda</p>
--	--	--	--	--	--	--

				atau kuat.		
2.	<p>PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN <i>DISCOVERY LEARNING</i> TERHADAP HASIL BELAJAR TEMATIK SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR NEGERI 2 PELABUHAN RATU BANDAR LAMPUNG</p> <p>Oleh Estri Aprilianti</p> <p>2017</p>	SDN 2 Pelabuhan Ratu	Metode eksperimen dengan menggunakan design <i>nonequivalent control group design.</i>	Hasil Penelitian menunjukkan ada pengaruh yang signifikan dalam penerapan model pembelajaran Discovery Learning terhadap hasil belajar tematik serta terdapat perbedaan sebelum dan sesudah	Penelitian terdahulu dan yang akan diteliti sama-sama meneliti model pembelajaran <i>discovery learning</i>	<p>1. Judul penelitian terdahulu tidak sama dengan penelitian yang akan diteliti;</p> <p>2. Objek dan tempat penelitian terdahulu tidak sama dengan penelitian yang akan diteliti;</p> <p>3. Metode Penelitian yang digunakan berbeda;</p> <p>4. Variabel (Y) berbeda;</p>

				menerapkan model pembelajaran Discovery Learning terhadap hasil belajar tematik pada siswa kelas V SD Negeri 2 Labuhan Ratu tahun ajaran 2016/2017		
3.	PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN <i>DISCOVERY LEARNING</i> TERHADAP KEAKTIFAN DAN	Kelas VIII MTsN Karangrejo	Pendekatan : Kuantitatif Metode : Eksperimen semu	Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan analisis data disimpulkan	Penelitian terdahulu dan yang akan diteliti sama-sama meneliti model pembelajaran	1. Judul penelitian terdahulu tidak sama dengan penelitian yang akan diteliti;

	<p>HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS VIII MTsN KARANGREJO</p> <p>Oleh SITI CHOLIFATUL INDAH 3214113150</p> <p>2013</p>			<p>bahwa, pada saat proses pembelajaran siswa melaksanakan tugas yang diberikan dengan tertib. Mereka bekerja sama dengan baik, siswa juga lebih aktif bertanya</p>	<p><i>discovery learning</i> dan variabel (Y) sama yaitu keaktifan belajar siswa</p>	<p>2. Objek dan tempat penelitian terdahulu tidak sama dengan penelitian yang akan diteliti.</p>
--	---	--	--	---	--	--

F. Kerangka Pemikiran

Menurut Uma Sekaran dalam Sugiyono (2015, hlm. 60) kerangka berfikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Adapun kerangka pemikirannya adalah sebagai berikut: apakah model pembelajaran *discovery learning* akan memengaruhi keaktifan belajar peserta didik itu sendiri.

Pembelajaran dapat didefinisikan sebagai suatu sistem membelajarkan subjek didik/pembelajar yang direncanakan atau didesain, dilakukan, dan dievaluasi secara sistematis agar subjek didik/pembelajar dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.

Kontekstual merupakan suatu pendidikan yang berbeda, melakukan lebih daripada sekedar menuntun para siswa menggabungkan subjek-subjek akademik dengan konteks keadaan mereka sendiri. Kontekstual mendorong mereka melihat bahwa manusia sendiri memiliki kapasitas dan tanggung jawab untuk mempengaruhi dan membentuk sederetan konteks yang meliputi keluarga, kelas, klub, tempat kerja, masyarakat dan lingkungan tempat tinggal, hingga konsisten yang bertujuan menolong para siswa melihat makna dalam materi akademik yang mereka pelajari dengan cara menghubungkan subjek-subjek akademik dalam konteks keseharian mereka.

Belajar akan lebih bermakna jika siswa mengalami apa yang dipelajarinya, bukan mengetahui saja yang menggambarkan tentang tingkat pengalaman dan alat yang diperlukan untuk diperoleh pengalaman itu, pengalaman berlangsung dari tingkat konkrit (nyata) naik menuju ketinggian yang abstrak. Seperti pengalaman langsung, dan pengalaman yang diatur.

Dalam pembelajaran ekonomi dibutuhkan keaktifan dan pemahaman siswa sebagai dasar untuk mengembangkan materi lebih lanjut hal ini sangat dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya model pembelajaran yang digunakan. Hal ini menuntut kreativitas seorang guru dalam mengajar pengantar akuntansi, agar mata pelajaran pengantar akuntansi tidak menjadi mata pelajaran yang membosankan.

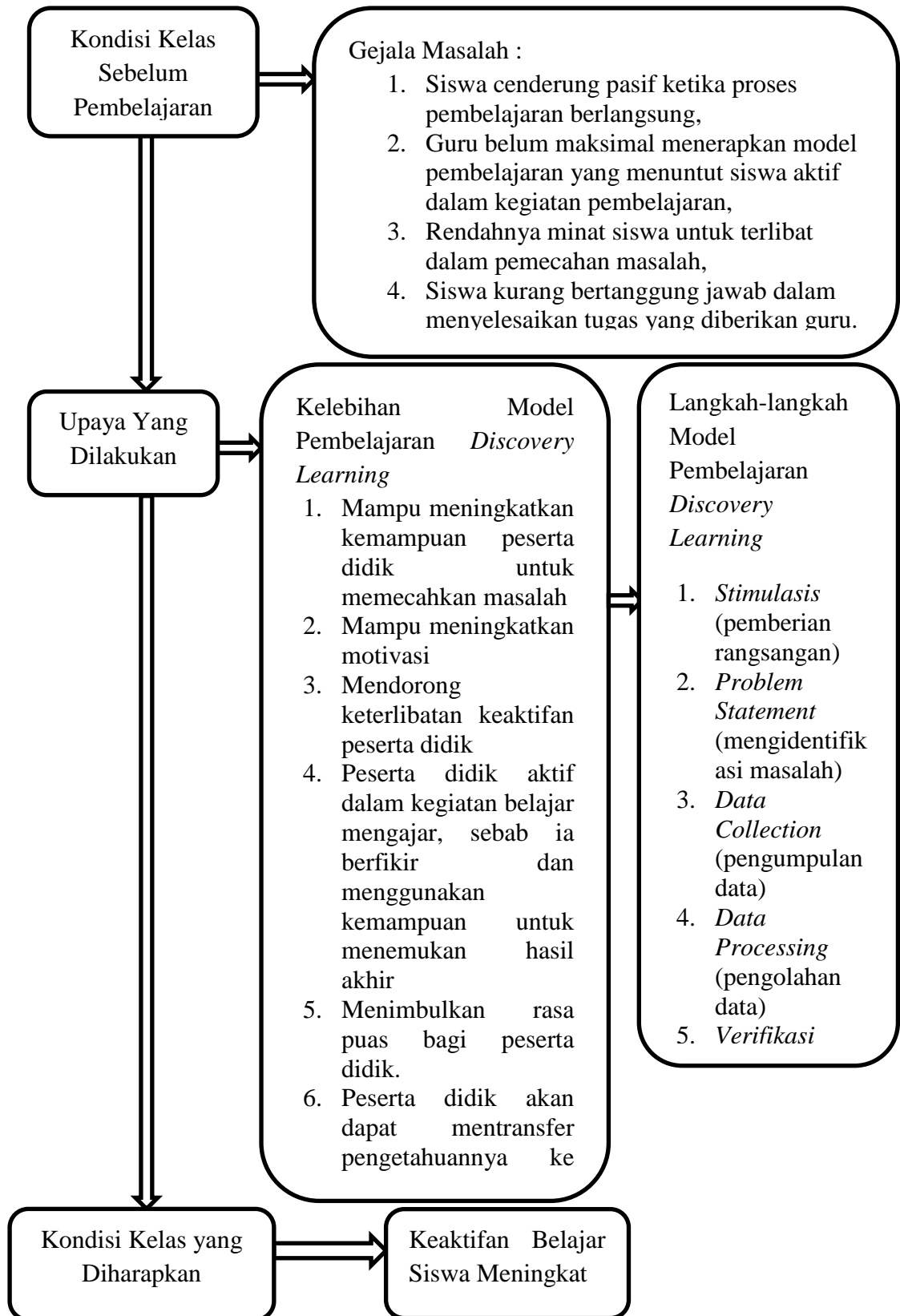
Keaktifan adalah siswa aktif mengolah informasi yang diterima dan berusaha dengan seluruh anggota badannya untuk mengidentifikasi, merumuskan,

masalah, mencari dan menentukan fakta, menganalisis, menafsirkan dan menarik kesimpulan.

Berdasarkan hasil pengamatan observasi yang dilaksanakan di SMK Nasional Bandung pada kelas XI Administrasi Perkantoran, penulis menemukan kesulitan dalam mengkondisikan siswa pada pembelajaran yang efektif dan siswa cenderung pasif pada saat pembelajaran berlangsung di dalam kelas. Salah satu model yang diharapkan dapat memecahkan masalah pembelajaran dan melibatkan peran aktif siswa yaitu model *Discovery Learning*. *Discovery Learning* adalah pembelajaran penemuan (*discovery*) untuk mengungkapkan apakah dengan model penemuan dapat meningkatkan sikap tanggung jawab dan keaktifan belajar siswa.

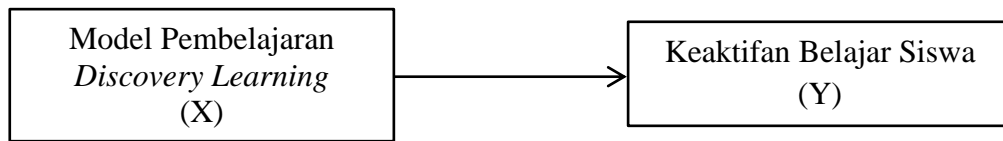
Sani (2013, hlm. 220) menyatakan bahwa “*Discovery* adalah menemukan konsep melalui serangkaian data atau informasi yang diperoleh melalui pengamatan atau percobaan. Pembelajaran *discovery* merupakan model pembelajaran kognitif yang menuntut guru untuk lebih kreatif menciptakan situasi yang dapat membuat peserta didik belajar aktif menemukan pengetahuan sendiri”.

Berdasarkan pengertian di atas model pembelajaran *discovery learning* merupakan suatu rangkaian kegiatan pembelajaran yang melibatkan secara maksimal kemampuan peserta didik untuk mencari dan menyelidiki secara sistematis, kritis, dan logis, sehingga mereka dapat menemukan sendiri pengetahuan, sikap, dan keterampilan sebagai wujud adanya perubahan perilaku. Model pembelajaran *discovery learning* ini berusaha mengembangkan cara belajar aktif, berorientasi pada proses, mengarahkan peserta didik lebih mandiri, dan reflektis.



Gambar 2.1
Kerangka Pemikiran

Dari penjelasan di atas, dapat dilihat adanya keterhubungan pengaruh antara model pembelajaran *discovery learning* terhadap keaktifan belajar siswa.



Gambar 2.2
Paradigma Penelitian

Keterangan:

X : Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Y : Keaktifan Belajar Siswa

→ : Pengaruh

G. Asumsi dan Hipotesis

12. Asumsi

Menurut pendapat Winarno Surakhmad sebagaimana dikutip oleh Suharsimi Arikunto (2010, hlm. 65) bahwa asumsi atau anggapan dasar adalah sebuah titik tolak pemikiran yang kebenarannya diterima oleh Penyelidik. Penulis berasumsi sebagai berikut :

- a. Keaktifan belajar siswa akan meningkat jika guru menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning*;
- b. Guru mengetahui pembelajaran *discovery*;
- c. Kegiatan pembelajaran masih terpusat pada guru.

13. Hipotesis

Hipotesis menurut Dantes (2012, hlm. 164) adalah praduga atau asumsi yang harus diuji melalui data atau fakta yang diperoleh melalui penelitian. Yunidar dan Syahrudin (2016, hlm. 164) menyatakan bahwa hipotesis juga dapat diartikan sebagai suatu teori yang dinyatakan dalam bentuk pernyataan yang dapat diuji secara formal dan jelas dan harus didasarkan pada verifikasi eksperimental. Sedangkan menurut Sugiyono (2015, hlm. 64) hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan.

Sesuai dengan kerangka pemikiran yang telah diuraikan sebelumnya, maka akan dikemukakan suatu hipotesis sebagai suatu respon awal dilakukannya penelitian ini yaitu model pembelajaran *discovery learning* berpengaruh positif dan signifikan terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Pengantar Akuntansi kelas XI Administrasi Perkantoran di SMK Nasional Bandung.