

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan suatu kejadian komunikasi yang dilakukan secara timbal balik antar siswa dan guru, mahasiswa dan dosen dalam memahami materi melalui diskusi, tanya jawab, praktik, serta metode lain dalam mengambil keputusan, pemahaman, dari materi pelajaran di kelas. Belajar terjadi pada situasi lain yaitu yang di sebut “pembelajaran”. Pembelajaran menurut UU No.20 Tahun 2003” Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. “Lingkungan belajar merupakan suatu sistem yang terdiri dari komponen atau unsur tersebut saling berkaitan, saling mempengaruhi dan semua berfungsi berorientasi pada tujuan.

Menurut Siregar (2010:12), pengertian Pembelajaran adalah seperangkat tindakan yang dirancang untuk mendukung proses belajar siswa, dengan memperhitungkan kejadian-kejadian ekstrim yang berperan terhadap rangkaian kejadian-kejadian intern yang berlangsung dialami siswa. Sumber belajar dalam pembelajaran.

Pembelajaran merupakan aspek kegiatan manusia yang harus dilaksanakan agar ilmu bertambah serta pemikiran lebih berkembang”. Pembelajaran secara simpel dapat diartikan sebagai produk interaksi berkelanjutan antara pengembangan dan pengalaman hidup. Pembelajaran dalam makna kompleks adalah usaha sadar dari seorang guru untuk membelajarkan siswanya

(mengarahkan interaksi siswa dengan sumber belajar lainnya) dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan.

UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas Pasal 1 Ayat 20 “Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”.

Hamalik (2008:57) berpendapat bahwa pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran. Manusia yang terlibat dalam sistem pembelajaran adalah siswa, guru, dan tenaga lainnya. Material meliputi buku-buku, papan tulis, kapur, fotografi, slide dan film, audio, serta video tape. Fasilitas dan perlengkapan terdiri atas ruangan kelas, perlengkapan audio visual dan komputer. Sementara prosedur terdiri atas jadwal dan metode penyampaian informasi, praktik, belajar, ujian dan sebagainya.

Di sisi lain pembelajaran mempunyai pengertian yang mirip dengan pengajaran, tetapi sebenarnya mempunyai konotasi yang berbeda. Dalam konteks pendidikan, guru mengajar agar peserta didik dapat belajar dan menguasai isi pelajaran hingga mencapai sesuatu objektif yang ditentukan (aspek kognitif), juga dapat memengaruhi perubahan sikap (aspek afektif), serta keterampilan (aspek psikomotor) seorang peserta didik, namun proses pengajaran ini memberi kesan hanya sebagai pekerjaan satu pihak, yaitu pekerjaan pengajar saja. Sedangkan pembelajaran menyiratkan adanya interaksi antara pengajar dengan peserta didik.

Pembelajaran yang berkualitas sangat tergantung dari motivasi pelajar dan kreatifitas pengajar. Pembelajar yang memiliki motivasi tinggi ditunjang dengan pengajar yang mampu memfasilitasi motivasi tersebut akan membawa pada

keberhasilan pencapaian target belajar. Target belajar dapat diukur melalui perubahan sikap dan kemampuan siswa melalui proses belajar. Desain pembelajaran yang baik, ditunjang fasilitas yang memadai, ditambah dengan kreatifitas guru akan membuat peserta didik lebih mudah mencapai target belajar.

Sementara Djahiri (2007:1) mengartikan pembelajaran secara programatik dan prosedural. Secara programatik pembelajaran dimaknai seperangkat komponen rancangan pelajaran yang memuat hasil pilihan dan ramuan profesional perancang/guru untuk dibelajarkan kepada peserta didiknya. Rancangan ini meliputi 5 komponen (M3SE) yakni:

1. Materi atau bahan pelajaran
2. Metode atau kegiatan belajar-mengajar
3. Media pelajaran atau alat bantu
4. Sumber sub 1-2-3, (5) Pola
5. Evaluasi atau penilaian perolehan belajar. Secara prosedural, pembelajaran adalah proses interaksi/interadiasi antara kegiatan belajar siswa (KBS) dengan kegiatan mengajar guru (KMG) serta dengan lingkungan belajarnya (*learning environment*).

B. Pengertian Pembelajaran Tematik

Pembelajaran Tematik berlaku untuk siswasekolah dasar karena siswa pada usia tersebut masih berpandangan holistik serta berperilaku dan berpikir konkrit. Dengan pembelajaran tematik siswa akan memperoleh pengalaman belajar yang utuh dan bermakna. Utuh dalam arti pengetahuan dan keterampilan secara utuh sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna bagi siswa.

Di jelaskan pula oleh Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia dan Kebudayaan dan Penjaminan Mutu Pendidikan di Kemendikbud pada Kurikulum tahun 2013, Pembelajaran tematik terpadu dilaksanakan dengan menggunakan

prinsip pembelajaran terpadu. Pembelajaran terpadu menggunakan tema sebagai pemersatu kegiatan pembelajaran yang memadukan beberapa mata pelajaran sekaligus dalam satu kali tatap muka, untuk memberikan pengalaman yang bermakna bagi peserta didik.

Menurut Kunandar (2007:315), Pembelajaran tematik mempunyai kelebihan yakni:

1. Menyenangkan karena berangkat dari minat dan kebutuhan peserta didik.
2. Memberikan pengalaman dan kegiatan belajar mengajar yang relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan peserta didik.
3. Hasil belajar dapat bertahan lama karena lebih berkesan dan bermakna.
4. Mengembangkan keterampilan berpikir peserta didik sesuai dengan persoalan yang dihadapi.
5. Menumbuhkan keterampilan sosial melalui kerja sama.
6. Memiliki sikap toleransi, komunikasi dan tanggap terhadap gagasan orang lain.
7. Menyajikan kegiatan yang bersifat nyata sesuai dengan persoalan yang dihadapi dalam lingkungan peserta didik.

Selain kelebihan di atas pembelajaran tematik memiliki beberapa kelemahan. Kelemahan pembelajaran tematik menurut Kunandar (2007:315) terjadi apabila dilakukan oleh guru tunggal. Misalnya seorang guru kelas kurang menguasai secara mendalam penjabaran tema sehingga dalam pembelajaran tematik akan merasa sulit untuk mengaitkan tema dengan materi pokok setiap mata pelajaran. Di samping itu, jika skenario pembelajaran tidak menggunakan metode yang inovatif maka pencapaian Standar Kompetensi Lulusan tidak akan tercapai karena akan menjadi sebuah narasi yang kering tanpa makna.

C. Model Pembelajaran

Menurut Syaiful Syagala (2011 : 174) menyatakan pengertian model dapat diartikan sebagai kerangka kenseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan kegiatan.

Model dapat dipahami sebagai:

1. Suatu tipe atau desain
2. Suatu deskripsi atau analgi yang dipergunakan untuk membantu proses visualisasi sesuatu yang tidak dapat langsung diamati
3. Suatu sistem asusi-asumsi, data-data, dan inferensi-inferensi yang dipakai untuk menggambarkan secara matematis suatu objek atau peristiwa
4. Suatu desain yang disederhanakan dari suatu sistem kerja, suatu terjemahan realitas yang disederhanakan
5. Suatu deskripsi dari suatu sistem atau imajiner
6. Penyajian yang diperkecil agar dapat menjelaskan dan menunjukkan sifat bentuk aslinya (Komaruddin,2000:152)

Berdasarkan uraian dari beberapa ahli, maka peneliti memaparkan bahwa Pengertian model pada umumnya ialah bentuk yang tidak biasa dari biasanya diciptakan agar sesuatu lebih bervariasi, pengertian model di dalam pembelajaran ialah sesuatu bentuk yang diciptakan atau dibuat agar siswa dapat membantu dengan mudah memahami sesuatu(konsep,materi).

Model dapat diartikan sebagai kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan kegiatan. model dapat dipahami sebagai suatu tipe atau desain. Model juga dapat dipahami sebagai suatu deskripsi atau analogi yang digunakan untuk membantu proses visualisasi sesuatu yang tidak dapat langsung diamati.

Model pembelajaran pada hakikatnya merupakan kerangka konseptual yang melukiskan arah atau dasar filosofi pembelajaran. Model pembelajaran suatu

kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar.

Menurut Joyce dan Weil (2007:13), mengemukakan maksud dari model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk didalamnya buku-buku, film, komputer, dan lain-lain. Selanjutnya Joyce menyatakan bahwa setiap model pembelajaran mengarahkan kita ke dalam merancang pembelajaran untuk membantu peserta didik sedemikian rupa sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

Dari beberapa pengertian tersebut, maka model pembelajaran dapat diartikan sebagai kerangka konseptual yang mendeskripsikan dan melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasi pembelajaran untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman perencanaan bagi para guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.

D. Model Pembelajaran *Discovery Learning*

1. Pengertian Model *Discovery Learning*

Model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Apabila antara pendekatan, strategi, metode, teknik dan bahkan taktik pembelajaran sudah terangkai menjadi satu kesatuan yang utuh maka terbentuklah apa yang disebut dengan model pembelajaran.

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

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

Richard dalam (Djamarah, 2006: 20) mengemukakan bahwa “*Discovery Learning* adalah suatu cara mengajar yang melibatkan siswa dalam proses kegiatan mental dimana siswa dibimbing untuk berusaha mensintesis, menemukan, atau menyimpulkan prinsip dasar dari materi yang sedang dipelajari”.

Dari berbagai definisi, dapat disimpulkan bahwa *Discovery Learning* merupakan pembelajaran yang memberikan pengalaman langsung kepada siswa melalui praktek atau percobaan sehingga siswa akan menemukan sendiri informasi yang sedang diajarkan dan dapat menarik suatu kesimpulan dari informasi tersebut. Sehingga pemahaman suatu konsep informasi akan bertahan lama dikarenakan siswa yang menemukan sendiri informasi tersebut.

Proses pembelajaran dalam *Discovery Learning*, siswa didorong untuk berfikir sendiri sehingga dapat “menemukan” prinsip umum berdasarkan bahan atau data yang telah disediakan oleh guru. Siswa dihadapkan pada situasi dimana

ia bebas menyelidiki dan menarik kesimpulan. Guru bertindak sebagai penunjuk jalan, ia membantu siswa agar mempergunakan ide, konsep, dan keterampilan yang sudah mereka pelajari sebelumnya untuk mendapatkan pengetahuan yang baru. Pengajuan pertanyaan yang tepat oleh guru akan merangsang kreativitas siswa dan membantu mereka dalam “menemukan” pengetahuan baru. Pengetahuan yang baru akan melekat lebih lama apabila siswa dilibatkan secara langsung dalam proses pemahaman dan ‘mengkonstruksi’ sendiri konsep atau pengetahuan tersebut.

2. Tahapan Pembelajaran *Discovery Learning*

Menurut Sujana (Djuanda, 2009: 114-115) ada delapan tahapan yang harus ditempuh dalam model *Discovery Learning*, secara terperinci pelaksanaan pembelajaran dari kedelapan tahapan tersebut dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 2.1

Tahapan Pembelajaran *Discovery Learning*

No.	Tahap	Kegiatan Guru dan Siswa
1.	Tahap 1 (observasi untuk menemukan masalah)	Guru menyajikan peristiwa-peristiwa atau fenomena-fenomena yang memungkinkan siswa menemukan masalah
2.	Tahap 2 (merumuskan masalah)	Siswa dibimbing untuk merumuskan masalah berdasarkan peristiwa atau fenomena yang disajikan
3.	Tahap 3	Siswa dibimbing untuk

	(mengajukan hipotesis)	merumuskan hipotesis terhadap masalah yang telah dirumuskan
4.	Tahap 4 (merencanakan pemecahan masalah melalui percobaan atau cara lain)	Siswa dibimbing untuk merencanakan percobaan guna memecahkan masalah serta untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan
5.	Tahap 5 (melaksanakan percobaan)	Siswa melakukan percobaan dengan bantuan guru
6.	Tahap 6 (melaksanakan pengamatan dan pengumpulan data)	Siswa dibantu guru melakukan pengamatan terhadap hal-hal yang terjadi selama percobaan
7.	Tahap 7 (analisis data)	Siswa menganalisis data hasil percobaan untuk menemukan konsep dengan bantuan guru
8.	Tahap 8 (menarik kesimpulan atas percobaan yang telah dilakukan atau penemuan)	Siswa menarik kesimpulan berdasarkan data yang diperoleh serta menemukan sendiri konsep menemukan yang ia tanamkan

Sumber: Sujana (Djuanda, 2009: 114-115)

Pada penelitian ini, untuk tahap 1 guru bertanya dengan mengajukan persoalan mengenai tubuh manusia. Tahap 2, siswa diberi kesempatan untuk berpendapat terhadap masalah (pertanyaan) mengenai tubuh manusia, kemudian pendapat siswa ditampung dan ditulis di papan tulis. Tahap 3, siswa dibimbing untuk merumuskan hipotesis terhadap masalah yang telah dirumuskan. Tahap 4, guru dan siswa menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan dalam percobaan guna memecahkan masalah serta untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Tahap 5, siswa melakukan percobaan secara berkelompok untuk dengan bantuan guru sebagai fasilitator untuk mencari tahu bagian-bagian rangka dan fungsinya.

Tahap 6, siswa dibantu guru melakukan pengamatan dan pengumpulan data terhadap hal-hal yang terjadi selama percobaan. Tahap 7, siswa menjawab pertanyaan yang disediakan dalam bentuk LKS, lalu menganalisis data tersebut guna menemukan konsep bagian-bagian rangka dan fungsinya. Terakhir tahap 8, siswa menarik kesimpulan berdasarkan data yang diperoleh dari percobaan, LKS, pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

3. Ciri-ciri Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Model discovery learning memiliki tiga ciri yaitu

- a. Mengeksplorasi dan memecahkan masalah untuk menciptakan, menggabungkan dan menggeneralisasi pengetahuan
- b. Berpusat pada siswa
- c. Kegiatan untuk membangun pengetahuan yang sudah ada.

4. Keuntungan Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Keuntungan model *Discovery Learning* adalah sebagai berikut:

- a. Dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk memecahkan masalah (*problem solving*).
- b. Dapat meningkatkan motivasi.
- c. Mendorong keterlibatan keaktifan siswa.
- d. Siswa aktif dalam kegiatan belajar mengajarsebab ia berpikir dan menggunakan kemampuan untuk menemukan hasil akhir.
- e. Menimbulkan rasa puas bagi siswa. Kepuasan batin ini mendorong ingin melakukan penemuan lagi sehingga minat belajar meningkat.
- f. Siswa akan dapat mentranfer pengetahuanya keberbagai konteks.
- g. Melatih siswa belajar mandiri.

5. Kelemahan model pembelajaran *Discovery Learning*

Adapun kelemahan model pembelajaran *Discovery Learning* sebagai berikut:

- a. Guru merasa gagal mendeteksi masalah dan adanya kesalahpahaman antara guru dengan siswa.
- b. Menyita waktu banyak. Guru dituntut mengubah kebiasaan mengajar yang umumnya pemberi informasi menjadi fasilitator, motivator, dan membimbing siswa untuk belajar.
- c. Menyita pekerjaan guru.
- d. Tidak semua siswa dapat melakukan penemuan.
- e. Tidak berlaku untuk semua topik.

(<http://herdy07.wordpress.com/2010/05/27/metode-pembelajaran-discovery-penemuan/> diakses pada 15 juli 2014 pada pukul 14.35)

E. Evaluasi Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Evaluasi diperlukan untuk mengukur keberhasilan siswa yang telah melaksanakan pembelajaran. Untuk penilaian pencapaian hasil belajar siswa dengan menggunakan model *Discovery Learning* dapat digunakan tes tertulis, sedangkan untuk aspek proses, maka untuk mengetahui pencapaian kemampuan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

F. Minat dan Partisipasi Siswa

1. Minat Siswa

Minat adalah gejala psikologis yang menunjukkan pemusatan perhatian terhadap suatu obyek menimbulkan perasaan-perasaan senang sehingga belajar menjadi lebih semangat.

Menurut Slameto (2009 : 178). minat dapat diartikan sebagai kecenderungan subyek yang menetap, untuk dapat merasa tertarik pada suatu bidang atau pokok bahasan tertentu dan merasa senang untuk mempelajari materi itu. minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh”. Atau rumusan bahwa “Minat atau interest adalah gejala psikis yang berkaitan dengan obyek atau aktivitas yang menstimulir perasaan senang pada individu”.

Suatu minat dapat diekspresikan melalui pernyataan yang menunjukkan bahwa seseorang lebih suatu hal daripada yang lainnya, dapat pula memanifestasinya melalui partisipasi dalam suatu aktifitas. Menurut Slameto (2009 : 182). Siswa yang memiliki minat terhadap objek tersebut cenderung untuk memberikan perhatian lebih besar terhadap objek tersebut.

a. Indikator minat

Dalam kamus besar Bahasa Indonesia indikator adalah alat pemantau (sesuatu) yang dapat memberikan petunjuk/keterangan (Depdikbud, 2001: 329). Kaitannya dengan minat belajar siswa maka indikator adalah sebagai alat pemantau yang dapat memberikan petunjuk ke arah minat belajar. Ada beberapa indikator siswa yang memiliki minat belajar belajar yang tinggi hal ini dapat dikenali melalui proses belajar di kelas maupun di rumah.

1) Perasaan Senang

Seorang siswa yang memiliki perasaan senang atau suka terhadap pelajaran Sains misalnya, maka ia harus terus mempelajari ilmu yang berhubungan dengan Sains. Sama sekali tidak ada perasaan terpaksa untuk mempelajari bidang tersebut.

a) Perhatian dalam Belajar

Adanya perhatian juga menjadi salah satu indikator minat belajar. Perhatian merupakan konsentrasi atau aktifitas jiwa kita terhadap pengamatan, pengertian, dan sebagainya dengan mengesampingkan yang lain dari pada itu. Seseorang yang memiliki minat belajar pada objek tertentu maka dengan sendirinya dia akan memperhatikan objek tersebut. Misalnya, seorang siswa menaruh minat belajar terhadap pelajaran Sains, maka ia berusaha untuk memperhatikan penjelasan dari gurunya.

b) Bahan Pelajaran dan Sikap Guru yang Menarik

Tidak semua siswa menyukai suatu mata pelajaran pelajaran karena faktor minat belajarnya sendiri. Ada yang mengembangkan minat belajarnya terhadap bidang pelajaran tersebut karena pengaruh dari gurunya, teman sekelas, bahan pelajaran yang menarik. Lama-kelamaan jika siswa mampu mengembangkan minat belajarnya terhadap mata pelajaran niscaya ia bisa memperoleh prestasi yang berhasil sekalipun ia tergolong siswa yang berkemampuan rata-rata.

Sebagaimana dikemukakan oleh Brown yang dikutip oleh Ali Imran sebagai berikut.

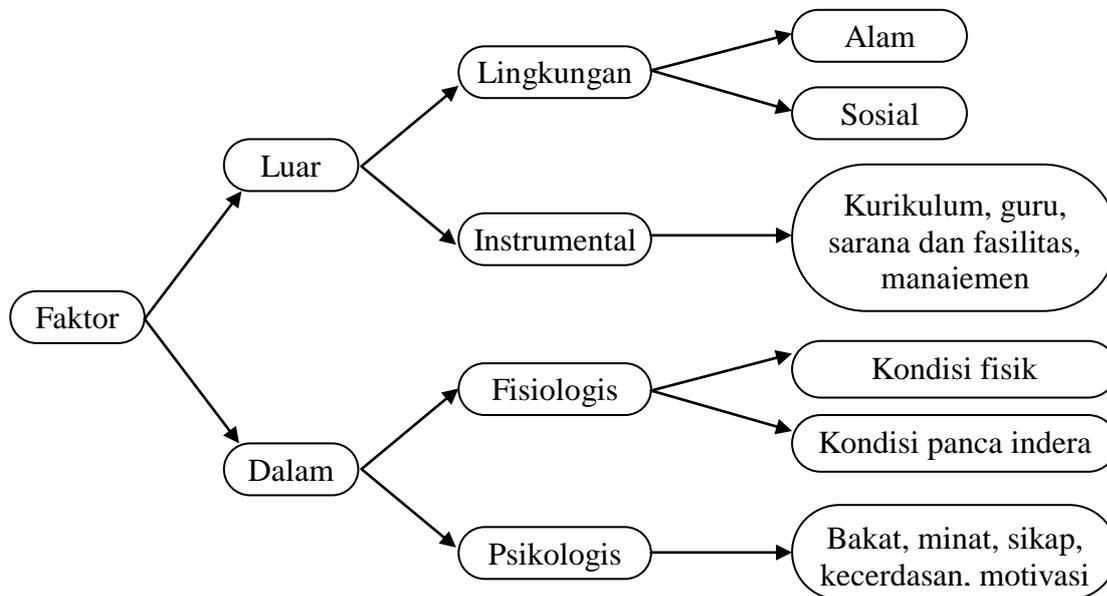
Tertarik kepada guru, artinya tidak membenci atau bersikap acuh tak acuh, tertarik kepada mata pelajaran yang diajarkan, mempunyai antusias yang tinggi serta mengendalikan perhatiannya terutama kepada guru, ingin selalu bergabung dalam kelompok kelas, ingin identitas dirinya diketahui oleh orang lain, tindakan kebiasaan dan moralnya selalu dalam kontrol diri, selalu mengingat pelajaran dan mempelajarinya kembali, dan selalu terkontrol oleh lingkungannya.

c) Manfaat dan Fungsi Mata Pelajaran

Selain adanya perasaan senang, perhatian dalam belajar dan juga bahan pelajaran serta sikap guru yang menarik. Adanya manfaat dan fungsi pelajaran (dalam hal ini pelajaran Sains) juga merupakan salah satu indikator minat belajar. Karena setiap pelajaran mempunyai manfaat dan fungsinya. Seperti contoh misalnya pelajaran Sains banyak memberikan manfaat kepada siswa bila SAINS tidak hanya dipelajari di sekolah tetapi juga dipelajari sebaliknya bila siswa tidak membaca pelajaran Sains maka siswa tidak dapat merasakan manfaat yang terdapat dalam pelajaran Sains tersebut.

b. Faktor yang Mempengaruhi Minat Siswa

Minat adalah keinginan yang timbul dari keinginan tersendiri, keinginan tersebut bisa juga timbul bukan dari diri sendiri melainkan ada dorongan dari luar tetapi yang lebih baik keinginan itu timbul dari keinginan sendiri dikarenakan bersifat lebih semangat minat yang minat siswa dapat terlihat setelah siswa mengikuti suatu pembelajaran sebagai tolok ukur kemampuan dalam mempelajari suatu pelajaran. Namun minat siswa ini dipengaruhi oleh individu siswa tersebut maupun di luar siswa itu sendiri. digambarkan dengan ikhtisar berikut ini:



Bagan 2.1 Ikhtisar Faktor yang mempengaruhi minat belajar

Sumber: Depdikbud. (2001: 67)

- 1) Faktor internal (dari dalam individu yang belajar) yang mempengaruhi kegiatan belajar ini lebih ditekankan pada faktor dari dalam diri individu yang belajar. Adapun faktor yang mempengaruhi minat dan partisipasi siswa tersebut meliputi dua aspek yakni aspek fisiologis dan aspek psikologis.
- 2) Faktor eksternal (dari luar individu yang belajar) Pencapaian tujuan belajar perlu diciptakan adanya sistem lingkungan belajar yang kondusif. Hal ini akan berkaitan dengan faktor lain dari luar siswa. Adapun faktor yang mempengaruhi adalah: 1) faktor lingkungan meliputi faktor alam dan faktor sosial, 2) faktor instrumental meliputi

kurikulum, guru atau tenaga pengajar, sarana dan fasilitas serta manajemen yang berlaku di sekolah.

Berdasarkan definisi-definisi di atas, maka minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sengaja di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan itu, maka semakin besar minat yang ditampilkannya.

2. Partisipasi Belajar Siswa

Partisipasi adalah perilaku yang memberikan pemikiran terhadap sesuatu atau seseorang. Partisipasi siswa dapat berbeda-beda bergantung dari interaksi faktor-faktor yang mempengaruhi proses belajar. Nasution (2000: 4) menyatakan bahwa “pada dasarnya partisipasi siswa dalam belajar merupakan interaksi dari berbagai faktor yang mempengaruhi proses belajar siswa secara keseluruhan”. Hasil interaksi tersebut menyebabkan adanya perbedaan prestasi belajar antara individu yang satu dengan individu yang lain.

a. Indikator Partisipasi Belajar Siswa

Berikut ini akan dijelaskan masing-masing indikator partisipasi belajar tersebut secara singkat.

1) Rajin dalam belajar

Menurut Kridalaksana dalam buku psikologi guru (2009:35) bahwa: “Rajin adalah berusaha dengan giat dalam mencapai sesuatu”. Ahli lain menyatakan bahwa: “Rajin adalah seseorang yang suka bekerja keras dan terus-menerus”. Dari pendapat ahli tersebut diatas, maka yang dimaksud

dengan rajin adalah seseorang yang selalu berusaha dengan giat secara terus-menerus di dalam belajarnya.

2) Tekun dalam belajar

Menurut Kridalaksana dalam buku psikologi guru (2009:36) bahwa: “Tekun adalah seseorang yang sungguh-sungguh dalam belajar”. Ahli lain menyatakan bahwa: “Ketekunan adalah orang yang betul-betul berkeras hati dalam mengerjakan sesuatu yang menjadi tujuannya”. Dari pendapat ahli tersebut diatas, maka yang dimaksud dengan ketekunan adalah seseorang yang bersungguh-sungguh didalam belajar, demi tercapainya tujuan belajar yang diharapkan.

3) Rapi dalam mengerjakan tugas

Menurut Kridalaksana dalam buku psikologi guru (2009:37):“Rapi adalah bersih ataupun teratur dalam mengerjakannya” .Ahli lain menyatakan bahwa: “Rapi adalah baik, teratur, bersih dalam mengerjakan sesuatu yang menjadi tanggung jawab” . Dari pendapat para ahli tersebut diatas, maka yang dimaksud dengan rapi dalam mengerjakan tugas adalah siswa yang bersih, teratur dalam mengerjakan tugas pelajaran yang diberikan.

4) Memiliki jadwal belajar

Jadwal belajar adalah: “Daftar pembagian jadwal belajar”. Berdasarkan pendapat ahli pendidikan tersebut diatas maka yang dimaksud dengan memiliki jadwal belajar adalah siswa memiliki pembagian waktu belajar berdasarkan urutan pelajaran di sekolahnya masing-masing.

5) Disiplin dalam belajar

Dalam buku Pemahaman individu 1 dijelaskan bahwa: “Disiplin adalah kepatuhan didalam menaati peraturan yang ada”. Ahli lain menyatakan bahwa: “Disiplin adalah kepatuhan didalam mengikuti aturan-aturan didalam belajar”. Dari pendapat ahli tersebut, maka yang dimaksud dengan disiplin dalam belajar adalah ketaatan dan kepatuhan siswa didalam mengikuti aturan belajar khususnya dalam bidang mekanikal di sekolah atau di luar sekolah.

b. Faktor yang Mempengaruhi Partisipasi Belajar Siswa

Faktor-faktor yang mempengaruhi partisipasi siswa menurut Nasution (2008: 4) diantaranya adalah:

- 1) peranan guru, strategi belajar (faktor eksternal).
- 2) kesehatan, kemampuan, panca indera dan daya tahan fisik (faktor fisiologis).
- 3) kepribadian, kemampuan, motivasi, sikap dan perilaku (faktor psikologis).

G. Temuan Hasil Penelitian Yang Relevan

Berkaitan dengan penggunaan model *Discovery Learning* berikut ini dibahas beberapa hasil penelitian yang dilakukan oleh beberapa peneliti sebagai berikut:

1. Model pembelajaran *Discovery learning* sudah diteliti oleh Nunik Iswardhani (2008) dengan judul “*Efektivitas Pendekatan Discovery Learning Dengan Metode Praktikum Terhadap minat dan partisipasi Belajar Biologi Siswa Kelas XI SMA Negeri Bantarujeg Tahun Pelajaran*

2007/2008". Peneliti menemukan fakta bahwa nilai ujian siswa hasilnya paling buruk diantara pelajaran lain, yaitu antara lain dengan mata pelajaran IPA dan Matematika. Nilai rata-rata IPA 67,5 dengan KKM 70, nilai rata-rata matematika 58 dengan KKM 65 dan nilai rata-rata PKn 50 dengan KKM 59. Dengan adanya masalah di atas maka peneliti mencoba menerapkan model *Discovery Learning* dengan metode praktikum dalam pembelajaran IPA. Dengan menerapkan model *Discovery Learning* dengan metode praktikum terjadi peningkatan pada minat belajar siswa. Pada siklus I nilai rata-rata 6,52 dan ketuntasan klasikalnya 39,40%, pada siklus II nilai rata-rata naik menjadi 6,85 dengan ketuntasan klasikalnya 69,24%, pada siklus III nilai rata-rata siswa mencapai 70 dengan ketuntasan klasikalnya 87,35%.

2. Penelitian ini pula telah diterapkan oleh Arif Rahman Hakim (2009) dengan judul "*Upaya Meningkatkan minat dan partisipasi Siswa Melalui Metode Giuded Discovery (Penemuan Terbimbing) Pada Materi Pokok Pengaruh Manusia Di Dalam Ekosistem Siswa Kelas VII-D SMP Piri Ngaglik Tahun Ajaran 2008/2009*". Adapun kesulitan yang paling mendasar dalam pembelajaran IPA adalah siswa tidak terbiasa berkomunikasi dengan siswa, dengan guru, bahkan dengan orang lain. Kurangnya minat dan partisipasi siswa selama pembelajaran berpengaruh terhadap kemampuan mengeluarkan ide dan gagasan yang dimilikinya. Hal tersebut merupakan masalah yang perlu dicari jalan keluarnya. Apabila hal ini dibiarkan akan berdampak pada hasil belajar siswa. Oleh karena itu, dalam upaya

meningkatkan minat dan partisipasi siswa peneliti menggunakan model *Guided Discovery* dalam pembelajaran IPA. Perolehan nilai rata-rata LKS pada siklus I adalah 61,67 dan nilai individu yaitu 59, 67. Ketuntasan belajar sebesar 33,33% sudah tuntas dan 66,67% belum tuntas. Perolehan belajar di siklus II yakni rata-rata nilai LKS yakni 80 dan nilai individu 68, 67, adapun ketuntasan belajarnya 63,33% tuntas dan 36,67% tidak tuntas. Pada siklus III terjadi peningkatan minat siswa terlihat pada nilai rata-rata LKS 81,67 dan nilai individu 77,67. Ketuntasan belajar 100%. Dengan demikian proses pembelajaran dengan menggunakan model *Guided Discovery* dapat meningkatkan minat dan partisipasi siswa.

H. Kerangka Pemikiran

Pendidikan merupakan suatu kegiatan yang berintikan interaksi antara peserta didik dengan para pendidik serta berbagai sumber pendidikan. Interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber-sumber pendidikan tersebut dapat berlangsung dalam situasi pergaulan (pendidikan), pengajaran, latihan serta bimbingan. Menurut Utomo Dananjaya (2011:10).

Pendidikan adalah salah satu faktor yang mempengaruhi kehidupan berbangsa dan bernegara. Dalam pendidikan kita bisa belajar yang sesungguhnya adalah proses pembelajaran yang memanusiakan, yakni membantu peserta didik mengembangkan potensinya yang beragam dengan bantuan guru yang semakin lama menuntunnya dari belakang.

Menurut pendapat Richard (Djamarah, 2006: 20), "*Discovery Learning* adalah suatu cara mengajar yang melibatkan siswa dalam proses kegiatan mental

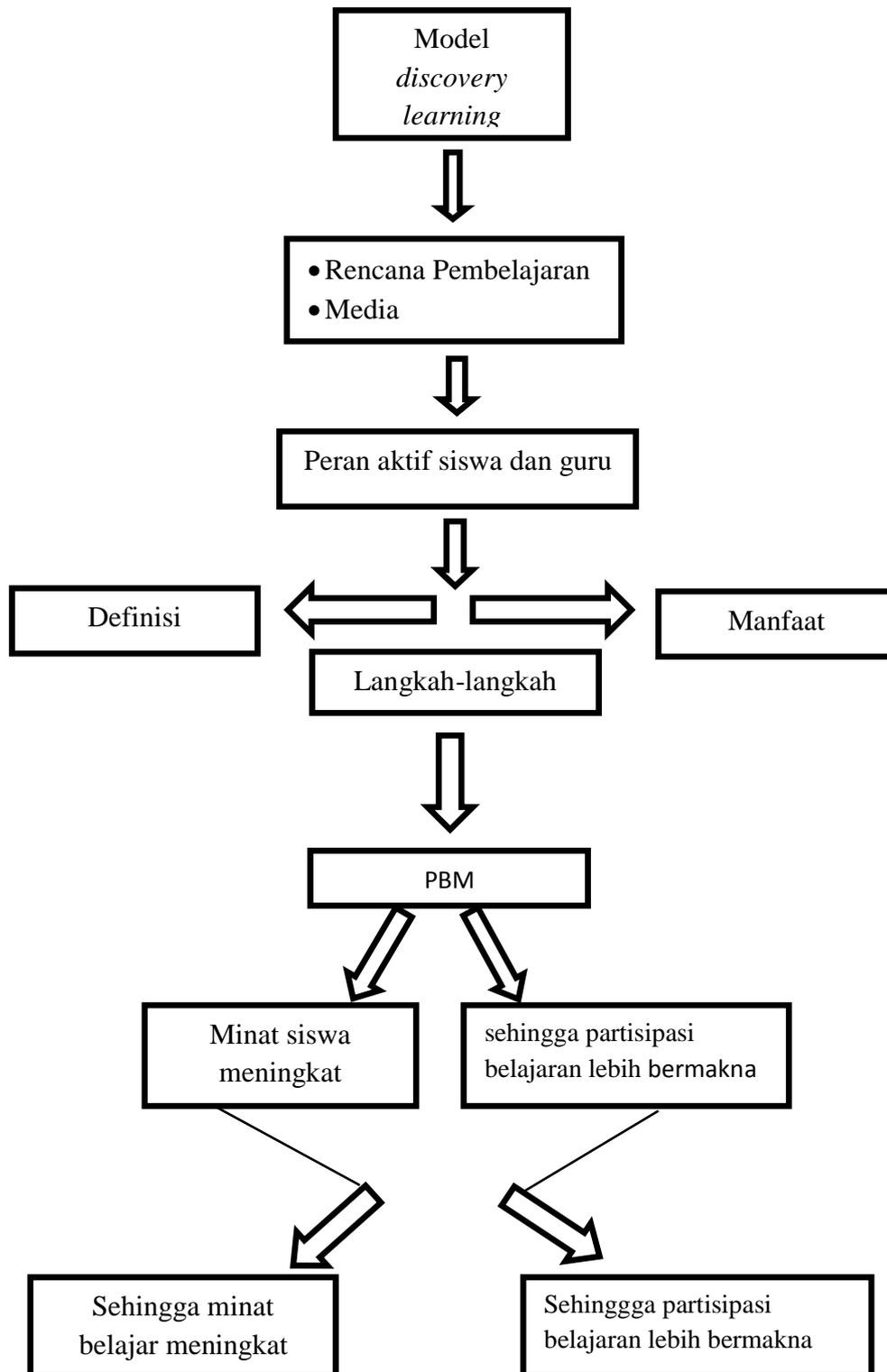
dimana siswa dibimbing untuk berusaha mensintesis, menemukan, atau menyimpulkan prinsip dasar dari materi yang dipelajari”.

Menurut Slameto (2009 : 178). minat dapat diartikan sebagai kecenderungan subyek yang menetap, untuk dapat merasa tertarik pada suatu bidang atau pokok bahasan tertentu dan merasa senang untuk mempelajari materi itu. minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh”. Atau rumusan bahwa “Minat atau interest adalah gejala psikis yang berkaitan dengan obyek atau aktivitas yang menstimulir perasaan senang pada individu”.

Partisipasi adalah prilaku yang memberikan pemikiran terhadap sesuatu atau seseorang. Partisipasi siswa dapat berbeda-beda bergantung dari interaksi faktor-faktor yang mempengaruhi proses belajar. Nasution (2000: 4) menyatakan bahwa “pada dasarnya partisipasi siswa dalam belajar merupakan interaksi dari berbagai faktor yang mempengaruhi proses belajar siswa secara keseluruhan”. Hasil interaksi tersebut menyebabkan adanya perbedaan prestasi belajar antara individu yang satu dengan individu yang lain.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa peningkatan minat dan partisipasi siswa di kelas memerlukan dukungan dari semua komponen yang ada. Oleh karena itu, diterapkan model *Discovery Learning* sebagai salah satu cara dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa.

Bagan dibawah ini akan memberikan penjelasan mengenai cara pengaplikasian model pembelajaran *Discovery Learning*



Bagan 2.2

Bagan Kerangka Berpikir

Sumber: Richard (Djamarah, 2006: 20)

Dari bagan tersebut tampak bahwa: (a) Model Pembelajaran *Discover Learning* harus melalui tahap rencana pembelajaran yang matang dan didukung oleh media yang menarik disini (b) mengenai rencana pembelajaran disini ialah menyusun RPP dengan konsep penaran Model Pembelajaran *Discovery Learning* (c) setelah RPP tersusun harus didukung oleh media yang menarik, media yang digunakan adalah seperti permainan monopoli (d) peranan siswa dan guru, guru disini lebih dominan tetapi bukan untuk memberitahu melainkan untuk menerapkan Model Pembelajaran *Discovery Learning* dan menarik perhatian siswa supaya lebih aktif saat belajar (e) manfaatnya agar siswa bisa menarik kesimpulan dari hasil kegiatan belajar mengajar (f) langkah-langkan proses belajar mengajar pendidik dan peserta didik bersama-sama bernyanyi lagu dengan judul disini senang di sana senang, pendidik menampilkan sebuah gambar, Peserta didik mengamati gambar pada buku, peserta didik mengisi isian pada buku siswa sesuai dengan gambar, pendidik secara acak memilih peserta didik untuk membaca buku siswa, Peserta didik mengisi isian, pendidik membimbing peserta didik untuk berdiskusi secara berkelompok mengenai sikap yang akan di lakukan jika pergi ketempat beribadah, peserta didik menyajikan hasil kerja kelompoknya ke depan kelas secara bergiliran, peserta didik memperhatikan pendidik mengenai perkalian dan pembagian, peserta didik melakukan kegiatan membuat kolase, peserta didik mengerjakan soal secara individu. (g) dengan peran guru dan media yang menarik maka minat dan partisipasi siswa akan meningkat

I. Asumsi dan Hipotesis

1. Asumsi

- a. Dalam *Discovery Learning* siswa belajar melalui aktif dengan konsep-konsep dan prinsip-prinsip, dan guru mendorong siswa untuk mempunyai pengalaman-pengalaman tersebut untuk menemukan prinsip-prinsip bagi diri mereka sendiri. Sehingga *Discovery Learning* yaitu ‘siswa didorong untuk belajar dengan diri mereka sendiri’
- b. Richard (Djamarah, 2006: 20) mengemukakan bahwa “*Discovery Learning* adalah suatu cara mengajar yang melibatkan siswa dalam proses kegiatan mental dimana siswa dibimbing untuk berusaha mensintesis, menemukan, atau menyimpulkan prinsip dasar dari materi yang sedang dipelajari”.

2. Hipotesis

Berdasarkan asumsi di atas maka hipotesis tindakannya adalah metode *Discovery Learning* dapat meningkatkan minat dan partisipasi siswa dikelas II SDN Melong Asih 7 Kelurahan Melong II Kecamatan Cimahi Selatan Pada Tema Tugasku Sehari-hari Sub Tema Tugasku Sebagai Umat Beragama.