

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori Model Pembelajaran *Discovery Learning*

1. Pengertian Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Model *Discovery Learning* Penemuan (*discovery*) merupakan suatu model pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan pandangan konstruktivisme. Menurut Kurniasih & Sani (2014, hlm. 64) *discovery learning* didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang terjadi bila materi pembelajaran tidak disajikan dalam bentuk finalnya, tetapi diharapkan siswa mengorganisasi sendiri. Selanjutnya, Sani (2014, hlm. 97) mengungkapkan bahwa *discovery* adalah menemukan konsep melalui serangkaian data atau informasi yang diperoleh melalui pengamatan atau percobaan. Pernyataan lebih lanjut dikemukakan oleh Hosnan (2014, hlm. 282) bahwa *discovery learning* adalah suatu model untuk mengembangkan cara belajar aktif dengan menemukan sendiri, menyelidiki sendiri, maka hasil yang diperoleh akan setia dan tahan lama dalam ingatan.

Melalui belajar penemuan, siswa juga bisa belajar berpikir analisis dan mencoba memecahkan sendiri masalah yang dihadapi. Wilcox (dalam Hosnan, 2014, hlm. 281) menyatakan bahwa dalam pembelajaran dengan penemuan, siswa didorong untuk belajar sebagian besar melalui keterlibatan aktif mereka sendiri dengan konsep-konsep dan prinsip-prinsip dan guru mendorong siswa untuk memiliki pengalaman dan melakukan percobaan yang memungkinkan mereka menemukan prinsip-prinsip untuk diri mereka sendiri. Model *discovery* merupakan pembelajaran yang menekankan pada pengalaman langsung dan pentingnya pemahaman struktur atau ide-ide penting terhadap suatu disiplin ilmu, melalui keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran. Bahan ajar yang disajikan dalam bentuk pertanyaan atau permasalahan yang harus diselesaikan. Jadi siswa memperoleh pengetahuan yang belum diketahuinya tidak melalui pemberitahuan, melainkan melalui penemuan sendiri. Bruner (dalam Kemendikbud, 2013, hlm. 4) mengemukakan bahwa proses belajar akan berjalan dengan baik dan kreatif jika guru memberikan kesempatan pada siswa untuk menemukan suatu konsep, teori, aturan, atau pemahaman melalui contoh-contoh

yang dijumpai dalam kehidupannya. Penggunaan discovery learning, ingin merubah kondisi belajar yang pasif menjadi aktif dan kreatif. Mengubah pembelajaran yang teacher oriented ke student oriented. Mengubah modus Ekspositori, siswa hanya menerima informasi secara keseluruhan dari guru ke modus discovery, siswa menemukan informasi sendiri. Sardiman (dalam Kemendikbud, 2013, hlm. 4) mengungkapkan bahwa dalam mengaplikasikan model discovery learning guru berperan sebagai pembimbing dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara aktif, guru harus dapat membimbing dan mengarahkan kegiatan belajar siswa sesuai dengan tujuan. Menindaklanjuti beberapa pendapat yang telah dikemukakan para ahli, peneliti menyimpulkan bahwa model discovery learning adalah suatu proses pembelajaran yang penyampaian materinya disajikan secara tidak lengkap dan menuntut siswa terlibat secara aktif untuk menemukan sendiri suatu konsep ataupun prinsip yang belum diketahuinya.

2. Kelebihan dan Kekurangan Model *Discovery Learning*

Kelebihan dan Kekurangan Model *Discovery Learning* Pemilihan model pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran harus diiringi dengan suatu pertimbangan untuk mendapatkan suatu kebaikan ataupun kelebihan. Hosnan (2014, hlm. 287-288) mengemukakan beberapa kelebihan dari model discovery learning yakni sebagai berikut.

- a. Membantu siswa untuk memperbaiki dan meningkatkan keterampilan-keterampilan dan proses-proses kognitif.
- b. Pengetahuan yang diperoleh melalui model ini sangat pribadi dan ampuh karena menguatkan pengertian, ingatan, dan transfer.
- c. Dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk memecahkan masalah.
- d. Membantu siswa memperkuat konsep dirinya, karena memperoleh kepercayaan bekerja sama dengan yang lain
- e. Mendorong keterlibatan keaktifan siswa.
- f. Mendorong siswa berpikir intuisi dan merumuskan hipotesis sendiri.
- g. Melatih siswa belajar mandiri.
- h. Siswa aktif dalam kegiatan belajar mengajar, karena ia berpikir dan menggunakan kemampuan untuk menemukan hasil akhir.

Kurniasih & Sani (2014, hlm. 66-67) juga mengemukakan beberapa kelebihan dari model discovery learning, yaitu sebagai berikut.

- a. Menimbulkan rasa senang pada siswa, karena tumbuhnya rasa menyelidiki dan berhasil.
- b. Siswa akan mengerti konsep dasar dan ide-ide lebih baik.
- c. Mendorong siswa berpikir dan bekerja atas inisiatif sendiri.
- d. Siswa belajar dengan memanfaatkan berbagai jenis sumber belajar.

Hosnan (2014, hlm. 288-289) mengemukakan beberapa kekurangan dari model *discovery learning* yaitu :

- a. Menyita banyak waktu karena guru dituntut mengubah kebiasaan mengajar yang umumnya sebagai pemberi informasi menjadi fasilitator, motivator, dan pembimbing,
- b. Kemampuan berpikir rasional siswa ada yang masih terbatas,
- c. Tidak semua siswa dapat mengikuti pelajaran dengan cara ini.

Setiap model pembelajaran pasti memiliki kekurangan, namun kekurangan tersebut dapat diminimalisir agar berjalan secara optimal. Westwood (dalam Sani, 2014, hlm. 98) mengemukakan pembelajaran dengan model *discovery* akan efektif jika terjadi hal-hal berikut:

- a. Proses belajar dibuat secara terstruktur dengan hati-hati,
- b. Siswa memiliki pengetahuan dan keterampilan awal untuk belajar,
- c. Guru memberikan dukungan yang dibutuhkan siswa untuk melakukan penyelidikan.

Berdasarkan beberapa pendapat yang telah dikemukakan para ahli, peneliti menyimpulkan bahwa kelebihan dari model *discovery learning* yaitu dapat melatih siswa belajar secara mandiri, melatih kemampuan bernalar siswa, serta melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan pembelajaran untuk menemukan sendiri dan memecahkan masalah tanpa bantuan orang lain. Kekurangan dari model *discovery learning* yaitu menyita banyak waktu karena mengubah cara belajar yang biasa digunakan, namun kekurangan tersebut dapat diminimalisir dengan merencanakan kegiatan pembelajaran secara terstruktur, memfasilitasi siswa dalam kegiatan penemuan, serta mengonstruksi pengetahuan awal siswa agar pembelajaran dapat berjalan optimal.

3. Langkah-langkah Model *Discovery Learning*

- a. *Stimulation* (stimulasi/pemberian rangsang) Pada tahap ini siswa dihadapkan pada sesuatu yang menimbulkan kebingungan, kemudian dilanjutkan untuk tidak memberi generalisasi, agar timbul keinginan untuk menyelidiki sendiri. Guru dapat memulai dengan mengajukan pertanyaan, anjuran membaca buku, dan belajar lainnya yang mengarah pada persiapan pemecahan masalah.
- b. *Problem statemen* (pernyataan/identifikasi masalah) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengidentifikasi masalah-masalah yang relevan dengan bahan pelajaran, kemudian salah satunya dipilih dan dirumuskan dalam bentuk hipotesis.
- c. *Data collection* (pengumpulan data) Tahap ini siswa diberi kesempatan untuk mengumpulkan berbagai informasi yang relevan, membaca literatur, mengamati objek, wawancara, melakukan uji coba sendiri untuk menjawab pertanyaan atau membuktikan benar tidaknya hipotesis.
- d. *Data processing* (pengolahan data) Pengolahan data merupakan kegiatan mengolah data dan informasi yang telah diperoleh siswa melalui wawancara, observasi dan sebagainya. Tahap ini berfungsi sebagai pembentukan konsep dan generalisasi, sehingga siswa akan mendapatkan pengetahuan baru dari alternatif jawaban yang perlu mendapat pembuktian secara logis.
- e. *Verification* (pembuktian) Pada tahap ini siswa melakukan pemeriksaan secara cermat untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis yang ditetapkan tadi dengan temuan alternatif dan dihubungkan dengan hasil pengolahan data.
- f. *Generalization* (menarik kesimpulan) Tahap generalisasi/menarik kesimpulan adalah proses menarik sebuah kesimpulan yang dapat dijadikan prinsip umum dan berlaku untuk semua kejadian atau masalah yang sama, dengan memperhatikan hasil verifikasi Sani (2014, hlm. 99)

Langkah pembelajaran model *discovery learning* Berdasarkan teori-teori yang telah dikemukakan para ahli, model *discovery learning* adalah suatu proses pembelajaran yang penyampaian materinya disajikan secara tidak lengkap dan menuntut siswa terlibat secara aktif untuk menemukan sendiri suatu konsep

ataupun prinsip yang belum diketahuinya. Adapun langkah-langkah pembelajaran dengan model *discovery learning* yaitu :

- a. Memberikan stimulus kepada siswa, Guru memaparkan topik yang akan dikaji, tujuan belajar, motivasi, dan memberikan penjelasan singkat Guru mengajukan permasalahan atau pertanyaan yang terkait dengan topik yang dikaji Kelompok merumuskan hipotesis dan merancang percobaan atau mempelajari tahapan percobaan yang dipaparkan oleh guru, LKS, atau buku. Guru membimbing dalam perumusan hipotesis dan merencanakan percobaan Guru memfasilitasi kelompok dalam melaksanakan percobaan Kelompok melakukan percobaan atau pengamatan untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan untuk menguji hipotesis Kelompok mengorganisasikan dan menganalisis data serta membuat laporan hasil percobaan atau pengamatan Kelompok memaparkan hasil percobaan dan mengemukakan konsep yang ditemukan. Guru membimbing siswa dalam mengkonstruksi konsep berdasarkan hasil investigasi mengidentifikasi permasalahan yang relevan dengan bahan pelajaran, merumuskan masalah kemudian menentukan jawaban sementara (hipotesis),
- b. Membagi siswa menjadi beberapa kelompok untuk melakukan diskusi,
- c. Memfasilitasi siswa dalam kegiatan pengumpulan data, kemudian mengolahnya untuk membuktikan jawaban sementara (hipotesis),
- d. Mengarahkan siswa untuk menarik kesimpulan berdasarkan hasil pengamatannya, dan
- e. Mengarahkan siswa untuk mengomunikasikan hasil temuannya.

B. Kajian Teori Belajar

1. Pengertian Belajar

Belajar merupakan suatu kebutuhan bagi setiap manusia, karena dengan belajar seseorang dapat meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang semua itu baik bagi dirinya maupun orang lain dalam kehidupan bermasyarakat.

Menurut Syah (2002, hlm. 113) belajar adalah tahapan perubahan perilaku siswa yang relatif positif dan menetap sebagai hasil interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif. Selanjutnya Rumiati (2007, hlm. 1-2) menyatakan bahwa seseorang dapat dikatakan belajar apabila di dalam diri orang

tersebut terjadi suatu aktivitas yang mengakibatkan perubahan tingkah laku yang diamati relatif lama. Menurut Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses untuk memperoleh pengalaman atau pengetahuan baru sehingga seseorang tersebut mengalami perubahan tingkah laku dan sikap yang dilakukan secara sadar dan berlangsung sepanjang hayat.

2. Teori Belajar

Belajar merupakan proses bagi manusia untuk menguasai berbagai kompetensi, keterampilan, dan sikap. Proses belajar dimulai sejak manusia masih bayi sampai sepanjang hayatnya. Banyak teori tentang belajar yang telah dikembangkan oleh para ahli, diantaranya yaitu teori belajar behaviorisme, teori belajar kognitif, dan teori belajar konstruktivisme.

a. Teori belajar behaviorisme

Perspektif behaviorisme pertama kali dikemukakan oleh Ivan Pavlov pada tahun 1927, seorang fisiologist Rusia, dan selanjutnya dikembangkan oleh Skinner pada tahun 1953. Menurut Winataputra (2008, hlm. 2-5) mengemukakan bahwa “belajar pada teori behaviorisme merupakan perubahan perilaku, khususnya perubahan kapasitas siswa untuk berperilaku (yang baru) sebagai hasil belajar, bukan sebagai hasil proses pematangan (atau pendewasaan) semata”. Belajar diartikan pula sebagai perubahan tingkah laku hasil interaksi antara stimulus dan respon, yaitu proses manusia untuk memberikan respon tertentu berdasarkan stimulus yang datang dari luar. Pada dasarnya perspektif behaviorisme menjelaskan bahwa seseorang akan berubah perilakunya (belajar) apabila dia berada dalam suatu kondisi belajar yang meregulasi perilaku. Menurut Suprijono (2010, hlm. 17) “perilaku dalam pandangan behaviorisme adalah segala sesuatu yang dilakukan dan dapat dilihat secara langsung”. Perilaku tersebut dijelaskan melalui pengalaman yang dapat diamati bukan melalui proses mental. Behaviorisme didasarkan pada pemikiran bahwa belajar merupakan salah satu jenis perilaku (behavior) individu atau peserta didik yang dilakukan secara sadar. Individu berperilaku apabila ada rangsangan (stimuli), sehingga dapat dikatakan peserta didik akan belajar apabila menerima rangsangan dari guru. Teori behaviorisme sering disebut stimulus-respons (S-R) psikologis yang artinya

bahwa tingkah laku manusia dikendalikan oleh ganjaran atau reward dan penguatan atau reinforcement dari lingkungan. Proses stimulus-respons terdiri dari beberapa unsur, yaitu dorongan (drive), stimulus atau rangsangan, respons, dan penguatan (reinforcement). Teori belajar behaviorisme sangat menekankan pada hasil belajar (outcome), yaitu perubahan tingkah laku yang dapat dilihat, dan tidak begitu memperhatikan apa yang terjadi dalam otak manusia karena hal tersebut tidak dapat dilihat. Seseorang dianggap telah belajar sesuatu apabila mampu menunjukkan perubahan tingkah laku.

b. Teori Belajar Kognitif

Teori belajar kognitif memandang bahwa belajar bukan semata-mata proses perubahan tingkah laku yang tampak, melainkan sesuatu yang kompleks yang sangat dipengaruhi oleh kondisi mental siswa yang tidak tampak. Perspektif teori kognitif, belajar merupakan peristiwa mental, bukan peristiwa behavioral meskipun hal-hal yang bersifat behavioral tampak lebih nyata hampir dalam setiap peristiwa belajar. Menurut Suprijono (2010, hlm. 22) teori kognitif menekankan belajar sebagai proses internal. Belajar adalah proses mental yang aktif untuk mencapai, mengingat, dan menggunakan pengetahuan. Prinsip teori psikologi kognitif adalah bahwa setiap orang dalam bertindak laku dan mengerjakan segala sesuatu senantiasa dipengaruhi oleh tingkat-tingkat perkembangan dan pemahaman atas dirinya sendiri. Teori belajar kognitif dibentuk dengan tujuan mengkonstruksi prinsip-prinsip belajar secara ilmiah Hasilnya berupa prosedur-prosedur yang dapat diterapkan pada situasi kelas untuk mendapatkan hasil yang sangat produktif (Winataputra, 2008, hlm. 3-4). Menurut Laponi, dkk (2008, hlm. 1-23) struktur mental individu berkembang sesuai dengan tingkatan perkembangan kognitif seseorang. Semakin tinggi tingkat perkembangan kognitif seseorang semakin tinggi pula kemampuan dan keterampilannya dalam memproses berbagai informasi atau pengetahuan yang diterimanya dari lingkungan, baik lingkungan fisik maupun lingkungan sosial. Menurut Bruner (Suprijono, 2010, hlm. 24) perkembangan kognitif individu dapat ditingkatkan melalui penyusunan materi pelajaran dan mempresentasikannya sesuai dengan tahap perkembangan individu tersebut. Tekanan utama psikologi kognitif adalah

struktur kognitif, yaitu perbendaharaan pengetahuan pribadi individu yang mencakup ingatan jangka panjang (long-term memory).

c. Teori Belajar Konstruktivisme

Konstruktivisme memaknai belajar sebagai proses mengkonstruksi pengetahuan melalui proses internal seseorang dan interaksi dengan orang lain. Dengan demikian hasil belajar akan dipengaruhi oleh kompetensi dan struktur intelektual seseorang. Menurut Suprijono (2010, hlm. 30) gagasan konstruktivisme mengenai pengetahuan adalah sebagai berikut:

- 1) Pengetahuan bukanlah gambaran dunia kenyataan belaka, tetapi selalu merupakan konstruksi kenyataan melalui kegiatan subjek.
- 2) Subjek membentuk skema kognitif, kategori, konsep dan struktur yang perlu untuk pengetahuan.
- 3) Pengetahuan dibentuk dalam struktur konsep seseorang. Struktur konsep membentuk pengetahuan jika konsep itu berlaku dalam berhadapan dengan pengalaman-pengalaman seseorang.

Pengetahuan menurut konstruktivisme bersifat subjektif, bukan objektif. Pengetahuan tidak pernah tunggal. Pengetahuan merupakan realitas plural. Semua pengetahuan adalah hasil konstruksi dari kegiatan atau tindakan seseorang. Teori konstruktivisme menekankan pada belajar autentik bukan artifisial yang berarti belajar bukan sekedar mempelajari teks-teks (tekstual), terpenting ialah bagaimana menghubungkan teks itu dengan kondisi nyata atau kontekstual. Menurut Laponi, dkk (2008, hlm. 1-25) mengemukakan bahwa konsep dasar belajar menurut teori belajar konstruktivisme adalah pengetahuan baru dikonstruksi sendiri oleh peserta didik secara aktif berdasarkan pengetahuan yang telah diperoleh sebelumnya.

Menurut Winataputra (2008, hlm. 6-15) perspektif konstruktivisme pembelajaran dimaksudkan untuk mendukung proses belajar yang aktif yang berguna untuk membentuk pengetahuan dan pemahaman. Dan pandangan konstruktivisme belajar sebagai sebuah proses di mana pelajar aktif membangun atau membangun ide-ide baru atau konsep. Pendekatan konstruktivisme dalam proses pembelajaran didasari oleh kenyataan bahwa tiap individu memiliki kemampuan untuk mengkonstruksi kembali pengalaman atau pengetahuan yang telah dimilikinya. Oleh sebab itu dapat dikatakan bahwa pembelajaran konstruktivisme merupakan satu teknik pembelajaran yang melibatkan peserta

didik untuk membina sendiri secara aktif pengetahuan dengan menggunakan pengetahuan yang telah ada dalam diri mereka masing-masing.

C. Kajian Teori Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku siswa akibat belajar. Perubahan itu diupayakan dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pendidikan. Perubahan perilaku individu akibat proses belajar mempengaruhi perubahan perilaku pada domain tertentu pada diri siswa, tergantung perubahan yang diinginkan terjadi sesuai dengan tujuan pendidikan. Menurut Purwanto (2016, hlm. 38) hasil belajar merupakan proses dalam diri individu yang berinteraksi dengan lingkungan untuk mendapatkan perubahan dalam perilakunya. Perubahan perilaku hasil belajar itu merupakan perubahan perilaku yang relevan dengan tujuan pengajaran. Oleh karenanya, hasil belajar merupakan dapat berupa komotorik, tergantung dari tujuan pengajarannya.

Abdurrahman (1999, hlm. 38) menjelaskan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. menurutnya juga anak-anak yang berhasil dalam belajar ialah berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional. Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh individu setelah proses belajar berlangsung, yang dapat memberikan perubahan tingkah laku baik pengetahuan, pemahaman, sikap dan keterampilan siswa sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya (Ngalim Purwanto 2002, hlm. 39-40). Hasil belajar merupakan salah satu indikator dari proses belajar. Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang diperoleh siswa setelah mengalami aktivitas belajar (Catharina Tri Anni 2004, hlm. 4)

Hasil belajar sering sekali digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang sudah diajarkan. Untuk mengaktualisasi hasil belajar tersebut diperlukan serangkaian pengukuran menggunakan alat evaluasi yang baik dan memenuhi syarat. Pengukuran demikian dimungkinkan karena pengukuran merupakan kegiatan ilmiah yang dapat diterapkan pada berbagai bidang termasuk pendidikan. Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami kata yang membentuknya, yaitu “hasil” dan

“belajar”. Pengertian hasil (*product*) menunjukkan pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional. Hasil produksi adalah perolehan yang didapatkan karena adanya kegiatan mengubah bahan menjadi barang. Hal yang sama berlaku untuk hasil belajar. Dalam siklus input- proses- hasil, hasil dapat dengan jelas dibedakan dengan input akibat perubahan oleh proses. Begitu pula dalam kegiatan belajar mengajar, setelah mengalami belajar siswa berubah perilakunya dibanding sebelumnya. Belajar dilakukan untuk mengusahakan adanya perubahan perilaku pada individu yang belajar. Perubahan perilaku itu merupakan perolehan yang menjadi hasil belajar. Hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya (Winkel 1996, hlm. 51). Aspek perubahan itu mengacu kepada taksonomi tujuan pengajaran yang dikembangkan oleh Bloom, Simpson dan Harrow mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotorik (Winkel 1996, hlm. 244).

Berdasarkan Taksonomi Bloom, hasil belajar dalam rangka pembelajaran meliputi tiga kategori ranah, yaitu:

- a. Ranah kognitif, berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yaitu:
 - 1) Pengetahuan (C.1)
 - 2) Pemahaman (C. 2)
 - 3) Penerapan (C. 3)
 - 4) Analisis (C. 4)
 - 5) Sintesis (C. 5)
 - 6) Evaluasi (C. 6)
- b. Ranah afektif, berkenaan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif meliputi lima jenjang kemampuan, yaitu:
 - 1) Menerima
 - 2) Menjawab/ Reaksi
 - 3) Menilai Organisasi
 - 4) Karakteristik dengan suatu nilai
 - 5) Kompleks Nilai.
- c. Ranah psikomotor, meliputi:

d. Keterampilan motorik

1) Manipulasi benda-benda

2) Koordinasi neuromuscular (menghubungkan, mengintai)

Tipe hasil belajar kognitif lebih domain dari pada afektif dan psikomotorik karena lebih menonjol namun hasil belajar psikomotorik dan afektif harus menjadi bagian dari hasil penilaian dan proses pembelajaran disekolah.

2. Taksonomi Hasil Belajar

Belajar menimbulkan perubahan perilaku dan pembelajaran adalah usaha mengadakan perubahan perilaku dengan mangusahakan terjadinya proses belajar dalam diri siswa. Perubahan dalam kepribadian ditunjukkan oleh adanya perubahan perilaku akibat belanja. Dalam usaha memudahkan memahamidan mengukur perubahan perilaku maka perilaku kejiwaan manusia dibagi menjadi tiga domain atau ranah: kognitif, afektif, dan psikomotorik. Kalau belajar menimbulkan perubahan perilaku, maka hasil belajar merupakan hasil perubahan perilakunya. Oleh karena perubahan perilaku menunjukkan perubahan perilaku kejiwaan dan perilaku kejiwaan meliputi domain kognitif, afektif dan psikomotorik maka hasil belajar yang mencerminkan perubahan perilaku meliputi hasil belajar kognitif, afektif dan psikomotorik. Selanjutnya untuk kepentingan pengukuran atau domain kognitif, afektif dan psikomotorik sebagai hasil belajarnya. Domain mana yang menjadi area untuk diukur sangat tergantung pada tujuan pendidikan.

Domain hasil belajar adalah perilaku-perilaku kejiwaan yang akan diubah dalam proses pendidikan. Perilaku kejiwaan itu dibagi menjadi tiga domain : kognitif, afektif, dan psikomotorik. Potensi perilaku untuk diubah, pengubahan perilaku dan hasil perubahan perilaku dapat digambarkan sebagai berikut:

INPUT	PROSES	HASIL
Siswa: 1. Kognitif 2. Afektif 3. Psikomotorik	Proses belajar mengajar	Siswa: 1. Kognitif 2. Afektif 3. Psikomotorik
Potensi perilaku yang dapat diubah	Usaha mengubah perilaku	Perilaku yang telah berubah:

INPUT	PROSES	HASIL
		1. Efek pengajaran 2. Efek pengiring

Tabel 2.1
 Taksonomi Hasil Belajar
 Purwanto (2016, hlm. 49)

Setiap siswa mempunyai potensi untuk dididik. Potensi itu merupakan perilaku yang dapat diwujudkan menjadi kemampuan nyata. Potensi jiwa yang dapat diubah melalui pendidikan meliputi domain kognitif, afektif dan psikomotorik. Pendidikan atau pembelajaran adalah usaha mengubah potensi perilaku kejiwaan agar mewujudkan menjadi kemampuan. Hasil belajar adalah perwujudan kemampuan akibat perubahan perilaku yang dilakukan oleh usaha pendidikan. Kemampuan menyangkut domain kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Hasil belajar atau perubahan perilaku yang menimbulkan kemampuan dapat berupa hasil utama pengajaran (*instructional effect*) maupun hasil sampingan pengiring (*nurturant effect*).

a. Taksonomi Hasil Belajar Kognitif

Hasil belajar kognitif adalah perubahan perilaku yang terjadi dalam kawasan kognisi. Proses belajar yang melibatkan kognisi meliputi kegiatan sejak dari penerimaan stimulus eksternal oleh sensori, penyimpanan dan pengolahan dalam otak menjadi informasi ketika diperlukan untuk menyelesaikan masalah. Oleh karena belajar melibatkan otak maka perubahan perilaku akibatnya juga terjadi dalam otak berupa kemampuan tertentu oleh otak untuk menyelesaikan masalah.

Hasil belajar kognitif tidak merupakan kemampuan tunggal. Kemampuan yang menimbulkan perubahan perilaku dalam domain kognitif meliputi beberapa tingkah atau jenjang. Kemampuan menghafal (*knowledge*) merupakan kemampuan kognitif yang paling rendah. Kemampuan ini merupakan kemampuan memanggil kembali fakta yang disimpan dalam otak digunakan untuk merespon suatu masalah. Dalam kemampuan tingkat ini fakta dipanggil kembali persis seperti ketika disimpan. Kemampuan pemahaman (*comprehension*) adalah kemampuan untuk melihat hubungan fakta dengan fakta. Menghafal fakta tidak lagi cukup karena pemahaman menuntut pengetahuan akan fakta dan hubungannya. Kemampuan penerapan (*application*) adalah kemampuan kognitif

untuk memahami aturan, hukum, rumus dan sebagainya dan menggunakannya untuk memecahkan masalah. Kemampuan analisis (*analysis*) adalah kemampuan memahami sesuatu dengan menguraikannya ke dalam unsur-unsur. Kemampuan sintesis (*synthesis*) adalah kemampuan memahami dengan mengorganisasikan bagian-bagian ke dalam kesatuan. Kemampuan evaluasi (*evaluation*) adalah kemampuan membuat penilaian dan mengambil keputusan dari hasil penilaiannya.

b. Taksonomi Hasil Belajar Afektif

Taksonomi hasil belajar afektif dikemukakan oleh Krathwohl (Purwanto 2016, hlm. 51-52). Hasil belajar afektif dibagi menjadi lima tingkat yaitu, penerimaan, partisipasi, penilaian, organisasi dan internalisasi. Hasil belajar disusun secara hirarkhis mulai dari tingkat yang paling rendah dan sederhana hingga yang paling tinggi dan kompleks.

Penerimaan (*receiving*) atau menaruh perhatian (*attending*) adalah kesediaan menerima rangsangan dengan memberikan perhatian kepada rangsangan yang akan datang kepadanya. Partisipasi atau merespon (*responding*) adalah kesediaan memberikan respon dengan berpartisipasi. Pada tingkat ini siswa tidak hanya memberikan perhatian kepada rangsangan tapi juga berpartisipasi dalam kegiatan untuk menerima rangsangan. Penilaian atau penentuan sikap (*valuing*) adalah kesediaan untuk menentukan pilihan sebuah nilai dari rangsangan tersebut. Organisasi adalah kesediaan untuk menentukan pilihan sebuah nilai dari rangsangan tersebut. Internalisasi nilai atau karakteristik (*characterization*) adalah menjadikan nilai-nilai yang diorganisasikan tidak hanya menjadi pedoman perilaku tetapi juga menjadi bagian dari pribadi dalam perilaku sehari-hari.

c. Taksonomi Hasil Belajar Psikomotorik

Menurut Harrow (Purwanto 2016, hlm. 52-53), hasil belajar psikomotorik diklasifikasikan menjadi enam : gerakan refleks, gerakan fundamental dasar, kemampuan perseptual, kemampuan fisik, gerakan keterampilan, dan komunikasi tanpa kata. Namun, taksonomi yang paling banyak digunakan adalah taksonomi hasil belajar dari Simpson (Winkel, 1996, hlm. 249-250) yang mengklasifikasikan hasil belajar psikomotorik menjadi enam : persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan kompleks dan kreativitas.

Berdasarkan dari pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya dan hasil tersebut dapat digunakan oleh guru untuk dijadikan ukuran atau kriteria dalam mencapai suatu tujuan pendidikan dan hal ini dapat mencapai suatu tujuan pendidikan dan hal ini dapat tercapai apabila siswa sudah memahami belajar dengan diiringi oleh perubahan tingkah laku yang lebih baik. Maka hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil belajar (perubahan tingkah laku: kognitif, afektif dan psikomotorik) setelah selesai melaksanakan proses pembelajaran dengan strategi pembelajaran *information search* dan metode resitasi yang dibuktikan dengan hasil evaluasi berupa nilai.

3. Faktor- Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Berhasil atau tidaknya seseorang dalam belajar disebabkan beberapa faktor yang mempengaruhi pencapaian hasil belajar yaitu yang berasal dari dalam peserta didik yang belajar (faktor internal) dan ada pula yang berasal dari luar peserta didik yang belajar (faktor eksternal).

Menurut Slameto (2003, hlm. 03) faktor-faktor yang mempengaruhi belajar yaitu:

a. Faktor internal terdiri dari:

1) Faktor internal terdiri dari:

a) Faktor jasmaniah

b) Faktor psikologis

2) Faktor eksternal terdiri dari:

a) Faktor keluarga

b) Faktor sekolah

c) Faktor masyarakat

Menurut Alisuf Sabri (2010, hlm. 59-60) Faktor-faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar siswa secara garis besar terbagi dua bagian, yaitu faktor internal dan eksternal.

1) Faktor internal siswa

a) Faktor fisiologis siswa, seperti kondisi kesehatan dan kebugaran fisik, serta kondisi panca inderanya terutama penglihatan dan pendengaran.

b) Faktor psikologis siswa, seperti minat, bakat, intelegensi, motivasi, dan kemampuan-kemampuan kognitif seperti kemampuan persepsi, ingatan, berpikir dan kemampuan dasar pengetahuan yang dimiliki.

2) Faktor-faktor eksternal siswa

a) Faktor lingkungan siswa

Faktor ini terbagi dua, yaitu pertama, faktor lingkungan alam atau non sosial seperti keadaan suhu, kelembaban udara, waktu (pagi, siang, sore, malam), letak madrasah, dan sebagainya. Kedua, faktor lingkungan sosial seperti manusia dan budayanya.

b) Faktor instrumental

Yang termasuk faktor instrumental antara lain gedung atau sarana fisik kelas, sarana atau alat pembelajaran, media pembelajaran, guru, dan kurikulum atau materi pelajaran serta strategi pembelajaran. Tinggi rendahnya hasil belajar peserta didik dipengaruhi banyak faktor-faktor yang ada, baik yang bersifat internal maupun eksternal. Faktor-faktor tersebut sangat mempengaruhi upaya pencapaian hasil belajar siswa dan dapat mendukung terselenggaranya kegiatan proses pembelajaran, sehingga dapat tercapai tujuan pembelajaran.

4. Manfaat Hasil Belajar

Hasil belajar pada hakekatnya adalah perubahan tingkah laku seseorang yang mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor setelah mengikuti suatu proses belajar mengajar tertentu. Pendidikan dan pengajaran dikatakan berhasil apabila perubahan-perubahan yang tampak pada siswa merupakan akibat dari proses belajar mengajar yang dialaminya yaitu proses yang ditempuhnya melalui program dan kegiatan yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru dalam proses pengajarannya. Berdasarkan hasil belajar siswa, dapat diketahui kemampuan dan perkembangan sekaligus tingkat keberhasilan pendidikan.

Hasil belajar harus menunjukkan perubahan keadaan menjadi lebih baik, sehingga bermanfaat untuk: (a) menambah pengetahuan, (b) lebih memahami sesuatu yang belum dipahami sebelumnya, (c) lebih mengembangkan keterampilannya, (d) memiliki pandangan yang baru atas sesuatu hal, (e) lebih menghargai sesuatu daripada sebelumnya. Dapat disimpulkan bahwa istilah hasil belajar merupakan perubahan dari siswa sehingga terdapat perubahan dari segi pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

Berdasarkan pemaparan kajian teori diatas, peneliti dalam hal ini sangat tertarik dengan judul tesis ini dikarenakan peneliti akan mencoba meneliti strategi dan metode pembelajaran tersebut. Peneliti berpendapat bahwa apakah strategi pembelajaran *information search* dan metode resitasi ini sangat cocok dengan pembelajaran Alquran Hadis dan apakah hasil belajar dapat meningkat.

D. Kajian Teori Minat Belajar

1. Pengertian Minat Belajar

Menurut Manfud (2001, hlm. 92) “minat adalah perhatian yang mengandung suatu kegiatan dan perasaan yang menyebabkan seseorang menjadi lebih aktif”. Menurut Muhammad Fathurrohman dan Sulistyorini (2012, hlm. 173) mengatakan “minat adalah kecenderungan jiwa yang relatif menetap kepada diri seseorang dan biasanya disertai dengan perasaan senang”. Menurut Slameto (2003, hlm. 180) mengatakan “minat adalah hal yang penting yang membuat sesuatu itu dapat diingat dan dikenang”. Menurut Djaali (2008, hlm. 121) “minat adalah sebuah ketertarikan yang muncul dengan sendirinya tanpa suruhan dari orang lain”. Hardjana (1994, hlm. 89) mengatakan “minat merupakan kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu yang timbul karena kebutuhan, yang dirasa atau tidak dirasakan, atau keinginan hal tertentu, dan tertarik untuk memperhatikan seseorang sesuatu barang atau kegiatan dalam bidang-bidang tertentu”.

Dari beberapa pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian minat adalah rasa ketertarikan, perhatian, keinginan yang lebih yang dimiliki seseorang terhadap suatu hal, tanpa ada dorongan guru atau orang tua. Minat yang dimaksudkan dalam penelitian ini yaitu adanya perasaan senang, keterlibatan siswa, dan perhatian siswa.

2. Meningkatkan Minat Siswa

a. Meningkatkan yang telah ada

Minat sesungguhnya sudah ada dalam diri siswa, jadi untuk meningkatkan minat itu yaitu dengan memunculkannya dengan cara melihat apa yang menjadi kesukaan dari siswa tersebut. Misalnya, jika siswa menyukai tentang tumbuhan dan sebelum mengajar tentang tumbuhan, izinkan siswa untuk mendeskripsikan tumbuhan yang diketahuinya.

b. Bentuk minat yang baru

Tanner & Tanner (Slameto 2003, hlm. 181) menyatakan “berikan informasi, pengetahuan yang baru pada siswa supaya siswa bisa mempunyai minat baru dalam dirinya dan memahami hubungan antara pengajaran yang baru didapatkan dan menguraikan kegunaannya dimasa depan”. Namun jika minat itu masih belum

muncul, bujuk lah siswa agar mau melakukan aktivitas yang ingin dilakukan untuk menumbuhkan motivasi yang ada dalam dirinya sendiri”.

3. Unsur- unsur Minat Belajar

Terdapat unsur-unsur minat belajar sebagai berikut :

a. Perasaan

Menurut Baharudin (2010, hlm. 135) mengatakan “perasaan sebagai salah satu fungsi psikis yang penting dan diartikan sebagai suatu keadaan jiwa akibat adanya peristiwa-peristiwa yang pada umumnya datang dari luar”. Saat perasaan senang secara otomatis minat akan timbul dengan sendirinya, beda halnya jika perasaan tidak senang otomatis minat juga akan sulit untuk timbul. Sama halnya dengan pembelajaran, jika perasaan senang itu ada dalam suatu pembelajaran maka minat dalam belajar juga akan timbul secara otomatis sehingga membuat siswa terus mencari tau tentang hal yang baru yang dia senangi.

b. Perhatian

Menurut Sumardi (1998, hlm. 14) “perhatian adalah pemusatan tenaga psikis yang tertuju pada suatu obyek. perhatian sangat berperan penting dalam proses belajar mengajar”. Tidak semua siswa mempunyai tingkat perhatian yang tinggi, karena itu diperlukan kecakapan guru dalam membangkitkan perhatian siswa tersebut. Menurut Basyiruddin (2002, hlm. 9) perhatian diklasifikasikan menjadi dua jenis, yaitu:

1) Perhatian yang timbul dari dalam diri sendiri

Jika guru mempersiapkan pembelajaran dengan baik, baik berupa bahan ajar, alat peraga, maka perhatian akan spontan bangkit dengan sendirinya.

2) Perhatian yang dibangkitkan oleh guru

Untuk membangkitkan perhatian dengan sengaja, seorang guru harus menunjukkan bahwa materi pembelajaran yang akan disampaikan sangatlah penting. Selain itu, guru juga berusaha untuk merangsang siswa agar melakukan kompetensi belajar yang sehat.

4. Ciri- ciri siswa yang berminat

Menurut Slameto (2003, hlm. 58) siswa yang berminat mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Tetap terlibat dan akan mengingat hal yang didapatkan secara terus menerus
- b. Rasa senang dan suka akan ada pada suatu yang diminati
- c. Terdapat rasa bangga terhadap apa yang dibanggakan

- d. Ketertarikan terhadap suatu bidang itu pasti ada
- e. Adanya aktivitas dan perhatian yang terlihat saat dalam pembelajaran
- f. Hal yang disukai akan lebih diminati dari pada hal yang lain

5. Faktor yang mempengaruhi minat

Pada dasarnya proses pembelajaran jika tanpa ada minat maka akan mendapat hasil yang kurang maksimal. Berikut ini ada beberapa faktor yang mempengaruhi minat yaitu:

a. Faktor internal

Faktor internal yaitu faktor yang berasal dari diri sendiri siswa tersebut menurut Purwanto (2006, hlm. 103-104) seperti:

- 1) Kematangan
Kematangan akan sangat mempengaruhi minat dari siswa karena ini akan menentukan siap atau tidaknya siswa untuk menerima hal yang baru untuk dirinya
- 2) Latihan dan Ulangan
Dengan adanya latihan dan ulangan secara terus menerus akan semakin membuat siswa memahami hal yang diminati
- 3) Motivasi
Motivasi ini yang akan membuat seseorang mau melakukan hal yang diminati. Beda hal nya jika orang atau siswa yang tidak berminat maka motivasi inilah yang akan sangat berperan untuk mendorong seseorang untuk menyukai suatu bidang dan mau melakukan untuk mencapai tujuan.

b. Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah faktor yang datang dari luar diri siswa menurut Hamalik (2006, hln. 30- 32) antara lain:

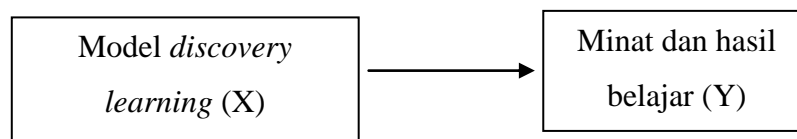
- 1) Faktor guru
Yang utama dalam proses pembelajaran yaitu peran seorang guru. Guru yang profesional itu akan mampu menumbuhkan minat dalam siswanya. Karena guru akan memberikan yang terbaik supaya siswa termotivasi untuk melakukan hal yang membuat kemajuan untuk dirinya.
- 2) Faktor Metode
Selain guru, metode yang digunakan guru dalam proses pembelajaran akan berperan untuk menumbuhkan minat dalam diri siswa. Untuk meningkatkan minat pada siswa guru akan membuat metode yang menarik dalam pembelajaran
- 3) Faktor Materi Pembelajaran
Materi pelajaran yang diberikan atau dipelajari bila bermakna bagi diri siswa, baik untuk kehidupan masa kini maupun yang akan datang menumbuhkan minat yang besar dalam belajar.

E. Kerangka Pemikiran

Model *Discovery Learning* Penemuan (*discovery*) merupakan suatu model pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan pandangan konstruktivisme.

Menurut Purwanto (2016, hlm. 38) “hasil belajar merupakan proses dalam diri individu yang berinteraksi dengan lingkungan untuk mendapatkan perubahan dalam perilakunya”. Perubahan perilaku hasil belajar itu merupakan perubahan perilaku yang relevan dengan tujuan pengajaran. Oleh karenanya, hasil belajar merupakan dapat berupa komotorik, tergantung dari tujuan pengajarannya. Menurut Slameto (2003, hlm. 180) mengatakan “minat adalah hal yang penting yang membuat sesuatu itu dapat diingat dan dikenang”.

Hubungan antara model *discovery learning* ini yaitu, dengan menggunakan model ini pendidik akan memberikan stimulus atau ransangan pada anak sehingga anak bisa memberi respon terhadap stimulus yang diberikan pendidik. Dengan model ini anak akan dituntun akan berfikir kreatif dan akan memotivasi anak untuk mencari tau hal-hal yang belum dipahami oleh siswa.



Gambar. 2.1
Kerangka Pemikiran
Sumber : Arikunto (2003: hlm. 28)

F. Asumsi Dan Hipotesis

1. Asumsi

Sutrisno Hadi, Menjelaskan bahwa Hipo berasal dari bahasa Yunani yang berarti di bawah, kurang, lemah. Thesa dalam bahasa Yunani mempunyai arti teori, proporsi yang diajukan sebagai bukti. Jadi hipotesis adalah pernyataan yang masih lemah kebenarannya. (Sutrisno Hasi 1976, hlm. 24).

Sebelum penyusun mengemukakan asumsi dalam penelitian ini, terlebih dahulu penulis akan mengemukakan pengertian asumsi. Menurut Winarno Surakhmad (2004, hlm. 58), memberikan definisi asumsi sebagai berikut :

Asumsi adalah sesuatu yang dianggap konstan, asumsi menetapkan faktor-faktor yang diawasi, asumsi dapat berhubungan dengan syarat-syarat, kondisi-

kondisi, dan tujuan. Asumsi memberikan hakekat-hakekat, bentuk-bentuk dan arah argumentasi.

Berdasarkan pengertian asumsi diatas, maka untuk mempermudah penelitian, penyusun menentukan asumsi sebagai berikut:

- a. Model *discovery learning* berpengaruh terhadap aktivitas dan hasil belajar karena dapat membuat anak mempunyai rasa ingin tau terhadap pelajaran yang di terima
- b. Minat dan hasil belajar sangat penting dalam mengikuti proses belajar yang sedang terjadi
- c. Model *discovery learning* dan minat dan hasil belajar saling berkaitan dan saling berpengaruh

2. Hipotesis

Hipotesis adalah suatu jawaban sementara terhadap masalah penelitian, yang kebenarannya harus diuji secara empiris (Moh. Nazir 2005, hlm. 151).

Hipotetsis ini dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

H0 : Tidak terdapat pengaruh model *discovery learning* (X) terhadap minat dan hasil belajar siswa (Y)

H1 : Terdapat pengaruh model *discovery learning* (X) terhadap minat dan hasil belajar siswa (Y)