

## BAB II

### KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

#### A. Kajian Teori

##### 1. Pengertian Analisis

Muhadjir (1998, hlm.84) mengemukakan pengertian analisis data sebagai “upaya mencari dan menata secara sistematis catatan hasil observasi, wawancara, dan lainnya untuk meningkatkan pemahaman peneliti tentang kasus yang diteliti dan menyajikannya sebagai temuan bagi peneliti tentang kasus yang diteliti dan menyajikannya sebagai temuan bagi orang lain. Sedangkan untuk meningkatkan pemahaman tersebut analisis perlu dilanjutkan dengan berupaya mencari makna“.

Dari pengertian itu, tersirat beberapa hal yang perlu digaris bawahi yaitu, upaya mencari data adalah proses lapangan dengan berbagai persiapan pralapangan tentunya, menata secara sistematis hasil temuan di lapangan, menyajikan temuan lapangan, mencari makna, pencarian makna secara terus menerus sampai tidak ada lagi makna lain yang memalingkannya, disini perlunya peningkatan-peningkatan pemahaman bagi peneliti terhadap kejadian atau kasus yang terjadi. Pengertian seperti itu, tampaknya searah dengan pendapat Bogdan (1982, hlm.20), yaitu: *“Data analysis is the process of systematically searching and arranging the interview transcripts, field-notes, and other materials that you accumulate to increase your own understanding of them and to enable you to present what you have discovered to others”* (Sugiono, 2007, hlm.427). Yang perlu digaris bawahi dari analisis data menurut Bogdan, selain yang dikemukakan Muhadjir ialah *fiels notes* atau catatan lapangan, masalah ini akan diuraikan dalam penjelasan khusus.

Bogdan, sebetulnya, membedakan analisis selama di lapangan dan analisis pascalapangan. Analisis selama di lapangan disebutkan oleh Bogdan antara lain, mempersempit fokus studi (harus diingat mempersempit fokus studi yang berarti holistik yang fenomenologik tidak sama dengan menspesifikasi objek studi yang berpikir secara parsial ala positivistik), menetapkan tipe studi, apakah penelitian sejarah, telaah taksonomi, genetik, dan lain-lain, mengembangkan secara terus-menerus pertanyaan analitik. Selama di lapangan peneliti bertanya, mencari jawaban, dan menganalisisnya, selanjutnya mengembangkan pertanyaan baru

untuk memperoleh jawaban, begitu dilakukan terus menerus, maka penelitian itu dapat mengarah kepada *grounded theory*, menulis komentar yang dilakukan oleh peneliti sendiri, upaya penjajagan ide dan tema penelitian pada subjek responden sebagai analisis penjajagan (langkah ini tentu saja harus dilakukan pada tahap-tahap awal penelitian), membaca kembali kepustakaan yang relevan selama di lapangan (cara ini membantu untuk mengembangkan ide penulisan, tetapi ada bahayanya, peneliti dapat terpengaruh pada ide, konsep, atau model yang dipakai penulis buku), menggunakan metafora dan analogi konsep-konsep. Sedangkan analisis pascalapangan adalah mengambil istirahat beberapa lama, dan siap kembali bekerja dengan pikiran yang segar.

## **2. Model Pembelajaran**

### **a. Pengertian Model Pembelajaran**

Istilah model pembelajaran amat dekat dengan strategi pembelajaran. Menurut Amri (2013, hlm.19) dalam bukunya mendefinisikan strategi, metode, pendekatan, dan teknik pembelajaran yaitu strategi pembelajaran adalah seperangkat kebijaksanaan yang terpilih, yang telah dikaitkan dengan faktor yang menentukan warna atau strategi tersebut dengan pemilihan materi pelajaran (guru dan siswa), penyaji materi pelajaran (perorangan atau kelompok), cara menyajikan materi pelajaran (induktif atau deduktif, analisis atau sintesis, formal atau non formal), dan sasaran penerima materi pelajaran (kelompok, perorangan, heterogen atau homogen).

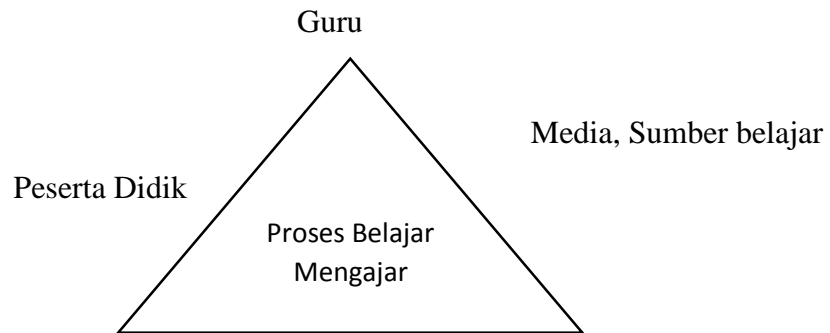
Pendekatan pembelajaran adalah jalan atau arah yang ditempuh oleh guru atau siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran dilihat bagaimana materi itu disajikan. Metode pembelajaran merupakan cara mengajar secara umum yang dapat diterapkan pada semua mata pelajaran, misalnya mengajar dengan metode ceramah, ekspositori, tanya jawab, penemuan terbimbing dan sebagainya. Teknik mengajar ialah penerapan secara khusus atau metode pembelajaran yang telah disesuaikan dengan kemampuan dan kebiasaan guru, ketersediaan media pembelajaran serta kesiapan siswa. Misalnya teknik mngerjakan perkalian dengan penjumlahan berulang dan atau dengan teknik yang lainnya.

## **b. Dasar Pertimbangan Pemilihan Model Pembelajaran**

Sebelum menentukan model pembelajaran yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran, ada beberapa hal yang harus dipertimbangkan guru dalam memilihnya yaitu, pertimbangan terhadap tujuan yang hendak dicapai. Pertanyaan-pertanyaan yang dapat diajukan adalah: a) apakah tujuan pembelajaran yang ingin dicapai berkenaan dengan kompetensi akademik, kepribadian, sosial dan kompetensi vokasional atau yang dulu diistilahkan dengan domain kognitif, afektif atau psikomotor b) bagaimana kompleksitas tujuan pembelajaran yang ingin dicapai c) apakah untuk mencapai tujuan itu memerlukan keterampilan akademik. Kemudian pertimbangan yang berhubungan dengan bahan atau materi pembelajaran: a) apakah materi pelajaran itu berupa fakta, konsep, hukum atau teori tertentu b) apakah untuk mempelajari materi pembelajaran itu memerlukan prasyarat atau tidak c) apakah tersedia bahan atau sumber-sumber yang relevan untuk mempelajari materi itu. Pertimbangan dari sudut peserta didik atau siswa: a) apakah model pembelajaran sesuai dengan tingkat kematangan peserta didik b) apakah model pembelajaran sesuai dengan minat, bakat, dan kondisi peserta didik c) apakah model pembelajaran itu sesuai dengan gaya belajar peserta didik. Pertimbangan lainnya yang bersifat nonteknis: a) apakah untuk mencapai tujuan cukup dengan satu model saja b) apakah model pembelajaran yang kita tetapkan dianggap satu-satunya model yang dapat digunakan c) apakah model pembelajaran itu memiliki nilai efektivitas atau efisiensi.

## **c. Pola-pola Pembelajaran**

Belajar adalah proses perubahan tingkah laku individu sebagai hasil dari pengalamannya dalam berinteraksi dengan lingkungan. Belajar bukan hanya sekedar menghafal, melainkan suatu proses mental yang terjadi dalam diri seseorang, peristiwa belajar tidak selalu terjadi diatas inisiatif individu, melainkan individu memerlukan bantuan mengembangkan potensi yang ada pada dirinya. Pada umumnya diperlukan lingkungan yang kondusif agar dapat dicapai perkembangan individu secara optimal. Gambaran interaksi guru, peserta didik dan sumber belajar dalam sebuah proses belajar mengajar diilustrasikan pada gambar berikut ini:



Gambar 2. 1 Interaksi Guru, Peserta Didik, dan Sumber Belajar

Sumber :Nurdiansyah dan Eni Fariyatul F. (2016)

Pembelajaran efektif dapat tidak terlepas dari peranan guru, keterlibatan peserta didik, dan sumber belajar, interaksi antara guru, peserta didik dan sumber belajar dapat dilakukan seperti pada tabel berikut:

Tabel 2. 1 Interaksi Guru, Peserta Didik, dan Sumber Belajar

Interaksi guru dengan peserta didik	Interaksi antar peserta didik	Interaksi peserta didik dengan sumber/data
Tatap muka	Email	Modul
Email	Dskusi kelompok	Makalah
Diskusi kelas	Kerja kelompok	Internet
Papan pengumuman	Blog	Kuis atau tes
Blog	Chatting	Menulis jurnal
Chatting	Jaringan social	Video
Jaringan sosial	Jurnal	Portofolio
Jurnal	Telepon	Survey
Telepon	Dan sebagainya	Blog
Video conference	Dan sebagainya	Dan sebagainya

Sumber :Nurdiansyah dan Eni Fariyatul F. (2016)

Pada Umumnya, peserta didik dapat menyerap materi pembelajaran secara efektif jika pelajaran diterapkan dalam kondisi nyata yang dialami oleh siswa. Prinsip tersebut diilustrasikan sebagai berikut:

Tabel 2. 2 Pembelajaran Efektif

<b>INTEGRASI</b> Belajar akan efektif jika peserta didik mengintegrasikan pengetahuan atau keterampilan yang diperolehnya dalam kehidupannya.	<b>AKTIVASI</b> Belajar akan efektif jika peserta didik mengaktifkan pengetahuan mereka sendiri.
<b>APLIKASI</b>	<b>DEMONSTRASI</b>

Belajar akan efektif jika peserta didik mengaplikasikan pengetahuan dan atau keterampilan yang diperolehnya.	Belajar akan efektif jika peserta didik mengaktifkan pengetahuan mereka sendiri.
--	--

Sumber :Nurdiansyah dan Eni Fariyatul F. (2016)

Pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses interaksi antara guru dengan siswa, baik interaksi secara langsung seperti kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung, yaitu dengan menggunakan berbagai media pembelajaran. didasari oleh adanya perbedaan interaksi tersebut, maka kegiatan pembelajaran dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai pola pembelajaran.

#### **d. Ciri-ciri Model Pembelajaran**

Ciri-ciri model pembelajaran mempunyai misi atau tujuan pendidikan tertentu, misalnya model berpikir induktif dirancang untuk mengembangkan proses berpikir induktif., kemudian dapat dijadikan pedoman untuk perbaikan kegiatan belajar mengajar di kelas, sehingga, memiliki bagian-bagian model yang dinamakan: urutan langkah-langkah pembelajaran (*syntax*), adanya prinsip-prinsip reaksi, sistem sosial, dan sistem pendukung. Keempat bagian tersebut merupakan pedoman praktis bila guru akan melaksanakan suatu model pembelajaran. Memiliki dampak sebagai akibat terapan model pembelajaran. Dampak tersebut meliputi: dampak pembelajaran, yaitu hasil belajar yang dapat diukur. dampak pengiring, yaitu hasil belajar jangka panjang.Membuat persiapan mengajar (desain instruksional) dengan pedoman model pembelajaran yang dipilihnya.

#### **e. Model Pembelajaran Berdasarkan Teori**

Model Interaksi Sosial, model ini didasari oleh teori belajar Gestalt (*field theory*). Model interaksi sosial menitikberatkan hubungan yang harmonis antara individu dengan masyarakat (*learning to life together*). Pokok pandangan Gestalt adalah objek atau peristiwa tertentu akan dipandang sebagai suatu keseluruhan yang terorganisasikan. Makna suatu objek/peristiwa adalah terletak pada keseluruhan bentuk (*gestalt*) dan bukan bagian-bagiannya. Pembelajaran akan lebih bermakna bila materi diberikan secara utuh, bukan bagian-bagian. Adapun aplikasi Teori Gestalt dalam pembelajaran adalah pengalaman (*insight/tilikan*). Dalam proses pembelajaran siswa hendaknya memiliki kemampuan *insight*, yaitu kemampuan mengenal keterkaitan unsur-unsur suatu objek. Guru hendaknya mengembangkan

kemampuan siswa dalam memecahkan masalah dengan *insight*. Pembelajaran yang bermakna, kebermaknaan unsur-unsur yang terkait dalam suatu objek akan menunjang pembentukan pemahaman dalam proses pembelajaran. *Content* yang dipelajari siswa hendaknya memiliki makna yang jelas baik bagi dirinya maupun kehidupannya dimasa yang akan datang. Perilaku bertujuan, perilaku terarah pada suatu tujuan. Perilaku di samping adanya kaitan dengan *SR* juga terkait erat dengan tujuan yang hendak dicapai. Pembelajaran terjadi karena siswa memiliki harapan tertentu. sebab itu pembelajaran akan berhasil bila siswa mengetahui tujuan yang akan dicapai. Prinsip ruang hidup (*life space*), perilaku siswa terkait dengan lingkungan dimana ia berada. Materi yang disampaikan hendaknya memiliki kaitan dengan situasi lingkungan dimana siswa berada (kontekstual).

Tabel 2. 3 Rumpun Model Interaksi Sosial

No.	Model	Tokoh	Tujuan
1.	Penentuan kelompok	Hebert Telen & Jhon Dewey	Perkembangan keterampilan untuk partisipasi dalam proses demokrasi melalui penekanan yang dikombinasikan pada keterampilan antar pribadi (kelompok) dan keterampilan perkembangan pribadi merupakan hal yang penting dalam model ini.
2.	Inkuiri sosial	Byron Massialas & Benjamin Cox	Pemecahan masalah sosial, terutama melalui penemuan sosial dan penalaran logis.
3.	Metode laboratorium	Bethel Maine	Perkembangan keterampilan antarpribadi dan kelompok melalui kesadaran dan keluwesan pribadi.
4.	Jurisprudensial	Donald Oliver & James P. Shaver	Dirancang terutama untuk mengajarkan kerangka acuan yurisprudensial sebagai cara berpikir dan penyelesaian isu-isu sosial.
5.	Bermain peran	Fainnie Shatel & George Fhatel	Dirancang untuk memengaruhi siswa agar menemukan nilai-nilai pribadi dan sosial. Perilaku dan nilai-nilainya diharapkan

No.	Model	Tokoh	Tujuan
			anak menjadi sumber bagi penemuan berikutnya.
6.	Simulasi sosial	Sarene Bookcock & Harold	Dirancang untuk membantu siswa mengalami bermacam-macam proses dan kenyataan sosial, dan untuk menguji.

Sumber :Nurdiansyah dan Eni Fariyatul F. (2016)

Model Pemrosesan Informasi, model ini berdasarkan teori belajar kognitif dan berorientasi pada kemampuan siswa memproses informasi. Pemrosesan informasi merujuk pada cara menerima stimuli dari lingkungan dengan mengorganisasi data, memecahkan masalah, menemukan konsep dan menggunakan simbol verbal dan visual. Menurut Piaget perkembangan kognitif individu meliputi empat tahap, yaitu: *Sensory motor*, *Pre operational*, *Concrete operational*. Implikasi teori perkembangan kognitif Piaget (Amri, 2013, hlm.28) dalam pembelajaran adalah: Bahasa dan cara berpikir anak berbeda dengan orang dewasa. Oleh karena itu guru mengajar dengan menggunakan bahasa yang sesuai dengan cara berpikirnya. Anak-anak akan belajar lebih baik apabila dapat menghadapi lingkungan dengan baik. Guru membantu anak agar dapat berinteraksi dengan lingkungan sebaik-baiknya, bahan yang dipelajari anak hendaknya dirasakan baru tetapi tidak asing bagi anak. Berikan peluang agar anak belajar sesuai dengan tahap perkembangannya. Di dalam kelas, anak-anak hendaknya diberi peluang untuk saling berbicara dan diskusi dengan teman-temannya.

Teori pemrosesan informasi/kognitif dipelopori oleh Robert Gagne (1985, hlm.28). Asumsinya mengatakan bahwa pembelajaran merupakan faktor yang sangat penting dalam perkembangan. Perkembangan merupakan hasil kumulatif dari pembelajaran. menurut Gagne dalam pembelajaran terjadi proses penerimaan informasi kemudian diolah sehingga menghasilkan output dalam bentuk hasil belajar. Dalam pemrosesan informasi terjadi interaksi antara kondisi internal (keadaan individu, proses kognitif) dan kondisi-kondisi eksternal (rangsangan dari lingkungan) dan interaksi antar keduanya akan menghasilkan hasil belajar. Pembelajaran merupakan keluaran dari pemrosesan informasi yang berupa kecakapan manusia (*human capitalaties*) yang terdiri dari informasi verbal, kecakapan intelektual, strategi kognitif, sikap, dan kecakapan motorik.

Delapan fase proses pembelajaran menurut Robert M. Gagne (1985, hlm.29) adalah motivasi, fase awal memulai pembelajaran dengan adanya dorongan untuk melakukan suatu tindakan dalam mencapai tujuan tertentu (motivasi intrinsik dan ekstrinsik). Pemahaman, individu menerima dan memahami informasi yang diperoleh dari pembelajaran. pemahaman didapat melalui perhatian. Pemerolehan, individu memberikan makna atau mempersepsi segala informasi yang sampai pada dirinya sehingga terjadi proses penyimpanan dalam memori siswa. Penahanan, menahan informasi atau hasil belajar agar dapat digunakan untuk jangka panjang. Proses mengingat jangka panjang. Ingatan kembali, mengeluarkan kembali informasi yang telah disimpan, bila ada rangsangan. Generalisasi, menggunakan hasil pembelajaran untuk keperluan tertentu. Perlakuan, perwujudan perubahan perilaku individu sebagai hasil pembelajaran. Umpan balik, individu memperoleh *feedback* dari perilaku yang telah dilakukan.

Adapun sembilan langkah yang harus diperhatikan pendidik di kelas berkaitan dengan pembelajaran pemrosesan informasi melakukan tindakan untuk menarik perhatian siswa, memberikan informasi mengenai tujuan pembelajaran dan topik yang akan dibahas, merangsang siswa untuk memulai aktivitas pembelajaran. Menyampaikan isi pembelajaran sesuai dengan topik yang telah direncanakan. Memberikan bimbingan bagi aktivitas siswa dalam pembelajaran. Memberikan penguatan pada perilaku pembelajaran. Memberikan *feedback* terhadap perilaku yang ditujukan siswa. Melakukan proses dan hasil. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan menjawab berdasarkan pengalamannya.

Model proses informasi ini meliputi beberapa strategi pembelajaran, diantaranya mengajar induktif, yaitu untuk mengembangkan kemampuan berpikir dan membentuk teori. Latihan *inkuiri*, yaitu untuk mencari dan menemukan informasi yang memang diperlukan. *Inkuiri* keilmuan, bertujuan untuk mengajarkan sistem penelitian dalam disiplin ilmu, dan diharapkan akan memperoleh pengalaman dalam domain-domain disiplin ilmu lainnya. Pembentukan konsep, bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir induktif, mengembangkan konsep, dan kemampuan analisis. Model pengembangan, bertujuan untuk mengembangkan intelegensi umum, terutama berpikir logis, aspek sosial, dan moral. *Advanced organizer* model, bertujuan mengembangkan kemampuan memproses informasi



yang efisien untuk menyerap dan menghubungkan satuan ilmu pengetahuan secara bermakna.

Implikasi teori belajar kognitif (piaget) dalam pembelajaran diantaranya bahasa dan cara berpikir anak berbeda dengan orang dewasa, oleh karena itu guru hendaknya menggunakan bahasa yang sesuai dengan cara berpikir anak. Anak akan dapat belajar dengan baik apabila ia mampu menghadapi lingkungan dengan baik. Guru harus dapat membuat anak agar dapat berinteraksi dengan lingkungan belajarnya sebaik mungkin. (*fasilitator, ing ngarso sung tulodo, ing madyo magun karso, tut wuri handayani*). Bahan yang harus dipelajari hendaknya dirasakan baru tetapi tidak asing. Beri peluang kepada anak untuk belajar sesuai dengan tingkat perkembangannya. Di kelas, berikan kesempatan pada anak untuk dapat berasosialisasi dan diskusi sebanyak mungkin.

Tabel 2. 4 Rumpun Model Pemrosesan Informasi

No.	Model	Tokoh	Tujuan
1.	Model berpikir induktif	Hilda Taba	Dirancang untuk pengembangan proses mental induktif dan penalaran akademik/ pembentukan teori.
2.	Model latihan inkuri	Richard Suchman	Pemecahan masalah soail, terutama melalui penemuan sosial dan penalaran logis.
3.	Inkuiri ilmiah	Joseph J. Schwab	Dirancang untuk mengajar sistem penelitian dari suatu disiplin, tetapi juga diharapkan untuk mempunyai efek dan kawasan-kawasan lain (metode-metode sosial mungkin diajarkan dalam upaya meningkatkan pemahaman sosial dari pemecahan masalah sosial).
4.	Penemuan konsep	Jerome Bruner	Dirancang terutama untuk mengembangkan penalaran induktif, juga untuk perkembangan dan analisis konsep.
5.	Pertumbuhan kognitif	Jean Piaget Irving Sigel, Edmund Sullivan Lawrence Kohlberg	Dirancang untuk mempengaruhi siswa agar menemukan nilai-nilai pribadi dan sosial. Perilaku dan nilai-nilainya diharapkan anak menjadi sumber bagi penemuan berikutnya.
6.	Model penata lanjutan	David Ausubel	Dirancang untuk meningkatkan efisiensi kemampuan pemrosesan

No.	Model	Tokoh	Tujuan
			informasi untuk menyerap dan mengaitkan bidang-bidang pengetahuan.
7.	Memori	Herry Lorayne Jerry Lucas	Dirancang untuk meningkatkan kemampuan mengingat.

Sumber :Nurdiansyah dan Eni Fariyatul F. (2016)

Model Personal (*Personal Models*), model ini bertitik dari teori Humanistik dan juga berorientasi pada individu dan perkembangan keakuan. Tokoh humanistik adalah Maslow (1970, hlm.32) menurut teori ini, guru harus berupaya menciptakan kondisi kelas yang konduktif, agar siswa merasa bebas dalam belajar dan mengembangkan dirinya, baik emosional maupun intelektual. Model pembelajaran personal ini meliputi strategi pembelajaran sebagai pembelajaran *non-direktif*, bertujuan untuk membentuk kemampuan dan perkembangan pribadi (kesadaran diri, pemahaman, dan konsep diri). Latihan kesadaran, bertujuan untuk meningkatkan kemampuan interpersonal atau kepedulian siswa. Sintetik, untuk mengembangkan kreatifitas pribadi dan memecahkan masalah secara kreatif. Sistem konseptual, untuk meningkatkan kompleksitas dasar pribadi yang luwes.

Tabel 2. 5 Rumpun Model Personal

No.	Model	Tokoh	Tujuan
1.	Pembelajaran non-direktif	Carl Rogers	Penekanan pada pembentukan kemampuan untuk perkembangan pribadi dalam arti kesadaran diri, pertahanan diri, kemandirian, dan konsep diri.
2.	Latihan kesadaran	Fariz Perls William Schultz	Meningkatkan kemampuan seseorang untuk eksplorasi diri dan kesadaran diri. Banyak menekankan pada perkembangan kesadaran dan pemahaman antar pribadi.
3.	Sinektik	William Gordon	Perkembangan pribadi dalam kreativitas dan pemecahan masalah kreatif.
4.	Sistem-sitem konseptual	David Hunt	Dirancang untuk meningkatkan kekompleksan dan keluwesan pribadi.

No.	Model	Tokoh	Tujuan
5.	Pertemuan kelas	William Glasser	Perkembangan pemahaman diri dan tanggung jawab kepada diri sendiri dan kelompok sosial.

Sumber :Nurdiansyah dan Eni Fariyatul F. (2016)

Model Modifikasi Tingkah Laku (*Behavioral*), implementasi dari model modifikasi tingkah laku ini adalah meningkatkan ketelitian pada anak, guru selalu perhatian terhadap tingkah laku siswa. Modifikasi tingkah laku anak yang kemampuan belajarnya rendah dengan memberi *reward*, sebagai *reinforcement* pendukung dan penerapan prinsip pembelajaran individual (*individual learning*) terhadap pembelajaran klasikal.

Tabel 2. 6 Rumpun Model Modifikasi Tingkah Laku

No.	Model	Tokoh	Tujuan
1.	Manajemen kontingensi	B.F Skinner	Fakta-fakta, konsep, keterampilan.
2.	Kontrol diri	B.F Skinner	Perilaku/ keterampilan sosial.
3.	Relaksasi (santai)	Rimm & Masters Wolpe	Tujuan-tujuan pribadi (mengurangi ketegangan kecemasan).
4.	Pengurangan ketegangan	Rimm & Master Wolpe	Mengalihkan kesantian kepada kecemasan dalam situasi sosial.
5.	Latihan asertif desentisasi	Wolpe, Lazarus, Salter	Ekspresi perasaan secara langsung dan spontan dalam situasi sosial.
6.	Latihan langsung	Gagne Smith & Smith	Pola-pola perilaku, keterampilan.

Sumber :Nurdiansyah dan Eni Fariyatul F. (2016)

### 3. *Discovery Learning*

#### a. Sejarah Penemuan Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Tokoh yang mencetuskan konsep belajar penemuan (*discovery*) ini yaitu Seymour Jerome Brunner, lahir pada 1 Oktober 1915 di New York City, Amerika Serikat. Ia adalah seorang pendidik melalui pengamatan dan penyelidikan secara konsisten dan sistematis.

Penemuan menurut Brunner merupakan belajar untuk pengembangan kognitif menyebabkan perkembangan bahasa peserta didik, sebaliknya menurut Brunner

perkembangan bahasa peserta didik besar pengaruhnya terhadap perkembangan kognitif. Ia sangat beralasan karena bahasa adalah alat untuk membuka cakrawala pengetahuan dunia. Menurut Brunner perkembangan kognitif seseorang terjadi melalui tiga tahap yang ditemukan oleh caranya melihat kondisi lingkungan.

Berbagai sumber yang ada, maka teori belajar penemuan yang ditemukan oleh Brunner adalah memahami konsep, arti, dan hubungan melalui proses intuitif (yang disesuaikan dengan kemampuan masing-masing) untuk akhirnya sampai kepada sesuatu kesimpulan yang disebut dengan istilah *Discovery Learning*. Brunner menganggap bahwa belajar penemuan sesuai dengan pencarian pengetahuan secara aktif oleh pelajar, dan dengan sendirinya memberikan hasil yang paling baik. Berusaha sendiri untuk mencari pemecahan masalah, menghasilkan pengetahuan yang benar-benar bermakna bagi pembelajaran khususnya bagi peserta didik. Selain teori *discovery*, teori ini juga dikenal sebagai teori intruksi yang diambil dari makna proses perolehan kognitif itu sendiri.

Perkembangan teori *Discovery Learning* ini diawali oleh percobaan yang dilakukan oleh Kohler terhadap seekor simpanse (sejenis kera berwarna hitam) di sebuah lembaga konservasi satwa di pulau Tenerife ke pulau Canaries.

Simpanzee yang lebih dahulu dilaparkan di tempat dalam sangkar berjeruji besi dan diluarnya diletakkan pisang. Di dekat pisang tersebut diletakkan sepotong tongkat dan dengan tongkat itu ia bisa meraih pisang. *Experiment* ini bertujuan untuk menyelidiki apakah hewan itu mampu melihat hubungan arti antara tongkat dan pisang itu. Tanpa melalui proses *trial and error*. Secara tiba-tiba hewan tersebut. Melihat hubungan arti tongkat-pisang dan langsung pisang diraih dengan tongkat tersebut. Dipepercobaan lain keadaannya semakin dipersulit namun masih tetap berhasil, kecuali beberapa diantaranya yang situasinya lebih rumit. Percobaan itu Kohler berkesimpulan bahwa proses belajar terjadi bukan hasil *traid and error* atau pengaturan stimulus-stimulus, tetapi belajar berlangsung dari hasil kemampuan menganalisis situasi yang dihadapi berwujud suatu kebulatan yang penuh arti hingga mengetahui serta memahami. Semakin jelas makna atau arti dalam situasi semakin mudah dan cepat berlangsungnya proses belajar. Dari percobaan inilah disimpulkan bahwa belajar adalah hasil kemampuan kognitif (kecerdasan, pemahaman, pengertian, dan lain-lain), dan bukan hasil mekanisme dari respon atau stimulus,

kalau teori kognitif mencapai puncaknya pada Brunner, yang pada konsep ini lebih dikenal dengan sebutan *Instrumental Conceptualisme* yang dipelopori oleh Jerome S. Brunner yang awal mulanya belajar adalah bukan terjadi karena rangsangan luar, tetapi situasi yang dihadapi mengandung pengertian/konsep, prinsip dan kaidah yang khas dan padat. Situasi yang demikian biasanya cenderung seseorang untuk memahami, menemukan prinsip, menyimpulkan serta mencobanya.

Percobaan di atas terlihat bahwa Brunner hanya kognitivisme yang mengambil hasil percobaan orang lain untuk memperkuat teori yang ada. Walau ia hanya sekedar memperkuat atau mengambil hasil orang lain namun ia berhasil memberikan pemahaman yang mendalam tentang belajar kognitif melalui teorinya yang lebih dikenal sebagai belajar *discovery* (belajar penemuan).

#### **b. Pengertian *Discovery Learning***

Menurut Djamarah (2008, hlm.22) *Discovery Learning* adalah belajar mencari dan menemukan sendiri. Dalam sistem belajar mengajar ini guru menyajikan bahan pelajaran yang tidak berbentuk final, tetapi anak didik diberi peluang untuk mencari dan menemukan sendiri dengan menggunakan teknik pendekatan pemecahan masalah. Secara garis besar prosedurnya adalah *Simulation*, guru bertanya dengan mengajukan persoalan atau menyuruh siswa untuk membaca atau mendengarkan uraian yang memuat permasalahan. *Problem statement*, siswa diberi kesempatan mengidentifikasi berbagai permasalahan. *Data collection*, untuk menjawab pertanyaan atau membuktikan benar tidaknya hipotesis ini, anak didik diberi kesempatan untuk mengumpulkan berbagai informasi yang relevan. *Data processing*, semua informasi hasil bacaan, wawancara, observasi, dan sebagainya, semua diolah, diacak, diklasifikasikan, ditabulasi, bahkan bila perlu dihitung dengan cara tertentu serta ditafsirkan pada tingkat kepercayaan tertentu. *Generalization*, tahap selanjutnya berdasarkan hasil verifikasi tadi, siswa belajar menarik kesimpulan.

Pandangan ini bertolak dari pandangan bahwa siswa sebagai subjek dan obyek dalam belajar, mempunyai kemampuan dasar untuk berkembang secara optimal sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya. Proses belajar harus dipandang sebagai stimulus yang dapat menantang siswa untuk melakukan kegiatan belajar. Peran guru lebih banyak menempatkan diri sebagai pembimbing atau pemimpin belajar dan

fasilitator belajar. Dengan demikian, siswa lebih banyak melakukan kegiatan sendiri atau dalam bentuk kelompok memecahkan masalah dengan bimbingan guru.

Pemecahan masalah adalah metode yang mengharuskan pelajar untuk menemukan jawabannya (*discovery*) tanpa bantuan khusus. Dengan pemecahan masalah pelajar menemukan aturan baru yang lebih tinggi tarafnya sekalipun ia mungkin tidak dapat merumuskan secara verbal. Salah satu metode belajar yang akhir-akhir ini banyak digunakan di sekolah-sekolah yang sudah maju adalah metode *discovery*. Hal ini disebabkan karena metode ini merupakan suatu cara untuk mengembangkan cara belajar siswa aktif dengan menemukan dan menyelidiki sendiri konsep yang dipelajari, maka hasil yang diperoleh akan tahan lama dalam ingatan dan tidak mudah dilupakan siswa. Pengetian yang ditemukan sendiri merupakan pengertian yang betul-betul dikuasai dan mudah digunakan atau ditransfer dalam situasi lain, dengan menggunakan strategi *discovery* anak belajar menguasai salah satu metode ilmiah yang dihadapi sendiri. Siswa belajar berpikir analisis dan mencoba memecahkan problema yang dihadapi sendiri, kebiasaan ini akan ditransfer dalam kehidupan nyata.

### **c. Langkah-langkah *Discovery Learning***

Langkah-langkah dalam model pembelajaran *Discovery Learning* yaitu sebagai berikut: (1) Identifikasi kebutuhan siswa (2) Seleksi pendahuluan terhadap prinsip-prinsip, pengertian konsep dan generalisasi pengetahuan (3) Seleksi bahan, problema/tugas-tugas (4) Membantu dan memperjelas (tugas/problema yang akan dipelajari, peranan masing-masing siswa) (5) Mempersiapkan setting kelas dan alat-alat yang diperlukan (6) Mengecek pemahaman siswa terhadap masalah yang akan dipecahkan dan tugas-tugas siswa (7) Memberi kesempatan pada siswa untuk melakukan penemuan (8) Membantu siswa dengan informasi/data jika diperlukan oleh siswa (9) Memimpin analisis sendiri (*self analysis*) dengan pertanyaan yang mengarahkan dan mengidentifikasi proses (10) Merangsang terjadinya interaksi antara siswa dengan siswa (11) Memuji dan membesarkan siswa yang bergiat dalam proses penemuan (12) Membantu siswa menemukan prinsip-prinsip dan generalisasi atas hasil penemuannya.

#### **d. Kelebihan dan Kekurangan Metode *Discovery Learning***

Model pembelajaran *Discovery Learning* memiliki kelebihan dan kekurangan. Adapun kelebihan model pembelajaran *Discovery Learning* adalah Dianggap membantu siswa mengembangkan atau memperbanyak persediaan, penguasaan keterampilan, dan proses kognitif siswa. Andaikata siswa itu dilibatkan terus dalam penemuan terpimpin. Kekuatan dari proses penemuan datang dari usaha untuk menemukan, jadi seseorang belajar bagaimana belajar itu. Kemuadian pengetahuan diperoleh dari strategi ini sangat pribadi sifatnya dan mungkin merupakan suatu pengetahuan yang sangat kukuh, dalam arti pendalaman dari pengertian, retensi, dan transfer. Sehingga strategi penemuan membangkitkan gairah pada siswa, misalnya siswa merasakan jerih payah penyelidikannya, menemukan keberhasilan dan kadang-kadang kegagalan. Namun, memberi kesempatan pada siswa untuk bergerak maju sesuai dengan kemampuannya sendiri. Model ini menyebabkan siswa mengarahkan sendiri cara belajarnya, sehingga ia lebih merasa terlibat dan bermotivasi sendiri untuk belajar, paling sedikit dapat satu proyek penemuan khusus. Model ini dapat membantu memperkuat pribadi siswa dengan bertambahnya kepercayaan pada diri sendiri melalui proses-proses penemuan. Dapat memungkinkan siswa sanggup mengatasi kondisi yang mengecewakan. Strategi ini berpusat pada anak, misalnya memberi kesempatan kepada mereka dan guru berpartisipasi sebagai sesama dalam situasi penemuan yang jawabannya belum diketahui sebelumnya. Membantu perkembangan siswa menuju skeptisisme yang sehat untuk menemukan kebenaran akhir dan mutlak.

Di samping memiliki beberapa kelebihan, model *Discovery Learning* juga mempunyai beberapa kekurangan. Kekurangan model *Discovery Learning* yaitu dipersyaratkan keharusan adanya persiapan mental untuk cara belajar ini. Misalnya, siswa yang lamban mungkin bingung dalam usahanya mengembangkan pikirannya jika berhadapan dengan hal-hal yang abstrak, atau menemukan saling ketergantungan antara pengertian dalam suatu subjek, atau dalam usahanya menyusun suatu hasil penemuan dalam bentuk tertulis. Siswa yang lebih pandai mungkin akan memonopoli penemuan dan akan menimbulkan frustrasi pada siswa yang lain. Model ini juga kurang berhasil untuk mengajar kelas besar. Misalnya, sebagian besar waktu dapat hilang karena membantu seorang siswa menemukan teori-teori, atau

menemukan bagaimana ejaan dari bentuk kata-kata tertentu. Harapan yang ditumpahkan pada strategi ini mungkin mengecewakan guru dan siswa yang sudah biasa dengan perencanaan dan pengajaran secara tradisional. Sehingga mengajar dengan penemuan mungkin akan dipandang sebagai terlalu mementingkan memperoleh pengertian dan kurang memperhatikan diperolehnya sikap dan keterampilan. Sedangkan sikap dan keterampilan diperlukan untuk memperoleh pengertian atau sebagai perkembangan emosional sosial secara keseluruhan.

#### **e. Karakteristik Model Pembelajaran *Discovery Learning***

Guru dalam penerapan *Discovery Learning* sedapat mungkin mengaktifkan siswa untuk pembelajaran mandiri. Ketika mengaplikasikan model *Discovery Learning*, guru berperan sebagai pembimbing dengan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar secara aktif (Iswati, 2015, hlm.27). Sehingga dampak penerapan *Discovery Learning* adalah guru memberikan kepada muridnya untuk menjadi seorang *problem solver*, seorang *scientist*, *historian*. Akhirnya siswa dapat menguasai, menerapkan, serta menemukan hal-hal yang bermanfaat bagi dirinya.

Karakteristik yang paling jelas mengenai *Discovery Learning* sebagai metode mengajar ialah bahwa sesudah tingkat-tingkat inisial (pemulaan) mengajar, bimbingan guru hendaklah lebih berkurang dari pada metode-metode mengajar lainnya. Hal ini tak berarti bahwa guru menghentikan untuk memberikan suatu bimbingan setelah problem disajikan kepada siswa. Tetapi bimbingan yang diberikan tidak hanya dikurangi direktifnya melainkan pelajar diberi tanggung jawab yang lebih besar untuk belajar sendiri. Dalam mengaplikasikan *Discovery Learning* guru berperan sebagai pembimbing dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara aktif, sebagaimana pendapat guru dapat membimbing dan mengarahkan kegiatan belajar siswa sesuai dengan tujuan (Sardiman, 2007, hlm.35).

Adapun ciri utama dari model *Discovery Learning* adalah mengeksplorasi dan memecahkan masalah untuk menciptakan, menggabungkan, dan menggeneralisasi pengetahuan, berpusat pada siswa, dan kegiatan untuk menggabungkan pengetahuan baru dan pengetahuan yang sudah ada. Guru sebaiknya mendorong siswa untuk menyelesaikan masalah-masalah mereka sendiri dari pada mengejar mereka dengan jawaban-jawaban guru. Menurut Bruner *Discovery Learning* bermanfaat dalam



peningkatan potensi intelektual siswa, perpindahan dari pemberian *reward* ekstrinsik ke intrinsik, pembelajaran menyeluruh melalui proses menemukan, dan alat untuk melatih memori.

#### **4. Hasil Belajar**

##### **a. Definisi Belajar**

Sejak dilahirkan, manusia telah begitu banyak mengalami proses belajar. Itu berarti bahwa aktivitas belajar sangat akrab dengan kehidupan manusia. Banyak ahli pendidikan, pembelajaran, dan psikologi yang telah mencoba mendefinisikan “belajar”. Seringkali perumusan dan penafsiran yang dihasilkan berbeda satu sama lain sesuai sudut pandang masing-masing. Namun demikian, pada bagian ini kita hanya akan melihat beberapa pendapat ahli yang relatif lebih mirip dan lebih sederhana sehingga memudahkan untuk menarik definisi sendiri.

Menurut Hamalik (2007, hlm.4) belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman (*learning is defined as the modification or strengthening of behavior through experiencing*). Menurut pengertian ini, belajar adalah suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas daripada itu, yaitu mengalami. Hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan, melainkan perubahan kelakuan (perilaku atau tingkah laku).

Definisi belajar yang diutarakan oleh Hamalik (2007, hlm.4) juga diikuti oleh ahli pendidikan lain di Indonesia. Dengan sepenuhnya mengacu pada pendapat Dahar (2011, hlm.5) mendefinisikan belajar sebagai suatu proses dimana suatu organisasi berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman. Definisi ini menurutnya lebih sederhana tetapi lebih bermakna dan berarti.

Suprihatiningrum (2013, hlm.7) memberikan definisi luas bahwa belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan individu secara sadar untuk memperoleh perubahan tingkah laku tertentu, baik yang dapat diamati secara langsung sebagai pengalaman (latihan) dalam interaksinya dengan lingkungan. Belajar merupakan suatu aktivitas mental dan psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan dan menghasilkan perubahan dalam pengetahuan dan pemahaman, keterampilan serta nilai-nilai, dan sikap.

Definisi tersebut berbeda dengan dua pendapat sebelumnya, namun masih sejalan atau sama dalam hal tujuan belajar. Definisi ini lebih menekankan pada adanya latihan-latihan sebagai proses pembentukan kebiasaan dan juga menitikberatkan pada interaksi individu dengan lingkungan. Interaksi individu dengan lingkungan inilah yang menyebabkan terjadinya serangkaian pengalaman belajar. Definisi ini tentu sejalan dengan pendapat yang telah lama dikenal, bahkan sejak tahun 1960-an. Salah satunya adalah pendapat Burton (1962, hlm.13) *bahwa a good learning situation consist of a rich and varied series of learning experiences unifed around a vigorous purpose, and carried on in interaction with a rich, varied, and provocative environment.*

#### **b. Ciri-ciri Belajar**

Berbagai definisi tentang belajar sebagaimana yang telah disampaikan sebelumnya, membaawa kita pada batasan mengenai belajar, sesuatu yang menjadi ciri-ciri belajar. Belajar jelas berbeda dengan kematangan. Belajar juga berbeda dengan perubahan tingkah laku dan hasilnya relatif menetap. Adapun ciri-ciri belajar yaitu, belajar berbeda dengan kematangan merupakan pertumbuhan juga menyebabkan perubahan tingkah laku. Bila tingkah laku berubah secara wajar tanpa adanya pengaruh latihan, maka dikatakan bahwa itu berkat kematangan (*naturation*), bukan karena belajar. Proses perubahan tersebut terjadi karena pertumbuhan dan perkembangan organisme-organisme secara fisiologis. Perubahan dalam sifat-sifat fisik, misalnya tinggi dan berat badan tidak termasuk dalam belajar. Berjalan dan berbicara pada manusia umumnya lebih banyak disebabkan oleh kematangan daripada belajar. Namun demikian, seringkali terjadi interaksi yang cukup rumit antara kematangan dan belajar dalam mengubah tingkah laku. Kemudian belajar berbeda dengan perubahan fisik dan mental perubahan fisik dan mental juga dapat menyebabkan terjadinya perubahan tingkah laku. Kondisi kelelahan mental, stress, konsentrasi menurun, jenuh, dan galau dapat menyebabkan terjadinya perubahan tingkah laku. Perubahan tingkah laku tersebut tidak termasuk dalam belajar karena bukan merupakan suatu hasil dari latihan dan pengalaman. Batasan tentang pengalaman dan latihan inilah yang penting untuk dipahami sehingga kita bisa melihat perubahan tingkah laku manakah yang sebenarnya merupakan akibat dari belajar. Belajar berhubungan dengan perubahan tingkah laku dan hasilnya relatif

menetap akan menghasilkan perubahan yang relatif menetap sesuai dengan tujuan yang telah ditentukan. Tingkah laku itu berupa *performance* yang nyata dan dapat diamati. Tentu saja, perubahan akibat belajar itu membutuhkan waktu. Apabila kita ingin melihat perubahan tingkah laku tersebut maka kita dapat membandingkan seseorang bertingkah laku A dengan caranya bertingkah laku pada waktu tetapi, dalam suasana yang sama. Apabila tingkah laku seseorang dalam suasana yang sama itu berbeda, maka dapat dikatakan telah terjadi “belajar”.

Tiga ciri belajar tersebut mengarahkan kita pada kata kunci dari belajar, yaitu perubahan tingkah laku (perilaku). Sehubungan dengan itu, Surya (2007, hlm.9) dan Slameto (2010, hlm.9) mengemukakan ciri-ciri dari perubahan perilaku, perubahan yang disadari dan disengaja (*intensional*) perubahan perilaku yang terjadi merupakan usaha sadar dan disengaja dari individu yang bersangkutan, begitu juga dengan hasil-hasilnya. Individu yang bersangkutan menyadari bahwa dalam dirinya telah terjadi perubahan, misalnya pengetahuannya semakin bertambah atau keterampilannya semakin meningkat, dibandingkan sebelum dia mengikuti suatu proses belajar. Adapun contohnya adalah seorang mahasiswa sedang belajar tentang “kompetensi guru” pada mata kuliah Pengantar Pendidikan. Dia sadar bahwa dia sedang berusaha mempelajari tentang “kompetensi guru”. Setelah belajar “kompetensi guru” dia menyadari bahwa dalam dirinya telah terjadi perubahan tingkah perilaku, dengan memperoleh sejumlah pengetahuan, sikap dan keterampilan yang berhubungan dengan “kompetensi guru”. Perubahan yang berkesinambungan (*kontinyu*), bertambahnya pengetahuan atau keterampilan yang dimiliki pada dasarnya merupakan kelanjutan dari pengetahuan dan keterampilan yang telah diperoleh sebelumnya. Begitu juga pengetahuan, sikap dan keterampilan yang telah diperoleh itu, akan menjadi dasar bagi pengembangan pengetahuan, sikap dan keterampilan berikutnya. Adapun contohnya adalah seorang mahasiswa telah belajar tentang “kompetensi guru”. Ketika dia mengikuti perkuliahan “Profesi Keguruan” ataupun “Belajar dan Pembelajaran”, maka pengetahuan, sikap dan keterampilannya tentang “kompetensi guru” akan dilanjutkan dan dapat dimanfaatkan dalam mengikuti perkuliahan “Profesi Keguruan” ataupun “Belajar dan Pembelajaran”. Perubahan yang fungsional, setiap perubahan perilaku yang terjadi dapat dimanfaatkan untuk kepentingan hidup individu yang bersangkutan, baik untuk kepentingan masa sekarang

maupun masa mendatang. Adapun contohnya adalah seorang mahasiswa belajar tentang “kompetensi guru”, maka pengetahuan dan keterampilannya dalam hal “kompetensi guru” dapat dimanfaatkan untuk mempelajari dan mengembangkan perilaku dirinya sendiri maupun mempelajari dan mengembangkan perilaku para siswanya kelak ketika dia menjadi guru, kepala sekolah, wakil kepala sekolah ataupun menjadi dosen. Perubahan yang bersifat positif, perubahan perilaku bersifat normatif dan menuju ke arah kemajuan. Adapun contohnya adalah seorang mahasiswa sebelum belajar tentang “kompetensi guru” menganggap bahwa menjadi guru adalah profesi biasa yang tidak perlu memperhatikan berbagai kemampuan atau kompetensi, namun setelah mengikuti pembelajaran Pengantar Pendidikan yang di dalamnya mengurangi tentang “kompetensi guru”, dia memahami dan bertekad menjadi guru yang benar-benar memiliki kompetensi tersebut. Perubahan yang bersifat aktif, perilaku baru diperoleh individu yang aktif berupaya melakukan perubahan. Adapun contohnya adalah mahasiswa ingin memperoleh pengetahuan baru yang berkaitan dengan “kompetensi guru”, maka mahasiswa tersebut aktif melakukan kegiatan membaca dan mengkaji buku-buku atau jurnal-jurnal bertema pendidikan dan keguruan. Dia aktif membaca majalah atau koran-koran berkaitan pendidikan atau aktif berdiskusi dengan teman, dosen, dan guru-guru terkait dengan “kompetensi guru”. Perubahan yang bersifat permanen, perubahan perilaku yang diperoleh dari proses belajar cenderung menetap dan menjadi bagian melekat. Adapun contohnya mahasiswa belajar menggunakan multimedia ketika presentasi, maka penguasaan keterampilan menggunakan multimedia tersebut akan menetap dan melekat pada diri mahasiswa tersebut. Perubahan yang bertujuan dan terarah, individu melakukan kegiatan belajar pasti memiliki tujuan yang ingin dicapai, baik jangka pendek, jangka menengah maupun jangka panjang. Contohnya adalah seorang mahasiswa belajar “kompetensi guru”, tujuan yang ingin dicapai dalam jangka pendek mungkin ingin memperoleh pengetahuan, sikap dan keterampilan tentang “kompetensi guru” yang diwujudkan dalam bentuk kelulusan dengan memperoleh nilai A. Tujuan jangka panjang ingin menjadi guru profesional dan kompeten. Berbagai aktivitas dilakukan dan diarahkan untuk mencapai tujuan-tujuan tersebut. Perubahan perilaku secara keseluruhan, perubahan perilaku belajar bukan hanya sekedar memperoleh pengetahuan semata, tetapi termasuk memperoleh pula

perubahan dalam sikap dan keterampilannya. Adapun contohnya adalah mahasiswa belajar tentang “kompetensi guru”, di samping memperoleh informasi atau pengetahuan tentang “kompetensi guru”, dia juga memperoleh sikap tentang pentingnya seorang guru menguasai “kompetensi guru”. Begitu juga, dia memperoleh keterampilan dalam menerapkan “kompetensi guru”.

Pendapat Surya (2007, hlm.27) ini senada pula dengan Djamarah (2003, hlm.12) meskipun dengan pembagian /pengelompokan dan uraian yang berbeda. Secara lebih jelas, Djamarah menegaskan bahwa perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku. Perubahan yang diperoleh individu setelah melalui suatu proses belajar meliputi perubahan keseluruhan tingkah laku jika seseorang belajar sesuatu sebagai hasil ia akan mengalami perubahan tingkah laku secara menyeluruh dalam sikap kebiasaan, keterampilan, dan pengetahuan.

Sejalan dengan itu, Makmun (2003, hlm.8) menjelaskan bahwa dengan merujuk pada Gagne (1985, hlm.25) perubahan tingkah perilaku yang merupakan hasil belajar dapat berbentuk informasi verbal, informasi verbal merupakan penguasaan informasi dalam bentuk verbal, baik secara tertulis maupun tulisan, misalnya pemberian nama-nama terhadap suatu benda, definisi, dan sebagainya. Kecakapan intelektual, kecakapan intelektual merupakan keterampilan individu dalam melakukan interaksi dengan lingkungannya dengan menggunakan simbol-simbol, misalnya penggunaan simbol kimia, fisika, dan matematika. Termasuk dalam keterampilan intelektual adalah kecakapan dalam membedakan (*discrimination*), memahami konsep konkrit, konsep astrak, aturan dan hukum. Keterampilan ini sangat dibutuhkan dalam menghadapi pemecahan masalah. Strategi kognitif, strategi kognitif merupakan kecakapan individu untuk melakukan pengendalian dan pengelolaan keseluruhan aktivitasnya. Dalam konteks proses pembelajaran, strategi kognitif yaitu kemampuan mengendalikan ingatan dan cara-cara berfikir agar terjadi aktivitas yang efektif. Kecakapan intelektual menitikberatkan pada hasil pembelajaran, sedangkan strategi kognitif lebih menekankan pada proses pemikiran. Sikap merupakan hasil pembelajaran yang berupa kecakapan individu untuk memilih macam tindakan yang akan dilakukan. Dengan kata lain, sikap adalah keadaan dalam diri individu.

### c. Bentuk-bentuk Belajar

Kita telah mempelajari ciri-ciri belajar menurut pandangan beberapa ahli, selanjutnya kita perlu mengkaji tentang bentuk-bentuk belajar. Gagne (1985, hlm.10) mengemukakan bahwa ada 5 bentuk belajar, yaitu belajar responden, belajar kontiguitas, belajar operant, belajar observasional, dan belajar kognitif. Masing-masing bentuk belajar tersebut diuraikan secara umum dengan mengacu kepada Dahar (2011, hlm.10) yaitu, Belajar responden semacam ini terjadi karena suatu respon dikeluarkan oleh suatu stimulus yang telah dikenal. Semua hal dalam lingkungan dapat menjadi berpasangan dengan suatu stimulus yang menimbulkan respons emosional. Kata-kata guru yang ramah atau kata-kata guru yang kasar dapat menimbulkan perasaan senang atau perasaan takut. Adapun contohnya adalah Doni dapat menjawab pertanyaan gurunya dengan tepat. Guru merespon positif jawaban tersebut dengan memberikan senyuman dan pujian. Pengalaman tersebut mengakibatkan Doni semakin giat belajar. Senyum dan pujian guru ini merupakan stimulus tak terkondisi. Tindakan guru ini menimbulkan perasaan yang menyenangkan bagi Doni sehingga membuatnya lebih giat lagi dalam belajar.

Belajar kontiguitas bentuk ini tidak memerlukan hubungan stimulus tak terkondisi dengan respons. Asosiasi dekat (*contiguous*) sederhana antara stimulus dan respons dapat menghasilkan suatu perubahan dalam perilaku individu. Hal ini disebabkan secara sederhana manusia dapat berubah karena mengalami peristiwa-peristiwa yang berpasangan. Belajar kontiguitas sederhana bisa dilihat jika seseorang memberikan respon atas pertanyaan yang belum lengkap, seperti “dua kali dua sama dengan?”. Maka pasti bisa menjawab “empat”. Itu adalah contoh asosiasi berdekatan antara stimulus dan respon dalam waktu yang sama. Bentuk belajar kontiguitas yang lain adalah *stereotyping*, yaitu adanya peristiwa yang terjadi berulang-ulang dalam bentuk yang sama, sehingga terbentuk dalam pemikiran kita.

Belajar operant sebagai akibat dari *reinforcement*, bukan karena adanya stimulus, sebab perilaku yang diinginkan timbul secara spontan ketika organisme beroperasi dengan lingkungannya. Maksudnya, perilaku individu dapat ditimbulkan dengan adanya *reinforcement* segera setelah adanya respon. Respon ini bisa berupa pernyataan, gerakan dan tindakan. Misalnya, respon menjawab pertanyaan guru

secara sukarela, maka *reinforcer* bisa berupa ucapan “bagus sekali”, kamu dapat satu poin”. Dan sebagainya.

Belajar observasional konsep belajar ini memperlihatkan bahwa orang dapat belajar dengan mengamati orang lain melakukan apa yang akan dipelajari. Misalnya anak kecil belajar makan itu dengan mengamati cara makan yang dilakukan oleh ibunya atau keluarganya.

Belajar kognitif bentuk belajar ini memperlihatkan proses-proses kognitif selama belajar. Proses semacam itu menyangkut “*insight*” (berpikir) dan “*reasoning*” (menggunakan logika deduktif dan induktif). Bentuk belajar ini mengindahkan persepsi siswa, *insight*, kognisi dari hubungan esensial antara unsur-unsur dalam situasi ini. Jadi, belajar tidak hanya timbul dari adanya stimulus-respon maupun *reinforcement*, melibatkan tindakan mental individu yang sedang belajar.

Berdasarkan pendapat Gagne (1985, hlm.14), dapat kita katakan bahwa ia telah membagi bentuk-bentuk belajar menjadi lima bentuk, yang merupakan inti dari teori belajar. Responden merupakan belajar yang dibentuk dengan adanya hubungan antara stimulus dengan respon. Kontiguitas sama dengan responden, akan tetapi untuk responden waktunya dilakukan secara bersamaan. Observasional merupakan bentuk belajar yang paling sederhana karena individu hanya mengamati orang lain kemudian meniru perbuatannya, sedangkan kognitif merupakan bentuk yang tertinggi karena sudah memasuki wilayah *insight*.

Terkait dengan hakikat manusia yang memiliki beragam potensi, karakter, dan kebutuhan dalam belajar, Gagne (1985, hlm.14) juga mencatat ada 8 bentuk belajar yang dilakukan manusia, yaitu belajar isyarat (*signal learning*), ternyata tidak semua reaksi spontan manusia terhadap stimulus sebenarnya tidak menimbulkan respon. Dalam konteks inilah signal learning terjadi. Contohnya: seorang guru yang memberikan isyarat kepada siswanya yang gaduh dengan bahasa tubuh tangan diangkat kemudian diturunkan. Belajar stimulus respon, belajar tipe ini memberikan respon yang tepat terhadap stimulus yang diberikan. Reaksi yang tepat diberikan penguatan (*reinforcement*) sehingga terbentuk perilaku tertentu (*shaping*). Contohnya: seorang guru memberikan suatu bentuk pertanyaan atau gambaran tentang sesuatu yang kemudian ditanggapi oleh siswanya. Guru memberi pertanyaan kemudian siswa menjawab. Belajar merantailkan (*chaining*), tipe ini merupakan

belajar dengan membuat gerakan-gerakan motorik sehingga akhirnya membentuk rangkaian gerak dalam urutan tertentu. Contohnya pengajaran tari yang dari awal membutuhkan proses-proses dan tahapan untuk mencapai tujuannya. Belajar asosiasi verbal (*verbal association*), tipe ini merupakan belajar menghubungkan suatu kata dengan suatu objek yang berupa benda, orang atau kejadian dan merangkaikan sejumlah kata dalam urutan yang tepat. Contohnya membuat langkah kerja dari suatu praktek dengan bantuan alat atau objek tertentu, dan membuat prosedur dari praktek kayu. Belajar membedakan (*discrimination*), tipe belajar ini memberikan reaksi yang berbeda-beda pada stimulus yang mempunyai kesamaan. Contohnya: seorang guru memberikan sebuah bentuk pertanyaan dalam berupa kata-kata atau benda yang mempunyai jawaban yang mempunyai banyak versi tetapi masih dalam satu bagian dalam jawaban yang benar. Guru memberikan sebuah bentuk (kubus) siswa menerka ada yang bilang berbentuk kotak, seperti kotak kardus, kubus, dan sebagainya. Belajar konsep (*concept learning*), belajar mengklasifikasikan stimulus, atau menempatkan objek-objek dalam kelompok tertentu yang membentuk suatu konsep (konsep: satuan arti yang mewakili kesamaan ciri). Contohnya: memahami sebuah prosedur dalam suatu praktek uji bahan sebelum praktek atau konsep dalam kuliah mekanika teknik. Belajar dalil (*rule learning*), tipe ini merupakan tipe belajar untuk menghasilkan aturan atau kaidah yang terdiri dari penggabungan beberapa konsep. Hubungan antara konsep biasanya dituangkan dalam bentuk kalimat. Contohnya: seorang guru memberikan hukuman kepada siswa yang tidak mengerjakan tugas, yang merupakan kewajiban siswa, dalam hal itu hukuman diberikan supaya siswa tidak mengalami kesalahannya. Belajar memecahkan masalah (*problem solving*), tipe ini merupakan tipe belajar belajar yang menggabungkan beberapa kaidah untuk memecahkan masalah, sehingga terbentuk kaedah yang lebih tinggi (*higher order rule*). Contohnya: seorang guru memberikan kasus atau permasalahan kepada siswa-siswanya untuk memancing otak mereka mencari penyelesaian dari masalah tersebut.

Sementara itu, menurut Syah (2006, hlm.16) kaitannya dengan proses pembelajaran, bentuk-bentuk belajar yang umum dijumpai dalam proses pembelajaran antara lain, belajar abstrak adalah belajar yang menggunakan cara-cara berpikir abstrak. Tujuannya adalah untuk memperoleh pemahaman dan pemecahan masalah-masalah yang tidak nyata. Belajar keterampilan adalah belajar dengan



menggunakan gerakan-gerakan motorik yakni yang berhubungan dengan urat-urat syaraf. Tujuannya adalah untuk memperoleh dan menguasai keterampilan jasmaniah tertentu. Belajar Sosial adalah belajar memahami masalah-masalah dan teknik-teknik untuk memecahkan masalah tersebut. Tujuannya untuk menguasai pemahaman dan kecakapan dalam memecahkan masalah-masalah sosial. Belajar pemecahan masalah adalah belajar menggunakan metode ilmiah atau berpikir secara sistematis, logis, teratur, dan teliti. Tujuannya untuk memperoleh kemampuan dan kecakapan kognitif untuk memecahkan masalah secara rasional, lugas, dan tuntas. Belajar rasional adalah belajar dengan menggunakan kemampuan berpikir secara logis dan sistematis. Tujuannya ialah untuk memperoleh berbagai kecakapan menggunakan prinsip dan konsep. Belajar kebiasaan adalah proses pembentukan kebiasaan-kebiasaan baru atau perbaikan kebiasaan-kebiasaan yang telah ada. Belajar kebiasaan, selain menggunakan perintah, suri tauladan, dan pengalaman khusus, juga menggunakan hukuman dan ganjaran. Tujuannya agar siswa memperoleh sikap-sikap dan kebiasaan baru yang lebih tepat dan positif dalam arti selaras dengan norma dan tata nilai moral yang berlaku. Belajar apresiasi adalah belajar untuk mempertimbangkan arti penting atau nilai suatu objek. Tujuannya adalah agar siswa memperoleh dan mengembangkan kecakapan ranah afektif yang dalam hal ini kemampuan menghargai secara tepat terhadap nilai objek tertentu, misalnya apresiasi sastra, apresiasi musik, dan sebagainya. Belajar pengetahuan adalah belajar dengan cara melakukan penyelidikan mendalam terhadap objek pengetahuan tertentu. Tujuannya adalah agar siswa memperoleh atau menambah informasi dan pemahaman terhadap pengetahuan tertentu yang biasanya lebih rumit dan memerlukan kiat khusus dalam mempelajarinya.

#### **d. Prinsip-prinsip Belajar**

Menurut Hamalik (2004, hlm.15) William Burton seorang pakar pembelajaran di Amerika Serikat menyimpulkan uraiannya yang cukup panjang tentang prinsip-prinsip belajar yaitu, proses belajar ialah pengalaman, berbuat, mereaksi, dan melampaui (*under going*). Proses itu melalui bermacam-macam ragam pengalaman dan mata pelajaran yang terpusat pada suatu tujuan tertentu, pengalaman belajar bersumber dari kebutuhan dan tujuan siswa sendiri yang terpusat pada suatu tujuan tertentu. Pengalaman belajar yang bersumber dari kebutuhan dan tujuan siswa sendiri

yang mendorong motivasi. Proses belajar dan hasil belajar disyarati oleh hereditas (keturunan) dan lingkungan. Proses belajar dan hasil usaha belajar secara materil dipengaruhi oleh perbedaan-perbedaan individual dikalangan siswa. Proses belajar berlangsung secara efektif apabila pengalaman dan hasil-hasil belajar yang diinginkan disesuaikan dengan kematangan siswa. Proses belajar yang terbaik apabila siswa mengetahui status dan kemajuan. Proses belajar merupakan kesatuan fungsional dari berbagai prosedur. Hasil-hasil belajar secara fungsional bertalian satu sama lain, tetapi dapat didiskusikan secara terpisah. Proses belajar berlangsung secara efektif dibawah bimbingan yang merangsang dan membimbing tanpa tekanan dan paksaan. Hasil-hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, abilitas, dan keterampilan. Hasil-hasil belajar diterima oleh siswa apabila memberi kepuasan pada kebutuhannya dan berguna serta bermakna baginya. Hasil-hasil belajar dilengkapi dengan jalan serangkaian pengalaman-pengalaman yang dapat dipersamakan dan dengan pertimbangan yang baik. Hasil-hasil belajar itu lambat laun dipersatukan menjadi kepribadian dengan kecepatan yang berbeda-beda. Hasil-hasil belajar yang telah dicapai adalah bersifat kompleks dan dapat berubah-ubah (*adaptable*), jadi tidak bisa sederhana dan statis.

Berbagai prinsip belajar tersebut dapat dikerucutkan pada prinsip-prinsip yang lebih singkat dan operasional (mudah dicerna) sebagai mana pendapat menurut Davis (1991, hlm.16) apapun yang dipelajari siswa, dialah yang harus belajar, bukan orang lain. Untuk itu siswalah yang harus bertindak aktif. Setiap siswa belajar sesuai dengan tingkat kemampuannya. Siswa akan dapat belajar dengan baik bila mendapat penguatan langsung pada setiap langkah yang dilakukan selama proses belajar, penguasaan yang sempurna dari setiap langkah yang dilakukan siswa akan membuat proses belajar lebih berarti. Motivasi belajar siswa akan lebih meningkat apabila ia diberi tanggung jawab dan kepercayaan penuh atas belajarnya.

Berkaitan dengan proses pembelajaran, menurut Dimiyati (2002, hlm.18) dan Aunurrahman (2012, hlm.18) guru dituntut untuk mampu mengembangkan potensi yang ada pada siswa secara optimal. Upaya dalam mendorong terwujudnya perkembangan siswa tidak dapat diukur dalam periode tertentu. agar aktivitas yang dilakukan guru dalam proses pembelajaran terarah pada upaya peningkatan potensi

siswa secara *komprehensif*, maka pembelajaran harus dikembangkan sesuai dengan prinsip-prinsip yang benar, yang bertolak dari kebutuhan internal siswa untuk belajar.

Prinsip belajar merujuk menunjuk kepada hal-hal penting yang harus dilakukan guru agar terjadi proses belajar siswa sehingga proses belajar yang dilakukan dapat mencapai hasil yang diharapkan. Prinsip-prinsip belajar memberikan arah tentang apa saja yang sebaiknya dilakukan oleh guru agar para siswa dapat berperan aktif di dalam proses pembelajaran.

#### **e. Faktor-faktor Belajar**

Menurut Hamalik (2004, hlm.17) belajar yang efektif sangat dipengaruhi oleh faktor-faktor kondisional yang ada. Faktor-faktor kondisional tersebut adalah faktor kegiatan, penggunaan dan ulangan, siswa yang belajar melakukan banyak kegiatan baik kegiatan mental system (melihat, mendengar, merasakan, berpikir, dan sebagainya). Maupun kegiatan-kegiatan lainnya yang diperlukan untuk memperoleh pengetahuan, sikap, kebiasaan, dan minat. Apa yang telah dipelajari perlu digunakan secara praktis dan diadakan ulangan secara kontinyu dalam kondisi serasi, sehingga penguasaan hasil belajar menjadi lebih mantap.

Faktor latihan dan keberhasilan, belajar memerlukan latihan, dengan jalan *relearning* (mempelajari kembali), *realling* (memanggil/mengingat kembali), dan *reviewing* (mereview kembali) agar pelajaran yang terlupakan dapat dikuasai kembali dan pelajaran yang belum dikuasai akan dapat lebih mudah dipahami. Belajar siswa akan lebih berhasil jika siswa merasa berhasil dan mendapat kepuasannya. Belajar hendaknya dilakukan dalam suasana yang menyenangkan. Siswa yang belajar perlu mengetahui apakah ia berhasil atau gagal dalam belajarnya. Keberhasilan akan menimbulkan kepuasan dan mendorong belajar lebih baik, sedangkan kegagalan akan menimbulkan frustrasi.

Faktor asosiasi (gabungan pengalaman) memiliki manfaat besar dalam belajarnya. Semua pengalaman belajar antara yang baru dengan yang lama secara berasosiasikan, sehingga menjadi satu kesatuan pengalaman. Pengalaman masa lampau (bahan apersepsi) dan pengertian-pengertian yang telah dimiliki oleh siswa, besar peranannya dalam proses belajar. Pengalaman dan pengertian itu, menjadi dasar untuk menerima pengalaman-pengalaman baru dan pengertian-pengertian baru.

Faktor kesiapan belajar, siswa yang telah siap belajar akan dapat melakukan kegiatan belajar lebih mudah dan lebih berhasil. Faktor kesiapan ini erat hubungannya dengan masalah kematangan, minat, kebutuhan, dan tugas-tugas perkembangan.

Faktor minat dan usaha belajar dengan minat akan mendorong siswa belajar lebih baik dari pada belajar tanpa minat. Minat ini timbul apabila siswa tertarik akan sesuatu karena sesuai dengan kebutuhannya atau merasa bahwa sesuatu yang akan dipelajari dirasakan bermakna bagi dirinya. Namun demikian, minat tanpa adanya usaha yang baik maka belajar juga sulit untuk berhasil.

Faktor-faktor fisiologis, kondisi badan siswa yang belajar sangat berpengaruh dalam proses belajar dan berhasil tidaknya siswa belajar. Badan yang lemah, lelah, dan letih akan menyebabkan kegiatan belajar tidak akan sempurna.

Faktor intelegensi, siswa cerdas akan lebih berhasil dalam kegiatan belajar, karena ia lebih mudah menangkap dan memahami pelajaran dan lebih mudah mengingat-ingatnya. Siswa cerdas akan lebih mudah berpikir kreatif dan lebih cepat mengambil keputusan. Hal ini berbeda dengan siswa kurang cerdas, maka akan cenderung lebih lambat.

#### **f. Hasil Belajar**

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya (Sudjana, 2009, hlm.19). Kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa sebagai akibat dari perbuatan belajar dapat diamati melalui penampilan siswa atau *learner's performance* Gagne (1979, hlm.20). Hasil belajar sebagai sesuatu yang diperoleh, didapatkan atau dikuasai setelah proses belajar biasanya ditunjukkan dengan nilai atau skor. Penilaian hasil belajar adalah proses pemberian nilai terhadap hasil-hasil belajar yang dicapai siswa dalam kriteria tertentu. Hal ini mengisyaratkan bahwa objek yang dinilai adalah hasil belajar.

Menurut Surya (2007, hlm.19) hasil belajar akan tampak dalam berbagai hal, yaitu 1) Kebiasaan: misalnya siswa belajar bahasa berkali-kali menghindari kecenderungan penggunaan kata atau struktur yang keliru, sehingga akhirnya ia terbiasa dengan penggunaan bahasa secara baik dan benar. 2) keterampilan: misalnya menulis dan berolahraga yang meskipun sifatnya motorik, keterampilan-keterampilan itu memerlukan koordinasi gerak yang teliti dan kesadaran yang tinggi.

3) Pengamatan: yakni proses menerima, menafsirkan dan memberi arti rangsangan yang masuk melalui indera-indera secara objektif sehingga siswa mampu mencapai pengertian yang benar. 4) berfikir assosiatif: yakni berfikir dengan cara megasosiasikan sesuatu dengan lainnya dengan menggunakan daya ingat. 5) berfikir rasional dan kritis: yakni menggunakan prinsip-prinsip dan dasar-dasar pengertian dalam menjawab pertanyaan kritis seperti “bagaimana” (*how*) dan “mengapa” (*why*). 6) sikap: yakni kecenderungan yang relatif menetap untuk bereaksi dengan cara baik atau buruk terhadap orang atau barang tertentu sesuai dengan pengetahuan dan keyakinan. 7) *inhibisi* (menghindari hal yang mubazir). 8) *apresiasi* (menghargai karya-karya bermutu). 9) perilaku afektif: yakni perilaku yang bersangkutan dengan perasaan takut, marah, sedih, gembira, kecewa, senang, benci, was-was dan sebagainya.

Hasil belajar pada hakekatnya perubahan perubahan tingkah laku sebagai hasil dari proses belajar. Perubahan ini berupa pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan sikap yang biasanya meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hal ini juga dijelaskan oleh Bloom proses belajar, baik di sekolah maupun di luar sekolah menghasilkan 3 pembentukan kemampuan yang dikenal sebagai *Taksonomi Bloom*, yaitu kemampuan kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan).

#### **g. Motivasi Belajar**

Siswa melakukan kegiatan belajar disebabkan sebuah dorongan berupa kekuatan mental. Kekuatan mental itu dapat berupa keinginan, perhatian, kemauan, ataupun cita-cita. Kekutan mental itulah yang kemudian kita kenal dengan motivasi. Menurut Djiwandono (2008,hlm.20) motivasi berasal dari bahasa latin yaitu *motivum*, berarti alasan sesuatu terjadi, alasan tentang sesuatu hal itu bergerak atau berpindah. Kata *motivum* diartikan dalam bahasa Inggris, yaitu *motivation*.

Menurut Dimiyati (2002, hlm.20) motivasi dipandang sebagai dorongan mental yang menggerakkan dan mengarahkan perilaku manusia, termasuk perilaku belajar. Ada tiga komponen utama dalam motivasi yaitu kebutuhan, dorongan, dan tujuan. Kebutuhan terjadi bila individu merasa ada ketidakseimbangan antara apa yang ia miliki dan ia harapkan. Dorongan merupakan kekuatan mental untuk melakukan kegiatan dalam rangka memenuhi harapan. Tujuan adalah hal yang ingin dicapai oleh

seorang individu. Tujuan tersebut mengarahkan perilaku dalam hal ini perilaku belajar.

Sehubungan dengan motivasi, Maslow (dalam Mulyasa, 2003, hlm.24) menyusun suatu teori tentang kebutuhan yang bersifat hierarkis (*hierarchy of needs*). Kajian tentang teori Maslow ini secara lebih luas kebutuhan menurut Maslow dan dikelompokkan menjadi 5 tingkat, yaitu: 1) kebutuhan fisiologis (*physiological needs*). Kebutuhan ini paling rendah tingkatannya, dan memerlukan pemenuhan yang paling mendesak, misalnya kebutuhan akan makanan, minuman, air, dan udara. 2) kebutuhan rasa aman (*safety need*). Suatu kebutuhan yang mendorong individu untuk memperoleh ketentraman, kepastian, dan keteraturan dari keadaan lingkungannya, misalnya kebutuhan akan pakaian dan tempat tinggal. 3) kebutuhan kasih sayang (*belongingness and love needs*). Kebutuhan ini mendorong individu untuk mengadakan hubungan afektif atau ikatan emosional dengan individu lain, baik dengan sesama jenis maupun dengan yang berlainan jenis, di lingkungan keluarga ataupun di masyarakat, misalnya rasa disayangi, diterima, dan dibutuhkan oleh orang lain. 4) kebutuhan akan rasa harga diri (*esteem needs*), kebutuhan ini terdiri dari dua bagian. Pertama adalah penghormatan atau penghargaan dari diri sendiri, dan kedua adalah penghargaan dari orang lain. Misalnya hasrat untuk memperoleh kekuatan pribadi dan mendapat penghargaan atas apaapa yang dilakukannya. 5) kebutuhan akan aktualisasi diri (*need for self actualization*). Kebutuhan ini merupakan kebutuhan yang paling tinggi dan akan muncul apabila kebutuhan yang ada di bawahnya sudah terpenuhi dengan baik. Misalnya seorang ilmuwan menemukan suatu teori yang berguna bagi kehidupan.

Motivasi merupakan kondisi psikologis yang mendorong seseorang untuk dapat melakukan sesuatu. Hal ini juga berlaku dalam kegiatan belajar, bahwa hasil belajar akan menjadi optimal bila adanya motivasi yang tepat dari orang yang ada di lingkungan tempat proses belajar itu berlangsung. Sehubungan dengan hal tersebut ada tiga fungsi motivasi yang dikemukakan Utoyo (1989, hlm.21), antara lain: (a) mendorong manusia untuk berbuat, motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan, (b) menentukan arah perbuatan yakni ke arah tujuan yang akan dicapai, (c) menyeleksi perbuatan yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan untuk mencapai tujuan.

Motivasi juga memiliki peran atau fungsi keterkaitan dalam belajar karena motivasi akan menentukan identitas usaha belajar yang dilakukan siswa. Sehubungan dengan itu, Winkel (1996, hlm.22) berpendapat bahwa motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa untuk menimbulkan kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar itu, maka tujuan yang dikehendaki siswa tercapai. Sedangkan Sardiman (2001, hlm.22) mengatakan bahwa motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberi arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu tercapai.

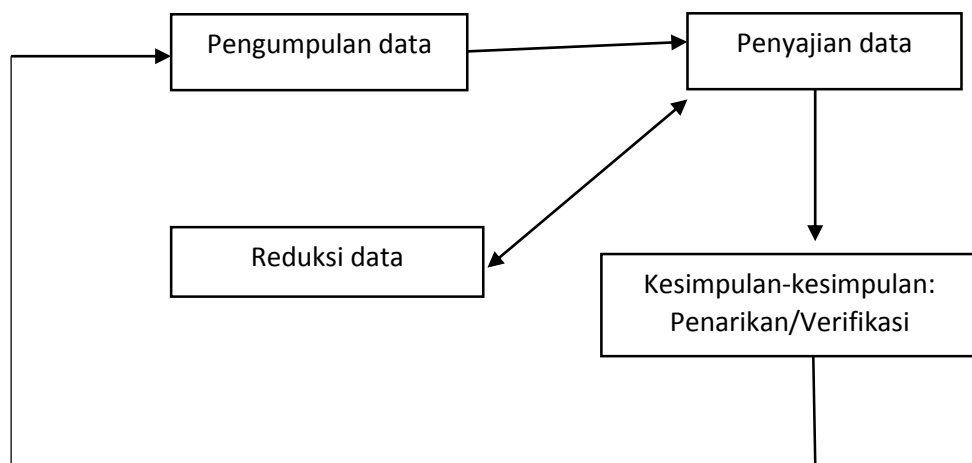
### B. Hasil Penelitian Terdahulu

Tabel 2. 7 Penelitian Terdahulu

No.	Nama Peneliti	Judul	Tahun	Hasil
1.	Suprihatin, Wiwi Isnaeni & Wulan Christijanti	Aktivitas dan hasil belajar siswa pada materi sistem pencernaan dengan penerapan strategi pembelajaran <i>discovery learning</i>	2014	Strategi pembelajaran <i>discovery learning</i> pada materi sistem pencernaan dapat berpengaruh terhadap aktivitas dan hasil belajar. Hasil belajar siswa mengalami peningkatan hasil belajar sedang sampai tinggi dan aktivitas siswa termasuk kategori aktif dan sangat aktif.
2.	Rivaldi Sastradimuhtur, Sulaeman & Muhamad. M. Algifari	Penerapan model pembelajaran <i>discovery learning</i> untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran perbaikan panel bodi	2019	Penerapan model pembelajaran <i>discovery learning</i> pada kompetensi dasar cara penyetokan panel dengan <i>hot</i> dan <i>cold shrinking</i> , mengalami peningkatan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. dengan model pembelajaran <i>discovery learning</i> telah berhasil mengatasi permasalahan yang selama ini terjadi.

No.	Nama Peneliti	Judul	Tahun	Hasil
				Model <i>discovery learning</i> pada mata pelajaran perbaikan panel bodi kompetensi dasar telah berhasil meningkatkan hasil belajar peserta didik teori dan praktik.
3.	Mufti Ali, Dini Desty setiani	Pengaruh model <i>discovery learning</i> terhadap hasil belajar peserta didik pada konsep jamur	2018	Terdapat pengaruh hasil belajar peserta didik yang proses pembelajaran yang menggunakan model <i>discovery learning</i> pada konsep jamur.
4.	Ali Gunay Balim	<i>The effects of discovery learning on students succes and inquiry learning skills</i>	2009	Menggunakan pembelajaran metode penemuan yang merupakan salah satu dari berbagai metode pengajaran dimana siswa aktif dan dibimbing oleh guru, dianggap meningkatkan keberhasilan siswa dan keterampilan belajar inkuri lebih dari tradisional metode pengajaran.

### C. Kerangka Pemikiran



Gambar 2. 2 Kerangka Pemikiran