



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan seseorang secara sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh pengetahuan dan wawasan baru sehingga terjadi perubahan perilaku yang relatif.

Matlin (dalam Nurhasanah, S dan Sobandi, A. 2016) berpendapat bahwa "belajar adalah suatu perubahan tingkah laku yang relatif permanen sebagai hasil dari pengalaman". Selanjutnya dalam konteks sekolah, belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan siswa untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman siswa sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Sementara itu Sudijono (dalam Siswanto, B. T dan Sutrisno, V. L. P, 2016) mengungkapkan "hasil belajar merupakan sebuah tindakan evaluasi yang dapat mengungkap aspek proses berpikir (*cognitive domain*) juga dapat mengungkap aspek kejiwaan lainnya, yaitu aspek nilai atau sikap (*affective domain*) dan aspek keterampilan (*psychomotor domain*) yang melekat pada diri setiap individu peserta didik".

Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku peserta didik setelah mengikuti pembelajaran dalam kelas. Perubahan yang dimaksud meliputi 3 aspek yaitu aspek kognitif, afektif, psikomotor.

"Model pembelajaran merupakan rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum, mendesain materi-materi intruksional, dan memandu proses pengajaran di ruang kelas atau di setting yang berbeda Miftahul" (dalam Istiningsih, G, dkk. 2018, hlm. 95). Sementara itu, Joyce, dkk (dalam Tayeb, T. 2017, hlm. 49) bahwa "model pembelajaran merupakan model belajar dengan model tersebut guru dapat membantu siswa untuk mendapatkan atau memperoleh informasi, ide, keterampilan, cara berpikir, dan mengekspresikan ide diri

sendiri”. Selain itu, mereka juga mengajarkan bagaimana peserta didik belajar.

Dapat diambil kesimpulan bahwa model pembelajaran adalah suatu susunan kerangka kerja yang menggambarkan sistematis dalam melaksanakan pembelajaran agar mengorganisasi pengalaman belajar lebih terarah, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Dalam pembelajaran ada beberapa model pembelajaran yang bisa digunakan, seperti model pembelajaran konvensional. Menurut Trianto (dalam Niak, Y, dkk. 2018) “Dalam proses pembelajaran guru selalu menuntut siswa untuk belajar, tapi jarang mengajarkan bagaimana caranya siswa untuk belajar, guru juga menuntut siswa untuk menyelesaikan masalah, tapi jarang mengajarkan bagaimana siswa seharusnya menyelesaikan masalah”. Akibatnya, kesulitan yang didapat bukan dari siswa saja, tetapi berasal dari guru juga, karena metode yang digunakan guru adalah metode ceramah, sehingga siswa merasa bosan dalam mengikuti proses pembelajaran. Sementara itu, menurut Wina Sanjaya (dalam Ibrahim. hlm. 202) “menyatakan bahwa pada pembelajaran konvensional siswa ditempatkan sebagai obyek belajar yang berperan sebagai penerima informasi secara pasif. Jadi pada umumnya penyampaian pelajaran menggunakan metode ceramah, tanya jawab dan penugasan”.

Secara singkat dapat didefinisikan bahwa metode pembelajaran konvensional adalah pembelajaran yang hanya terfokus pada guru, sedangkan siswa lebih banyak mendengarkan dan menulis apa yang menurut mereka penting.

Menurut Zuhdan (dalam Rahayu, G. D. S dan Firmansyah, D. 2018. hlm. 18)

Setiap guru pada satuan pendidikan berkewajiban menyusun perangkat pembelajaran secara lengkap dan sistematis agar pembelajaran berlangsung secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi

prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis siswa.

Dalam pelaksanaan pembelajaran guru harus bisa menentukan model pembelajaran yang tepat agar suasana dalam kelas menjadi lebih aktif, kreatif dan tidak membosankan. Ada berbagai macam model pembelajaran yang bisa digunakan untuk mengajar, salah satunya *discovery learning*.

Pendidikan adalah mengikuti kegiatan proses pembelajaran untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Peserta didik sekaligus mengikuti kebiasaan dari sekumpulan besar manusia dari satu generasi ke generasi yang lain dengan melalui proses pengajaran oleh guru, pelatihan dan juga penelitian. Menurut H. M. Arifin (dalam Saat, S, 2015. hlm. 1) “Fungsi pendidikan sebenarnya adalah menyediakan fasilitas yang dapat memungkinkan tugas pendidikan dapat berjalan lancar, baik secara struktural, maupun secara institusional”. Secara struktural menuntut terwujudnya struktur organisasi yang mengatur jalannya proses kependidikan. Secara institusional mengandung implikasi bahwa proses kependidikan yang terjadi dalam struktur organisasi itu dilembagakan untuk lebih menjamin proses pendidikan itu berjalan secara konsisten dan berkesinambungan mengikuti kebutuhan dan perkembangan manusia yang cenderung ke arah tingkat kemampuan yang optimal.

Inti dari pendidikan adalah proses pembelajaran, dimana dalam pembelajaran tidak lepas dari proses pembelajaran. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik.

Pembelajaran adalah sebuah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003, pembelajaran diartikan sebagai proses interaksi peserta

didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Menurut pengertian ini, pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan, kemahiran dan tabiat serta pembentukan sikap dan keyakinan pada peserta didik.

Pembelajaran terjadi dalam situasi formal yang secara sengaja diprogramkan oleh guru dalam usahanya mentransformasikan ilmu kepada peserta didik, berdasarkan kurikulum dan tujuan yang hendak dicapai. Melalui pembelajaran peserta didik melakukan proses belajar sesuai dengan rencana pengajaran yang telah diprogramkan.

Pembelajaran yang baik cenderung menghasilkan lulusan dengan hasil belajar yang baik. Perencanaan pembelajaran merupakan salah satu tujuan untuk menghasilkan hasil belajar yang baik untuk pendidikan di sekolah, sehingga siswa bisa menerima mata pelajaran dengan baik. Guru sebagai seorang pendidik dan sebagai orang yang memberi ilmu pengetahuan kepada anak didik harus betul-betul memahami kebijakan-kebijakan pendidikan. Selain itu perlu dipahami pula bahwa guru memang bukanlah salah satunya sumber belajar, walaupun tugas, peranan dan fungsinya dalam proses belajar mengajar sangat penting.

Model pembelajaran Discovery menurut Brunner (dalam Suherti dan Rohimah, 2016 hlm, 53) ialah “pembelajaran yang bertujuan memperoleh pengetahuan dengan suatu cara yang dapat melatih kemampuan intelektual para siswa serta merangsang keingintahuan mereka dan memotivasi kemampuan mereka”. Model pembelajaran *Discovery learning* mengarahkan peserta didik untuk memahami konsep, arti, dan hubungan, melalui proses intuitif untuk akhirnya sampai kepada suatu kesimpulan.

Model *Discovery learning* merupakan pembelajaran yang dirancang untuk siswa, agar menumbuhkan rasa ingin tahu siswa dan melatih kemampuan intelektual siswa. Menurut Maharani & Hardini (dalam Cintia N. I, dkk. 2018, hlm 71), “*discovery learning* adalah proses

pembelajaran yang penyampaian materinya tidak utuh, karena model *discovery learning* menuntut siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan menemukan sendiri suatu konsep pembelajaran”.

Sedangkan menurut Hosnan (dalam Ningsih S. R, dkk. hlm 1066)

Model ini tepat digunakan dalam pembelajaran tematik terpadu di Sekolah Dasar untuk kelas rendah, karena mampu membuat peserta didik terbiasa untuk mengembangkan cara belajar peserta didik aktif dengan menemukan sendiri, menyelidiki sendiri, maka hasil yang diperoleh akan setia dan tahan lama dalam ingatan, tidak akan mudah dilupakan peserta didik khususnya kelas rendah.

Menurut Hosnan (dalam Fitriyana, N dan Purwasi, L. A. 2020)

karakteristik *discovery learning* adalah, yaitu:

- 1) Mengeksplorasi dan memecahkan masalah untuk membuat, menggabungkan, dan menggeneralisasi pengetahuan
- 2) berpusat pada siswa
- 3) kegiatan untuk menggabungkan pengetahuan baru dan pengetahuan yang ada.

**Tabel 1 Langkah-langkah penerapan model *discovery learning***

<b>Tahap</b>	<b>Aktivitas guru dan peserta didik</b>
Tahap 1 <i>Stimulation</i> (pemberian rangsangan)	Pertama-tama siswa dihadapkan pada suatu yang menimbulkan kebingungan, kemudian tidak memberi generalisasi agar timbul rasa ingin tahu untuk mencari tahu sendiri. Dalam pembelajaran guru dapat mengajukan pertanyaan dan membaca buku yang mengarahkan untuk menemukan atau memecahkan masalah. Guru harus menguasai teknik-teknik dalam memberi stimulus kepada siswa, agar siswa aktif dalam mengeksplorasi dapat tercapai.
Tahap 2 <i>Problem Statement</i> (identifikasi masalah)	Setelah melakukan stimulasi, langkah selanjutnya guru memberi kesempatan kepada siswa untuk mengidentifikasi masalah. Kemudian dari identifikasi masalah tersebut dirumuskan dalam bentuk hipotesis (jawaban sementara).
Tahap 3 <i>Data Collection</i> (pengumpulan data)	Berfungsi untuk membuktikan terkait dari pernyataan yang ada, sehingga siswa berkesempatan untuk mengumpulkan berbagai macam informasi yang relevan, membaca buku,

	atau wawancara dengan narasumber, atau melakukan uji coba mandiri.
Tahap 4 <i>Data Processing</i> (pengolahan data)	Kegiatan mengolah data dan informasi yang telah didapatkan siswa. Tahap ini siswa melakukan pemeriksaan secara teliti untuk membuktikan apakah benar atau tidak. Semua informasi yang didapatkan siswa, diolah pada tingkat kepercayaan tertentu.
Tahap 5 <i>Verification</i> (pembuktian)	Merupakan kegiatan pembuktian benar atau tidak pernyataan yang sudah ada. <i>Verification</i> bertujuan agar proses belajar berjalan dengan baik dan kreatif jika guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan suatu konsep, teori, dan aturan melalui contoh-contoh yang siswa temui dalam kehidupannya.
Tahap 6 <i>Generalization</i> (menarik kesimpulan)	Proses menarik kesimpulan yang dapat dijadikan prinsip umum dan berlaku untuk semua kejadian yang sama dengan memperhatikan hasil verifikasi.

Berdasarkan pengertian diatas, bahwa pembelajaran Discovery digunakan untuk mengembangkan rasa ingin tahu peserta didik. Penemuan konsep tidak disajikan dalam bentuk akhir, tetapi peserta didik didorong untuk mengidentifikasi apa yang ingin diketahui dan dilanjutkan dengan mencari informasi sendiri kemudian mengorganisasi dan mengkontruksi apa yang mereka ketahui dan pahami dalam suatu bentuk akhir.

Menurut Hosnan (dalam Suherti dan Rohimah, 2016, hlm. 59-60) terdapat beberapa kelebihan dan kekurangan dari *Discovery learning*, sebagai berikut :

1. Kelebihan Model *Discovery learning*
  - a) Meningkatkan kemampuan peserta didik untuk memecahkan masalah.
  - b) Berpusat pada siswa dan guru yang berperan sama aktifnya.
  - c) Membantu mengembangkan ingatan dan trasfer pada situasi dan proses belajar yang baru.
  - d) Mendorong peserta didik bekerja dan berfikir atas inisiatif sendiri.

- e) Mendorong peserta didik berfikir intuisi dan merumuskan hipotesis sendiri.
- f) Mendorong keterlibatan keaktifan peserta didik.
- g) Peserta didik akan dapat mentransfer pengetahuannya ke berbagai konteks.
- h) Kemungkinan peserta didik belajar dengan memanfaatkan berbagai jenis sumber belajar.
- i) Melatih peserta didik belajar mandiri.
- j) Siswa aktif dalam kegiatan belajar mengajar, sebab ia berfikir dan menggunakan kemampuan untuk menemukan hasil akhir.

Permasalahan mengidiasikan bahwa kurangnya perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran dan kurangnya penggunaan model pembelajaran. Model yang disarankan adalah model *discovery learning*, karena model *discovery learning* dapat melatih kemampuan intelektual peserta didik dan dapat memotivasi peserta didik dalam belajar.

Dalam proses pembelajaran berlangsung masih ada peserta didik yang tidak memperhatikan guru sedang menjelaskan. Pembelajaran yang disampaikan hanya terpaku pada buku dan guru hanya menggunakan metode ceramah, yang mengakibatkan siswa bosan dan kurang memperhatikan guru. Guru hanya fokus menjelaskan materi tanpa memperhatikan apakah peserta didik paham atau tidak. Sarana untuk belajar masih kurang memadai. Dalam pembelajaran guru tidak memberikan kesempatan siswa untuk bertanya. Ketika guru memberikan tugas, masih ada beberapa siswa yang mencontek karena kurang paham akan materi yang disampaikan.

Dengan melihat latar belakang masalah diatas maka penelitian terdorong untuk meneliti masalah tersebut dengan mengambil judul tentang “Kajian Tentang Proses Pembelajaran Menggunakan Model *Discovery learning* Dalam Meningkatkan Aktivitas Dalam Hasil Belajar Siswa”



## **B. Identifikasi Masalah**

Atas dasar latar belakang masalah sebagaimana telah diutarakan di atas, maka masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Pembelajaran masih monoton yang hanya berfokus pada guru.
2. Rendahnya partisipasi siswa dalam proses pembelajaran.
3. Sebagian siswa belum mencapai KKM.
4. Metode pembelajaran yang digunakan guru masih konvensional yaitu metode ceramah.
5. Sarana dan prasana terbatas.
6. Dalam pembelajaran siswa kurang memperhatikan guru.

## **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, maka diperoleh gambaran permasalahan yang begitu luas. Penulis memberi batasan sebagai berikut :

1. Hasil belajar siswa masih rendah.
2. Pembelajaran masih monoton yang hanya berfokus pada guru.
3. Siswa kurang berperan aktif saat pembelajaran berlangsung, dan siswa jarang memberikan respon pada saat diberikan pertanyaan oleh guru.
4. Metode pembelajaran masih menggunakan metode ceramah.
5. Pembelajaran senantiasa tidak mengarahkan pada penemuan siswa, lebih pada kegiatan mendengarkan

## **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

### **1. Rumusan Masalah Umum**

Apakah dengan penggunaan model *Discovery learning* dapat meningkatkan proses pembelajaran dalam kelas dan hasil belajar siswa sehingga peserta didik baik secara individu maupun berkelompok bisa

aktif menemukan konsep dan pengetahuan sendiri sesuai dengan tuntutan kurikulum meski pun dengan tetap dengan bimbingan dari guru ?

## **2. Rumusan Masalah Khusus**

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka masalah yang muncul perlu dibatasi supaya pembahasan tidak terlalu umum. Pembatasan masalah sebagai berikut :

- a. Bagaimana hasil belajar siswa selama ini?
- b. Model belajar apa saja yang sudah dilakukan oleh guru?
- c. Apakah model *Discovery learning* dapat meningkatkan hasil belajar?

## **E. Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian**

### **1. Tujuan Penelitian**

#### **a. Tujuan Penelitian Umum**

Untuk mengetahui penerapan model *Discovery learning* dapat meningkatkan proses pembelajaran dalam kelas dan hasil belajar.

#### **b. Tujuan Penelitian Khusus**

- 1) Untuk mengetahui bagaimana hasil belajar selama pembelajaran.
- 2) Untuk mengetahui apa saja model yang digunakan oleh guru.
- 3) Untuk mengetahui hasil belajar menggunakan *Discovery learning*.

### **2. Manfaat Penelitian**

#### **a. Manfaat Teoritis**

Meningkatnya proses pembelajaran dan hasil belajar peserta didik.

#### **b. Manfaat Praktis**

Penelitian ini diharapkan akan bermanfaat untuk guru, siswa, sekolah maupun peneliti. Secara rinci manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Bagi Peserta Didik
  - a) Meningkatkan terjadinya proses pembelajaran peserta didik aktif

- b) Meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memperoleh pengetahuan
  - c) Meningkatkan perolehan nilai hasil belajar peserta didik
- 2) Bagi Pendidik
- a) Dapat mengubah pola pembelajaran dari guru aktif menjadi peserta didik aktif
  - b) Memberikan motivasi kepada guru untuk lebih kreatif dan inovatif dalam melaksanakan pembelajaran.
- 3) Bagi Sekolah
- Memberikan kesempatan kepada kepala sekolah dan guru untuk membuat perubahan kearah yang lebih baik dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
- 4) Bagi Peneliti
- a) Mendapatkan pengalaman dalam merencanakan, melaksanakan kegiatan pembelajaran yang aktif, kreatif dan menyenangkan.
  - b) Menambah wawasan dan pengetahuan dalam penerapan model pembelajaran di kelas.

## **F. Definisi Variabel**

Untuk menjelaskan masalah-masalah penelitian, diperlukan adanya batasan istilah tersebut. Penulis mendefinisikan istilah-istilah yang berkaitan sebagai berikut ini:

### **1. Proses Pembelajaran**

Pane dan Darwis Dasopang (dalam Putria, H, dkk. 2020) mengenai proses pembelajaran, menurutnya proses pembelajaran adalah suatu sistem yang melibatkan satu kesatuan komponen yang saling berkaitan dan saling berinteraksi untuk mencapai suatu hasil yang diharapkan secara optimal sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Selanjutnya Sanjaya, W (dalam Hanafy, M. S. 2014) proses pembelajaran merupakan suatu sistem, yaitu satu kesatuan komponen yang satu sama lain saling

berkaitan dan saling berinteraksi untuk mencapai suatu hasil yang diharapkan secara optimal sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

Berdasarkan pendapat ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa model *discovery learning* adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan/transfer ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat serta pembentukan sikap kepercayaan pada peserta didik.

Dalam proses pembelajaran ada beberapa tahap, yaitu persiapan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, penilaian.

#### **A. Persiapan Pembelajaran**

Persiapan pembelajaran merupakan upaya untuk memperkirakan tindakan dengan pembentukan kompetensi. Kemampuan membuat persiapan pembelajaran merupakan langkah awal yang harus dimiliki seorang guru dan sebagai sumber dari pengetahuan teori, keterampilan dasar, dan pemahaman yang mendalam tentang objek belajar dan situasi pembelajaran.

Terdapat beberapa prinsip yang harus diperhatikan dalam pengembangan persiapan pembelajaran, diantaranya :

1. Kompetensi yang dirumuskan dalam persiapan mengajar harus jelas, makin kongkrit kompetensi makin mudah diamati, dan makin tepat kegiatan-kegiatan yang harus dilakukan untuk membentuk kompetensi tersebut.
2. Persiapan pembelajaran harus sederhana dan fleksibel serta dapat dilaksanakan dalam kegiatan pembelajaran dan pembentukan kompetensi peserta didik.
3. Kegiatan-kegiatan yang disusun dan dikembangkan dalam persiapan mengajar harus menunjang dan sesuai dengan kompetensi dasar yang telah ditetapkan.
4. Persiapan mengajar yang dikembangkan harus utuh dan menyeluruh serta jelas pencapaiannya.
5. Harus ada koordinasi antar komponen pelaksanaan program di sekolah, terutama apabila pembelajaran dilaksanakan secara (*team teaching*).

Callahn & Clark (dalam Rahayu, G. D. S dan Firmansyah, D. 2018) mengemukakan bahwa persiapan mengajar memiliki kedudukan yang

esensial dalam pembelajaran yang efektif karena akan membantu membuat disiplin kerja yang baik, suasana yang lebih menarik, dan pembelajaran yang diorganisasikan secara baik, relevan, dan akurat.

## **B. Pelaksanaan Pembelajaran**

Dalam melakukan kegiatan pembelajaran yang dicapai melalui proses yang bersifat aktif siswa menggunakan seluruh kemampuan dasar yang dimilikinya sebagai dasar melakukan berbagai kegiatan agar memperoleh hasil yang baik. Menurut Cece Wijaya (dalam Supriyanto, E. 2015) CBSA dapat diartikan sebagai suatu sistem belajar mengajar yang menekankan keaktifan siswa secara fisik, mental, intelektual dan emosional guna memperoleh hasil belajar yang berupa perpaduan antara matra (domein) kognitif, afektif dan psikomotorik. Kehadiran CBSA sebagai alternatif strategi pengajaran dimaksudkan untuk mempertinggi atau mengoptimalkan aktifitas dan keterlibatan siswa dalam proses pengajaran. Huda (dalam Angraini, C. D, dkk, 2013) Pendekatan CBSA adalah anutan pembelajaran yang mengarah kepada pengoptimalisasian pelibatan intelektual-emosional peserta didik dalam proses pembelajaran, dengan pelibatan fisik peserta didik apabila diperlukan.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa Pendekatan CBSA adalah suatu pendekatan dalam pembelajaran yang menitik beratkan keaktifan peserta didik.

Junaidi, M (2018) Adapun karakteristik CBSA dari sisi Siswa sebagai berikut: subyek belajar, ada keberanian, partisipasi aktif-proaktif, kreatifitas berfikir dan berbuat serta kebebasan dan keleluasaan. Dari sisi guru antara lain: motivator, fasilator, moderator, sikap tindakan mendominasi dan membiarkan siswa belajar menurut caranya. Sedangkan karakteristik CBSA dari sisi program /materi sebagai berikut: sesuai dengan kebutuhan dan minat siswa, jelas, menantang belajar, menarik multi media fleksibel dan mengandung

fakta, konsep, prinsip dan keterangan. Dari sisi situasi mengajar dan belajar antara lain: komunikasi aksi, interaksi, transaksi, antusias, saling menghargai, colaborasi, hangat dan kegairaan dan kegembiraan belajar.

### **C. Penilaian**

Penilaian adalah proses pengumpulan dan pengolahan informasi untuk menentukan pencapaian hasil belajar peserta didik. Penilaian Kognitif, Afektif, dan Psikomotor.

#### **1. Penilaian Kognitif**

Menurut M. M. Solichin (dalam Kasenda, L. M, dkk, 2016) “Ranah kognitif merupakan ranah yang berkaitan dengan aspek – aspek intelektual atau berpikir/nalar”. Didalamnya mencakup pengetahuan, pemahaman, penerapan, penguraian, pemaduan, dan penilaian. Dalam ranah kognitif, sejauh mana peserta didik dan pada level yang lebih atas seorang peserta didik mampu menguraikan kembali kemudian memadukannya dengan pemahaman yang sudah ia peroleh untuk kemudian diberi penilaian/pertimbangan.

Jenis penilaian dalam aspek pengetahuan/ Kognitif dapat berupa:

##### **a. Tes Tertulis**

Menurut Trianto Tes tertulis yang digunakan guru banyak fariasinya yang mana digunakan untuk mengukur pencapaian kompetensi pengetahuan (kognitif) peserta didik, ter tertulis terdiri dari: soal pilihan ganda, isian, jawaban singkat (pendek), benarsalah, penjumlahan, dan uraian.

##### **b. Tes Lisan**

Tes bentuk lisan adalah tes yang dipergunakan mengukur tingkat pencapaian kompetensi, terutama pengetahuan (kognitif) dimana guru memberikan pertanyaan langsung kepada peserta didik secara verbal (lisan) dan ditanggapi peserta didik secara langsung dengan menggunakan bahasa verbal (lisan).

c. Penugasan/Proyek

Instrument penugasan berupa pekerjaan rumah dan/ proyek yang dikerjakan secara individu atau kelompok sesuai dengan karakteristik tugas.

2. Penilaian Afektif

Menurut L. W. Andersen (dalam Kasenda, L. M, dkk, 2016) Ranah afektif “merupakan ranah yang berkaitan dengan aspek – aspek emosional seperti perasaan, minat, sikap, kepatuhan terhadap moral. Didalamnya mencakup penerimaan, sambutan, tata nilai, pengorganisasian, dan karakterisasi.”

Dalam ranah sikap afektif mempunyai beberapa tingkatan:

**a. Tingkat *receiving***

- 1) Ada tingkat *receiving* atau *attending*, peserta didik memiliki keinginan memperhatikan suatu fenomena khusus atau stimulus tertentu.
- 2) Tugas pendidik adalah mengarahkan perhatian peserta didik pada fenomena tertentu yang positif. Misalnya, mengarahkan agar peserta didik senang membaca buku, senang bekerjasama, dsb.

**b. Tingkat *responding***

- 1) *Responding* merupakan partisipasi aktif peserta didik, yaitu sebagai bagian dari perilakunya. Pada tingkat ini peserta didik tidak saja memperhatikan fenomena khusus tetapi ia juga sudah memberikan reaksi.
- 2) Hasil pembelajaran pada ranah ini menekankan pada pemerolehan respons, berkeinginan memberi respons, atau kepuasan dalam memberi respons.
- 3) Tingkat yang tinggi pada kategori ini adalah minat atau suatu keinginan yang dimiliki oleh siswa, yaitu hal-hal yang menekankan pada pencarian kesenangan terhadap sesuatu objek

yang menarik atau aktivitas yang khusus. Misalnya : senang membaca buku, senang dengan guru, senang bertanya, senang membantu teman, senang dengan kebersihan dan kerapian, senang dengan pelajaran dan sebagainya.

**c. Tingkat *valuing***

- 1) *Valuing* melibatkan penentuan nilai, keyakinan atau sikap yang menunjukkan derajat internalisasi dan komitmen. Derajat rentangannya mulai dari menerima suatu nilai, sampai pada tingkat komitmen.
- 2) *Valuing* atau penilaian didasarkan pada internalisasi dari seperangkat nilai yang spesifik.
- 3) Hasil belajar pada tingkat ini berhubungan dengan perilaku yang konsisten dan stabil berkaitan dengan nilai yang dianut. Dalam tujuan pembelajaran, penilaian ini diklasifikasikan sebagai sikap dan apresiasi

**d. Tingkat *organization***

- 1) Pada tingkat *organization*, nilai satu dengan nilai lain dikaitkan, konflik antar nilai diselesaikan, dan mulai membangun sistem nilai internal yang konsisten.
- 2) Hasil pembelajaran pada tingkat ini berupa konseptualisasi nilai atau organisasi sistem nilai. Misalnya, pengembangan falsafah hidup seseorang.

**e. Tingkat *characterization***

- 1) Tingkat ranah afektif tertinggi adalah karakterisasi (*characterization*) nilai.
- 2) Pada tingkat ini peserta didik memiliki sistem nilai yang menjadi karakter dirinya, yang akan mengendalikan semua perilaku sampai pada waktu tertentu hingga terbentuk gaya hidup.
- 3) Hasil pembelajaran pada tingkat ini berkaitan dengan karakter pribadi, emosi, dan sikap sosial.



### 3. Penilaian Psikomotorik

Ranah yang berkaitan dengan keterampilan (skill) atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu. Menurut Trownbridge dan Bybe (dalam Sugiarti, 2018) “mengklarifikasi ranah psikomotor kedalam empat katagori, yaitu: a) *moving* (bergerak), b) *manipulating* (memanipulasi) c) *communicating* (berkomunikasi) dan d) *creating* (menciptakan)”. Penilaian dapat dilakukan pada saat proses berlangsung yaitu pada waktu peserta didik melakukan praktik, atau sesudah proses berlangsung dengan cara mengetes peserta didik salah satunya melalui laporan hasil praktikum.

## 2. *Discovery learning*

Menurut Hamruni (dalam, Wardani, F. I. P, dkk, hlm 65, 2018) pembelajaran berbasis masalah atau model *discovery learning* adalah model pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi peserta didik untuk belajar mengenai cara berfikir kritis, mengembangkan keterampilan dalam pemecahan masalah, serta memperoleh pengetahuan dan konsep baru yang didapatkan oleh peserta didik dalam pembelajaran.

Berdasarkan pendapat ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa model *discovery learning* adalah pembelajaran yang dirancang untuk menekankan pada keterlibatan siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran.

Menurut Syah (dalam, hlm 80-81) dalam mengaplikasikan model *discovery learning* di kelas, ada beberapa prosedur yang harus dilaksanakan dalam kegiatan belajar mengajar, yaitu :

1. *Stimulati On* (Stimulasi/Pemberian Rangsangan) Pada tahap ini siswa dihadapkan pada sesuatu yang membingungkan, kemudian dilanjutkan untuk tidak memberi generalisasi agar timbul keinginan untuk menyelidiki sendiri.
2. *Problem Statement* (Pernyataan/Identifikasi Masalah). Guru member kesempatan kepada siswa untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin masalah yang relevan dengan bahan pelajaran, kemudian salah

satunya dipilih dan dirumuskan dalam bentuk hipotesis (jawaban sementara atas pertanyaan masalah)

3. *Data Collection* (Pengumpulan Data). Ketika eksplorasi berlangsung, guru memberi kesempatan kepada para siswa mengumpulkan informasi yang relevan sebanyak-banyaknya untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis
4. *Data Processing* (Pengolahan Data). Pengolahan data merupakan kegiatan mengolah data dan informasi yang telah diperoleh para siswa baik melalui wawancara, observasi, dan sebagainya, lalu ditafsirkan. Semua informasi hasil bacaan, wawancara, observasi, dan sebagainya, semuanya diolah, diacak, diklasifikasikan, ditabulasi, bahkan bila perlu dihitung dengan cara tertentu serta ditafsirkan pada tingkat kepercayaan tertentu.
5. *Verification* (Pembuktian) Pada tahap ini siswa melakukan pemeriksaan secara cermat untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis yang ditetapkan tadi dengan temuan alternatif, dihubungkan dengan hasil data processing.
6. *Generalization* (Menarik Kesimpulan/Generalisasi) 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. Model *Discovery learning* adalah suatu kegiatan atau pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa sehingga siswa dapat menemukan konsep-konsep dan prinsip-prinsip melalui proses mentalnya sendiri.

### 3. Hasil Belajar

Arikunto (dalam Nilasari, E, dkk. 2017) yang “menyatakan bahwa hasil belajar sebagai perubahan tingkah laku siswa yang dilihat dari segi kognitif, afektif dan psikomotor setelah siswa melakukan proses pembelajaran”. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Hasil belajar juga dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui kegiatan belajar. Selanjutnya menurut Chatib (dalam kristin, 2016, hlm. 92) “Hasil belajar tidak hanya terbatas pada tes atau ujian saja tetapi sangat luas. Hasil belajar dapat dilihat dari; a) perubahan perilaku anak; b) perubahan pola pikir anak; c) membangun konsep baru.”

Bedasarkan pendapat para ahli, bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah menerima pengalaman

belajar yang telah disampaikan. Hasil belajar mencakup perubahan yang dialami oleh siswa dalam hal sikap dan perbuatan atau terbentuknya karakter yang diharapkan.

## **G. Kajian Teori**

### **1. Landasan Teori**

#### **a. Proses Pembelajaran**

##### **1) Pengertian Proses Pembelajaran**

Belajar adalah satu faktor yang memengaruhi dan berperan penting dalam pembentukan pribadi dan perilaku individu. Sebagian terbesar perkembangan individu berlangsung melalui kegiatan belajar. Pembelajaran merupakan suatu sistem, yang terdiri dari berbagai komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya. Komponen tersebut, meliputi: tujuan, materi, metode dan evaluasi. Keempat komponen pembelajaran tersebut harus diperhatikan oleh guru dalam memilih dan menentukan media, metode, strategi dan pendekatan apa yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Menurut Reiser & Dempse (dalam Anggraeni, P, dan Akbar, A, 2018) “Perencanaan pembelajaran didefinisikan sebagai prosedur sistematis di mana program pendidikan dan pelatihan dikembangkan dan disusun dengan tujuan untuk peningkatan pembelajaran yang substansial.”

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran adalah rencana kegiatan pembelajaran untuk satu pertemuan tatap muka atau lebih seperti yang telah tertera di Permendikbud Tahun 2016 No. 22 yaitu “RPP disusun berdasarkan KD atau subtema yang dilaksanakan kali pertemuan atau lebih.”

Penyusun RPP harus memperhatikan komponen-komponen yang tertuang dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses sebagai berikut :

1. Identitas sekolah, yaitu nama satuan pendidikan.
2. Identitas mata pelajaran atau tema/subtema.

3. Kelas/semester.
4. Materi pokok.
5. Alokasi waktu ditentukan sesuai dengan keperluan untuk pencapaian KD dan beban belajar dengan mempertimbangkan jumlah jam pelajaran yang tersedia dalam silabus dan KD yang harus dicapai.
6. Kompetensi Inti 1, 2, 3, dan 4.
7. Kompetensi Dasar dan Indikator pencapaian kompetensi.
8. Tujuan pembelajaran yang dirumuskan berdasarkan KD, dengan menggunakan kata kerja operasional yang dapat diamati dan diukur, yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan.
9. Materi pembelajaran memuat fakta, konsep, prinsip, dan prosedur yang relevan, dan ditulis dalam bentuk butir-butir sesuai dengan rumusan indikator ketercapaian kompetensi.
10. Metode pembelajaran digunakan oleh guru untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik dicapai.
11. Media pembelajaran berupa alat bantu proses pembelajaran untuk menyampaikan materi.
12. Sumber belajar dapat berupa buku, media cetak dan elektronik, alam sekitar, ataupun media lain yang relevan.
13. Langkah-langkah pembelajaran dilakukan melalui tahapan pendahuluan, inti, dan penutup.
14. Penilaian hasil pembelajaran.

## 2) Sintak Model Pembelajaran *Discovery learning*

**Tabel 1.1 Sintak Model Pembelajaran *Discovery learning***

<b>Tahap</b>	<b>Pelaksanaan</b>
<i>Stimulation</i> (stimulasi/pemberian rangsangan)	Pada tahap ini pelajar dihadapkan pada sesuatu yang menimbulkan kebingungannya, kemudian dilanjutkan untuk tidak memberi generalisasi, agar timbul keinginan untuk menyelidiki sendiri. Disamping itu guru dapat memulai kegiatan PBM dengan mengajukan pertanyaan, anjuran membaca buku, dan aktivitas belajar lainnya yang mengarah pada persiapan pemecahan masalah.
<i>Problem Statement</i> (pernyataan/identifikasi masalah)	Setelah dilakukan stimulasi langkah selanjutnya adalah guru memberi kesempatan kepada siswa untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin agenda masalah yang relevan dengan bahan ajar, kemudian salah satunya dipilih dan dirumuskan dalam bentuk hipotesis

<p><i>Data Collection</i> (Pengumpulan Data)</p>	<p>Ketika eksplorasi berlangsung guru memberi kesempatan kepada para siswa untuk mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya yang relevan. Pada tahap ini berfungsi untuk menjawab pertanyaan atau membuktikan benar tidaknya hipotesis, dengan demikian anak didik diberi kesempatan untuk mengumpulkan (collection) berbagai informasi yang relevan, membaca literatur, mengamati objek, wawancara dengan nara sumber, melakukan uji coba sendiri dan sebagainya.</p>
<p><i>Data Processing</i> (Pengolahan Data)</p>	<p>Pengolahan data merupakan kegiatan mengolah data dan informasi yang telah diperoleh para siswa lalu ditafsirkan. Semua informai hasil bacaan, wawancara, observasi, semuanya diolah, diklasifikasikan, ditabulasi, bahkan bila perlu dihitung dengan cara tertentu serta ditafsirkan pada tingkat kepercayaan tertentu.</p>
<p><i>Verification</i> (Pembuktian)</p>	<p>Pada tahap ini siswa melakukan pemeriksaan secara cermat untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis yang ditetapkan dengan temuan alternatif, dihubungkan dengan hasil data processing. Verification bertujuan agar proses belajar berjalan dengan baik dan kreatif jika guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan suatu konsep, teori, pemahaman melalui contoh yang ia jumpai dalam kehidupannya.</p>
<p><i>Generalization</i> (menarik kesimpulan/gener alisasi)</p>	<p>Tahap generalisasi adalah proses menarik sebuah kesimpulan yang dapat dijadikan prinsip umum dan berlaku untuk semua kejadian atau masalah yang sama, dengan memperhatikan hasil verifikasi. Berdasarkan hasil verifikasi maka dirumuskan prinsip-prinsip yang mendasari generalisasi.</p>

(Sumber: Kemendikbud, 2013)

## **b. Model *Discovery learning***

### **1) Pengertian Model *Discovery learning***

Model *Discovery learning* menganalogikan bahwa belajar menemukan terkait dengan tugas belajar mulai dari terdeteksi berdasarkan pola-pola secara implisit sampai mendapatkan informasi dari sesuatu aktivitas eksplisit sampai melakukan simulasi. Siswa tidak dihadapkan dengan pertanyaan yang sudah memiliki jawaban yang terstruktur, tetapi siswa harus mencari jawabannya sendiri dan jawaban tersebut memiliki beberapa kemungkinan jawaban.

Menurut Kyriazis, Psycharis & Korres (dalam Masdasiah, Nurhayati B, Racmawanty, 2018 hlm. 552 ) *Discovery learning* adalah “teori belajar yang didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang terjadi bila pelajar tidak disajikan dalam bentuk finalnya, tetapi diharapkan peserta didik mengorganisasi sendiri.” Selanjutnya Salmon (dalam Muhamad, N. 2016) pengaplikasiannya

model *Discovery learning* mengembangkan cara belajar siswa aktif dengan menemukan sendiri, menyelidiki sendiri, maka hasil yang diperoleh akan tahan lama dalam ingatan, Serta posisi guru di kelas sebagai pembimbing dan mengarahkan kegiatan pembelajaran sesuai dengan tujuan. Kondisi seperti ini tujuannya adalah ingin merubah kegiatan belajar mengajar yang teacher oriented menjadi student oriented.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa model *Discovery learning* adalah model pembelajaran yang mengatur pembelajaran sehingga anak memperoleh pengetahuan yang sebelumnya belum diketahuinya itu tidak melalui pemberitahuan, tetapi ditemukan sendiri.

### **2) Langkah-langkah Model *Discovery learning***

Model *Discovery learning* memiliki beberapa langkah dalam pembelajaran. Sinambela (dalam Yuliana, N. 2018. Hlm 22-23) langkah-langkah Model *Discovery learning* yaitu :

- a) *Stimulation* (pemberian rangsangan). Siswa diberikan permasalahan di awal sehingga bingung yang kemudian menimbulkan keinginan untuk menyelidiki hal tersebut. Pada saat itu guru sebagai fasilitator dengan memberikan pertanyaan, arahan membaca teks, dan kegiatan belajar terkait discovery.

- b) *Problem statement* (pernyataan/ identifikasi masalah). Tahap kedua dari pembelajaran ini adalah guru memberi kesempatan kepada siswa untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin kejadian-kejadian dari masalah yang relevan dengan bahan pelajaran, kemudian salah satunya dipilih dan dirumuskan dalam bentuk hipotesis (jawaban sementara atas pertanyaan masalah).
- c) *Data collection* (Pengumpulan Data), berfungsi untuk membuktikan terkait pernyataan yang ada sehingga siswa berkesempatan mengumpulkan berbagai informasi yang sesuai, membaca sumber belajar yang sesuai, mengamati objek terkait masalah, wawancara dengan narasumber terkait masalah, melakukan uji coba mandiri.
- d) *Data processing* (Pengolahan Data), merupakan kegiatan mengolah data dan informasi yang sebelumnya telah didapat oleh siswa. Semua informasi yang didapatkan semuanya diolah pada tingkat kepercayaan tertentu.
- e) *Verification* (Pembuktian) yaitu kegiatan untuk membuktikan benar atau tidaknya pernyataan yang sudah ada sebelumnya. yang sudah diketahui, dan dihubungkan dengan hasil data yang sudah ada.
- f) *Generalization* (menarik kesimpulan/generalisasi). Tahap ini adalah menarik kesimpulan dimana proses tersebut menarik sebuah kesimpulan yang akan dijadikan prinsip umum untuk semua masalah yang sama Berdasarkan hasil maka dirumuskan prinsip-prinsip yang mendasari generalisasi.

### 3) Kelebihan dan kekurangan model *Discovery learning*

Kelebihan metode *discovery learning* menurut Sumantri (dalam Surur, M dan Oktavia, S. T. 2019) sebagai berikut:

- a) menekankan kepada proses pengolahan informasi oleh siswa sendiri
- b) membuat konsep diri siswa bertambah dengan penemuan-penemuan yang diperolehnya
- c) memiliki kemungkinan besar untuk memperbaiki dan memperluas pediaan dan penguasaan keterampilan dalam proses kognitif para siswa
- d) Penemuan yang diperoleh siswa dapat menjadi kepemilikannya dan sangat sulit melupakannya
- e) Tidak menjadikan guru sebagai satu-satunya sumber belajar, karena siswa dapat belajar memanfaatkan berbagai jenis sumber belajar

Selain kelebihan juga terdapat kekurangan pada model *Discovery learning*, menurut Hosnan (dalam Suherti dan Rohimah, 2017, hlm. 60), yaitu :

- a) Terjadinya kegagalan dalam mendeteksi masalah serta terdapat kesalah pahaman antara pendidik dengan siswa.

- b) Tidak seluruh siswa dapat melakukan penemuan, karena kemampuan setiap siswa berbeda-beda tidak akan sama.
- c) Tidak berlaku untuk topik pelajaran.
- d) Setiap siswa memiliki kemampuan yang berbeda-beda sehingga kemampuan berfikirnya masih terbatas.
- e) Model discovery membutuhkan waktu yang cukup lama dari ekspositori.

Dalam setiap model pembelajaran pasti memiliki suatu kelebihan dan kekurangan, oleh karena itu guru dituntut agar bisa menyesuaikan.

### c. Peranan Guru

Guru sebagai pendidik ataupun pengajar merupakan faktor penentu kesuksesan setiap usaha pendidikan. Itulah sebabnya setiap perbincangan mengenai pembaruan kurikulum, pengadaan alat-alat belajar sampai pada kriteria sumber daya manusia yang dihasilkan oleh usaha pendidikan, selalu bermuara pada guru. Hal ini menunjukkan betapa signifikan (penting) profesi guru dalam dunia pendidikan. Menurut Usman (dalam Buchari, A. 2018)

guru merupakan suatu profesi yang meliputi pekerjaan mendidik, mengajar, dan melatih. Lebih lanjut dijelaskan bahwa tugas dan peran guru tidaklah terbatas di dalam masyarakat, bahkan guru pada hakikatnya merupakan komponen strategis yang memilih peran yang penting dalam menentukan gerak maju kehidupan bangsa.

Bahkan keberadaan guru merupakan faktor *condisio sine quanon* yang tidak mungkin digantikan oleh komponen manapun dalam kehidupan bangsa sejak dulu, terlebih-lebih pada era kontemporer ini. Oleh karena itu, sejak dulu guru menjadi anutan masyarakat.

Menurut Thomas E. Curtis dan Wilma W. Bidwell (dalam Zein, M. 2016) bahwa “proses pembelajaran di sekolah (kelas) peranan guru lebih spesifik sifatnya dalam pengertian yang sempit, yakni dalam hubungan proses belajar mengajar. Peranan guru adalah sebagai pengorganisasi lingkungan belajar dan sekaligus sebagai fasilitator belajar.” Peranan pertama meliputi peranan-peranan yang lebih spesifik, yakni: 1) Guru sebagai model 2) Guru sebagai perencana 3) Guru sebagai Peramal 4) Guru sebagai pemimpin 5) Guru sebagai penunjuk jalan atau pembimbing ke arah pusat-pusat belajar.



Menurut Sadirman (dalam Sundari, F. 2017) merincikan peranan guru tersebut menjadi 9 peran guru. 9 peranan guru dalam kegiatan belajar mengajar tersebut yaitu:

- 1) Informatior.  
Sebagai pelaksana mengajar informatif, laboratorium, studi lapangan dan sumber informasi kegiatan akademik maupun umum.
- 2) Organisator.  
Pengelola kegiatan akademik, silabus, workshop, jadwal pelajaran dan lain-lain. Organisasi komponen-komponen kegiatan belajar harus diatur oleh guru agar dapat mencapai efektivitas dan efisiensi dalam belajar pada diri guru maupun siswa.
- 3) Motivator.  
Peran sebagai motivator penting artinya dalam rangka meningkatkan kegairahan dan pengembangan kegiatan belajar siswa. Guru harus mampu memberikan rangsangan, dorongan serta reinforcement untuk mengembangkan potensi siswa, menumbuhkan swadaya (aktivitas) dan daya cipta (kreativitas), sehingga akan terjadi dinamika dalam proses belajar.
- 4) Pengarah atau Director.  
Guru harus dapat membimbing dan mengarahkan kegiatan belajar siswa sesuai dengan tujuan yang dicita-citakan.
- 5) Inisiator.  
Guru sebagai pencetus ide-ide dalam proses belajar. Ide-ide yang dicetuskan hendaknya adalah ide-ide kreatif yang dapat dicontoh oleh anak didik.
- 6) Transmitter.  
Dalam kegiatan belajar mengajar guru juga akan bertindak selaku penyebar kebijaksanaan pendidikan dan pengetahuan.
- 7) Fasilitator.  
Guru wajib memberikan fasilitas atau kemudahan dalam proses belajar mengajar misalnya dengan menciptakan susana kegiatan pembelajaran yang kondusif, seerasi dengan perkembangan siswa, sehingga interaksi belajar mengajar berlangsung efektif dan optimal.
- 8) Mediator.  
Mediator ini dapat diartikan sebagai penengah dalam kegiatan belajar siswa. Misalnya saja menengahi atau memberikan jalan keluar atau solusi ketika diskusi tidak berjalan dengan baik. Mediator juga dapat diartikan sebagai penyedia media pembelajaran, guru menentukan media pembelajaran mana yang tepat digunakan dalam pembelajaran.
- 9) Evaluator.  
Guru memiliki tugas untuk menilai dan mengamati perkembangan prestasi belajar peserta didik. Guru memiliki otoritas penuh dalam menilai peserta didik, namun demikian evaluasi tetap harus dilaksanakan dengan objektif. Evaluasi yang dilakukan guru harus

dilakukan dengan metode dan prosedur tertentu yang telah direncanakan sebelum kegiatan pembelajaran dimulai.

#### **d. Peranan Peserta didik**

Suyono dan Hariyanto (dalam Kirom, A, 2017. hlm. 75) “Dalam konteks pembelajaran dilakukan, secara historis filsafat pendidikan dibagi menjadi dua, guru sebagai pusat pembelajaran (*teacher-centered philosophies*) dan siswa sebagai pusat pembelajaran (*student-centered philosophies*).” *Teacher-centered philosophies* dikatakan cenderung lebih otoriter dan konserfatif, dan menekankan pengembangan nilai-nilai dan pengetahuan yang telah hadir sejak dulu sampai sekarang. Aliran pokok dari filsafat yang berpusat kepada guru, yaitu esensialisme dan perenialisme. *Student-centered philosophies* lebih berfokus kepada pembelajar, kontemporer dan relevan, serta menyiapkan siswa untuk perubahan di masa depan. Sekolah dipandang sebagai suatu lembaga yang bekerja dengan kaum muda untuk membangun dan memperbaiki masyarakat atau membantu para siswa menyadari tanggung jawab individual mereka di masyarakat. Aliran pokok dari paham ini adalah progrevisme, rekonstruksionisme sosial, dan eksistensialisme. Dalam paham ini siswa dan guru bekerja sama untuk menentukan apa saja yang harus dipelajari dan bagaimana cara terbaik untuk mempelajarinya.

#### **e. Kurikulum**

Kurikulum adalah suatu program pendidikan yang disediakan untuk membelajarkan siswa. Dengan program itu para siswa melakukan berbagai kegiatan belajar, sehingga terjadi perubahan dan perkembangan tingkah laku siswa, sesuai dengan tujuan pendidikan dan pembelajaran.

Muhaimin dan Abdul Mujib (Bahri, S. 2011) menyatakan bahwa terdapat tujuh pengertian kurikulum menurut fungsinya, yaitu :

- a. Kurikulum sebagai program studi yakni: Seperangkat mata pelajaran yang mampu dipelajari oleh peserta didik di sekolah atau di instansi pendidikan lainnya.

- b. kurikulum sebagai konten yakni: data atau informasi yang tertera dalam buku-buku kelas tanpa dilengkapi dengan data atau informasi lainnya yang memungkinkan timbulnya belajar.
- c. Ketiga, kurikulum sebagai kegiatan yang berencana yakni: kegiatan yang direncanakan tentang hal-hal yang akan diajarkan, dan bagaimana hal itu dapat diajarkan dengan hasil yang baik.
- d. kurikulum sebagai hasil belajar yakni: seperangkat tujuan yang utuh untuk memperoleh suatu hasil tertentu tanpa menspesifikasikan cara-cara yang dituju untuk memperoleh hasil-hasil itu, atau seperangkat hasil belajar yang direncanakan dan diinginkan.
- e. kurikulum sebagai reproduksi kultural yakni: transfer dan refleksi butir-butir kebudayaan masyarakat, agar memiliki dan dipahami anak-anak generasi muda masyarakat tersebut.
- f. kurikulum sebagai pengalaman belajar yakni: keseluruhan pengalaman belajar yang direncanakan di bawah pimpinan sekolah.
- g. Kurikulum sebagai produksi yakni: seperangkat tugas yang harus dilakukan untuk mencapai hasil yang ditetapkan terlebih dahulu.

Menurut Alawiyah, F (dalam Yusuf, W. F, 2018) “Kurikulum 2013 adalah kurikulum baru yang dilaksanakan secara bertahap pada satuan pendidikan mulai tahun ajaran baru 2013/2014.” Setelah satu tahun berjalan secara bertahap, kurikulum baru dilaksanakan secara serentak di seluruh satuan pendidikan mulai tahun pelajaran baru 2014/2015. Sedangkan menurut Permendikbud No. 69 tahun 2013, “menyatakan bahwa kurikulum 2013 bertujuan untuk mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia.” Hal ini dimaksudkan agar pengetahuan peserta didik di Indonesia dalam mempelajari suatu materi dapat tersusun secara utuh dari berbagai sisi disiplin ilmu.

Karakteristik kurikulum berbasis kompetensi pada kurikulum tahun 2013 adalah:

- a. Isi atau konten kurikulum adalah kompetensi yang dinyatakan dalam bentuk Kompetensi Inti (KI) mata pelajaran dan dirinci lebih lanjut ke dalam Kompetensi Dasar (KD).

- b. Kompetensi Inti (KI) merupakan gambaran secara kategorial mengenai kompetensi yang harus dipelajari peserta didik untuk suatu jenjang sekolah, kelas, dan mata pelajaran.
- c. Kompetensi Dasar (KD) merupakan kompetensi yang dipelajari peserta didik untuk suatu mata pelajaran di kelas tertentu.
- d. Penekanan kompetensi ranah sikap, keterampilan kognitif, keterampilan psikomotorik, dan pengetahuan untuk suatu satuan pendidikan dan mata pelajaran ditandai oleh banyaknya KD suatu mata pelajaran. Untuk SD pengembangan sikap menjadi kepedulian utama kurikulum.
- e. Kompetensi Inti menjadi unsur organisatoris kompetensi bukan konsep, generalisasi, topik atau sesuatu yang berasal dari pendekatan “disciplinary-based curriculum” atau “content-based curriculum”.
- f. Kompetensi Dasar yang dikembangkan didasarkan pada prinsip akumulatif, saling memperkuat dan memperkaya antar mata pelajaran.
- g. Proses pembelajaran didasarkan pada upaya menguasai kompetensi pada tingkat yang memuaskan dengan memperhatikan karakteristik konten kompetensi dimana pengetahuan adalah konten yang bersifat tuntas (mastery). Keterampilan kognitif dan psikomotorik adalah kemampuan penguasaan konten yang dapat dilatihkan. Sedangkan sikap adalah kemampuan penguasaan konten yang lebih sulit dikembangkan dan memerlukan proses pendidikan yang tidak langsung.
- h. Penilaian hasil belajar mencakup seluruh aspek kompetensi, bersifat formatif dan hasilnya segera diikuti dengan pembelajaran remedial untuk memastikan penguasaan kompetensi pada tingkat memuaskan (Kriteria Ketuntasan Minimal/KKM dapat dijadikan tingkat memuaskan).

## 2. Hasil Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu yang menjadi referensi yang telah dilakukan diantaranya :

1. Penerapan Model Pembelajaran *Discovery learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema II Siswa Kelas V. Penelitian yang dilakukan oleh Hendra Mona Ekawati.

Setelah diuraikan pada bab sebelumnya tentang penerapan model pembelajaran *Discovery learning* pada siswa kelas V SDS IT Mutiara Duri, dapat meningkatkan hasil belajar Tema II. Peningkatan hasil belajar dapat dilihat dari rata-rata belajar siswa yaitu dari skor dasar sebesar 55,60 meningkat pada UH I menjadi 80,10 dari skor dasar ke UH I. dari UH 1 ke UH 2 sebesar 89,1 meningkat pada UH 2 menjadi 89,1. Persentase aktivitas guru dalam melaksanakan pembelajaran pada pertemuan 1 siklus I yaitu 85,72%, pertemuan 2 siklus I yaitu 89,29% dan pertemuan 3 siklus I yaitu 92,86 % dengan kategori baik sekali. Pada siklus 2 II pertemuan 1 yaitu 92,86 %, pertemuan 2 yaitu 96,43 % dan pertemuan 3 yaitu 96,43 % dengan kategori baik sekali. Persentase aktivitas siswa pada siklus I pertemuan 1 yaitu 78,57 %, pertemuan 2 yaitu 85,72% dan pertemuan 3 yaitu 89,28%. Dan pada siklus II aktivitas siswa pada pertemuan 1 yaitu 85,72, pertemuan 2 yaitu 89,28% dan pertemuan 3 yaitu 96,43% dengan kategori baik sekali. Berdasarkan skor dasar ketuntasan hasil belajar secara individu, 12 orang yang tuntas kemudian meningkat pada siklus I sebanyak 22 orang yang tuntas atau mencapai KKM. kemudian meningkat pada siklus II sebanyak 27 orang yang tuntas. persentase ketuntasan hasil belajar secara klasikal pada skor dasar yang hanya 41,37 % kemudian terjadi peningkatan pada siklus I yaitu 75,86% kemudian meningkat pada siklus II menjadi 91,10 %.

2. Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery learning* Dengan Menggunakan Mediavideo Terhadap Hasil Belajar. Penelitian yang dilakukan oleh Aprilia Rahmayani, dkk.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Discovery learning* dengan menggunakan media video terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Gemah Semarang. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dalam bentuk PreExperimental Design dengan jenis One Group Pretest-Posttest. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV A. Sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah siswa kelas IV A SD N Gemah yang terdiri dari 40 siswa. Dalam menentukan pretest dan posttest, dilakukan uji validitas soal instrumen yang telah divalidkan oleh validator. Setelah diperoleh data dari hasil pretest dan posttest, di analisis menggunakan uji- t. Diperoleh thitung = 23,817 dengan taraf signifikan 5% sebesar 0,226. Karena thitung = 23,81 > ttabel = 0,226. Maka Ha diterima hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *Discovery learning* dengan media video berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD N Gemah. Berdasarkan hasil penelitian ini saran yang dapat disampaikan adalah supaya model pembelajaran *Discovery Learning* dengan menggunakan media video dapat dijadikan salah satu alternative guru untuk mengajar pada tema pahlawanku maupun pembelajaran yang lain.

## **H. Metode Penelitian**

### **1. Jenis dan Pendekatan Penelitian**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian yang berupa studi kepustakaan (*library research*). Menurut Nizar (dalam Wandiri, T. A) “Studi kepustakaan sebagai teknik pengumpulan data dengan mengadakan studi penelaahan terhadap buku- buku, literatur-literatur, catatan-catatan, dan laporan-laporan yang ada hubungannya dengan masalah yang dipecahkan.”

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif adalah metode penelitian yang memusatkan perhatiannya pada prinsip-prinsip umum yang mendasar perwujudan satuan-satuan gejala yang ada dalam kehidupan sosial manusia. Menurut Denzin dan Lincoln (dalam Anggito dan Setiawan, 2018, hlm 7) “menyatakan bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian yang menggunakan latar alamiah dengan maksud menafsirkan fenomena yang terjadi dan dilakukan dengan jalan melibatkan berbagai metode yang ada.”

Menurut pendapat diatas, penelitian kualitatif hanya mendeskripsikan dan menganalisis tentang data-data maupun informasi yang didapat sesuai dengan realita yang ada.

## **2. Sumber Data**

Yang dimaksud dengan sumber data dalam penelitian adalah subyek dari mana data dapat diperoleh. Dalam penelitian ini penulis menggunakan dua sumber data yaitu :

- a. Sumber data primer, yaitu data yang dibuat oleh peneliti untuk maksud khusus menyelesaikan permasalahan yang sedang ditanganinya. Data dikumpulkan sendiri oleh peneliti langsung dari sumber pertama atau tempat objek penelitian dilakukan.
- b. Sumber data sekunder, yaitu data yang telah dikumpulkan untuk maksud selain menyelesaikan masalah yang sedang dihadapi. Data ini dapat ditemukan dengan cepat. Dalam penelitian ini yang menjadi sumber data sekunder adalah literatur, artikel, jurnal serta situs di internet yang berkenaan dengan penelitian yang dilakukan.

## **3. Teknik Pengumpulan Data**

Data sangat dibutuhkan dalam penelitian sebagai bahan untuk menjawab pertanyaan untuk mencapai tujuan penelitian. Adapun teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan yaitu *Editting, Organizing,*

*Painting*. Sebagaimana yang telah dikemukakan oleh Yuniawati R.P (2020) adalah sebagai berikut:

a. *Editing*

Pemeriksaan kembali data yang diperoleh terutama dari segi kelengkapan, kejelasan makna dan keselarasan makna antara yang satu dengan yang lainnya.

b. *Organizing*

Pengorganisasian data secara efektif yang diperoleh dengan kerangka yang sudah diperlukan.

c. *Painting*

Melakukan analisis lebih lanjut terhadap hasil pengorganisasian data dengan menggunakan kaidah-kaidah, teori dan metode yang telah ditentukan sehingga ditemukan kesimpulan yang merupakan hasil dari jawaban rumusan masalah.

#### **4. Analisis Data**

Analisis data merupakan proses untuk memeriksa, membersihkan, mengubah, dan membuat pemodelan data dengan maksud untuk menemukan informasi yang bermanfaat sehingga dapat memberikan petunjuk bagi peneliti untuk mengambil keputusan terhadap pertanyaan-pertanyaan penelitian.

a. Deduktif

Deduktif atau deduksi, dimana teori masih menjadi alat penelitian sejak memilih dan menemukan masalah, membangun hipotesis maupun melakukan pengamatan di lapangan sampai dengan menguji data.

b. Induktif

Mengambil suatu konklusi atau kesimpulan dari situasi yang kongkrit menuju pada hal-hal yang abstrak, atau dari pengertian yang khusus menuju pengertian yang bersifat umum.



## I. Sistematika Pembahasan

Dalam sistematika pembahasan ini disajikan ke dalam 4 bab sebagai berikut ini:

### 1. Bab I Pendahuluan

Pada bab I memaparkan tentang latar belakang permasalahan, tentang masalah yang timbul dalam bab I. Pada Bab I ini terdiri dari: latar belakang masalah, batasan masalah penelitian, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian dan manfaat penelitian, devinisi operasional, kajian teori, metode penelitian yang mencakup teknik pengumpulan data serta analisis data, dan sistematika pembahasan.

### 2. Bab II kajian untuk masalah 1

Pada Bab II Mengkaji permasalahan pertama yang disajikan dalam sub bab rumusan masalah penelitian tentang hasil belajar peserta didik selama ini.

### 3. Bab III Kajian Untuk masalah 2

Pada pembahasan bab III mengkaji permasalahan ke 2 yang disajikan dalam sub bab masalah penelitian tentang model belajar apa saja yang sudah dilakukan oleh guru.

### 4. Bab IV Kajian Untuk masalah 3

Untuk pembahasan bab IV mengkaji permasalahan ke 3 yang disajikan dalam sub bab masalah penelitian tentang apakah model *Discovery learning* dapat meningkatkan hasil belajar.

### 5. Bab V Penutup

Pada bab V ini menyajikan kesimpulan jawaban dari setiap rumusan masalah penelitian serta saran untuk peneliti selanjutnya yang melakukan penelitian dengan menggunakan model *discovery learning*.