

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. Pembelajaran

a. Pengertian Pembelajaran

Istilah pembelajaran berhubungan erat dengan pengertian belajar dan mengajar. Belajar, mengajar dan pembelajaran terjadi bersama-sama. Belajar dapat terjadi tanpa guru dan tanpa kegiatan mengajar dan pembelajaran formal lain. Sedangkan mengajar meliputi segala hal yang guru lakukan di dalam kelas. Pembelajaran menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah proses, cara menjadikan orang atau makhluk hidup belajar. Sedangkan menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 20, “Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”.

Berdasarkan definisi di atas, pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antar guru dan siswa untuk dapat menyampaikan dan mengetahui sesuatu yang didalamnya terdapat suatu proses belajar dengan tujuan yang hendak dicapai. Seperti yang dikemukakan oleh Gagne dan Briggs (1979, hlm. 3), “Pembelajaran adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar siswa yang bersifat internal”.

Selain itu, definisi pembelajaran lain juga dikemukakan oleh Sudjana (2004, hlm. 28) yang berpendapat bahwa “Pembelajaran dapat diartikan sebagai setiap upaya yang sistematis dan sengaja untuk menciptakan agar terjadi kegiatan interaksi edukatif antara belah pihak, yaitu antara peserta didik (warga belajar) dan pendidik (sumber belajar) yang melakukan kegiatan membelajarkan”.

Dari beberapa definisi pembelajaran di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang sengaja diciptakan dengan adanya interaksi antara guru dan siswa didalamnya yang bertujuan untuk membelajarkan.

b. Pengertian Belajar

Sering kita mendengar pengertian belajar yang beraneka ragam diantaranya belajar merupakan tingkah laku, hal ini mengandung arti yang luas, karena perilaku tersebut ada yang dapat diamati dan ada yang tidak dapat diamati.

Menurut Uum Murfiah (2017, hlm. 1), mengatakan bahwa, “Belajar merupakan kata yang sangat berarti dalam perkembangan hidup seorang manusia. Belajar adalah kata kunci yang mengantarkan manusia menjadi manusia berkualitas”. Dengan belajar yang berkualitas, manusia dapat memainkan peran kemanusiaannya dengan berhasil. Melalui proses belajar inilah manusia dapat membangun peradaban yang tinggi. Tanpa belajar, manusia akan kehilangan arti penting kemanusiaannya.

Syaefuddin Udin & Remini Novi (2006, hlm. 3), “Belajar merupakan suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang sebagai hasil dari pengalaman dan latihan”. Perubahan yang dihasilkan dari belajar dapat muncul dalam berbagai bentuk, seperti perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap dan perilaku, keterampilan dan kemampuan. Oleh karena itu, proses belajar merupakan proses yang aktif. Dari beberapa sudut pandang di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses dimana individu mengubah dirinya melalui latihan dan pengalaman, sehingga terjadi perubahan pengetahuan, sikap dan keterampilan pelaku perubahan.

Woolfolk dan Nicolish (dalam Hosnan, 2014, hlm. 3) mengatakan bahwa, “Belajar adalah perubahan tingkah laku yang ada dalam diri seseorang sebagai hasil dari pengalaman”. Proses dimana seseorang mengubah perilaku sebagai hasil interaksi dengan orang lain

lingkungan. Perubahan yang dimaksud adalah perubahan tingkah laku, yang berupa pengetahuan, pemahaman, dan kebiasaan baru yang diperoleh seseorang hasil pembelajaran.

George Kalurger (dalam Hosnan, 2014, hlm. 3) memberi pengertian bahwa, “Belajar adalah proses pembangun pemahaman atau pemaknaan terhadap informasi dan pengalaman siswa”. Perubahan perilaku manusia akibat aktivitas yang berinteraksi dengan lingkungan sehingga pengalaman yang diperoleh dapat diterapkan dalam kehidupan nyata.

James O, Whitather (dalam Hosnan, 2014, hlm. 4) memberikan pemahaman, “Belajar adalah proses dimana tingkah laku di timbulkan dan di ubah melalui latihan dan pengalaman”.

Surya (2006, hlm. 84), “Belajar adalah usaha memperoleh tingkah laku prinsip ini mengandung makna bahwa ciri utama dalam proses belajar itu adalah adanya tingkah laku dalam individu, artinya maka seseorang yang telah mengalami belajar akan berubah tingkah lakunya”.

Udin & Winara Putra (2006, hlm. 24) memberikan pengertian bahwa, “Belajar adalah proses mental dan emosional atau proses berfikir dan merasakan seseorang di katakan belajar bila fikiran dan perasaannya aktif”.

Berdasarkan pengertian dari para ahli diatas peneliti menyimpulkan belajar adalah perubahan yang terjadi dalam diri seseorang banyak sekali sifat maupun jenisnya. Oleh karena itu, sudah tentu tidak setiap perubahan dalam diri seseorang merupakan perubahan dalam arti belajar. Jika tangan seorang anak menajdi bengkok karena patah tertabrak mobil, perubahan semacam itu tidak dapat di golongan kedalam perubahan dalam arti belajar. Belajar suatu proses dimana anak mampu menghapal dan mengerti terhadap pelajaran.

c. Prinsip-Prinsip Pembelajaran

Banyak teori dan prinsip-prinsip belajar yang dikemukakan oleh para ahli yang satu dengan yang lainnya memiliki persamaan dan juga perbedaan. Dari berbagai prinsip belajar tersebut terdapat beberapa

prinsip yang relatif berlaku umum yang dapat kita pakai sebagai dasar dalam upaya pembelajaran, baik bagi siswa yang perlu meningkatkan upaya belajarnya maupun bagi guru dalam upaya meningkatkan keterampilan mengajarnya.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2006, hlm. 42) prinsip belajar yang dapat dikembangkan dalam proses belajar, diantaranya:

1) Perhatian dan Motivasi

Perhatian mempunyai peranan yang penting dalam kegiatan belajar. Dari kajian teori belajar pengolahan informasi terungkap bahwa tanpa adanya perhatian tak mungkin terjadi belajar (Gagedan Berlin, 1984, hlm. 335). Motivasi mempunyai kaitan yang erat dengan minat. Siswa yang memiliki minat terhadap sesuatu bidang studi tertentu cenderung tertarik perhatiannya dan dengan demikian timbul motivasinya untuk mempelajari bidang tersebut. Motivasi juga dipengaruhi oleh nilai-nilai yang dianggap penting dalam kehidupannya.

2) Keaktifan

Thorndike mengemukakan keaktifan siswa dalam belajar dengan hukum "*law of exercise*" yang menyatakan bahwa belajar memerlukan adanya latihan-latihan. Mc. Keachie berkenaan dengan prinsip keaktifan mengemukakan bahwa individu merupakan "Manusia belajar yang aktif yang selalu ingin tahu, sosial" (Mc. Keachie, 1976, hlm. 230 dari Gredler MEB terjemahan Munandir, 1991, hlm. 105).

Dalam setiap proses belajar, siswa selalu menampilkan keaktifan. Keaktifan itu beragam bentuknya. Mulai dari kegiatan fisik yang mudah kita amati sampai kegiatan psikis yang susah diamati.

3) Keterlibatan Langsung/Berpengalaman

Edgar Dale dalam penggolongan pengalaman belajar yang dituangkan dalam kerucut pengalamannya mengemukakan bahwa belajar yang paling baik adalah belajar melalui pengalaman

langsung. Pentingnya keterlibatan langsung dalam belajar dikemukakan oleh John Dewey dengan “*learning by doing*”. Belajar sebaiknya dialami melalui perbuatan langsung.

4) Pengulangan

Menurut teori Psikologi Daya, belajar adalah melatih daya-daya yang ada pada manusia yang terdiri atas daya mengamati, menanggapi, mengingat, mengkhayal, merasakan, berpikir, dan sebagainya. Dengan mengadakan pengulangan maka daya-daya tersebut akan berkembang. Seperti halnya pisau yang selalu diasah akan menjadi tajam, maka daya-daya yang dilatih dengan pengulangan-pengulangan akan menjadi sempurna

5) Tantangan

Teori Medan (*Field Theory*) dari Kurt Lewin mengemukakan bahwa, siswa dalam situasi belajar berada dalam suatu medan atau lapangan psikologis. Dalam situasi belajar siswa menghadapi suatu tujuan yang ingin dicapai, tetapi selalu terdapat hambatan yaitu mempelajari bahan ajar, maka timbulah motif untuk mengatasi hambatan itu yaitu dengan mempelajari bahan belajar tersebut. Apabila hambatan itu telah diatasi, artinya tujuan belajar telah dicapai. Agar pada anak timbul motif yang kuat untuk mengatasi hambatan dengan baik maka bahan belajar haruslah menantang. Tantangan yang dihadapi dalam bahan belajar membuat siswa bergairah untuk mengatasinya.

6) Balikan dan Penguatan

Prinsip belajar yang berkaitan dengan balikan dan penguatan terutama ditekankan oleh teori belajar *Operant Conditioning* dari B.F. Skinner. Kalau pada teori *conditioning* yang diberi kondisi adalah stimulusnya, maka pada *operant conditioning* yang diperkuat adalah responnya. Kunci dari teori belajar ini adalah *law of effect*-nya Thorndike. Siswa akan belajar lebih bersemangat apabila mengalami dan mendapatkan hasil yang baik, apalagi hasil yang

baik, merupakan balikan yang menyenangkan dan berpengaruh baik bagi usaha belajar selanjutnya.

7) Perbedaan Individual

Siswa merupakan individual yang unik artinya tidak ada dua orang siswa yang sama persis, tiap siswa memiliki perbedaan satu dengan yang lain. Perbedaan itu terdapat pada karakteristik psikis, kepribadian, dan sifat-sifatnya. Perbedaan individual ini berpengaruh pada cara dan hasil belajar siswa. Karenanya, perbedaan individu perlu diperhatikan oleh guru dalam upaya pembelajaran.

Dari beberapa prinsip yang ada maka dapat disimpulkan bahwa dalam pelaksanaannya belajar tidak bisa dilakukan dengan sembarang atau tanpa tujuan dan arah yang baik, agar aktivitas belajar yang dilakukan dalam proses belajar pada upaya perubahan dapat dilakukan dan berjalan dengan baik, diperlukan prinsip-prinsip yang dapat dijadikan sebagai acuan dalam belajar. Prinsip-prinsip ditujukan pada hal-hal penting yang harus dilakukan guru agar terjadi proses belajar yang baik. prinsip belajar juga memberikan arah tentang apa saja yang sebaiknya dilakukan oleh para guru agar para siswa dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran.

d. Tujuan Belajar

Belajar pada hakekatnya merupakan proses kegiatan secara berkelanjutan dalam rangka perubahan perilaku peserta didik secara konstruktif. Hal ini sejalan dengan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 yang menyatakan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, dan akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Perubahan perilaku dalam belajar mencakup seluruh aspek pribadi peserta didik, yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagaimana dikemukakan Bloom dkk (dalam Harjanto, 1997, hlm. 101-125) sebagai berikut:

- 1) Indikator Aspek Kognitif
 - a) Ingatan atau pengetahuan (*Knowledge*) yaitu kemampuan mengingat bahan yang telah dipelajari.
 - b) Pemahaman (*comprehension*), yaitu kemampuan menangkap pengertian, menterjemahkan, dan menafsirkan.
 - c) Penerapan (*application*), yaitu kemampuan menggunakan bahan yang telah dipelajari dalam situasi baru dan nyata.
 - d) Analisis (*analysis*), yaitu kemampuan menguraikan, mengidentifikasi dan mempersatukan bagian yang terpisah, menghubungkan antarbagian guna membangun suatu keseluruhan.
 - e) Sintesis (*synthesis*), yaitu kemampuan menyimpulkan, mempersatukan bagian yang terpisah guna membangun suatu keseluruhan, dan sebagainya.
 - f) Penilaian (*evaluation*), yaitu kemampuan mengkaji nilai atau harga sesuatu, seperti pernyataan atau laporan penelitian yang didasarkan suatu kriteria.
- 2) Indikator Aspek Afektif
 - a) Penerimaan (*receiving*), yaitu kesediaan untuk menghadirkan dirinya untuk penerimaan atau memperhatikan pada suatu perangsang.
 - b) Penanggapan (*responding*), yaitu keturutsertaan, memberi reaksi, menunjukkan kesenangan, memberi tanggapan secara sukarela.
 - c) Penghargaan (*valuing*), yaitu ketanggapan terhadap nilai atas suatu ransangan, tanggung jawab, konsisten, dan komitmen.
 - d) Pengorganisasian (*organization*), yaitu mengintegrasikan berbagai nilai yang berbeda, memecahkan konflik antarnilai, dan

membangun sistem nilai, serta pengkonseptualisasian suatu nilai.

- e) Pengkarakterisasian (*characterization*), yaitu proses afeksi dimana individu memiliki suatu sistem nilai sendiri yang mengendalikan perilakunya dalam waktu yang lama yang membentuk gaya hidupnya, hasil belajar ini berkaitan dengan pola umum penyesuaian diri secara personal, sosial, dan emosional.

3) Indikator Aspek Psikomotor

- a) Persepsi (*Perception*), yaitu pemakaian alat-alat perasa untuk membimbing efektifitas gerak.
- b) Kesiapan (*set*), yaitu kesediaan untuk mengambil tindakan.
- c) Respon terbimbing (*guide respons*), yaitu tahap awal belajar keterampilan lebih kompleks, meliputi peniruan gerak yang dipertunjukkan kemudian mencoba-coba dengan menggunakan tanggapan jamak dalam menangkap suatu gerak.
- d) Mekanisme (*mechanism*), yaitu gerakan penampilan yang melukiskan proses dimana gerak yang telah dipelajari, kemudian diterima atau diadopsi menjadi kebiasaan sehingga dapat ditampilkan dengan penuh percaya diri dan mahir.
- e) Respon yang kompleks (*complex over respons*), yaitu penampilan gerakan secara mahir dan cermat dalam bentuk gerakan yang rumit, aktivitas motorik berkadar tinggi.
- f) Penyesuaian (*adaptation*), yaitu keterampilan yang telah dikembangkan secara lebih baik sehingga tampak dapat mengolah gerakan dan menyesuaikan dengan tuntutan dan kondisi yang khusus dalam suasana yang lebih problematis.
- g) Penciptaan (*origination*), yaitu penciptaan pola gerakan baru yang sesuai dengan situasi dan masalah tertentu sebagai kreativitas.

2. Model *Discovery Learning*

a. Pengertian Model *Discovery Learning*

Penemuan model *Discovery Learning* suatu proses pembelajaran dimana peserta didik tidak disajikan pelajaran dalam bentuk finalnya, tetapi diharapkan dapat mengorganisasi atau menemukan sendiri. Penemuan atau belajar konstruktivis adalah proses pembelajaran aktif dimana peserta didik mengembangkan keterampilan tingkat tinggi untuk membangun pemahaman yang mendalam tentang konsep-konsep utama (Castronova, 2002, hlm. 10). Peran pendidik dalam proses pembelajaran adalah membangun situasi sedemikian rupa sehingga peserta didik dapat terlibat secara aktif melalui pengolahan-pengolahan materi dan interaksi sosial antar peserta didik. Aktivitas dalam pembelajaran konstruktivis adalah mengamati fenomena-fenomena, mengumpulkan data-data, merumuskan dan menguji hipotesis-hipotesis dan bekerja sama atau berkolaborasi dengan orang lain.

Belajar penemuan adalah jenis pembelajaran dimana peserta didik membangun pengetahuan sendiri dengan melakukan percobaan dan menyimpulkan dari hasil percobaan (Joolingen, 1999, hlm. 386). Peserta didik dalam kegiatan pembelajaran penemuan di arahkan untuk dapat merancang dan menyimpulkan percobaan sendiri sehingga dapat membangun sebuah pengetahuan. Proses pembelajaran *Discovery Learning* melibatkan seluruh kemampuan peserta didik untuk mencari dan menemukan sebuah prinsip atau konsep yang dibutuhkan. Peserta didik dapat membangun pengetahuan ke ranah yang lebih tinggi tidak hanya terbatas yang disajikan oleh pendidik.

Model pembelajaran *Discovery Learning* merupakan proses pembelajaran berbasis penyelidikan dimana peserta didik membangun pengetahuan baru dari pengetahuan sebelumnya yang sudah dimiliki. *Discovery Learning* dapat menjadikan peserta didik untuk belajar mengidentifikasi suatu permasalahan, menemukan solusi permasalahan, mencari informasi yang relevan, mengembangkan berbagai macam solusi permasalahan, melaksanakan solusi yang dipilih (Borthick &

Jones, 2000, hlm. 181). Pembelajaran *Discovery Learning* melibatkan peserta didik secara langsung dalam kegiatan untuk memecahkan masalah secara bersama-sama. Kegiatan pembelajaran tersebut menjadikan peserta didik aktif dalam proses belajar mengajar. Pendidik mempunyai peran sebagai fasilitator untuk mengatur jalannya proses pembelajaran, sehingga dalam kegiatan pembelajaran berpusat pada peserta didik.

Discovery Learning adalah suatu pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk mengajukan pertanyaan dan merumuskan jawaban untuk menyimpulkan prinsip-prinsip umum dari pengalaman belajarnya (Thorsett, 2002, hlm. 1). Pembelajaran *Discovery Learning* memberikan situasi belajar dimana konten utama yang dipelajari tidak diberikan secara menyeluruh oleh pendidik, tetapi peserta didik berusaha untuk menemukan sendiri. Belajar penemuan mengharuskan peserta didik untuk terlibat dan berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran untuk mengeksplorasi pengetahuan dan menemukan berbagai prinsip.

Belajar penemuan adalah cara untuk mendorong peserta didik untuk sampai pada kesimpulan berdasarkan kegiatan dan pengamatan yang mereka lakukan sendiri (Balim, 2009, hlm. 3) Peserta didik dihadapkan pada situasi belajar dimana suatu informasi tidak diberikan secara utuh oleh pendidik melainkan peserta didiklah yang nantinya akan mencari dan menemukan informasi dan pemecahan masalah untuk mencapai pada sebuah kesimpulan yang menjadikan suatu proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan berkesan.

Discovery Learning mempunyai tiga sifat utama, yaitu: 1. Belajar penemuan adalah salah satu yang sangat penting. Melalui peran aktif peserta didik untuk membuat, mengintegrasikan dan menggeneralisasikan pengetahuan; 2. Belajar penemuan mendorong peserta didik untuk belajar dengan kecepatan mereka sendiri dan memberikan kontribusi untuk memotivasi peserta didik belajar; 3. Pembelajaran penemuan didasarkan pada prinsip dengan menggunakan

pengetahuan yang ada pada peserta didik sebagai dasar untuk membangun pengetahuan baru. Pengetahuan yang sudah ada diperluas sehingga akan menciptakan ide-ide baru (Bickel-Holmes & Hoffman, dalam Castronova, 2002, hlm. 2).

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *Discovery Learning* atau pembelajaran penemuan merupakan suatu proses pembelajaran yang dapat membangun pengetahuan dan pemahaman peserta didik secara mendalam tentang konsep-konsep utama sehingga peserta didik terlibat langsung secara aktif dalam proses pembelajaran. *Discovery Learning* didasarkan pada prinsip bahwa pengetahuan yang telah ada pada peserta didik digunakan untuk membangun pengetahuan baru. *Discovery Learning* merupakan pembelajaran yang memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik melalui percobaan dan menarik kesimpulan dari suatu informasi sehingga pemahaman suatu konsep akan bertahan lama karena peserta didik mencari dan menemukan sendiri informasi yang dibutuhkan.

b. Karakteristik Model *Discovery Learning*

Setiap model pembelajaran memiliki karakteristik atau ciri tersendiri, begitu pula dengan model pembelajaran *Discovery Learning*. Ciri utama belajar menemukan yaitu: 1. Mengeksplorasi dan memecahkan masalah untuk menciptakan, menggabungkan dan menggeneralisasi pengetahuan; 2. Berpusat pada siswa; 3. Kegiatan untuk menggabungkan pengetahuan baru dan pengetahuan yang sudah ada. Ada sejumlah karakteristik proses pembelajaran yang sangat ditekankan oleh teori konstruktivisme. Model Pembelajaran *Discovery Learning* memiliki beberapa karakteristik diantaranya:

- 1) Menekankan pada proses belajar, bukan proses mengajar.
- 2) Mendorong terjadinya kemandirian dan inisiatif belajar pada siswa.
- 3) Memandang siswa sebagai pencipta kemauan dan tujuan yang ingin dicapai.

- 4) Berpandangan bahwa belajar merupakan suatu proses, bukan menekan pada hasil.
- 5) Mendorong siswa untuk mampu melakukan penyelidikan.
- 6) Menghargai peranan pengalaman kritis dalam belajar.
- 7) Mendorong berkembangnya rasa ingin tahu secara alami pada siswa.
- 8) Penilaian belajar lebih menekankan pada kinerja dan pemahaman siswa.
- 9) Mendasarkan proses belajarnya pada prinsip-prinsip kognitif.
- 10) Banyak menggunakan terminologi kognitif untuk menjelaskan proses pembelajaran; seperti predeksi, inferensi, kreasi, dan analisis.
- 11) Menekankan pentingnya “bagaimana” siswa belajar.
- 12) Mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam dialog atau diskusi dengan siswa lain dan guru.
- 13) Sangat mendukung terjadinya belajar kooperatif.
- 14) Menekankan pentingnya konteks dalam belajar.
- 15) Memperhatikan keyakinan dan sikap siswa dalam belajar.
- 16) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk membangun pengetahuan dan pemahaman baru yang didasari pada pengalaman nyata.

Berdasarkan ciri-ciri pembelajaran konstruktivisme tersebut diatas, maka dalam penerapannya didalam kelas sebagai berikut:

- 1) Mendorong kemandirian dan inisiatif siswa dalam belajar.
- 2) Guru mengajukan pertanyaan terbuka dan memberikan kesempatan beberapa waktu kepada siswa untuk merespon.
- 3) Mendorong siswa berpikir tingkat tinggi.
- 4) Siswa terlibat secara aktif dalam dialog atau diskusi dengan guru atau siswa lainnya.
- 5) Siswa terlibat dalam pengetahuan yang mendorong dan menantang terjadinya diskusi.
- 6) Guru menggunakan data mentah, sumber-sumber utama dan materi-materi interaktif.

7) Dari teori belajar kognitif serta ciri dan penerapan teori konstruktivisme tersebut dapat melahirkan strategi *Discovery Learning*.

Berdasarkan hal tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa dalam pembelajaran dengan penemuan siswa didorong untuk belajar sebagian besar melalui keterlibatan aktif mereka sendiri dengan konsep-konsep dan prinsip-prinsip, dan guru mendorong siswa untuk memiliki pengalaman dan melakukan percobaan yang memungkinkan mereka menemukan prinsip-prinsip untuk diri mereka sendiri.

c. Langkah-Langkah Model *Discovery Learning*

Langkah-langkah model pembelajaran *Discovery Learning* menurut Joolingen (1999, hlm. 390) adalah sebagai berikut:

- 1) Merumuskan hipotesis, proses yang sangat penting dalam pembelajaran penemuan. Merumuskan hipotesis merupakan proses dimana peserta didik benar-benar menghasilkan pengetahuan dan ide-ide baru.
- 2) Merancang percobaan, peserta didik harus merancang percobaan atau eksperimen yang menjadi inspirasi bagi hipotesis atau uji hipotesis. Percobaan dilakukan untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan oleh peserta didik. Peserta didik harus merancang percobaan dengan baik.
- 3) Mengaitkan dukungan cerdas, penciptaan kondisi lingkungan belajar yang dapat mendorong munculnya kecerdasan peserta didik. Pendidik memberi kesempatan kepada peserta didik untuk belajar secara eksplisit sehingga ada umpan balik dalam proses pembelajaran.

Langkah-langkah model pembelajaran *Discovery Learning* menurut Kemendikbud (2014, hlm. 10) adalah sebagai berikut:

1) *Stimulation* (Stimulasi/Pemberian Rangsangan)

Stimulasi atau pemberian rangsangan berfungsi untuk menyediakan kondisi interaksi belajar yang dapat mengembangkan

dan membantu peserta didik dalam mengeksplorasi bahan. Pada tahap ini peserta didik dihadapkan pada sesuatu yang dapat menimbulkan kebingungan. Pendidik tidak memberikan penjelasan secara menyeluruh sehingga peserta didik mempunyai keinginan untuk menyelidiki sendiri.

2) *Problem Statement* (Pernyataan/Identifikasi Masalah)

Pada tahap ini peserta didik memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin masalah-masalah yang relevan dengan materi pelajaran, kemudian salah satunya dipilih dan dirumuskan dalam bentuk hipotesis (jawaban sementara dari permasalahan). Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengidentifikasi masalah merupakan langkah untuk mendorong peserta didik untuk aktif belajar.

3) *Data collection* (Pengumpulan Data)

Tahap pengumpulan data identik dengan kegiatan eksplorasi, yaitu peserta didik diberi kesempatan untuk mengumpulkan berbagai informasi yang relevan untuk membuktikan benar tidaknya hipotesis. Data atau informasi dapat diperoleh melalui membaca literatur, mengamati objek, wawancara, melakukan uji coba dan sebagainya.

4) *Data processing* (Pengolahan Data)

Pengolahan data merupakan kegiatan mengolah data dan informasi yang diperoleh peserta didik baik melalui membaca literatur, mengamati objek, wawancara, melakukan uji coba dan sebagainya. Data atau informasi yang telah diperoleh diklasifikasikan sehingga dapat digunakan untuk menjawab permasalahan.

5) *Verification* (Pembuktian)

Tahap verifikasi bertujuan untuk membuktikan benar tidaknya hipotesis yang telah ditentukan. Pada tahap ini peserta didik dapat menemukan suatu konsep, teori, atau pemahaman melalui contoh-contoh yang dijumpai dalam kehidupan sehari-hari.

6) *Generalization* (Menarik Kesimpulan/Generalisasi)

Generalisasi adalah suatu proses menarik sebuah kesimpulan yang dapat dijadikan prinsip umum dan berlaku untuk semua kejadian atau masalah yang sama dengan memperhatikan hasil verifikasi. Tahap generalisasi dilakukan oleh pendidik dan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Langkah-langkah model pembelajaran *Discovery Learning* menurut Veermans (2002, hlm. 8):

1) Orientasi

Selama proses orientasi peserta didik membangun ide-ide berdasarkan pengalaman dan pengetahuan awal yang telah dimiliki. Kegiatan dan hasil dari proses orientasi dapat digunakan sebagai masukan untuk proses lainnya.

2) Generasi Hipotesis/Merumuskan Hipotesis

Peserta didik dalam tahap ini mulai merumuskan hipotesis tentang suatu permasalahan. Hipotesis yang dirumuskan dapat berasal dari eksplorasi pengetahuan awal atau ide-ide yang dimiliki yang muncul saat peserta didik dihadapkan pada suatu permasalahan.

3) Pengujian Hipotesis

Hipotesis yang dihasilkan dalam proses atau tahap generasi hipotesis tidak dapat dijamin kebenarannya dan idealnya harus diuji terlebih dahulu oleh peserta didik. Peserta didik harus merancang dan melaksanakan eksperimen, menguji, mengumpulkan data dari proses eksperimen yang dilakukan dan menginterpretasikan hasil. Proses eksperimen dilakukan untuk menguji kebenaran dari hipotesis yang telah dirumuskan.

4) Membuat Kesimpulan

Selama proses membuat kesimpulan peserta didik harus meninjau hipotesis dengan bukti yang dihasilkan dalam proses pengujian hipotesis. Peserta didik harus menemukan apakah bukti

tersebut sesuai dengan hipotesis yang telah dirumuskan atau mengidentifikasi perbedaan dalam prediksi awal dengan hasil eksperimen kemudian membuat kesimpulan berdasarkan percobaan yang telah dilakukan.

5) Proses Regulasi (Perencanaan, Pemantauan, dan Evaluasi)

Proses regulasi adalah proses mengamati keterlibatan peserta didik melalui proses belajar penemuan yang telah dijelaskan di atas. Proses regulasi dapat membantu pendidik untuk mengetahui kemajuan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Menurut Ibrahim dalam Trianto (2008, hlm. 98) menyebutkan bahwa ada lima tahapan kegiatan pembelajaran berorientasi pada model *Discovery Learning*. Sintak model *Discovery Learning* dapat dilihat pada tabel di bawah.

Tabel 2.1 Langkah-Langkah Model *Discovery Learning*

Tahap	Tingkah Laku Guru
Tahap 1 Persiapan	Guru menentukan tujuan pembelajaran, identifikasi karakteristik peserta didik (kemampuan awal, minat, gaya belajar, dan sebagainya).
Tahap 2 Stimulasi/Pemberian Rangsangan	Guru dapat memulai kegiatan PBM dengan mengajukan pertanyaan, anjuran membaca buku, dan aktivitas belajar lainnya yang mengarah pada persiapan pemecahan masalah. Stimulasi pada tahap ini berfungsi untuk menyediakan kondisi interaksi belajar yang dapat mengembangkan dan membantu peserta didik dalam mengeksplorasi bahan.
Tahap 3 Identifikasi Masalah	Guru mengidentifikasi sumber belajar dan memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin agenda-agenda masalah yang relevan dengan bahan pelajaran, kemudian salah satunya dipilih dan dirumuskan dalam bentuk hipotesis (jawaban sementara atas pertanyaan masalah).

Tahap	Tingkah Laku Guru
Tahap 4 Mengumpulkan Data	Guru membantu peserta didik mengumpulkan dan mengeksplor data.
Tahap 5 Pengolahan Data	Guru membimbing peserta didik dalam kegiatan mengolah data dan informasi yang telah diperoleh para peserta didik baik melalui wawancara, observasi, dan sebagainya.
Tahap 6 Pembuktian	Guru membimbing peserta didik melakukan pemeriksaan secara cermat untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis yang ditetapkan dengan temuan alternatif, dihubungkan dengan hasil.
Tahap 7 Menarik Kesimpulan	Guru membimbing peserta didik merumuskan prinsip dan generalisasi hasil penemuannya.

Sumber: Diolah oleh Peneliti (2022)

Tabel 2.2 Sintak Pembelajaran *Discovery Learning*

Langkah-Langkah	Perilaku Guru
1. Guru memaparkan topik yang akan dikaji, tujuan pembelajaran, motivasi, memberikan penjelasan ringkas.	Guru masuk ke kelas menanyakan kabar siswa, guru mengucapkan salam dan berdoa, mengkondisikan siswa untuk menyiapkan alat tulis, dilanjutkan dengan menyampaikan tujuan pembelajaran.
2. Guru mengajukan permasalahan atau pertanyaan yang terkait dengan topik yang dikaji.	Guru menyediakan alat yang akan digunakan, kemudian menjelaskan materi yang akan pelajari.
3. Guru membuat kelompok, dan kelompok merumuskan hipotesis serta merancang percobaan atau mempelajari tahapan percobaan yang dipaparkan oleh guru, LKS, atau buku.	Guru membimbing siswa untuk membuat kelompok, menjelaskan hal-hal yang harus dilakukan sebelum kelompok melakukan percobaan.
4. Guru memfasilitasi kelompok dalam melaksanakan percobaan.	Guru menyiapkan alat dan bahan kepada setiap kelompok melakukan untuk melakukan percobaan.

Langkah-Langkah	Perilaku Guru
5. Kelompok melakukan percobaan untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan untuk menguji hipotesis.	Guru membimbing siswa dalam melakukan percobaan.
6. Kelompok mengorganisasikan dan menganalisis data serta membuat laporan hasil percobaan atau pengamatan	Guru meminta siswa untuk mengamati percobaan yang telah dilakukan, hasil pengamatan ditulis dalam buku untuk dianalisa.
7. Kelompok memaparkan hasil investigasi dan mengemukakan konsep yang ditemukan.	Guru mengevaluasi data atau informasi yang telah dipaparkan oleh masing-masing kelompok, kemudian bersama siswa guru mengambil kesimpulan berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan.

Sumber: Diolah oleh Peneliti (2022)

d. Upaya Guru Menerapkan Model *Discovery Learning*

Upaya guru dalam menerapkan model *Discovery Learning* merupakan tugas guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran diantaranya dengan menerapkan model pembelajaran dalam proses pembelajaran.

Metode pembelajaran dengan *Discovery Learning* penting dibahas karena akan menjelaskan makna kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh guru selama pembelajaran berlangsung. Setiap guru atau pendidik mempunyai alasan-alasan mengapa ia melakukan kegiatan dalam pembelajaran dengan menentukan sikap tertentu. Maka dalam menggunakan metode *Discovery Learning* guru berperan sebagai pembimbing dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara aktif, sebagaimana pendapat guru harus dapat membimbing dan mengarahkan kegiatan belajar siswa sesuai dengan tujuan (Sardiman, 2005, hlm. 145).

Dengan demikian seorang guru dalam aplikasi metode *Discovery Learning* harus dapat menempatkan siswa pada kesempatan-kesempatan dalam belajar lebih mandiri. Bruner mengatakan bahwa

proses belajar akan berjalan dengan baik dan kreatif jika guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan suatu konsep, teori, aturan, atau pemahaman melalui contoh-contoh yang ia jumpai dalam kehidupannya (Budiningsih, 2005, hlm. 41).

Discovery Learning adalah salah satu metode dalam pengajaran teori kognitif dengan mengutamakan peran guru dalam menciptakan situasi belajar yang melibatkan siswa belajar secara aktif dan mandiri. Metode pembelajaran *Discovery* (penemuan) adalah metode mengajar yang mengatur pengajaran sedemikian rupa sehingga anak memperoleh pengetahuan yang sebelumnya belum diketahuinya itu tidak melalui pemberitahuan, sebagian atau seluruhnya ditemukan sendiri.

Menurut Jerome Bruner model penemuan atau pengajaran penemuan dibagi 3 jenis:

1) Penemuan Murni

Pada pembelajaran dengan penemuan murni pembelajaran terpusat pada siswa dan tidak terpusat pada guru. Siswalah yang menentukan tujuan dan pengalaman belajar yang diinginkan, guru hanya memberi masalah dan situasi belajar kepada siswa. Siswa mengkaji fakta atau relasi yang terdapat pada masalah itu dan menarik kesimpulan (generalisasi) dari apa yang siswa temukan.

Kegiatan penemuan ini hampir tidak mendapatkan bimbingan guru. Penemuan murni biasanya dilakukan pada kelas yang pandai.

2) Penemuan Terbimbing

Pada pengajaran dengan penemuan terbimbing guru mengarahkan tentang materi pelajaran. Bentuk bimbingan yang diberikan guru dapat berupa petunjuk, arahan, pertanyaan atau dialog, sehingga diharapkan siswa dapat menyimpulkan (menggeneralisasikan) sesuai dengan rancangan guru.

Generalisasi atau kesimpulan yang harus ditemukan oleh siswa harus dirancang secara jelas oleh guru. Pada pengajaran dengan metode penemuan, siswa harus benar-benar aktif belajar menemukan sendiri bahan yang dipelajarinya.

3) Penemuan *Laboratory*

Penemuan *laboratory* adalah penemuan yang menggunakan objek langsung (media konkrit) dengan cara mengkaji, menganalisis, dan menemukan secara induktif, merumuskan dan membuat kesimpulan.

Penemuan *laboratory* dapat diberikan kepada siswa secara individual atau kelompok. Penemuan *laboratory* dapat meningkatkan keinginan belajar siswa, karena belajar melalui berbuat menyenangkan bagi siswa yang masih berada pada usia senang bermain.

e. Kelebihan Model *Discovery Learning*

Pemilihan model pembelajaran *Discovery Learning* memiliki beberapa kelebihan sehingga model tersebut digunakan oleh guru pada pembelajaran di dalam kelas. Ditinjau dari kelebihan *Discovery Learning* menurut Kemendikbud (2013, hlm. 5) adalah sebagai berikut:

- 1) Membantu peserta didik untuk memperbaiki dan meningkatkan keterampilan-keterampilan dan proses kognitif;
- 2) Menimbulkan rasa senang pada peserta didik, karena tumbuhnya rasa menyelidiki dan berhasil;
- 3) Menyebabkan peserta didik mengarahkan kegiatan belajarnya sendiri dengan melibatkan akalanya dan motivasi sendiri;
- 4) Model ini dapat membantu peserta didik memperkuat konsep dirinya, karena memperoleh kepercayaan bekerja sama dengan yang lainnya;
- 5) Berpusat pada peserta didik dan pendidik berperan sebagai fasilitator dalam proses diskusi agar peserta didik dapat mengeluarkan gagasan-gagasan;
- 6) Membantu peserta didik menghilangkan keragu-raguan karena mengarah pada kebenaran yang final;
- 7) Peserta didik akan mengerti konsep dasar dan ide-ide yang baik;

- 8) Mendorong peserta didik berpikir dan bekerja atas inisiatif sendiri dan situasi proses belajar menjadi lebih terangsang;
- 9) Mendorong peserta didik untuk memahami dan merumuskan hipotesis sendiri;
- 10) Peserta didik belajar dengan memanfaatkan berbagai sumber belajar.

f. Kekurangan Model *Discovery Learning*

Diantara manfaat yang diperoleh dari *Discovery Learning* terdapat pula kekurangannya, tetapi kekurangan tersebut dapat diminimalisir agar berjalan secara optimal, adalah sebagai berikut:

- 1) Model ini menimbulkan asumsi bahwa ada kesiapan pikiran untuk belajar. Bagi peserta didik yang kurang pandai, akan mengalami kesulitan abstrak atau berpikir atau mengungkapkan hubungan antara konsep-konsep, yang tertulis atau lisan, sehingga pada gilirannya akan menimbulkan frustrasi;
- 2) Model ini kurang efisien untuk proses pembelajaran dengan jumlah peserta didik yang banyak, karena membutuhkan waktu yang lama untuk membantu peserta didik untuk menemukan teori atau memecahkan masalah lainnya.

Uraian diatas tentang kelebihan dan kekurangan model pembelajaran *Discovery Learning* menjelaskan bahwa model pembelajaran berpusat pada peserta didik dituntut untuk aktif dalam proses pembelajaran. Kelebihan model ini dapat mendorong peserta didik untuk lebih memahami suatu materi pembelajaran secara mendalam. Kekurangan dari model pembelajaran *Discovery Learning* yaitu membutuhkan waktu yang lama dalam proses pembelajaran. Pendidik dapat melakukan upaya mengatur waktu dalam proses pembelajaran sedemikian rupa sehingga kekurangan dari model ini dapat diminimalisir. Pendidik dapat memberikan umpan balik secara individual terhadap semua peserta didik yaitu dengan memberikan tugas atau pekerjaan rumah (PR). Umpan balik yang diberikan oleh pendidik

dapat digunakan untuk mengatasi kelemahan dari model pembelajaran *Discovery Learning*.

3. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar sangat besar pengaruhnya bagi seseorang yang sedang menuntut ilmu atau belajar, karena hasil belajar pula seseorang dapat dikatakan berhasil atau tidak pada apa yang sedang dipelajarinya. Akhir dari proses belajar adalah perolehan suatu hasil belajar siswa. Hasil belajar adalah prestasi belajar yang dicapai siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar dengan membawa suatu perubahan dan pembentukan tingkah laku seseorang.

Ditunjang dari teori peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan tentang Penilaian Hasil Belajar oleh Pendidik dan Satuan Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah (PERMENDIKBUD No. 53 Tahun 2016 Pasal 1) menyatakan bahwa, “Penilaian hasil belajar oleh pendidik adalah proses pengumpulan informasi atau data tentang capaian pembelajaran peserta didik dalam aspek pengetahuan, aspek keterampilan yang dilakukan secara terencana dan sistematis yang dilakukan untuk memantau proses, kemajuan belajar dan perbaikan hasil belajar melalui penugasan dan evaluasi hasil belajar”.

Pendapat tersebut diperjelas oleh Hamalik (2011, hlm. 37) yang menyatakan bahwa, “Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku subjek yang meliputi kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor dalam situasi tertentu berkat pengalamannya berulang-ulang”.

Penjelasan lebih lanjut dikemukakan oleh Dimiyanti dan Mudjiono (dalam Skripsi Rifa, 2013, hlm. 25) memberikan pengertian tentang hasil belajar bahwa, “Hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi siswa dan sisi guru”. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik dibandingkan pada saat sebelum belajar. Tingkat perkembangan mental tersebut terwujud pada jenis ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Sedangkan

dari sisi guru guru, hasil belajar merupakan saat terselesainya bahan pelajaran.

Berdasarkan kajian mengenai hasil belajar yang telah dikemukakan para ahli, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan diperoleh individu setelah proses belajar berlangsung, yang dapat memberikan perubahan tingkah laku baik pengetahuan, pemahaman, sikap sehingga menjadi lebih baik.

b. Prinsip-Prinsip Hasil Belajar

Penilaian hasil belajar peserta didik pada jenjang pendidikan dasar dan menengah didasarkan pada prinsip-prinsip. Ditunjang dari teori Sukmadinata (dalam Suryono dan Haryanto, 2011, hlm. 11) menyatakan beberapa prinsip-prinsip hasil belajar yaitu sebagai berikut:

- 1) Belajar merupakan bagian dari perkembangan.
- 2) Dalam perkembangan dituntut belajar sedangkan dengan belajar terjadi perkembangan individu.
- 3) Belajar berlangsung seumur hidup.
- 4) Keberhasilan belajar dipengaruhi oleh faktor-faktor bawaan lingkungan, kematangan serta usaha dari individu secara aktif.
- 5) Belajar mencakup semua aspek kehidupan (kognitif, afektif, psikomotor, dan keterampilan hidup).
- 6) Kegiatan belajar berlangsung di sembarang tempat dan waktu.
- 7) Belajar berlangsung baik dengan guru tanpa guru baik dalam situasi formal-non formal informal.
- 8) Belajar yang terencana dan disengaja motivasi yang tinggi.
- 9) Perbuatan belajar bervariasi dari yang sederhana sampai yang kompleks.
- 10) Dalam belajar dapat terjadi hambatan-hambatan.
- 11) Dalam hal tertentu, belajar memerlukan bantuan dari orang lain.

Sedangkan Rusyan (dalam Sagala 2011, hlm. 164) menyatakan bahwa prinsip-prinsip hasil belajar adalah sebagai berikut:

- 1) Motivasi, kematangan dan kehidupan diperlukan didalam proses belajar mengajar.

- 2) Pembentukan persepsi yang tepat terhadap rangsangan merupakan dasar dari proses belajar mengajar yang tepat.
- 3) Kemajuan dan keberhasilan proses belajar mengajar ditentukan antara lain oleh bakat khusus, taraf kecerdasan, minat serta tingkat kematangan, jenis sifat dan insensitas dari bahasa yang dipelajari.
- 4) Proses belajar mengajar dapat dangkal luas dan mendalam tergantung materi pembelajaran.

Menindaklanjuti pendapat para ahli di atas, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa prinsip-prinsip hasil belajar mencakup motivasi, belajar terencana, memerlukan bantuan orang lain dan keberhasilan belajar. Dipengaruhi juga oleh faktor-faktor bawaan lingkungan, kematangan, serta usaha dari individu sendiri.

c. Karakteristik Hasil Belajar

Setiap perilaku belajar selalu ditandai oleh ciri-ciri perubahan spesifik. Ditinjau dari teori (Dimiyati dan Mudjiono, 2006, hlm. 3-4) membagi beberapa ciri-ciri atau karakteristik hasil belajar sebagai berikut:

- 1) Hasil belajar memiliki kapasitas berupa pengetahuan, kebiasaan, keterampilan sikap dan cita-cita.
- 2) Adanya perubahan mental dan perubahan jasmani.
- 3) Memiliki dampak pengajaran dan pengiring.

Adapun pendapat lain Agung (2005, hlm. 76) dalam situs *online* <http://yudi-wiratama.blogspot.co.id/2014/01/hasil-belajar.html> diakses pada tanggal 25 April 2022 pukul 12.44 WIB, mengemukakan bahwa ciri-ciri atau karakteristik hasil belajar melibatkan perolehan kemampuan-kemampuan yang dibawa sejak lahir. Belajar bergantung kepada pengalaman, sebagian dari pengalaman itu merupakan umpan balik dari lingkungan, memperoleh kecakapan baru dan membawa perbaikan pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa karakteristik hasil belajar yaitu adanya perubahan

mental ataupun jasmani seseorang serta membawa perbaikan pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.

d. Unsur-Unsur Hasil Belajar

Ada 3 ranah domain besar, yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yaitu: ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotoris. Dalam sumber yang sama, ditunjang dari teori Sudjana (2008, hlm. 22) mengemukakan bahwa dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kulikuler maupun tujuan intruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom yang secara garis besarnya membagi menjadi tiga ranah, yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotoris, penjelasannya sebagai berikut:

- 1) Ranah Kognitif. Ranah Kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi.
- 2) Ranah Afektif. Ranah Afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi.
- 3) Ranah Psikomotoris. Ranah Psikomotoris berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak yang terdiri dari enam aspek, yakni gerakan refleksi, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan interaktif.

Sedangkan pendapat lain menurut Arikunto (2003, hlm. 117) mengemukakan bahwa ada 3 ranah yang menjadi unsur-unsur hasil belajar yaitu ranah kognitif (*cognitive domain*), afektif (*affektive domain*) dan psikomotor (*psycomotor domain*).

Selain itu diperkuat dengan pendapat dari Permendikbud No. 53 Tahun 2015 tentang Penilaian Hasil Belajar oleh pendidik dan satuan

pendidikan pada pendidikan dasar dan pendidikan menengah Pasal 5 Ayat 1 dan 2:

- 1) Lingkup penilaian hasil belajar oleh pendidik mencakup aspek sikap, aspek pengetahuan dan aspek keterampilan.
- 2) Lingkup penilaian hasil belajar oleh satuan pendidikan mencakup aspek pengetahuan dan aspek keterampilan.

Menindaklanjuti pendapat di atas, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa unsur hasil belajar yaitu 3 ranah ranah kognitif (*cognitive domain*) yaitu hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi. Ranah afektif (*affektive domain*) merupakan ranah yang berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi dan internalisasi dan ranah psikomotor (*psycomotor domain*).

Pada penelitian ini, peneliti hanya menggunakan ketiga ranah tersebut, karena dalam pembelajaran tematik ketiga ranah tersebut harus dimiliki oleh setiap peserta didik.

B. Kajian Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu merupakan salah satu acuan bagi penulis dalam melakukan penelitian untuk memperkaya teori yang digunakan dalam mengkaji penelitian. Dalam penelitian terdahulu ini dapat dijadikan referensi bagi penulis untuk menambah informasi sebagai memperkaya bahan kajian bagi penelitian yang akan penulis lakukan. Berikut beberapa penelitian yang berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Nurul Umayah Syam (2020) dalam jurnal yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Siswa Kelas V SDN 25 Radda Kecamatan Belopa Kabupaten Luwu”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran *Discovery Learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik di kelas V di SDN 25 Radda Kecamatan

Belopa Kabupaten Luwu. Hal ini dilihat dari hasil belajar siswa tiap siklusnya, dimana pada tiap siklusnya mengalami peningkatan. Peningkatan proses belajar siswa dapat dilihat dari keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran sedangkan dari hasil belajar siswa dapat dilihat dari hasil tes evaluasi siklus I dikualifikasikan Cukup (C) dan mengalami peningkatan di siklus II dengan kualifikasi Baik (B).

2. Penelitian yang dilakukan oleh Dayu Dwi Istiningtyas (2019) dalam skripsi yang berjudul “Peningkatan Motivasi dan Keaktifan Belajar Siswa Kelas V SDN 2 Kebondalem Lor Melalui Penerapan Model *Discovery Learning*”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa upaya peningkatan keaktifan dan motivasi belajar siswa kelas V pada Tema 8 Subtema 3 melalui penggunaan model *Discovery Learning* di SDN 2 Kebondalem Lor telah berhasil dilaksanakan dengan langkah-langkah sebagai berikut: a. Pemberian Stimulus, b. Mengidentifikasi Masalah, c. Mengumpulkan Data, d. Pengolahan Data, e. Mengkomunikasikan Hasil, f. Menyimpulkan Hasil Pembelajaran. Penggunaan model *Discovery Learning* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V SDN 2 Kebondalem Lor pada Tema 8 Subtema 3. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan skor motivasi belajar siswa dari kondisi awal 47 (rendah), mengalami peningkatan di siklus I menjadi 61,6 (sedang), dan pada siklus II mengalami peningkatan kembali menjadi 70,1 (tinggi). Penggunaan model *Discovery Learning* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas V SDN 2 Kebondalem Lor pada Tema 8 Subtema 3. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan skor keaktifan belajar siswa dari kondisi awal 51,4 (rendah), mengalami peningkatan pada siklus I menjadi 58,1 (rendah), dan pada siklus II mengalami peningkatan kembali menjadi 73,4 (tinggi).
3. Penelitian yang dilakukan oleh Thea Yuliana Anjari (2020) dalam skripsi yang berjudul “Pengembangan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbasis Lingkungan untuk Menstimulasi *Creative Thinking* Anak Usia 5-6 Tahun”. Model pembelajaran *Discovery Learning* berbasis lingkungan untuk dapat menstimulasi *Creative Thinking* anak usia 5-6 tahun ini terbukti efektif. Hasil perhitungan paired sample t-test menunjukkan bahwa terdapat

perbedaan yang signifikan pada peningkatan daya berfikir kreatif anak usia 5-6 tahun sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* berbasis lingkungan untuk dapat menstimulasi *Creative Thinking* anak. Sedangkan berdasarkan hasil dari perhitungan *post-test* peningkatan *Creative Thinking* anak pada kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan nilai signifikan 0,00 atau kurang dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara pembelajaran *Discovery Learning* berbasis lingkungan dalam menstimulasi *Creative Thinking* anak di kelas eksperimen yang dimana gurunya menggunakan model-model yang dikembangkan dan dengan kelas kontrol yang dimana guru menggunakan model pembelajaran konvensional.

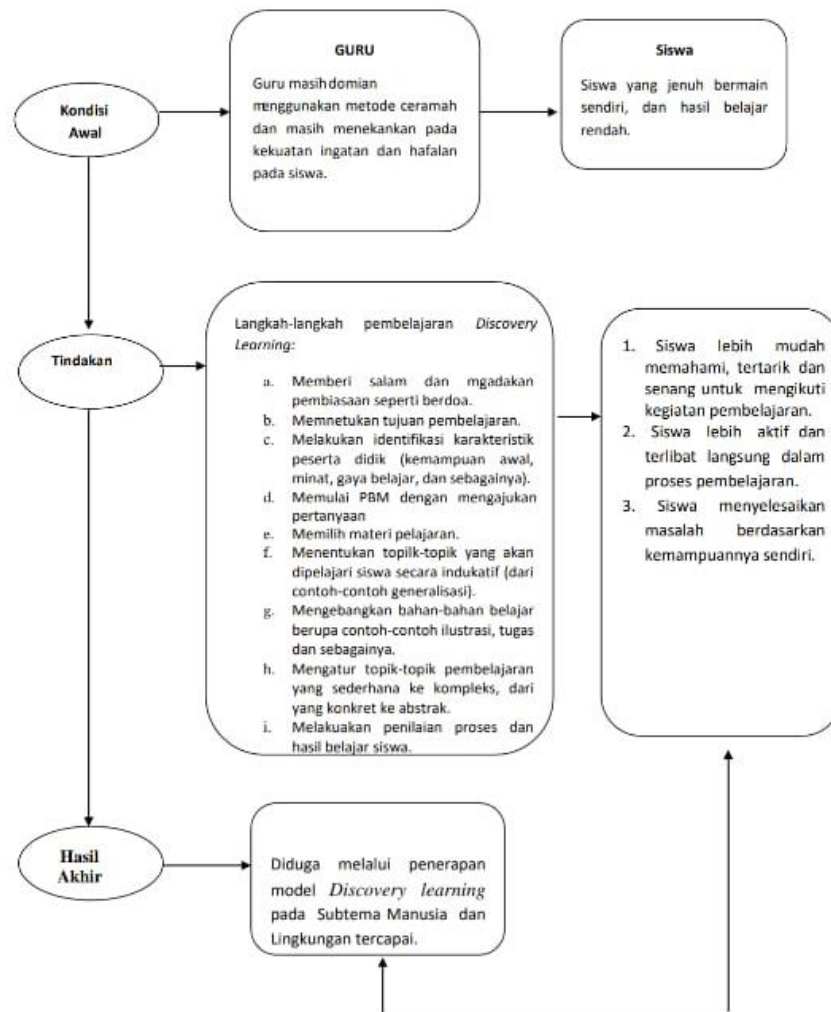
Dari ketiga penelitian yang telah dipaparkan, penelitian tersebut memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Adapun kesamaan dan perbedaan antara penelitian di atas dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada sasaran dan variabel yang akan diteliti.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Nurul Umayah Syam (2020), memiliki persamaan yaitu membahas mengenai model *Discovery Learning* pada kelas 5 SD dan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Namun memiliki perbedaan pada materi yang diajarkan.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Dayu Dwi Istiningtyas (2019), memiliki model yang sama yaitu membahas *Discovery Learning* serta tingkatan yang sama. Namun memiliki perbedaan di dalam tujuan pembelajaran yaitu untuk meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar siswa, sedangkan pada penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Thea Yuliana Anjari (2020), memiliki persamaan yaitu membahas mengenai model *Discovery Learning* yang berbasis lingkungan. Namun memiliki perbedaan dalam tingkatan yaitu usia 5-6 tahun, sedangkan pada penelitian ini dilakukan pada jenjang Sekolah Dasar kelas V.

C. Kerangka Pemikiran

Seseorang telah belajar apabila terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu dan tidak mengerti menjadi mengerti. Materi pembelajaran subtema Manusia dan Lingkungan diharapkan akan terjadi berbagai perubahan yang terjadi pada siswa sebagai proses dan hasil pembelajaran berupa kecakapan yang membekali siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, yaitu meliputi ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Pembelajaran yang aktif dan kreatif yang dapat melibatkan siswa secara aktif, menyenangkan dan merangsang motivasi perkembangan proses intelektual. Selain itu, anak juga mulai melihat sesuatu berdasarkan persepsinya tetapi hanya melalui pengertian yang konkret. Pada tahap ini, segala sesuatu yang dipahami oleh siswa merupakan sesuatu yang sesuai dengan kenyataan yang mereka alami.

Subtema Manusia dan Lingkungan yang dilaksanakan selama ini masih banyak didominasi oleh guru, yaitu dengan cara berceramah dan menuntut siswa pada kekuatan ingatan dan hafalan. Oleh karena itu, guru perlu memilih suatu model pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa dalam kegiatan pembelajaran serta dapat mengembangkan kemampuan berpikir dan kemampuan penyelesaian masalah siswa.



Gambar 2.1 Kerangka Pemikiran

Sumber: Diolah oleh Peneliti (2022)

D. Asumsi dan Hipotesis

1. Asumsi

Asumsi atau anggapan dasar adalah suatu hal yang diyakini kebenarannya oleh penulis yang dirumuskan secara jelas (Arikunto, 2009, hlm. 61).

Peneliti berasumsi bahwa dengan menggunakan model *Discovery Learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan alasan sebagai berikut bahwa model pembelajaran *Discovery Learning* adalah dapat memberikan siswa berpikir secara kritis.

2. Hipotesis

Hipotesis diajukan berupa jawaban sementara terhadap masalah penelitian agar hubungan antara masalah yang diteliti dengan kemungkinan jawabannya lebih jelas.

Berdasarkan kajian teori, kerangka pemikiran dan asumsi diatas dapat dirumuskan hipotesis sebagai berikut yaitu dengan penerapan model *Discovery Learning* pada subtema Manusia dan Lingkungan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 006 Buahbatu.