

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. Model *Discovery Learning*

a. Pengertian *Discovery Learning*

Discovery Learning adalah metode yang membimbing siswa untuk mendapatkan konsep dari berbagai data yang ditemukan melalui observasi dan eksperimen. *Discovery Learning* menjadikan pendidik lebih kreatif sehingga mampu mewujudkan lingkungan belajar yang aktif di dalam kelas dengan mengajak anak mencari pengetahuan dan wawasan sendiri (Nichen Irma Cintia, Firosalia Kristin 2018., hlm.71). *Discovery Learning* merupakan metode pendekatan pendidikan umum secara instruksional dalam peningkatan pembelajaran terstruktur di lingkungan sekolah. Metode ini menjelaskan kepada peserta didik sebagai wadah yang luas untuk aktif terlibat didalam proses pembelajaran.

Menurut Bruner bahwa *Discovery Learning* adalah suatu proses pembelajaran yang dapat memotivasi peserta didik dalam mendapatkan suatu informasi, persoalan dan juga tanggapan pada saat belajar. Oleh sebab itu peserta didik disini mampu menyimpulkan dan menerapkan secara sederhana. Bruner sering diyakini telah menemukan *Discovery Learning* pada tahun 1960-an, tetapi ide untuk metode pembelajaran ini mencakup beberapa ide yang sebelumnya dikembangkan oleh para ahli seperti John Dewey, Jean Piaget, dan Seymour Papert (Fitri 2015, hlm.91).

Metode *Discovery Learning* melaksanakan proses pembelajaran yang aktif di mana pendidik tidak secara langsung memaksakan materi di awal pelajaran. Pada saat proses pembelajaran berlangsung, peserta didik diharapkan untuk menemukan cara sendiri dalam memecahkan

masalah (Khasinah, 2021., hlm. 404). Selanjutnya model pembelajaran ini dapat dijelaskan lebih lanjut sebagai cara peserta didik memahami konsep, makna, dan keterkaitan melalui proses intuitif yang pada akhirnya menghasilkan kesimpulan. Dalam menemukan konsep dan prinsip *discovery* terjadi saat peserta didik melibatkan dalam segi intelektual.

Model *Discovery Learning* melakukan pembelajaran dengan peserta didik melalui kegiatan yang aktif dan menguraikan permasalahan dengan prinsip *Discovery Learning*, dan pendidik mempunyai peran untuk memotivasi peserta didik agar memperoleh pengalaman dengan prinsip-prinsip yang bermakna (Sucipta, Ahman, and Budiwati 2018., hlm.2). Menurut Hosnan (2014, hlm. 282) menyatakan bahwa *Discovery Learning* adalah model pembelajaran yang menerapkan cara aktif belajar pada peserta didik dengan menemukan caranya sendiri serta menyelidiki sendiri, maka hasil yang didapatkan akan abadi dalam ingatannya. Salah satu pembelajaran yang dapat meningkatkan peran pendidik sebagai fasilitator untuk mengembangkan kemampuan peserta didik adalah *Discovery Learning*.

Berdasarkan beberapa pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa model *discovery learning* merupakan metode pembelajaran yang melibatkan peserta didik untuk aktif dan dapat menyelesaikan masalah dengan menggunakan caranya sendiri.

b. Karakteristik *Discovery Learning*

Karakteristik model *discovery Learning* mengimplementasikan peserta didik untuk aktif dalam memahami konsep secara individu serta dapat menambah pengetahuan dan daya ingat peserta didik (Handoko dkk, 2016., hlm.8).

Sementara itu Handayani (2022, hlm.49) mengemukakan karakteristik model *Discovery Learning* adalah suatu pembelajaran yang memusatkan kepada peserta didik.

Disetiap model pembelajaran memiliki ciri sendiri-sendiri. Menurut Kristin & Wardani (2016, hlm.32) menjelaskan karakteristik utama model *Discovery Learning* diantara lain:

1. Penyelesaian masalah dilakukan dengan menelaah dan memahami untuk membandingkan dan membuat kesimpulan pengetahuan.
2. Mengarahkan kepada peserta didik.
3. Metode penggabungan ilmu pengetahuan baru yang diperoleh dan ilmu pengetahuan yang diperoleh sebelumnya.

Menurut Fitriyana, dkk (2020, hlm.20) karakteristik *discovery learning* yaitu mempelajari dan menyelesaikan masalah untuk membuat dan menyamaratakan pengetahuan, berfokus pada peserta didik, serta aktivitas untuk menyatukan pengetahuan baru dan yang sudah ada. Adapun yang menyatakan bahwa *discovery learning* memiliki 6 karakteristik yang terdiri dari pemberian rangsangan, identifikasi masalah, pengumpulan data, pengolahan data, pembuktian atau verifikasi data, dan penarikan kesimpulan (Wulandari, 2016., hlm.228).

Berdasarkan beberapa uraian di atas, karakteristik model pembelajaran *Discovery Learning* merupakan pembelajaran yang memusatkan pada peserta didik guna mencapai konsep yang diharapkan, menyelesaikan masalah, serta menarik kesimpulan yang dicapai. Pendidik hanya menuntut apa yang dicari secara individu.

c. Langkah-Langkah *Discovery Learning*

Pengaplikasian model *Discovery Learning* dapat diperhatikan melalui langkah-langkah sebagai berikut (Winangun, 2020., hlm.258):

- 1) *Stimulation* (Stimulasi)
- 2) *Problem Statement* (Identifikasi Masalah)
- 3) *Data Collection* (Pengumpulan Data)

- 4) *Data Processing* (Pengolahan Data)
- 5) *Verification* (Pembuktian)
- 6) *Generalization* (Menarik Kesimpulan)

Pendapat lain juga dikemukakan oleh Rosarina dkk (2016, hlm.374) langkah-langkah dalam model *Discovery Learning* diantaranya:

- 1) Observasi guna menentukan masalah
- 2) Merumuskan masalah
- 3) Mengajukan hipotesis
- 4) Merencanakan pemecahan masalah
- 5) Melaksanakan pengamatan
- 6) Pengumpulan data
- 7) Analisis data
- 8) Menarik kesimpulan

Langkah-langkah pengaplikasian model *Discovery Learning* yaitu (Sugiyanto & Wicaksono, 2020., hlm.356):

- 1) Menentukan tujuan pembelajaran
- 2) Melakukan identifikasi karakteristik siswa
- 3) Menentukan materi pelajaran
- 4) Menentukan topik-topik yang harus dipelajari siswa
- 5) Mengembangkan bahan-bahan
- 6) Melakukan penilaian dan hasil belajar

Sejalan dengan pendapat Maharani (2017, hlm.551) menyatakan bahwa langkah-langkah *discovery learning* yakni terdiri dari menetapkan tujuan pembelajaran, melakukan identifikasi kepribadian peserta didik, memilih materi pelajaran, menetapkan topik yang akan dipelajari peserta didik, dan meningkatkan bahan ajar berupa fakta di kehidupan sehari-hari. Adapun menurut Wulandari (dlm Fajri 2019, hlm.68) menyebutkan langkah-langkah *discovery learning* yakni

diantaranya terdapat identifikasi masalah, meningkatkan kemungkinan solusi (hipotesis), pengumpulan data, analisis data, dan uji kesimpulan.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah model *discovery learning* pada umumnya terdiri dari:

- 1) Stimulasi.
- 2) Identifikasi masalah.
- 3) Pengumpulan data.
- 4) Pengolahan data.
- 5) Pembuktian.
- 6) Menarik kesimpulan.

Model pembelajaran ini tidak hanya melibatkan peserta didik saja, akan tetapi pendidik juga turun tangan untuk mencampuri kegiatan pembelajaran tersebut. Dimana tugas pendidik ialah membangun dan mengajarkan prosedur pembelajaran agar peserta didik berperan tidak pasif didalam kegiatan pembelajaran yang diberikan oleh pendidik.

d. Sintak *Discovery Learning*

Adapun *design* dalam perencanaan kegiatan pembelajaran yang dilakukan sesuai dengan sitak *discovery learning*, menurut Rahmini (2020, hlm.18-21) yaitu sebagai berikut:

Tabel 2.1 Sintak *Discovery Learning*

Sintak <i>Discovery Learning</i>	Kegiatan Guru dan Peserta didik
<i>Stimulation</i>	Guru memulai pelaksanaan pembelajaran dengan memberi anjuran membaca buku, dan mengajukan pertanyaan mengenai hal yang telah dipelajari.
<i>Problem Statement</i>	Guru meminta siswa mengidentifikasi sebanyak mungkin mengenai masalah yang ditemui dari pembelajaran yang dilakukan. Kemudian dirumuskan untuk dijadikan hipotesis atau dugaan sementara.

<i>Data Collection</i>	Guru memberi kesempatan pada siswa untuk mengidentifikasi masalah yang ditemukan, dan dipilih salah satu untuk menjadi rumusan masalah dalam bentuk hipotesis.
<i>Data Processing</i>	Guru memberi kesempatan pada siswa untuk mengumpulkan data/informasi yang signifikan untuk dibuktikan benar atau tidaknya hipotesis.
<i>Verification</i>	Siswa diminta oleh guru untuk melakukan pemeriksaan secara cepat bertujuan untuk membuktikan benar atau salah hipotesis yang ditetapkan, kemudian dihubungkan dengan pemerolehan data dengan cara tukar jawaban oleh kelompok lain.
<i>Generalization</i>	Guru meminta siswa untuk menarik kesimpulan berdasarkan hasil verifikasi dan menjawab <i>problem statement</i> mengenai teks bacaan yang telah dipelajari tersebut.

Menurut Wibowo (2020, hlm.20-21) sintak *discovery learning* yakni sebagai berikut:

Tabel 2.2 Sintak *Discovery Learning*

Tahap/Sintaks	Kegiatan Guru dan Peserta didik
<i>Stimulation</i>	Peserta didik diberi rangsangan untuk belajar dari pengalaman diri masing-masing mengenai informasi yang didapat tentang teks bacaan yang ada pada buku siswa. Setelah itu guru mengajukan pertanyaan “Bagaimana isi dari cerita yang telah dibaca?”
<i>Problem Statement</i>	Guru mengajak peserta didik untuk membuat pernyataan/identifikasi masalah mengenai hal-hal yang menarik pada teks bacaan yang disampaikan.
<i>Data Collection</i>	Guru meminta siswa untuk membuat kelompok dengan memberi tugas mengumpulkan informasi mengenai hal yang perlu diperhatikan dalam teks bacaan tersebut. Kemudian siswa menjawab beberapa pertanyaan yang telah diajukan. Guru bersama siswa merumuskan masalah tentang hal yang berkaitan dengan teks bacaan. Setelah itu tugas kelompok mengenai teks bacaan dikumpulkan.
<i>Data Processing</i>	Siswa bersama dengan kelompoknya mengolah data/informasi yang didapat dengan cara mengulas struktur teksnya.
<i>Verification</i>	Guru meminta siswa melakukan pemeriksaan secara cepat bertujuan untuk membuktikan benar atau salah hipotesis yang ditetapkan, kemudian dihubungkan dengan pemerolehan data dengan cara tukar jawaban oleh kelompok lain.
<i>Generalization</i>	Guru meminta siswa untuk menarik kesimpulan berdasarkan hasil verifikasi dan menjawab <i>problem statement</i> mengenai teks bacaan yang telah dipelajari tersebut.

Sejalan dengan pendapat Surviadi Panggabean, dkk (2021, hlm.36) menyatakan bahwa sintak *discovery learning* sebagai berikut:

Tabel 2.3 Sintak *Discovery Learning*

Tahap	Kegiatan
<i>Stimulation</i>	Guru dan siswa melakukan proses kegiatan belajar mengajar dengan mengajukan pertanyaan yang menuju pada persiapan pemecahan masalah.
<i>Problem Statement</i>	Guru meminta siswa mengidentifikasi sebanyak mungkin mengenai masalah yang ditemui dari pembelajaran yang dilakukan. Kemudian dirumuskan untuk dijadikan hipotesis atau dugaan sementara.
<i>Data Collectionn</i>	Siswa diminta mengumpulkan informasi/data yang signifikan bertujuan untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis yang telah dirumuskan.
<i>Data Processing</i>	Siswa mengolah data/infromasi yang telah diperoleh melalui observasi, dan kemudian di deskripsikan.
<i>Verification</i>	Guru dan siswa melakukan pemeriksaan secara cepat dan cermat untuk membuktikan hipotesis yang telah ditetapkan, dan dikaitkan dengan hasil perolehan data/informasi.
<i>Generalization</i>	Guru meminta siswa untuk menarik kesimpulan mengenai hasil yang telah divalidasi.

Sintak *discovery learning* menurut Yusuf Gestantiyanto, dkk (2020, hlm. 19) sebagai berikut:

Tabel 2.4 Sintak *Discovery Learning*

Sintak/Tahap	Kegiatan
<i>Stimulation</i>	Guru memulai pembelajaran dengan ajakan membaca buku, dan kegiatan belajar lainnya yang mengarah pada persiapan <i>problem statement</i> .
<i>Problem Statement</i>	Guru memberi kesempatan pada siswa untuk mengidentifikasi masalah yang ditemukan, dan dipilih salah satu untuk menjadi rumusan masalah dalam bentuk hipotesis.
<i>Data Collection</i>	Siswa diberi kesempatan untuk mengumpulkan informasi/data yang relevan guna membuktikan benar atau salah hipotesis yang telah ditetapkan.
<i>Data Processing</i>	Informasi keseluruhan mengenai pembelajaran yang dilakukan akan diolah dengan cara tertentu.
<i>Verification</i>	Guru memberi kesempatan pada siswa untuk melakukan pemeriksaan secara cermat guna membuktikan benar atau tidaknya hipotesis.
<i>Generalization</i>	Siswa diminta untuk menarik kesimpulan dengan memperhatikan hasil verifikasi.

Adapun menurut Wiyono (2021, hlm.70) menyatakan bahwa sintak *discovery learning* yakni sebagai berikut:

Tabel 2.5 Sintak *Discovery Learning*

Tahap	Aktivitas Guru dan Peserta didik
<i>Stimulation</i>	Guru memulai kegiatan belajar mengajar dengan mengajukan beberapa pertanyaan, dan memberi anjuran untuk membaca buku. Stimulasi ini berguna bagi siswa untuk mempersiapkan kondisi belajar dalam mengeksplorasi bahan ajar.
<i>Problem Statement</i>	Siswa diberi kesempatan oleh guru untuk mengidentifikasi temuan masalah, dan dirumuskan dalam bentuk pernyataan sementara.
<i>Data Collection</i>	Guru memberi kesempatan pada siswa untuk mengumpulkan data/informasi yang signifikan untuk dibuktikan benar atau tidaknya hipotesis.
<i>Data Processing</i>	Guru mendampingi siswa dalam melaksanakan pengolahan data, kemudian semua informasi yang dihasilkan perlu dihitung dengan cara tertentu.
<i>Verification</i>	Guru bersama siswa melaksanakan pemeriksaan secara cermat bertujuan untuk membuktikan benar atau salah hipotesis yang telah ditetapkan dengan menghubungkan hasil dari pengolahan data.
<i>Generalization</i>	Siswa dan guru melakukan proses penarikan kesimpulan dengan memperhatikan hasil dari verifikasi.

Berdasarkan beberapa uraian pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa sintak *discovery learning* memiliki enam tahap, diantaranya sebagai berikut:

- 1) *Stimulation*, tahap ini adalah pemberian stimulasi dari guru untuk peserta didik dengan memulai pembelajaran dengan mengajukan pertanyaan.

- 2) *Problem statement*, tahap ini yakni mengidentifikasi temuan masalah untuk dirumuskan dalam bentuk hipotesis atau dugaan sementara.
- 3) *Data collection*, tahap ini merupakan kesempatan untuk peserta didik mengumpulkan data/informasi relevan untuk diuji benar atau tidaknya dari hipotesis yang telah ditetapkan.
- 4) *Data processing*, tahap ini yakni pengolahan data yang dilakukan oleh guru dan peserta didik, kemudian semua informasi yang dihasilkan akan dihitung dengan cara tertentu.
- 5) *Verification*, tahap ini merupakan bagian pemeriksaan untuk membuktikan benar atau salah hipotesis yang telah ditetapkan dengan menghubungkan hasil dari pengolahan data.
- 6) *Generalization*, tahap ini guru dan peserta didik menarik kesimpulan secara keseluruhan dengan memperhatikan hasil verifikasi.

e. Kelebihan *Discovery Learning*

Sejenis dengan model pembelajaran lainnya, model *Discovery Learning* mempunyai kelebihan dalam proses penerapan pada saat proses pembelajaran. Dari beberapa sumber peneliti dapat menyimpulkan kelebihan model *Discovery Learning* diantaranya (Salmi, 2019., hlm.2), yaitu:

- 1) Menciptakan interaksi para peserta didik agar merasa senang dikarenakan timbulnya rasa ingin tahu dan tercapai dan juga memahami konsep dasar dan ide-ide yang imajinatif
- 2) Peserta didik terdorong untuk memiliki rasa inisiatif dan menggunakan dari berbagai sumber untuk pembelajaran
- 3) Pengetahuan yang didapatkan akan lebih mudah diingat dan bertahan lama
- 4) Hasil pembelajaran *discovery* akan terasa lebih baik dan efektif untuk peserta didik

- 5) Pelatihan keterampilan-keterampilan yang dilakukan untuk peserta didik berguna untuk menyelesaikan permasalahan tanpa bantuan orang lain.

Menurut Lestari (2017, hlm.68) kelebihan dari *Discovery Learning* adalah jika model pembelajaran ini dilakukan sebaik mungkin, maka akan membentuk konsep pemahaman yang mendalam pada peserta didik dan membentuk *Longterm memory* yang baik, serta menjadikan peserta didik berpikir kritis. Adapun kelebihan pada model ini menurut Sulistyowati (2012., hlm.53) diantaranya sebagai berikut:

- 1) Keikutsertaan peserta didik dalam pembelajaran yang maksimal, dan diberi pengarahan untuk mendapatkan konsep secara mandiri.
- 2) Terdapat kerja sama secara tim dalam menyelesaikan masalah.
- 3) Membuat peserta didik menjadi aktif, berpikir kritis, dan meningkatkan kegiatan pembelajaran.
- 4) Peserta didik mempunyai keahlian dan kecepatan dalam menyelesaikan soal-soal.
- 5) Peserta didik dapat mengimplementasikan pengetahuan di dunia nyata.

Discovery Learning juga memiliki kelebihan lainnya seperti yang dikemukakan oleh Eskris (2021, hlm.45) ialah menjadikan peserta didik lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran, menyediakan sarana komunikasi antar peserta didik ataupun antar peserta didik dengan guru, bahan ajar yang dipelajari dapat memenuhi taraf kemampuan yang maksimal, dan mendorong keahlian pemecahan masalah pada peserta didik. Menurut Mukaramah, dkk (2020., hlm 4) kelebihan dari model *Discovery Learning* diantaranya membantu peserta didik mengasah keahlian secara psikologis, pengetahuan yang di dapat melalui model pembelajaran ini sangat berhasil karena mampu menetapkan ingatan, menumbuhkan rasa senang pada diri peserta

didik, dan peserta didik akan memahami konsep dasar serta ide yang lebih baik.

Berdasarkan beberapa penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa *discovery learning* mempunyai kelebihan sebagai berikut:

- 1) Memberikan peluang kepada peserta didik dalam suatu proses pembelajaran.
- 2) Mengharuskan peserta didik untuk mampu berinisiatif dalam meningkatkan pengetahuannya, sehingga tidak hanya mengambil materi pembelajaran dari pendidik.
- 3) Peserta didik diharuskan untuk semakin kuat pemahaman, keberanian, serta konsep dirinya.
- 4) Peserta didik menjadi mandiri untuk menyelesaikan permasalahannya tanpa bantuan orang lain.

f. Kekurangan *Discovery Learning*

Sejenis dengan model pembelajaran lainnya, model *discovery learning* mempunyai kelemahan dalam proses penerapan pada saat proses pembelajaran. Menurut Salmi (2019, hlm.2) kelemahan pada model *discovery learning* dapat diminimalisir agar berjalan dengan ideal. Berikut merupakan beberapa kelemahan dari model *discovery learning* yaitu:

- 1) Pendidik sebagai fasilitator yang membimbing peserta didik dituntut untuk menjadi pengajar yang membuat waktu tersita lebih banyak
- 2) Peserta didik mempunyai kemampuan dan pengalaman yang terbatas, serta kemungkinan dari sebagian peserta didik tidak mampu untuk menjalani pembelajaran dengan proses seperti ini.

Menurut Lestari (2017, hlm.68) kelemahan dari model pembelajaran ini adalah cenderung memakan waktu lebih lama, dan apabila peserta didik tidak menyimak maka mereka akan mempunyai kesalahpahaman pada mata pelajaran yang mereka pelajari. Menurut

Mukaramah, dkk (2020, hlm.4) kekurangan dari model *Discovery Learning* diantaranya model ini menyebabkan spekulasi yang terdapat pada pola pikir peserta didik untuk belajar mempunyai kendala akademik yang akan mengakibatkan frustrasi, model pembelajaran ini tidak efektif untuk dilakukan pada peserta didik yang jumlahnya banyak dan membutuhkan waktu yang lama, akan menjadi kacau jika dipertemukan oleh guru dan peserta didik yang biasa menerapkan cara pembelajaran lama.

Kelemahan lainnya yang di miliki *discovery learning* yaitu peserta didik harus memiliki keberanian untuk memiliki kematangan mental dan kemauan untuk dapat mengerti yang ada di lingkungan sekitarnya dengan baik, tidak efisien jika di implementasikan untuk kelas yang memiliki banyak peserta didik. Model ini sulit digunakan jika sudah terbiasa dengan metode lama yang hanya melihat dari proses kognitifnya saja (Ardyansyah, 2020., hlm.233). Sedangkan menurut Rahayu dan Hardini (2019, hlm.96) menyatakan kekurangan dari model *discovery learning* hanya menyertakan peserta didik dalam kegiatan proses belajar mengajarnya melalui tukar pendapat yang berasal dari berbagai sumber, ataupun melakukan pengamatan sendiri.

Dapat disimpulkan bahwa model *discovery learning* mempunyai kelemahan sebagai berikut:

- 1) Model pembelajaran ini memakan waktu yang cukup lama.
- 2) Peserta didik harus memiliki keberanian untuk memiliki kematangan mental untuk dapat mengerti yang ada di lingkungan sekitarnya.
- 3) Peserta didik harus mampu berinisiatif dalam meningkatkan pengetahuannya, sehingga tidak hanya mengambil materi pembelajaran dari pendidik.
- 4) Peserta didik diharuskan untuk semakin kuat pemahaman, keberanian, serta konsep dirinya.

2. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan hasil pembelajaran dari setiap individu melalui interaksi aktif dan positif dengan lingkungannya. Hasil belajar merupakan suatu proses untuk menentukan pencapaian nilai belajar peserta didik melalui kegiatan penilaian hasil belajar. Hasil belajar dapat dipahami sebagai hasil maksimal yang diperoleh peserta didik setelah melalui proses belajar dalam mata pelajaran tertentu.

Menurut *Bloom* dalam Sudjana, Friskilia S dan Winata (2018, hlm.38). Hasil belajar merupakan hasil dari suatu proses pembelajaran dengan menggunakan alat ukur, berupa ujian yang dijadwalkan baik ujian tertulis maupun ujian tingkah laku. Hasil belajar di definisikan sebagai derajat keberhasilan seorang siswa dalam mempelajari suatu mata pelajaran di sekolah dan dinyatakan sebagai skor yang diperoleh dari hasil tes sejumlah mata pelajaran tertentu.

Hasil belajar secara umum dapat diartikan sebagai suatu prestasi yang diperoleh peserta didik dalam proses kegiatan belajar mengajar bersamaan dengan perubahan perilaku yang ditunjukkan dalam sebuah symbol huruf ataupun kalimat (Ilmiah, dkk. 2019., hlm.47). Hasil belajar merupakan kompetensi seorang peserta didik yang telah mengalami transmisi dan dapat divisualisasikan dari perilakunya. Di sekolah hasil belajar dapat dinilai dari kemampuan peserta didik terhadap mata pelajaran yang ditempuhnya (Komariyah, dkk. 2018., hlm.53).

Sedangkan menurut (Yulianti, dkk. 2018., hm.212) hasil belajar adalah hasil penilaian pendidikan terhadap kemajuan proses pembelajaran setelah melakukan kegiatan belajar mengajar. Hasil belajar tidak dapat dipisahkan dari kegiatan belajar yang merupakan suatu proses. Belajar merupakan cara berkomunikasi aktif dengan

lingkungan yang disertai oleh kegiatan mental sehingga menimbulkan perubahan dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar merupakan kompetensi yang peserta didik miliki setelah memperoleh pengalaman belajar. Belajar dapat dikatakan berhasil dengan ditandai perubahan tingkah laku positif yang memiliki jangka waktu panjang pada manusia (Wahjudi, 2015., hlm.3).

Dari beberapa pemaparan di atas, dapat dipahami bahwa hasil belajar merupakan hasil dari suatu kegiatan yang dicapai oleh kerja keras peserta didik sebagai individu maupun kelompok setelah melalui proses pembelajaran yang meliputi tingkah laku, kemampuan, dan keterampilan setelah melakukan pembelajaran di kelas. Hasil belajar merupakan skor yang dihasilkan peserta didik melalui *test* awal dan *test* akhir. Hasil belajar menunjukkan kemampuan peserta didik yang telah menghadapi proses peralihan ilmu pengetahuan dari orang dewasa. Jadi dengan adanya hasil belajar, peserta didik mampu mengetahui seberapa jauh pengetahuan yang diserap, dipahami, dan dimiliki dalam materi pelajaran tertentu. Hasil belajar juga merupakan suatu perubahan perilaku seseorang yang dapat dilihat atau diamati dari segi pengetahuan, sikap, maupun keterampilan.

b. Tipe-tipe Hasil Belajar

Hasil belajar di golongkan menjadi tiga bagian, yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik.

1. Tipe Hasil Belajar Kognitif

Menurut Benyamin Bloom dalam Panggabean dan Sumardi (2018, hlm.92) ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni:

- 1) Mengingat, yaitu proses memperoleh pengetahuan yang diperlukan dari memori jangka Panjang. Proses kognitif yang termasuk dalam kategori memori adalah mengenali dan mengingat kembali;
- 2) Memahami, yaitu membangun makna materi pembelajaran, termasuk apa yang diucapkan, ditulis dan digambar oleh guru. proses-proses kognitif yang termasuk memahami meliputi menafsirkan, mencontohkan, mengklarifikasikan, merangkum, menyimpulkan, membandingkan dan menjelaskan;
- 3) Mengaplikasikan, berarti menggunakan atau menerapkan prosedur tertentu, mengajukan pertanyaan latihan dan selesaikan masalah;
- 4) Mengannalisis, ini melibatkan proses memecah bahan menjadi komponen-komponennya dan menentukan hubungan antara masing-masing bagian dan keseluruhan struktur atau tujuan. Kategori proses-proses kognitif membedakan, mengorganisasikan dan mengatribusikan;
- 5) Mengevaluasi, Diartikan sebagai membuat keputusan berdasarkan kriteria dan standar. Kategori mengevaluasi mencakup proses-proses kognitif memeriksa dan mengkritik;
- 6) Mencipta, ini melibatkan proses menempatkan elemen dalam keseluruhan yang koheren dan fungsional.

2. Tipe Hasil Belajar Afektif

Tipe hasil belajar afektif bagi siswa yang melakukan berbagai tindakan seperti perhatian terhadap kelas, kedisiplinan, motivasi belajar, rasa hormat terhadap guru dan teman sekelas, Ranah afektif menurut Amaliah, Fadhil dan Narulita (2018, hlm.122) terdiri dari:

- 1) Penerimaan (*receiving/attending*);
- 2) Sambutan (*responding*);
- 3) Penilaian (*valuing*);
- 4) Pengorganisasian (*organization*);
- 5) Karakterisasi (*characterization*).

3. Tipe Hasil belajar psikomotorik

Sudjana dalam Hutapea (2019, hlm.156) mengemukakan tipe hasil belajar psikomotorik berkaitan dengan keterampilan atau kemampuan untuk bertindak setelah peserta didik menerima pengalaman belajar tertentu. Hasil belajar ini adalah tahap lanjutan dari hasil belajar afektif yang baru tampak pada kecenderungan-kecenderungan siswa untuk berperilaku. Tipe psikomotorik memiliki lima tahap perkembangan, kelima tersebut yaitu:

1) Tahap menirukan

Ketika perilaku yang dapat diamati pada tingkat ini diterapkan pada siswa, siswa mulai meniru perilaku itu hingga ke tingkat sistem otot dan dipandu oleh impuls jantung;

2) Tahap manipulasi

Pada tahap ini, siswa dapat menunjukkan tindakan seperti yang diajarkan dan tindakan yang juga tidak hanya seperti yang diamati.

3) Tahap keseksamaan

Tahap ini terdiri dari kemampuan untuk menunjukkan kemampuan meningkatkan peningkatan reproduksi kegiatan tertentu dengan kemampuan untuk menunjukkan keterampilan siswa.

4) Tahap artikulasi

Tahapan ini memiliki unsur utama, singkatnya, siswa mampu mengoordinasikan serangkaian tindakan dengan menetapkan urutan yang benar antara berbagai tindakan.

5) Tahap naturalisasi

Ketika siswa mampu secara alami melakukan suatu tindakan atau serangkaian tindakan, mereka mencapai kemampuan tertinggi mereka untuk melakukan dan menunjukkan bahwa tindakan itu dilakukan dengan konsumsi energi yang minimal.

Menurut Bloom dan Sudjana dalam Yatiman (2012, hlm.107) menyatakan bahwa tipe hasil belajar dibagi menjadi tiga, diantaranya yakni:

- 1) Tipe hasil belajar kognitif, tipe hasil belajar ini memiliki keterkaitan dengan hasil belajar intelektual yang mempunyai enam aspek berupa pengetahuan, ingatan pemahaman aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi.
- 2) Tipe hasil belajar afektif, tipe hasil belajar ini berkaitan dengan sikap. Dalam tipe ini memiliki beberapa tingkat bidang emosi dari level dasar sampai level kompleks.
- 3) Tipe hasil belajar psikomotorik, tipe hasil belajar ini berkaitan dengan hasil belajar *skill* (keterampilan) dan kompetensi bertindak individu.

Sejalan dengan Arikunto dalam Hartati (2015, hlm.226) mengemukakan bahwa hasil belajar dibagi menjadi tiga ranah yakni

ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ketiga ranah tersebut menjadi objek dalam penilaian hasil belajar.

Berdasarkan beberapa uraian di atas dapat disimpulkan bahwa tipe hasil belajar membutuhkan pengukuran dari segi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. ketiga ranah tersebut sangat penting untuk ditemukan dalam kegiatan belajar mengajar guna mengetahui kemampuan peserta didik dalam pencapaiannya selama proses pembelajaran.

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar yang telah dicapai belum tentu sesuai dengan perkiraan yang akan dilaksanakan. Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhinya. Menurut Kurniawati, dkk (2017, hlm.157) terdapat dua faktor yang dapat dikelompokkan, yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern adalah faktor yang berasal dari diri peserta didik yang masih dalam tahap belajar, sedangkan faktor ekstern merupakan faktor yang berasal dari luar diri peserta.

Menurut Raresik, dkk (2016, hlm.3) menyebutkan ada dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar diantaranya faktor intern yang terdiri dari faktor fisiologis seperti kondisi kesehatan dan tubuh, serta faktor psikologis seperti perhatian, minat, bakat, dan kesiapan.

- 1) Faktor fisiologis, a) Kondisi kesehatan, yang berarti peserta didik ada dalam keadaan yang baik seluruh badan terbebas dari penyakit sehingga dapat belajar dengan baik; b) Kondisi tubuh, salah satu bagian dari faktor jasmaniah yang merupakan bagian cacat tubuh dari bawaan maupun kesehatan. Keadaan cacat tubuh juga dapat mempengaruhi hasil belajar.
- 2) Faktor psikologis, a) Perhatian, guna untuk membuktikan hasil belajar yang baik sehingga peserta didik harus memiliki perhatian terhadap materi yang akan dipelajarinya. Jika tidak mendapat perhatian maka akan muncul rasa bosan yang membuat siswa tidak

lagi ingin mengikuti pembelajaran; b) Minat, merupakan gaya atau mode yang tepat untuk memperhatikan dan mengenang suatu aktivitas; c) Bakat, merupakan keterampilan untuk belajar dan akan diwujudkan menjadi keahlian yang nyata sesudah belajar; d) Kesiapan, merupakan kesanggupan untuk memberi jawaban atau reaksi. Kesiapan peserta didik disini dapat diartikan sebagai pengetahuan awal yang diperoleh peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

Menurut Parera (2018, hlm.166) faktor ekstern merupakan faktor yang berasal dari luar diri peserta didik. Faktor ekstern yang dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik diantaranya terdapat kurikulum, metode mengajar, relasi warga sekolah, disiplin, alat peraga, fasilitas, serta perpustakaan.

- 1) Kurikulum, merupakan sebagai rangkaian aktivitas yang alokasikan kepada peserta didik. Aktivitas tersebut menyediakan bahan ajar agar peserta didik dapat menguasai materi dari bahan ajar itu.
- 2) Metode mengajar, yang berarti suatu metode yang dilakukan dalam mengajar. Jika cara mengajar guru kurang baik akan berpengaruh pada pembelajaran peserta didik.
- 3) Relasi warga sekolah, hal ini merupakan suatu jembatan komunikasi antara guru dengan siswa. Jika relasi terjalin dengan baik, maka peserta didik akan menyukai mata pelajaran yang diajarkan.
- 4) Disiplin di sekolah, di lingkungan sekolah sangat penting. Erat kaitannya terhadap rajinnya peserta didik dalam belajar. Agar siswa belajar lebih giat, maka patut disiplin dalam belajar di rumah maupun di sekolah.

- 5) Alat pelajaran, berhubungan dengan cara belajar peserta didik guna memudahkan siswa untuk memahami materi ajar yang akan diajarkan.
- 6) Keadaan gedung, merupakan kelayakan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar. Dengan fasilitas atau keadaan gedung yang baik dan memadai akan memberikan kenyamanan bagi peserta didik dalam menjalankan aktivitas belajarnya.
- 7) Perpustakaan, merupakan suatu tempat yang memberikan banyak informasi bagi guru dan peserta didiknya. Ada berbagai buku dan bahan bacaan yang bisa dimanfaatkan oleh peserta didik untuk menambah ilmu pengetahuannya.

Menurut Baharuddin dan Sudjana dalam Yastuti dan Surwatno (2017, hlm.22) menyatakan bahwa ada banyak faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Faktor-faktor ini terbagi menjadi dua yakni faktor yang ada pada diri siswa (internal) dan faktor yang berada di luar diri siswa (eksternal). Faktor internal meliputi kecerdasan peserta didik, motivasi, minat, sikap, bakat dan faktor eksternal meliputi guru, kurikulum, lingkungan, media, model pembelajaran. Sedangkan menurut Eom dalam Yanuarti dan Sobandi (2016, hlm.12) Faktor-faktor dalam meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah, antara lain umpan balik, model pembelajaran, motivasi diri, gaya belajar, interaksi, dan fasilitasi guru sebagai potensi penentu keberhasilan belajar.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar terdiri dari dua faktor yang diantaranya faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri antara lain minat, bakat, kejiwaan, dan motivasi. Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri antara lain lingkungan tempat peserta didik tersebut tinggal.

d. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar

Menurut Yastuti dan Surwatno (2017, hlm.22) dalam konteks pembelajaran dikelas, peran guru sebagai motivator merupakan hasil interaksi antara guru dan siswa. Interaksi guru-siswa mempengaruhi kinerja akademik aksi bersama siswa. Hubungan yang kooperatif dan positif antara guru dan siswa pada akhirnya mendorong siswa untuk bekerja sama dan berpartisipasi dalam kegiatan kelas. Guru berperan penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa, Suprihatin (2015, hlm.78) Untuk mencapai hasil belajar yang optimal, guru harus kreatif dalam memotivasi siswa untuk belajar.

Menurut Sofyatingrum, dkk (2019, hlm.56) guru hendaknya melakukan penilaian dan umpan balik terhadap proses pembelajaran pada kelas, sehingga guru bisa mengarahkan siswanya lebih baik lagi dan guru dapat menciptakan perencanaan pembelajaran ke depan secara lebih efektif. Sulfemi dan Nurhasanah (2018, hlm.157) Guru dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik yaitu:

- 1) Motivasi yang kuat sangat dibutuhkan oleh seorang peserta didik sebelum melakukan pembelajaran;
- 2) Suasana belajar yang aktif di dalam kelas akan memotivasi peserta didik dalam belajar;
- 3) Penggunaan metode demonstrasi serta menggunakan audio visual dapat membantu peserta didik untuk lebih cepat memahami konsep materi pelajaran.

Rambe (2018, hlm.99) Pada pembelajaran guru mengajar diartikan sebagai upaya guru menorganisir lingkungan terjadinya pembelajaran. Guru mengajar dalam sisi pembelajaran yaitu guru menyediakan fasilitas belajar bagi siswa untuk mempelajarinya.

Berdasarkan beberapa uraian di atas, maka dapat disimpulkan upaya guru dalam meningkatkan hasil belajar adalah guru menyediakan fasilitas belajar bagi siswa, selain itu peran guru sebagai motivator

merupakan hasil interaksi antara guru dan siswa. Interaksi guru-siswa mempengaruhi kinerja akademik aksi bersama siswa Untuk mencapai hasil belajar yang optimal, guru harus kreatif dalam memotivasi siswa untuk belajar.

e. Indikator Hasil Belajar

Menurut Moore (dlm Fauhah, 2021., hlm.327) menyebutkan indikator hasil belajar terdiri dari tiga ranah, diantaranya:

1. Ranah kognitif, dalam ranah kognitif terdiri dari pengetahuan, pemahaman, pengaplikasian, pengkajian, pembuatan, dan evaluasi
2. Ranah efektif, didalam ranah efektif meliputi penerimaan, menjawab, serta menentukan nilai
3. Ranah psikomotorik, dalam ranah ini terdiri dari *fundamental movement, generic movement, ordinate movement, creative movement.*

Lebih lanjut, ada juga indikator hasil belajar menurut Straus, dkk (dlm Rosy, 2021., hlm.328) antara lain:

1. Ranah kognitif, yang menumpukan bagaimana peserta didik memperoleh pengetahuan akademik melalui metode pengajaran ataupun penyajian informasi
2. Ranah efektif, hal ini ada keterkaitan dengan sikap, nilai, serta keyakinan yang memiliki fungsi penting dalam perubahan perilaku.
3. Ranah psikomotorik, merupakan peningkatan diri yang dipakai pada keahlian keterampilan maupun praktek dalam perluasan penguasaan keterampilan.

Menurut Muzaffar (2017, hlm.214-215) menyatakan bahwa perumusan indikator hasil belajar yang tepat sering sekali memberikan tantangan yang tidak mudah dan menuntut kemampuan berpikir yang tinggi, terutama berpikir abstrak, dari guru yang mengembangkannya. Sejalan dengan Sojanah dan Kencana (2021, hlm.215) mengemukakan bahwa lembaga Pendidikan khususnya sekolah pada umumnya

menjadikan hasil belajar sebagai suatu indikator yang dipakai untuk mengukur efektivitas dan keberhasilan dari kegiatan pembelajaran.

Menurut Muhibin Syah (2012, hlm 39-40) terdapat jenis dan indicator hasil belajar sebagai berikut:

Tabel 2.6 Indikator Hasil Belajar

No	Ranah	Indikator
1.	<p>Ranah Kognitif</p> <p>a. Ingatan,pengetahuan (<i>knowledge</i>)</p> <p>b. Pemahaman (<i>Comprehension</i>)</p> <p>c. Penerapan (<i>application</i>)</p> <p>d. Analisis (<i>Analysis</i>)</p> <p>e. Menciptakan, membangun (<i>synthesis</i>)</p> <p>f. Evaluasi (<i>Evaluation</i>)</p>	<p>1.1 Dapat menyebutkan</p> <p>1.2 Dapat menunjukan kembali</p> <p>2.1 Dapat menjelaskan</p> <p>2.2 Dapat mendefinisikan dengan bahasa sendiri</p> <p>3.1 Dapat memberikan contoh</p> <p>3.2 Dapat menggunakan secara tepat</p> <p>4.1 Dapat menguraikan</p> <p>4.2 Dapat mengklasifikasikan/memilah</p> <p>5.1 Dapat menghubungkan materi-materi, sehingga menjadi kesatuan yang baru</p> <p>5.2 Dapat menyimpulkan</p> <p>5.3 Dapat Menggeneralisasikan (membuat prinsip umum)</p> <p>6.1 Dapat menilai</p> <p>6.2 Dapat menjelaskan dan menafsirkan</p> <p>6.3 Dapat Menyimpulkan</p>

2.	Ranah Afektif a. Penerimaan (<i>receiving</i>) b. Sambutan c. Sikap menghargai (<i>internalisasi</i>) d. Pendalaman (<i>internalisasi</i>) e. Penghayatan (<i>karakterisasi</i>)	1.1 Menunjukkan Sikap menerima 1.2 Menunjukkan sikap menolak 2.1 Kesiediaan berpartisipasi/terlibat 2.2 kesiediaan memanfaatkan 3.1 Menganggap penting dan bermanfaat 3.2 Menganggap indah dan harmonis 3.3 Mengagumi 4.1 Mengakui dan meyakini 4.2 Mengingkari 5.1 Melembagakan atau meniadakan 5.2 Menjelmakan dalam pribadi dan perilaku sehari-hari
3.	Ranah Psikomotor a. Keterampilan bergerak dan bertindak b. Kecakapan ekspresi verbal dan non verbal	1.1 kecakapan mengkoordinasikan gerak mata, telinga, kaki, dan anggota tubuh yang lainnya. 2.1 kefasihan melafalkan/mengucapkan 2.2 kecakapan membuat mimik dan gerakan jasmani

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa dalam hasil belajar harus dapat mengembangkan tiga ranah, diantaranya:

- 1) Ranah kognitif, merupakan ranah yang melibatkan aktivitas otak bertujuan untuk memprediksi penguasaan konsep dasar keilmuan.
- 2) Ranah efektif, merupakan ranah yang memiliki keterkaitan dengan sikap dan nilai. Hal ini meliputi perilaku seseorang seperti perasaan, minat, dan tingkah laku.
- 3) Ranah psikomotorik, merupakan ranah yang berkaitan dengan *skill* (keterampilan dan kemampuan perilaku individu).

Ketiga ranah tersebut berkaitan dengan hasil belajar yang dapat diartikan sebagai perubahan tingkah laku peserta didik dengan meliputi perilaku, kemampuan, serta keterampilan setelah mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas. Hasil belajar dapat diketahui dengan nilai yang diperoleh seseorang dengan kapasitas maksimal setelah mengikuti materi tertentu dari mata pelajaran berupa data kuantitatif.

B. Penelitian Terdahulu

Berdasarkan survei penulis, ada beberapa hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang penulis lakukan, diantaranya adalah sebagai berikut:

- a. Penelitian yang dilakukan oleh Ildi Shabrina Putri, program studi Pendidikan Fisika pada tahun 2017 dalam artikel jurnal yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Dan Aktivitas Siswa”. Masalah yang terdapat pada penelitian ini yakni kurangnya hasil belajar siswa, dan tujuan dilakukannya penelitian yakni ingin meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan model *discovery learning*. Hasil penelitian menunjukkan terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model *Discovery Learning* metode quasi eksperimen. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil perolehan siswa nilai posttest $t_{Hitung} > t_{Tabel}$ yaitu $2,42 > 1.68$ maka H_2 diterima. Perkembangan aktivitas siswa di kelas eksperimen mengalami peningkatan selama menerima pembelajaran dengan model *Discovery Learning* yaitu peningkatan aktivitas belajar siswa dari pertemuan I sampai pertemuan IV dengan rata-rata nilai seluruhnya adalah 64,92 dengan kriteria penilaian aktif.
- b. Penelitian yang dilakukan Yesi Puspitasari STKIP PGRI Situbondo pada tahun 2019 yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa”. Masalah yang terdapat pada penelitian ini yakni kurangnya hasil belajar siswa, dan belum menerapkan

model pembelajaran. Tujuan dilakukannya penelitian yakni ingin meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan model *discovery learning*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Discovery Learning* terhadap hasil belajar siswa pada materi matriks di Kelas XI SMK Negeri 2 Situbondo Tahun Ajaran 2018/2019 dengan menggunakan metode quasi eksperimen. Hal ini sesuai hasil perhitungan uji t, dimana $t_{Hitung} > t_{Tabel}$ ($3,126 > 2,01$) dan p value ($0,003 < 0,05$ pada taraf signifikansi 5%. Kelas eksperimen dengan model pembelajan *Discovery Learning* diperoleh rata-rata 78,85 dan untuk kelas control dengan metode konvensional diperoleh rata-rata 74,62. Jadi terdapat perbedaan yang relevan sebesar 42,3%.

- c. Penelitian yang dilakukan Aprilia Rahmayani, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar pada tahun 2019 yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* dengan Menggunakan Mediavideo Terhadap Hasil Belajar”. Masalah yang terdapat pada penelitian ini adalah kurang meningkatnya hasil belajar siswa, dan belum menerapkan model pembelajaran. Tujuan dilakukannya penelitian adalah ingin meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan model *discovery learning*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *Discovery Learning* dengan media video berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD N Gemah dengan menggunakan metode *Pra-experimental Design*. Dapat dilihat dari hasil data yang diperoleh hasil pretest dan posttest, di analisis menggunakan uji- t. Diperoleh $t_{Hitung} = 23,817$ dengan taraf signifikan 5% sebesar 0,226. Karena $t_{hitung} = 23,81 > t_{Tabel} = 0,226$.
- d. Penelitian yang dilakukan Rohmatul Fithriyah, Fakultas Ilmu Pendidikan pada tahun 2021 yang berjudul “Pengaruh Model *Discovery Learning* dan Kemandirian Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar”. Masalah yang terdapat pada penelitian ini yakni kurangnya hasil belajar siswa, dan tujuan dilakukannya penelitian adalah ingin meningkatkan hasil

belajar siswa dengan menggunakan model *discovery learning*. Hal ini menunjukkan bahwa model *discovery learning* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa dengan menggunakan penelitian kuantitatif. Dapat dilihat dari hasil data yang diperoleh nilai $t_{hitung} = 2,721 > t_{tabel} = 2,024$, dan perolehan nilai secara gabungan hasil data nilai signifikan $< \text{dari } 0,05$, yaitu $0,00$ konstan dan $F_{hitung} = 36,227 > F_{tabel} = 3,24$.

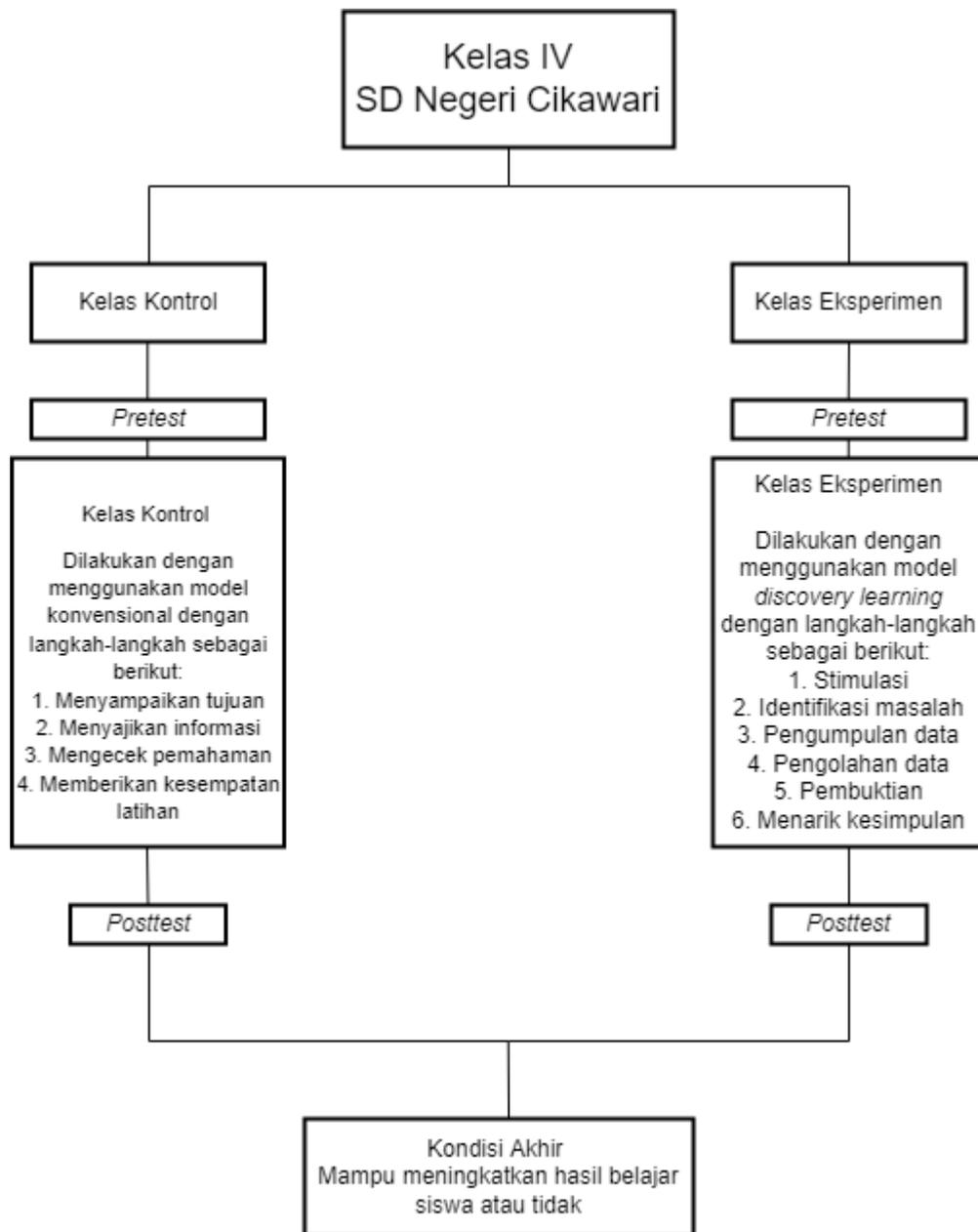
- e. Penelitian yang dilakukan Windhi Kartono, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar pada tahun 2020 yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Model *Discovery Learning* Terhadap Efektivitas dan Hasil Belajar Siswa”. Masalah yang terdapat pada penelitian ini yakni kurangnya hasil belajar siswa, dan tujuan dilakukannya penelitian adalah ingin meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan model *discovery learning*. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan model *discovery learning* memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa dengan menggunakan metode eksperimen. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil data yang diperoleh yakni menggunakan t-test *polled varians* $t_{hitung} = 0,769$ dan $t_{tabel} (\alpha = 5\%$ dan $dk 30+25-2 = 53)$ sebesar $2,007$. Jadi, $t_{hitung} (0,769) > t_{tabel} (2,007)$ maka H_a diterima.

C. Kerangka Pemikiran

Kerangka berfikir merupakan hubungan variabel bebas (x) dengan variabel terikat (y) untuk memberikan hasil sementara tentang masalah yang akan diteliti guna memperjelas masalah yang akan diteliti oleh peneliti. Kerangka pemikiran ini dibuat dalam bentuk diagram agar mudah untuk memahami bahan dari variabel yang akan diteliti pada *step* selanjutnya. Menurut Rawa (2014) kerangka pemikiran merupakan bagian dimana peneliti akan menjelaskan hubungan antar variabel yang telah dikemukakan dalam bentuk diagram atau gambar.

Sekaran (dlm Pasalong 2012, hlm.83) menyatakan bahwa kerangka pemikiran adalah metode yang terstruktur mengenai teori berkaitan dengan berbagai faktor yang telah ditemukan sebagai masalah penting. Kerangka pemikiran merupakan garis berfikir yang dipakai sebagai pola pikir yang melatarbelakangi penelitian tersebut (Viandina, 2017., hlm.42). Sejalan dengan pendapat Anwar (2013, hlm.37) bahwa suatu perencanaan merupakan prosedur penyusunan secara terstruktur mengenai kegiatan yang akan dilakukan, fungsinya adalah untuk menanggulangi masalah yang dihadapi guna mencapai tujuan yang telah ditentukan. Sedangkan menurut Rahsel (2016, hlm.213) kerangka pemikiran berfungsi sebagai pola pikir dan pondasi awal dalam merumuskan hipotesis yang telah ditetapkan.

Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa kerangka pemikiran merupakan bentuk strategi konseptual yang mengkaitkan antara teori dengan dengan berbagai faktor permasalahan yang dianggap penting, sehingga lebih mengacu pada tujuan penelitian yang akan dilaksanakan. Pada penelitian ini peneliti melakukan proses pembelajaran mengambil sampel kelas IV yang dibagi menjadi dua, yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Di awali dengan melakukan *pretest* (tes awal). Penyajian materi yang akan dicapai dalam pembelajaran menggunakan model *discovery learning* untuk kelas eksperimen, dan menggunakan model konvensional untuk kelas kontrol. Kemudian dilakukan *posttest* (tes akhir) yang bertujuan untuk mengetahui kondisi akhir mampu meningkatkan hasil belajar siswa atau tidak. Berdasarkan uraian di atas, maka kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 2.1 Kerangka Pemikiran

D. Asumsi dan Hipotesis

1. Asumsi

Asumsi merupakan suatu yang dipercaya kebenarannya oleh peneliti yang akan berguna sebagai hal-hal yang digunakan untuk tempat bertumpu bagi peneliti dalam melakukan penelitiannya. Menurut Mukhtazar (2020, hlm.57) menyatakan bahwa asumsi merupakan prasangka sementara yang belum bisa dibuktikan kebenarannya dan memerlukan pembuktian secara langsung. Sedangkan menurut Firdaus dan Zamzam (2018, hlm.59) bahwa asumsi adalah hasil dari kajian teori yang dilakukan peneliti setelah meninjau dari teori relevan yang termasuk dari hasil penelitian terdahulu.

Menurut Tarjo (2021 hlm.84) mengemukakan bahwa asumsi dapat diartikan sebagai keadaan yang bersifat terbatas pada asas awal dan membutuhkan pembuktian kebenaran. Sejalan dengan pendapat Sugeng (2022, hlm.76) asumsi merupakan dugaan dasar terhadap sesuatu yang dipercaya kebenarannya. Selanjutnya menurut Fiantika, dkk (2022, hlm.42) menyatakan bahwa asumsi adalah suatu fakta yang dianggap benar, namun belum didapati kebenarannya.

Berdasarkan uraian tersebut maka asumsi merupakan suatu pernyataan yang bisa diuji kebenarannya dengan melakukan percobaan dalam penelitian. Dalam penelitian ini memiliki asumsi bahwa hasil belajar siswa dengan menggunakan model *discovery learning* berpengaruh secara signifikan dalam meningkatkan hasil belajar siswa di kelas IV SDN Cikawari.

2. Hipotesis

Menurut Pakpahan, dkk (2021., hlm.34) menyatakan bahwa hipotesis merupakan dugaan sementara atas pernyataan yang telah ditulis dalam rumusan masalah. Menurut Sugiyono (2019, hlm.90) menyatakan hal yang sama bahwa hipotesis merupakan jawaban yang bersifat sementara atas rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah tersebut telah

dijelaskan dalam bentuk pernyataan. Sedangkan menurut Pasolong (2012, hlm.84) penggunaan hipotesis dalam suatu penelitian dapat didasarkan pada permasalahan penelitian dan atau tujuan penelitian. Hipotesis merupakan kesimpulan sementara, tetapi kesimpulan itu belum final, masih harus dibuktikan kebenarannya atau hipotesis adalah sebuah jawaban sementara atau dugaan sementara dimana ada kemungkinannya benar dan ada kemungkinan salah. Hipotesis merupakan pernyataan dari suatu populasi yang harus dibuktikan kebenarannya dengan tahap pengujian hipotesis (Mufarrikoh, 2019., hlm.71). Sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Hardani, dkk., (2020, hlm. 329) bahwa jawaban sementara pada rumusan masalah dalam penelitian adalah hipotesis. Rumusan masalah di dalam penelitian ini tertera dalam bentuk pernyataan. Hipotesis adalah hasil yang memiliki sifat sementara terhadap persoalan penelitian hingga jawabannya akan terbukti melalui data yang terkumpul.

Berdasarkan beberapa pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa hipotesis merupakan dugaan sementara yang berupa pernyataan. Dugaan tersebut perlu dibuktikan kebenarannya, karena berasal dari teori yang relevan dan tidak didasari pada fakta yang dihasilkan melalui pengumpulan data.

1. Jika pembelajaran *discovery learning* diterapkan sesuai langkah dan sintaknya maka akan berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa.
2. Penggunaan model *discovery learning* berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa.
3. Terjadi peningkatan hasil belajar yang signifikan, jika guru menggunakan model *discovery learning*.