

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Model Pembelajaran

1. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan pembelajaran yang disusun secara sistematis untuk mencapai tujuan belajar yang menyangkut sintaksis, sistem sosial, prinsip reaksi dan sistem pendukung. Menurut Jayul (2020, hlm. 190) menyatakan bahwa “guru dapat menetapkan model pembelajarannya sendiri yang berfokus pada keadaan yang terjadi di sekolah tersebut maupun di luar sekolah”. Menurut Joyce & Weil (dalam Rusman 2018, hlm. 144) model pembelajaran adalah “suatu rencana atau pola yang bahkan dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau lingkungan belajar lain”. Menurut Arend (dalam Mulyono 2018, hlm. 89) model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis dalam pengorganisasian pengalaman belajar guna mencapai kompetensi belajar. Model Pembelajaran menurut Joyce & Weil (dalam Fathurrohman, 2017 hlm. 29) bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Selanjutnya menurut Suprijono (dalam Mirdad J, 2020 hlm.15) mengatakan, model pembelajaran adalah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas dan tutorial.

2. Ciri-Ciri Model Pembelajaran

Setiap model pembelajaran memiliki ciri-ciri yang dapat mempengaruhi proses belajar yang didukung oleh perilaku dan lingkungan belajar, adapun ciri-ciri model pembelajaran menurut Mirdad J (2020, hlm. 16) sebagai berikut:

1. Berdasarkan teori pendidikan dan teori belajar dari para ahli tertentu. Sebagai contoh, model penelitian kelompok disusun oleh Herbert Thelen dan berdasarkan teori John Dewey, model ini dirancang untuk melatih partisipasi dalam kelompok secara demokratis.

2. Mempunyai misi atau tujuan pendidikan tertentu. Misalnya model berpikir induktif dirancang untuk mengembangkan proses berpikir induktif.
3. Dapat dijadikan pedoman untuk perbaikan kegiatan belajar mengajar di kelas, misalnya model Synectic dirancang untuk memperbaiki kreativitas dalam pelajaran mengarang.
4. Memiliki bagian-bagian model yang dinamakan : a) urutan langkah-langkah pembelajaran (syntax): b) adanya prinsip-prinsip reaksi: c) sistem sosial: d) sistem pendukung. Keempat bagian tersebut merupakan pedoman praktis bila guru akan melaksanakan suatu model pembelajaran.
5. Memiliki dampak sebagai akibat terapan model pembelajaran. Dampak tersebut meliputi: a) dampak pembelajaran, yaitu hasil belajar yang diukur: b) dampak penggiringan yaitu hasil belajar jangka panjang.
6. Membuat persiapan mengajar (desain instruksional) dengan pedoman model pembelajaran yang dipilihnya.

3. Fungsi Model Pembelajaran

Menurut Weil (2019, hlm. 30) “mendefinisikan model pembelajaran sebagai suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam melaksanakan pembelajaran di kelas suatu pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran”. Fungsi model pembelajaran tersebut sebagai berikut:

1. Membantu dan membimbing guru untuk memilih teknik, strategi, dan metode pembelajaran agar tujuan pembelajaran tercapai. Seperti telah dipelajari sebelumnya bahwa model pembelajaran pada dasarnya memuat metode, strategi, teknik, dan taktik pembelajaran. Untuk itu, ketika guru menggunakan model pembelajaran tertentu secara otomatis dia/ia akan mengetahui taktik, teknik, strategi, dan metode pembelajaran yang akan dilakukan. Tentang metode pembelajaran dapat diikuti pembahasan selanjutnya.
2. Membantu guru untuk menciptakan perubahan perilaku peserta didik yang diinginkan. Guru telah mengetahui bahwa model pembelajaran digunakan untuk merealisasikan target pembelajaran atau tujuan pembelajaran dalam RPP dan implementasinya dalam pembelajaran. Bentuk perubahan perilaku yang ditargetkan pada siswa sebenarnya termuat dalam rumusan tujuan pembelajaran (ingat rumus tujuan pembelajaran ABCD). Oleh karena itu, model pembelajaran dapat membentuk atau menciptakan tercapainya tujuan pembelajaran atau menciptakan perubahan perilaku pada siswa. Perubahan-perubahan perilaku tersebut misalnya, menulis rumus gaya, menghitung kuat

arus listrik, mengukur kecepatan udara, menentukan massa jenis zat, dan lain-lain.

3. Membantu guru untuk menciptakan perubahan perilaku peserta didik yang diinginkan. Guru telah mengetahui bahwa model pembelajaran digunakan untuk merealisasikan target pembelajaran atau tujuan pembelajaran dalam RPP dan implementasinya dalam pembelajaran. Bentuk perubahan perilaku yang ditargetkan pada siswa sebenarnya termuat dalam rumusan tujuan pembelajaran (ingat rumus tujuan pembelajaran ABCD). Oleh karena itu, model pembelajaran dapat membentuk atau menciptakan tercapainya tujuan pembelajaran atau menciptakan perubahan perilaku pada siswa. Perubahan-perubahan perilaku tersebut misalnya, menulis rumus gaya, menghitung kuat arus listrik, mengukur kecepatan udara, menentukan massa jenis zat, dan lain-lain.
4. Membantu guru dalam menentukan cara dan sarana untuk menciptakan lingkungan yang sesuai untuk melaksanakan pembelajaran. Ketika guru menetapkan untuk menggunakan model pembelajaran tertentu, secara otomatis guru harus menentukan cara dan sarana agar tercipta lingkungan seperti yang dikehendaki dalam model pembelajaran yang guru pilih. Misalnya cara mendemonstrasikan konsep tekanan dan media atau alat peraga yang diperlukan. Misalnya cara memegang alat, cara menunjukkan konsep-konsep besaran yang ada pada konsep tekanan (gaya dan luas) pada siswa. Sarana misalnya, menggunakan benda nyata, visualisasi, atau menggunakan analogi untuk demonstrasi tersebut. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa penggunaan model pembelajaran dapat secara langsung membantu guru untuk menentukan cara dan sarana agar tujuan pembelajaran tercapai.
5. Membantu menciptakan interaksi antara guru dan siswa yang diinginkan selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan model pembelajaran, guru dapat mempunyai pedoman untuk berinteraksi dengan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Misalnya cara mengkomunikasikan informasi, cara memunculkan masalah, cara menanggapi pertanyaan dan jawaban siswa, cara membangkitkan semangat siswa, dan lain-lain.

6. Membantu guru dalam mengkonstruksi kurikulum, silabus, atau konten dalam suatu pelajaran atau matakuliah. Dengan memahami model-model pembelajaran, dapat membantu guru untuk mengembangkan dan mengkonstruksi kurikulum atau program pembelajaran pada suatu mata pelajaran atau mata kuliah.

B. Model Discovery Learning

1. Pengertian Discovery Learning

Menurut (Saifuddin, 2014 hlm:108).”*Discovery Learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang tidak asing lagi. *Discovery Learning* merupakan metode memahami konsep, arti, dan hubungan, melalui proses intuitif untuk akhirnya sampai kepada suatu kesimpulan”. *Discovery Learning* adalah strategi pembelajaran yang cenderung meminta peserta didik untuk melakukan observasi, eksperimen, atau tindakan ilmiah hingga mendapatkan kesimpulan dari hasil tindakan ilmiah tersebut.

Selain itu pendapat Saifuddin, (dalam Kristin, 2016 hlm:91) mengungkapkan bahwa “strategi model *Discovery Learning* ini mengarahkan peserta didik dalam melakukan observasi, eksperimen, dan tindakan ilmiah sehingga peserta didik menemukan hasil kesimpulan pada tindakan ilmiah yang telah dilakukan”. Sama halnya dengan pendapat Ruseffendi, (dalam Susana, 2019, hlm. 7) mengungkapkan bahwa “pembelajaran penemuan ialah cara dalam mengatur pembelajaran yang dilakukan pendidik agar senantiasa peserta didik mendapat pengetahuannya tidak dengan pemberitahuan pengajar tetapi, pengetahuannya di temukan oleh mereka dengan mandiri”.

Menurut Ali (2015 hlm: 42) “Pembelajaran *Discovery Learning* merupakan suatu komponen penting dalam pendekatan konstruktivis yang telah memiliki sejarah panjang dalam dunia pendidikan. Ide *Discovery Learning* muncul dari keinginan untuk memberi rasa senang kepada anak/peserta didik dalam menemukan sesuatu oleh mereka sendiri dengan mengikuti jejak para ilmuwan”.

Model *Discovery Learning* seperti di ungkapkan Hosnan (dalam Susana, 2019, hlm. 6) mengemukakan bahwa “pembelajaran penemuan atau *Discovery*

Learning menuntut agar peserta didik dapat belajar dengan aktif untuk dapat menemukan serta menyelidiki pemecahan masalah sendiri apa yang sedang di hadapinya, hingga mendapat hasil dari apa yang sudah didapat peserta didik itu abadi dan tetap dalam ingatannya”. Maka dengan belajar penemuan, peserta didik akan berpikir dalam pemecahan serta dapat menyelesaikan masalah tersebut. Sejalan dengan yang diungkapkan Effendi, 2012 (dalam Yuliana 2018, hlm. 22) mengatakan bahwa dalam “pembelajaran *Discovery Learning* ini peserta didik ikut terlibat pada pemecahan masalahnya. Hal tersebut dilakukan harapanya peserta didik dapat mengembangkan pengetahuan dan keterampilan yang sudah miliki peserta didik sebelumnya”.

Model *Discovery Learning* seperti di ungkapkan Hosnan (dalam Susana, 2019, hlm. 6) mengemukakan bahwa “pembelajaran penemuan atau *Discovery Learning* menuntut agar peserta didik dapat belajar dengan aktif untuk dapat menemukan serta menyelidiki pemecahan masalah sendiri apa yang sedang di hadapinya, hingga mendapat hasil dari apa yang sudah didapat peserta didik itu abadi dan tetap dalam ingatannya”. Maka dengan belajar penemuan, peserta didik akan berpikir dalam pemecahan serta dapat menyelesaikan masalah tersebut. Sejalan dengan yang diungkapkan Effendi, 2012 (dalam Yuliana, 2018, hlm. 22) mengatakan bahwa dalam “pembelajaran *Discovery Learning* ini peserta didik ikut terlibat pada pemecahan masalahnya. Hal tersebut dilakukan harapanya peserta didik dapat mengembangkan pengetahuan dan keterampilan yang sudah miliki peserta didik sebelumnya”.

Model pembelajaran *Discovery Learning* menurut Mulyana,(2016,hlm.144) (dalam Saud & Rahayu, 2017,hlm.29) mengemukakan bahwa “pembelajaran ini menuntut peserta didik dalam mendapat suatu hal yang bermakna serta bisa memahaminya dalam pembelajaran yang telah dilakukan dengan memakai Langkah-langkah yang telah ditetapkan”.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas,maka dapat disimpulkan bahwa model *Discovery Learning* dalam kegiatan pembelajarannya peserta didik dituntut untuk belajar aktif dengan menemukan secara mandiri pengetahuannya,

pembelajaran *Discovery Learning* dalam penemuan sesuatu dengan adanya arahan maupun tidak adanya arahan dari seorang pendidik.

2. Kelebihan Dan Kelemahan Model *Discovery Learning*

Model *Discovery Learning* mempunyai kelebihan tersendiri. Menurut Tumurun dkk, 2016 dalam Windiyani, Novita, dan Sakinah, (2020. hlm. 152) mengemukakan bahwa model *Discovery Learning* ini mempunyai keunggulan yakni :

- 1) Pembelajaran ini dapat melatih dalam mengembangkan kemampuan peserta didik dalam berpikir kreatif
- 2) Proses belajar-mengajar yang dilakukan akan lebih bermakna serta dapat mudah dipahaminya sebab peserta didik terlibat dalam mendapatkan pengetahuannya dengan sendiri
- 3) Model ini membuat semangat peserta didik tinggi ketika mereka sedang mengikuti pembelajaran.

Adapun pendapat Darmadi, 2017 (dalam Kusumaningrum & Indarini, 2020, hlm. 437) mengemukakan bahwa terdapat keunggulan model pembelajaran *Discovery Learning* diantaranya : 1). Mendukung serta membantu peserta didik dalam menaikan ilmu pada kognitif/ pengetahuan; 2). Dapat menguatkan pengertian, daya ingat, rasa ingin tahu yang tinggi. Sejalan pendapat Suherman, dkk dalam Susana (2019, hlm. 9-10) menjelaskan tentang kelebihan Model *Discovery Learning* yaitu:

- 1) Peserta didik aktif saat melakukan pembelajaran, karna mereka belajar dalam mendapatkan penemuan akhirnya.
- 2) Peserta didik mengerti pada materi pelajarannya, karna mereka mendapatkannya dengan mandiri. Hal yang didapat dengan mandiri akan tahan lama pada ingatannya.
- 3) Dengan penemuan sendiri mampu memberi kebahagiaan, kebahagiaan tersebut bisa membangkitkan peserta didik dalam mengerjakan penemuan kembali, maka ketertarikan dalam belajar akan meningkat.
- 4) Pada model ini, peserta didik bisa mengalihkan pemahamannya kedalam berbagai konteks / kondisi yang berhubungan dengan suatu kejadian.
- 5) Pembelajaran penemuan membiasakan peserta didik untuk belajar dengan mandiri.

Seperti diungkapkan Hosnan (dalam Suherti dan Rohimah, 2018, hlm. 60), Model *Discovery Learning* selain mempunyai kelebihan juga mempunyai beberapa kekurangan yaitu :

1. Terjadinya kegagalan dalam mendekteksi masalah serta terdapat kesalah pahaman antara pendidik dengan peserta didik.

2. Tidak seluruh peserta didik dapat melakukan penemuan, karena kemampuan setiap siswa berbeda-beda tidak akan sama.
3. Model ini tak bisa berjalan atau dilakukan pada semua tema/objek pembelajaran
4. Pada semua peserta didik mempunyai pemahaman atau kemampuan bergaman sehingga kemampuan berpikirnya masih terbatas.
5. Model *discovery* membutuhkan waktu yang cukup lama dari ekspositori.

Sependapat dengan Darmadi, 2017 (dalam Sukumaningrum & Indarini, 2020, hlm. 437) mengemukakan bahwa “kekurangan pembelajaran penemuan yakni bagi peserta didik yang kurang pandai dikhawatirkan mendapati kerumitan mengikuti pembelajaran”. Sementara itu kekurangannya menurut Kemendikbud 2013(dalam Yuliana Nabila, 2018, hlm. 23) sebagai berikut :

- 1) Model ini menimbulkan asumsi bahwa ada kesiapan pikiran untuk belajar. bagi peserta didik yang kurang memiliki kemampuan kognitif yang rendah akan mengalami kesulitan dalam berpikir abstrak atau yang mengungkapkan hubungan antara konsep-konsep, yang tertulis atau lisan, sehingga pada gilirannya akan menimbulkan frustrasi.
- 2) Model ini tidak cukup efisien untuk digunakan dalam mengajar pada jumlah peserta didik yang banyak hal ini karena waktu yang dibutuhkan cukup lama untuk kegiatan menemukan pemecahkan masalah.
- 3) Harapan dalam model ini dapat terganggu apabila peserta didik dan guru telah terbiasa dengan cara lama.
- 4) Model pengajaran *discovery* ini akan lebih cocok dalam mengembangkan pemahaman, namun aspek lainnya kurang mendapat perhatian.

Berdasarkan teori di atas, dapat disimpulkan dalam setiap model pembelajaran tentu mempunyai kekurangan serta keunggulan sendiri-sendiri, maka pendidik dituntut agar bisa menyesuaikan penggunaan model pembelajaran yang tepat agar tujuan pembelajaran yang ditetapkan berharap dapat tercapai dengan baik.

3. Langkah-langkah Model *Discovery Learning*

Diungkapkan oleh Mohammad Takdir Illahi, 2012 (dalam Saud & Rahayu, 2017, hlm. 32) Langkah-langkah pembelajaran menggunakan model *Discovery Learning* ini mengemukakan bahwa tahap-tahap pembelajaran penemuan yakni sebagai berikut:

1. Dalam pembelajaran ini terdapat permasalahan yang akan diselesaikan
2. Penguasaan pengetahuan peserta didik dapat disesuaikan
3. Perlu mencatat dengan jelas ide, teori ataupun pendapat yang sudah didapatnya
4. Perlu menyediakan media pembelajaran dan bahan/materi pelajaran akan digunakan
5. Pendidik harus dapat mengatur kondisi kelas sebaik mungkin
6. Peserta didik diberi kesempatan dalam pengumpulan informasi oleh pendidik
7. Memberi jawaban dengan benar pada informasi yang peserta didik diperlukan.

Langkah-langkah model *Discovery Learning* menurut Kosasih, 2014 (dalam Saud & Rahayu, 2017, hlm 33) pembelajaran *discovery* mempunyai langkah- langkah yang sistematis, antara lain :

- 1) Perencanaan
 - a) Tentukan kompetensi dasar serta pengembangan indikatornya selanjutnya menentukan tujuan pembelajaran
 - b) Melaksanakan pengenalan persoalan atau permasalahan agar peserta didik bisa menemukan jawaban dari persoalan atau permasalahan tersebut. perihal tersebut tentu diharuskan memperhatikan tingkatan kerumitan persoalannya hingga peserta didik mampu menyelesaikan dengan baik.
 - c) Mengatur aktivitas pembelajaran agar peserta didik bisa melakukan penemuan, selain itu menyusun perangkat pembelajaran atau alat atau perlengkapan yang dibutuhkan pada aktivitas pembelajaran penemuan misalnya media pembelajaran seperti gambar.
- 2) Penerapan atau prosedur
 - (a) Perumusan /mendeskripsikan permasalahan, pendidik memberitahukan persoalan atau permasalahan kepada peserta didik agar memunculkan rasa ingin tahu. Persoalan tersebut merangsang peserta didik hendak melaksanakan atau melaksanakan penelaahan.
 - (b) Menyusun jawaban sementara, pada kegiatan ini mengajak peserta didik untuk mengumpulkan jawaban sementara terkait dengan persoalannya. Seperti peserta didik diberi sebuah pertanyaan-pertanyaan.
 - (c) Pengumpulan data, kegiatan ini dilakukan untuk membuktikan benar atau tidaknya pada jawaban sementara tentunya dengan mereka mengumpulkan atau mencari informasi.
 - (d) Menyimpulkan, sesudah data dikumpulkan serta ditelaah ataupun adanya koreksi bahan atau informasi tersebut dipakai dalam jawaban permasalahan.
 - (e) Mengkomunikasikan, penemuan peserta didik dipresentasikan serta perlu diberi apresiasi agar mereka selalu termotivasi untuk melakukan penemuan selanjutnya.

Menurut Sinambela, 2017 (dalam Yuliana, 2018, hlm. 22) Langkah-langkah model *discovery learning* sebagai berikut :

- a) Memberi rangsangan atau *simulation*, yaitu kegiatan dimana guru mengajukan pertanyaan atau peserta didik diminta untuk mencermati penjelasan yang memuat suatu persoalan tertentu.
- b) Pernyataan/Identifikasi masalah atau *problem statement*, kegiatan ini peserta didik diberi giliran untuk dapat mengidentifikasi suatu permasalahan yang berkaitan dengan materi.
- c) Pengumpulan data atau *data collection*, yaitu kegiatan peserta didik menggabungkan sejumlah informasi yang diperlukan untuk menjawab pertanyaan atau meyakinkan hipotesis (jawaban sementara) dengan cara membaca buku, melakukan percobaan atau pengamatan langsung.
- d) Pengolahan data atau *data processing*, dalam kegiatan ini mengatur data dan informasi yang diperoleh peserta didik baik melalui wawancara, observasi, atau membaca. Semua hasil dari temuannya diolah atau diklasifikasikan. Maka dari itu, peserta didik akan mendapatkan pengetahuan baru tentang alternatif jawaban/ penyelesaian yang perlu mendapat pembuktian secara logis.
- e) Pembuktian atau *verification*, ialah membuktikan diterima atau tidaknya/ benar atau tidaknya jawaban sementara yang ditetapkan tadi dengan temuan jawaban dan dihubungkan dengan hasil pengolahan data.

C. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Bloom (dalam Rusmono 2017 hlm:8). menyatakan bahwa Hasil belajar adalah perubahan perilaku individu yang meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Perubahan perilaku tersebut diperoleh setelah peserta didik menyelesaikan program pembelajarannya melalui interaksi dengan berbagai sumber belajar dan lingkungan belajar. “hasil belajar merupakan perilaku yang dapat diamati dan menunjukkan kemampuan yang dimiliki seseorang. Kemampuan peserta didik yang merupakan perubahan perilaku sebagai hasil belajar itu dapat diklasifikasikan dalam dimensi-dimensi tertentu” Ahiri (2017 hlm:18). Dalam proses belajar mengajar hasil belajar yang diharapkan dapat dicapai oleh peserta didik dan penting diketahui oleh guru, agar dapat merencanakan kegiatan belajar mengajar secara tepat. Hasil belajar harus menunjukkan suatu perubahan tingkah

laku atau perolehan perilaku yang baru dari peserta didik yang bersifat menetap, fungsional, positif dan disadari.

Hasil belajar menurut Purwanto, 2014 (dalam Saud & Rahayu, 2017, hlm. 40) mengemukakan hasil belajar bisa sebutkan dari pemahaman 2 kata yakni “hasil” serta “belajar”. Hasil belajar menentukan saat peserta didik memperoleh pengaruh dalam proses pelaksanaan kegiatan pembelajaran ataupun bisa berakibat dari proses pembelajaran yang diterapkan. Hasil yang didapat peserta didik tersebut menyesuaikan dengan kecakapan atau kemampuan peserta didik pada pemahaman materi yang telah diberikan guru. Menurut Arikunto, 2016 (dalam Masdariah, Nurhayati, dan Rachmawaty, 2018, hlm. 552) mengungkapkan bahwa hasil belajar ialah prestasi dari pencapaian peserta didik sesudah melakukan proses belajar serta nilai yang didapat peserta didik dapat dijadikan sebagai tolak ukur peserta didik dalam menguasai materi pelajaran.

2. Indikator Hasil Belajar

Pada hasil belajar terdapat ranah yaitu kognitif, efektif dan psikomotor dimana setiap aspek memiliki indikator digunakan untuk petunjuk atau standar di dalam acuan untuk mengukur kegiatan atau perubahan hal ini selaras dengan Perdikbud RI Nomor 22 Tahun 2016 Tentang Standar Penilaian Pendidikan pada pasal 3 ayat 1. Sebagaimana dijelaskan oleh Haris & Handoyo (2018, hlm. 48) bahwa “keberhasilan belajar peserta didik dapat dilihat bagaimana peserta didik dalam menyelesaikan tugas, aktivitas diskusi serta aktivitas tanya jawab dengan guru”.

Menurut Moore (dalam Ricardo, 2021 hlm. 327) Indikator hasil belajar ada tiga ranah, yaitu:

1. Ranah kognitif, diantaranya pengetahuan, pemahaman, pengaplikasian, pengkajian, pembuatan, serta evaluasi.
2. Ranah efektif, meliputi penerimaan, menjawab, dan menentukan nilai.
3. Ranah psikomotorik, meliputi fundamental movement, *generic movement*, *ordinative movement*, *creative movement*.

Adapun indikator hasil belajar menurut Straus, dkk(2021 hlm. 327) adalah:

1. Ranah kognitif memfokuskan terhadap bagaimana peserta didik mendapat pengetahuan akademik melalui metode pelajaran maupun penyampaian informasi.
2. Ranah efektif berkaitan dengan sikap, nilai, keyakinan yang berperan penting dalam perubahan tingkah laku..
3. Ranah psikomotorik, keterampilan dan pengembangan diri yang digunakan pada kinerja keterampilan maupun praktek dalam pengembangan penguasaan keterampilan.

Dalam penelitian ini peneliti mengambil indikator hasil belajar menurut Moore (dalam Ricardo, 2021 hlm. 327) pada ranah kognitif, diantaranya pengetahuan, pemahaman, pengaplikasian, pengkajian, pembuatan, serta evaluasi.

3 Tujuan Hasil Belajar

Menurut Darsono (2018, hlm 23-24) Tujuan hasil belajar merupakan diskripsi tentang perubahan perilaku yang diinginkan atau diskripsi tentang perubahan perilaku yang diinginkan atau deskripsi produk yang menunjukkan bahwa belajar telah terjadi. Pengukuran mempunyai hubungan yang sangat erat dengan evaluasi. Evaluasi dilakukan setelah dilakukan pengukuran, artinya keputusan (judgement) yang harus ada dalam setiap evaluasi berdasar data yang diperoleh dari pengukuran. Untuk mengetahui seberapa jauh pengalaman belajar yang telah dimiliki peserta didik, dilakukan pengukuran tingkat pencapaian peserta didik. Dari hasil pengukuran ini guru memberikan evaluasi atas keberhasilan pengajaran dan selanjutnya melakukan langkah-langkah guna perbaikan proses belajar mengajar berikutnya. Secara rinci, fungsi evaluasi dalam pengajaran dapat dikelompokkan menjadi empat yaitu:

1. Untuk mengetahui kemajuan dan perkembangan serta keberhasilan siswa setelah melakukan kegiatan belajar selama jangka waktu tertentu.
2. Untuk mengetahui tingkat keberhasilan program pengajaran.
3. Untuk keperluan bimbingan konseling.
4. Untuk keperluan pengembangan dan perbaikan kurikulum sekolah yang bersangkutan.

4 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Di dalam proses belajar mengajar itu ikut berpengaruh sejumlah factor lingkungan, yang merupakan masukan dari lingkungan dan sejumlah factor instrumentalyang dengan sengaja dirancang dan dimanipulasikan guna menunjang

tercapainya keluaran yang dikehendaki. Faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar yakni :

- a. Faktor Lingkungan Lingkungan merupakan bagian dari kehidupan anak didik. Selama hidup anak didik tidak bisa menghindarkan diri dari lingkungan alami dan lingkungan sosial budaya. Interaksi dari kedua lingkungan yang berbeda ini selalu terjadi dalam mengisi kehidupan anak didik. Keduanya mempunyai pengaruh cukup signifikan terhadap belajar anak didik disekolah. Oleh karena itu kedua lingkungan ini akan dibahas satu demi satu dalam uraian berikut:
 1. Lingkungan Alami Pencemaran lingkungan hidup merupakan malapetaka bagi peserta didik yang hidup didalamnya salah satunya udara yang tercemar, oleh karena itu keadaan suhu dan kelembaban udara berpengaruh terhadap belajar peserta didik disekolah. Belajar dengan keadaan udara yang segar akan lebih baik hasilnya daripada belajar dalam keadaan udara yang pengap.
 2. Lingkungan Sosial Budaya Sebagai anggota masyarakat, anak didik tidak bisa melepaskan diri dari ikatan sosial. System sosial yang terbentuk mengikat perilaku anak didik untuk tunduk pada norma-norma sosial, susila, dan hukum yang berlaku dalam masyarakat. Demikian juga halnya disekolah, ketika anak didik berada disekolah, maka dia berada dalam system sosial disekolah. Peraturan dan tata tertib sekolah harus anak didik taati. Pelanggaran yang dilakukan oleh anak didik akan dikenakan sanksi sesuai dengan jenis berat ringannya pelanggaran. Lahirnya peraturan sekolah bertujuan untuk mengatur dan membentuk perilaku anak didik yang menunjang keberhasilan belajar disekolah.
- b. Faktor Instrumental Setiap sekolah mempunyai tujuan yang akan dicapai, program sekolah dapat dijadikan acuan untuk meningkatkan kualitas dan hasil belajar mengajar. Sarana dan fasilitas yang tersedia harus dimanfaatkan sebaik-baiknya agar berdaya guna dan berhasil guna bagi kemajuan belajar anak didik disekolah. Adapun yang terdapat dalam faktor instrumental yakni:
 - A. Kurikulum : tanpa kurikulum kegiatan belajar mengajar tidak dapat berlangsung, sebab materi apa yang harus guru sampaikan dalam suatu pertemuan kelas, sebelum guru programkan sebelumnya. Setiap guru harus

- mempelajari dan menjabarkan isi kurikulum kedalam program yang lebih rincikan jelas sasarannya. B. Program : Setiap sekolah mempunyai program pendidikan. Program pendidikan disusun untuk dijalankan demi kemajuan pendidikan. Keberhasilan pendidikan disekolah tergantung dari baik tidaknya program pendidikan yang dirancang. Program pendidikan disusun berdasarkan potensi sekolah yang tersedia, baik tenaga, sarana dan prasarana.
- c. Sarana dan fasilitas : Sarana mempunyai arti penting dalam pendidikan. Gedung sekolah misalnya sebagai tempat yang stretegis bagi berlangsungnya kegiatan belajar mengajar disekolah. Salah satu persyaratan untuk membuat suatu sekolah adalah pemilikan gedung sekolah, yang didalamnya da ruang kelas, ruang kepala sekolah, ruang dewan guru, ruang perpustakaan, ruang BP, ruang tata usaha, auditorium, dan halam sekolah yang memadai. Semua bertujuan untuk memberikan kemudahan pelayanan anak didik.
 - d. Guru : guru merupakan unsure manusiawi dalam pendidikan kehadiran guru mutlak diperlukan didalamnya. Kalau hanya ada anak didik, tetapi guru tidak ada, maka tidak akan terjadi kegiatan belajar mengajar disekolah. Jangankan ketiadaan guru, kekurangan guru saja sudah merupakan masalah. mata pelajaran tertentu pasti kekosongan guru yang dapat memegangnya. Itu berarti mata pelajarn itu tidak dapat diterima anak didik, karena tidak ada guru yang memberikan pelajaran untuk mata pelajaran itu.
 - e. Kondisi Fisiologis Pada umumnya sangat berpengaruh terhadap kemampuanj belajar seseorang. Orang yang dalam keadaan segar jasmaninya akan berlaianan belajarnya dari orang yang dalam keadaan kelelahan. Anak-anak yang kekurangan gizi ternyata kemampuan belajarnya dibawah anak-anak yang tidak kekurangan gizi, mereeka lekas lelah mudah ngantuk, dan sukar menerima pelajaran. Demikian pendapat Noehi Nasution, dkk.
 - f. Kondisi Psikologis Belajar pada hakikatnya adalah proses psikologis. Oleh karena itu semua keadaan dan fungsi psikologis tertentu saja mempengaruhi belajar seseorang. Itu berarti belajar bukanlah berdiri sendiri, maka dari itu minat, kecerdasan, bakat, motivasi dan kemampuan kemampuan kognitif adalah factor psikologis yang utama mempengaruhi proses dan hasil belajar

anak didik. Demi jelasnya , kelima faktor ini akan diuraikan satu demi satu. Yakni :

- a. Minat : suatu minat dapat diekspresikan melalui suatu pertanyaan yang menunjukkan bahwa anak didik lebih Ibid., 151 20 menyukai suatu hal daripada hal lainnya. Dapat pula dipartisipasikan dalam suatu aktivitas.
- b. Kecerdasan : seorang ahli seperti Raden Cahaya Prabu berkeyakinan bahwa perkembangan taraf intelegensi sangat pesat pada masa umur balita dan mulai menetap pada akhir masa remaja. Taraf intelegensi tidak mengalami penurunan, yang menurun hanya penerapannya saja, terutama setelah berumur 65 tahun ke atas bagi mereka alat indranya mengalami kerusakan.
- c. Bakat : disamping intelegensi (kecerdasan), bakat merupakan fakktor yang besar pengaruhnya terhadap proses dan hasil belajar seseorang. Hamper tidak ada orang yang membantah bahwa belajar pada bidang yang sesuai dengan bakat memperbesar kemungkinan berhasilnya usaha itu. Akan tetapi banyak sekali hal-hal yang menghalangi untuk terciptanya kondisi yang sangat diinginkan oleh setiap orang.
- d. Motivasi : mengingat motivasi merupakan motor penggerak dalam perbuatan, maka bila anak didik yang kurang memiliki motivasi intrinsic, diperlukan dorongan dari luar, yaitu motivasi ekstrinsik agar anak didik termotivasi untuk belajar. Disini diperlukan pemanfaatan bentuk-bentuk motivasi secara akurat dan bijaksana. Penjabaran dan pembahasan lebih mendalam tentang bentuk-bentuk motivasi dalam belajar.

5. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar

Upaya meningkatkan hasil belajar menggambarkan tindakan yang dilaksanakan pendidik sebagai guru supaya hasil belajar siswa dapat meningkat. Menurut Karlina & Anugraheni (2021, hlm. 36) mengungkapkan bahwa “dalam usaha menaikkan hasil belajar peserta didik dengan efisien dan baik itu tidak hanya didukung atau didasari dari adanya sebuah keinginan peserta didik dalam menuntut ilmu namun, model pembelajaran yang diterapkan gurupun berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar”. Sejalan dengan pendapat Yani (2017, hln. 31)

mengungkapkan bahwa “terdapat upaya dalam meningkatkan hasil belajar : 1). Pendidik memakai cara agar dapat merebut perhatian peserta didik sehingga terjadilah proses pembelajaran yang menyenangkan; 2). Pendidik pun memakai metode pembelajaran yang menyenangkan, artinya metode yang digunakan guru tidak monoton atau tidak berpusat pada guru tetapi terpusat kepada siswa; 3). Pada proses pembelajaran dianjurkan guru dapat menggunakan media pembelajaran agar perhatian siswa tertuju kepada guru; 4). Sesekali untuk melakukan kegiatan diluar kelas, dengan melakukan kegiatan diluar kelas siswa tidak akan merasa cepat bosan serta siswa mampu menghirup udara segar”.

Selain itu dengan pendapat Slameto (dalam Inggaswana, 2019, hlm. 32) mengungkapkan bahwa adanya upaya meningkatkan hasil belajar siswa yakni : 1). Siswa diberikan pengarahaan oleh guru agar mereka bisa menyiapkan diri secara fisik serta mental; 2). Menaikan pemusatan/pemfokusan perhatian peserta didik dalam belajar; 3) memberikan dorongan kepada siswa untuk belajar; 4). Mengajarkan siswa langkah-langkah pembelajaran; 5). Guru dapat menyesuaikan dengan gaya belajar siswa; 6) belajar secara menyeluruh/lengkap; dan 7). Siswa diajarkan agar saling berbagi.

Berdasarkan para ahli mengenai upaya meningkatkan hasil belajar siswa, dapat disimpulkan bahwa salah satu upaya yang harus dilakukannya guru yaitu guru dituntut untuk menggunakan model pembelajaran yang tepat dan sesuai yang membuat siswa ikut terlibat aktif dalam proses pembelajaran sehingga siswa tidak bosan atau jenuh dalam mengikuti proses pembelajaran, guru juga harus mampu membuat konsentrasi siswa stabil dan tetap terjaga, dan guru selalu memberi motivasi untuk belajar kepada siswa.

D. IPA

1. Pengertian IPA

Menurut (Trianto, 2014:136-137). Ilmu pengetahuan alam (*natural science*) merupakan mata pelajaran yang didalamnya terdapat pembelajaran mengenai alam, benda-benda, gejala alam dan juga makhluk hidup. Ilmu pengetahuan alam (IPA) merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan dari mulai SD, SMP, SMA/SMK. Pembelajaran IPA di sekolah dasar memegang

peranan penting dalam pembelajaran IPA di jenjang-jenjang berikutnya. IPA adalah suatu kumpulan teori yang sistematis, penerapannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam, lahir, dan berkembang melalui metode ilmiah seperti observasi dan eksperimen serta menuntut sikap.

Menurut (Susanto, 2013:167) Pada definisi tersebut menjelaskan bahwa mata pelajaran ilmu pengetahuan alam adalah suatu mata pelajaran yang mempelajari tentang alam semesta. Sains atau IPA adalah cabang ilmu dalam memahami alam semesta melalui pengamatan yang tepat pada sasaran, serta menggunakan prosedur, dan dijelaskan dengan penalaran sehingga mendapatkan suatu kesimpulan. Dalam hal ini para guru, khususnya yang mengajar ilmu pengetahuan alam di sekolah dasar, diharapkan mengetahui dan mengerti hakikat pembelajaran ilmu pengetahuan alam, sehingga guru tidak kesulitan dalam mendesain dan melaksanakan pembelajaran ilmu pengetahuan alam.

E. Google Form

1. Pengertian Google Form

Menurut Sianipar, A. Z., (2019). *Google Form* merupakan salah satu komponen layanan *Google Docs*. Untuk seorang akademisi, *Google Form* digunakan untuk melakukan kuis online, survei tentang efektivitas pengajaran, mengumpulkan jawaban pertanyaan terbuka dan sebagainya. *Google Form* atau *Google Formulir* merupakan alat yang dapat membantu dalam mengirim survei, merencanakan suatu acara, mengumpulkan informasi dengan efisien dan mudah. *Google Form* adalah layanan dari *Google* yang termasuk kedalam *Google Drive* bersama dengan *Google Dokumen*, *google Slides*, dan *google sheets*. Pada *Google Form* terdapat tanggapan survei diolah menjadi grafik lingkaran. *Google Form* merupakan salah satu bagian dari fitur-fitur *Google* yang dapat diakses melalui browser secara gratis, fitur ini dapat mengumpulkan informasi dari banyak responden untuk sebagai kebutuhan. *Google form* merupakan salah satu layanan yang disediakan oleh *google* yang berfungsi untuk membuat forms berbasis web dan mengumpulkan jawaban secara gratis, *Google Form* dapat digunakan untuk berbagai tujuan pengumpulan data, *Google From* sendiri dikenal sebagai salah satu platforms kuesioner untuk melakukan survei dan dapat dimanfaatkan oleh

pelajar/mahasiswa untuk tugas sekolah/kuliah atau oleh profesional untuk mengerjakan tugas perusahaan. Selain sebagai salah satu platform kuesioner. Jahron, N. N., (2018).

Google Form juga memiliki fitur quiz yang dapat memberikan skor pada setiap jawaban dari pertanyaan, fitur ini mengubah kuesioner menjadi alat pendukung proses belajar, pengajar atau trainer dapat memanfaatkan *Google Form* untuk melakukan quiz/tes terhadap murid atau peserta training melalui *device* yang mereka gunakan seperti smartphone, tablet, atau laptop. Dalam perkembangannya *google* menyediakan layanan yang dapat dimanfaatkan untuk berbagi, evaluasi, survei, dan meminta tagihan. Layanan ini tentu saja relevan dengan penyelenggaraan pendidikan, karena melalui layanan yang disediakan oleh *google* ini, dosen dapat berbagi, atau mentransfer pengetahuan, keterampilan bahkan nilai, meminta tagihan, melakukan evaluasi, survei, bahkan bisa mendiskusikan suatu materi secara tertulis tanpa harus melakukan tatap muka dengan mahasiswa.

1. Langkah-langkah menggunakan *Google Form*

Langkah 1: Siapkan formulir atau kuis baru

1. Di ponsel atau tablet *Android*, buka *browser web seluler*, seperti *Chrome*.
2. Buka *forms.google.com*.
3. Formulir baru akan terbuka secara otomatis.

Langkah 2: Edit dan format formulir atau kuis Anda dapat menambahkan, mengedit, atau memformat teks, gambar, atau video dalam sebuah formulir.

1. Mengedit formulir Anda
2. Membuat kuis dengan Google Formulir
3. Memilih lokasi penyimpanan respons formulir

Langkah 3: Kirim formulir Anda agar dapat diisi oleh orang lain Jika sudah siap, Anda dapat mengirim formulir kepada orang lain dan mengumpulkan respons mereka.

2. Hasil Penelitian Terdahulu

Ada beberapa penelitian yang terkait dengan penelitian mengenai model *Discovery Learning* sebagai berikut:

1. Febri Safitri dengan judul Penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbasis Daring Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas X IPS SMA NEGERI 10 PEKAN BARU. Dari hasil penelitian ini terdapat penggunaan model *Discovery learning* berpusat pada peserta didik, membuat peserta didik menjadi mandiri, kritis, dan kreatif menggunakan pengalaman-pengalaman yang dimiliki peserta didik dan menghubungkan pengalaman-pengalaman tersebut dalam kegiatan belajar, selain itu hasil belajar peserta didik dapat meningkat.
2. Fitri Reski Astuti dengan judul Penerapan Pembelajaran Model Pembelajaran *Discovery Learning* Terhadap Penerapan Hasil Belajar Fisika Peserta Didik Kelas X MIPA SMA NEGERI 10 MARO. Dari hasil penelitian ini merupakan penelitian Pre-Experimental Design dengan menggunakan desain One-Group Pretest-Posttest Design yang bertujuan untuk mengetahui: (1) besarnya hasil belajar fisika peserta didik sebelum diterapkan model pembelajaran *Discovery Learning* (2) besarnya hasil belajar fisika peserta didik setelah diterapkan model pembelajaran *Discovery Learning* (3) untuk mengetahui peningkatan hasil belajar fisika peserta didik kelas setelah diterapkan model *discovery learning*. Terdapat peningkatan hasil belajar fisika peserta didik setelah diterapkan model pembelajaran *Discovery Learning* pada peserta didik.
3. Jonata dengan judul Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbantuan *Google Form* Terhadap Kemampuan Berfikir Siswa SMA KELAS X. penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan *Google Form* terhadap kemampuan berfikir kreatif peserta didik dan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan *Google Form* terhadap kemampuan berfikir kreatif siswa bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan *Google Form* terhadap kemampuan berfikir peserta didik.

4. Yesi Puspitasari dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* terhadap Hasil Belajar Siswa. Dari hasil Penelitian ini model pembelajaran *Discovery Learning* merupakan model pembelajaran diaman peserta didik memahami sendiri konsep, arti, dan hubungan melalui proses intuitif dan terdapat hasil belajar siswa pada materi matriks.

F. Kerangka Pemikiran

Kerangka berfikir merupakan model konseptual yang berhubungan dengan teori dan hubungan dengan macam faktor yang diidentifikasi sebagai persoalan yang sangat penting.

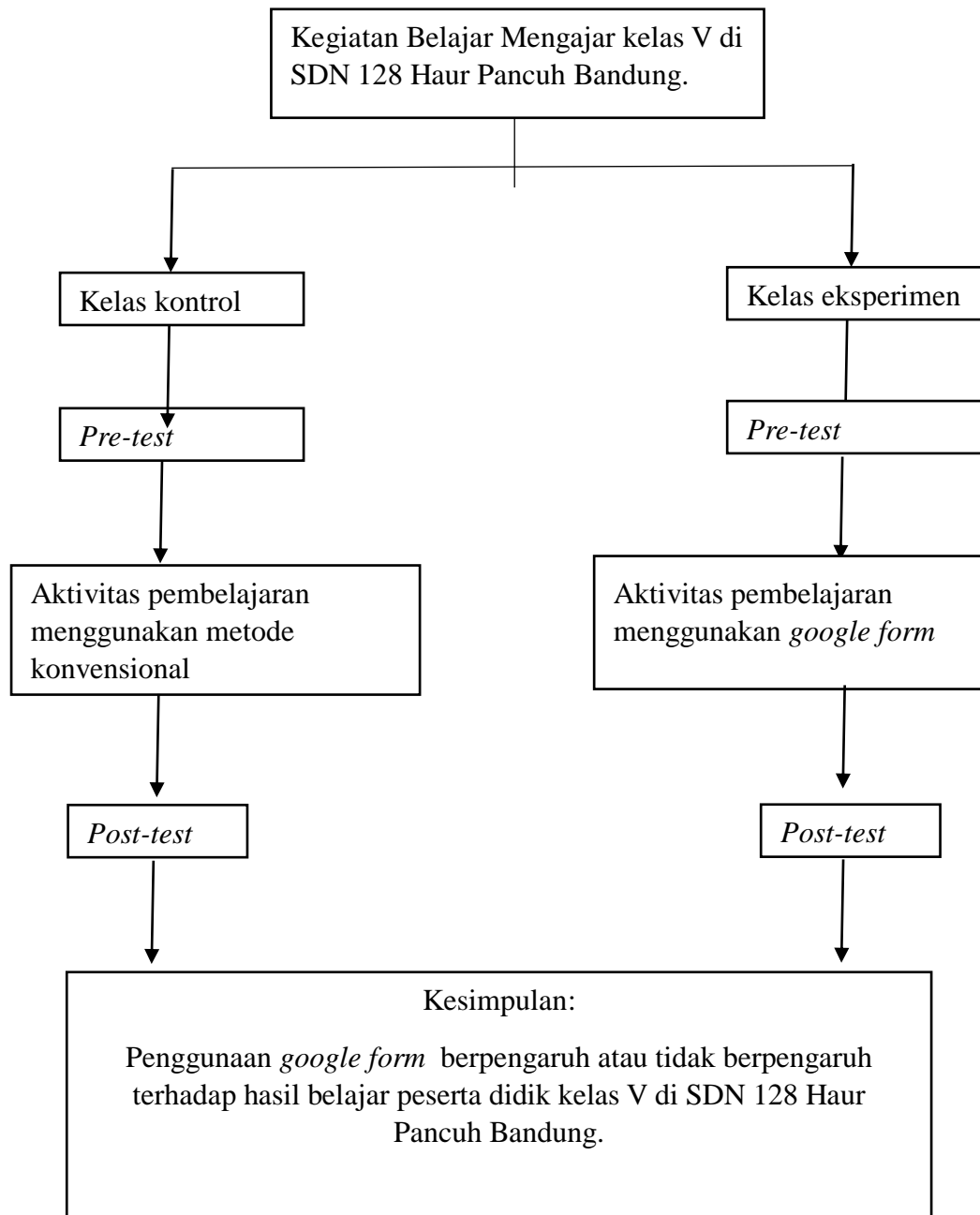
Menurut pendapat Suriasumantri (dalam Unaradjan, 2019, hlm. 92) menyatakan bahwa “kerangka berfikir atau kerangka pemikiran merupakan dasar pemikiran dari sebuah penelitian yang disintesis dari fakta, observasi, serta telaah keputusan” selanjutnya menurut pendapat Nizzmuddin, dkk (2021, HLM. 90) yang menjelaskan bahwa pengertian kerangka berfikir yaitu kerangka berfikir adalah perlengkapan penelitian untuk menganalisa perencanaan dan berargumen tentang kecenderungan asumsi kemana akan dilabuhkan, penelitian kuantitatif kecenderungan akhirnya diterimanya atau ditolaknya hipotesis penelitian tersebut, sedangkan penelitian yang berbentuk pernyataan atau narasi peneliti tertolak dari data yang digunakan sebagai bahan penjelasan dan berakhir dengan adanya pembaharuan suatu pertanyaan hipotema.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya mengenai permasalahan yang ada di SDN 128 HAUR PANCUH BANDUNG yaitu masih terdapat hasil belajar peserta didiknya masih kurang. Hal ini disebabkan oleh kurangnya variasi dalam penggunaan model pembelajaran yang masih berpusat pada guru bukan pada peserta didik, oleh karena itu menyebabkan peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran dan pembelajaran masih bersifat monoton sehingga pembelajaran mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

Dalam penelitian ini, peneliti akan mengujicobakan salah satu model *discovery learning* dengan menggunakan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Di dalam proses pembelajaran menggunakan model *Discovery Learning* peserta didik dalam proses pembelajaran dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari sehingga peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti

tertarik untuk mengimplementasikan model *Discovery Learning* yang diharapkan dapat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik dan peserta didik kelas V harus memiliki keaktifan di dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model *Discovery Learning*. Adapun kerangka berfikir yang digambarkan sebagai berikut:

Sitri (2023.hlm 28)



Gambar 2. 1 Kerangka Berfikir

1. Asumsi dan Hipotesis Penelitian

a. Asumsi Penelitian

Menurut Mukhtar (2020, hlm.57) mengatakan bahwa “asumsi merupakan anggapan atau dugaan sementara yang belum dapat dibuktikan kebenarannya dan membuktikan kebenarannya secara langsung. Asumsi dalam penelitian ini adalah hasil belajar IPA peserta didik di SDN 128 Haur Pancuh yang menggunakan metode quasi eksperimen akan lebih tinggi dibandingkan dengan menggunakan metode konvensional.

2. Hipotesis Penelitian

a. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian Pustaka dan kerangka berfikir yang telah diuraikan, maka hipotesis penelitian ini adalah terdapat pengaruh penerapan model *Discovery Learning* dan menggunakan aplikasi *Google Form* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA disekolah dasar kelas V di SDN 128 Haur Pancuh.

H_0 : Tidak terdapat hasil peningkatan hasil belajar IPA pada siswa kelas V menggunakan model *Discovery Learning* berbantuan aplikasi *Google Form*.

H_a : Terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik kelas V menggunakan model *Discovery Learning* berbantuan aplikasi *Google Form*.

b. Hipotesis Statistik

H_0 : $\mu_1 = \mu_2$

H_a : $\mu_1 \neq \mu_2$

Keterangan :

μ_1 : Rata-rata nilai hasil belajar peserta didik yang menggunakan model *Contextual Teaching and Learning*.

μ_2 : Rata-rata nilai hasil belajar peserta didik yang menggunakan pembelajaran konvensional.