

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. Model *Discovery Learning*

a. Pengertian Model *Discovery Learning*

Yuliana (2018, hlm. 22) memaparkan bahwa *Discovery Learning* merupakan sebuah kegiatan pembelajaran dimana siswa diharuskan untuk dapat memecahkan masalah yang bersumber dari materi pembelajarannya secara mandiri melalui proses organisasinya sendiri. *Discovery Learning* merupakan metode pembelajaran yang memfungsikan konsep, arti, dan hubungan sebagai proses pemahaman hingga dapat dijadikan sebuah pendapat akhir. (Susmiati, 2020, hlm. 211). Selanjutnya, Fajri (2019, hlm. 67) menjelaskan mengenai model *Discovery Learning* sebagai berikut:

Penemuan (*discovery*) merupakan model pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan pandangan konstruktivisme. model penemuan (*discovery*) ini, menekankan pentingnya pemahaman struktur atau ide-ide penting terhadap suatu disiplin ilmu, melalui keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Belajar penemuan adalah suatu proses belajar yang terjadi sebagai hasil dari siswa memanipulasi, membuat struktur dan mentransformasikan informasi sedemikian sehingga ia menemukan informasi baru.

Sejalan dengan hal tersebut, pendapat lain mengenai model *Discovery Learning* dikemukakan oleh Rahayu dan Hardini (2019, hlm 194) menyebutkan bahwa model ini memberikan arahan pada anak agar aktif menemukan konsep materi secara mandiri melalui berbagai macam sumber informasi yang bertujuan agar materi tersebut dapat melekat dalam ingatannya. Primantiko., dkk (2021, hlm. 97) memaparkan bahwa *Discovery Learning* merupakan sebuah bagian dari praktek pengajaran yang dirancang untuk menumbuhkan rasa percaya diri siswa sehingga siswa bisa lebih aktif lagi dalam belajar, selain itu juga model ini

menekankan kepada proses, mencari dan menemukan secara mandiri, serta merefleksikan kegiatan belajar.

Rosalina, Sudin, dan Sujana, 2016 (dalam Sari, dkk, 2021, hlm. 2) mengatakan, “*The discovery activities carried out by humans themselves and carried out actively would provide the best results, and would be more meaningful for students*”.

Berdasarkan pengertian yang telah dijelaskan oleh para ahli dapat disimpulkan bahwa model *Discovery Learning* merupakan proses pembelajaran yang melibatkan siswa untuk melakukan pengorganisasian terkait materi yang diberikan sehingga siswa dapat lebih aktif dalam pembelajaran dan dapat memberikan kemampuan pada siswa untuk menyelesaikan permasalahan yang ada pada materi tersebut secara mandiri.

b. Karakteristik Model *Discovery Learning*

Setiap model pembelajaran mempunyai karakteristik atau ciri-cirinya tersendiri, sama halnya dengan model *Discovery Learning*. Khalida (2022, hlm. 17) mengatakan bahwa karakteristik model *Discovery Learning* ditekankan oleh teori konstruktivisme, sehingga dengan menekankan teori tersebut diperoleh beberapa karakteristik dalam model *Discovery Learning* sebagai berikut:

- 1) Kegiatan ditekankan pada proses belajar.
- 2) Mendorong kemandirian dan inisiatif belajar.
- 3) Melihat siswa sebagai pencipta keinginan dan pemilik tujuan.
- 4) Belajar merupakan suatu proses, bukan hasil.
- 5) Membuat siswa dapat melakukan penyelidikan.
- 6) Menghargai siswa karena memiliki pengalaman kritis dalam belajar.
- 7) Membantu siswa mengembangkan rasa ingin tahu secara alami.
- 8) Penilaian ditekankan pada kinerja dan pemahaman siswa.
- 9) Mendasarkan proses belajarnya pada prinsip-prinsip kognitif.
- 10) Menggunakan terminologi kognitif untuk menjelaskan proses pembelajaran.
- 11) Menekankan pentingnya “bagaimana” siswa belajar.
- 12) Mendorong siswa agar dapat berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar.
- 13) Mendukung terjadinya belajar kooperatif.

- 14) Konteks pembelajaran menjadi hal yang sangat penting dalam belajar.
- 15) Memperhatikan sikap percaya diri dan keyakinan siswa dalam belajar.
- 16) Memberikan kesempatan pada siswa untuk merekonstruksi pengetahuan dan pengalaman baru.

Aprilia (2021, hlm. 13) menyebutkan bahwa karakteristik model Discovery Learning, diantaranya adalah:

- 1) Pembelajaran dipusatkan pada peserta didik;
- 2) Kegiatan difokuskan pada pemecahan masalah;
- 3) Menugaskan siswa untuk menyimpulkan informasi yang didapatkan; dan
- 4) Tugas guru hanya membimbing saat siswa sedang mencari informasi.

Siswanti, 2013 (dalam Wati dan Efendi, 2022, hlm, 12689) mengasumsikan bahwa model pembelajaran discovery learning memiliki karakteristik atau ciri utama, diantaranya:

- 1) Kegiatan pembelajaran difokuskan kepada peserta didik.
- 2) Guru berperan sebagai fasilitator.
- 3) Peran guru dan peserta didik sangat kuat.
- 4) Pembelajaran diarahkan agar peserta didik dapat menemukan dan menyelesaikan secara mandiri pengetahuannya.
- 5) Kegiatan yang dilaksanakan dapat menyatukan pengetahuan baru dan pengetahuan lama yang telah dimiliki oleh peserta didik.
- 6) Melatih kemampuan komunikasi peserta didik, dan
- 7) Memiliki kegiatan saintifik.

Hal yang sama, dikemukakan oleh Pranoto (2023, hlm. 29) yang menjelaskan bahwa karakteristik model Discovery Learning, diantaranya:

- 1) Memberikan kesempatan pada siswa untuk dapat menemukan dan mengkolaborasi pengetahuan dan pemahaman lama dengan yang baru.
- 2) Pembelajaran didasarkan pada pengalaman konkret siswa,
- 3) Mendorong kemandirian dan inisiatif siswa dalam belajar.

Berdasarkan penjelasan mengenai karakteristik model *Discovery Learning* dari beberapa ahli diatas, peneliti menyimpulkan bahwa karakteristik model *Discovery Learning* sebagai berikut:

- 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.

c. Kelebihan Model *Discovery Learning*

Mukramah, Kustina, dan Rismawati (2020, hlm. 4) menyebutkan bahwa terdapat beberapa kelebihan dalam menerapkan model *Discovery Learning*, berikut adalah kelebihan dari model *Discovery Learning*

- 1) Membantu siswa memperbaiki dan memaksimalkan keterampilan dan proses kognitifnya.
- 2) Dapat menguatkan pengertian, ingatan, dan transfer dari materi yang didapatkan.
- 3) Tumbuhnya rasa ingin melakukan penyelidikan, sehingga siswa akan timbul perasaan senang.
- 4) Memiliki kemungkinan untuk siswa dapat berkembang dengan cepat sesuai dengan kemampuannya sendiri.
- 5) Membuat siswa dapat mengarahkan kegiatan belajarnya sendiri melalui akal dan motivasi diri.
- 6) Membantu memperkuat konsep dirinya, karena mendapat kepercayaan bekerjasama dengan teman yang lainnya.
- 7) Kegiatan berpusat pada guru dan siswa sehingga memiliki peran yang sama-sama aktif untuk mengeluarkan pemikiran. Bahkan, guru dapat bertindak sebagai siswa, dan sebagai peneliti dalam kegiatan diskusi.
- 8) Membantu siswa menghilangkan rasa keraguan sebab model ini mengarahkan siswa untuk menemukan jawaban yang final dan pasti.
- 9) Membuat siswa memahami konsep dasar dan ide-ide.
- 10) Membantu dan mengembangkan ingatan serta transfer pada situasi proses belajar yang baru.

Aprilia (2021, hlm. 16) menjelaskan bahwa kelebihan model *Discovery Learning* diantaranya:

- 1) Membuat siswa menjadi aktif dan ikut serta dalam kegiatan pembelajaran.
- 2) Mengasah kepercayaan diri siswa.
- 3) Mengasah keterampilan kognitif siswa.
- 4) Menggerakkan siswa mengembangkan ingatannya saat proses belajar dan menumbuhkan rasa Bahasa ketika berhasil memperoleh penemuannya.

Sesuai dengan hasil penelitian yang ada bahwa model *Discovery Learning* memiliki beberapa kelebihan dalam penerapannya, yaitu membuat peserta didik menjadi lebih aktif, sebab perannya adalah mencari tahu, menyelidiki, menganalisis, dan menyelesaikan permasalahannya secara mandiri tanpa menunggu penjelasan terlebih dahulu dari guru (Susanti *et. al*, 2020 dalam Winarti., dkk, 2021, hlm. 49).

Hasil penelitian menyebutkan bahwa terdapat beberapa kelebihan dalam penggunaan model *Discovery Learning*, diantaranya:

- 1) Membantu peserta didik agar dapat memperbaiki dan meningkatkan keterampilan dan proses kognitifnya.
- 2) Meningkatkan kemampuan siswa agar dapat memecahkan masalah (*problem solving*).
- 3) Model *Discovery Learning* ini memprediksi siswa dapat berkembang sesuai dengan kecepatan dan kemampuan dirinya.
- 4) Membuat siswa dapat menyesuaikan kegiatan belajarnya melalui akal dan motivasinya.
- 5) Siswa menjadi memahami konsep dasar dan ide.
- 6) Membantu mengembangkan ingatan dan transfer sesuai dengan situasi belajar yang baru.
- 7) Mendorong siswa dapat berpikiran dan bekerja sesuai dengan kepekaan dan kehendaknya sendiri.
- 8) Mendorong siswa dapat berpikir melalui intuisinya sehingga dapat merumuskan hipotesisnya sendiri.

- 9) Membuat siswa merasa senang karena mereka melakukan penyelidikan yang berhasil.
- 10) Membuat siswa terlibat aktif.
- 11) Dapat mengembangkan bakat dan kecerdasan individu.
- 12) Melatih siswa agar dapat mandiri.
- 13) Siswa menjadi lebih aktif dalam kegiatan belajar, karena menggunakan kemampuannya dalam menemukan dan menentukan hasil akhir.
- 14) Memprediksi siswa belajar dengan memanfaatkan berbagai jenis sumber belajar.
- 15) Meningkatkan dan memperbesar tingkat penghargaan siswa. (Hosnan, 2014 dalam Iwantoro., dkk, 2022, hlm. 161).

Putrayasa dkk 2014 (dalam Miasari, Sumantri, dan Rendra, 2020, hlm. 321) menyebutkan bahwa terdapat kelebihan yang dimiliki oleh Model *Discovery Learning*, diantaranya: 1) memberikan pengalaman bagi siswa, 2) memberikan kesempatan pada siswa agar lebih dekat dengan segala sumber pengetahuan dan pendidikan, 3) mencari kreativitas milik siswa, 4) membuat siswa menjadi lebih percaya diri, dan 5) meningkatkan sikap kooperatif antar siswa.

Berdasarkan beberapa penjelasan dari beberapa ahli mengenai kelebihan model *Discovery Learning*, peneliti menyimpulkan bahwa model *Discovery Learning* memiliki banyak kelebihan apabila diterapkan dalam kegiatan pembelajaran, diantaranya:

- 1) Menumbuhkan keterampilan dan kognitif siswa;
- 2) Membuat siswa menjadi memahami materi yang dibelajarkan.
- 3) Mendorong siswa menjadi lebih aktif dan kooperatif;
- 4) Membuat siswa menjadi lebih senang dan lebih percaya diri terhadap apa yang sedang dikerjakannya; dan
- 5) Memberikan kesempatan pada siswa untuk mencari informasi terkait materi di berbagai sumber, baik sumber cetak, *online*, wawancara, dan observasi.

d. Kelemahan Model *Discovery Learning*

Disamping memiliki banyak kelebihan, model *Discovery* ini juga memiliki kelemahannya. Mukaramah, Kustina, dan Rismawati (2020, hlm. 5) menyebutkan beberapa kelemahan model *Discovery Learning* sebagai berikut:

- 1) Model ini menimbulkan asumsi bahwa ada kesiapan pikiran untuk belajar bagi siswa yang mempunyai hambatan akademik akan mengalami kesulitan abstrak atau berpikir mengungkapkan hubungan antara konsep-konsep yang tertulis atau lisan, sehingga pada gilirannya akan menimbulkan frustrasi.
- 2) Model ini tidak efisien untuk mengajar jumlah siswa yang banyak, karena membutuhkan waktu yang lama untuk membantu mereka menemukan teori atau pemecahan masalah lainnya.
- 3) Harapan-harapan yang terkandung dalam model ini akan kacau jika berhadapan dengan siswa dan guru yang telah terbiasa dengan cara-cara belajar yang lama.
- 4) Lebih cocok untuk mengembangkan pemahaman, sedangkan mengembangkan aspek konsep, keterampilan dan emosi secara keseluruhan kurang mendapat perhatian.

Aprilia (2021, hlm. 18) mengemukakan pendapatnya bahwa kelemahan model *Discovery Learning* adalah:

- 1) Kurang efektif apabila jumlah siswa dikelas banyak.
- 2) Terlalu menghabiskan banyak waktu pada saat digunakan di jam pembelajaran;
- 3) Hanya berfokus pada aspek kognitif saja sehingga tidak memerhatikan aspek yang lain;
- 4) Tidak semua siswa memiliki kemampuan yang sama, khususnya dalam pemecahan masalah;
- 5) Tingkat kesalahpahaman cukup tinggi antara guru dan siswa karena terlalu fokus pada konsep yang ditentukan.

Hosnan, 2014 (dalam Iwantoro., dkk, 2022, hlm 162) menyebutkan bahwa terdapat beberapa kelemahan dari model pembelajaran *Discovery Learning* antara lain:

- 1) Membuat asumsi dimana akan ada kesiapan berpikir untuk melaksanakan pembelajaran.
- 2) Membuang waktu banyak karena guru dituntut untuk dapat mengubah kebiasaannya dalam mengajar, yang awalnya berperan sebagai informan, dengan model *Discovery Learning* berubah menjadi fasilitator.

- 3) Model *Discovery Learning* lebih cocok digunakan sebagai pengembang pemahaman, untuk mengembangkan konsep, keterampilan, dan emosi kurang cocok sebab tidak mendapatkan perhatian.
- 4) Kemampuan peserta didik tidak semuanya sama, sehingga saat melakukan penemuan beberapa diantara mereka merasakan kesulitan sebab dituntut untuk berpikir secara abstrak dan menghubungkan konsep secara tertulis dan lisan.
- 5) Tidak menyediakan kesempatan-kesempatan untuk berpikir yang akan ditemukan oleh peserta didik karena telah dipilih terlebih dahulu oleh guru.
- 6) Umumnya hanya topik yang berhubungan dengan prinsip saja yang berlaku dengan penerapan model *Discovery Learning*.

Kelemahan dari model *Discovery Learning* ini dapat menimbulkan rasa frustrasi dan takut sebab mereka merasa dirinya kurang pandai, kurang efisien apabila diterapkan di kelas besar, butuh waktu lebih lama dalam proses pembelajarannya (Winarti, Yuliani, dan Septiana, 2021, hlm. 50). Marisya dan Sukma (2020, hlm. 2196) menarik simpulan dari penelitiannya sebagai berikut:

Kelemahan model *Discovery Learning* tersebut tampak dalam siklus I dalam beberapa penelitian. Kelemahan tersebut diantaranya Siswa yang kurang bersungguh-sungguh dalam pembelajaran, siswa masih bingung dengan pembelajaran menemukan, guru kurang memahami langkah-langkah model tersebut, serta membutuhkan waktu yang lama dalam pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan mengenai kelemahan model *Discovery Learning* dari beberapa ahli, peneliti menyimpulkan kelemahan model *Discovery Learning* antara lain, adalah: 1) Menghabiskan banyak waktu dalam menerapkannya; 2) Tidak semua siswa memiliki tingkat kecerdasan yang sama; 3) Banyak menimbulkan asumsi bahwa siswa harus siap berpikir sebelum memulai pembelajaran; 4) Tidak cocok pada semua jenis topik pembelajaran; dan 5) Tidak semua guru memiliki keterampilan dalam menerapkan model *Discovery Learning* ini dikelas.

e. Langkah-Langkah Model *Discovery Learning*

Marisya dan Sukma (2020, hlm. 2194) menyebutkan dari penelitiannya bahwa langkah-langkah model pembelajaran *Discovery Learning* terdiri dari

stimulation, problem statement, data collection, data processing, verification, dan generalization. Berikut adalah penjelasannya.

1) *Stimulation* (Pemberian Rangsangan/Stimulus)

Tahap ini, guru menghadapkan siswa pada sesuatu yang menimbulkan kebingungannya, agar timbul motivasi siswa untuk menyelidiki. Kemudian guru dapat memberikan pertanyaan-pertanyaan kepada siswa berkaitan dengan materi yang akan dipelajari. Pada tahap ini guru dapat mengondisikan siswa untuk membaca sejumlah sumber buku rujukan atau bisa juga dengan menampilkan beberapa gambar di papan tulis. Selanjutnya arahkan mereka untuk menentukan keterkaitan fokus masalah dengan sejumlah sumber yang sesuai. Biarkan mereka membuka buku dan mempelajarinya agar mampu menemukan jawaban sendiri.

2) *Problem Statement* (Identifikasi Masalah),

Pada tahap ini siswa melakukan identifikasi masalah yang terjadi sesuai dengan sejumlah hasil bacaannya tadi. Siswa melakukan identifikasi masalah yang terjadi sesuai dengan sejumlah hasil bacaannya tadi. Selanjutnya siswa memilih dan merumuskan hipotesis atas pertanyaan masalah dari fokus masalah tadi. Selanjutnya siswa merumuskan pertanyaan menjadi kalimat pernyataan (*statement*) atau sebagai jawaban sementara atas pertanyaan yang diajukan.

3) *Data Collection* (Pengumpulan Data)

Pada tahap ini guru mengkondisikan siswa untuk melakukan proses mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya yang relevan sesuai dengan kebutuhan proses menjawab dan membuktikan jawaban-jawaban sementara dari tahap sebelumnya. Jadi, pada tahap ini siswa akan menjawab pertanyaan atau membuktikan benar tidaknya hipotesis. Informasi dapat diperoleh dari hasil bacaan buku, membaca *literature*, mengamati objek, wawancara dengan narasumber atau teman mereka sendiri, melakukan uji coba sendiri dan berdiskusi. Target dari tahap ini ialah peserta didik harus belajar secara aktif untuk menemukan sesuatu yang berhubungan dengan permasalahan.

4) *Data Processing* (Pengolahan Data)

Pada tahap ini guru dapat mengarahkan siswa untuk mampu mengolah sejumlah data dan informasi berkenaan dengan upaya merumuskan jawaban atas hipotesis. Data tersebut kemudian ditafsirkan sehingga terarah pada perumusan jawaban. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok dan diberikan sebuah LKPD. Siswa berdiskusi menyelesaikan LKPD secara bersama dengan menggunakan data yang telah ia dapatkan tadi. Setelah merumuskan jawaban, siswa akan diarahkan untuk merumuskan konsep dan kemudian siswa mendapatkan pengetahuan baru.

5) *Verification* (Pembuktian)

Pada tahap ini siswa menyajikan hasil diskusi kelompok secara bersama di depan kelas. Kemudian akan ditanggapi oleh kelompok lain. Guru dapat berpartisipasi langsung dalam membuktikan jawaban-jawaban yang dirumuskan oleh siswa. Jika siswa kreatif dan gurunya mampu memberikan stimulus yang tepat, maka siswa akan mampu mencermati setiap jawaban yang sesuai dengan konsep, teori, aturan, atau pemahaman melalui contoh dalam bentuk data atau informasi. Pada akhir tahapan ini, peserta didik diberi kesempatan untuk mengecek jawaban apakah hipotesis sudah benar atau belum.

6) *Generalization* (Menarik Kesimpulan)

Pada tahap ini, siswa dan guru secara bersama mengambil kesimpulan. Merumuskan kesimpulan merupakan suatu keharusan dalam proses pembelajaran, agar siswa dapat menemukan jawaban setelah melalui proses berpikir dalam mencari data.

Selanjutnya, Dari dan Ahmad (2020, hlm. 1473) menjelaskan bahwa langkah-langkah model *Discovery Learning* terdiri dari stimulasi, *problem statement*, *data collecting*, *data processing*, *verification*, dan *generalization*. Adapun penjelasan dari masing-masing langkah tersebut diantaranya:

1) Stimulasi (Pemberian Rangsangan)

Pada langkah pertama, siswa dihadapkan pada suatu hal yang menimbulkan keingintahuannya dalam menemukan permasalahan apa yang sebenarnya terdapat pada hal tersebut.

Pada langkah pertama, siswa dihadapkan pada suatu hal yang menimbulkan keingintahuannya dalam menemukan permasalahan apa yang sebenarnya terdapat pada hal tersebut.

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

Selanjutnya, guru meminta kepada siswa untuk mengidentifikasi masalah yang sesuai dengan materi yang sedang dipelajari dan kemudian dipilih salah satu masalah tersebut sehingga dapat dibuat hipotesisnya.

3) *Data Collecting* (Pengumpulan Data)

Langkah ketiga, siswa mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan hipotesisnya dari berbagai macam sumber.

4) *Data Processing* (Pengolahan Data)

Setelah mengumpulkan informasi, siswa melakukan olah data dengan cara melakukan wawancara dan observasi dengan narasumber.

5) *Verification* (Pembuktian)

Langkah yang kelima, siswa melakukan pembuktian secara bergilir dengan menampilkan hasil penemuan yang didapatkannya dari hasil olah data yang telah dilakukan, kemudian siswa lainnya menanggapi hasil penemuan tersebut dengan melakukan tanya jawab.

6) *Generalization* (Menarik Kesimpulan/Generalisasi)

Langkah terakhir, siswa menyimpulkan apa yang sudah dipahaminya dari hasil penemuan tersebut, kemudian guru memberikan penguatan tambahan terhadap kesimpulan yang telah dibuat oleh siswa.

Penjelasan menurut Utama dan Heldiasari (2021, hlm, 21) menerangkan bahwa langkah-langkah pembelajaran *Discovery*, diantaranya:

- 1) *Stimulation*, siswa dihadapkan pada sebuah hal yang dapat menimbulkan pertanyaan bagi siswa tanpa melakukan penjelasan lebih agar siswa memiliki keinginan untuk mencari informasinya sendiri.
- 2) *Problem Statement*, guru memberikan kesempatan pada siswa untuk memperhatikan hal yang dijadikan sebuah masalah dan menjawab hipotesis terkait masalah tersebut.
- 3) *Data Collection*, pengumpulan informasi sebanyak-banyaknya untuk

membenarkan hipotesis yang telah dibuat.

- 4) *Data Processing*, penggenaralisasiian terhadap informasi yang didapatkan.
- 5) *Verification*, siswa memeriksa pembuktiannya melalui presentasi.
- 6) *Generalization*, setelah presentasi, siswa melakukan penarikan kesimpulan yang dapat dijadikan prinsip umum dan berlaku untuk semua kejadian atau masalah yang sama.

Aprilia (2021, hlm. 20) menerangkan bahwa langkah-langkah model *Discovery Learning* dirancang untuk membuat pembelajaran yang menarik sehingga akan membuat peserta didik menjadi lebih aktif, kreatif, berpikir kritis, dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Untuk mencapai tujuan tersebut, maka langkah-langkah model *Discovery Learning* dalam kegiatan pembelajaran, diantaranya:

- 1) Stimulasi
- 2) Identifikasi Masalah
- 3) Pengumpulan Data
- 4) Pengolahan Data
- 5) Verifikasi
- 6) Menyatakan kebenarannya.

Menurut Sinambela, 2017 (dalam Yuliana, 2018, hlm. 22) menjelaskan bahwa dalam menerapkan model *Discovery Learning* terdapat beberapa Langkah-langkah Pelaksanaannya, yaitu:

- 1) *Stimulation* (Pemberian Rangsangan)

Siswa diberikan permasalahan pada awal kegiatan pembelajaran, sehingga timbul kebingungan dan keinginan untuk menyelidiki hal tersebut. Pada saat kegiatan belajar itulah, guru berperan sebagai fasilitator yang tugasnya adalah memberikan pertanyaan, mengarahkan, membacakan teks, dan kegiatan lainnya sesuai dengan *discovery* (penemuan).

- 2) *Problem statement* (Pernyataan/ Identifikasi Masalah)

Selanjutnya, guru memberikan kesempatan pada siswa untuk melakukan identifikasi sebanyak-banyaknya mengenai kejadian-kejadian dari masalah yang

sesuai dengan bahan pelajaran, lalu salah satu dari kejadian tersebut dipilih dan dirumuskan dalam bentuk hipotesis.

3) *Data collection* (Pengumpulan Data)

Pada Langkah yang ketiga siswa diminta untuk membuktikan permasalahan dari kejadian yang telah dipilihnya dengan mengumpulkan berbagai informasi, membaca sumber belajar, mengamati objek, melakukan wawancara dengan narasumber, dan melakukan uji coba.

4) *Data processing* (Pengolahan Data)

Setelah mencari berbagai informasi yang relevan, siswa melakukan olah data dari informasi yang telah didapatkannya. Informasi yang didapatkan harus valid dan dapat dipercaya.

5) *Verification* (Pembuktian)

Langkah selanjutnya, siswa melakukan pembuktian terhadap hasil olah data, yaitu membuktikan benar atau tidaknya pernyataan yang sudah ada sebelum dilakukan pencarian informasi dan setelah dilakukan pencarian informasi. Setelah diketahui, maka siswa harus menghubungkan hasilnya dengan hasil data yang sudah ada.

6) *Generalization* (Menarik Kesimpulan/Generalisasi)

Langkah yang terakhir adalah menarik kesimpulan. Pada tahap ini, siswa dan guru bersama-sama membuat kesimpulan akhir dari hasil pencarian dan pengolahan informasi yang sudah dibuat, sehingga simpulan bersifat general atau umum untuk digunakan pada permasalahan yang sama.

Berdasarkan penjelasan mengenai langkah-langkah model *Discovery Learning* dari para ahli, dapat disimpulkan bahwa Langkah-langkah model *Discovery Learning* terdiri dari enam tahap.

- 1) Pertama, pemberian stimulus yang dilakukan guru kepada siswa dengan menyuguhkan suatu permasalahan yang membuat siswa tergugah untuk mencari tahu.
- 2) Langkah kedua, siswa melakukan identifikasi sebanyak-banyaknya terkait masalah yang disuguhkan kemudian dilakukan pemilihan dari masalah tersebut sebanyak satu jenis masalah yang berkaitan dengan materi

pembelajaran lalu siswa membuat hipotesis untuk nantinya akan dijawab pada langkah selanjutnya.

- 3) Ketiga, siswa diminta untuk melakukan pengumpulan data melalui wawancara, observasi, dan sumber pustaka yang disesuaikan dengan hipotesis yang sudah dibuatnya.
- 4) Langkah keempat adalah pengolahan data, dimana siswa mengolah data yang sudah diperolehnya dari berbagai macam sumber dengan menjawab hipotesis yang ada.
- 5) Langkah selanjutnya, siswa melakukan pembuktian atas jawaban berdasarkan hipotesis tersebut, dalam hal ini siswa diminta untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis yang telah dibuat dengan fakta yang ada dari pengumpulan dan pengolahan data.
- 6) Terakhir, siswa bersama guru menarik kesimpulan atas hasil penemuan yang diperolehnya dan dapat dipergunakan pada materi yang berkaitan.

f. Sintak Model *Discovery Learning*

Setiap metode dan model pembelajaran, pastinya memiliki prosedur pelaksanaan yang wajib diikuti apabila ingin menggunakannya, termasuk *Discovery Learning*. Model *Discovery Learning* merupakan rangkaian pembelajaran yang berstruktur dan melibatkan seluruh siswa secara maksimal dengan mengajaknya untuk dapat melakukan pencarian, penemuan, penyelidikan, kritikan, melogikakan, dan penyimpulan berdasarkan pengetahuan dan pemahaman yang mereka temukan sendiri, serta merubah sikap dan keterampilan sebagai wujud adanya perubahan perilaku. Nawir dan Darmawati (2020, hlm. 14) menjelaskan bahwa sintak model *Discovery Learning* terdiri dari enam fase, diantaranya: *stimulation; problem statement, data collecting, data processing, verification, generalization*. Lebih jelasnya, sintak tersebut dimuat kedalam tabel sebagai berikut:

Tabel 2.1 Sintak Model *Discovery Learning*
 Sumber: Nawir dan Darmawati (2020, hlm.14)

Fase	Deskripsi
<i>Stimulation</i>	Kegiatan belajar diawali dengan guru memperlihatkan sebuah tayangan video animasi yang berkaitan dengan materi pembelajaran IPS, kemudian siswa diberi pertanyaan atau permasalahan yang bersifat relevan dengan tujuan agar siswa ingin mengetahui jawaban dari permasalahan tersebut.
<i>Problem Statement</i>	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpendapat mengenai topik pembahasan.
<i>Data Collecting</i>	Guru membagikan siswa kedalam beberapa kelompok. Siswa mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya untuk membuktikan hipotesis mereka, apakah sudah tepat atau belum. Pengumpulan informasi dilakukan melalui sumber pustaka baik berupa cetak atau online.
<i>Data Processing</i>	Informasi yang telah dikumpulkan, diolah kemudian hasilnya ditafsirkan melalui tulisan secara berkelompok.
<i>Verification</i>	Hasil pengolahan informasi dipresentasikan di depan kelas bersama dengan kelompoknya. Siswa lain diberikan tugas untuk menanggapi, mengkritik dan saran, serta pertanyaan.
<i>Generalization</i>	Siswa bersama guru menarik kesimpulan dari informasi yang diperolehnya melalui hasil presentasi yang telah dilakukan. Informasi tersebut dapat digunakan sebagai gambaran umum atau jawaban atas persoalan yang dihadapi dan disetujui kelompok.

Pendapat lain dikemukakan oleh Rahmini (hlm. 18) bahwa sintak model *Discovery Learning* adalah sebagai berikut:

Tabel 2.2 Sintak Model Discovery Learning

Sumber: Rahmini

Sintak Model Pembelajaran	Pendidik	Peserta Didik
Stimulation (Pemberian Rangsangan)		Peserta didik membaca sebuah teks dan memberikan pendapatnya terkait teks yang telah selesai dibaca, kemudian peserta didik diwajibkan untuk merespon pertanyaan yang berkaitan dengan teks yang sudah guru sajikan.
Problem Statement (Identifikasi Masalah)	Pendidik mengamati aktivitas setiap peserta didik	Peserta didik dibagi kedalam beberapa kelompok, kemudian membacakan teks yang diberikan oleh pendidik serta menyusun pertanyaan terkait informasi dan teks yang telah dibacanya
Data Collection (Pengumpulan Data)		Peserta didik mendapat informasi teks deskripsi yang dibaca dan mendata

		isi teks deskripsi yang dibaca.
Data Processing (Pengolahan Data)		Secara berkelompok peserta didik melakukan pengamatan dan membaca teks yang telah dibagikan oleh pendidik, kemudian mendiskusikan informasi dan isi teks deskripsi yang dibacanya, setelah itu peserta didik menuliskan informasi dan isi teks deskripsi yang dibaca.
Verification (Pembuktian)		Setiap kelompok menempelkan hasil diskusinya pada tempat pajangan yang disediakan, kemudian setiap kelompok saling mengunjungi ke tempat pajangan milik kelompok lain dengan mendengarkan penjelasan dari hasil kerja kelompok yang dilakukan oleh perwakilan kelompok.

		Setelah mendengarkan penjelasan dari kelompok, kelompok yang mengunjungi wajib untuk memberikan respon atas hasil kerjanya.
Generalization (Kesimpulan)	Pendidik menyimak kesimpulan dari setiap kelompok	Peserta didik bersama dengan setiap kelompoknya menyimpulkan hasil temuan dan pembelajaran yang dilakukan di hari tersebut.

Berdasarkan penjelasan sintak dari ahli diatas, maka dapat disimpulkan bahwa sintak model *Discovery Learning* merupakan langkah-langkah penggunaan model *Discovery Learning* yang dibuat dan dijelaskan lebih rinci lagi, dimana dalam deskripsinya tertera apa saja yang akan dilaksanakan siswa dan guru selama pembelajaran berlangsung, dilengkapi juga dengan mata pelajaran dan materi ajarnya.

2. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi Belajar

Sariani (2021, hlm. 10) Motivasi adalah sebuah dorongan yang bersifat psikologis, dimana terdapat adanya perubahan energi pada diri seseorang agar terus semangat dan bertahan untuk melaksanakan kegiatan yang sesuai dengan arah dan tujuan yang ingin dicapainya secara sadar maupun tidak sadar. Sejalan dengan hal tersebut, Solihah (2021, hlm. 28) menyimpulkan:

Motivasi belajar merupakan suatu perubahan, dorongan, atau penggerak yang muncul dari diri seseorang dengan tujuan

memperoleh suatu hal yang diinginkan baik dari aspek keterampilan, pengalaman, maupun pengetahuan.

Sejalan dengan hal tersebut, motivasi belajar merupakan bagian dari keseluruhan yang wajib dimiliki seseorang hingga hatinya tergerak untuk melakukan aktivitas yang sudah direncanakan untuk mencapai tujuan dan diharapkan mampu membentuk karakter yang lebih baik. (Yuliani, 2021, hlm. 17). Winarni., dkk, 2016 (dalam Andriani dan Rasto, 2019, hlm 81). Mengatakan bahwa motivasi belajar berasal dari kata “motif”, yaitu suatu keadaan di dalam diri seseorang yang mendorong orang tersebut untuk melaksanakan suatu kegiatan yang disadari dan yang tidak disadari dengan maksud agar dapat mencapai tujuan tertentu.

Koeswara (dalam Pratama., dkk, 2019, hlm. 282) berpendapat bahwa motivasi merupakan suatu kemauan yang berasal dari dalam diri individu yang secara tidak sadar telah mengaktifkan, menggerakkan, dan menyalurkan serta mengarahkan sikap untuk belajar.

Berdasarkan penjelasan dari beberapa ahli, peneliti menyimpulkan pengertian motivasi belajar sebagai sebuah keinginan yang timbul dari dalam individu untuk dapat melaksanakan segala macam bentuk aktivitas belajar yang membuatnya menggapai apa yang menjadi tujuannya.

b. Indikator Motivasi

Yeni dan Sukmawati (2020, hlm. 255) menyebutkan bahwa Indikator motivasi pada penelitian yang telah dilakukannya meliputi:

- 1) Adanya kemauan untuk melakukan sebuah kegiatan.
- 2) Adanya keyakinan untuk menjadi sukses.
- 3) Adanya keuletan dalam melakukan sebuah usaha.

Solihah (2021, hlm. 44) menyebutkan bahwa indikator motivasi belajar meliputi dua aspek, diantaranya adalah dorongan internal dan dorongan eksternal. Apabila diuraikan dorongan tersebut meliputi:

- 1) Dorongan Internal
 - a) Adanya sebuah kehendak untuk memperoleh keberhasilan;
 - b) Memiliki keinginan dan cita-cita untuk masa depan;
 - c) Timbulnya sifat ingin mengetahui, kreatif, dan mendapatkan simpati.

- 2) Dorongan Eksternal
 - a) Adanya kegiatan yang menarik;
 - b) Diberikannya *reward* dan penghormatan;
 - c) Diberikannya sanksi dan hukuman sebagai akhir dari belajar.

Andriani (2019, hlm. 28) menyebutkan bahwa indikator motivasi belajar diantaranya:

- 1) Adanya Hasrat dan kemauan untuk berhasil;
- 2) Memiliki dorongan dan merasa butuh belajar;
- 3) Memiliki harapan dan cita-cita untuk masa depan;
- 4) Diberikannya penghargaan ketika belajar;
- 5) Melakukan kegiatan yang menarik ketika belajar;
- 6) Adanya dukungan dari lingkungan belajar yang kondusif.

Lusiana (2022, hlm. 16) menyimpulkan terdapat enam indikator motivasi belajar, diantaranya:

- 1) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar;
- 2) Ketekunan dalam belajar;
- 3) Ulet dalam menghadapi kesulitan;
- 4) Adanya penghargaan dalam belajar;
- 5) Adanya Hasrat dan keinginan berhasil;
- 6) Adanya lingkungan belajar yang kondusif.

Selaras dengan hal tersebut, bahwa untuk mengetahui seberapa besar motivasi belajar yang dimiliki oleh siswa, terdapat beberapa indikator yang mempengaruhinya, menurut Wulandari, 2019 (dalam Putri, 2022, hlm. 39) diantaranya:

- 1) Adanya dukungan dan kesuksesan dalam belajar.
- 2) Kemauan yang besar dalam proses belajar.
- 3) *Problem solving* dilaksanakan dengan sungguh-sungguh.
- 4) Kegiatan belajar dilaksanakan secara mandiri.
- 5) Adanya keinginan untuk mencapai kesuksesan dari proses kegiatan belajarnya.

Berdasarkan beberapa indikator motivasi belajar yang telah dipaparkan di atas, peneliti memperoleh kesimpulan bahwa indikator motivasi belajar, yaitu:

- 1) Meningkatnya rasa keinginan untuk berubah dan mencapai tujuannya dalam belajar.
- 2) Adanya dukungan dan dorongan dari lingkungan sekitar mengenai hasil yang akan diperolehnya apabila melakukan kegiatan belajar.

- 3) Memiliki semangat dan cita-cita yang tinggi.
- 4) Pembelajaran dirasa kondusif karena dilaksanakan secara mandiri.
- 5) Meningkatnya rasa ingin tahu terhadap segala hal yang sedang ia sukai.

c. Faktor Pengaruh Motivasi Belajar

Yuliani (2021, hlm. 18) faktor pengaruh motivasi belajar siswa berasal dari internal dan eksternal. Faktor internal dan eksternal tersebut memiliki fungsi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga mampu mengarahkan siswa dalam mencapai tujuan dan keberhasilan belajar. Effendi (2021, hlm. 51) mengatakan, “Terdapat banyak faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa, salah satunya adalah adanya kemauan yang muncul pada diri sendiri yang dapat berpengaruh pada motivasi belajar siswa”.

Saputra *et.al*, 2018 (dalam Syachtiani dan Trisnawati, 2019, hlm. 94), menyebutkan “cita-cita dan aspirasi siswa, kondisi yang dimiliki siswa baik jasmani maupun rohani, kemampuan siswa, keadaan lingkungan, dorongan dari guru dalam memotivasi siswa, unsur-unsur dalam pembelajaran merupakan faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa”. Hamalik, 2017 (dalam Rismawati dan Khairiati, 2020, hlm. 205) menjelaskan bahwa motivasi intrinsik (internal) dan motivasi ekstrinsik (eksternal) muncul dan dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti, adanya sebuah kesadaran pada diri siswa, adanya sikap yang diberikan oleh guru, adanya pengaruh teman, dan adanya suasana kelas ketika kegiatan belajar.

Sejalan dengan penjelasan mengenai faktor pengaruh motivasi belajar siswa, Majid, 2013 (dalam Rubiana dan Dadi, 2020, hlm. 13) menyebutkan bahwa faktor motivasi terbagi menjadi faktor internal dan faktor eksternal.

- 1) Faktor internal, merupakan faktor yang berasal dari dalam diri individu yang terdiri dari berbagai macam kebutuhan, baik kebutuhan fisik dan psikis. Selain itu, adanya pemikiran individu mengenai diri sendiri yang dapat mendukung dan mengarahkan perilaku seseorang agar dapat bertindak, adanya harga diri dan prestasi, adanya cita-cita dan harapan masa depan, adanya keinginan untuk melihat kedepan, dan adanya minat serta kepuasan kerja juga merupakan bagian dari faktor internal motivasi belajar.

2) Faktor eksternal, merupakan faktor yang berasal dari luar individu. Faktor ini terdiri dari reward, perlombaan, punishment, pujian, imbalan yang diterima dan situasi lingkungan pada umumnya.

Berdasarkan beberapa penjelasan mengenai faktor pengaruh motivasi belajar di atas dari beberapa ahli, peneliti menyimpulkan bahwa motivasi belajar dapat dipengaruhi oleh faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal merupakan faktor pengaruh yang utama bagi motivasi belajar sebab berkaitan dengan diri individu tersebut, seperti fisik dan psikis, dimana Sebagian besar kondisi inilah yang akan berpengaruh terhadap motivasi belajarnya. Sedangkan, faktor eksternal merupakan faktor pengaruh juga bagi motivasi belajar individu, sebab kondisi lingkungan juga tidak menutup kemungkinan akan mempengaruhi kondisi individu tersebut termotivasi atau tidaknya dalam belajar.

d. Upaya Motivasi Belajar

Untuk memperoleh pencapaian tujuan belajar yang optimal, guru dituntut kreatif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Berdasarkan pernyataan tersebut dapat ditemukan bahwa terdapat beberapa cara yang dapat dilakukan untuk membangkitkan minat belajar siswa menurut Yohanda, (2020, hlm. 125) diantaranya:

- 1) Menghubungkan bahan pelajaran yang akan dipelajari dengan kebutuhan nyata siswa.
- 2) Menyesuaikan materi ajar dengan pengalaman dan kemampuan siswa,
- 3) Gunakan banyak jenis model dan strategi pembelajaran agar bervariasi dan menarik.

Sejalan dengan penjelasan tersebut, bahwa upaya meningkatkan motivasi belajar siswa dapat dilakukan melihat dan melakukan beberapa cara, seperti, durasi kegiatan, jenis kegiatan yang dikerjakan, melakukan secara terus-menerus kegiatan hingga mencapai tujuan kegiatan, sabar dalam menghadapi berbagai rintangan, harus adanya pengabdian dan pengorbanan, kegiatan, kegiatan dilaksanakan dengan tingkatan aspirasi yang ingin dicapai, adanya jenjang tingkatan prestasi, dan adanya sasaran pada kegiatan yang bergantung pada sikap. (Pratama., dkk, 2019, hlm. 282).

Selanjutnya, berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Widiyanto, Shidiq, dan Zuhri (2022, hlm. 66-73) menjelaskan bahwa terdapat beberapa upaya yang dilakukan guru untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, diantaranya:

- 1) Mempersiapkan kegiatan pembelajaran dengan baik.
- 2) Menggunakan metode dan media pembelajaran yang bervariasi.
- 3) Memberikan motivasi dan nasihat secara individu atau menyeluruh.
- 4) Tidak memberikan tugas terlalu banyak disertai dengan sistem perlombaan.
- 5) Melaksanakan ulangan harian.
- 6) Pemberian nilai setiap hari.
- 7) Adanya pemberian hukuman bagi siswa yang tidak mentaati.
- 8) Pemberian reward atau hadiah bagi siswa yang sudah memperoleh nilai yang baik.
- 9) Memberikan hasil perkembangan belajar siswa kepada orang tua.

Upaya menumbuhkan motivasi belajar siswa menurut Lusiana (2022, hlm. 18) diantaranya adalah:

- 1) Mengarahkan dan mendorong peserta didik untuk memiliki inisiatif pembelajaran.
- 2) Melaksanakan pembelajaran dengan baik agar tujuan tercapai;
- 3) Memecahkan permasalahan secara individu.

Berdasarkan pemaparan mengenai upaya motivasi belajar di atas oleh para ahli, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa upaya motivasi belajar dapat dilakukan dengan beberapa cara, diantaranya:

- 1) Dilaksanakan melalui materi yang hendak disampaikan, metode dan model pembelajaran yang digunakan,
- 2) Hubungan antara guru dan siswa,
- 3) Adanya pujian, *reward*, dan *punishment*,
- 4) Melakukan pemecahan masalah secara mandiri; serta
- 5) Pelaporan hasil belajar pada orang tua.

3. Pembelajaran IPS

a. Pengertian IPS

Menurut Supardan (2015, hlm. 2) menyatakan bahwa IPS merupakan mata pelajaran yang dinilai dapat memberikan esensi aspek kehidupan yang mencakup lingkungan fisik dan sosialnya. Penjelasan lain dikemukakan oleh Afifulloh (2019, hlm. 13) menerangkan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial atau sering disebut studi sosial (*Social Studies*) adalah disiplin ilmu yang mengkaji tentang manusia dengan segala aspek kehidupan bermasyarakatnya.

Buchari, 2015 (dalam Syaharuddin dan Mutiani, 2020, hlm. 15) menjelaskan “IPS membahas hubungan antara manusia dengan lingkungannya. Lingkungan masyarakat dimana anak didik tumbuh dan berkembang sebagai bagian dari masyarakat dan dihadapkan pada berbagai permasalahan di lingkungan sekitarnya”. Pendapat lain dijelaskan oleh Hasanah (2022, hlm. 28) bahwa IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang dijadikan sebagai wadah untuk mengembangkan keterampilan sosial peserta didik melalui berbagai macam materi yang berkaitan dengan berbagai disiplin ilmu sosial dengan melakukan pengkajian masalah, sehingga menjadikan IPS ini mata pelajaran yang bervariasi.

Berdasarkan penjelasan mengenai pembelajaran IPS, peneliti menyimpulkan pembelajaran IPS merupakan nama sebuah mata pelajaran yang mempelajari ilmu sosial dan humaniora, sehingga siswa dapat memahami bagaimana dirinya dapat melakukan interaksi dengan lingkungan sekitarnya, memahami isu atau permasalahan secara sosial, dan kondisi geografis lingkungan sekitarnya.

b. Prinsip Pembelajaran IPS

Pada prinsipnya bahwa kegiatan pembelajaran IPS lebih identik dengan kegiatan demonstrasi, dengan memperhatikan hal-hal sebagai berikut:

1) *Integrated* (Terpadu)

Istilah *integrated* ini sangat erat kaitannya dengan integrasi atau keterpaduan, di dalam pembelajaran IPS prinsip terpadu ini didapat dilakukan melalui topik yang terkait, seperti kegiatan ekonomi penduduk yang ditinjau dari kondisi fisik geografis yang tercakup dalam disiplin geografi.

2) Interaksi

Manusia sebagai makhluk sosial memiliki naluri yang digunakan untuk berinteraksi dengan sesamanya. Semenjak dilahirkan, manusia selalu melakukan interaksi, dimana semakin lama interaksi yang terjadi akan terus semakin bertambah seiring dengan perjalanan hidupnya. Timbulnya interaksi ini disebabkan oleh dorongan saling membutuhkan. Karena adanya dorongan saling membutuhkan itulah, maka terjalin adanya kerjasama secara berkelompok atau biasa disebut sebagai gotong royong.

3) Kesenambungan dan Perubahan

Dalam kehidupan masyarakat, manusia hidup secara berkesinambungan, dimana terjadi suatu tradisi atau adat dan kebiasaan yang turun-temurun dari satu generasi ke generasi selanjutnya. Misalnya, kesinambungan kehidupan suatu masyarakat terjadi karena lembaga perkawinan. Dengan perkawinan menyebabkan manusia dilahirkan dan terus berkembang serta mengulang melakukan perkawinan agar terus mendapatkan keturunan atau generasi selanjutnya (Yusnaldi, 2019, hlm. 9-11).

Afifulloh (2019, hlm. 15) menjelaskan bahwa terdapat beberapa prinsip pembelajaran IPS, sebagai berikut:

- 1) Belajar adalah interaksi individu bersama lingkungan sosialnya melalui pengawasan dan penyesuaian sehingga dapat memunculkan tuntutan belajar secara berkesinambungan.
- 2) Keberlangsungan belajar menyangkut pada lembaga, seperti keluarga, masyarakat, dan sekolah.
- 3) Kajian IPS diarahkan kepada (a) kebutuhan praktis, (b) kebutuhan yang multidimensi, dan (c) penguasaan hal-hal prinsipil dari pelajaran tersebut, permasalahan, pendekatan, metode penelaahannya agar kelak dapat diterapkan dalam menghadapi hal yang sama.

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat peneliti simpulkan bahwa dalam prinsipnya, pembelajaran IPS merupakan:

- 1) Pembelajaran yang terpadu dengan mengelompokkan berbagai jenis pembelajaran yang bersifat konkret dan sosial.
- 2) Pembelajaran yang menjalin interaksi antara individu dengan lingkungannya.

3) Pembelajaran yang dituntut untuk dapat melakukan penyesuaian dan terus berevolusi sehingga bersifat berkesinambungan.

c. Upaya Meningkatkan Minat Pada Pembelajaran IPS

Apriliani, Septian, dan Rustini (2023, hlm. 3412-3413) menjelaskan bahwa upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan minat siswa pada mata pelajaran IPS adalah dengan melakukan pengembangan media dan metode. Dalam mengembangkan media pembelajaran IPS dapat dilakukan melalui tiga cara, yakni dengan cara memanfaatkan digitalisasi, memanfaatkan media video, dan penggunaan permainan. Sedangkan, dalam mengembangkan metode pembelajaran IPS dapat dilakukan melalui kegiatan bermain peran atau *role playing*.

Apriliani, Septian, dan Rustini (2023, hlm. 3413-3414) menarik simpulan dari penelitiannya sebagai berikut:

Dalam upaya memantik minat siswa dalam pembelajaran IPS ini, gurulah yang harus berperan besar dan berdaya guna. Guru harus dapat memanfaatkan perkembangan teknologi dan mengetahui kebutuhan siswa. Dalam merancang media pembelajaran yang menarik guru dapat memanfaatkan digitalisasi, media video, dan permainan. Sedangkan dalam pengembangan metode pembelajarannya, guru dapat menggunakan metode bermain peran dan *mind mapping*. Selain siswa menjadi mudah belajar dan menangkap materi pembelajaran, upaya-upaya tersebut juga membuat pembelajaran terasa lebih menyenangkan dan bermakna.

Berdasarkan penjelasan tersebut, peneliti memperoleh simpulan bahwa upaya meningkatkan minat dalam pembelajaran IPS dapat dilakukan dengan cara mengembangkan media dan metode pembelajaran yang menarik, seperti penggunaan video, media digital, permainan, dan bermain peran.

4. Hasil-Hasil Penelitian Terdahulu

Dari berbagai hasil analisis penelitian yang dibuat oleh para peneliti secara relevan dengan judul penelitian yang peneliti ajukan diantaranya adalah sebagai berikut:

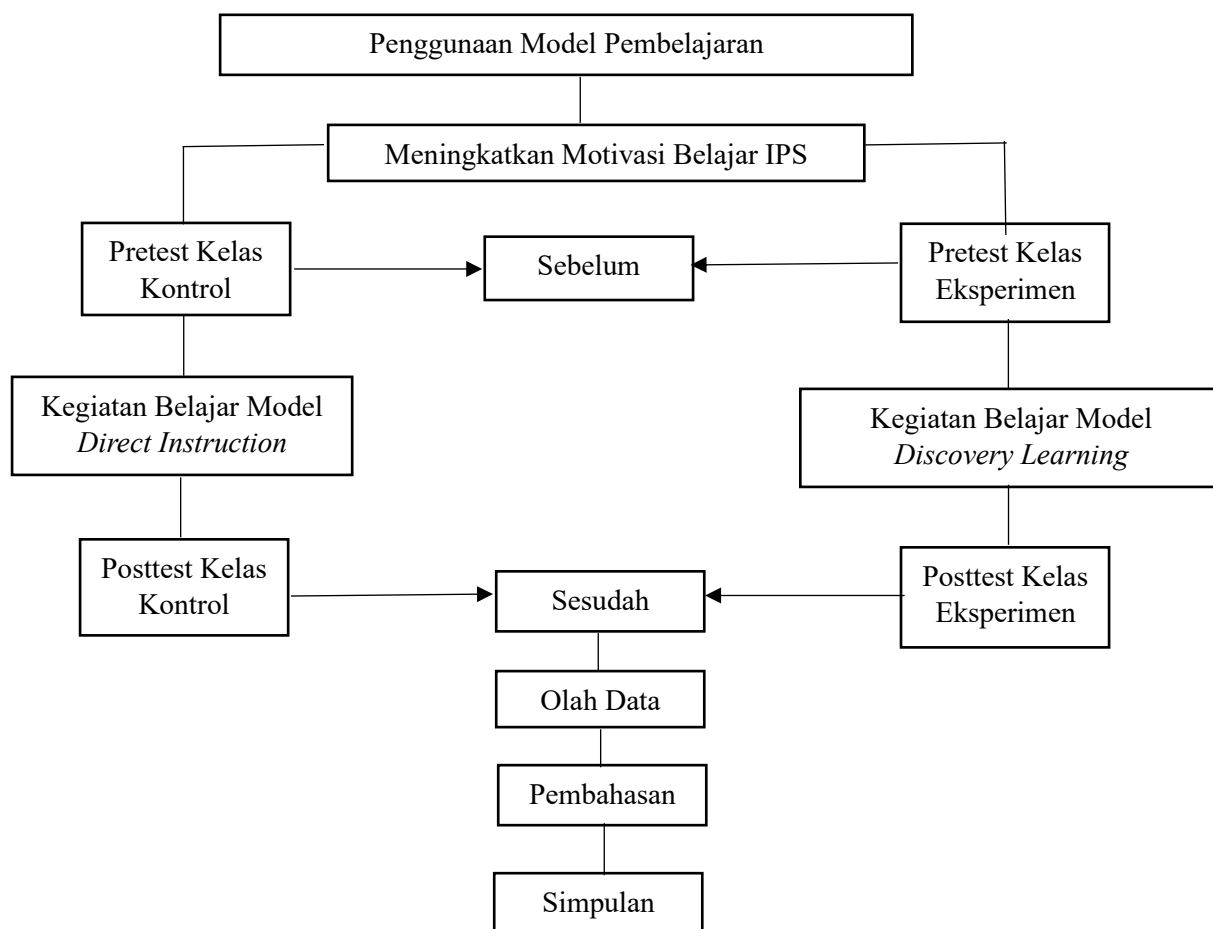
1. Penelitian yang dilakukan oleh Nabila Yuliana (2018, hlm. 21) Berjudul Penggunaan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. Dimuat di Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran Universitas Pendidikan Ganesha universitas.P-ISSN : 1858-4543 E-ISSN : 2615-6091. Berdasarkan abstrak penelitian, peneliti melakukan riset dengan metode meta analisis yang merupakan salah satu upaya merangkum berbagai hasil penelitian dengan studi dokumen enam data terkait penggunaan model pembelajaran *Discovery Learning* yang dipublikasikan di jurnal nasional. Dari penelitian yang dilakukan terbukti bahwa model *Discovery Learning* mampu membantu meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dengan siswa menemukan informasi sendiri sehingga menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa baik di Sekolah Dasar maupun jenjang pendidikan di atasnya.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Zaenol Fajri (2019, hlm 71) berjudul Model Pembelajaran *Discovery Learning* Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa SD. Dimuat di Jurnal IKA VOL 7 No. 2, Universitas Nurul Jadid, Paiton, Probolinggo. Dalam bagian kesimpulan, peneliti menyimpulkan bahwa berdasarkan hasil pembahasan di atas, maka penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* sangat cocok diterapkan dalam pembelajaran karena dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Dengan demikian, model pembelajaran *Discovery Learning* dapat menjadi salah satu alternatif bagi para guru/ pendidik terutama di tingkat dasar (SD) untuk dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Wulan Rahayu Syachtiani dan Novi Trisnawati (2021, hlm. 94). Berjudul Analisis Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Di Masa Pandemi Covid-19. Jurnal Ilmiah Kependidikan. Vol 2 (1). ISSN 2722-4899. Universitas Negeri Surabaya. Dalam bagian simpulan dan saran, peneliti menyimpulkan bahwa berlandaskan penelitian pada siswa kelas X OTKP SMKN 1 Ngawi dengan enam indikator motivasi belajar diperoleh hasil rata-rata persentase motivasi belajar siswa sebesar 84,28% hal ini menunjukkan bahwa dalam kegiatan pembelajaran secara daring di masa pandemi covid-19 motivasi siswa termasuk ke dalam kategori motivasi tinggi.

Berarti siswa dapat memunculkan motivasi dalam diri sendiri dan mampu mengikuti kegiatan pembelajaran dengan lancar serta dapat memaksimalkan hasil belajarnya.

B. Kerangka Pemikiran

Pembelajaran IPS merupakan salah satu pembelajaran yang dinilai oleh hampir banyak siswa membosankan, sebab materi yang dibahas kebanyakan hanya berisikan cerita-cerita, sejarah, dan mengenai kehidupan lingkungan sekitar. Sebenarnya, apabila proses pembelajaran IPS ini dilaksanakan lebih menarik dan inovatif, sepertinya akan ada banyak siswa yang menilai bahwa pembelajaran IPS adalah pembelajaran yang menyenangkan sebab mereka dapat mengetahui fakta-fakta unik disekitar mereka yang belum diketahuinya, selain itu juga siswa dapat mengetahui kehidupan bersosialisasi yang akan mengharmoniskan kehidupan sehari-harinya. Dikarenakan hal ini tidak terealisasikan, maka motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran IPS masih rendah sehingga menyebabkan kemampuan kognitif siswa tidak berkembang dan cenderung mengalami penurunan.

Rendahnya motivasi belajar siswa dapat diatasi dengan penggunaan model *Discovery Learning*. Sebab, model *Discovery Learning* memiliki beberapa kelebihan. Pertama, dapat menumbuhkan keterampilan kognitif siswa sehingga siswa dapat menjadi lebih mudah memahami materi. Kedua, kegiatan pembelajaran menggunakan model ini dilaksanakan secara aktif dan menyenangkan sebab setiap siswa dituntut untuk menemukan materi atau menyelesaikan masalah yang telah disajikan melalui sumber yang tidak terbatas dan dilakukan secara berkelompok. Ketiga, siswa dapat lebih percaya diri terhadap hasil temuannya karena diperoleh dari berbagai macam sumber dan pendapat setiap anggota kelompok. Adanya kelebihan tersebutlah membuat peneliti memilih model tersebut untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan menerapkan model *Discovery Learning* inilah maka diharapkan motivasi belajar siswa dapat meningkat. Untuk lebih jelasnya kerangka berpikir dapat dilihat sebagai berikut.



Gambar 2. 1. Skema Pemikiran

1. Asumsi dan Hipotesis Penelitian atau Pertanyaan Penelitian

a) Asumsi

Asumsi merupakan anggapan dasar dalam suatu penelitian yang diyakini kebenarannya oleh peneliti. Asumsi merupakan suatu gambaran sangkaan pemikiran dari seseorang, kesimpulan sementara atau suatu teori yang belum dibuktikan. Asumsi adalah satu pernyataan yang tidak diragukan lagi kebenarannya. Asumsi merupakan titik tolak pemikiran yang kebenarannya diterima peneliti (Panduan Penulisan Karya Ilmiah, 2020, hlm. 22). Asumsi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

“Dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* pada mata pelajaran IPS Kelas V SDN 116 Cicaheum Bandung dapat mempengaruhi motivasi belajar siswanya. Hal ini dapat terjadi dikarenakan dalam proses

pembelajaran, peneliti menggunakan model pembelajaran yang tepat dengan aplikasi pembelajaran yang mumpuni sehingga dapat menumbuhkan hasrat keinginan siswa untuk belajar maka motivasi belajar dapat meningkat”.

b) Hipotesis Penelitian

Sugiyono (dalam Rahmawati, 2018, hlm. 21) menjelaskan bahwa hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Berdasarkan kerangka pemikiran diatas, maka hipotesis penelitian ini adalah terdapat pengaruh terhadap meningkatnya motivasi belajar antara siswa yang menggunakan model *Discovery Learning* dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional.

c) Hipotesis Statistik

Berikut merupakan hipotesis statistik yang peneliti rumuskan untuk memperoleh data penelitian.

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

$$H_1 : \mu_1 \neq \mu_2$$

Keterangan :

H₀ : Pengaruh motivasi belajar siswa yang menggunakan model *Discovery Learning*.

H₁ : Pengaruh motivasi belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *Direct Instruction*.