

BAB II

LANDASAN TEORI

A. MODEL PEMBELAJARAN DISCOVERY LEARNING

1. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar. Dalam model pembelajaran khususnya model pembelajaran inovatif, siswa dilibatkan secara aktif dan bukan dijadikan sebagai objek. Pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru tetapi pada siswa. Maka seorang guru harus dapat menggunakan model pembelajaran agar siswa dapat lebih aktif, kreatif dan memotivasi siswa dalam belajar. Siswa yang kurang memiliki motivasi akan cenderung kurang adanya konsentrasi ketika mengikuti kegiatan pembelajaran karena dalam diri siswa tersebut kurang adanya pendorongan untuk melakukan kegiatan belajar(Saragih et al., 2021a).

menyimpulkan model pembelajaran merupakan petunjuk bagi pendidik dalam merencanakan pembelajaran di kelas, mulai dari mempersiapkan perangkat pembelajaran, media dan alat bantu, sampai alat evaluasi yang mengarah pada upaya pencapaian tujuan pelajaran.(Mirdad Jamal, 2020)

Model pembelajaran merupakan pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas maupun tutorial. Model pembelajaran dapat didefinisikan sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar. Untuk dapat menerapkan model pembelajaran sesuai dengan tuntutan perubahan kurikulum, guru perlu pengetahuan memadai tentang pendekatan dan model pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum yang digunakan (Banawi & LPMP Maluku, 2019).

Model pembelajaran adalah pola konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar. Fungsi model pembelajaran adalah sebagai acuan bagi perancang pengajaran dan para pendidik dalam melaksanakan pembelajaran. Pemilihan model pembelajaran sangat dipengaruhi oleh sifat dan jenis materi yang akan diajarkan, tujuan yang akan dicapai dalam pembelajaran, serta tingkat kemampuan atau kompetensi peserta didik (Djalal Fauza, n.d., 2017).

Model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, artinya para guru boleh memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikan. (Rehalat Aminah, 2014)

Berdasarkan pengertian menurut para ahli di atas, peneliti melihat bahwa adanya persamaan antara tiap ahli. Maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah pola yang digunakan untuk merancang pembelajaran yang ada di kelas atau berfungsi sebagai pedoman bagi para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar untuk mencapai tujuan pendidikan yang lebih baik lagi.

2. Pengertian Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Model *Discovery learning* akan mengubah suatu proses pembelajaran yang bersifat fokus ke guru beralih ke situasi pembelajaran yang berpusat pada siswa. Model *Discovery Learning* merupakan suatu model pembelajaran yang menjadikan siswa aktif dalam menemukan, memecahkan suatu permasalahan melalui bimbingan dari guru siswa akan di arahkan mencari suatu informasi, mengolah, dan membahasnya ke dalam kelompok masing-masing (Rahmayani, 2019).

Discovery learning merupakan proses pembelajaran yang tidak diberikan keseluruhan melainkan melibatkan siswa untuk mengorganisasi, mengembangkan pengetahuan dan keterampilan untuk pemecahan masalah. Sehingga dengan penerapan model *discovery learning* dapat meningkatkan kemampuan penemuan individu selain itu agar kondisi belajar yang awalnya pasif menjadi lebih aktif dan kreatif. Sehingga guru

dapat mengubah pembelajaran yang awalnya *teacher oriented* menjadi *student oriented*.(Yuliana, 2018a)

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 .(Kristin et al., n.d. 2016)

Discovery Learning merupakan sebuah model pengajaran yang dirancang dengan tujuan untuk membantu siswa mengembangkan kemampuan berfikir dan mengembangkan kemampuan dalam memecahkan masalah kehidupan sehari-hari, yang menekankan pada pentingnya membantu siswa untuk memahami struktur atau ide-ide kunci suatu disiplin ilmu, kebutuhan akan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar, dan keyakinan bahwa pembelajaran sejati terjadi melalui penemuan pribadi. mengembangkan kemampuan dalam memecahkan masalah kehidupan sehari-hari.(Fitri Mariza & Derlina, 2015)

Berdasarkan pengertian para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Discovery Learning* bertujuan untuk membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir dan mengembangkan kemampuan memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari dan guru sebagai fasilitator aktif melalui berbagai stimulus dengan permasalahan yang nyata, menjadikan siswa yang semula pasif dalam pembelajaran menjadi aktif dalam pembelajaran .

3. Ciri Model *Discovery Learning*

Ciri model pembelajaran *Discovery Learning*. Terdapat 3 ciri model pembelajaran *Discovery Learning* yaitu mengeksplorasi dan memecahkan masalah untuk menciptakan, menggabungkan dan menggeneralisasikan pengetahuan, berpusat pada siswa, kegiatan untuk menggabungkan pengetahuan baru dan pengetahuan yang sudah ada. (Fajri, 2019)

Ciri dari model *discovery learning* adalah mengeksplorasi dan memecahkan masalah untuk menciptakan, menggabungkan dan menggeneralisasi pengetahuan, berpusat pada siswa, kegiatan untuk

menggabungkan pengetahuan baru dan pengetahuan yang sudah ada. (Kristin et al., n.d. 2016)

Melalui model ini siswa diajak untuk menemukan sendiri apa yang dipelajari kemudian mengkonstruksi pengetahuan itu dengan memahami maknanya. Dalam model ini guru hanya sebagai fasilitator. Ciri utama dari model *discovery learning* adalah; 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 (Kristin, 2016)

Berdasarkan pengertian para ahli di atas dapat disimpulkan ciri-ciri model pembelajaran *Discovery Learning* bertujuan untuk memecahkan masalah, menciptakan, menggabungkan dan menggeneralisasi pengetahuan, berpusat pada siswa dan guru sebagai fasilitator, kegiatan untuk menggabungkan pengetahuan baru dan pengetahuan yang sudah ada untuk menciptakan pemahaman dalam pembelajaran baik di kelas maupun di luar kelas.

4. Sintaks *Discovery Learning*

Keaktifan belajar siswa dapat meningkat karena melalui pembelajaran *Discovery Learning* dengan enam sintak dalam model pembelajaran *Discovery Learning* yaitu sintak 1 (Pemberian Rangsangan), sintak 2 (Identifikasi Masalah), sintak 3 (Pengumpulan Data), sintak 4 (pengolahan data), sintak 5 (Pembuktian), sintak 6 (Menarik Kesimpulan), dengan penerapan model tersebut siswa diberikan kesempatan untuk lebih aktif untuk mengikuti pembelajaran seperti mengidentifikasi apa yang ingin diketahui melalui proses tanya jawab bersama guru, dilanjutkan dengan mengkomunikasikan hasil dari identifikasi kemudian menyimpulkan apa yang di ketahui dan dipahami oleh siswa selama pembelajaran berlangsung. (Luthfi et al., 2021)

Adapun langkah kerja (sintak) model pembelajaran penyingkapan/penemuan adalah sebagai berikut: Sintak model *Discovery Learning*, Pemberian rangsangan (stimulation), Pernyataan/Identifikasi masalah (problem statement), Pengumpulan data (data collection),

Pengolahan data (data processing), Pembuktian (verification) dan Menarik simpulan/generalisasi (generalization). Berdasarkan sintak tersebut, langkah-langkah pembelajaran discovery learning yang bisa dirancang oleh guru (Susmiati, 2020)

Sintak model pembelajaran *Discovery Learning* sebagai berikut yaitu 1) guru mulai bertanya dengan mengajukan persoalan atau menyuruh anak didik membaca atau mendengarkan uraian yang memuat permasalahan. 2) anak didik diberi kesempatan mengidentifikasi berbagai permasalahan. Sebagai besar memilihnya yang dipandang paling menarik dan fleksibel untuk dipecahkan. Permasalahan yang dipilih itu selanjutnya harus dirumuskan dalam bentuk, atau hipotesis, yakni pernyataan (statement) sebagai jawaban sementara atas pertanyaan. 3) untuk menjawab pertanyaan atau membuktikan benar tidaknya hipotesis ini, anak didik diberi kesempatan untuk mengumpulkan (collection) berbagai informasi yang relevan, membaca literatur, mengamati objek, wawancara dengan narasumber, melakukan uji coba sendiri, dan sebagainya. 4) semua informasi hasil bacaan, wawancara, observasi dan sebagai, semuanya diolah, diacak, diklasifikasikan, ditabulasi bahkan bila perlu dihitung dengan cara tertentu serta ditafsirkan pada tingkat kepercayaan tertentu. 5) berdasarkan hasil pengolahan dan tafsiran, atau informasi yang ada, pertanyaan atau hipotesis yang telah dirumuskan terdahulu itu kemudian dicek, apakah terjawab atau tidak, apakah terbukti atau tidak. 6) tahap selanjutnya berdasarkan hasil verifikasi tadi, anak didik belajar menarik kesimpulan atau generalisasi tertentu. (Luh et al., 2013)

Berdasarkan para ahli di atas sintak pembelajaran *Discovery Learning* terdapat 6 tahapan yaitu 1 (Pemberian Rangsangan), sintak 2 (Identifikasi Masalah), sintak 3 (Pengumpulan Data), sintak 4 (pengolahan data), sintak 5 (Pembuktian), sintak 6 (Menarik Kesimpulan),

5. Kelebihan dan Kekurangan Model *Discovery Learning*

Model pembelajaran yang beragam tentunya memiliki kelebihan dan kekurangan yang berbedanya, kelebihan *Discovery Learning* yakni, Membantu siswa untuk memperbaiki dan meningkatkan keterampilan-

keterampilan dan proses-proses kognitif, pengetahuan yang diperoleh melalui metode ini sangat pribadi dan ampuh karena menguatkan pengertian, ingatan dan transfer, menimbulkan rasa senang pada siswa, karena tumbuhnya rasa menyelidiki dan berhasil, metode ini memungkinkan siswa berkembang dengan cepat dan sesuai dengan kecepatannya sendiri, menyebabkan siswa mengarahkan kegiatan belajarnya sendiri dengan melibatkan akalnya dan motivasi sendiri, metode ini dapat membantu siswa memperkuat konsep dirinya, karena memperoleh kepercayaan bekerja sama dengan yang lainnya, berpusat pada siswa dan guru berperan sama-sama aktif mengeluarkan gagasan-gagasan. Bahkan gurupun dapat bertindak sebagai siswa, dan sebagai peneliti di dalam situasi diskusi, membantu siswa menghilangkan skeptisme (keragu-raguan) karena mengarah pada kebenaran yang final dan tertentu atau pasti. i. Siswa akan mengerti konsep dasar dan ide-ide yang lebih baik, membantu dan mengembangkan ingatan dan transfer pada situasi proses belajar yang baru (Mukaramah et al., 2020).

Adapun kelemahan dari model *discovery learning* adalah sebagai berikut, 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, model ini tidak efisien untuk mengajar jumlah siswa yang banyak, karena membutuhkan waktu yang lama untuk membantu mereka menemukan teori atau pemecahan masalah lainnya, harapan-harapan yang terkandung dalam model ini akan kacau jika berhadapan dengan siswa dan guru yang telah terbiasa dengan cara-cara belajar yang lama, lebih cocok untuk mengembangkan pemahaman, sedangkan mengembangkan aspek konsep, keterampilan dan emosi secara keseluruhan kurang mendapat perhatian (Mukaramah et al., 2020).

Kelebihan pada model *Discovery Learning* dapat disimpulkan sebagai berikut: a) Membantu siswa untuk memperbaiki dan meningkatkan keterampilan-keterampilan dan proses-proses kognitif, b) Model ini

memungkinkan siswa berkembang dengan cepat dan sesuai dengan kecepatannya sendiri, c) Meningkatkan tingkat penghargaan pada siswa, karena unsur berdiskusi, d) Mampu menimbulkan perasaan senang dan bahagia karena siswa berhasil melakukan penelitian, dan e) Membantu siswa menghilangkan skeptisme (keragu-raguan) karena mengarah pada kebenaran yang final dan tertentu atau pasti (Yuliana, 2018b)

Kemendikbud (2013) menambah beberapa kelemahan lainnya seperti metode ini mengharuskan peserta didik memiliki pemahaman awal terhadap konsep yang dibelajarkan, bila tidak maka mereka akan mengalami kesulitan dalam belajar penemuan, bahkan bisa menyebabkan mereka merasa kecewa, penerapan metode ini membutuhkan waktu yang lama, sehingga kurang sesuai untuk pembelajaran dengan durasi waktu pendek dan juga kelas dengan peserta didik yang besar, guru dan peserta didik harus terbiasa dengan metode ini dan harus konsisten dalam pelaksanaannya, metode ini lebih sesuai digunakan untuk membelajarkan konsep dan pemahaman (kognitif), dibandingkan aspek lainnya

Berdasarkan para ahli di atas kelebihan dan kekurangan yang di miliki model pembelajaran *Discovery Learning* yaitu Membantu siswa untuk memperbaiki dan meningkatkan keterampilan-keterampilan dan proses-proses kognitif dan kekurangan yang di miliki model ini tidak efisien untuk mengajar jumlah siswa yang banyak, karena membutuhkan waktu yang lama untuk membantu mereka menemukan teori atau pemecahan masalah lainnya, metode ini mengharuskan peserta didik memiliki pemahaman awal terhadap konsep yang dibelajarkan karena jika tidak akan mengalami kesulitan untuk memahami konsep yang ada.

B. APLIKASI QUIZIZZ

1. Pengertian Aplikasi

Quizizz merupakan sebuah web-tool untuk membuat permainan kuis interaktif yang digunakan dalam pembelajaran di kelas. Kuis interaktif yang dibuat memiliki hingga 4 pilihan jawaban termasuk jawaban yang benar dan dapat ditambahkan gambar ke latar belakang pertanyaan (Mulyati & Evendi, 2020) .

Quizizz merupakan aplikasi pendidikan yang berbasis game yang bisa dimanfaatkan sebagai media evaluasi pembelajaran. Kegiatan pembelajaran di kelas dapat menjadi kegiatan yang membosankan bagi siswa jika evaluasi pembelajaran dilakukan dengan teks dan juga dibacakan oleh guru, guru dapat menggunakan media evaluasi dengan memanfaatkan media pembelajaran yang bervariasi untuk dapat menjadi lebih menarik bagi siswa (Citra & Rosy, 2020).

Quizizz adalah salah satu aplikasi yang bisa digunakan dalam penilaian pembelajaran. Fitur quizizz yang bervariasi membuat peserta didik merasa senang dan nyaman ketika mengerjakan penilaian. Sehingga peserta didik termotivasi untuk bisa menyelesaikan penilaian dengan hasil yang maksimal (Pusparani, 2020).

Quizizz merupakan aplikasi permainan pendidikan yang sifatnya naratif dan fleksibel, selain bisa dimanfaatkan sebagai sarana menyampaikan materi, Quizizz juga bisa digunakan, sebagai media evaluasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan (Salsabila et al., 2020).

Game Quizizz adalah aplikasi pendidikan berbasis game, yang membawa aktivitas multi permainan ke ruang kelas dan membuatnya di kelas latihan interaktif dan menyenangkan. Implementasi menggunakan Game Quizizz, siswa dapat melakukan latihan di dalam kelas pada perangkat elektronik mereka (Mulatsih, 2020).

Quizizz merupakan aplikasi yang berbasis game atau permainan yang bisa digunakan untuk memungkinkan peserta didik untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar serta mempermudah evaluasi pembelajaran dan banyak tools yang bisa digunakan untuk mempermudah perkembangan belajar siswa baik di kelas atau pun di luar kelas, karna Quizizz bisa dilaksanakan baik secara online maupun offline.

2. Cara Penggunaan Aplikasi

a. Cara Menggunakan Aplikasi Quizizz Melalui Handphone

Sebelum menggunakan aplikasi ini, pengajar membuat akun terlebih dahulu, setelah membuat akun pada laman Quizizz, ia dapat merancang kuis online dengan memanfaatkan fitur-fitur yang ada. Setelah itu, siswa

diarahkan untuk masuk ke jaringan internet dan mengakses laman Quizizz it saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Kemudian siswa harus memasukan pin dan nama melalui smartphone masing-masing terlebih dahulu. Jika sudah maka siswa akan terhubung dengan perangkat yang terdapat di komputer pengajar yang juga ditampilkan di layar LCD. Perangkat utama pengajar akan menampilkan pertanyaan- pertanyaan dari kuis yang sudah dirancang, siswa dapat memilih jawaban yang sesuai dari smartphone mereka dengan durasi waktu yang telah ditentukan. Siswa yang berhasil menjawab dengan benar dengan waktu paling cepat akan mendapatkan nilai yang lebih tinggi. Di akhir kuis pengajar dapat menyimpan hasil perolehan nilai setiap siswa dengan cara mengunduhnya ke komputer atau menyimpannya di Google drive.(Supriadi et al., 2021)

b. Cara Penggunaan Aplikasi Quizizz Kertas

Terdapat dua cara menggunakan aplikasi quizizz ini yang pertama menggunakan smart phone dan yang kedua meggunakan quizizz kertas

1. Siswa di beri kertas yang sudah terdapat bardcode

Gambar 2. 1 Pembelajaran Menggunakan Quizizz kertas



2. Setelah siswa di berikan kertas yang terdapat barcode, kemudian siswa membaca soal yang terdapat pada layar infocus kemudian siswa memilih jawaban yang ada pada soal tersebut dengan memutarakan bagian kertas sesuai dengan opsi yang ada pada kertas tersebut.

3. Setelah siswa memilih jawaban kemudian siswa memperlihatkan barcode yang ada pada kertas

4. kemudian guru memakai handphone untuk menscane jawaban yang telah siswa jawab

pada penelitian ini penggunaan aplikasi quizizz yang di pakai padasaat penelitian di SD Negeri 1 Langensari yaitu dengan Quizizz kertas karena keterbatasan IT yang ada di sekolah.

C. HASIL BELAJAR SISWA

1. Pengertian

Hasil belajar adalah perubahan tingkat kemampuan yang diperoleh siswa setelah melakukan proses belajar baik itu secara tertulis maupun lisan. Tingkat kemampuan ini dilihat dari tiga ranah yaitu kognitif, sikap dan psikomotorik. Belajar merupakan proses yang dialami seseorang untuk berusaha mencapai perubahan perilaku yang relatif menetap. Siswa yang mencapai hasil belajar yang baik berarti siswa tersebut sudah mencapai tujuan belajar dengan baik (Saragih et al., 2021b)

Hasil belajar merupakan produk evaluasi dari penampilan siswa selama mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani dan olahraga di sekolah. Siswa menunjukkan usaha dan kemampuannya baik secara kognitif, afektif, dan psikomotor selama dalam pembelajaran. Hasil belajar gerak siswa tidak terlepas dari pengaruh keterampilan motorik salah satunya. Peran guru dan orangtua sangatlah penting dalam proses pendidikan agar siswa dapat mengoptimalkan potensi yang dimilikinya upaya-upaya pendidikan (Setiawan et al., 2020)

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah mengikuti proses belajar yang meliputi kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik.(Nurrita, 2018)

Penggunaan metode pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan siswa di sekolah dalam proses pembelajaran dapat memberikan kemampuan pemahaman konsep yang baik pada siswa, serta terhadap materi-materi pembelajaran, sehingga akan dapat melatih siswa dan dapat mengembangkan skill belajar siswa di sekolah, serta sikap ilmiah para siswa.

Dapat dikatakan bahwa peningkatan hasil belajar siswa di sekolah, memberikan bukti nyata adanya kemampuan guru dalam pengelolaan proses pembelajaran yang terlihat dari kemampuan guru dalam menerapkan metode pembelajaran yang digunakan selama proses pembelajaran, serta pemahaman dan keterampilan guru dalam menerapkan metode pembelajaran yang tepat serta sesuai dengan kebutuhan yang diinginkan dalam setiap kegiatan pembelajaran di sekolah. (Kalsum Nasution, 2017)

Hasil belajar adalah sesuatu yang diperoleh dari kegiatan yang telah dikerjakan, diciptakan baik secara individual maupun kelompok. Hasil ini tidak diperoleh selama seseorang tidak melaksanakan kegiatan (Elly, 2016).

Berdasarkan pengertian para ahli di atas bisa disimpulkan bahwa hasil belajar dipengaruhi oleh faktor internal berupa fisik dan psikis, serta faktor eksternal berupa lingkungan yang berada pada peserta didik dan terdapat tiga ranah yang dapat menilai hasil belajar dengan kognitif, sikap dan psikomotorik, Peran guru dan orangtua sangatlah penting dalam proses pendidikan agar siswa dapat mengoptimalkan potensi yang dimilikinya upaya-upaya pendidikan.

D. PENELITIAN TERDAHULU

Penelitian yang akan dilaksanakan tentunya mempunyai keterkaitan dengan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. Keterkaitan yang dimaksud bertujuan untuk membantu dalam perolehan informasi berupa data yang relevan, serta sebagai penguatan dalam penelitian yang akan dilakukan ini. Adapun beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya ialah sebagai berikut:

1. Ernasari, Diena San Fauziya, Reka Yuda Mahardika dalam jurnal “Pembelajaran Daring Menulis Teks Eksposisi Pada Siswa Kelas VIII Dengan Metode *Discovery Learning* Berbantuan Media Quizizz” Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan hasil belajar siswa dan hasil respons siswa pada pembelajaran daring menulis teks eksposisi dengan metode *Discovery Learning* berbantuan media quizizz. Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan penggunaan metode *Discovery Learning* berbantuan media quizizz dalam menulis teks eksposisi berjalan dengan sangat baik. Hal ini dibuktikan dengan adanya respons siswa yang menunjukkan persentase

rata-rata sebesar 83%. Untuk hasil belajar siswa dalam tes pengetahuan dan keterampilan memperoleh jumlah nilai rata-rata sebesar 77,2 dan sudah mencapai indikator ketercapaian. Terdapat kesulitan-kesulitan dalam tes pengetahuan dan keterampilan. Pada tes pengetahuan skor terendah terdapat pada soal struktur teks eksposisi bagian tesis. Adapun untuk tes keterampilan siswa mengalami kesulitan dalam menuliskan kaidah kebahasaan teks eksposisi berupa kata perujukan. Berdasarkan hasil belajar siswa dan hasil respon siswa penggunaan metode *discovery learning* berbantuan media *quizizz* dapat membantu mengatasi kesulitan siswa dalam menuangkan ide atau gagasan dalam menulis teks eksposisi. Namun penggunaan metode *discovery learning* tidak dapat mengatasi kesulitan dalam penggunaan kaidah kebahasaan. (San Fauziya et al., 2022)

2. Aulia Nur Jannah, Dipta Afrilia Putri Dan Sekar Ayu Cahyani dalam jurnal “Penerapan Strategi Pembelajaran *Discovery Learning* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar” terbit di e-jurnal stkip persada. Berdasarkan hasil penelitian, penerapan strategi pembelajaran *discovery learning* ini mampu membantu dalam meningkatkan belajar siswa sekolah dasar sebanyak 8 siswa (38%) dalam kategori aktif dan hasil belajar kognitif sebanyak 9 siswa (43%) tuntas dengan rata-rata kelas 61,19, pada siklus I meningkat menjadi 19 siswa (86%) kategori aktif dan hasil belajar kognitif 15 siswa (68%) tuntas dengan rata-rata kelas 68,40, pada siklus II semakin meningkat menjadi 21 siswa (95%) kategori aktif dan hasil belajar kognitif siswa menjadi 19 siswa (86%) tuntas dengan rata-rata kelas 79,09. Selain itu, siswa juga dapat lebih aktif dan secara tidak langsung dapat meningkatkan hasil belajar kognitif pada siswa dalam belajar. Hal itu di dapat dari hasil permasalahan pada pengamatan dan observasi yang siswa temui di kehidupan sehari-hari, sehingga siswa mendapatkan informasi atau ide. Dengan metode *discovery* ini, siswa belajar dengan aktif seperti bertanya dan menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru agar lebih berani tampil percaya diri berbicara, aktif dalam berdiskusi kelompok dalam pemecahan masalah dapat dipahami oleh siswa, serta siswa lebih memahami materi yang diajarkan

melalui penemuan dan pencarian informasi dengan berkelompok(Nur Jannah et al., n.d.2022)

3. Rochmad Ari Setyawan¹ dan Hana Septina Kristanti dalam jurnal “Keterampilan Berpikir Kritis pada Pembelajaran IPA Melalui Model Pembelajaran Discovery Learning Bagi Siswa Sekolah Dasar” terbit di e-jurnal Universitas Pahlawan. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan pada peserta didik kelas 4 di SD Negeri Karangduren 01 pada tahun pelajaran 2020/2021 menggunakan model pembelajaran Discovery Learning, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa : (1) penerapan langkah-langkah model pembelajaran Discovery Learning yaitu stimulus (stimulation), identifikasi masalah (problem statement), pengumpulan data (data collecting), pengolahan data (data processing), verifikasi (verification), dan generalisasi (generalization) dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis pada pembelajaran IPA pada peserta didik kelas 4 SD Negeri Karangduren 01, (2) hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan terhadap keterampilan berpikir kritis pada pembelajaran IPA melalui model pembelajaran Discovery Learning pada peserta didik kelas 4 SD Negeri Karangduren 01. Hal itu terbukti dengan data pada saat kondisi awal atau pra siklus rata-rata keterampilan berpikir kritis peserta didik adalah 50,8 dengan skor tertinggi 70 dan skor terendah 30 kategori rendah. Setelah diterapkan model pembelajaran Discovery Learning rata-rata keterampilan berpikir kritis peserta didik mengalami peningkatan pada siklus I menjadi sebesar 58,6 dengan nilai tertinggi 85 dan nilai terendah 40 kategori tinggi, kemudian karena belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan maka dilaksanakan siklus II dengan hasil rata-rata keterampilan berpikir kritis peserta didik meningkat menjadi 84,2 dengan nilai tertinggi adalah 95 dan nilai terendah adalah 70 dengan kategori tinggi sekali. Dengan demikian, dapat disimpulkan melalui model pembelajaran Discovery Learning dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik kelas 4 SD Negeri Karangduren 01 pada pembelajaran IPA Semester 2 Tahun Ajaran 2020/2021(Setyawan & Kristanti, 2021)

4. Nabila Yuliana dalam jurnal “Penggunaan Model Pembelajaran Discovery Learning dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar” terbit di e-jurnal PPs Universitas Pendidikan Ganesha, Berdasarkan penelitian dari beberapa sumber yang di atas dapat disimpulkan bahwa penerapan model discovery learning sangat membantu dalam upaya guru meningkatkan hasil belajar siswa. Tidak hanya itu model ini juga membantu dalam meningkatkan keaktifan guru dan siswa, kepercayaan diri siswa, dan kemampuan bekerja mandiri dalam pemecahan masalah. Selain itu model ini tidak hanya dapat diterapkan di sekolah dasar melainkan juga di tingkat pendidikan yang lebih tinggi yaitu Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan Sekolah Menengah Atas (SMA). Ucapan terima kasih peneliti berikan kepada semua pihak yang telah ikut adil dalam pembuatan artikel penelitian ini. Peneliti berharap semoga karya ini dapat diterima dan bermanfaat bagi pembaca. Peneliti menyadari bahwa dalam karya ini masih banyak kekurangan sehingga peneliti mengharapkan masukan yang dapat menjadi perbaikan kedepannya. Harapan peneliti kedepannya yaitu model discovery learning ini semakin banyak diterapkan mengingat banyaknya kelebihan yang didapat dari penerapan model ini dalam kegiatan belajar mengajar mengajar. (Yuliana, 2018a)
5. Firosalia Kristin dalam jurnal “Analisis Model Pembelajaran Discovery Learning dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD” terbit di e-jurnal [jurnal stkip persada..](#) Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kembali penggunaan model pembelajaran discovery learning dalam meningkatkan hasil belajar siswa SD. Penelitian ini menggunakan metode meta analisis. Penelitian diawali dengan cara merumuskan masalah penelitian, kemudian dilanjutkan dengan menelusur hasil penelitian yang relevan untuk dianalisis. Pengumpulan data dilakukan dengan menelusuri jurnal elektronik melalui Google Cendikia dan studi dokumentasi di perpustakaan. Dari penelusuran itu diperoleh sumber data penelitian dari tiga skripsi mahasiswa dan dua jurnal. Analisis data dilakukan dengan cara deskriptif kualitatif. Berdasarkan hasil analisis ternyata model pembelajaran discovery learning mampu meningkatkan hasil belajar siswa mulai dari yang terendah 9% sampai yang tertinggi 27% dengan rata-rata 17,8%. (Kristin 2016.)

6. Firosalia Kristin dan Dwu Rahayu dalam jurnal “Analisis Model Pembelajaran Discovery Learning dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD” terbit di e-jurnal Universitas Kristen Satya Wacana. Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, disimpulkan bahwa penggunaan model discovery learning berpengaruh terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SD. Hal ini ditunjukkan dengan hasil t hitung menggunakan signifikansi 2- tailed pada independent sample test yang telah dilakukan setelah treatment diperoleh signifikansi 0,000 lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$) karena signifikansi 2-tailed pada independent sample test lebih kecil dari 0,05 maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. (Kristin & Rahayu, n.d.2016)

Berdasarkan hasil penelitian di atas yang telah dilakukan sebelumnya, menyatakan bahwa pengaruh model pembelajaran *discovery learning* ini mampu membantu dalam meningkatkan belajar siswa tidak hanya itu model ini juga membantu dalam meningkatkan keaktifan guru, selain itu, siswa belajar dengan aktif seperti bertanya dan menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru agar lebih berani tampil percaya diri berbicara, aktif dalam berdiskusi kelompok dalam pemecahan masalah dan secara tidak langsung dapat meningkatkan hasil belajar kognitif pada siswa dalam belajar. dan penggunaan aplikasi quizizz terhadap hasil belajar siswa. Adanya penelitian relevan ini dapat membantu dalam penguatan penelitian yang akan dilakukan. Peneliti dapat membuat asumsi dan hipotesis terkait penelitian ini, karena perbedaan dengan penelitian sebelumnya ialah terletak pada objek dan subjek yang akan diteliti. Untuk itu, penelitian relevan ini sangat mendukung dalam penguatan penelitian baru yang akan dilakukan.

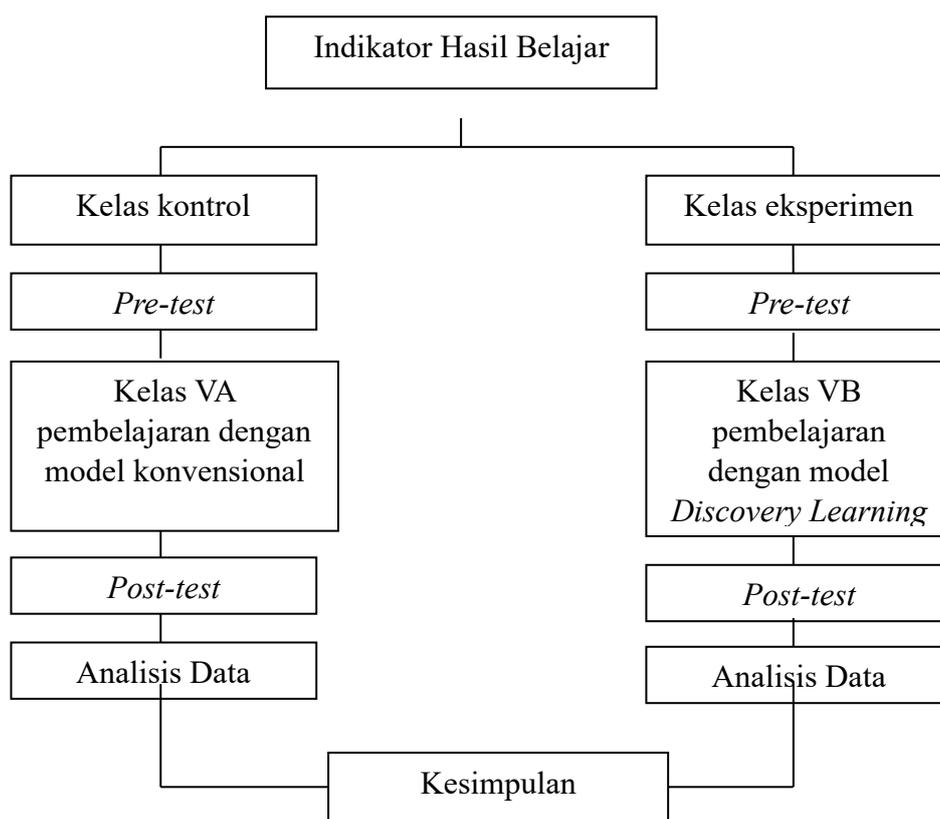
E. KERANGKA PEMIKIRAN

Kerangka pemikiran adalah dasar pemikiran dari peneliti yang disintesis dari fakta-fakta, observasi dan kajian pustaka (Ismail dan Sri, 2019:125). Kajian pemikiran menggambarkan alur pemikiran penelitian dan memberikan penjelasan kepada pembaca mengapa mempunyai anggapan sebagai hipotesis (Agung, 2021: 67). Adapun menurut Vivi dkk, 2021:65 kerangka pemikiran adalah suatu diagram yang menjelaskan secara garis besar alur logika berjalannya sebuah penelitian. kerangka pemikiran penting dibangun dan dikembangkan agar penelitian yang dilakukan mempunyai dasar teoritis yang jelas. Pada dasarnya kerangka pemikiran

merupakan gabungan teori-teori secara sistematis dan logis sehingga mampu mendasari penelitian yang dilakukan. Tidak hanya itu kerangka pemikiran dapat dikembangkan lebihjauh lagi dengan membuat gugusan deskripsi hipotesis, asumsi-asumsi, konsep dan proposisi.

Berdasarkan pemaparan teori di atas dapat disimpulkan kerangka berpikir adalah konsep penggabungan teori dengan fakta, obesrvsi dan kajian pustaka dengan tujuan mengkaji perencanaan tentang asumsi penelitian.

Tabel 2 1 Kerangka Pemikiran



Dengan adanya kerangka pemikiran ini dapat menggambarkan bagaimana berjalannya proses penelitian dengan terencana. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil belajar antara siswa di kelas yang menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* dengan siswa di kelas yang tidak menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* atau menggunakan konvensional.

F. ASUMSI DAN HIPOTESIS ATAU PERTANYAAN PENELITIAN

1. Asumsi Penelitian

Asumsi adalah suatu anggapan atau dugaan sementara yang belum dapat dibuktikan kebenarannya serta membutuhkan pembuktian secara langsung (Mukhtazar, 2020,hlm.57). Adapun menurut Damayanti (2021,hlm.17) asumsi adalah dugaan yang diterima sebagai dasar dan sebagai landasan berpikir karena dianggap benar.

Salah satu yang menjadi permasalahan dalam pembelajaran karena proses pembelajaran yang kurang mengarahkan siswa untuk dapat mengembangkan kemampuan. Untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa dapat dilakukan dengan menggunakan model bervariasi sesuai dengan materi pembelajaran. Model yang sesuai dengan kondisi diatas adalah model *Discovery Learning*. Karena melalui tahapan pembelajarannya diarahkan untuk dapat meningkatkan hasil belajar. Dengan model *Discovery Learning* siswa dapat belajar memecahkan suatu permasalahan dengan melibatkan potensi yang dimilikinya. Peran guru dalam pembelajaran adalah sebagai fasilitator dan motivator yang membantu siswa, ketika ada yang merasa kesulitan selama pembelajaran berlangsung. Selain itu penelitian yang dilakukan oleh Firosalia Kristin dan Dwu Rahayu juga menyimpulkan bahwa menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, peneliti memiliki asumsi bahwa model pembelajaran *Discovery Learning* dapat berpengaruh hasil belajar siswa disekolah dasar.

2. Hipotesis Penelitian

Aksara (2021,hlm,15) Hipotesis adalah suatu pertanyaan tentang karakteristik populasi, yang merupakan jawaban sementara terhadap masalah yang telah dirumuskan dalam suatu penelitian. Tanjung (2019,hlm,103) juga menyatakan bahwa hipotesis adalah jawaban sementara terhadap permasalahan yang kebenarannya akan terbukti setelah diadakan penelitian. Adapun menurut Yuliawan (2021,hlm.44)

Hipotesis adalah pertanyaan yang melatar belakangi seseorang melakukan penelitian.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap masalah penelitian dan harus dibuktikan kebenarannya melalui penelitian, Adapun hipotesis dalam penelitian ini yaitu:

Ho : Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran *Discovery Learning* terdapat hasil belajar siswa sekolah dasar.

Hi : Terdapat pengaruh model *Discovery Learning* terdapat hasil belajar siswa sekolah dasar.

Adapun hipotesis statistik yaitu :

Ho: $\mu_1 = \mu_2$

Hi: $\mu_1 \neq \mu_2$

Keterangan

μ_1 : rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen (model pembelajaran *Discovery Learning*)

μ_2 : rata-rata hasil belajar siswa kelas Kontrol
(konvensional)