

BAB II

LANDASAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. Model Pembelajaran

a. Definisi Model Pembelajaran

Pemanfaatan model pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran yang akan diajarkan merupakan suatu strategi untuk meningkatkan hasil belajar dan aktivitas belajar siswa. Sebagaimana Suprihatiningrum (2013, hlm. 145) mengungkapkan “model pembelajaran ialah sebuah struktur/konsep yang dapat diimplementasikan guru dalam memanfaatkan proses pembelajaran untuk memberikan kepada siswa berbagai informasi, pengetahuan, dan nilai-nilai melalui penggunaan pola atau rancangan tersebut”.

Selain itu menurut Joice & Weil (dalam Rusman, 2018, hlm. 133) “model pembelajaran yaitu suatu strategi pembelajaran yang dipakai untuk menyusun rencana pembelajaran, mengembangkan materi pembelajaran, serta menyampaikan pembelajaran di dalam kelas”.

Pendapat lain menurut Prastowo (2013, hlm. 63) mengemukakan model pembelajaran adalah suatu panduan bagi guru untuk melakukan pembelajaran yang dilaksanakan dengan sistematis atau teratur berdasarkan pola-pola tertentu. Model pembelajaran ini terdiri dari beberapa komponen, yakni fokus pembelajaran, cara penyampaian materi (sintaks), interaksi sosial antar siswa dengan guru, serta memberikan suatu motivasi serta dukungan pada proses pembelajaran (sistem pendukung).

Lebih lanjut menurut Karwati (2015, hlm. 248) menjelaskan model pembelajaran adalah sebuah konsep pembelajaran yang mengacu pada pendekatan secara terstruktur dan sistematis dalam mengatur proses pembelajaran, yang bertujuan agar siswa mampu berpartisipasi aktif terlibat dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Syaiful Sagala, (dalam Asep Doni Normansyah, 2018, hlm. 86) Model pembelajaran yaitu sebuah struktur yang dimaksudkan untuk

menggambarkan metode dan langkah-langkah terstruktur untuk mengorganisasikan pengalaman siswa dalam pembelajaran dengan tujuan untuk mencapai hasil pembelajaran yang sudah disepakati. Hal ini berperan sebagai panduan guru dalam mengatur dan mengimplementasikan pembelajaran secara teratur dan terkoordinasi.

Begitupun menurut Tampubolon, dkk (2017, hlm. 49) menjelaskan Model pembelajaran merupakan kerangka atau struktur yang mencakup berbagai langkah, strategi, serta pendekatan pembelajaran. Pada hakikatnya model pembelajaran yaitu suatu bentuk cara dalam melakukan pembelajaran secara terstruktur untuk digunakan sebagai panduan bagi pendidik dalam menyusun pembelajaran secara keseluruhan. Oleh karena itu, model pembelajaran dianggap sebagai suatu wadah dan sistem pembelajaran yang mencakup pendekatan, langkah-langkah, strategi dan prosedur pembelajaran.

Dari beberapa uraian di atas, dapat ditarik kesimpulan model pembelajaran merupakan konsep rencana dan rancangan secara sistematis dimana menggambarkan kegiatan proses pada pembelajaran secara keseluruhan yang dilakukan oleh pendidik dengan disusun secara sistematis atau tersusun yang bertujuan agar tercapainya tujuan dalam pembelajaran.

b. Jenis-jenis Model Pembelajaran

Berdasarkan regulasi yang ditetapkan dalam PERMENDIKBUD melalui keputusan Nomor 65 Tahun 2013 yang dikutip dari jurnal Sufairoh (2016, hlm. 122), terdapat beberapa model pembelajaran yang diterapkan pada kurikulum K-13. Model-model pembelajaran tersebut diantaranya mencakup:

1) Model Pembelajaran Inkuiri

Menurut Danisa (dalam Rokhimawan, hlm. 2021) model pembelajaran inkuiri yaitu konsep pembelajaran dalam kegiatan belajar yang dapat melatih kemampuan siswa untuk memecahkan permasalahan secara teratur dan kritis dengan mandiri sehingga mampu menyebutkan hasil penemuannya dengan yakin.

2) Model Pembelajaran *Discovery*

Menurut Kristin (dalam Suida Suwandari, dkk, 2019, hlm. 411). Menjelaskan bahwa model *Discovery Learning* ialah model yang memiliki tujuan terhadap perkembangan pembelajaran siswa supaya dapat aktif serta memahami materi melalui penemuan serta penyelidikan secara mandiri, maka dari itu hasil yang didapatkan dapat terus diingat lebih lama serta tidak mudah dilupakan oleh siswa.

3) Model Pembelajaran Berbasis Proyek

Menurut Tinenti (dalam Rokhimawan, 2020, hlm. 2082) menjelaskan model pembelajaran berbasis proyek yaitu suatu pendekatan yang dimana fokus diberikan pada peserta didik dalam membuat suatu karya sesuai dengan kemampuan dan kompetensi yang dimiliki, sehingga mampu memperluas pengetahuan peserta didik agar mampu menyesuaikan masalah dan mengambil suatu keputusan dengan melakukan eksperimen.

4) Model Pembelajaran Berbasis Permasalahan

Model pembelajaran yang memberikan sebuah permasalahan untuk dapat diselesaikan oleh siswa dengan kompetensi berpikir yang tinggi sehingga mampu memberikan pengalaman sesuai dengan kehidupan sehari-harinya (Asriningyats, dalam Rokhimawan, 2020, hlm. 2083).

Sagala (dalam Mirdad, 2020, hlm. 16) menjelaskan empat kategori utama yang memerlukan perhatian dalam model pembelajaran yakni sebagai berikut:

- 1) Model pembelajaran pengolahan informasi (*information processing model*). Model pembelajaran dilakukan untuk memberikan respon dari lingkungan dengan cara menyusun data, merumuskan masalah, membuat konsep dan melaksanakan rencana dalam memecahkan masalah. Model ini memberikan fokus pada kemampuan kreatif peserta didik.
- 2) Model pembelajaran personal (*personal family*) yaitu model pembelajaran yang menitikberatkan terhadap pembinaan karakter kepribadian siswa dengan mempertimbangkan perasaan dan emosi siswa. Model ini menitikberatkan pada pandangan individu dan berupaya

meningkatkan kemandirian, sehingga siswa mampu bertanggung jawab terhadap tujuannya.

- 3) Model pembelajaran sosial (*social family*) adalah sebuah pendekatan yang berfokus pada pengembangan kemampuan siswa agar dapat menjalin hubungan dengan orang lain, sehingga mampu menghargai setiap perbedaan yang terdapat di lingkungan sekitarnya. Upaya pendekatan ini yakni melibatkan siswa dalam mengaplikasikan dan menerima tanggung jawab serta peran sosial di lingkungan sekitarnya.
- 4) Model pembelajaran sistem perilaku dalam pembelajaran (*behavior model of teaching*) model pembelajaran yang dibentuk dengan kerangka teori perilaku, siswa dibimbing untuk mampu memecahkan sebuah permasalahan secara efektif.

2. Model *Discovery Learning*

a. Definisi Model *Discovery Learning*

Model pembelajaran ialah sebuah perangkat yang dimanfaatkan seorang guru pada proses pembelajaran, dengan model pembelajaran guru bisa memaksimalkan pembelajarannya dan menghindari suatu kondisi dimana siswa merasa jenuh dalam pembelajaran. Model pembelajaran interaktif yaitu yang memungkinkan siswa mampu berperan aktif pada proses pembelajaran akan memberikan efek positif dan pengalaman baru yang berbeda dibandingkan dengan model pembelajaran yang berfokus pada pendidik pada umumnya (konvensional). Salah satu model pembelajaran interaktif yang berpusat kepada siswa untuk berperan secara aktif selama kegiatan proses pembelajaran yakni model *Discovery Learning*. *Discovery Learning* ialah sebuah pendekatan dalam meningkatkan metode pembelajaran yang aktif melalui penemuan dan penyelidikan secara mandiri, dengan cara tersebut, hasil pembelajaran yang diperoleh cenderung lebih melekat dan tahan lama dalam ingatan (Hosnan, 2014. hlm. 282).

Menurut Effendi (dalam Yuliana, 2018, hlm. 53) *Discovery Learning* yaitu suatu pendekatan yang di mana siswa secara aktif terlibat dalam

pemecahan suatu permasalahan guna meningkatkan pemahaman terhadap pengetahuan dan keterampilan.

Model pembelajaran berbasis *Discovery*, siswa didorong untuk mampu berperan aktif pada pembelajaran, dimana siswa terlibat langsung dengan ide, konsep dan prinsip yang diajarkan. Guru bertugas memotivasi siswa untuk dapat memperoleh pengalaman langsung melalui percobaan serta penemuan sendiri, sehingga siswa dapat lebih memahami prinsip-prinsip atau materi pelajaran tersebut secara lebih mendalam (Wicox dalam Hosnan, 2014, hlm. 282).

Penjelasan lain menurut Kristin (dalam Suida Suwandari, dkk, 2019, hlm. 411). Menjelaskan bahwa model *Discovery Learning* ialah model yang memiliki tujuan terhadap perkembangan pembelajaran siswa supaya dapat aktif serta memahami materi melalui penemuan serta penyelidikan secara mandiri, maka dari itu hasil yang didapatkan dapat terus diingat lebih lama serta tidak mudah dilupakan oleh siswa.

Begitupun Kurniasih (dalam Mawaddah, dkk, 2016, hlm. 131) menyatakan *Discovery Learning* yaitu suatu konsep pembelajaran yang dimana para siswa tidak langsung menerima materi yang berbentuk finalnya, akan tetapi diminta untuk mengolah dan menghadapi sendiri suatu masalah yang telah disiapkan guru, yang bertujuan untuk merangsang pemahaman dan penemuan sendiri oleh siswa.

Berdasarkan beberapa uraian dari pendapat di atas, dapat disimpulkan *Discovery Learning* yaitu satu dari sekian model pembelajaran yang sifatnya berpusat atau berfokus pada peserta didik, karena pada model ini peserta didik diharuskan mampu aktif berperan pada proses pembelajaran dengan menyelidiki dan memecahkan suatu permasalahan, serta dengan tidak langsung hal tersebut membuat siswa dapat memahami isi dari materi yang diberikan guru. Oleh karena itu, hasil yang telah diperoleh dari pembelajaran cenderung lebih melekat dan tahan lama dalam ingatan siswa.

b. Sintak Pembelajaran Model *Discovery Learning*

Adapun beberapa tahapan pada implementasi penggunaan model *Discovery Learning* menurut Sinambela (dalam Yuliana, 2018, hlm. 22) yang diantaranya:

- 1) Pemberian Rangsangan (*Stimulation*), siswa diberikan sebuah permasalahan di awal pembelajaran dengan tujuan untuk menimbulkan rasa ingin tahu untuk menyelidiki lebih lanjut. Peran guru dalam hal ini menjadi fasilitator dengan mengajukan beberapa soal pertanyaan, kemudian mengarahkan untuk membaca teks, serta kegiatan-kegiatan lain yang berkaitan dengan *discovery*.
- 2) Identifikasi Masalah (*Problem Statement*), tahapan kedua ini guru memberikan arahan pada siswa untuk mengamati dan mengidentifikasi berbagai kejadian yang relevan dengan materi yang diajarkan. Setelah itu siswa memilih serta merumuskan hipotesis yang merupakan jawaban awal terhadap pertanyaan yang muncul.
- 3) Pengumpulan Data (*Data Collection*), yaitu proses yang bertujuan untuk dapat membuktikan terkait dengan pertanyaan yang diajukan, sehingga peserta didik mempunyai peluang untuk menghimpun beragam informasi berkaitan dengan materi yang relevan, yang mencakup membaca berbagai sumber pembelajaran, melakukan pengamatan pada objek yang berkaitan dengan permasalahan, dll.
- 4) Pengolahan Data (*Data Processing*), yaitu suatu proses dimana peserta didik mengolah informasi dan data yang sebelumnya sudah didapatkan. Seluruh informasi tersebut diproses untuk kemudian dijadikan sebagai jawaban.
- 5) Pembuktian (*Verification*), yaitu suatu proses untuk membuktikan kebenaran suatu pernyataan yang telah diketahui sebelumnya dengan menghubungkannya dengan data yang telah ada sebagai acuan.
- 6) Menarik Kesimpulan (*Generalization*), yakni tahap menyimpulkan dari jawaban yang diambil berdasarkan informasi yang telah siswa peroleh sebelumnya.

Bigitupun Kurniasih, dkk (2014, hlm 68-71) mengemukakan tahapan dan sintak model *Discovery* diantaranya sebagai berikut:

1) *Stimulation* (pemberian rangsangan)

Guru mengawali proses pembelajaran dengan menanyakan beberapa pertanyaan, mendorong siswa untuk membaca buku, serta melibatkan siswa dalam kegiatan belajar lainnya yang mendukung persiapan mereka dalam pemecahan masalah.

2) *Problem Stattement* (pemberian masalah)

Guru memberi arahan pada siswa untuk mengamati dan menganalisis sebuah permasalahan yang berkaitan dengan materi.

3) *Data Collection* (pengumpulan data)

Siswa diberikan peluang untuk menghimpun beragam informasi yang berkaitan dengan materi pelajaran, seperti membaca buku siswa, mengamati suatu objek, dll, yang bertujuan untuk untuk menjawab pertanyaan pada permasalahan.

4) *Data Processing* (pengolahan data)

Fase ini bertujuan mengembangkan konsep generalisasi, sehingga siswa mampu memperoleh pemahaman baru melalui berbagai jawaban alternatif yang harus dijelaskan dengan cara yang rasional.

5) *Verification* (pembuktian)

Peserta didik melakukan evaluasi atau memeriksa kembali dengan teliti dalam kebenaran jawaban yang sudah ditentukan sebelumnya, yakni mempertimbangkan kemungkinan hasil yang berbeda dan menghubungkannya.

6) *Generalization* (Menarik kesimpulan)

Fase/tahap yang merupakan langkah dalam mengambil kesimpulan berdasarkan hasil verifikasi yang telah diperhatikan.

Berdasarkan beberapa uraian pendapat di atas, maka ditarik kesimpulan bahwa sintak dari model *Discovery Learning* terdapat enam langkah atau tahapan, yaitu : 1) memberikan stimulus dimana guru memulai pembelajaran dengan memberikan pertanyaan awal. 2) mengidentifikasi masalah-masalah yang logis atau relevan dengan materi pembelajaran, yang

kemudian dirumuskan dan menentukan jawaban sementara (hipotesis). 3) pengumpulan data, yaitu siswa diberi peluang untuk menghimpun informasi dari berbagai sumber bacaan, dll. 4) pengolahan data, yaitu mengolah data yang sebelumnya sudah di dapat oleh siswa. 5) pembuktian, yaitu mengarahkan siswa untuk membuktikan jawaban yang sudah didapat. 6) mengarahkan siswa untuk membuat kesimpulan berdasarkan hasil yang sudah di peroleh tersebut.

c. Kelebihan Model *Discovery Learning*

Seorang pendidik dalam memilih suatu model yang ingin diimplementasikan pada saat melakukan pembelajaran, penentuan model pembelajaran perlu dilakukan dengan mempertimbangkan hal-hal untuk mencapai keunggulan yang akan membantu guru dalam mencapai suatu tujuan pada pembelajaran tersebut.

Sebagaimana Hosnan (2014, hlm. 278-288) menjelaskan keunggulan-keunggulan pada model *Discovery Learning* yang diantaranya:

- 1) Mendukung peserta didik dalam meningkatkan juga memperbaiki keterampilannya, serta mengembangkan kemampuan berpikir para siswa.
- 2) Pemahaman yang diperoleh melalui penggunaan model ini memiliki pengaruh yang sangat ampuh dalam memperkuat pemahaman, memori ingatan, serta transfer pengetahuan.
- 3) Mampu meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan serta menjawab suatu permasalahan.
- 4) Membantu siswa dalam memperkuat rasa percaya diri karena siswa akan mendapatkan kepercayaan bekerjasama dengan siswa yang lain.
- 5) Memotivasi siswa untuk meningkatkan kemampuan berpikir dan merumuskan jawaban secara mandiri.
- 6) Mengarahkan siswa agar berpikir intuisi serta menentukan hipotesis secara mandiri.
- 7) Mengajarkan siswa untuk dapat belajar secara mandiri.

- 8) Siswa mampu berperan aktif pada proses pembelajaran, karena siswa berpikir secara aktif dan mengaplikasikan kemampuannya agar mencapai hasil akhir.

Kurniasih & Sani (2014, hlm. 66-67) menjelaskan mengenai keunggulan-keunggulan pada model *Discovery Learning*, yang diantaranya:

- 1) Membuat peserta didik merasa gembira, karena timbulnya dorongan untuk mengidentifikasi atau mencari informasi secara mandiri dan berhasil dalam melakukannya.
- 2) Peserta didik dapat memiliki pemahaman yang lebih mendalam mengenai konsep serta ide-ide.
- 3) Memotivasi untuk mampu mengembangkan kemampuan berpikir serta bekerja dengan inisiatif sendiri.
- 4) Selama proses belajar, peserta didik mempunyai peluang untuk menggunakan beragam sumber belajar yang relevan.

Berdasarkan beberapa pendapat yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa keunggulan pada model *Discovery Learning* yakni siswa mampu berperan aktif ketika proses pembelajaran, mengajarkan siswa dalam berpikir kritis dan belajar secara mandiri dalam menemukan serta memecahkan masalah secara mandiri.

d. Kelemahan Model *Discovery Learning*

Hosnan (2014, hlm. 288-289) menjelaskan mengenai kelemahan pada model *Discovery Learning* yang diantaranya:

- 1) Dibutuhkan waktu yang cukup lama, karena dengan penggunaan model ini guru perlu mengubah pola pembelajaran pada umumnya, dari peran sebagai penyedia informasi, beralih peran sebagai fasilitator, motivator, serta pembimbing bagi seluruh peserta didik.
- 2) Sebagian peserta didik masih mempunyai keterbatasan dalam kemampuan berpikir secara rasional.
- 3) Tidak setiap peserta didik bisa mengikuti setiap tahapan atau langkah kegiatan pembelajaran menggunakan model ini.

Selanjutnya menurut Westwood (dalam Sani, 2014, hlm. 98) mengungkapkan penggunaan model *Discovery Learning* dapat menjadi lebih efektif apabila terjadi hal-hal seperti berikut:

- 1) Proses kegiatan pembelajaran dibentuk dengan sistematis dan cermat.
- 2) Siswa memiliki pemahaman serta keterampilan dasar dalam belajar.
- 3) Guru memberikan motivasi yang diperlukan untuk siswa guna melaksanakan penyelidikan.

Bedasarkan beberapa uraian tersebut, sehingga ditarik kesimpulan kelemahan yang terdapat dalam model *Discovery Learning* adalah pembelajaran akan menyita banyak waktu yang digunakan dikarenakan beberapa faktor seperti perubahan pendekatan, sintak dan tahapan belajar siswa yang biasa digunakan pada umumnya, kemudian tidak semua siswa dapat mengikuti proses belajar dengan menggunakan model ini.

3. Hasil Belajar

a. Definisi Belajar

Belajar secara menyeluruh yaitu sebuah proses dalam perubahan perilaku yang dinyatakan melalui penugasan, penerapan, serta penilaian yang mencakup sikap, nilai-nilai, pengetahuan, serta keterampilan dasar yang diterapkan dalam beragam bidang studi atau bahkan pada beragam aspek kehidupan yang terkoordinasi. Sebagaimana menurut Akbar & Hawardi (dalam Nurhasanah, dkk, 2016, hlm. 129) belajar adalah sebuah proses upaya peserta didik dalam mencapai suatu perubahan perilaku secara menyeluruh melalui interaksi dengan lingkungan di sekitarnya.

Belajar adalah kebutuhan esensial bagi semua individu, karena melalui proses tersebut, mereka dapat memperoleh pengetahuan dan menemukan beragam pengalaman. Belajar bukan sekedar mengumpulkan atau menghafal teori-teori dalam bentuk informasi atau materi pelajaran semata. Sebagaimana menurut Slameto (2016, hlm. 2) menjelaskan bahwa belajar yaitu proses dimana seorang individu berupaya dalam mencapai suatu perubahan tingkah laku secara menyeluruh melalui upaya yang

dilakukannya, dengan tujuan memperoleh pengetahuan atau keterampilan baru.

Wirta Al-ben, dkk (2022, hlm. 1-2) mengungkapkan belajar adalah bagian penting dalam perkembangan kehidupan seseorang, di mana pengetahuan dan sikap seorang individu terbentuk serta berkembang melalui proses pembelajaran. Belajar dapat dianggap sebagai usaha untuk berubah, yaitu usaha dalam mengubah tingkah laku. Dalam hal ini di sekolah, pembelajaran memiliki arti cara untuk mengubah perilaku dan cara berfikir peserta didik.

Pendapat lain menurut Naeklan Simbolon (2014, hlm. 15) mengungkapkan belajar ialah upaya yang dilalui siswa setelah melewati kegiatan. Dengan kata lain belajar merupakan proses dalam perubahan perilaku seseorang melewati interaksi terhadap lingkungan belajarnya.

Berdasarkan dari beberapa uraian di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa belajar tidak hanya berpacu pada proses memahami suatu mata pelajaran secara formal di sekolah atau di rumah. Melaikan belajar merupakan hal yang relevan bagi setiap individu. Hampir seluruh kemampuan, keterampilan, pengetahuan, kebiasaan, minat, serta sikap seseorang dapat berkembang dan terbentuk melalui proses belajar.

b. Definisi Hasil Belajar

Hasil belajar ialah akhir dari proses belajar, yang mencakup perolehan dari kegiatan pembelajaran dan tes evaluasi yang telah dilalui. Sebagaimana Sudjana (2017, hlm. 22) menjelaskan hasil belajar adalah kumpulan kemampuan yang telah diperoleh siswa setelah melalui proses belajar.

Begitupun menurut Suardi (2020, hlm. 16) menjelaskan hasil belajar yaitu suatu proses dalam memutuskan perolehan nilai yang didapatkan siswa melalui penilaian dan evaluasi untuk mengukur pencapaian siswa setelah melewati suatu proses pembelajaran.

Menurut Kristin (2016, hlm. 92) mengemukakan hasil belajar yaitu sebuah capaian tertinggi siswa dalam pencapaian tujuan pembelajaran yang sudah ditentukan. Hasil belajar tersebut mencakup berbagai aspek, seperti aspek pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), serta ketrampilan (psikomotorik).

Kemudian menurut Sudjana, N (2016, hlm. 3) bahwa hasil belajar yaitu proses penilaian mengenai hasil dari belajar yang telah tercapai oleh siswa melalui beberapa ketentuan tertentu. Hasil belajar siswa pada dasarnya yakni suatu perubahan dalam tingkah laku, yang melibatkan berbagai aspek, meliputi aspek kognitif, afektif, serta psikomotorik.

Pendapat Sahiddin, dkk (dalam Utami, 2019, hlm. 545) hasil belajar yaitu sebuah hasil evaluasi tingkat kemajuan siswa yang didapat setelah melalui proses belajarnya, guru dalam hal ini memakai alat penilaian agar mengetahui sejauh mana siswa memahami suatu materi. Hasil belajar menjadi sebuah pengukuran dari keberhasilan proses belajar mengajar pada kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan dari beberapa uraian sebelumnya, dapat ditarik kesimpulan hasil belajar ialah sebuah proses yang dilalui siswa setelah melakukan proses serta tes evaluasi dalam belajarnya. Yakni untuk mengukur hasil yang diperoleh siswa dari proses yang sudah dilalui dalam pembelajaran.

c. Tujuan Hasil Belajar.

Dari hasil belajar siswa, dapat diperoleh informasi mengenai tingkat kemampuan dan perkembangannya, serta mencerminkan tingkat keberhasilan pendidikan di sekolah. Seperti yang dijelaskan oleh Susanto Ahmad (2016, hlm. 20) menjelaskan beberapa tujuan dari hasil belajar yaitu:

- 1) Meningkatkan pengetahuan.
- 2) Mendapat pemahaman yang lebih mendalam mengenai hal-hal yang sebelumnya belum dipahami.
- 3) Mengembangkan keterampilan secara lebih lanjut.
- 4) Mendapatkan sudut pandang baru terhadap suatu hal.
- 5) Serta lebih menghargai sesuatu dibandingkan sebelumnya.

d. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Keberhasilan siswa dalam belajar dapat dipengaruhi oleh adanya beberapa faktor. Sebagaimana Munadi (dalam Rusman, 2012, hlm. 124)

mengemukakan beberapa faktor yang dapat membawa pengaruh terhadap hasil belajar yaitu:

1) Faktor internal

- a. Faktor fisiologis, umumnya mencakup kondisi kesehatan yang optimal, tidak mengalami kelelahan atau keletihan, bebas dari cacat fisik, dan sebagainya. Kondisi fisik ini dapat berpengaruh terhadap kemampuan siswa dalam memperoleh bahan materi pelajaran.
- b. Faktor psikologis. semua orang adalah bagian dari situasi ini, dengan siswa sebagai contohnya mempunyai keadaan psikologis yang beragam. Tentunya, perbedaan ini juga memiliki dampak terhadap hasil belajar siswa yang mencakup kecerdasan (IQ), tingkat perhatian, minat, bakat, motivasi, aspek kognitif, dan kemampuan daya ingat memori.

2) Faktor Eksternal

- a. Faktor lingkungan, mencakup aspek pada fisik maupun lingkungan sosialnya, termasuk seperti suhu/kelembapan. Belajar di waktu siang hari dalam ruangan yang kurang dalam mempunyai sirkulasi udara akan menciptakan suasana yang berbeda dibandingkan belajar di waktu pagi hari dengan udara segar serta dalam ruangan yang nyaman untuk bernafas secara lega.
- b. Faktor instrumental, perencanaan dan penggunaan dari faktor-faktor seperti kurikulum, sarana, dan guru dirancang dengan mempertimbangkan terhadap tujuan hasil belajar yang diharapkan. Beberapa faktor tersebut diharapkan agar dapat berperan sebagai panduan dalam mencapai seluruh tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan sebelumnya. Faktor-faktor ini bersifat instrumental dan berperan penting dalam mendukung tercapainya hasil belajar yang yang di inginkan.

Menurut Djaali (2020, hlm 101) mengungkapkan terdapat beberapa faktor yang dapat berpengaruh pada hasil belajar peserta didik diantaranya:

- 1) Motivasi, kondisi atau keadaan yang memotivasi untuk menjalankan aktivitas dalam mencapai tujuan.

- 2) Sikap, suatu kesiapan mental dalam berbagai tindakan pada situasi yang tepat.
- 3) Minat, perasaan ketertarikan pada suatu hal tanpa ada paksaan dari pihak manapun.
- 4) Kebiasaan belajar, kebiasaan yang diperoleh melalui pembelajaran secara berulang-ulang.
- 5) Konsep diri, persepsi seseorang mengenai dirinya sendiri berdasarkan pengetahuan dan pengalaman terhadap perilaku, pemikiran, perasaan, serta dampak perilakunya pada orang lain.

Dari beberapa pendapat sebelumnya, dapat ditarik kesimpulan hasil belajar siswa bisa dipengaruhi oleh berbagai faktor yang saling terkait, melalui faktor internal, dan eksternal, serta melalui faktor proses dalam kegiatan pembelajarannya. Upaya dalam meningkatkan hasil belajar memerlukan perhatian terhadap faktor-faktor tersebut dan pendekatan yang holistik dengan keterlibatan semua pihak, yaitu guru, siswa, keluarga, dan lingkungan belajar.

e. Indikator Hasil Belajar

Guru diharapkan memiliki kemampuan untuk meningkatkan potensi-potensi pada setiap peserta didik secara optimal, salah satunya yaitu hasil belajar siswa. Pencapaian tersebut dapat diukur melalui tiga ranah indikator hasil belajar. Sebagaimana Moore (dalam Ricardo & Meilani, 2020, hlm. 327) mengungkapkan bahwa ada tiga ranah dalam indikator hasil belajar yang diantaranya:

- 1) Ranah Kognitif, yang mencakup berbagai aspek seperti pemahaman, mengaplikasikan, menganalisis, kreasi, dan mengevaluasi.
- 2) Ranah afektif, yang meliputi tiga aspek, yakni penerimaan, respon atau menjawab, serta penilaian evaluasi.
- 3) Ranah psikomotorik, mencakup berbagai jenis yaitu gerakan fundamental gerakan generik, gerakan otonom, dan gerakan kreatif.

Pendapat lain menurut Staus, Tetroe & Graham (dalam Ricardo & Melaini 2017, hlm. 85) indikator hasil belajar yaitu:

- 1) Ranah kognitif, fokus dari ranah kognitif adalah mengenai bagaimana siswa memperoleh pengetahuan akademik melalui berbagai metode pengajaran dan penyampaian informasi seputar pengetahuan.
- 2) Ranah afektif, mencakup aspek sikap, nilai, dan keyakinan yang memiliki peranan penting dalam mengubah perilaku seseorang.
- 3) Ranah psikomotorik, mencakup penerapan keterampilan dan perkembangan diri yang diterapkan dalam kinerja keterampilan dan praktek, yang bertujuan untuk meningkatkan penguasaan terhadap keterampilan tersebut.

Pendapat lain menurut Syah (2013, hlm. 148) menjelaskan beberapa indikator hasil belajar yang diantaranya:

- 1) Ranah kognitif, seseorang dapat diamati melalui cara mereka mengalami, mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, dan menunjukkan ketekunan.
- 2) Ranah afektif, seseorang dapat diamati melalui berbagai sudut pandang, seperti penerimaan, sambutan, pengakuan (penghargaan), internalisasi (penerimaan secara mendalam), dan karakterisasi (penghayatan).
- 3) Ranah psikomotor, seseorang dapat dinilai berdasarkan kemampuan mereka dalam bergerak dan bertindak, serta keterampilan komunikasi verbal maupun non verbal.

Berdasarkan uraian sebelumnya, maka ditarik kesimpulan yaitu ada tiga aspek pada indikator penilaian hasil belajar, yaitu pada aspek pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), dan keterampilan (psikomotorik). Penggunaan indikator hasil belajar tentunya sangat penting dalam menilai efektivitas pembelajaran dan membantu dalam proses evaluasi pembelajaran, karena membantu guru dalam mengukur dan memahami sejauh mana efektivitas metode mengajar yang diterapkan.

B. Hasil Penelitian Terdahulu

1. Hasil penelitian yang telah dilaksanakan oleh Rosami Maya, dkk (2019) yang berjudul “Pengaruh Model *Discovery Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Tematik di Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 31

Pontianak Barat”. Dalam penelitian ini digunakan metode penelitian kuantitatif dengan desain kuasi eksperimen. Hasil penelitian yang diperoleh dari penelitian ini membuktikan bahwa terdapat pengaruh dalam penggunaan model *Discovery Learning* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik dengan kriteria sedang yang dibuktikan dari hasil olah data (dengan taraf *effect size* 0,79).

2. Penelitian yang dilaksanakan oleh Dea Fauziah, dkk (2022) yang berjudul penelitian “Pengaruh Model *Discovery Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Tema 1 di Kelas IV SD Negeri 091263 Karang Sari” dalam penelitian ini digunakan metode kuantitatif dengan desain pre eksperimental desain. Hasil dari penelitian membuktikan nilai rata-rata awal siswa 45,86, kemudian sesudah diberikan perlakuan model *Discovery Learning* meningkat dengan nilai 79,13. Oleh karena itu, diketahui bahwa nilai skor mengalami peningkatan hasil belajar siswa secara signifikan, serta adanya pengaruh model *Discovery Learning* terhadap hasil belajar siswa pada tema 3 subtema 1 di kelas IV SD Negeri 091263 Karang Sari.
3. Penelitian yang dilaksanakan oleh Puji Rahayuning Dyah Setyorini (2022) yang berjudul “Pengaruh Model *Discovery Learning* Berbantuan Media Miniatur Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas III SD”. Subyek pada penelitian ini adalah kelas III SD artawirya dengan menggunakan metode kuantitatif dengan design *pre experimental design*. Berdasarkan hasil penelitiannya diperoleh nilai rata-rata/mean pada kelas eksperimen 88,67, kemudian pada kelas kontrol adalah 84,27. Sehingga dengan demikian rata-rata hasil belajar di kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol walaupun perbedaan hasil tersebut tidak berbeda secara signifikan.
4. Penelitian yang dilaksanakan oleh Alfina Damayanti & Maryanti Setyaningsih (2022) yang berjudul “Pengaruh Model *Discovery Learning* Berbantu Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar”. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui bagaimana penerapan model *Discovery Learning* yang didukung oleh media audio visual dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas II di SDN Jatirahayu V. Hasil yang diperoleh pada penelitian yang telah dilaksanakan

diperoleh bahwa nilai t hitung 2,281, $>$ t table 2,015, ketika di uji dengan uji t . Oleh karena itu dapat disimpulkan H_1 diterima. Hal ini mengindikasikan bahwa model pembelajaran *Discovery Learning* berbantu media audio visual memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar IPA siswa kelas II di SDN Jatirahayu.

5. Penelitian yang dilaksanakan oleh Juniarti Fadila, dkk (2021) dengan judul penelitian Pengaruh Model *Discovery Learning* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V Tahun Pelajaran 2020/2021. Tujuan dari penelitian tersebut yakni untuk mengetahui pengaruh dari penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di kelas V di SDN 19 Rabangodu Utara tahun ajaran 2020/2021. Hasil yang diperoleh pada penelitian ini menunjukkan hasil analisis perolehan data dengan uji t pada taraf signifikasni 5% (0,05) menunjukkan bahwa nilai t hitung = 3,314 $>$ t table = 2,0021. Sehingga hasil perolehan itu dapat ditarik kesimpulan bahwa model *Discovery Learning* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik. Kemudian pada perolehan uji N-Gain, diketahui bahwa terjadi peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik yang menggunakan model *Discovery Learning* sebesar 0,399, dan kategori peningkatan tersebut termasuk kedalam kategori sedang, sedangkan pada kelas kontrol rata-rata peningkatan N-Gain sebesar -0,028, dan kategori peningkatan tersebut masuk kedalam kategori rendah.

C. Kerangka Pemikiran

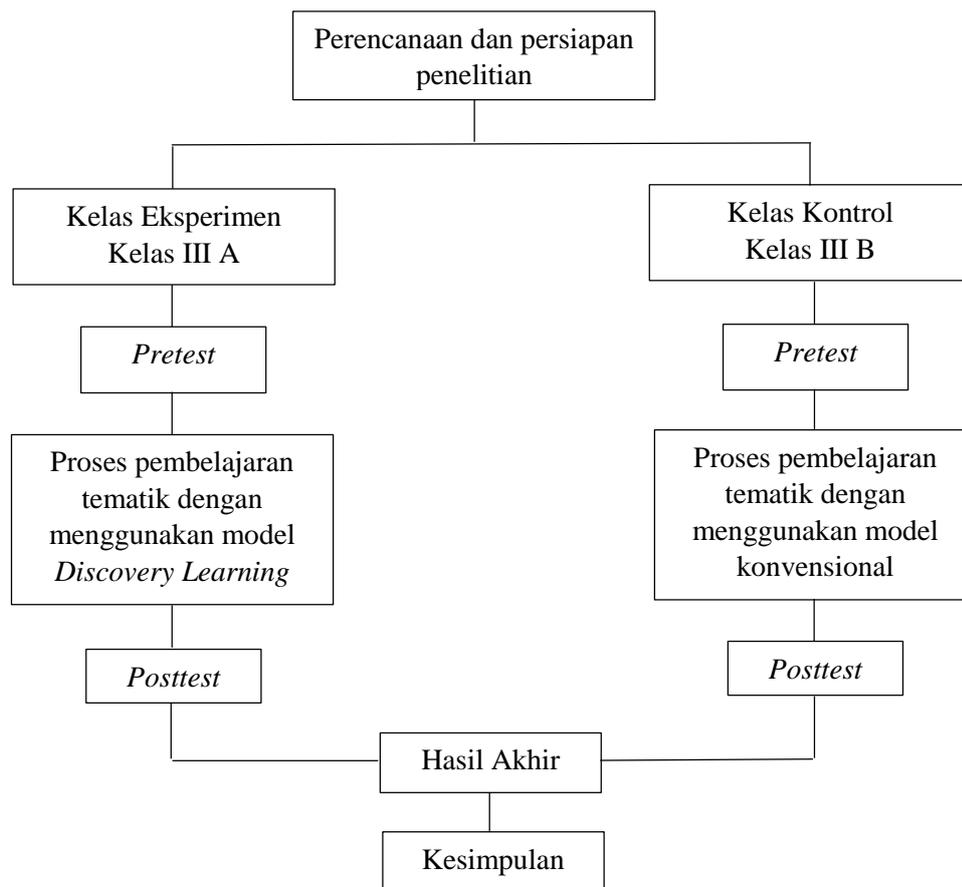
Proses pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan beragam aspek atau komponen yang memiliki keterkaitan, yakni guru, siswa, kurikulum/standar kompetensi, media belajar, bahan ajar, metode dan model belajar, serta lingkungan belajar. Adapun Proses pembelajaran di sekolah dasar lebih mengacu pada pemberian pengalaman langsung atau pemahaman yang lebih daripada sekedar tahu akan konsep suatu materi untuk mengembangkan kompetensi siswa untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam serta tidak mudah

dilupakan dalam ingatan, sehingga berdampak kepada peningkatkan hasil belajar siswa tersebut.

Dalam penerapan pembelajaran melalui penggunaan model konvensional yang sifatnya masih berfokus atau berpusat kepada guru dimana siswa belum secara aktif ikut berperan pada yang tentunya akan berdampak pada hasil belajar siswa kurang optimal. Dengan penggunaan model *Discovery Learning*, siswa lebih diberikan kesempatan untuk dapat aktif ikut serta berperan dalam pembelajaran, dimana siswa diajak untuk mengeksplorasi dan memecahkan suatu masalah/pertanyaan secara mandiri atau berkelompok, sehingga secara tidak langsung dengan hal tersebut siswa dapat menambah suatu pengalaman baru dan memahami isi dari materi yang dipelajari.

Pada penelitian ini peneliti memilih dua kelas untuk dijadikan sampel yaitu kelas III A yang dijadikan sebagai kelas eksperimen serta kelas III B yang dijadikan kelas kontrol. Langkah awal sebelum melakukan kegiatan pembelajaran pada masing-masing kelas akan diberikan terlebih dahulu *pretest* untuk dapat memperoleh data nilai awal siswa.

Dalam proses pembelajaran di kelas III A (eksperimen) pembelajaran akan dilakukan dengan penggunaan model *Discovery Learning*, kemudian kelas III B (kontrol) akan dilakukan pembelajaran dengan menggunakan model konvensional. Pada akhir pembelajaran setelah siswa selesai mengikuti proses pembelajaran, kedua kelas tersebut akan diberikan *posttest* untuk mengetahui dan memperoleh data hasil belajar. Untuk kemudian data hasil *pretest* dan *posttest* yang didapat akan dianalisis untuk diolah untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelas yang mendapat perlakuan model *Discovery Learning* dengan kelas yang menggunakan model pembelajaran konvensional, serta mengetahui seberapa besar pengaruh dari penggunaan model *Discovery Learning* dalam pembelajaran tematik terhadap hasil belajar siswa di kelas III SDN 033 Asmi Kota Bandung, yang kemudian disimpulkan.



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

D. Asumsi dan Hipotesis

1. Asumsi

Asumsi merupakan sebuah landasan untuk dijadikan sebagai titik tolak pemikiran yang dapat diterima kebenarannya oleh peneliti (Surakhmad, dalam Arikunto, 2013, hlm. 104). Pendapat lain menurut Arifin (2014, hlm. 195) menjelaskan asumsi merupakan sebuah pernyataan yang digunakan sebagai dasar atau titik tolak dalam sebuah penelitian yang yang diterima kebenarannya tanpa ada keraguan.

Berdasarkan beberapa uraian tersebut, maka asumsi dasar pada penelitian ini ialah hasil belajar peserta didik kelas III SDN 033 Asmi lebih tinggi menggunakan model *Discovery Learning* dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

2. Hipotesis

Menurut Sudjana (2021, hlm. 219) menjelaskan hipotesis merupakan suatu anggapan atau perkiraan awal mengenai suatu hal yang perlu diuji, dengan tujuan untuk mengklarifikasi suatu hal yang sering memerlukan konfirmasi melalui pemeriksaan lebih lanjut. Pendapat lain menurut Notoatmojo (2014, hlm. 32) bahwa hipotesis ialah jawaban awal pada rumusan masalah peneliti. Berdasarkan uraian kerangka pemikiran sebelumnya, maka dapat dikemukakan hipotesis dari penelitian ini yakni sebagai berikut:

- 1) H_0 : Jika penerapan model *Discovery Learning* sesuai dengan sintak langkah-langkah pembelajaran, maka proses pembelajaran tidak akan berjalan dengan baik dan efektif
 H_a : Jika penerapan model *Discovery Learning* sesuai dengan sintak langkah-langkah pembelajaran, maka proses pembelajaran akan berjalan dengan baik dan efektif.
- 2) H_0 : Tidak terdapat perbedaan hasil belajar antara kelas yang menggunakan model *Discovery Learning* dengan kelas yang kelas menggunakan model pembelajaran konvensional.
 H_a : Terdapat perbedaan hasil belajar antara kelas yang menggunakan model *Discovery Learning* dengan kelas yang kelas menggunakan model pembelajaran konvensional.
- 3) H_0 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan pada proses pembelajaran menggunakan model *Discovery Learning* terhadap hasil belajar siswa kelas III SDN 033 Asmi Kota Bandung.
 H_a : Terdapat pengaruh yang signifikan pada proses pembelajaran menggunakan model *Discovery Learning* terhadap hasil belajar siswa kelas III SDN 033 Asmi Kota Bandung.