

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Model Pembelajaran

2.1.1.1 Pengertian model pembelajaran *discovery learning*

Model pembelajaran merupakan tingkatan tertinggi dalam kerangka pembelajaran karena mencakup keseluruhan tingkatan. Lingkupnya yaitu keseluruhan kerangka pembelajaran karena memberikan pemahaman dasar atau filosofis dalam pembelajaran. Dalam model pembelajaran, terdapat strategi yang menjelaskan operasional, alat, atau teknik yang digunakan siswa dalam prosesnya. Dalam strategi pembelajaran ada metode pembelajaran yang menjelaskan langkah-langkah untuk mencapai tujuan pembelajaran. Tingkatan ini memiliki fungsi untuk menjelaskan hubungan dari kerangka pembelajaran tersebut. Istilah model pembelajaran ini sering diartikan sebagai pendekatan pembelajaran. Dalam pendekatan pembelajaran, di dalamnya terdapat rencana-rencana dan alur yang digunakan sebagai petunjuk dalam merencanakan pembelajaran di kelas. Mengingat model pembelajaran adalah dasar untuk strategi dan metode, perlu diketahui pengertian model pembelajaran menurut beberapa ahli untuk mengetahui lebih jauh.

Model pembelajaran merupakan suatu pola atau struktur pembelajaran yang tersusun secara sistematis untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan guru. Menurut Arend dalam Mulyono (2018 hlm 89), model belajar merupakan kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis dalam pengorganisasian pengalaman belajar guna mencapai kompetensi belajar. Menurut Sa'diyah & Dwikurnaningsih (2019, hlm. 67) model pembelajaran *discovery learning* membagikan motivasi serta arahan untuk peserta didik guna membuat hipotesis atau dugaan sementara. Adapun hal lainnya menurut (Sibuea & dkk 2019) model pembelajaran *discovery learning* adalah model pembelajaran yang dapat melibatkan langsung kepada siswanya kedalam kegiatan belajar lewat sebuah argumen, siswa dapat berpendapat, berdiskusi, serta dapat membaca sendiri maupun mencoba sendiri, supaya peserta didik dapat melakukan pembelajaran secara mandiri.

Menurut Syah (2017) bahwa model pembelajaran *discovery learning* merupakan model yang lebih menekankan pada pengalaman langsung siswa dan lebih mengutamakan proses dari pada hasil belajar. Dapat disimpulkan berdasarkan pendapat di atas bahwa model pembelajaran *discovery learning* adalah model pembelajaran yang mengutamakan proses dari hasil belajar dan memfokuskan kepada peserta didik untuk mencari maupun menyelidiki secara sistematis secara mandiri sehingga para peserta didik dapat menemukan sendiri pengetahuan, sikap, dan keterampilan sebagai wujud adanya perubahan perilaku.

2.1.1.2 Sintak model pembelajaran *discovery learning*

Seperti model pembelajaran lainnya, *discovery learning* memiliki sintaks, urutan, atau tahap-tahap kegiatan belajar yang diistilahkan sebagai fase yang menggambarkan bagaimana model tersebut dilaksanakan. Di bawah ini adalah langkah-langkah model pembelajaran *discovery learning*. Menurut Syah (2017, hlm.243) langkah atau tahapan dan prosedur pelaksanaan *discovery learning* adalah sebagai berikut :

1. ***Stimulation*** (stimulus),
memulai kegiatan proses mengajar belajar dengan mengajukan pertanyaan, anjuran membaca buku, dan aktivitas belajar lainnya yang mengarah pada persiapan peecahan masalah;
2. ***Problem statement*** (pernyataan/identifikasi masalah),
yakni memberi kesempatan kepada siswa untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin agenda-agenda masalah yang relevan dengan bahan pelajaran, kemudian salah satunya dipilih dan dirumuskan dalam bentuk hipotesis (jawaban sementara atas pertanyaan masalah);
3. ***Data collection*** (pengumpulan data),
memberi kesempatan kepada para siswa untuk mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya yang relevan untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis;
4. ***Data processing*** (pengolahan data),
mengolah data dan informasi yang telah diperoleh para siswa melalui wawancara, observasi, dan sebagainya, lalu ditafsirkan;
5. ***Verification*** (pembuktian),

yakni melakukan pemeriksaan secara cermat untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis yang ditetapkan tadi, dihubungkan dengan hasil data processing;

6. **Generalization** (generalisasi),

menarik sebuah simpulan yang dapat dijadikan prinsip umum dan berlaku untuk semua kejadian atau masalah yang sama, dengan memperhatikan hasil verifikasi.

Contoh Penerapan Sintak *discovery learning*

Berdasarkan langkah-langkah di atas, berikut adalah contoh penerapan sintak model pembelajaran *DISCOVERY LEARNING* yang dapat dilampirkan pula pada RPP (K13).

NO	FASE	KEGIATAN
1.	Stimulasi	Pembelajaran dimulai dengan guru mengajukan pertanyaan, contoh-contoh atau referensi lainnya, dan penjelasan singkat yang mengarah pada persiapan pemecahan masalah. Tahap ini berfungsi untuk menyiapkan kondisi belajar yang dapat membantu siswa dalam mengeksplorasi bahan ajar. Siswa dihadapkan dengan pertanyaan atau persoalan relevan untuk menumbuhkan keinginan untuk menyelidiki dan mencari tahu sendiri jawabannya.
2.	Identifikasi masalah	Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk memberikan pendapat atau jawaban sementara terkait dengan topik pembahasan.
3.	Pengumpulan data	Siswa diberi kesempatan untuk mengumpulkan informasi relevan sebanyak-banyaknya untuk membuktikan apakah jawaban sementara yang mereka berikan sudah tepat atau belum. Hal ini dapat dilakukan dengan membaca buku atau sumber daring, mengamati objek, eksperimen, dll.
4.	Pengolahan data	Siswa mengolah informasi yang telah didapatkan baik melalui pengumpulan data, kemudian menafsirkannya.

5.	Pembuktian	Siswa mempresentasikan hasil pengolahan informasi kelompoknya di depan kelas. Siswa yang lain diberikan kesempatan untuk memberikan tanggapan, kritik dan saran, serta pertanyaan.
6.	Generalisasi	Guru menuntun siswa untuk menarik kesimpulan dari temuan, tafsiran, dan pembuktian yang telah dipresentasikan untuk mendapatkan suatu gambaran umum atau jawaban atas persoalan yang dihadapi dan disetujui oleh setiap kelompok.
7.	Penutup	Guru mengulas kembali materi yang telah dipelajari bersama-sama oleh siswa dan memberikan koreksi jika diperlukan serta rekomendasi dari proses pembelajaran yang telah dilaksanakan.

2.1.1.3 Kelebihan dan kekurangan model pembelajaran *discovery learning*

Inti Tentunya sebagai produk ciptaan manusia, *discovery learning* memiliki kelebihan dan kekurangan yang menyelimutinya. Menurut Hosnan dalam Suherti (2015:59) sebagai berikut:

1. Meningkatkan kemampuan peserta didik untuk memecahkan masalah;
2. Berpusat pada peserta didik dan guru yang berperan sama aktifnya;
3. Membantu mengembangkan ingatan dan transfer pada situasi dan proses belajar yang baru;
4. Mendorong peserta didik bekerja dan berpikir atas inisiatif sendiri;
5. Mendorong peserta didik berpikir intuisi dan merumukan hipotesis sendiri;
6. Mendorong keterlibatan keaktifan peserta didik;
7. Peserta didik akan dapat mentransfer pengetahuannya ke berbagai konteks;
8. Kemungkinan peserta didik belajar dengan memanfaatkan berbagai jenis sumber belajar;
9. Melatih peserta didik belajar mandiri;
10. Peserta didik aktif dalam kegiatan belajar mengajar sebab, ia berpikir dan menggunakan kemampuan untuk menemukan hasil akhir

Kelemahan model *discovery learning* menurut Hosnan dalam Suherti (2015:60) sebagai berikut:

1. Biasanya terjadi kegagalan mendeteksi masalah dan adanya kesalahpahaman antara guru dengan peserta didik.
2. Tidak semua peserta didik mampu melakukan penemuan.
3. Tidak berlaku untuk semua topik pelajaran.
4. Kemampuan berfikir rasional siswa ada yang masih terbatas.
5. Berkenaan dengan waktu, model *Discovery learning* membutuhkan waktu lebih lama daripada ekspositori

2.1.1.4 Tujuan model pembelajaran *discovery learning*

Menurut Bell dalam Hosnan (2014, hlm. 284) mengemukakan beberapa tujuan spesifik dari model pembelajaran *discovery learning*, yakni sebagai berikut.

1. Dalam *discovery learning* siswa memiliki kesempatan untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Kenyataan lapangan juga menunjukkan bahwa partisipasi banyak siswa dalam pembelajaran meningkat ketika model pembelajaran ini digunakan.
2. Melalui pembelajaran dengan *discovery learning*, siswa belajar menemukan pola dalam situasi konkret maupun abstrak, juga siswa banyak meramalkan (extrapolate) informasi tambahan yang diberikan.
3. Siswa belajar merumuskan strategi tanya jawab yang tidak rancu dan menggunakan tanya jawab sebagai alat untuk memperoleh informasi yang bermanfaat dalam menemukan pengetahuan.
4. Pembelajaran dengan *discovery learning* membantu siswa membentuk cara kerja bersama yang efektif, saling membagi informasi, serta mendengar dan mengaplikasikan ide-ide orang lain.

Terdapat beberapa fakta yang menunjukkan bahwa keterampilan-keterampilan, konsep-konsep dan prinsip-prinsip yang dipelajari melalui *discovery learning* lebih bermakna. Keterampilan yang dipelajari dalam situasi belajar penemuan dalam beberapa kasus, lebih mudah ditransfer untuk aktivitas baru dan diaplikasikan dalam situasi belajar yang baru pula.

2.1.1.5 Ciri-ciri model pembelajaran *discovery learning*

Tentunya melalui karakteristiknya yang unik dan diklasifikasikan sebagai model pembelajaran khusus, *discovery learning* akan memiliki penanda atau ciri yang menjadikannya berbeda dengan model pembelajaran lain. Hosnan (2014, hlm. 284) menyatakan bahwa ciri utama pembelajaran menemukan atau *discovery learning* adalah sebagai berikut.

1. Mengeksplorasi dan memecahkan masalah untuk menciptakan, menggabungkan, dan menggeneralisasi pengetahuan.
2. Pembelajarannya berpusat pada siswa.
3. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan untuk menggabungkan pengetahuan baru dan pengetahuan yang sudah mapan.

2.1.2 Media Pembelajaran

2.1.2.1 Pengertian Media *Youtube*

Pengertian Media adalah bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan sebuah informasi atau pesan. Kata media tersebut berasal dari kata latin, yang merupakan bentuk jamak dari kata “medium”. Secara harfiah kata medium tersebut mempunyai arti “perantara” atau “pengantar”, yakni perantara sumber pesan (source) dengan penerima pesan (receiver). Jadi, dalam pengertian yang lain, media merupakan alat atau sarana yang dipergunakan untuk menyampaikan pesan dari komunikator kepada individu. Banyak para ahli atau pakar yang memberikan pengertian media. Beberapa diantaranya antara lain sebagai berikut:

1. Menurut National Education Association (NEA) mengemukakan pendapatnya bahwa Media merupakan sarana komunikasi dalam bentuk cetak ataupun audio visual, termasuk teknologi perangkat kerasnya.
2. Menurut Association of Education Communication Technology (AECT) menjelaskan bahwa Media adalah segala bentuk & saluran yang difungsikan untuk proses penyaluran pesan.

Pengertian media *youtube* sendiri pada dasarnya *Youtube* ialah sebuah website yang memfasilitasi penggunaannya untuk berbagai video yang mereka miliki atau sebatas menikmati berbagai video klip yang diunggah oleh berbagai pihak. Terdapat berbagai macam video yang dapat diunggah ke situs ini, seperti misalnya

video klip musik dari musisi tertentu, film pendek, film televisi, trailer film, video edukasi, video blog milik para vlogger, video tutorial berbagai macam aktivitas dan masih banyak lagi.

Berdasarkan pendapat tersebut maka bisa disimpulkan bahwa media merupakan sarana yang digunakan oleh penyampai kepada penerima untuk menyampaikan pesan atau informasi. Salah satu dari bentuk media tersebut yakni *youtube* yang merupakan sebuah website yang dapat dimanfaatkan oleh pengajar untuk memberikan informasi atau sumber pembelajaran ataupun dapat dimanfaatkan sebagai sarana proses belajar mengajar secara langsung melalui media tersebut (daring).

2.1.2.2 Jenis-jenis Media

Adapun Jenis-jenis media secara umum bisa dibagi menjadi:

1. Media Visual, merupakan sebuah media yang bisa dilihat, dibaca serta diraba. Media ini mengandalkan indra penglihatan dan juga perabaan. Berbagai jenis media visual ini mudah untuk didapatkan. Salah contoh media yang sangat banyak serta mudah untuk didapatkan maupun dibuat sendiri. Contoh dari media foto, gambar, buku, miniatur, dan lain sebagainya.
2. Media Audio, merupakan sebuah media yang hanya dapat didengar saja dengan menggunakan indra telinga sebagai salurannya. Contohnya seperti suara, musik dan lagu.
3. Media Audio Visual, media audio visual merupakan media yang dapat didengar serta dapat juga dilihat secara bersama-sama. Contohnya adalah media drama, pementasan, film, vcd / dvd. Internet juga termasuk dalam bentuk media audio visual, namun lebih lengkap dan juga menyatukan segala jenis format media, disebut juga dengan Multimedia karena berbagai format terdapat dalam internet.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat banyak jenis media. Media tersebut dapat dimanfaatkan oleh pengajar untuk mempermudah menyampai materi pembelajarannya kepada peserta didik dalam proses belajar mengajar

2.1.2.3 Fungsi Media

Penggunaan istilah “media” tersebut bisa atau dapat digunakan pada berbagai bidang, misalnya saja seperti media pembelajaran, media informasi, serta lainnya. Secara umum, media tersebut mempunyai fungsi yang sama, beberapa diantaranya ialah sebagai berikut :

1. Sebagai sarana informasi kepada masyarakat.
2. Membantu di dalam mengatasi keterbatasan ruang, waktu, serta juga daya indera.
3. Sebagai sarana untuk kemudian mengekspresikan pendapat, ide, serta juga gagasan kepada khalayak.
4. Sebagai sarana di dalam mendapatkan hiburan, relaksasi, serta juga pengalihan perhatian dari ketegangan sosial.
5. Sebagai sarana pendidikan bagi masyarakat secara umum, serta juga bagi para siswa secara khusus.
6. Sebagai sarana guna melakukan pengawasan atau pun juga kontrol sosial bagi masyarakat.

2.1.3 Hasil Belajar

2.1.3.1 Pengertian Hasil Belajar

Ada empat unsur utama dalam proses belajar-mengajar, yakni tujuan, bahan, metode, dan alat, serta penilaian. Tujuan sebagai arah dari proses belajar mengajar yang diharapkan dapat dikuasai oleh siswa setelah menerima pembelajaran. Bahan adalah seperangkat pengetahuan ilmiah yang dijabarkan dari kurikulum untuk disampaikan dalam proses belajar mengajar. Metode dan alat adalah cara yang digunakan dalam mencapai tujuan. Sedangkan penilaian adalah upaya untuk mengetahui sejauh mana tujuan yang telah ditetapkan tercapai atau tidak. Dengan kata lain penilaian berfungsi sebagai alat untuk mengetahui keberhasilan proses dan hasil belajar siswa.

Menurut Sudjana (dalam Sutrisno, 2021:22) menyatakan bahwa hasil belajar adalah suatu akibat dari proses belajar dengan menggunakan alat pengukuran berupa tes yang disusun secara terencana seperti tes tertulis, tes lisan, dan tes perbuatan. Sejalan dengan itu, hasil belajar adalah sejumlah pengalaman

yang diperoleh peserta didik meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik (Rusman, 2017:129).

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah sebagai hasil maksimum peserta didik yang diukur dari hasil tes belajar dalam materi pelajaran tertentu. Setelah proses belajar berakhir, maka peserta didik akan memperoleh suatu hasil belajar. Hasil belajar digunakan untuk mengetahui sampai batas mana peserta didik dapat memahami materi. Agar mengetahui hasil belajar, maka perlu dilakukan pengukuran atau evaluasi yang dilakukan secara berkala. Pelaksanaan evaluasi bertujuan untuk melihat hasil belajar secara kuantitatif atau angka yang diperoleh peserta didik.

2.1.3.2 Tujuan Hasil Belajar

Pada hakekatnya bahwa yang dimaksud dengan Hasil belajar adalah suatu perubahan tingkah laku seseorang yang terkait dengan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor setelah mengikuti suatu proses belajar mengajar tertentu. Pendidikan dan pengajaran dikatakan dapat berhasil ketika terdapat suatu perubahan-perubahan yang tampak pada siswa merupakan hal yang menjadi akibat dari proses belajar mengajar yang dialaminya. Dengan demikian bahwa proses yang ditempuhnya melalui program dan kegiatan yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru dalam proses pengajarannya.

Berdasarkan hasil belajar siswa, dapat diketahui kemampuan dan perkembangan sekaligus tingkat keberhasilan pendidikan. Dalam artian bahwa Hasil belajar menampilkan perubahan keadaan menjadi lebih baik, sehingga bermanfaat untuk:

1. Menambah pengetahuan
2. Lebih memahami sesuatu yang belum dipahami sebelumnya
3. Lebih mengembangkan keterampilannya
4. Memiliki pandangan baru atas sesuatu hal
5. Lebih menghargai sesuatu daripada sebelumnya

Dapat disimpulkan bahwa istilah hasil belajar merupakan perubahan dari siswa sehingga terdapat perubahan dari segi pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

2.1.3.3 Jenis-jenis Hasil Belajar

Menurut Sudjana, (2016 hlm 5) mengelompokkan macam-macam hasil belajar secara umum menjadi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor.

1. Ranah kognitif

Ranah ini berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni:

- a. Pengetahuan (knowledge), Tipe hasil pengetahuan termasuk kognitif tingkat rendah. Namun, tipe hasil belajar ini menjadi prasyarat bagi tipe hasil belajar yang berikutnya. Hal ini berlaku bagi semua bidang studi pelajaran. Misalnya hafal suatu rumus akan menyebabkan paham bagaimana menggunakan rumus tersebut; hafal kata-kata akan memudahkan dalam membuat kalimat.
- b. Pemahaman, pemahaman dapat dilihat dari kemampuan individu dalam menjelaskan sesuatu masalah atau pertanyaan.
- c. Aplikasi, aplikasi adalah penggunaan abstraksi pada situasi kongkret atau situasi khusus. Abstraksi tersebut mungkin berupa ide, teori, atau petunjuk teknis. Menerapkan abstraksi ke dalam situasi baru disebut aplikasi. Mengulang-ulang menerapkannya pada situasi lama akan beralih menjadi pengetahuan hafalan atau keterampilan.
- d. Analisis, Analisis adalah usaha memilih suatu integritas menjadi unsur-unsur atau bagian-bagian sehingga jelas hierarkinya dan atau susunannya. Analisis merupakan kecakapan yang kompleks, yang memanfaatkan kecakapan dari ketiga tipe sebelumnya.
- e. Sintesis, Penyatuan unsur-unsur atau bagian-bagian ke dalam bentuk menyeluruh disebut sintesis. Berpikir sintesis adalah berpikir divergen dimana menyatukan unsur-unsur menjadi integritas.
- f. Evaluasi, evaluasi adalah pemberian keputusan tentang nilai sesuatu yang mungkin dilihat dari segi tujuan, gagasan, cara kerja, pemecahan metode, dll.

2. Ranah afektif

Ranah afektif berkenaan dengan sikap dan nilai. Tipe hasil belajar afektif tampak pada siswa dalam berbagai tingkah laku seperti perhatiannya terhadap pelajaran, disiplin, motivasi belajar, menghargai guru, kebiasaan belajar, dan hubungan sosial.

3. Ranah psikomotorik

Ranah psikomotor merupakan ranah yang berkaitan dengan keterampilan (skill) atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu. Ranah psikomotor adalah ranah yang berhubungan dengan aktivitas fisik, misalnya lari, melompat, melukis, menari, memukul, dan sebagainya.

2.1.3.4 Keterkaitan Antara model pembelajaran *discovery learning*, media *youtube*, dengan Hasil Belajar Siswa

Menurut referensi dari para ahli yang tertuang diatas dapat ditarik kesimpulan korelasi antara model pembelajaran *discovery learning* dapat dimudahkan dengan penggunaan media *youtube* untuk menunjang hasil belajar siswa. Dengan dilakukannya penelitian ini diharapkan dapat membuktikan hasil yang signifikan dari hasil belajar siswa dengan penggunaan model pembelajaran *discovery learning* yang ditunjang dengan media *youtube*

2.2 Hasil Penelitian Terdahulu

Tabel 2.1
Hasil Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti/tahun	Judul	Pendekatan dan analisis	Hasil penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Indriani (2020)	PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN <i>DISCOVERY LEARNING</i> TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF	eksperimen semu (<i>Quasy eksperiment al</i>)	Hasil yang didapat bahwa nilai rata-rata posttest hasil belajar biologi siswa setelah diterapkan model pembelajaran	Penelitian terdahulu dan Penelitian yang akan dilakukan Sama- sama membahas variabel Model	Pada penelitian terdahulu tidak terdapat media yang sama, yakni media <i>Youtube</i>

		MATERI VIRUS PADA SISWA KELAS X SMA NEGERI 10 MAKASAR		<i>Discovery learning</i> yaitu 83,71 dengan standard deviasi 8,96, sedangkan untuk nilai minimum dan maksimum posttest hasil belajar biologi siswa diperoleh nilai minimum yaitu 63 dan nilai maksimumnya 97 dengan rentang nilai (range) yaitu 34, dan setelah dilakukan analisis data pada kelas	pembelajaran <i>discovery learning</i> terhadap hasil belajar siswa	
--	--	-------------------------------------------------------------------	--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------	--

2.	Risky Putri Erdyana (2019)	PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN DISCOVERY LEARNING	penelitian sampel.	Kemampuan mengidentifikasi sifat-sifat bangun ruang tanpa	Penelitian menggunakan model yang sama, yakni <i>discovery</i>	- media yang digunakan berbeda - subjek yang diteliti
		DIDUKUNG MEDIA TIGA DIMENSI BANGUN RUANG TERHADAP KEMAMPUAN MENGIDENTIFIKASI SIFAT-SIFAT BANGUN RUANG PADA SISWA KELAS V SDN		menggunakan model pembelajaran <i>discovery learning</i> didukung media tiga dimensi bangun ruang pada siswa kelas V SDN Purwokerto 1	<i>learning</i> Adanya penggunaan media untuk menunjang hasil yang diinginkan	berbeda, yakni antara hasil belajar dengan sifat bangun ruang

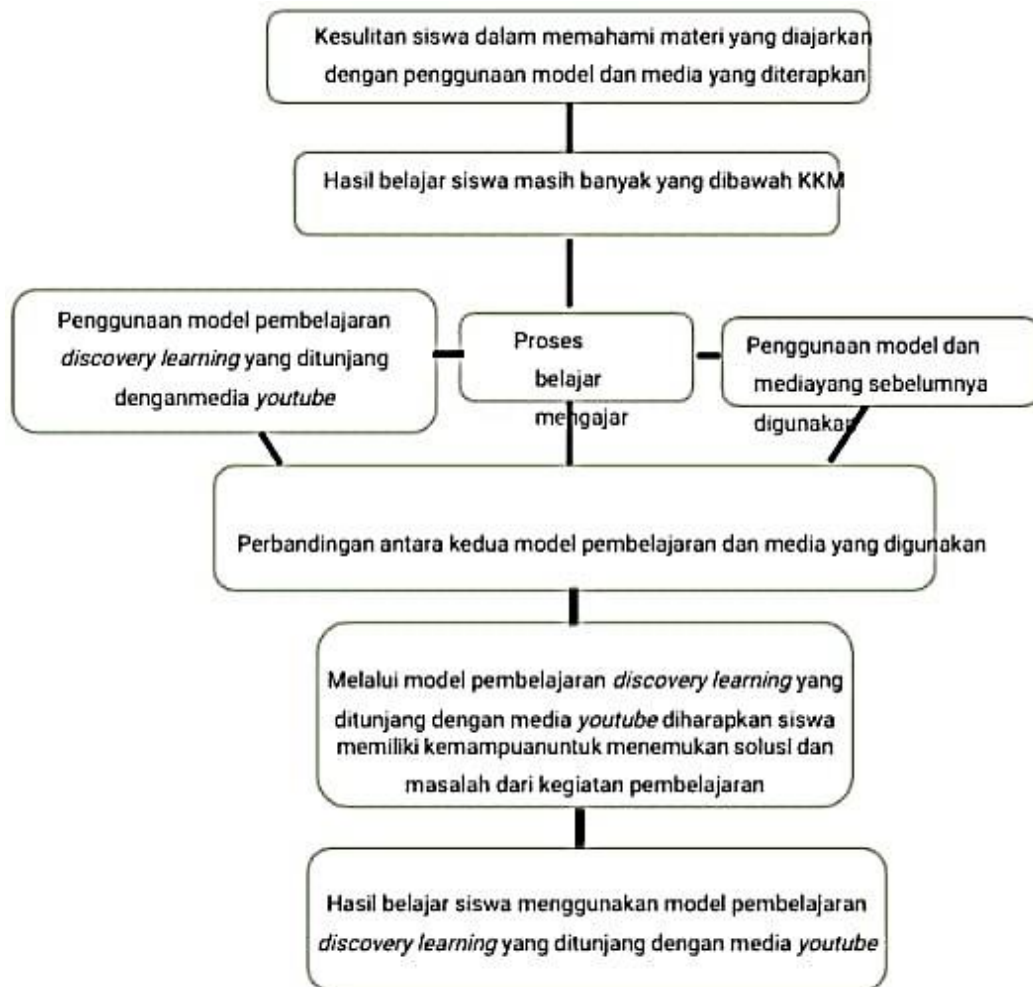
		PURWOKERTO 1 NGADILUWIH TAHUN PELAJARAN 2017/2018		Ngadiluwih Tahun Pelajaran 2017/2018 masih di bawah nilai KKM denga n nilai rata- rata pretest sebesar 57,6 dan posttest sebesar 70,2.		
--	--	---------------------------------------------------------------	--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--

2.3 Kerangka Pemikiran

Kerangka berpikir merupakan kaitan antara variabel dengan teori yang ada dan hasil penelitian yang dilakukan peneliti. Kerangka berpikir ini mengaitkan antara hubungan antara model pembelajaran *discovery learning* dengan media *youtube* terhadap hasil belajar siswa. Kebiasaan belajar dari dalam diri siswa yang mandiri dapat memperluas wawasan dan pengetahuan yang dimiliki siswa itu sendiri. Seperti yang dimaksudkan dari model pembelajaran *discovery learning* yang difokuskan pada para pelajarnya itu sendiri untuk menemukan maksud atau arti dari materi yang diberikan. Ketika siswa mengalami kendala dalam belajar, siswa akan berusaha untuk menganalisa serta menyelesaikan masalahnya sendiri. Maka hal demikian yang memunculkan kemandirian belajar pada diri siswa. Kemandirian belajar merupakan suatu kondisi individu dalam belajar dimana ia mampu bertanggung jawab, memiliki sikap percaya diri, bekerja keras merencanakan sampai dengan mengevaluasi belajarnya. Siswa mampu untuk mengendalikan pembelajaran mereka sendiri yang meliputi kemampuan menetapkan tujuan belajar, menemukan sumber daya yang tepat, menentukan metode dan evaluasi terhadap kemajuan belajar. Kemajuan teknologi siswa dapat mencari informasi dengan mudah dan cepat melalui gawai yang mereka miliki. Salah satu teknologi yang digunakan dalam menunjang proses belajar mengajar yakni menggunakan media *youtube*. Yang mana media ini sendiri menggunakan teknologi yang mampu mempermudah siswa dalam mencerna materi yang diberikan oleh pengajar.

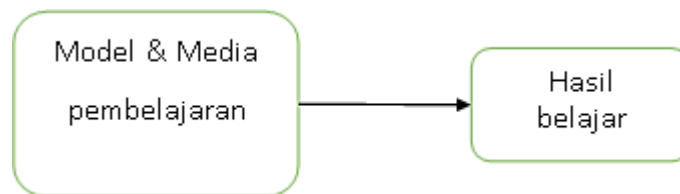
Dengan menerapkan model pembelajaran dan pemilihan media yang sesuai dengan kondisi selama masa pandemi yang tepat dikarenakan sistem pembelajaran menjadi jarak jauh (PJJ) yang didukung dengan kemudahan dalam mencari informasi mengenai materi, informasi serta komunikasi dengan kanal daring maka hal ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam meningkatkan hasil belajar siswa didukung juga dengan faktor-faktor yang mempengaruhinya yaitu Menurut Syaiful Bahri Djamarah, faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar ada empat aspek, yaitu Raw Input (Bahan Mentah), Environmental Input (Masukan dari Lingkungan), Instrumental Input (Masukan dari Instrumen) dan Learning Teaching Process (Proses Belajar Mengajar) meliputi proses pembelajaran yang mencakup pendekatan pembelajaran, strategi beserta metode belajar, dan pengelolaan /

manajemen kelas. Maka dari itu dapat dipahami bahwa kombinasi antara model pembelajaran *discovery learning* dan media *youtube* yang sudah memenuhi faktor-faktor pendukungnya maka dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Hal ini didukung dengan hasil penelitian terdahulu yaitu Hasil penelitian yang diperoleh adalah: Terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *discovery learning* dan media *youtube* secara bersama- sama terhadap hasil belajar siswa.



Gambar 2.1
Kerangka Pemikiran

Dari pemaparan diatas dapat ditunjukkan dalam paradigma penelitian sebagai berikut :



Gambar 2.2
Paradigma Pemikiran

Keterangannya:

X : Model pembelajaran yang dicoverly learning yang ditunjang dengan media *youtube* (Variabel Bebas)

Y : Hasil belajar siswa (Variabel Terikat)

2.4 Asumsi dan Hipotesis

2.4.1 Asumsi

Dalam buku panduan penulisan KTI FKIP Unpas (2021, hlm 23) menyatakan, “Asumsi merupakan titik tolak pemikiran yang kebenarannya diterima peneliti. Asumsi berfungsi sebagai landasan bagi perumusan hipotesis. Oleh karna itu, asumsi penelitian yang diajukan dapat berupa teori-teori, evidensi-evidensi atau dapat pula berasal dari pemikiran peneliti”.

Kajian ini berkenan dengan Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Discovery learning* yang Ditunjang Oleh Media *Youtube* Terhadap Hasil Belajar Siswa di SMK IT Adzikri Subang, yaitu sebagai berikut :

- a. Siswa di SMK IT Adzikri Subang dengan menggunakan model pembelajaran *discovery learning* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
- b. Siswa di SMK IT Adzikri Subang dengan menggunakan media *youtube* sebagai penunjang belajar diharapkan dapat mempermudah siswa dalam memahami materi sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
- c. Siswa di SMK IT Adzikri Subang setelah menggunakan model pembelajaran *discovery learning* yang ditunjang oleh media *youtube* diharapkan hasil belajar siswa menjadi naik dibandingkan dengan penggunaan model dan media sebelumnya.

2.4.2 Hipotesis

Dalam Buku Panduan Penulisan KTI FKIP Unpas (2021, hlm 23) menyatakan, “Hipotesis merupakan jawaban sementara dari masalah atau submasalah yang secara teori telah dinyatakan dalam kerangka pemikiran dan masih harus diuji kebenarannya secara empiris”. Berdasarkan penjelasan tersebut maka penulis mengajukan hipotesis dalam penelitian ini, yaitu terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *discovery learning* yang ditunjang oleh media *youtube* terhadap hasil belajar siswa di SMK IT Adzikri Subang.