**BAB II**

**KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA BERPIKIR, DAN HIPOTESIS**

1. **Kajian Pustaka**
2. **Model *Discovery Learning***
3. **Pengertian Model *Discovery Learning***

Model *Discovery Learning* adalah teori belajar yang didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang terjadi bila peserta didik tidak disajikan dengan pelajaran dalam bentuk finalnya, tetapi diharapkan mengorganisasi sendiri. Sebagaimana pendapat Bruner, bahwa: “*Discovery Learning can be defined as the learning that takes place when the student is not presented with subject matter in the final form, but rather is required to organize it him self*” (Lefancois dalam Emetembun, 1986, hlm. 103). Dasar ide Bruner ialah pendapat dari Piaget yang menyatakan bahwa anak harus berperan aktif dalam belajar di kelas.

Sebagaimana diungkapkan oleh Jerome Bruner, Bruner menganggap bahwa belajar penemuan sesuai dengan pencarian pengetahuan secara aktif oleh manusia, dan dengan sendirinya memberi hasil yang paling baik. Berusaha sendiri untuk mencari pemecahan masalah serta pengetahuan yang menyertainya, menghasilkan pengetahuan yang benar-benar bermakna (Ratna Wilis Dahar, 2006, hlm. 79). Dari teori belajar Bruner, intinya perolehan pengetahuan merupakan suatu proses interaksi, dan orang mengkonstruksi pengetahuannya dengan menghubungkan informasi yang masuk dengan informasi yang disimpan atau diperoleh sebelumnya. Belajar penemuan sesuai dengan pencarian pengetahuan secara aktif oleh manusia dan dengan sendirinya memberikan hasil yang paling baik.

Selain itu, menurut Sund dalam [http://ofiick.blogspot.com/ 2012/11/m0del-pembelajaran-penemuan-terbimbing.html](http://ofiick.blogspot.com/%202012/11/m0del-pembelajaran-penemuan-terbimbing.html) (diakses tanggal 15 Januari 2015), model pembelajran penemuan terbimbing (*Discovery learning*) adalah proses mental dimana siswa mampu mengasimilasikan sesuatu konsep atau prinsip. Proses mental antara lain ialah: mengamati, mencerna, mengerti, menggolong-golongkan, membuat dugaan, menjelaskan, mengukur, membuat kesimpulan dan sebgainya. Siswa dibiarkan untuk menemukan sendiri atau mengalami proses mental itu sendiri, guru hanya sebagai fasilitator dan membimbing apabila diperlukan atau apabila ada yang dipertanyakan.

Model pembelajaran penemuan *Discovery Leraning* oleh Suryosubroto B. (2009, hlm. 178) diartikan sebagai prosedur mengajar yang mementingkan pengajaran, perseorangan, manipulasi obyek dan percobaan, sebelum sampai kepada generalisasi. Sehingga metode penemuan (*Discovery*) merupakan komponen dari praktik pendidikan yang meliputi metode mengajar yang memajukan cara belajar aktif, berorientasi pada proses, mengarahkan sendiri, mencari sendiri, dan reflektif.

Dari berbagai pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa model *Discovery Learning* adalah model pembelajaran yang mengarahkan siswa kepada data-data serta informasi yang telah disediakan oleh guru untuk diolah sendiri oleh siswa dengan bimbingan guru untuk kemudian siswa sendiri menemukan sebuah prinsip umum dari data dan informasi yang disediakan tersebut.

1. **Karakteristik Model *Discovery Learning***

Model pembelajaran merupakan suatu bentuk pembelajaran yang memiliki nama, ciri, sintak, pengaturan, dan budaya misalnya *discovery learning, project-based learning, problem-based learning, inquiry learning*, dan masih banyak lagi model pembelajaran lainnya.

Berikut merupakan beberapa ciri-ciri proses pembelajaran dengan menggunakan model *Discovery Learning* oleh Iftitah Dian Humairoh dalam [http://googleweblight.com/?lite\_url=http://punyaiftitah.blogspot. com/2014/12/discovery-learning.html](http://googleweblight.com/?lite_url=http://punyaiftitah.blogspot.%20com/2014/12/discovery-learning.html) (diakses tanggal 21 Juni 2015 pukul 20.00 WIB), yang sangat ditekankan oleh teori konstruktivisme, yaitu:

1. Menekankan pada proses belajar, bukan proses mengajar
2. Mendorong terjadinya kemandirian dan inisiatif belajar pada siswa.
3. Memandang siswa sebagai pencipta kemauan dan tujuan yang ingin dicapai.
4. Berpandangan bahwa belajar merupakan suatu proses, bukan menekan pada hasil.
5. Mendorong siswa untuk mampu melakukan penyelidikan.
6. Menghargai peranan pengalaman kritis dalam belajar.
7. Mendorong berkembangnya rasa ingin tahu secara alami pada siswa.
8. Penilaian belajar lebih menekankan pada kinerja dan pemahaman siswa.
9. Mendasarkan proses belajarnya pada prinsip-prinsip kognitif.
10. Banyak menggunakan terminilogi kognitif untuk menjelaskan proses pembelajaran; seperti predeksi, inferensi, kreasi dan analisis.
11. Menekankan pentingnya “bagaimana” siswa belajar.
12. Mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam dialog atau diskusi dengan siswa lain dan guru.
13. Sangat mendukung terjadinya belajar kooperatif.
14. Menekankan pentingnya konteks dalam belajar.
15. Memperhatikan keyakinan dan sikap siswa dalam belajar.
16. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk membangun pengetahuan dan pemahaman baru yang didasari pada pengalaman nyata.

Merajuk pada karakteristik pembelajaran *discovery learning* yang ditekankan oleh teori kontruktivisme dapat peneliti simpulkan bahwa karakteristik atau ciri utama dalam model pembelajaran *discovery learning* yaitu: (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.

1. **Langkah-langkah Pembelajaran Model *Discovery Learning***

Sama halnya dengan model pembelajaran yang lainnya, model pembelajaran *discovery learning* memiliki pengaturan atau sintak tersendiri, salah satunya yaitu langkah-langkah dalam penerapan model pembelajaran *discovery learning* ini.

Langkah – langkah pembelajaran pada model pembelajaran penemuan (*Discovery Learning*) menurut Ricard Scuhman (Suryosubroto B, 2009, hlm. 184) adalah sebagai berikut :

1. Identifikasi kebutuhan siswa
2. Seleksi terhadap prinsip, pengertian konsep dan generalisasi yang akan dipelajari
3. Seleksi bahan dan problem maupun tugas-tugas
4. Mempersiapkan setting kelas dan alat-alat yang diperlukan
5. Memberi kesempatan pada siswa untuk melakukan penemuan
6. Membantu siswa dengan informasi/ data, jika diperlukan oleh siswa
7. Merangsang terjadinya interaksi antar siswa
8. Membantu siswa merumuskan prinsip-prinsip dan generalisasi atas hasil penemuannya

Menurut Jerome Bruner oleh Iftitah Dian Humairoh dalam <http://googleweblight.com/?lite_url=http://punyaiftitah.blogspot.com/2014/12/discovery-learning.html> (diakses tanggal 21 Juni 2015 pukul 20.00 WIB) langkah-langkah penggunaan model pembelajaran *Discovery Learning* ada 6, yaitu:

1. *Stimulation* (stimulasi/ pemberian rangsangan).

Pertama-tama pada tahap ini pelajar dihadapkan pada sesuatu yang menimbulkan kebingungannya, kemudian dilanjutkan untuk tidak memberi generalisasi, agar timbul keinginan untuk menyelidiki sendiri, Taba dalam Affan (1990, hlm. 198). Disamping itu guru dapat memulai kegiatan pembelajaran dengan mengajukan pertanyaan, anjuran membaca buku, dan aktivitas belajar lainnya yang mengarah pada persiapan pemecahan masalah, Syah (2004, hlm. 244). Sebagaimana pendapat Djamarah (2002, hlm. 22), bahwa tahap ini guru bertanya dengan mengajukan persoalan, atau menyuruh anak didik membaca atau mendengarkan uraian yang memuat permasalahan. *Stimulation* pada tahap ini berfungsi untuk menyediakan kondisi interaksi belajar yang dapat mengembangkan dan membantu siswa dalam mengeksplorasi bahan, dalam hal ini Bruner memberikan *stimulation* dengan menggunakan teknik bertanya yaitu dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang dapat menghadapkan siswa pada kondisi internal yang mendorong eksplorasi. “*Teacher can provide the condition in which discovery learning is nourished and will grow. One way they can do this is to guess at answers and let the class know they are guessing*.” (Norman dan Richard Sprinthall, 1990, hlm. 248). Berdasarkan beberapa hal tersebut seorang Guru harus menguasai teknik-teknik dalam memberi stimulus kepada siswa agar tujuan mengaktifkan siswa untuk mengeksplorasi dapat tercapai.

1. Problem *statement* (pernyataan/ identifikasi masalah).

Setelah dilakukan *stimulation,* langkah selanjutya adalah guru 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) (Syah, 2004, hlm. 244). Sedangkan menurut Djamarah (2002, hlm. 22) permasalahan yang dipilih itu selanjutnya harus dirumuskan dalam bentuk pertanyaan, atau hipotesis, yakni pernyataan (*statement*) sebagai jawaban sementara atas pertanyaan yang diajukan. Memberikan kesempatan siswa untuk mengidentifikasi dan menganalisa perrmasasalahan yang mereka hadapi, merupakan teknik yang berguna dalam membangun siswa agar mereka terbiasa untuk menemukan suatu masalah. Sebagaimna pendapat Bruner bahwa, *“The students can then analyze the teacher’s answer. This help prove to them that exploration can be both rewarding and safe. And it is thus a valuable technique for building life long discovery habits in the student*.” (Norman dan Richard Sprinthall, 1990, hlm. 248).

1. Data *collection* (pengumpulan data).

Ketika eksplorasi berlangsung guru juga memberi kesempatan kepada para siswa untuk mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya yang relevan untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis (Syah, 2004, hlm. 244). Pada tahap ini berfungsi untuk menjawab pertanyaan atau membuktikan benar tidak hipotesis, dengan demikian anak didik diberi kesempatan untuk mengumpulkan (*collection*) berbagai informasi yang relevan, membaca literatur, mengamati objek, wawancara dengan nara sumber, melakukan uji coba sendiri dan sebagainya (Djamarah, 2002, hlm. 22). Konsekuensi dari tahap ini adalah siswa belajar secara aktif untuk menemukan sesuatu yang berhubungan dengan permasalahan yang dihadapi, dengan demikian secara tidak disengaja siswa menghubungkan masalah dengan pengetahuan yang telah dimiiki.

1. Data *processing* (pengolahan data).

Menurut Syah (2004, hlm. 244) data *processing* merupakan kegiatan mengolah data dan informasi yang telah diperoleh para siswa baik melalui wawancara, observasi, dan sebagainya, lalu ditafsirkan. Semua informai hasil bacaan, wawancara, observasi, dan sebagainya diolah, diacak, diklasifikasikan, ditabulasi, bahkan bila perlu dihitung dengan cara tertentu serta ditafsirkan pada tingkat kepercayaan tertentu (Djamarah, 2002, hlm. 22). Data processing disebut juga dengan pengkodean *coding*/ kategorisasi yang berfungsi sebagai pembentukan konsep dan generalisasi. Dari generalisasi tersebut siswa akan mendapatkan penegetahuan baru tentang alternatif jawaban/ penyelesaian yang perlu mendapat pembuktian secara logis.

1. *Verification* (pentahkikan/pembuktian).

Pada tahap ini siswa melakukan pemeriksaan secara cermat untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis yang ditetapkan tadi dengan temuan alternatif, dihubungkan dengan hasil data processing (Syah, 2004, hlm. 244). *Verification* menurut Bruner, bertujuan agar proses belajar akan berjalan dengan baik dan kreatif jika guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan suatu konsep, teori, aturan atau pemahaman melalui contoh-contoh yang ia jumpai dalam kehidupannya (Budiningsih, 2005, hlm. 41). Setelah mencapai tujuan tersebut atau berdasarkan hasil pengolahan dan tafsiran, atau informasi yang ada, pernyataan atau hipotesis yang telah dirumuskan terdahulu itu kemudian dicek, apakah terjawab atau tidak, apakah terbukti atau tidak (Djamarah, 2002, hlm. 22).

1. *Generalization* (menarik kesimpulan/generalisasi).

Tahap *generalitation* (menarik kesimpulan) adalah proses menarik sebuah kesimpulan yang dapat dijadikan prinsip umum dan berlaku untuk semua kejadian atau masalah yang sama, dengan memperhatikan hasil verifikasi (Syah, 2004, hlm. 244), atau tahap dimana berdasarkan hasil verifikasi tadi, anak didik belajar menarik kesimpulan atau generalisasi tertentu (Djamarah, 2002, hlm. 22). Akhirnya dirumuskannya dengan kata-kata prinsip-prinsip yang mendasari generalisasi (Junimar Affan, 1990, hlm. 198). Perlu diperhatikan oleh siswa setelah menarik kesimpulan adalah proses generalisasi menekankan pentingnya penguasaan pelajar atas makna dan kaidah atau prinsip-prinsip yang luas yang mendasari pengalaman seseorang, serta pentingnya proses pengaturan dan generalisasi dari pengalaman-pengalaman itu (Slameto, 2003, hlm. 119), yaitu dengan menangkap ciri-ciri atau sifat sifat umum yang terdapat dalam sejumlah hal yang khusus (Djamarah, 2002, hlm. 191). Selama kegiatan belajar mengajar berlangsung dengan mengaplikasikan metode *discovery learning*.

Berdasarkan beberapa pendapat mengenai langkah-langkah dalam penerapan model pembelajaran *discovery learning* dapat disimpulkan bahwa yang harus dipersiapkan guru pertama-tama adalah merancang skenario pembelajaran, memberikan *stimulus* (rangsangan) disesuaikan dengan kemampuan siswa, kemudian guru memberi kesempatan kepada siswa untuk mengidentifikasi sebanyak-banyaknya dari informasi yang didapatkan, siswa mengolah data dan merumuskan hipotesis/ dugaan sementara, kemudian dengan bimbingan guru siswa menguji dengan cermat hasil penemuan dengan hipotesis yang telah dibuat, hingga pengambilan kesimpulan yang menjadikan prinsip penemuan mereka dengan bimbingan guru.

1. **Kelebihan Model *Discovery Learning***

Penggunaan model *discovery learning* ini merupakan usaha seorang guru dalam meningkatkan aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar, berikut beberapa kelebihan dari model pembelajaran *discovery learning.*

Model pembelajaran penemuan (*Discovery Learning*) ini menurut Djamarah (2002, hlm. 82) mempunyai keunggulansebagai berikut:

1. Teknik ini mampu membantu siswa untuk mengembangkan, memperbanyak kesiapan, serta penguasaan keterampilan dalam proses kognitif/pengenalan siswa.
2. Siswa memperoleh pengetahuan yang bersifat sangat pribadi individual sehingga dapat kokoh/mendalam tertinggal dalam jiwa siswa tersebut.
3. Dapat membangkitkan kegairahan belajar mengajar para siswa.
4. Teknik ini mampu memberikan kesempatan kepada siswa untuk berkembang dan maju sesuai dengankemampuannya masingmasing.
5. Mampu mengarahkan cara siswa belajar, sehingga lebih memiliki motivasi yang kuat untuk belajar lebih giat.
6. Membantu siswa untuk memperkuat dan menambah kepercayaan pada diri sendiri dengan proses penemuan sendiri.

Beberapa kelebihan lain pada model pembelajaran penemuan (*Discovery Learnig)* oleh Suryosubroto B. (2009, hlm. 185) antara lain:

1. Membantu siswa mengembangkan atau memperbanyak penguasaan ketrampilan dan proses kognitif siswa
2. Membangkitkan gairah belajar bagi siswa
3. Memberi kesempatan pada siswa untuk bergerak lebih maju sesuai dengan kemampuannya sendiri
4. Siswa mengarahkan sendiri cara belajarnya, sehingga ia lebih merasa terlibat dan termotivasi sendiri untuk belajar
5. Membantu memperkuat pribadi siswa dengan bertambahnya kepecayaan pada diri sendiri melalui proses-proses penemuan

Kelebihan model *discovery learning* oleh Roestiyah (1998, hlm. 20) yaittu sebagai berikut :

1. Model ini mampu membantu siswa untuk mengembangkan, memperbanyak kesiapan serta penguasaan keterampilan dalam psroses kognitif/pengenalan siswa.
2. Siswa memperoleh pengetahuan yang bersifat sangat pribadi/individual sehingga dapat kokoh/mendalam tertinggal dalam jiwa siswa tersebut.
3. Dapat membangkitkan kegairahan belajar para siswa.
4. Mampu memberikan kesempatan pada siswa untuk berkembang dan maju sesuai dengan kemampuan masing-masing.
5. Mampu mengarahkan cara siswa belajar,sehingga lebih memiliki motivasi yang kuat untuk belajar lebih giat.
6. Membantu siswa untuk memperkuat dan menambah kepercayaan pada diri sendiri dengan proses penemuan sendiri.
7. Strategi itu berpusat pada siswa,tidak pada guru. Guru hanya sebagai teman belajar saja,membantu bila diperlukan.

Berdasarkan beberapa pendapat mengenai kelebihan yang terdapat dalam model pembelajaran *discovery learning* dapat peneliti simpulkan bahwa model ini merupakan pembelajaran menyenangkan sehingga mampu merangsang siswa untuk lebih bergairah belajar, siswa mampu mengembangkan keterampilan dan kemampuannya sendiri sesuai dengan kemampuan yang ia miliki sehingga timbul rasa percaya diri dan termotivasi untuk belajar, selain itu yang terpenting adalah membuat pembelajaran lebih aktif sehingga sejalan dengan tujuan peneliti dalam menerapkan model ini untuk meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar siswa meningkat, dengan demikian peneliti merasa optimis bahwa model *discovery learning* ini mampu mengatasi permasalahan yang terjadi.

1. **Kekurangan Model *Discovery Learning***

Sama halnya seperti manusia, jika memiliki kelebihan pasti ia memiliki kekurangan. Begitupun dengan model *discovery learning*, meskipun terdapat beberapa kelebihan pada model *discovery learning* tetap saja terdapat kekurangan yang perlu diperhatikan

Berikut kekurangan model *discovery learning* oleh Roestiyah (1998, hlm. 21) yaitu sebagai berikut:

1. Pada siswa harus ada kesiapan dan kematangan mental untuk cara belajar ini. Siswa harus berani dan berkeinginan untuk mengetahui keadaan sekitarnya dengan baik.
2. Bila kelas terlalu besar penguunaan model ini akan kurang berhasil.
3. Bagi guru dan siswa yang sudah biasa dengan perencanaan dan pengajaran tradisional mungkin akan sempat kecewa bila diganti dengan model ini.
4. Pada model ini ada yang berpendapat bahwa proses mental ini trelalu mementingkan proses pengertian saja, kurang memperhatikan perkembangan/ pembentukan sikap dan keterampilan bagi siswa.
5. Tidak memberikan kesempatan berpikir secara kreatif.

Model pembelajaran penemuan (*Discovery Learning*) ini mempunyai kelemahan (Djamarah, 2002, hlm. 83) yaitu sebagai berikut:

1. Siswa harus memiliki kesiapan dan kematangan mental
2. Siswa harus berani dan berkeinginan untuk mengetahui keadaan sekitarnya dengan baik
3. Metode ini kurang berhasil digunakan di kelas besar
4. Bagi guru dan siswa yang sudah terbiasa dengan perencanaan dan pengajaran tradisional mungkin akan sangat kecewa bila di ganti dengan model pembelajaran penemuan (*Discovery*)
5. Model pembelajaran penemuan (*Discovery*) ini proses mental terlalu mementingkan proses pengertian saja atau pembentukan sikap dan keterampilan siswa

Beberapa kelemahan yang lain pada model discovery learning ini (Suryosubroto B, 2009, hlm. 186) antara lain:

1. Disyaratkan keharusan adanya persiapan mental untuk belajar menggunakan metode ini
2. Metode ini kurang berhasil untuk mengajar kelas besar
3. Harapan yang ditumpahkan pada metode ini mungkin mengecewakan guru dan siswa yang sudah terbiasa dengan pengajaran tradisional
4. Terlalu mementingkan perolehan, pengertian dan kurang memperhatikan perolehan sikap dan keterampilan
5. Metode ini mungkin tidak akan memberi kesempatan untuk berfikir kreatif

Dari beberapa pendapat mengenai kelemahan model *discovery learning* di atas dapat peneliti simpulkan bahwa kesiapan serta kematangan mental siswa menjadi hal yang sangat diperhatikan, selain itu rasa kecewa sebagai dampak yang akan terjadi karena siswa yang belum bisa beradaptasi dengan model pembelajaran yang baru diterapkan. Namun, kelemahan tersebut bisa diatasi jika peneliti mempersiapkan semuanya dengan persiapan yang sangat matang dengan memperhatikan dan mengantisipasi konsekuensi dan dampak yang akan dihadapi.

1. **Aktivitas Belajar**
2. **Pengertian Aktivitas Belajar**
3. Pengertian Aktivitas

Aktivitas merupakan suatu hal yang sangat penting untuk meningkatkan prestasi belajar. Aktivatas selama proses belajar mengajar merupakan salah satu indikator adanya keinginan untuk belajar.

Menurut Tim Penyusunan Kamus Induk Istilah Ilmiah (2003, hlm. 25), ”Aktivitas adalah kegiatan, kesibukan, pekerjaan, atau penggunaan energi”. Dapat disimpulkan bahwa aktivitas adalah sesuatu atau seseorang yang melakukan kegiatan atau kesibukan tertentu. Dari batasan-batasan tersebut pengertian aktivitas manusia adalah makhluk yang aktif yang senantiasa berusaha untuk mencapai tujuannya.

Aktivitas merupakan prinsip atau asas yang sangat penting dalam interaksi pembelajaran sebab pada prinsipnya belajar adalah berbuat untuk mengubah tingkah laku. Tidak ada belajar kalau tidak ada aktivitas, dalam kegiatan belajar siswa harus aktif berbuat, dengan kata lain, bahwa dalam belajar sangat diperlukan adanya aktivitas (Sardiman, 2003, hlm. 95). Pada proses kemandirian belajar siswa diperlukan aktivitas, siswa bukan hanya jadi obyek tapi subyek didik dan harus aktif agar proses kemandirian dapat tercapai.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa keaktifan sangat diperlukan dalam mencapai tujuan yang baik. Sedangkan aktivitas timbul karena adanya suatu minat atau keinginan peserta didik terhadap pembelajaran, untuk itu suatu aktivitas akan muncul jika ada stimulus atau rangsangan.

1. Pengertian Belajar

Belajar pada prinsipnya merupakan proses perubahan tingkah laku sebagai akibat dari interaksi antara siswa dengan sumber-sumber atau obyek belajar baik secara sengaja dirancang atau tanpa sengaja dirancang, berikut beberapa pengertian belajar.

Menurut Djamarah (2002, hlm. 13),” belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungan yang menyangkut kognitif, afektif, dan psikomotor”.

Sedangkan menurut Hamalik (2003, hlm. 27),” belajar merupakan suatu proses kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan”. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari itu, yakni mengalami. Hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan melainkan pengubahan kelakuan.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah sebuah proses atau usaha yang dilakukan oleh seseorang baik disengaja atau tidak agar terjadi perubahan tingkah laku sebagai hasil akhir atau tujuannya.

1. Pengertan Aktivitas Belajar

Aktivitas merupakan prinsip atau asas yang sangat penting didalam interaksi belajar-mengajar. Ada beberapa prinsip dalam aktivitas belajar yang berorientasi pada pandangan ilmu jiwa, yakni menurut pandangan ilmu jiwa lama dan ilmu jiwa *modern*. Menurut pandangan ilmu jiwa lama aktivitas didominasi oleh guru sedang menurut padangan ilmu jiwa *modern*, aktivitas didominasi oleh siswa.

Aktivitas sangat diperlukan dalam belajar, karena pada prinsipnya belajar adalah berbuat untuk mengubah tingkah laku. Menurut Rouseau dalam Sardiman (1990, hlm. 94) bahwa aktivitas belajar yaitu ”Segala pengetahuan itu harus diperoleh dengan pengamatan sendiri, pengamatan sendiri, penyelidikan sendiri dengan fasilitas yang diciptakan sendiri baik secara rohani maupun teknis”.

Pengertian aktivitas belajar yang dikemukakan oleh Gie (Junaidi, 2010, hlm. 1) yaitu:

Keberhasilan siswa dalam belajar tergantung pada aktivitas yang dilakukannya selama proses pembelajaran. Aktivitas belajar adalah segenap rangkaian kegiatan atau aktivitas secara sadar yang dilakukan seseorang yang mengakibatkan perubahan dalam dirinya, berupa perubahan pengetahuan atau kemahiran yang sifatnya tergantung pada sedikit banyaknya perubahan.

Dari uraian diatas dapat diambil pengertian aktivitas belajar adalah keterlibatan siswa dalam bentuk sikap, pikiran, perhatian dalam kegiatan belajar guna menunjang keberprestasian proses belajar mengajar dan memperoleh manfaat dari kegiatan tersebut. Aktivitas belajar merupakan hal yang sangat penting bagi siswa, karena memberikan kesempatan kepada siswa untuk bersentuhan dengan obyek yang sedang dipelajari seluas mungkin, karena dengan demikian proses konstruksi pengetahuan yang terjadi akan lebih baik.

1. **Jenis-jenis Aktivitas Belajar**

Aktivitas Belajar memerlukan aktivitas, sebab pada prinsipnya belajar adalah berbuat mengubah tingkah laku, jadi melakukan kegiatan. Tidak ada belajar jika tidak ada aktivitas. Ada banyak sekali jenis-jenis dalam melakukan aktivitas dalam belajar, berikut peneliti paparkan.

Adapun jenis-jenis aktivitas dalam belajar yang digolongkan oleh Paul B. Diedric (Sardiman, 2011, hlm. 101) adalah sebagai berikut:

1. *Visual activities*, yang termasuk di dalamnya misalnya membaca, memperhatikan gambar demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain.
2. *Oral Activities*, seperti menyatakan merumuskan, bertanya, memberi saran, berpendapat, diskusi, interupsi.
3. *Listening Activities*, sebagai contoh mendengarkan: uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato.
4. *Writing Activities*, seperti misalnya menulis cerita, karangan, laporan, menyalin.
5. *Drawing Activities*, menggambar, membuat grafik, peta, diagram.
6. *Motor Activities*, yang termasuk di dalamnya antara lain: melakukan percobaan, membuat konstruksi, model, mereparasi, berkebun, beternak.
7. *Mental Activities*, sebagai contoh misalnya: menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, mengambil keputusan.
8. *Emotional Activities*, seperti misalnya, merasa bosan, gugup, melamun, berani, tenang.

Banyak jenis-jenis aktivitas yang dapat dilakukan oleh siswa selama mengikuti pembelajaran. Berkenaan dengan hal tersebut Paul B. Dierich (dalam Sardiman, 2004: 101) menggolongkan aktivitas siswa dalam pembelajaran antara lain sebagai berikut:

1. Kegiatan-kegiatan Visual

Membaca, melihat gambar-gambar, mengamati eksperimen, demonstrasi, pameran, dan mengamati orang lain bekerja dan bermain.

1. Kegiatan-kegiatan Lisan (oral)

Mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, wawancara, diskusi dan interupsi.

1. Kegiatan-kegiatan Mendengarkan

Mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok, mendengarkan suatu permainan, mendengarkan radio.

1. Kegiatan-kegiatan Menulis

Menulis cerita, menulis laporan, memeriksa karangan, bahan-bahan kopi, membuat rangkuman, mengerjakan tes dan mengisi angket.

1. Kegiatan-kegiatan Menggambar

Menggambar, membuat grafik, chart, diagram, peta dan pola.

1. Kegiatan-kegiatan Metrik

Melakukan percobaan, memilih alat-alat, melaksanakan pameran, membuat model, menyelenggarakan permainan, menari dan berkebun.

1. Kegiatan-kegiatan Mental

Merenung, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis faktor-faktor, melihat hubungan-hubungan dan membuat keputusan.

1. Kegiatan-kegiatan Emosional

Minat, membedakan, berani, tenang dan lain-lain.

Berdasarkan berbagai pengertian jenis aktivitas di atas, peneliti berpendapat bahwa dalam belajar sangat dituntut keaktifan siswa. Siswa yang lebih banyak melakukan kegiatan sedangkan guru lebih banyak membimbing dan mengarahkan. Tujuan pembelajaran tidak mungkin tercapai tanpa adanya aktivitas siswa.

1. **Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Aktivitas Belajar**

Suatu aktivitas timbul karena adanya minat atau keinginan peserta didik terhadap pembelajaran, untuk itu suatu aktivitas akan muncul jika ada stimulus atau rangsangan. Berikut beberapa faktor yang mempengaruhi aktivitas belajar.

Secara umum faktor-faktor yang mempengaruhi aktivitas pada diri seseorang, menurut Ngalim Purwanto (2004, hlm. 107) terdiri atas dua bagian, yaitu faktor internal dan factor eksternal. Secara rinci kedua faktor tersebut akan dijelaskan sebagai berikut:

1. Faktor Internal

Faktor internal adalah seluruh aspek yang terdapat dalam diri individu yang belajar, baik aspek fisiologis (fisik) maupun aspek psikologis (psikhis).

1. Aspek Fisik (Fisiologis)

Orang yang belajar membutuhkan fisik yang sehat. Fisik yang sehat akan mempengaruhi seluruh jaringan tubuh sehingga aktivitas belajar tidak rendah. Keadaan sakit pada pisik/tubuh mengakibatkan cepat lemah, kurang bersemangat, mudah pusing dan sebagainya. Oleh karena itu agar seseorang dapat belajar dengan baik maka harus mengusahakan kesehatan dirinya.13

1. Aspek Psikhis (Psikologi)

Menurut Sardiman A.M, sedikitnya ada delapan faktor psikologis yang mempengaruhi seseorang untuk melakukan aktivitas belajar. Faktor-faktor itu adalah perhatian, pengamatan, tanggapan, fantasi, ingatan, berfikir, bakat dan motif. Secara rinci faktor-faktor tersebut dapat diuraikan sebagai berikut. (Sardiman, 2008, hlm. 45)

1. Perhatian

Perhatian adalah keaktipan jiwa yang diarahkan kepada sesuatu obyek, baik didalam maupun di luar dirinya.(Abu Ahmadi, 2003, hlm. 145). Makin sempurna perhatian yang menyertai aktivitas maka akan semakin sukseslah aktivitas belajar itu. Oleh karena itu, guru seharusnya selalu berusaha untuk menarik perhatian anak didiknya agar aktivitas belajar mereka turut berhasil.

1. Pengamatan

Pengamatan adalah cara mengenal duia riil, baik dirinya sendiri maupun lingkungan dengan segenap panca indera. Karena fungsi pengamatan sangat sentral, maka alat-alat pengamatan yaitu panca indera perlu mendapatkan perhatian yang optimal dari pendidik, sebab tidak berfungsinya panca indera akan berakibat terhadap jalannya usaha pendidikan pada anak didik. Panca indera dibutuhkan dalam melakukan aktivitas belajar (Sardiman, 2008, hlm. 45)

1. Tanggapan

Tanggapan adalah gambaran ingatan dari pengamatan, dalam mana obyek yang telah diamati tidak lagi berada dalam ruang dan waktu pengamatan. Jadi, jika prosese pengamatan sudah berhenti, dan hanya tinggal kesankesannya saja. (Abu Ahmadi, 2003, hlm. 64)

1. Fantasi

Fantasi adalah sebagai kemampuan jiwa untuk membentuk membentuk tanggapan-tanggapan atau bayangan-bayangan baru. Dengan kekuatan fantasi manusia dapat melepaskan diri dari keadaan yang dihadapinya dan menjangkau ke depan, keadaan-keadaan yang akan mendatang. Dengan pantasi ini, maka dalam belajar akan memiliki wawasan yang lebih longgar karena dididik untuk memahami diri atau pihak lain.

1. Ingatan

Ingatan (memori) ialah kekuatan jiwa untuk menerima, menyimpan dan memproduksi kesan-kesan. Jadi ada tiga unsur dalam perbuatan ingatan, ialah : menerima kesan-kesan, menyimpan, dan mereproduksikan. Dengan adanya kemampuan untuk mengingat pada manusia ini berarti ada suatu indikasi bahwa manusia mampu untuk menyimpan dan menimbulkan kembali dari sesuatu yang pernah dialami.

1. Bakat

Bakat adalah salah satu kemampuan manusia untuk melakukan suatu kegiatan dan sudah ada sejak manusia itu ada. Hal ini dekat dengan persoalan intelegensia yang merupakan struktur mental yang melahirkan: kemampuan” untuk memahami sesuatu. Kemampuan itu menyangkut: achievement, capacity dan aptitude (Sardiman, 2008, hlm. 46).

1. Berfikir

Berfikir adalah merupakan aktivitas mental untuk dapat merumuskan pengertian, mensintesis dan menarik kesimpulan.

1. Motif

Motif adalah keadaan dalam pribadi orang yang mendorong individu untuk melakukan aktivitas tertentu guna mencapai suatu tujuan. Apabila aktivitas belajar itu didorong oleh suatu motif dari dalam diri siswa, maka keberhasilan belajar itu akan mudah diraih dalam waktu yang relative tidak cukup lama.

1. Faktor Eksternal

Faktor eksternal terdiri atas: 1), keadaan keluarga, 2) guru dan cara mengajar 3), alat-alat pelajaran, 4) motivasi sosial, dan 5) lingkungan serta kesempatan. Untuk lebih jelasnya akan diuraikan dibawah ini:

1. Keadaan keluarga

Siswa sebagai peserta didik di lembaga formal (sekolah) sebelumnya telah mendapatkan pendidikan di lingkungan keluarga. Di keluargalah setiap orang pertama kali mendapatkan pendidikan. Pengaruh pendidikan di lingkungan keluarga, suasana di lingkungan keluarga, cara orang tua mendidik, keadaan ekonomi, hubungan antar anaggota keluarga, pengertian orang tua terhadap pendidikan anak dan hal-hal laainnya di dalam keluarga turut memberikan karakteristik tertentu dan mengakibatkan aktif dan pasifnya anak dalam mengikuti kegiatan tertentu.

1. Guru dan cara mengajar

Lingkungan sekolah, dimana dalam lingkungan ini siswa mengikuti kegiatan belajar mengajar, dengan segala unsur yang terlibat di dalamnya, seperti bagaimana guru menyampaikan materi, metode, pergaulan dengan temannya dan lain-lain turut mempengaruhi tinggi rendahnya kadar aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar.

1. Alat-alat pelajaran

Sekolah yang cukup memiliki alat-alat dan perlengkapan yang diperlukan untuk belajar ditambah dengan cara mengajar yang baik dari guru-gurunya, kecakapan guru dalam menggunakan alat-alat itu, akan mempermudah dan mempercepat belajar anak-anak.

1. Motivasi social

Proses pendidikan timbul kondisi-kondisi yang di luar tanggung jawab sekolah, tetapi berkaitan erat dengan corak kehidupan lingkungan masyarakat atau bersumber pada lingkungan alam. Oleh karena itu corak hidup suatu lingkungan masyarakat tertentu dapat mendorong seseorang untuk aktif mengikuti kegiatan belajar mengajar atau sebaliknya.

1. Lingkungan dan kesempatan

Lingkungan, dimana siswa tinggal akan mempengaruhi perkembangan belajar siswa, misalnya jarak antara rumah dan sekolah yang terlalu jauh, sehingga memerlukan kendaraan yang cukup lama yang pada akhirnya dapat melelahkan siswa itu sendiri. Selain itu, kesempatan yang disebabkan oleh sibuknya pekerjaan setiap hari, pengaruh lingkungan yang buruk dan negative serta factor-faktor lain terjadi di luar kemampuannya. Faktor lingkungan dan kesempatan ini lebih-lebih lagi berlaku bagi cara belajar pada orang-orang dewasa.(Ngalim Purwanto, 2008, hlm. 102-106)

Menurut Jessica (2009, hlm. 1-2) faktor-faktor yang mempengaruhi aktivitas belajar, yaitu:

1. Faktor Internal (dari dalam individu yang belajar).

Faktor yang mempengaruhi kegiatan belajar ini lebih ditekankan pada faktor dari dalam individu yang belajar. Adapun faktor yang mempengaruhi kegiatan tersebut adalah faktor psikologis, antara lain yaitu: motivasi, perhatian, pengamatan, tanggapan dan lain sebagainya.

1. Faktor Eksternal (dari luar individu yang belajar).

Pencapaian tujuan belajar perlu diciptakan adanya sistem lingkungan belajar yang kondusif. Hal ini akan berkaitan dengan faktor dari luar siswa. Adapun faktor yang mempengaruhi adalah mendapatkan pengetahuan, penanaman konsep dan keterampilan, dan pembentukan sikap.

Dari beberapa pendapat di atas dapat peneliti simpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi belajar itu sangat banyak, tetapi dapat digolongkan menjadi dua golongan saja, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang ada dalam diri individu seperti, faktor jasmaniah, factor psikologis dan faktor kelelahan. Faktor eksternal adalah faktor yang muncul dari luar seorang individu tersebut. Faktor eksternal dikelompokkan menjadi tiga yaitu, faktor keluarga, faktor sekolah (organisasi) dan faktor masyarakat.

1. **Prestasi Belajar**
2. **Pengertian Prestasi Belajar**

Belajar merupakan kegiatan yang berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam setiap penyelenggaraan jenis dan jenjang pendidikan. Berarti bahwa berhasil atau gagalnya pencapaian tujuan pendidikan itu sangat bergantung pada proses belajar yang dialami siswa, baik ketika ia berada di sekolah maupun di lingkungan rumah atau keluarga sendiri.

Salah satu bukti menunjukan keberhasilan belajar adalah prestasi belajar yang diperoleh. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2004, hlm. 786), “Prestasi adalah hasil yang telah dicapai (dari yang telah dilakukan, dikerjakan, dan sebagainya)”. Kata prestasi berasal dari bahasa Belanda yaitu Prestatic yang kemudian dalam bahasa Indonesia sebagai hasil usaha. Berdasarkan definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar merupakan hasil usaha kegiatan belajar yang telah dicapai.

Winkel (1996, hlm. 162) mengatakan bahwa “Prestasi belajar adalah suatu bukti keberhasilan belajar atau kemampuan seseorang siswa dalam melakukan kegiatan belajarnya sesuai dengan bobot yang dicapainya”.

Prestasi belajar dapat diukur dengan penilaian. Penilaian atau evaluasi pada dasarnya adalah memberikan pertimbangan atau harga atau nilai berdasarkan kriteria tertentu (Nana Sudjana, 2009, hlm. 111).

Prestasi merupakan faktor penting untuk menentukan tingkat pengetahuan siswa. Prestasi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah nilai akhir penyajian materi mata diklat yang diberikan dengan memberikan latihan untuk dikerjakan di kelas dengan tujuan untuk mengetahui tingkat prestasi belajar siswa dengan cara memberikan soal-soal pada siswa.

Benyamin Bloom (Nana Sudjana, 2010, hlm. 22) menjelaskan prestasi belajar yang dicapai oleh siswa dapat dikelompokkan menjadi tiga ranah/aspek, yaitu:

1. Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek,yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi.
2. Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi dan internalisasi.
3. Ranah Psikomotoris berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotoris, yakni (a) gerakan refleks, (b) keterampilan gerakan dasar, (c) kemampuan perseptual, (d) keharmionisan atau ketepatan, (e) gerakan keterampilan kompleks dan (f) gerakan ekspresif.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat diambil kesimpulan bahwa prestasi belajar adalah hasil belajar yang telah dicapai melalui pengukuran dan penilaian terhadap penguasaan pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh siswa melalui proses belajar mengajar yang dinyatakan dalam simbol, angka, huruf atau kode.

1. **Faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar**

Pendidik atau guru hendaknya juga memperhatikan faktor –faktor yang mempengruhi prestasi belajar siswa. Hamdani (2010, hlm. 139-146) faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar siswa antara lain:

1. Faktor Internal
2. Kecedasan (intellegensi)

Kecerdasan adalah kemampuan belajar disertai kecakapan untuk menyesuaikan diri dengan keadaa yang dihadapinya. Setiap anak memiliki perkembangan yang berbeda, jadi tidak heran jika akan ada anak yang memiliki tingkat kecerdasan yang lebih tinggi daripada teman sebayanya. Seorang anak jelas tidak akan bisa terlepas dari faktor intelegensi dalam kaitannya denan kegiatan belajarnya, kecerdasan merupakan salah satu aspek yang penting dan sangat menentkan berhasil atau tidaknya belajar seseorang. Seorang murid jika mempunyai tingkat kecerdasan normal atau diatas normal, secara potensi ia dapat mencapai prestasi yang tinggi.

1. Faktor Jasmaniah

Kondisi jasmaniah pada umumnya sangat berpengaruh pada kemampuan belajar seseorang, faktor jasmaniah yaitu pancaindra yang tidak berfungsi sebagaimana mestinya seperti mengalami sakit, cacat tubuh atau perkembangan yang tidak sempurna, berfungsinya kelenjar yang membawa kelainan tingkah laku.

1. Sikap

Seseorang memiliki sikap yang berbeda – beda, sikap merupakan suatu kecenderungan untuk mereaksi suatu hal, orang, atu benda dengan suka, tidak suka, atau acuh tak acuh. Sikap seseorang dapat dipengaruhi oleh faktor pengetahuan. Seseorang dalam proses belajarnya harus memiliki sikap yang positif atau menerima sehingga ia akan memliki kemauan untuk belajar.

1. Minat

Para ahli psikologi berpendapat bahwa minat adalah suatu kecenderungan untuk selalu memperhatikan dan mengingat sesuatu secara terus – menerus. Minat erat kaitannya dengan perasaan senang, dapat dikakan minat terjadi karena perasaan senang pada sesuatu. Seseorang yang belajar juga dipengarui oleh minat, yaitu senang atau tidaknya seseorang pada suatu

pelajaran tertentu yang akan menjadikannya aktif dan tertarik atau sebaliknya.

1. Bakat

Setiap orang memiliki bakat yang terkadang masih tersembunyi. Bakat adalah kemampuan potensial yang dimiliki seseorang untuk mencapai keberhasilan pada masa yang akan datang. Setiap orang memiliki bakat dalam arti berpotensi untuk mencapai prestasi sampai tingkat tertentu sesuai dengan kapasitas masing - masing

1. Motivasi

Motivasi adalah segala daya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Seseorang mengalami kesuksesan belajar ditentukan oleh besar atau tidaknya motivasi dari dirinya sendiri.

1. Faktor Eksternal
2. Keadaan Keluarga

Seseorang dilahirkan dan dibesarkan dalam keluarga dan keluarga merupakan lingkungan terkecil dalam masyarakat,keluarga merupakan lembaga pendidikan pertama dan utama. Seseorang memiliki kesuksesan belajar berawal dari rasa aman dalam keluarganya yang menjadikannya terdorong untuk aktif dalam belajar.

1. Keadaan Sekolah

Setiap orang menginginkan belajar di sekolah yang baik, karena sekolah merupakan lembaga formal pertama yang sangat penting dalam menentukan keberhasilan belajar siswa. Siswa memerlukan kondisi sekolah yang baik agar dapat belajar lebih giat. Guru yang terampil dalam menyajikan pelajaran, hubungan guru dengan siswa, alat – alat pelajaran, dan kurikulum merupakan bagian dari keadaan sekolah yang perlu selalu ditingkatkan kualitasnya demi kesuksesan belajar siswa.

1. Lingkungan Masyarakat

Masyarakat merupakan faktor penting yang berpengaruh pada prestasi belajar. Karena lingkungan masyarakat dapat menimbulkan kesukaran belajar anak, terutama anak-anak yang sebayanya. Apabila anak-anak yang sebaya merupakan anak-anak yang rajin belajar, anak akan terangsang untuk mengikuti jejak mereka. Anak akan menyesuaikan dirinya dengan lingkungannya.

Menurut Dalyono (2007, hlm. 55-60), faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar meliputi dua faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

1. Faktor internal terdiri dari:
2. Faktor Jasmaniah (fisiologis) baik yang bersifat bawaan maupun yang diperoleh dari lingkungan sekitar, yang termasuk faktor ini misalnya penglihatan, pendengaran, struktur tubuh dan sebagainya.
3. Faktor Psikologis baik yang bersifat bawaan maupun yang diperoleh yang terdiri atas:
4. Faktor intelektif yang meliputi faktor potensial yaitu kecerdasan dan bakat serta faktor kecakapan nyata yaitu prestasi yang telah dimiliki.
5. Faktor non intelektif, yaitu unsur-unsur kepribadian tertentu seperti sikap, kebiasaan, minat, kebutuhan, motivasi, emosi, penyesuaian diri.
6. Faktor eksternal terdiri dari:
7. Faktor sosial yang terdiri atas:
8. Lingkungan keluarga
9. Lingkungan sekolah
10. Lingkungan masyarakat
11. Lingkungan kelompok
12. Ilmu pengetahuan, teknologi, kesenian.
13. Faktor lingkungan fisik seperti fasilitas rumah, fasilitas belajar, iklim.
14. Faktor lingkungan spiritual atau keamanan.

Berdasarkan uraian mengenai faktor–faktor yang mempengaruhi prestasi belajar di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa lingkungan sangatlah berpengaruh pada proses belajar seseorang. Seseorang yang tinggal dengan lingkungan yang mendukung dan merangsang semangat belajarnya akan menjadikannya rajin belajar dan begitu pula sebaliknya. Masyarakat dengan segala kebiasaannyapun akan turut mempengaruhi proses dan kesuksesan belajar. Dari pengertian di atas peneliti berpendapat bahwa peran keluarga sangat penting bagi seseorang. Seseorang mendapat pendidikan informal dalam keluarga sebab keluarga sebagai tempat pertama pendidikannya yang sangat dasar sebelum menuju pada pendidikan formal.

1. **Upaya Guru Meningkatkan Prestasi Belajar**

Guru dapat menyusun program pembelajaran berdasarkan pandangan Skinner. Pandangan Skinner ini terkenal dengan nama teori Skinner (Sumadi Suryabrata, 1991). Dalam menerapkan teori Skinner, guru perlu memperhatikan dua hal yang penting, yaitu (i) pemilihan stimulus yang diskriminatif, dan (ii) penggunaan penguatan. Sebagai ilustrasi, apakah guru akan meminta respons ranah kognitif atau afektif. Jika yang akan dicapai adalah sekedar “menyebut ibu kota negara Republik Indonesia adalah Jakarta,” tentu saja siswa hanya dilatih menghafal.

Langkah-langkah pembelajaran berdasarkan teori kondisioning operan sebagai berikut :

* + - 1. *Kesatu*, mempelajari keadaan kelas. Guru mencari dan menemukan perilaku siswa yang positif atau negatif. Perilaku positif akan diperkuat dan perilaku negatif diperlemah atau dikurangi.
			2. *Kedua*, membuat daftar penguat positif. Guru mencari perilaku yang lebih disukai oleh siswa, perilaku yang kena hukuman, dan kegiatan luar sekolah yang dapat dijadikan penguat.
			3. *Ketiga*, memilih dan menentukan urutan tingkah laku yang dipelajari serta jenis penguatnya.
			4. *Keempat,* membuat program pembelajaran program pembelajaran ini berisi urutan perilaku yang dikehendaki, penguatan, waktu mempelajari perilaku, dan evaluasi. Dalam melaksanakan program pembelajaran, guru mencatat perilaku dan penguat yang berhasil dan tidak berhasil. Ketidakberhasilan tersebut menjadi catatan penting bagi modifikasi perilaku selanjutnya. (Sumadi Suryabrata, 1991).
1. **Hakikat Pembelajaran IPA**

**Pengertian IPA**

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berkaitan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPS bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan.

Dikatakan oleh Imre Lakatos dalam buku Bahan Ajar Konsep Dasar IPA (2010, hlm. 9-10) bahwa:

“IPA adalah pengetahuan tentang fakta atau data yang dipercaya berdasarkan hasil pengujian. Pengetahuan dapat dikatakan sebagai sains apabila pengetahuan itu dapat diamati, adanya fakta, dan dapat diuji kebenaran ilmiahnya.”

Menurut Carin dan Sund dalam Puskur (2007, hlm. 3) mendefinisikan IPA sebagai pengetahuan yang sistematis dan tersusun secara teratur, berlaku untuk umum *(universal)* dan berupa kumpulan data hasil observasi dan eksperimen.

IPA sendiri berasal dari kata sains yang berarti alam. Sains menurut Suyoso (1998, hlm. 23) merupakan pengetahuan hasil kegiatan manusia yang bersifat aktif dan dinamis tiada henti-hentinya dan diperoleh melalui metode tertentu yaitu teratur, sistematis, berobjek, bermetode dan berlaku secara *universal.*

Dari beberapa pengertian diatas peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran IPA merupakan proses pembelajaran yang menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar dapat menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah. Pendidikan IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya di kehidupan sehari-hari.

**Kurikulum dan Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar**

Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Berdasarkan Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 36 ayat (2) ditegaskan bahwa:

Kurikulum pada semua jenjang jenis pendidikaan dikembangkan dengan prinsip diverifikasi sesuai dengan satuan pendidikan, potensi daerah dan peserta didik. Atas dasar pemikiran tersebut, maka perlu dikembangkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP).

Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) adalah kurikulum operasional yang disusun dan dilaksanakan di masing-masing satuan pendidikan. Sesuai dengan amanat Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 tahun 2005 bahwa “Kurikulum Pendidikan pada Pendidikan Dasar dan Menengah mengacu kepada standar ini dan standar kompetensi lulusan serta berpedoman pada panduan dari Badan Standar Nasional Pendidikan.”

Kurikulum pendidikan dasar menegaskan bahwa fungsi mata pelajaran IPA adalah untuk (1) memberikan pengetahuan tentang berbagai jenis dan perangai lingkungan alam dan lingkungan buatan dalam kaitannya dengan pemanfaatannya bagi kehidupan sehari-hari; (2) mengembangkan keterampilan proses; (3) mengembangkan wawasan, sikap, dan nilai yang berguna bagi siswa untuk meningkatkan kualitas kehidupan sehari-hari; (4) mengembangkan kesadaran tentang adanya hubungan keterkaitan yang saling memengaruhi antara kemajuan IPA dan teknologi dengan keadaan lingkungan dan pemanfaatannya bagi kehidupan sehari-hari; (5) mengembangkan kemampuan menerapkan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), keterampilan IPTEK serta keterampilan yang berguna dalam kehidupan sehari-hari maupun untuk melanjutkanpendidikannya ke jenjng yang lebih tinggi. Keilmiahan dan tujuan *transcendental* pendidikan IPA sebagaimana dipaparkan di atas sudah barang tentu tidak serta merta dapat dicapai oleh materi pelajaran IPA, melainkan oleh cara melibatkan siswa ke dalam kegiatan di dalamnya (Galton & Harlen, 1990, hlm. 2)

Jadi, dengan adanya Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan membuat pembelajaran IPA di sekolah dasar akan sesuai dengan kehidupan sehari-hari. Peserta didik akan mengaplikasikan teori yang ada dalam pembelajaran IPA dengan kehidupan nyata.

**Pembelajaran IPA di SDN Citeureup Mandiri 2**

 IPA di sekolah dasar menekankan pada pemberian langsung untuk mengembangkan kompetensi agar dapat menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah.

Pendidikan IPA seharusnya dilaksanakan dengan baik dalam proses pembelajaran di sekolah mengingat pentingnya pelajaran tersebut seperti yang telah diungkapkan di atas. Pembelajaran IPA dikatakan berhasil apabila semua tujuan pembelajaran yang telah ditentukan dapat tercapai, yang terungkap dalam hasil belajar IPA. Namun dalam kenyataannya, masih ada sekolah-sekolah yang memiliki hasil belajar IPA yang rendah karena belum mencapai standar ketuntasan yang telah ditentukan.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SDN Citeureup Mandiri 2, masalah tersebut harus ditanggulangi. Karena terihat dari hasil yang diperoleh kurang maksimal. Siswa yang tuntas sesuai dengan KKM yaitu 16 orang dan yang belum tuntas sesuai KKM sejumlah 25 orang dari jumlah keseluruhan siswa sebanyak 41 orang dengan KKM yang telah ditentukan yaitu 65. Pada pembelajaran tersebut guru menggunakan metode ceramah, yaitu sebuah metode mengajar dengan cara menyampaikan informasi dan pengetahuan secara lisan kepada sejumlah siswa. Pada umunya siswa mengikuti pembelajaran secara pasif. Sebagian siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Sebagian siswa terlihat kurang memperhatikan penjelasan dari guru saat pembelajaran berlangsung. Ada yang bermain dan berbicara dengan teman, beraktivitas sendiri, dan kurang konsentrasi dengan penjelasan guru.

Selain itu, lingkungan baik dari lingkungan keluarga ataupun masyarakat juga memiliki pengaruh dalam proses pembelajaran. Bagi beberapa anak yang memiliki masalah di lingkungan keluarga maupun masyarakat terlihat bahwa hasil belajar IPA mereka jauh berada di bawah nilai KKM.

Dari uraian masalah di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPA di SDN Citeureup Mandiri 2 yang telah berlangsung kurang berjalan dengan baik. Masalah-masalah yang timbul dalam pembelajaran di atas merupakan suatu kendala yang menyebabkan tujuan pembelajaran tidak tercapai dengan baik. Masalah-masalah tersebut yang menyebabkan hasil belajar IPA yang dicapai rendah atau masih dibawah KKM.

1. **Hasil Penelitian Terdahulu**

Ichmarunto (2014) dengan judul “*Penerapan Model Discovery Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Tentang Perubahan Kenampakan Bulan Di Kelas IV SDN 6 Arjawinangun Kecamatan Arjawinangun Kabupaten Cirebon”*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model *Model Discovery* pada pembelajaran  IPA di Kelas IV SDN 6 Arjawinangun dapat dilaksanakan dengan efektif. Hal ini ditunjukkan pada peningkatan hasil belajar peserta didik. Data hasil penelitian menunjukan bahwa sebelum diberikan tindakan dari 25 jumlah peserta didik keseluruhan di kelas IV hanya tujuh orang memenuhi KKM sebesar 70 pada mata pelajaran IPA. Kemudian naik menjadi 10 orang pada siklus I, kemudian pada siklus II naik lagi menjadi 18 orang, dan pada siklus III semua siswa dapat dinyatakan tuntas berdasarkan KKM. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan model *discovery learning* pada pembelajaran IPA di kelas IV SDN Arjawinangun dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Yunari, Naviah (2012) dengan judul “*Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Discovery Learning Materi Pecahan Di Kelas III SDN 1 Wonorejo Kecamatan Pagerwojo Kabupaten Tulungagung”*. Dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan dengan penerapan model discovery learning, diperoleh peningkatan hasil belajar  matematika materi pecahan pada siswa di kelas III. Peningkatan hasil belajar dari pratindakan, siklus I ke siklus II sebagai berikut. Pada tahap pra tindakan rata-rata nilai kelas 53,73 dengan prosentase ketuntasan 32%. Siklus I dari pertemuan 1 ke pertemuan 2 mengalami peningkatan rata-rata sebesar 3,16 dengan peningkatan persentase ketuntasan secara klasikal sebesar 10%. Siklus II dari pertemuan 1 ke pertemuan 2 mengalami peningkatan rata-rata sebesar 9,22 dengan peningkatan prosentase ketuntasan secara klasikal sebesar 16 %. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar Matematika setelah diterapkan pembelajaran menggunakan model *discovery learning*.

Merujuk dari beberapa temuan penelitian terdahulu yang berkaitan dengan model *Discovery Learning*, penulis merasa tertarik untuk menggunakan model tersebut dalam meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar peserta didik. Penulis yakin dengan model *Discovery Learning* ini, akan dapat meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar siswa kelas V SDN Citeureup Mandiri 2 pada mata pelajaran IPA materi Fungsi Organ Tubuh Manusia dan Hewan.

1. **Kerangka Berpikir**

Siswa kelas V SDN Citeureup Mandiri 2 Kelurahan Citeureup Kecamatan Cimahi Utara Kota Cimahi mengalami kesulitan dalam memahami pelajaran Ilmu Pengetahuann Alam. Pada pembelajaran tersebut guru menggunakan metode ceramah, yaitu sebuah metode mengajar dengan cara menyampaikan informasi dan pengetahuan secara lisan kepada sejumlah siswa. Pada umumnya siswa mengikuti pembelajaran secara pasif. Jelaslah bahwa dalam pembelajaran tersebut tidak terlihat adanya aktivitas siswa, karena siswa hanya duduk terdiam mendengarkan apa yang dibicarakan oleh guru. Sehingga siswa kurang aktif dan prestasi belajar pun kurang maksimal

Suasana pembelajaran yang masih pasif bukanlah tanpa sebab. Pola pembelajaran yang masih *teacher centered* mengakibatkan aktivitas dan prestasi belajar peserta didik rendah. Guru yang kurang inovatif dalam menciptakan suasana pembelajaran menjadikan rendahnya perhatian dan minat peserta didik dan cenderung menimbulkan kejenuhan dalam proses pembelajaran. Guru belum terampil dalam menyusun (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) RPP dan metode yang sering digunakan dalam pembelajaran adalah ceramah dan tanya jawab saja.

Model pembelajaran yang membuat siswa sebagai objek pendidikan seharusnya sudah tidak ada lagi tempat dalam pendidikan di Indonesia. Atas dasar itulah, perlu kiranya pengguanaan model pembelajaran yang dapat mendorong siswa memahami nilai-nilai moral dan mampu melaksanakan nilai moral dalam kehidupan sehari-hari.

Melihat hal tersebut dalam penelitian ini peneliti menggunakan model *Discovery Learning*, yaitu teori belajar yang didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang terjadi bila peserta didik tidak disajikan dengan pelajaran dalam bentuk finalnya, tetapi diharapkan mengorganisasi sendiri. Menurut Djamarah (2002, hlm. 82) model *Discovery Learning* mempunyai keunggulansebagai berikut:

1. Teknik ini mampu membantu siswa untuk mengembangkan, memperbanyak kesiapan, serta penguasaan keterampilan dalam proses kognitif/pengenalan siswa.
2. Siswa memperoleh pengetahuan yang bersifat sangat pribadi individual sehingga dapat kokoh/mendalam tertinggal dalam jiwa siswa tersebut.
3. Dapat membangkitkan kegairahan belajar mengajar para siswa.
4. Teknik ini mampu memberikan kesempatan kepada siswa untuk berkembang dan maju sesuai dengankemampuannya masingmasing.
5. Mampu mengarahkan cara siswa belajar, sehingga lebih memiliki motivasi yang kuat untuk belajar lebih giat.
6. Membantu siswa untuk memperkuat dan menambah kepercayaan pada diri sendiri dengan proses penemuan sendiri.

Selain itu, merajuk pada hasil penelitian terdahulu oleh Ichmarunto (2014) berpendapat bahwa penerapan model *discovery learning* pada pembelajaran IPA di kelas IV SDN Arjawinangun dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Sejalan dengan itu, Naviah Yunari (2012) mengatakan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar Matematika setelah diterapkan pembelajaran menggunakan model *discovery learning.*

Berpedoman kepada pendapat para ahli serta keberhasilan peneliti terdahulu yaitu Ichmarunto dan Naviah Yunari dalam penerapan model Discovery Learning maka peneliti menggunakan model ini dalam penelitian tindakan kelas yang dilakukan di kelas V SDN Citeureup Mandiri 2 agar aktivitas dan prestasi belajar siswa meningkat.

Diharapkan penerapan model *Discovery Learning* dalam penelitian ini dapat meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar peserta didik dan sejalan dengan itu kualitas pendidikan pun bisa turut meningkat dan mencapai tujuan pendidikan yang seharusnya. Berdasarkan pemaparan yang telah secara gamblang peneliti sampaikan, berikut peneliti gambarkan kerangka pemikiran sesuai dengan pemaparan tersebut.

Diskusi pemecahan masalah

Penerapan model pembelajaran Discovery Learning

**Gambar 2.1 Kerangka Berpikir**

**Diadopsi dari http://penelitiantindakankelas.blogspot.com**

1. **Hipotesis**

Menurut Sugiyono (2010: 96) hipotesis diartikan sebagai jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, diimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan jawaban sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta- fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data.

Memperhatikan kerangka berpikir di atas, kaitannya dengan permasalahan yang ada maka hipotesis tindakan yang diajukan yaitu sebagai berikut:

1. Hipotesis Umum

Penerapan Model *Discovery Learning* untuk meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA materi Fungsi Organ Tubuh Manusia dan Hewan.

1. Hipotesis Khusus
	1. Jika Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) disusun sesuai dengan Permendiknas Nomor 41 Tahun 2007 dengan model *discovery learning* maka aktivitas dan prestasi belajar siswa kelas V SDN Citeureup Mandiri dalam mata pelajaran IPA pada materi Fungsi Organ Tubuh Manusia dan Hewan meningkat.
	2. Jika pembelajaran IPA pada materi Fungsi Organ Tubuh Manusia dan Hewan sesuai sintak model pembelajaran *discovery learning* maka aktivitas dan prestasi belajar siswa kelas V SDN Citeureup Mandiri 2 meningkat.
	3. Aktivitas belajar siswa kelas V SDN Citeureup Mandiri 2 dalam mata pelajaran IPA pada materi Fungsi Organ Tubuh Manusia dan Hewan meningkat setelah diterapkannya model *discovery learning*.
	4. Prestasi belajar siswa kelas V SDN Citeureup Mandiri 2 dalam mata pelajaran IPA pada materi Fungsi Organ Tubuh Manusia dan Hewan meningkat setelah diterapkannya model *discovery learning*.