

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1 Model Pembelajaran *Discovery Learning***

##### **2.1.1 Pengertian Model Pembelajaran *Discovery Learning***

Model pembelajaran merupakan kerangka dasar pembelajaran yang dapat diisi oleh beragam muatan mata pelajaran sesuai dengan karakteristik kerangka dasarnya. Model pembelajaran dapat muncul dalam beragam bentuk dan variasinya sesuai dengan landasan filosofis dan pedagogis yang melatar belaknginya. Model pembelajaran bisa juga berarti suatu rencana mengajar yang memperlihatkan pola pembelajaran tertentu. Pola yang dimaksud dalam kalimat “pola pembelajaran” adalah terlihatnya kegiatan yang dilakukan guru, siswa, serta bahan ajar yang mampu menciptakan siswa belajar, juga tersusun secara sistematis mengenai rentetan peristiwa pembelajaran (Suyanto, 2013:134).

Model pembelajaran adalah bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru di kelas. Dalam model pembelajaran terdapat strategi pencapaian kompetensi siswa dengan pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran. Model yang digunakan dalam proses pembelajaran sangat berpengaruh terhadap penguasaan siswa terhadap pesan yang diberikan, dengan kata lain, dalam proses pembelajaran jika model yang digunakan oleh guru tidak sesuai dengan kondisi maka hasil proses belajar mengajarpun tidak akan maksimal ( Amin, 2018:37).

Model pembelajaran biasanya disusun berdasarkan berbagai prinsip atau teori belajar. Para ahli menyusun model pembelajaran berdasarkan prinsip-prinsip pendidikan, teori-teori psikologis, sosiologis, psikiatri, analisis sistem, atau teoriteori lain. Model-model pembelajaran berdasarkan teori belajar yang dikelompokkan menjadi empat model pembelajaran. Model tersebut merupakan bentuk umum perilaku pembelajaran untuk mencapai kompetensi atau tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Selain memiliki peranan yang penting dalam pendidikan, pembelajaran agama Islam juga memiliki tujuan yang harus dipahami, salah satunya dalam

proses pembelajaran agama Islam bahwa Islam mengakui perbedaan individu dalam minat, bakat, dan kemampuan. Sebagaimana terdapat dalam Al- Qur'an surah Al- Isra' ayat 84 (Ramayulis, 2002:140) :

قُلْ كُلٌّ يَعْمَلُ عَلَىٰ شَاكِلَتِهِ ۗ فَرُبُّكُمْ أَعْلَمُ بِمَنْ هُوَ أَهْدَىٰ سَبِيلًا ﴿٨٤﴾

Artinya: Katakanlah: "Tiap-tiap orang berbuat menurut keadaannya masing-masing". Maka Tuhanmu lebih mengetahui siapa yang lebih benar jalanNya (Q.S Al- Isra' ayat 84)

Berdasarkan firman Allah di atas sesuai dengan fitrah manusia, yang demikian itu akan sangat mempengaruhi kegiatan proses pembelajaran yang bukan semata-mata ditentukan oleh kemampuan dan bakat peserta didik semata, melainkan juga ditentukan oleh proses pemberian pembelajaran, serta kehendak Allah SWT. Dengan pandangan demikian itu, maka kegiatan belajar mengajar harus dimulai dengan menyiapkan peserta didik untuk siap mengikuti kegiatan belajar, serta berbagai sarana prasarana, guru, lingkungan serta strategi pembelajaran yang baik untuk mengembangkan cara berfikir, berbicara dan pengetahuan peserta didik dengan strategi pembelajaran yang baik sehingga hasil belajar siswa juga lebih baik ( Nata, 2009:81).

Proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik apabila siswa dilibatkan, dimana interaksi antar siswa mempengaruhi tingkat pemahaman. Dengan ikut berpartisipasi aktif, siswa memiliki kesempatan yang lebih besar untuk memahami dan mengingat materi pelajaran daripada hanya mendengarkan dan menonton secara pasif. Hal ini akan berdampak baik terhadap hasil belajar siswa (Sardiman, 2011:27). Penggunaan model pembelajaran sangat diutamakan guna menimbulkan gairah belajar, motivasi belajar, merangsang siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran. Melalui model *discovery learning* diharapkan dapat lebih mempermudah pemahaman materi pelajaran yang diberikan dan nantinya dapat mempertinggi kualitas proses pembelajaran yang selanjutnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa ( Kristin, 2016:87).

*Discovery learning* (penemuan) diartikan sebagai suatu prosedur mengajar yang mementingkan pengajaran, perseorangan, manipulasi objek dan lain-lain

percobaan, sebelum sampai kepada generalisasi. Sebelum siswa sadar akan pengertian, guru tidak menjelaskan dengan kata-kata. Metode penemuan merupakan komponen dari praktik pendidikan yang meliputi metode mengajar yang memajukan cara belajar aktif, berorientasi pada proses, mengarahkan sendiri, mencari sendiri, dan reflektif (Suryosubroto, 2009:178). Pembelajaran *discovery* merupakan model pembelajaran yang menuntut guru lebih kreatif menciptakan situasi yang dapat membuat peserta didik belajar aktif menemukan pengetahuan sendiri. Model *discovery learning* adalah suatu model untuk mengembangkan cara belajar aktif dengan menemukansendiri, menyelidiki sendiri, maka hasil yang diperoleh akan setia dan tahan lama dalam ingatan.

Baiquni mengatakan bahwa sebenarnya segala ilmu yang diperlukan manusia itu tersedia di dalam Al-Qur'an. Salah satu kemukjizatan (keistimewaan) Al-Qur'an yang paling utama adalah hubungannya dengan ilmu pengetahuan, begitu pentingnya ilmu pengetahuan dalam Al-Qur'an sehingga Allah menurunkan ayat yang pertama kali Qur'an Surat Al-Alaq 1-5:

أَقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ﴿١﴾ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ﴿٢﴾ أَلَمْ يَكُنْ الْأَكْرَمُ ﴿٣﴾  
الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ﴿٤﴾ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ﴿٥﴾

Artinya: “Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu Yang menciptakan, Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah, Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Maha Pemurah, Yang mengajar (manusia) dengan perantaran kalam, Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya.”

Surat Al-Alaq ayat 1-5 mengandung perintah membaca, membaca berarti berfikir secara teratur atau sistematis dalam mempelajari firman dan ciptaan-Nya, berfikir dengan mengkorelasikan antara ayat qauliah dan kauniah manusia akan mampu menemukan konsep-konsep sains dan ilmu pengetahuan. Bahkan perintah yang pertama kali dititahkan oleh Allah kepada Nabi Muhammad SAW dan umat Islam sebelum perintah-perintah yang lain adalah mengembangkan sains dan ilmu pengetahuan serta bagaimana cara mendapatkannya. Tentu ilmu pengetahuan diperoleh diawali dengan cara membaca, karena membaca adalah kunci dari ilmu

pengetahuan, baik membaca ayat qauliah maupun ayat kauniah, sebab manusia itu lahir tidak mengetahui apa-apa, pengetahuan manusia itu diperoleh melalui proses belajar dan melalui pengalaman yang dikumpulkan oleh akal serta indra pendengaran dan penglihatan demi untuk mencapai kejayaan, kebahagiaan dunia dan akhirat. Begitu juga dengan metode pembelajaran *discovery*, dalam metode ini siswa dituntut untuk menemukan suatu konsep dengan bimbingan dan arahan dari guru.

Pembelajaran dengan penemuan (*Discovery Learning*) merupakan suatu komponen penting dalam pendekatan konstruktivis yang telah memiliki sejarah panjang dalam dunia pendidikan. Ide pembelajaran penemuan (*discovery learning*) muncul dari keinginan untuk memberi rasa senang kepada anak/siswa dalam “menemukan” sesuatu oleh mereka sendiri, dengan mengikuti jejak para ilmuwan. Pembelajaran penemuan, siswa didorong untuk belajar aktif melalui keterlibatan aktif mereka sendiri dengan konsep-konsep, prinsip-prinsip, dan guru mendorong siswa untuk memiliki pengalaman dan melakukan percobaan yang memungkinkan mereka menemukan prinsip-prinsip untuk diri mereka sendiri. Belajar penemuan mempunyai beberapa keuntungan, model pembelajaran ini mengacu pada keingintahuan siswa, memotivasi mereka untuk melanjutkan pekerjaannya hingga mereka menemukan jawabannya. Siswa juga belajar memecahkan masalah secara mandiri dan keterampilan berpikir kritis karena mereka harus menganalisis dan menangani informasi. Pembelajaran penemuan dibedakan menjadi dua, yaitu pembelajaran penemuan bebas (*free discovery learning*) atau sering disebut *open ended discovery* dan pembelajaran penemuan terbeimbing (*Guides Discovery*).

Teknik penemuan adalah terjemahan dari *discovery*. Menurut *stund discovery* adalah proses mental di mana siswa mampu mengasimilasi sesuatu konsep atau prinsip. Yang dimaksudkan dengan proses mental tersebut antara lain ialah: mengamati, mencerna, mengerti, menggolong-golongkan, membuat dugaan, menjelaskan, mengukur, membuat kesimpulan, dan sebagainya (Roestiyah, 2012:20). Ciri utama model *discovery learning* adalah berpusat pada siswa, mengeksplorasi dan memecahkan masalah untuk menciptakan, menghubungkan,

dan menggeneralisasi pengetahuan, serta kegiatan untuk menggabungkan pengetahuan baru dan pengetahuan yang sudah ada.

Jadi dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *discovery learning* adalah model pembelajaran yang dapat diterapkan oleh pendidik dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan semangat belajar peserta didik, dengan diterapkannya model pembelajaran ini siswa dituntut lebih aktif dan bisa mengembangkan pengetahuan dalam diri pribadi/individual sehingga apa yang didapat, dapat lebih tersimpan lama dalam ingatannya.

### 2.1.2 Tujuan Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Tujuan Pembelajaran *Discovery Learning*, Bell mengemukakan beberapa tujuan spesifik dari pembelajaran dengan penemuan, yakni sebagai berikut:

- a. Dalam teknik penemuan siswa memiliki kesempatan untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran.
- b. Melalui pembelajaran dengan penemuan, siswa belajar menemukan pola dalam situasi konkret maupun abstrak, juga siswa banyak meramalkan (extrapolate) informasi tambahan yang diberikan.
- c. Siswa juga belajar merumuskan strategi tanya jawab yang tidak rancu dan menggunakan tanya jawab untuk memperoleh informasi yang bermanfaat dalam menemukan.
- d. Pembelajaran dengan penemuan membantu siswa membentuk cara kerja bersama yang efektif, saling membagi informasi, serta mendengar dan menggunakan ide- ide orang lain.
- e. Terdapat beberapa fakta yang menunjukkan bahwa keterampilan-keterampilan, konsep-konsep dan prinsip-prinsip yang dipelajari melalui penemuan lebih bermakna.
- f. Keterampilan yang dipelajari dalam situasi belajar penemuan dalam beberapa kasus, lebih mudah ditransfer untuk aktifitas baru dan diaplikasikan dalam situasi belajar yang baru.

### 2.1.3 Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Mengaplikasikan *discovery learning* dalam proses pembelajaran, ada beberapa tahapan pembelajaran yang harus dilaksanakan. Tahapan atau langkah-

langkah tersebut secara umum dapat diperinci sebagai berikut (Yunus, 2014:177):

- a. Langkah persiapan model *discovery learning*
  - 1) Menentukan tujuan pembelajaran
  - 2) Melakukan identifikasi karakteristik siswa
  - 3) Memilih materi pembelajaran
  - 4) Menentukan topik-topik yang harus dipelajari siswa secara induktif
  - 5) Mengembangkan bahan-bahan belajar yang berupa contoh-contoh, ilustrasi, tugas, dan sebagainya untuk dipelajari siswa.
- b. Prosedur aplikasi model *discovery learning*
  - 1) *Stimulation* (stimulasi/pemberian rangsang)

Pada tahap ini siswa dihadapkan pada sesuatu yang menimbulkan kebingungan, kemudian dilanjutkan untuk tidak memberi generalisasi, agar timbul keinginan untuk menyelidiki sendiri. Guru dapat memulai dengan mengajukan pertanyaan, anjuran membaca buku, dan belajar lainnya yang mengarah pada persiapan pemecahan masalah.
  - 2) *Problem statemen* (pernyataan/identifikasi masalah)

Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengidentifikasi masalah-masalah yang relevan dengan bahan pelajaran, kemudian salah satunya dipilih dan dirumuskan dalam bentuk hipotesis.
  - 3) *Data collection* (pengumpulan data)

Tahap ini siswa diberi kesempatan untuk mengumpulkan berbagai informasi yang relevan, membaca literatur, mengamati objek, wawancara, melakukan uji coba sendiri untuk menjawab pertanyaan atau membuktikan benar tidaknya hipotesis.
  - 4) *Data processing* (pengolahan data)

Pengolahan data merupakan kegiatan mengolah data dan informasi yang telah diperoleh siswa melalui wawancara, observasi dan sebagainya. Tahap ini berfungsi sebagai pembentukan konsep dan

generalisasi, sehingga siswa akan mendapatkan pengetahuan baru dari alternatif jawaban yang perlu mendapat pembuktian secara logis.

5) *Verification* (pembuktian)

Pada tahap ini siswa melakukan pemeriksaan secara cermat untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis yang ditetapkan tadi dengan temuan alternatif dan dihubungkan dengan hasil pengolahan data.

6) *Generalization* (menarik kesimpulan)

Tahap generalisasi/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.

Adapun indikator dari model pembelajaran *discovery learning* adalah : Stimulus, Identifikasi masalah, Pengumpulan data, Pengelolaan data, Verifikasi, Kesimpulan.

Berdasarkan langkah-langkah pembelajaran di atas, dapat penulis simpulkan bahwa langkah-langkah pembelajaran *discovery learning* dilakukan dengan cara melibatkan siswa ke dalam proses pembelajaran secara langsung, yang dimulai dari siswa memberikan stimulus atau rangsangan pada siswa, siswa mengidentifikasi masalah, mengumpulkan dan mengolah data hingga pada tahap menyimpulkan pembelajaran. Guru hanya mengarahkan peserta didik dalam proses pembelajarannya membantu siswa dalam kegiatan menyimpulkan hasil pembelajaran supaya lebih terarah.

#### 2.1.4 Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Kelebihan penerapan *discovery learning* yaitu sebagai berikut (Hosnan, 2014:286):

- a. Membantu siswa untuk memperbaiki dan meningkatkan keterampilan keterampilan dan proses-proses kognitif.
- b. Dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk memecahkan

masalah.

- c. Pengetahuan yang diperoleh melalui strategi ini sangat pribadi dan ampuh karena menguatkan pengertian, ingatan, dan transfer.
- d. Menyebabkan siswa mengarahkan kegiatan belajarnya sendiri dengan melibatkan akalunya dan motivasi sendiri.
- e. Strategi ini dapat membantu siswa memperkuat konsep dirinya, karena memperoleh kepercayaan bekerja sama dengan yang lainnya.
- f. Berpusat pada siswa dan guru berperan bersama-sama aktif mengeluarkan gagasan-gagasan.
- g. Situasi proses belajar menjadi lebih terangsang.
- h. Menimbulkan rasa senang pada siswa, karena tumbuhnya rasa menyelidiki dan berhasil.

Selain kelebihan, model pembelajaran *discovery learning* juga memiliki kelemahan (Hosnan, 2014:288) mengemukakan beberapa kekurangan dari model *discovery learning* yaitu:

- a. Menyita banyak waktu karena guru dituntut mengubah kebiasaan mengajar yang umumnya sebagai pemberi informasi menjadi fasilitator, motivator, dan pembimbing.
- b. Kemampuan berpikir rasional siswa ada yang masih terbatas.
- c. Diperkirakan keharusan adanya persiapan mental untuk cara belajar ini.
- d. Kurang berhasil untuk mengajar kelas besar.
- e. Harapan yang ditumpahkan pada strategi ini mungkin mengecewakan guru dan siswa yang sudah biasa dengan perencanaan dan pengajaran secara tradisional.
- f. Mengajar dengan penemuan mungkin akan dipandang sebagai terlalu mementingkan memperoleh pengertian dan kurang memperhatikan diperolehnya sikap dan keterampilan.
- g. Tidak semua siswa dapat mengikuti pelajaran dengan cara ini.

Setiap model pembelajaran pasti memiliki kekurangan, namun kekurangan tersebut dapat diminimalisir agar berjalan secara optimal. Dengan demikian, guru

harus meminimalisir kekurangan tersebut agar pembelajaran yang menerapkan model discovery learning dapat berjalan dengan efektif dan efisien.

## 2.2 Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

### 2.2.1 Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

IPS adalah bidang studi yang mempelajari dan menelaah serta menganalisis gejala dan masalah sosial dimasyarakat ditinjau dari berbagai aspek kehidupan secara terpadu, sedangkan pengertian ilmu sosial adalah semua bidang ilmu yang berkenaan dengan manusia dalam konteks sosialnya atau semua bidang ilmu yang mempelajari manusia sebagai anggota masyarakat. IPS adalah sejumlah konsep mata pelajaran sosial dan ilmu lainnya yang dipadukan berdasarkan prinsip-prinsip pendidikan yang bertujuan membahas masalah sosial atau bermasyarakat dan kemasyarakatan untuk mencapai tujuan-tujuan khusus pendidikan melalui program pengajaran IPS pada tingkat persekolahan.

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan terjemahan dari *social studies*. Bahwa *social studies* merupakan ilmu-ilmu sosial yang disederhanakan untuk tujuan pendidikan meliputi aspek-aspek ilmu sejarah, ilmu ekonomi, ilmu politik, sosiologi, antropologi, psikologi, ilmu geografi dan filsafat yang dalam perakteknya dipilih untuk tujuan pembelajaran disekolah dan perguruan tinggi. Bila dianalisis dengan cermat bahwa pengertian *social studies* mengandung hal-hal sebagai berikut (Nasution, 2018:3):

- a. *Social studies* merupakan turunan dari ilmu-ilmu sosial.
- b. Disiplin ini dikembangkan untuk memenuhi tujuan pendidikan pada tingkat persekolahan maupun tingkat perguruan tinggi.
- c. Aspek-aspek dari masing-masing disiplin ilmu sosial itu perlu diseleksi sesuai dengan tujuan tersebut.

Rumusan tentang pengertian IPS telah banyak dikemukakan oleh para ahli IPS atau *Social Studies*. Berikut pengertian IPS yang dikemukakan oleh beberapa ahli pendidikan dan IPS di Indonesia.

- a. Moeljono Cokrodikardjo mengemukakan bahwa IPS adalah perwujudan dari suatu pendekatan interdisipliner dari ilmu sosial. IPS merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu sosial yakni sosiologi,

antropologi, budaya, psikologi, sejarah, geografi, ekonomi, ilmu politik dan ekologi manusia, yang diformulasikan untuk tujuan instruksional dengan materi dan tujuan yang disederhanakan agar mudah dipelajari (Cokrodikardjo, 2008:9).

- b. Nu'man Soemantri menyatakan bahwa IPS merupakan pelajaran ilmuilmu sosial yang disederhanakan untuk pendidikan tingkat SD, SLTP, dan SLTA. Penyederhanaan mengandung arti: a) menurunkan tingkat kesukaran ilmu-ilmu sosial yang biasanya dipelajari di universitas menjadi pelajaran yang sesuai dengan kematangan berfikir siswa sekolah dasar dan lanjutan, b) mempertautkan dan memadukan bahan aneka cabang ilmu- ilmu sosial dan kehidupan masyarakat sehingga menjadi pelajaran yang mudah dicerna (Soemantri, 2001:10).
- c. S. Nasution mendefinisikan IPS sebagai pelajaran yang merupakan fusi atau paduan sejumlah mata pelajaran sosial. Dinyatakan bahwa IPS merupakan bagian kurikulum sekolah yang berhubungan dengan peran manusia dalam masyarakat yang terdiri atas berbagai subjek sejarah, ekonomi, geografi, sosiologi, antropologi, dan psikologi sosial (Nasution, 2000:18).

Pembelajaran IPS yang dilaksanakan baik pada pendidikan dasar maupun pada pendidikan tinggi tidak menekankan pada aspek teoritis keilmuannya, tetapi aspek praktis dalam mempelajari, menelaah, mengkaji gejala, dan masalah sosial masyarakat, yang bobot dan keluasannya disesuaikan dengan jenjang pendidikan masing-masing. Kajian tentang masyarakat dalam IPS dapat dilakukan dalam lingkungan yang terbatas, yaitu lingkungan sekitar sekolah atau siswa atau dalam lingkungan yang luas, yaitu lingkungan negara lain, baik yang ada di masa sekarang maupun di masa lampau. Dengan demikian siswa yang mempelajari IPS dapat menghayati masa sekarang dengan dibekali pengetahuan tentang masa lampau umat manusia.

#### 2.2.2 Ruang Lingkup Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Kecakapan proses yang dikembangkan berdasarkan rasional bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan bidang studi yang multi disiplin, terdiri dari

beberapa mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial dan humaniora, yang mempelajari interaksi manusia dengan alam dan lingkungan masyarakat. Ruang lingkup mata pelajaran ips meliputi ( Margono, 2007:6):

- a. Sistem sosial dan budaya.
- b. Manusia, tempat dan lingkungan.
- c. Perilaku ekonomi dan kesejahteraan,
- d. Waktu, keberlanjutan dan perubahan,
- e. Sistem berbangsa dan bernegara.

### 2.2.3 Tujuan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Pembelajaran IPS bertujuan membentuk warga negara yang berkemampuan sosial dan yakin akan kehidupannya sendiri ditengah-tengah kekuatan fisik dan sosial, yang pada gilirannya akan menjadi warga negara yang baik dan bertanggungjawab. Namun tujuan umum pembelajaran IPS adalah memberdayakan siswa agar memiliki kecakapan berpikir, membentuk warga negara yang aktif dan bertanggung jawab serta mampu memecahkan masalah yang dihadapinya dalam kehidupan sehari-hari. Bila mana sasaran dan tujuan-tujuan pembelajaran IPS diatas dikaitkan dengan *taxonomy of education objective* yang dikemukakan oleh Bloom, maka secara garis besar terdapat tiga sasaran pokok dari pelajaranIPS, yaitu ( Sabri, 2007:3):

- a. Pengembangan aspek pengetahuan (*cognitive*)
- b. Pengembangan aspek nilai dan kepribadian (*affective*)
- c. Pengembangan aspek keterampilan (*psicomotoric*)

## 2.3 Hasil Belajar

### 2.3.1 Pengertian Belajar

Menurut Bukhari Umar (2012:5), belajar sangat dianjurkan kepada seluruh manusia karena belajar merupakan proses memperoleh ilmu pengetahuan. Ilmu pengetahuan sangat dibutuhkan oleh manusia untuk mencapai kebahagiaan hidup, baik di dunia maupun akhirat. Rasulullah menyuruh, menganjurkan, dan memotivasi umatnya agar menuntut ilmu pengetahuan. Sehubungan dengan ilmu pengetahuan, yaitu sebagai berikut:

*Ibnu Mas'ud meriwayatkan, "Rasulullah bersabda kepadaku, "Tuntutlah ilmu pengetahuan dan ajarkanlah kepada orang lain, Tuntutlah ilmu kewarisan dan ajarkanlah kepada orang lain. Pelajarilah Al-qur'an dan ajarkanlah kepada orang lain. Saya ini akan mati, Ilmu akan berkurang dan cobaan akan semakin banyak sehingga terjadi perbedaan pendapat antar dua orang tentang suatu kewajiban, mereka tidak menemukan seorang yang dapat menyelesaikannya. "(HR. Ad-Darimi, Ad-Daruquthni, dan Al-Baihaqi).*

Hadis ini ada tiga perintah belajar, yaitu perintah mempelajari al-'ilm, al-fara'id, dan Al-Quran. Menurut Ibnu Mas'ud, ilmu yang dimaksudkan di sini adalah ilmu syariat dan segala jenisnya. Al-Fara'id adalah ketentuan-ketentuan, baik ketentuan islam secara umum maupun ketentuan tentang harta waris. Mempelajari Al-Quran mencakup menghafalnya. Setelah dipelajari ajarkan pula kepada orang lain supaya lebih sempurna. Beliau memerintahkan agar sahabat mempelajari ilmu karena beliau sendiri adalah manusia seperti manusia pada umumnya. Pada suatu saat, beliau akan wafat. Dengan adanya orang mempelajari ilmu, ilmu pengetahuan itu tidak akan hilang.

Al-Qur'an Surah Al-Mujadillah ayat 11 menjelaskan bahwa orang-orang yang berilmu akan diangkat derajatnya, yaitu sebagai berikut:

عَنْ ابْنِ مَسْعُودٍ قَالَ لِي رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ تَعَلَّمُوا الْعِلْمَ وَعَلِّمُوهُ النَّاسَ  
تَعَلَّمُوا الْفَرَائِضَ وَعَلِّمُوهُ النَّاسَ تَعَلَّمُوا الْقُرْآنَ وَعَلِّمُوهُ النَّاسَ فَأَمْرٌ مَقْبُوضٌ  
وَالْعِلْمُ سَيَنْتَقِصُ وَتُظْهِرُ الْفِتْنُ حَتَّى يَخْتَلِفَ اثْنَانِ فِي فِرْيَضَةٍ لَا يَجِدَانِ أَحَدًا  
يَفْصِلُ بَيْنَهُمَا

*Artinya: "Hai orang-orang beriman apabila dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majlis", maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan".*

Tafsir Jalalayn dijelaskan bahwa, (Hai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepada kalian, "Berlapang-lapanglah) berluas-luaslah (dalam majelis") yaitu majelis tempat Nabi saw. berada, dan majelis zikir sehingga orang-orang yang datang kepada kalian dapat tempat duduk. Menurut suatu qiraat lafal al-majaalis dibaca al-majlis dalam bentuk mufrad(maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untuk kalian) di surga nanti. (Dan apabila dikatakan, "Berdirilah kalian") untuk melakukan salat dan hal-hal lainnya yang termasuk amal-amal kebaikan (maka berdirilah) menurut qiraat lainnya kedua-duanya dibaca fansyuzuu dengan memakai harakat damah pada huruf Syinnya (niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antara kalian) karena ketaatannya dalam hal tersebut (dan) Dia meninggikan pula (orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat) di surga nanti. (Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kalian kerjakan).

Ayat diatas menjelaskan bahwa Allah Swt memberikan janji kepada manusia bahwa orang-orang berilmu pengetahuan diangkat derajatnya oleh Allah Swt. Hal ini dapat tercapai jika orang tersebut terus belajar untuk memperoleh pengetahuan. Mencari ilmu pengetahuan merupakan perbuatan baik. Menurut Daryanto (2010:2), belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Secara umum belajar diartikan sebagai perubahan pada individu yang terjadi melalui pengalaman, dan bukan karena pertumbuhan atau perkembangan tubuhnya atau karakteristik seseorang sejak lahir. Manusia banyak belajar sejak lahir dan bahkan ada yang berpendapat sebelum lahir. Bahwa antara belajar dan perkembangan sangat erat kaitanya (Trianto Ibnu Badar al-Tabany, 2014:18).

Pengertian belajar secara psikologis merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya. Slameto (2010:1) mendefenisikan belajar sebagai suatu proses usaha seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Menurut Skinner, belajar adalah rangkaian dari penguatan yang terdiri dari suatu peristiwa dimana perilaku terjadi, perilaku itu sendiri, dan akibat perilaku. Sejalan dengan R. Rogers belajar adalah untuk membimbing anak kearah kebebasan dan kemerdekaan, mengetahui apa yang baik dan yang buruk, dapat melakukan pilihan tentang apa yang dilakukannya dengan penuh tanggung jawab sebagai hasil belajar (Fathurrahman, dkk, 2012:7).

Berdasarkan beberapa pendapat tentang pengertian belajar tersebut, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu usaha sadar yang dilakukan seseorang yang mengakibatkan perubahan tingkah laku yang tetap atau permanen sebagai hasil dari latihan atau pengalaman dalam interaksinya dengan lingkungan. Perubahan tersebut tidak hanya bertambahnya pengetahuan, tetapi terwujud dalam sikap, keterampilan, kecakapan, kemampuan, tingkah laku, kepribadian, dan lain sebagainya.

### 2.3.2 Pengertian Hasil Belajar

Winkel (dalam purwanto, 2014:45) mendefinisikan hasil belajar merupakan perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya, hasil belajar secara singkat yaitu hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami kegiatan belajar. Hasil belajar dapat berupa ilmu pengetahuan, namun tidak hanya pengetahuan yang diperoleh setiap individu dalam belajar, hasil belajar siswa berupa informasi verbal, keterampilan intelektual, strategi kognitif, keterampilan motorik, dan sikap. Bentuk hasil belajar siswa tersebut tidak hanya pengetahuan saja. Namun hasil belajar dapat berupa informasi verbal, keterampilan dan sikap (Anni Rifa'i, 2011:85).

Sedangkan menurut Dymiati dan Mudjiono dalam Ismail (2014:38) mengatakan bahwa hasil belajar adalah tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran, dimana tingkat keberhasilan tersebut kemudian ditandai dengan skala nilai berupa huruf atau kata atau simbol. Hasil belajar tampak sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa, yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan, sikap dan keterampilan.

Susanto (2013:5) mengatakan bahwa hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar. Menurut Soetopo (2005:2), hasil belajar adalah ditandai dengan adanya "perubahan", perubahan yang dimaksud disini adalah perubahan yang terjadi secara sadar dan tertuju untuk memperoleh sesuatu yang lebih baik dari sebelumnya.

Bloom (dalam Sudjana, 2009:22) mengatakan hasil belajar itu mencakup tiga ranah yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik. Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi. Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban, atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi. Ranah psikomotorik berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotorik yakni:

- a. Gerak refleks.
- b. Keterampilan gerakan dasar.
- c. Kemampuan perceptual.
- d. Keharmonisan atau ketepatan.
- e. Gerakan keterampilan kompleks.
- f. gerakan ekspresif dan interpretasi

Ketiga ranah tersebut menjadi objek penilaian hasil belajar. Diantara ketiga ranah tersebut, ranah kognitiflah yang paling banyak dinilai oleh para guru di sekolah karena berkaitan dengan kemampuan para siswa menguasai isi bahan pengajaran.

Menurut UU Nomor 23 Tahun 2016 Pasal 3 menyatakan tentang penilaian hasil belajar oleh pendidik bertujuan untuk memantau dan mengevaluasi proses, kemajuan belajar, dan perbaikan hasil belajar peserta didik secara berkesinambungan.

Berdasarkan pengertian hasil belajar tersebut dapat disimpulkan hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku dan sikap pada individu setelah melakukan kegiatan pembelajaran. Hasil belajar yang diperoleh individu yaitu berupa pengetahuan, keterampilan dan sikap yang ketiganya termasuk dalam tiga ranah. Ketiga ranah tersebut umumnya merupakan objek penilaian hasilbelajar dalam kegiatan belajar. Ranah kognitif yang umum digunakan oleh guru berkaitan dengan pengetahuan akademik.

### 2.3.3 Tiga Unsur Utama Dalam Konsep Hasil Belajar

Menurut Euis Karwati & Donni Juni Priansa (2014:200), tiga unsur utama dalam konsep hasil belajar yaitu, (pertama) belajar berkaitan dengan perubahan perilaku. Kegiatan belajar di sekolah, perubahan perilaku itu mengacu pada kemampuan untuk mengingat atau menguasai berbagai bahan belajar dan kecenderungan peserta didik memiliki sikap dan nilai-nilai yang diajarkan oleh pendidik, sebagaimana telah dirumuskan dalam tujuan pembelajaran. Untuk mengukur apakah seorang telah belajar atau belum belajar diperlukan adanya perbandingan perilaku sebelum dan setelah mengalami kegiatan belajar. (kedua) Perubahan perilaku itu terjadi karena didahului oleh proses pengalaman, Pengalaman dapat membatasi jenis-jenis perubahan perilaku yang dipandang mencerminkan belajar. Pengalaman dalam pengertian belajar dapat berupa pengalaman fisik, psikis, dan sosial.

Perubahan perilaku karena pertumbuhan dan kematangan fisik tidak dapat dipandang sebagai hasil belajar. Kematangan pada diri seseorang yang berkaitan dengan pertumbuhan dan perkembangan fisik itu sebagai prasyarat untuk belajar. (ketiga) Perubahan perilaku karena proses belajar bersifat relatif permanen, Seseorang mampu memahami proses belajar dan menerapkan pengetahuan yang diperoleh dari belajar dari kehidupan nyata, maka ia mampu menjelaskan segala sesuatu yang ada di lingkungannya. Demikian pula jika seseorang mampu memahami prinsip-prinsip belajar, maka akan mampu mengubah perilaku seperti yang diinginkan. Walaupun teori belajar usianya masih muda dan belum merupakan sesuatu yang solid, namun ada beberapa prinsip belajar yang telah

disepakati bersama secara kuat. Jenis perilaku belajar terdiri dari tiga ranah yaitu sebagai berikut:

a. Ranah kognitif

Ranah yang dikembangkan oleh Bloom et, terdiri dari enam jenis perilaku, yaitu:

- 1) Pengetahuan, mencakup kemampuan untuk mengingat hal-hal yang telah dipelajari dan tersimpan dalam ingatan. Pengetahuan tersebut dapat berkenaan dengan fakta, peristiwa, pengertian, kaidah, teori, prinsip, atau metode.
- 2) Pemahaman, mencakup kemampuan untuk menangkap intisari dan makna dari hal-hal yang dipelajari.
- 3) Penerapan, mencakup kemampuan untuk menerapkan metode atau kaidah dalam memecahkan masalah yang dihadapi.
- 4) Analisis, mencakup kemampuan untuk merinci suatu kesatuan kebagian-bagian dalam yang tidak terpisahkan sehingga struktur keseluruhan dapat dipahami dengan baik.
- 5) Sintesis, mencakup kemampuan untuk membentuk pola baru.
- 6) Evaluasi, mencakup kemampuan untuk membentuk pendapat tentang beberapa hal berdasarkan kriteria tertentu.

b. Ranah afektif

Ranah afektif yang dikembangkan oleh Krathwohl dan Bloomet, terdiri dari lima jenis perilaku, yaitu:

- 1) Penerimaan, yang mencakup kepekaan tentang hal tertentu dan kesediaan mempertahankan hal tersebut.
- 2) Partisipasi, yang mencakup kerelaan, kesediaan memperhatikan dan berpartisipasi dalam suatu kegiatan.
- 3) Penilaian dan penentuan sikap, yang mencakup penerimaan terhadap suatu nilai, menghargai, mengakui, dan menentukan sikap.
- 4) Organisasi, yang mencakup kemampuan membentuk suatu sistem nilai sebagai pedoman dan pegangan hidup.

- 5) Pembentukan pola hidup, yang mencakup kemampuan menghayati nilai, dan membentuknya menjadi pola nilai kehidupan pribadi.

c. Ranah psikomotor

Ranah psikomotor yang dikembangkan oleh Simpson terdiri dari tujuh perilaku atau kemampuan motorik, yaitu:

- 1) Persepsi, mencakup kemampuan memilah-milahkan (mendeskripsikan) sesuatu secara khusus dan menyadari perbedaannya.
- 2) Kesiapan, mencakup kemampuan menempatkan diri dalam suatu keadaan dimana akan terjadi suatu gerakan atau rangkaian gerakan, kemampuan ini mencakup aktivitas jasmani dan rohani (mental).
- 3) Gerakan terbimbing, mencakup kemampuan melakukan gerakan sesuai dengan contoh atau gerakan peniruan yang dilakukan oleh orang lain.
- 4) Gerakan terbiasa, mencakup kemampuan melakukan gerakan- gerakan tanpa contoh.
- 5) Gerakan kompleks, mencakup kemampuan melakukan gerakan atau keterampilan yang kompleks secara tepat, efisien, dan lances.
- 6) Penyesuaian pola gerakan, mencakup kemampuan mengadakan perubahan dan penyesuaian pola gerak-gerik dengan persyaratan khusus yang berlaku.
- 7) Kreativitas, mencakup kemampuan melahirkan pola gerakan baru atas dasar perkarsa sendiri.

Adapun indikator hasil belajar menurut Straus, Tetroe & Graham (dalam Ricardo dan Meilani 2017), yaitu sebagai berikut:

- a. Ranah kognitif, memfokuskan terhadap bagaimana siswa mendapat pengetahuan akademik melalui metode pelajaran maupun

peyampaian informasi.

- b. Ranah afektif, berkaitan dengan sikap, nilai, keyakinan yang berperan penting dalam perubahan tingkah laku.
- c. Ranah psikomotorik, berkaitan dengan keterampilan dan pengembangan diri yang digunakan pada kinerja keterampilan maupun praktek dalam pengembangan penguasaan keterampilan.

#### 2.3.4 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Slameto faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, antara lain:

##### a. Faktor intern

Faktor intern ini dari dalam diri siswa, terdiri dari tiga aspek yaitu aspek fisiologis (bersifat jasmani), seperti keadaan kesehatan dan keadaan tubuh, dan faktor psikologis (bersifat rohani), seperti perhatian, minat, bakat dan kesiapan, dan kelelahan (bersifat jasmani dan rohani).

##### b. Faktor eksternal

Faktor eksternal adalah faktor yang berada di luar individu yang sedang belajar, yaitu: 1. faktor keluarga (cara orang tua mendidik, suasana rumah, relasi antara anggota keluarga), 2. Faktor sekolah (metode mengajar, relasi antara guru dan siswa, waktu, disiplin sekolah), 3. faktor masyarakat (kegiatan siswa dalam masyarakat, teman bergaul, media massa).

Amri menyatakan ada dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu faktor yang berada dalam diri individu yang sedang belajar (internal) dan faktor yang berada diluar individu yang sedang belajar (eksternal). Faktor internal terdiri dari dua faktor jasmaniah (kesehatan dan cacat tubuh), psikologis (intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kelelahan). Faktor eksternal terdiri dari keluarga (cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, latar belakang kebudayaan. Faktor sekolah (metode mengajar, kurikulum, relasi antar guru dan siswa). Faktor masyarakat (kegiatan siswa di dalam masyarakat, teman bergaul, bentuk kehidupan dalam masyarakat, media massa).

Menurut Muhibbin faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar menjadi

3 macam yaitu: 1) Faktor internal, yang meliputi keadaan jasmani dan rohani siswa, 2) faktor eksternal yang merupakan kondisi lingkungan di sekitar siswa, dan 3) faktor pendekatan belajar yang merupakan jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan mempelajari materi-materi pelajaran.

Menurut Sulastri, dkk (2015:93), faktor-faktor yang mempengaruhi tinggi rendahnya hasil belajar siswa yaitu faktor yang berasal dari dalam diri siswa yaitu:

- a. faktor yang berasal dari dalam diri siswa antara lain faktor fisiologis yang terdiri dari kondisi keluarga dan kondisi panca indera, faktor psikologis yang terdiri dari minat, kecerdasan, bakat, motivasi, kemampuan kognitif, (2) faktor yang berasal dari luar diri siswa antara lain faktor lingkungan dan faktor instrumental. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dari sisi sekolah meliputi:

- 1) Metode mengajar. Metode mengajar adalah suatu cara atau jalan yang harus dilalui di dalam mengajar. Mengajar itu sendiri menurut Ign. S. Ulih B. Karo adalah menyajikan bahan pelajaran kepada orang lain itu diterima, dikuasai dan dikembangkan. Dari uraian di atas jelaslah bahwa metode mengajar itu mempengaruhi belajar.
- 2) Kurikulum. Kurikulum diartikan sebagai sejumlah kegiatan yang diberikan kepada siswa. kegiatan ini sebagian besar adalah menyajikan bahan pelajaran agar siswa menerima, menguasai dan mengembangkan bahan pelajaran itu.
- 3) Relasi guru dengan siswa. Proses belajar mengajar terjadi antara guru dengan siswa. proses tersebut juga dipengaruhi oleh relasi yang ada dalam proses itu sendiri. Jadi cara belajar siswa juga dipengaruhi oleh relasinya dengan gurunya.
- 4) Relasi siswa dengan siswa. Siswa yang mempunyai sifat-sifat atau tingkah laku yang kurang menyenangkan teman lain, mempunyai rasa rendah diri atau sedang mengalami tekanan-tekanan batin, akan diasingkan dari kelompok. Akibatnya makin parah dan dapat

mengganggu belajarnya.

- 5) Disiplin sekolah. Kedisiplinan sekolah erat hubungannya dengan kerajinansiswa dalam sekolah juga dalam belajar. hal ini mencakup segala aspek baik kedisiplinan guru dalam mengajar karena kedisiplinan pendidik juga dapat memberi contoh bagi siswa atau peserta didik.

## 2.4 Kerangka Berpikir

### 1. Variabel Penelitian

Variabel penelitian pada dasarnya adalah suatu hal yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2017:38). Secara teoritis, variabel didefinisikan sebagai atribut seseorang, atau subyek yang mempunyai variasi antara satu orang dengan orang yang lain atau satu objek dengan objek lain. Bervariasi berarti pada variabel tersebut mempunyai nilai, skor, ukuran yang berbeda. Variabel juga dapat merupakan atribut dari bidang keilmuan atau kegiatan tertentu. Peneliti mengkaji dua variabel yaitu model *discovery learning* sebagai variabel independen (bebas) atau sebagai variabel yang mempengaruhi, yang di gambarkan dengan simbol X, dan hasil belajar siswa sebagai variabel dependen (terikat) atau sebagai variabel yang di pengaruhi, yang di gambarkan dengan simbol Y.

### 2. Desain Penelitian

Desain penelitian ini yaitu hubungan antara variabel X dan variabel Y. Oleh karena itu penelitian ini bersifat korelasional, yaitu penelitian yang menggambarkan hubungan kedua variabel tersebut. Berdasarkan hal tersebut maka pendekatan penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan model:

Tabel 2 1 Kerangka Berpikir Penelitian

Model <i>Discovery Learning</i> (X)	Hasil Belajar Siswa (Y)
-------------------------------------	-------------------------

<p>Terdiri dari 6 indikator :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Stimulasi</li> <li>2) Identifikasi masalah</li> <li>3) Pengumpulan data</li> <li>4) Pengolahan data</li> <li>5) Pembuktian data</li> <li>6) Menarik kesimpulan</li> </ol>	<p>Terdiri dari 3 indikator :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Ranah kognitif</li> <li>2) Ranah afektif</li> <li>3) Ranah psikomotorik</li> </ol>
---	--

## 2.5 Penelitian Yang Relevan

Kajian hasil penelitian terdahulu yang relevan digunakan untuk menghasilkan penelitian yang lebih baik dan sempurna, untuk itu peneliti mengambil referensi yang berasal dari penelitian terdahulu berupa skripsi dari penulis lain:

1. Skripsi yang disusun oleh Zulastri, Yang Berjudul: “Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Sifat Bangun Datar Siswa Kelas Iii Mi Nurul Islam Semarang Tahun Ajaran 2016/ 2017”. Skripsi Ini Memiliki Tujuan, Yaitu: Untuk Mengetahui Apakah Ada Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Matematika Materi Sifat Bangun Datar Kelas III MI Nurul Islam Semarang. Jenis penelitian ini yaitu kuantitatif dengan metode eksperimen. Hasil penelitian skripsi ini dapat dilihat dari perhitungan uji perbedaan rata-rata kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh  $t$  hitung = 2,096 dan  $t$  tabel = 1,676. Karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$  dengan  $dk$  49 dan tingkat signifikansi 5%, maka dapat disimpulkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa dengan model pembelajaran discovery learning lebih tinggi dari rata-rata hasil belajar siswa dengan pembelajaran konvensional (ceramah). Berdasarkan data yang telah dikumpulkan, diperoleh rata-rata hasil belajar siswa dengan model pembelajaran discovery learning (kelas eksperimen) sebesar 77,25 dan rata-rata hasil belajar siswa dengan

pembelajaran konvensional (kelas kontrol) sebesar 69,33. Dari pengujian hipotesis dan nilai rata-rata kedua kelas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan model pembelajaran *discovery learning* berpengaruh terhadap hasil belajar matematika materi sifat bangun datar sederhana kelas III MI Nurul Islam Semarang. Simpulan ini semoga dapat bermanfaat bagi guru dalam pelaksanaan pembelajaran dan bermanfaat untuk siswa dalam kegiatan proses pembelajaran.

2. Penelitian Rosdiana (2017) yang berjudul tentang “Pengaruh Penggunaan Model *Discovery Learning* Terhadap Efektivitas Dan Hasil Belajar

Siswa”. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa model *Discovery Learning* memiliki pengaruh terhadap efektivitas pembelajaran. Dasar pengambilan keputusan adalah nilai signifikansi (2-tailed)  $0,002 < 0,05$  hasil uji independent sampel t-test. Hasil tersebut relevan dengan capaian ketuntasan hasil belajar siswa adalah 93,33 %. Siswa memberikan respon positif terhadap model *Discovery Learning* dengan hasil 52,22 % sangat baik, 41,11 % baik dan 6,67 % tidak baik. Berdasarkan simpulan di atas disarankan untuk guru dapat melakukan pembelajaran menggunakan model *Discovery Learning* dalam ujicoba secara luas dan pemanfaatan lingkungan sebagai sumber belajar dapat menjadi rujukan untuk pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.

3. Penelitian Inka Nofita (2017) judul tentang “Pengaruh Model *Discovery Learning* Terhadap Hasil Belajar, Keterampilan Proses Sains, Serta Minat Belajar Pada Konsep Getaran Dan Gelombang Di SMPN 1 Kota Bengkulu”. Berdasarkan hasil analisis data menggunakan uji-t dua sampel independen terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan model *discovery learning* terhadap hasil belajar siswa karena  $t_{hitung} = 8,16 > t_{tabel} = 2,00$ , keterampilan proses siswa  $t_{hitung} = 5,9 > t_{tabel} = 2,0$ , dan minat belajar siswa rata-rata sebesar 35,8 dalam kategori berminat dan minat belajar siswa untuk kategori sangat tinggi, tinggi, rendah, dan sangat rendah masing-masing sebesar secara berurutan adalah 6,06 %, 69,67 %,

18,18 %, dan 6,06 %. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan model discovery learning terhadap hasil belajar, keterampilan proses sains, dan minat belajar siswa.

Persamaan penelitian di atas dengan penelitian proposal skripsi ini yaitu pada jenis penelitian yaitu sama-sama menggunakan jenis penelitian kuantitatif, perbedaannya pada mata pelajaran yang diteliti yaitu pada penelitian di atas meneliti mata pelajaran matematika sedangkan penelitian proposal skripsi ini meneliti mata pelajaran keawarganegaraan.

## 2.6 Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul. Adapun hipotesis dalam penelitian ini yaitu :

Ha: Terdapat Pengaruh Model *Discovery Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS di Kelas VII MTs PAB 2 Sampali.

Ho: Tidak Terdapat Pengaruh Model *Discovery Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS di Kelas VII MTs PAB 2 Sampali.

Adapun kriteria-kriteria dalam hipotesis ini ialah jika  $F_{hitung}$  lebih besar dari  $F_{tabel}$  ( $F_{hitung} > F_{tabel}$ ) sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima atau adanya pengaruh model discovery learning terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS di Kelas VII MTs PAB 2 Sampali, dan jika  $F_{hitung}$  lebih kecil dari  $F_{tabel}$  ( $F_{hitung} < F_{tabel}$ ) sehingga  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak atau adanya pengaruh model *discovery learning* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS di Kelas VII MTs PAB 2 Sampali.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SUMATERA UTARA MEDAN