

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Dalam KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) hasil adalah suatu yang ada atau yang terjadi oleh suatu kerja yang berarti berhasil atau sukses (Hartono, 1996). Adapun hal pokok dalam kegiatan belajar mengajar dalam lembaga formal meliputi tujuan pengajaran/instruksional, pengalaman/proses belajar mengajar dan penilaian/hasil belajar. Ketiga unsur pokok tersebut saling terkait satu sama lain. Adapun belajar merupakan suatu proses yang terjadi pada diri seseorang akibat usaha yang dilakukannya sehingga memperoleh perubahan pengetahuan, keterampilan, pengalaman baru sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungan (Putri et al., 2017). Menurut Sudjana suatu kegiatan penilaian dilakukan untuk melihat sejauh mana tujuan-tujuan instruksional telah dapat dicapai atau dikuasai oleh siswa dalam bentuk hasil belajar yang diperlihatkannya setelah mereka menempuh pengalaman belajarnya (Sudjana, 2010). Mempertegas pernyataan tersebut, Mulyasa mengungkapkan bahwa hasil belajar merupakan prestasi belajar peserta didik secara keseluruhan, yang menjadi indikator kompetensi dasar dan derajat perubahan perilaku yang bersangkutan (Mulyasa, 2006). Penilaian ini bisa langsung dilakukan oleh guru setelah semua materi selesai atau juga setelah beberapa materi selesai. Perubahan perilaku dalam belajar terdiri dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Berdasarkan pengertian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku siswa akibat dari adanya proses belajar yang terdiri aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Menurut Winkel dalam buku Purwanto, hasil belajar adalah perubahan yang mengubah sikap dan perilaku masyarakat. Metode pada pembelajaran ini mendukung proses hasil belajar yang dicapai oleh siswa. Pembelajaran menjadi lebih menarik ketika guru mengajarkan materi dengan menggunakan model atau metode, metode pembelajaran yang sesuai dengan materi (Purwanto, 2016).

Menurut Bloom dalam buku Agus Suprijono, hasil belajar meliputi keterampilan kognitif, emosional, dan psikomotorik. Perlu diingat bahwa hasil belajar bukan hanya aspek potensi manusia, tetapi perubahan perilaku secara keseluruhan. Dengan itu, hasil belajar yang dikategorikan oleh para profesional pendidikan seperti yang dijelaskan di atas dianggap komprehensif daripada terpisah-pisah (Suprijono, 2009).

Jadi, hasil belajar adalah keterampilan yang diperoleh siswa setelah mengikuti kegiatan belajar, dan hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang dilakukan siswa setelah menyelesaikan kegiatan belajar yang melibatkan aktivitas kognitif dibuat oleh target suatu hasil belajar.

Hasil belajar adalah hasil pembelajaran dari suatu individu tersebut berinteraksi secara aktif dan positif dengan lingkungannya. Menurut Oemar Hamalik hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut. Selanjutnya Winkel menyatakan bahwa hasil belajar merupakan suatu kemampuan internal yang telah menjadi milik pribadi seseorang dan kemungkinan orang itu melakukan sesuatu sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya (Nurrita, 2018).

Hasil belajar adalah hasil usaha siswa untuk melaksanakan kegiatan belajar pasca belajar, yang berupa angka, huruf, dan perbuatan, dalam bentuk tertentu: sertifikat, sertifikat, ijazah, sertifikat, sertifikat, atau bentuk lainnya (Samino & Marsudi, 2011).

Menurut perspektif Islam tentang pembelajaran, pembelajaran harus berlangsung melalui proses kognitif. Sistem memori jangka pendek dan jangka panjang berperan aktif dalam memutuskan proses mempelajari informasi dan keterampilan dalam skenario ini. Dalam firman Allah, ayat 9 Surat Az-Zumar mengatakan:

أَمَّنْ هُوَ قَانِتٌ آنَاءَ اللَّيْلِ سَاجِدًا وَقَائِمًا يَحْذَرُ الْآخِرَةَ وَيَرْجُوا
رَحْمَةَ رَبِّهِ قُلْ هَلْ يَسْتَوِي الَّذِينَ يَعْلَمُونَ وَالَّذِينَ لَا يَعْلَمُونَ
إِنَّمَا يَتَذَكَّرُ أُولُوا الْأَلْبَابِ □

“(Apakah kamu, hai orang-orang musyrik yang lebih beruntung) atau apakah kamu orang yang beribadah di malam hari dengan sujud dan berdiri, karena takut (hukuman) akhirat dan mengharap ampunan Tuhannya? “Apakah mereka yang tahu sama dengan mereka yang tidak tahu?” Anda bisa bertanya. Orang yang bijaksana adalah satu-satunya yang bisa belajar.” (Q.S Az-Zumar:9).

Makna ayat di atas untuk belajar adalah bahwa kegiatan belajar yang dilakukan untuk memperoleh informasi dilakukan oleh seseorang yang memiliki proses mendengar dan melihat. Proses belajar terjadi dalam berbagai cara, baik disengaja maupun tidak disengaja, berlangsung terus menerus, dan mengakibatkan perubahan pada diri siswa. Ada perbedaan dalam penerimaan belajar antara mereka yang berhati-hati dan tahu apa yang diajarkan dan mereka yang tidak. Juga dinyatakan dalam Surah Az Zumar bahwa orang yang berilmu dapat belajar. Artinya, Allah memberikan motivasi kepada kita untuk menuntut ilmu sebanyak-banyaknya agar memperoleh hasil yang memuaskan. Selain itu, sebagaimana dinyatakan dalam berbagai hadits, semua Muslim wajib menuntut ilmu. Pengetahuan adalah kunci dari semua hal yang baik. Dalam Islam, agama Islam dan amal ibadah tidak dapat diselesaikan tanpa mengejar pengetahuan. Sebagaimana hadits Nabi Muhammad SAW berikutnya:

تَعَلَّمُوا أَوْ عَلِّمُوا أَوْ تَوَاضَعُوا لِمُعَلِّمِكُمْ وَلْيَلِزُوا الْمُعَلِّمِكُمْ (رَوَاهُ الطَّبْرَانِيُّ)

Artinya

: Pelajari semuanya, ajarkan semuanya, hormati guru mu, dan bersikap baik kepada mereka yang mendidikmu..” (HR Tabrani).

Ilmu agama menjadi prioritas yang harus dipelajari. Namun, ini tidak berarti bahwa ilmu-ilmu lain harus diabaikan. Lebih lanjut, beberapa hadits menyatakan bahwa menuntut ilmu adalah jihad di mata Allah SWT.

b. Ciri-ciri hasil belajar

Menurut Nana Sudjana, ciri-ciri hasil belajar adalah sebagai berikut:

- 1) Peserta didik dapat mengingat informasi, prinsip dan konsep yg telah mereka pelajari dari waktu ke waktu.
- 2) Peserta didik kelahiran dapat menyampaikan contoh konsep dan prinsip yg sudah dipelajarinya.
- 3) Peserta didik bisa menerapkan atau menerapkan konsep dan prinsip yg dipelajari dalam situasi lain yg serupa, baik pada kaitannya menggunakan materi maupun pada praktik kehidupan sehari-hari.
- 4) Siswa mempunyai dorongan yang bertenaga buat memperdalam diri serta dapat belajar secara mandiri sinkron dengan prinsip serta konsep yg sudah dipelajarinya.
- 5) Siswa pandai dalam hubungan sosial mirip bekerja sama dengan siswa lain, berkomunikasi dengan siswa lain, toleransi, menghargai pendapat orang lain, serta menerima kritik asal orang lain.
- 6) Siswa memperoleh kepercayaan diri untuk memiliki kemampuan serta kemampuan merampungkan tugas-tugas belajar seperti munculnya semangat belajar, tidak mudah putus harapan, tidak terlalu membebani pekerjaan rumah, dalam memecahkan suatu masalah belajar serta upayanya. siswa menguasai mata pelajaran yg telah dipelajarinya, paling sedikit 80% dari apa yg sudah dicapai, sinkron dengan tujuan pendidikan tertentu yg ditetapkan buat mereka (Sudjana, 2010).

c. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Tingkah laku seseorang yang telah melakukan pembelajaran adanya perubahan dalam dirinya, yang meliputi perubahan pengetahuan, keterampilan, dan nilai sikap. Dalam praktiknya, hasil belajar yang didapat siswa tentu tidak terlepas dari beberapa faktor. Baik faktor secara internal maupun eksternal. Adapun Hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yaitu (Sudjana, 2010):

- 1) Faktor buatan siswa kemampuan siswa merupakan aspek buatan siswa. Komponen kemampuan peserta didik memiliki dampak yang cukup besar terhadap hasil belajar yang dicapai. 70% hasil belajar siswa dipengaruhi oleh kemampuan siswa, sedangkan 30% dipengaruhi oleh lingkungan. Ada juga keinginan untuk belajar, rasa ingin tahu dan pemahaman, sikap dan kebiasaan belajar, kesabaran, faktor sosial ekonomi, fisik, dan psikologis.
- 2) variabel eksternal seperti kelahiran atau pengaruh lingkungan Artinya, pengaruh selain diri sendiri dapat mempengaruhi atau menentukan hasil belajar yang diperoleh. Pengaruh signifikan terbesar terhadap hasil belajar di sekolah adalah kualitas pendidikan. Tinggi rendahnya proses pendidikan dan pembelajaran untuk mencapai tujuan itulah yang disebut dengan mutu pendidikan.

Adapun faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar menurut Munadi, antara lain meliputi faktor internal dan faktor eksternal (Rusman, 2012):

- 1) Faktor Internal
 - a) Faktor Fisiologi Kondisi fisiologis seperti kesehatan prima, tidak mudah lelah atau lelah, dan tidak lumpuh. Ini mungkin berdampak pada siswa yang diberi topik ini.
 - b) Aspek Psikologis Setiap orang, dalam hal ini siswa, memiliki berbagai tuntutan psikologis yang mempengaruhi hasil belajarnya. Kecerdasan siswa (IQ), perhatian, rasa ingin tahu, bakat, motivasi, motivasi, kognitif dan pemikiran logis adalah beberapa elemen psikologis yang perlu dipertimbangkan.
- 2) Faktor Eksternal
 - a) Aspek Lingkungan Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar Lingkungan fisik dan sosial merupakan contoh unsur lingkungan. Suhu dan kelembaban adalah contoh faktor lingkungan alami. Pembelajaran siang hari di ruangan dengan

sedikit sirkulasi udara sangat relevan dan berbeda dengan pembelajaran pagi hari, ketika keadaan masih segar dan ada banyak ruang untuk bernafas.

- b) Faktor instrumental Faktor instrumental artinya faktor yang eksistensi serta fungsinya dirancang sinkron dengan yang akan terjadi belajar yang dibutuhkan. Unsur-unsur tersebut dimaksudkan sebagai wahana untuk mencapai tujuan pembelajaran yang direncanakan. Unsur-unsur penentu tersebut berupa kurikulum, lembaga dan guru.

d. Unsur-unsur yang mempengaruhi hasil belajar

Model pembelajaran dengan komunikasi satu arah mengakibatkan siswa tidak dilibatkan secara aktif dalam proses pembelajaran sehingga siswa kurang terlibat secara dominan dalam proses pembelajaran. Siswa yang tidak dilibatkan secara aktif akan mudah merasa bosan dan cenderung kurang termotivasi untuk belajar. Kurang aktif dan kurang adanya motivasi pada diri siswa pada akhirnya akan mengakibatkan Hasil Belajar yang kurang memuaskan (Wardana & Sagoro, 2019). Adapun unsur-unsur hasil belajar yang harus di perhatikan adalah sebagai berikut: Menurut Nana Sujana lebih tepat menggambarkan sebuah unsur-unsur yang terlibat dalam ketiga aspek hasil belajar menurut Benyamin Bloom.

1) Domain kognitif (kemampuan intelektual)

Ada enam tingkatan dalam domain kognitif.

- a. Pengetahuan hafalan dan ingatan termasuk dalam pengetahuan yang sebenarnya, di samping pengetahuan tentang batas-batas, istilah, pasal, undang-undang, bab, dll yang perlu diperoleh.
- b. Memahami Metode pemahaman hasil belajar satu tingkat lebih tinggi dari metode menghafal hasil belajar. Untuk memahami, Anda memerlukan kemampuan untuk memahami arti dan pentingnya suatu konsep.
- c. Aplikasi Aplikasi adalah kemampuan untuk menerapkan konsep, ide, rumus, dan hukum dalam situasi baru.

- d. Analisis Analisis adalah kemampuan untuk merinci suatu keterpaduan (integrated whole) menjadi elemen-elemen atau bagian-bagian yang memiliki arti, tingkatan, atau hierarki.
- e. Sintesis Sintesis adalah kebalikan dari analisis. Analisis berfokus pada kemampuan untuk membagi integritas sehingga terdapat bagian yang memiliki makna, sedangkan sintesis ialah kemampuan untuk mengintegrasikan elemen atau bagian ke dalam integritas.
- f. Peringkat Peringkat adalah kemampuan untuk membuat keputusan tentang nilai sesuatu berdasarkan beberapa penilaian dan kriteria yang digunakan. Jenis hasil belajar ini termasuk kategori terbaik.

2). Domain Afektif

Ranah afektif berkaitan pada sikap dan nilai. pada tingkat area efektif dari beberapa tujuan dan jenis hasil belajar. Level-level ini dimulai dari level paling dasar hingga level paling kompleks:

- a) Menerima dan mengunungi merupakan bentuk kerentanan terhadap rangsangan eksternal dari siswa, baik berupa situasi problematik maupun gejala.
- b) Respon atau tanggapan, yaitu tanggapan seseorang terhadap suatu rangsangan dari luar.
- c) Syukur (evaluasi) berkaitan dengan nilai dan keyakinan terhadap gejala atau rangsangan.
- d) Pengembangan suatu nilai dalam suatu organisasi, yaitu suatu sistem di dalam organisasi, termasuk hubungan antara nilai yang satu dengan nilai yang lain dan penentuan karakteristiknya.
- e) Integrasi seluruh sistem nilai yang dimiliki manusia yang mempengaruhi internalisasi nilai: kepribadian dan pola perilaku.

3). Domain Psikomotor

Hasil belajar pada ranah psikomotorik memanifestasikan dirinya dalam bentuk kemampuan individu (keterampilan). Ada 6 tingkat keterampilan. Yaitu,

- a) gerakan refleks (keterampilan gerakan involunter)

- b) keterampilan gerakan dasar.
- c) Keterampilan persepsi termasuk diferensiasi visual, diferensiasi motorik pendengaran, dll.
- d) Kemampuan di bidang fisik, seperti harmoni dan harmoni.
- e) Keterampilan gerak mulai dari keterampilan sederhana sampai dengan keterampilan kompleks.
- f) Keterampilan komunikasi non-destruktif seperti gerakan ekspresif dan interpretative (Wardana & Sagoro, 2019).

Dari penjelasan di atas dapat kita lihat bahwa beberapa unsur hasil belajar terdiri dari unsur kognitif, emosional, dan psikomotorik. Aspek kognitif sangat berpengaruh sehingga mengandung unsur-unsur yang diperlukan untuk proses pembelajaran. Elemen ini menyangkut intelektual siswa dengan aspek kognitif memori, pemahaman, aplikasi, analisis, dan penilaian untuk memastikan bahwa proses penentuan hasil belajar berjalan seperti yang diharapkan.

2. Model Pembelajaran Discovery Learning

a. Pengertian Model Pembelajaran

Model Rencana pelajaran adalah rencana atau pola yang dapat Anda gunakan untuk merancang pembelajaran tatap muka di kelas atau lingkungan belajar, atau untuk merancang bahan pembelajaran seperti buku, film, kaset, program media komputer, dan kurikulum (Tim Pengembangan MKDP, 2017).

Model pembelajaran, menurut Joyce dan Weil Rusman, adalah strategi atau pola yang dapat digunakan untuk membangun kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang materi pembelajaran, memimpin pembelajaran di kelas, dan kegiatan lainnya. Model pelatihan dapat dimanfaatkan sebagai pola seleksi. Ini menyiratkan bahwa guru dapat memilih model pembelajaran yang relevan dan efisien untuk membantu mereka mencapai tujuan pendidikan mereka (Rusman, 2012).

Dari beberapa hal di atas, model pembelajaran adalah pola pembelajaran yang ditunjukkan dari awal sampai akhir kegiatan pembelajaran, yang disusun

secara sistematis dan digunakan dalam merencanakan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diberikan.

Menurut Al-Qur'an, manusia diperintahkan untuk menyimak dan berpikir kritis agar dapat memahami materi pelajaran yang dipelajarinya, sebagaimana tertuang dalam surat Shaad ayat 29.

كُتِبَ أَنْزَلْنَاهُ إِلَيْكَ مُبْرَكًا لِيَذَّبَ رُؤَا ءَايَاتِهِ ۚ وَلِيَتَذَكَّرَ أُولُو الْأَلْبَابِ ﴿٢٩﴾

Ini menandakan: “Al-Quran merupakan kitab suci yang diturunkan kepada Nabi Muhammad SAW. Kitab ini sarat dengan manfaat, dirancang untuk pemahaman manusia dan bagi mereka yang memiliki kebijaksanaan untuk mendapatkan pencerahan penting.

b. Pengertian Model *Discovery Learning*

Discovery learning merupakan pembelajaran yang dilandaskan pada penemuan (inquiry based), konstruktivis dan teori tentang bagaimana belajar. Menurut (Alma, 2010), *model discovery learning* memiliki pola strategi dasar yang dapat diklasifikasikan ke dalam empat tahapan belajar, yaitu penentuan masalah, perumusan hipotesis, pengumpulan dan pengolahan data, serta merumuskan kesimpulan (Wabula et al., 2020).

Adapun penemuan (discovery) merupakan suatu model pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan pandangan konstruktivisme. Menurut (Kurniasih & Sani, 2014) discovery learning didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang terjadi bila materi pembelajaran tidak disajikan dalam bentuk finalnya, tetapi diharapkan peserta didik mengorganisasi sendiri. Pernyataan lebih lanjut dikemukakan oleh (Hosnan, 2014) bahwa discovery learning adalah suatu model untuk mengembangkan cara belajar aktif dengan menemukan sendiri, menyelidiki sendiri, maka hasil yang diperoleh akan setia dan tahan lama dalam ingatan. Melalui belajar penemuan, peserta didik juga bisa belajar berpikir analisis dan mencoba memecahkan sendiri masalah yang dihadapi (Salmi, 2019).

Model Pembelajaran discovery pertama kali dikemukakan oleh Jerome Bruner. Dia berpendapat bahwa pembelajaran penemuan adalah cara yang benar-benar bermakna untuk mencari pengetahuan yang agresif oleh manusia. Model

discovery learning membantu siswa mengingat pengetahuan yang diperolehnya untuk waktu yang lama, memudahkan konsep untuk diterapkan pada situasi baru, dan meningkatkan pemikiran siswa (Nurdin & Ardianto, 2016).

Menurut Hosnan, Discovery Learning adalah model untuk mendorong pembelajaran aktif melalui penemuan dan eksplorasi diri, dan hasil yang dicapai adalah setia dan tahan lama (Hosnan, 2014).

Discovery Learning, menurut Hosnan, adalah model untuk menciptakan pembelajaran aktif dengan menemukan dan menyelidiki diri sendiri, dan hasil yang diperoleh setia dan tahan lama (Budiningsih, 2015).

Menurut Sund Roestiyah, penemuan adalah proses spiritual yang memungkinkan siswa menyerap konsep dan prinsip. Proses mental ini meliputi pengamatan, pencernaan, pemahaman, klasifikasi, membuat asumsi, penjelasan, pengukuran, menarik kesimpulan, dan sebagainya (Roestiyah, 2012).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka model pembelajaran discovery merupakan proses pembelajaran yang penyampaian materinya kurang lengkap, dan siswa masih perlu dilibatkan secara aktif dalam memahami konsep atau prinsipnya sendiri.

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

Dan adanya Pembelajaran discovery menekankan peserta didik untuk mencari dan menemukan materi pelajaran sendiri melalui berbagai aktivitas. Pembelajaran discovery melatih peserta didik untuk mendapatkan jawaban-jawabannya sendiri berdasarkan temuannya atau menemukan lagi sesuatu yang sudah ditemukan. Melalui pembelajaran model discovery dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan ide dan gagasan dalam usahanya untuk memecahkan masalah (Hilmi et al., 2017).

c. Tujuan Model Pembelajar *Discoverey Learning*

Menurut Bell, beberapa tujuan khusus belajar melalui penemuan adalah (Cahy, 2013):

- 1) Discovery memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Fakta menunjukkan bahwa penggunaan discovery meningkatkan partisipasi banyak siswa dalam pembelajaran.
- 2) Dengan belajar dengan penemuan, siswa dapat menemukan pola dalam situasi konkret dan abstrak, dan siswa juga menyimpulkan informasi tambahan yang diberikan.
- 3) Siswa juga akan belajar mengembangkan strategi tanya jawab yang tidak membingungkan dan menggunakan tanya jawab untuk memberikan informasi yang berguna untuk ditemukan.
- 4) Discovery learning membantu siswa menemukan cara yang efektif untuk berkolaborasi, berbagi informasi, dan mendengarkan serta menggunakan pemikiran orang lain.
- 5) Ada beberapa fakta yang menunjukkan bahwa keterampilan, konsep, dan prinsip yang dipelajari melalui penemuan lebih bermakna.
- 6) Dalam beberapa kasus, lebih mudah untuk mentransfer keterampilan yang dipelajari dalam situasi belajar penemuan ke aktivitas baru dan menerapkannya pada situasi belajar baru.

d. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Penerapan model discovery learning dapat meningkatkan kemampuan penemuan individu selain itu agar kondisi belajar yang awalnya pasif menjadi lebih aktif dan kreatif. Sehingga guru dapat mengubah pembelajaran yang awalnya teacher oriented menjadi student oriented (Ana, 2018). Ada beberapa prosedur yang harus dilaksanakan dalam proses pembelajaran secara umum sebagai berikut:

- a) Stimulation (stimulasi/pemberian ransangan). Semua kegiatan yang dilakukan guru di dalam kelas merupakan stimulant, baik berupa bacaan, gambar, atau situasi yang sesuai dengan materi pembelajaran/topik/tema yang akan dibahas, sehingga peserta didik mendapat pengalaman belajar mengamati pengetahuan konseptual melalui kegiatan membaca, mengamati situasi atau melihat gambar.
- b) Problem Statemen (pernyataan/identifikasi masalah). Peserta didik diharuskan menemukan permasalahan apa saja yang dihadapi, sehingga pada kegiatan ini peserta didik diberikan pengalaman untuk menanya, mencari informasi, dan merumuskan masalah.
- c) Data Collection (pengumpulan data). Pada tahapan ini peserta didik diberikan pengalaman mencari dan mengumpulkan data/informasi yang dapat digunakan untuk menemukan solusi pemecahan yang dihadapi. Kegiatan ini juga akan melatih ketelitian, akurasi, dan kejujuran, serta merumuskan berbagai alternative pemecahan masalah, jika satu alternative mengalami kegagalan.
- d) Data Processing (pengolahan data). Kegiatan mengolah data melatih peserta didik untuk mencoba mengeksplorasi kemampuan pengetahuan konseptual untuk diaplikasikan pada kehidupan nyata, sehingga kegiatan ini juga akan melatih keterampilan berfikir logis dan aplikatif.
- e) Verification (pembuktian). Tahapan ini mengarahkan peserta didik untuk mengecek kebenaran atau keabsahan hasil pengolahan data, melalui berbagai kegiatan, antara lain bertanya kepada teman, berdiskusi, atau mencari sumber yang relevan baik dari buku atau media, serta mengasosiasikannya sehingga menjadi suatu kesimpulan.
- f) Generalization (menarik kesimpulan/generalisasi). Pada kegiatan ini peserta didik digiring untuk menggeneralisasikan hasil simpulannya pada suatu kejadian atau permasalahan yang serupa, sehingga

kegiatan ini juga dapat melatih pengetahuan metakognisi peserta didik (Majir, 2017).

Model Discovery Learning Menurut Brunner dalam rangka mengaplikasikan model discovery learning di dalam kelas guru bidang studi harus melakukan beberapa persiapan terlebih dahulu, berikut tahap persiapan diantaranya:

- a) Menentukan tujuan pembelajaran.
- b) Melakukan identifikasi karakteristik siswa (kemampuan awal, minat, gaya belajar, dan sebagainya).
- c) Memilih materi pembelajaran.
- d) Menentukan topik-topik yang harus dipelajari siswa secara induktif (dari contoh-contoh generalisasi).
- e) Mengembangkan bahan-bahan belajar yang berupa contoh-contoh, ilustrasi, tugas dan sebagainya untuk dipelajari siswa.
- f) Mengatur topik-topik pelajaran dari yang sederhana ke kompleks, dari yang konkret ke abstrak, atau dari tahap enaktif, ikonik sampai ke simbolik.
- g) Melakukan penilaian proses dan hasil belajar peserta didik.

e. Kelebihan Dan Kelemahan Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Penggunaan model pembelajaran discovery learning diharapkan dapat meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran.

Kelebihan *Model Discovery Learning* adalah:

- 1) Siswa dapat membentuk dan mengembangkan “konsep diri” sehingga dapat lebih memahami konsep dan ide dasar.
- 2) Mendukung penggunaan memori dan komunikasi dalam situasi belajar baru.
- 3) Mendorong siswa untuk berpikir, bekerja, objektif, jujur, dan terbuka atas inisiatif sendiri.
- 4) Mendorong siswa untuk berpikir secara intuitif dan mengembangkan hipotesis mereka sendiri.
- 5) Memberikan kepuasan batin.

- 6) Situasi dalam proses pembelajaran menjadi lebih seru.
- 7) Anda dapat mengembangkan bakat dan keterampilan pribadi Anda.
- 8) Memberikan kebebasan kepada siswa untuk belajar sendiri.
- 9) Siswa dapat menghindari metode pembelajaran tradisional.
- 10) Dapat memberikan waktu yang cukup bagi siswa untuk menyerap dan menyerap informasi (Nurdin & Ardianto, 2016).

Proses discovery learning juga memiliki beberapa kekurangan. Berikut ini adalah kekurangan dari model discovery learning, antara lain:

- 1) Siswa perlu siap mental dan dewasa, siswa harus berani dan siap untuk mengenal lingkungan sekitarnya.
- 2) Kondisi kelas kami sebenarnya jumlah siswa yang berani, sehingga model ini tidak memberikan hasil yang memuaskan.
- 3) Guru dan siswa akrab dengan proses belajar mengajar yang kuno, model pembelajaran discovery ini terlihat seperti ini: Kecewa.
- 4) Proses model pembelajaran discovery telah dikritik karena terlalu fokus pada proses pemahaman dan tidak memperhatikan sikap dan pengembangan keterampilan siswa.

B. Penelitian Relevan

Adapun kegiatan yang dilakukan adalah studi relevansi awal yang bertujuan untuk mendapatkan temuan-temuan relevan dari hasil penelitian sebelumnya. Terdapat hasil penelitian yang memiliki relevansi dengan penelitian ini yaitu:

1. Penelitian penelitian yang relevan dengan peneliti ini adalah: Skripsi yang disusun oleh Sri Sugiarti, Yang Berjudul: “Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Dengan Media Video Untuk Meningkatkan Karakter Rasa Ingin Tahu dan Hasil Belajar Sejarah Siswa Kelas X 3 SMA Negeri 1 Kemusu Boyolali Tahun Pelajaran 2016/2017”, Penelitian Ini Bertujuan Untuk Meningkatkan, (1) Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa Di SMA Negeri 1 Kemusu Boyolali Melalui Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Dengan Media Video, (2) Hasil Belajar Sejarah Siswa Di SMA

Negeri 1 Kemusu Boyolali Melalui Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Dengan Media Video.

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dengan model siklus berdaur ulang dengan menggunakan metode deskriptif komparatif untuk menganalisis data kuantitatif dan model analisis data interaktif untuk menganalisis data kualitatif. Hasil penelitian skripsi di atas yaitu Penerapan model pembelajaran discovery learning dengan media video dapat meningkatkan karakter rasa ingin tahu siswa kelas X 3 SMA Negeri 1 Kemusu Boyolali. Hal ini ditunjukkan dari peningkatan rata-rata pencapaian indikator karakter rasa ingin tahu siswa dengan kategori tinggi dan sangat tinggi yaitu pada tahap prasiklus sebesar 44,44% pada tahap siklus I sebesar 59,26% dan pada tahap siklus II sebesar 77,78%. (2) Penerapan model pembelajaran discovery learning dengan media video dapat meningkatkan hasil belajar sejarah siswa kelas X 3 SMA Negeri 1 Kemusu Boyolali. Hal ini ditunjukkan dari peningkatan persentase pencapaian hasil ketuntasan minimal hasil belajar sejarah siswa (KKM=75) yaitu pada tahap prasiklus mencapai 51,85%, pada tahap siklus I meningkat menjadi 62,96% dan pada tahap siklus II meningkat lagi menjadi 77,78% (Sugiarta, 2018).

Persamaan skripsi di atas dengan penelitian proposal skripsi di atas yaitu sama-sama meneliti model pembelajaran discovery learning, sedangkan perbedaannya terdapat pada jenis penelitiannya. Skripsi di atas menggunakan jenis penelitian tindakan kelas sedangkan jenis penelitian proposal skripsi ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif.

2. Naila Ayadiya, yang berjudul: Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Dengan Scientific Approach Untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Siswa SMA. Penelitian yang dilakukan yaitu penelitian tindakan kelas yang dilakukan di kelas XI IPA 1 SMAN 1 Kendal tahun ajaran 2013/2014. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan proses sains siswa SMA melalui model pembelajaran discovery learning dengan scientific approach. Scientific approach

digunakan agar pengembangan keterampilan sains siswa lebih terarah dan dapat dipertanggung jawabkan kebenarannya. Penelitian terlaksana dalam dua siklus dimana masing-masing siklus terdiri atas perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi (Ayadiya, 2014).

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik dokumentasi dan observasi. Penilaian keterampilan proses sains siswa dilakukan dengan menggunakan instrumen lembar observasi. Hasil analisis deskriptif setelah diterapkannya model pembelajaran discovery learning dengan scientific approach ditunjukkan adanya peningkatan nilai keterampilan proses sains siswa sebesar 17,44% dari siklus I ke siklus II. Kesepuluh indikator keterampilan proses sains yang dinilai adalah mengamati, mengelompokkan atau mengklasifikasikan, menafsirkan, meramalkan, mengajukan pertanyaan, merumuskan hipotesis, merencanakan percobaan, menggunakan alat dan bahan, menerapkan konsep, dan mengkomunikasikan hasil. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran discovery learning dengan scientific approach dapat meningkatkan keterampilan proses sains siswa SMA.

Persamaan penelitian di atas dengan penelitian ini adalah sama-sama mengenai model pembelajaran discovery learning, sedangkan perbedaannya yaitu penelitian di atas meneliti mata pelajaran sains sedangkan dalam penelitian ini meneliti mata pelajaran pendidikan Ilmu pengetahuan sosial, dan pada penelitian tersebut menggunakan penelitian Tindakan kelas sedangkan penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif.

C. Kerangka Berfikir

Model pembelajaran discovery learning merupakan model pembelajaran yang mengatur sedemikian rupa proses pembelajaran sehingga peserta didik dapat memperoleh pengetahuan baru yang sebelumnya belum diketahui dan tidak melalui pemberian informasi secara langsung, melainkan ditemukan sendiri. Dalam pembelajaran penemuan, pembelajaran dirancang agar peserta didik dapat menemukan konsep-konsep dan prinsip-prinsip melalui proses mentalnya sendiri.

model pembelajaran discovery learning menekankan pada pengalaman belajar secara langsung melalui kegiatan penyelidikan, menemukan konsep dan pengetahuan baru. Pengetahuan baru yang dimiliki peserta didik dapat melekat lebih lama atau mudah diingat dan dipahami secara mendalam.

Evaluasi terhadap siswa dilakukan untuk mengetahui sampai sejauh mana kemajuan yang telah mereka capai. Siswa yang telah berhasil mengerjakan atau mencapai sesuatu, maka siswa merasa bangga/puas atas keberhasilan tersebut. Mata Pelajaran IPS merupakan mata pelajaran yang menekankan pada ilmu pengetahuan sosial. Sehingga mata pelajaran ini lebih terasa nyata bagi siswa dan lebih mudah dimengerti oleh siswa sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat dengan penerapan model pembelajaran Discovery Learning, siswa akan lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. Discovery Learning Penerapan model pembelajaran diharapkan dapat mempengaruhi hasil belajar ranah kognitif siswa.

Dengan metode discovery learning diharapkan siswa mampu menemukan dan mengembangkan secara bebas dan kreatif fakta dan konsep serta mengaitkannya dengan sikap dan nilai yang diperlukan. Metode discovery learning ini dilakukan sebagaimana layaknya seorang ilmuwan menemukan pengetahuan (menggunakan langkah-langkah metode ilmiah). Secara grafis pemikiran yang dilakukan oleh peneliti dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar I Kerangka Konseptual

Keterangan

X = Metode discovery learning

Y = Hasil belajar

D. Hipotesis Penelitian

Dalam penelitian ini, hipotesis yang penulis rumuskan dengan latar belakang masalah di atas adalah:

H₀ : Strategi Pembelajaran Discovery Learning tidak berpengaruh besar terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VII. Pada materi interaksi kelas VII IPS. MTs PAB 3 Helvetia

H_a : Strategi pembelajaran Discovery Learning berpengaruh besar terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VII. Pada materi interaksi kelas VII IPS. MTs PAB 3 HelvetiaTua.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN