

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS PENELITIAN

A. Kajian Pustaka

1) Model *DL*

a. Pengertian Model Pembelajaran *DL*

Menurut Marisya dan Sukma, (2020), model pembelajaran *DL* merupakan model yang siswa mengharuskan siswa untuk aktif menemukan sendiri materi atau konsep pembelajaran tanpa harus menunggu materi yang disuguhkan oleh guru, sehingga konsep pembelajaran tersebut lebih berkesan dan diingat siswa. Cahyaningsih dan Assidik, (2021) menyatakan bahwa model *DL* merupakan proses suatu pembelajaran yang memusatkan siswa untuk menemukan sendiri suatu pengetahuannya melalui percobaan atau dapat mengamati sendiri sehingga kegiatan pembelajaran menjadi aktif, kreatif, dan berkesan. Sedangkan menurut Sudewa, dkk., (2021) *DL* adalah metode mengajar yang dimana peserta didik dituntut memperoleh pengetahuan tidak hanya dari guru. Model *DL* merupakan pembelajaran yang menekankan pada pengalaman langsung, siswa memperoleh pengetahuan yang belum diketahui tidak melalui guru melainkan melalui penemuan sendiri, pentingnya pemahaman struktur atau ide penting terhadap suatu disiplin ilmu, melalui keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran. Dalam penggunaan dari *DL* ini menjadikan kondisi belajar yang pasif menjadi aktif, dengan mengubah pembelajaran yang *teacher oriented* ke *student oriented*.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa model *DL* adalah suatu model pembelajaran yang mendorong siswa untuk aktif menemukan masalah sendiri sebelum guru menjelaskan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Model *DL* digunakan oleh guru untuk membuat suasana dalam kelas yang sebelumnya pasif dan cenderung *teacher centered* menjadi kelas yang aktif dan *student centered*.

b. Tujuan Model Pembelajaran *DL*

Tujuan dari model *DL* menurut Putri dan Sukma, (2020) yaitu :

- 1) Menggunakan model *DL* ini dapat mengubah kondisi belajar siswa yang pasif menjadi aktif dan kreatif
- 2) Model *DL* ini dapat mengubah pembelajaran yang awalnya siswa hanya bisa menerima informasi dari guru menjadi siswa lebih banyak mencari informasi dengan melibatkan pikiran dan motivasinya sendiri mengerti dengan konsep.
- 3) Model *DL* ini membantu siswa menghilangkan keraguan, mendorong siswa berfikir dan bekerja.
- 4) Model *DL* membuat siswa menemukan sendiri masalahnya sehingga materi akan lebih lama diingat siswa.

Pendapat lain menurut Muhammad dan Juandi, (2023) tujuan dari model *DL* adalah:

- 1) Peserta didik terlibat dalam proses Pembelajaran.
- 2) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan suatu konsep melalui contoh-contoh yang ditemukan dalam kehidupan sehari-hari.

- 3) *DL* tidak hanya mampu meningkatkan kemampuan metakognitif siswa tetapi juga mampu meningkatkan kemampuan komunikasi.
- 4) Model *DL* juga berdampak pada pengembangan kemampuan berpikir kreatif siswa.

Sedangkan pendapat lain menurut Fithriyah, dkk., (2021)

- 1) Model *DL* mampu meningkatkan kemandirian serta hasil belajar siswa.
- 2) Siswa mendapatkan pembelajaran yang bermakna dan lebih mudah untuk diingat dan diterapkan di kehidupan sehari-hari.
- 3) Siswa dapat langsung menghadapi masalah pokok yang dihadapinya dan berusaha untuk menemukan pengetahuan serta informasi baru melalui pengalaman.

Berdasarkan tujuan model pembelajaran tersebut bahwa model *DL* menitikberatkan pada kemandirian siswa untuk aktif berfikir dan menemukan pemecahan masalahnya sendiri dengan guru sebagai fasilitator sehingga siswa mampu menemukan jawaban dari apa yang dipelajari, dan dari mana informasi tersebut diperoleh.

c. Manfaat Model Pembelajaran *DL*

Menurut Ramadhani, (2021) manfaat *DL* adalah untuk menjadi salah satu solusi dalam meningkatkan keaktifan, minat, serta kesadaran anak dalam belajar. Penyajian materi tidak secara utuh dapat merangsang anak untuk mencari tahu dan mengkonstruksi pemahaman anak terhadap suatu konsep berdasarkan pengalaman belajar.

Menurut Windiyani, dkk., (2020) *DL* memiliki beberapa manfaat yaitu:

- 1) Model pembelajaran *DL* yang melatih siswa untuk berpikir mandiri sehingga siswa dapat menyelesaikan masalah dan menemukan konsep secara mandiri dari hasil pemecahan masalahnya.
- 2) Model pembelajaran *DL* dapat membuat siswa memahami dan mampu menerapkan berbagai konsep dalam pemecahan masalah di kehidupan sehari-hari.
- 3) *DL* mendorong siswa untuk berani berpendapat dan aktif sehingga mampu membentuk mereka menjadi pribadi yang dapat bersaing di masa yang akan datang.

Sedangkan menurut pendapat dari Fazriansyah, (2023) beberapa manfaat dari model *DL*:

- 1) *DL* dapat meningkatkan keterampilan kognitif siswa dalam berpikir analitis dan kritis sepanjang proses perolehan informasi.
- 2) *DL* membuat siswa bisa menemukan solusi untuk mengatasi tantangan yang diberikan oleh guru.
- 3) *DL* mendorong siswa dapat mengembangkan keterampilan dalam menganalisis ide dan pemikiran mereka di situasi yang kompleks.

d. Langkah-Langkah Model Pembelajaran *DL*

Penggunaan model *DL* mempunyai langkah-langkah dalam pembelajaran.

Menurut Aminullah, dkk., (2023) sintaks untuk model *DL* dapat disajikan sebagai berikut :

Tabel 2.1 Langkah – langkah model *DL*

No	Sintaks	Kegiatan pembelajaran
1	<i>Stimulation</i> (Stimulasi/pemberian rangsangan)	Pada tahap ini peserta didik diberikan permasalahan yang belum ada solusinya, namun guru tidak boleh memberi penjelasan agar timbul keinginan siswa untuk menyelidiki dan menyelesaikan masalah tersebut. Pada tahap ini, guru memfasilitasi mereka dengan memberikan pertanyaan, arahan untuk membaca buku atau teks, gambar, video, dan kegiatan belajar yang mengarah pada pemecahan masalah sebagai identifikasi masalah
2	<i>Problem Statement</i> (Pernyataan/identifikasi masalah)	Setelah stimulasi, guru memberi kesempatan siswa untuk mengidentifikasi masalah sebanyak mungkin yang berkaitan dengan materi. Kemudian dipilih salah satu untuk dijadikan jawaban sementara pada masalah yang ditetapkan.
3	<i>Data collection (pengumpulan data)</i>	Selanjutnya, siswa mengkaji guru juga memberi kesempatan kepada para siswa untuk mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya yang sesuai materi untuk membuktikan benar tidaknya kesimpulan yang didapat. Dengan

		demikian siswa diberi kesempatan untuk mengumpulkan berbagai informasi yang relevan, membaca literasi, mengamati objek, melakukan uji coba sendiri dan sebagainya. Tahap ini membuat siswa belajar secara aktif untuk menemukan sesuatu yang berhubungan dengan permasalahan yang dihadapi, yang tidak langsung siswa dapat menghubungkan masalah dengan pengetahuan yang telah dimiliki.
4	<i>Data processing</i> (pengolahan data)	Tahap ini siswa mengolah informasi yang diperoleh dari hasil menonton tayangan dan sebagainya, lalu ditarik kesimpulan sendiri oleh siswa dan disampaikan secara lisan.
5	<i>Verification</i> (pembuktian)	Siswa mengecek benar tidaknya kesimpulan yang telah ditemukan pada tahap sebelumnya tadi apakah terjawab atau tidak, apakah terbukti atau tidak
6	<i>Generalization</i> (menarik kesimpulan/generalisasi)	Proses menarik sebuah kesimpulan yang didasarkan materi yang telah disajikan dengan memperhatikan hasil pengamatan dari guru.

e. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *DL*

1) Kelebihan Model Pembelajaran *DL*

Yadi & Nirwana, (2023) menyatakan bahwa kelebihan model pembelajaran *DL* adalah sebagai berikut:

- 1) Mendorong siswa menjadi lebih aktif.
- 2) Pembelajaran sesuai kemampuan peserta didik.
- 3) Mengedepankan kemandirian dan kreativitas siswa.
- 4) Menekankan pembelajaran pada proses, bukan hasil.

Menurut Rahmawati & Hidayat, (2022) kelebihan model pembelajaran *DL* antara lain:

- 1) Membangun kepercayaan diri siswa melalui proses penemuan untuk membantu memperkuat kepribadian siswa.
- 2) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk berkembang sesuai kemampuannya.
- 3) Membiarkan siswa belajar dengan gaya belajar mereka sendiri, membuat mereka berkesan dan termotivasi untuk belajar.
- 4) Dapat membantu keterampilan siswa meningkat.

Sedangkan menurut pendapat Mukaramah, dkk., (2020) kelebihan model pembelajaran *DL* yaitu:

- 1) Menimbulkan rasa senang pada siswa, karena tumbuhnya minat rasa menyelidiki dan berhasil.
- 2) Menyebabkan siswa mengarahkan kegiatan belajarnya sendiri dengan melibatkan akalanya dan motivasi sendiri.
- 3) Membantu dan mengembangkan ingatan dan transfer pada situasi proses belajar yang baru.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa kelebihan dari model pembelajaran *DL* lebih terpusat pada siswa, tidak didominasi oleh guru

sepenuhnya dalam pembelajaran tetapi guru lebih menjadi fasilitator yang membimbing dalam kegiatan pembelajaran sehingga menciptakan suasana kelas yang baik dan siswa jadi aktif.

2) Kekurangan Model Pembelajaran *DL*

Menurut Yusnaldi, dkk., (2023) kekurangan model pembelajaran *DL* yaitu:

1. Waktu yang diperlukan lebih banyak.
2. Membutuhkan lebih banyak sarana dan prasarana yang mendukung.
3. Membutuhan pengawasan dan bimbingan yang intensif.

Sekarsari, dkk., (2023) menyatakan bahwa kekurangan model pembelajaran *DL* antara lain:

1. Terjadinya kesalahpahaman antara guru dan siswa.
2. Menghabiskan banyak waktu.
3. Saat pertama kali diterapkan siswa akan merasa bingung, tidak seluruh siswa bisa memecahkan masalah, terdapat siswa yang berjalan-jalan dikelas dan berbicara dengan kelompok lain.

Sedangkan Utomo, dkk., (2024) menyatakan kekurangan model pembelajaran *DL* adalah sulitnya membimbing siswa untuk mengungkap pendapatnya baik saat langkah identifikasi masalah, diskusi, maupun penarikan kesimpulan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *DL* terdapat beberapa kekurangan yaitu model pembelajaran *DL* memerlukan lebih banyak waktu, sarana prasarana yang

mendukung dan tidak semua siswa mampu diajar menggunakan model ini karena ada juga siswa yang tidak begitu pandai justru kesulitan saat menganalisis, menyimpulkan dan menyampaikan pendapatnya sehingga akan cenderung bermain dan mengobrol dengan temannya.

2) Media Animasi

a. Pengertian Media Animasi

Menurut Sinta, dkk., (2022) media animasi merupakan gambar yang dapat muncul dan bergerak serta video kartun yang bergerak. Media animasi menyampaikan pesan - pesan pembelajaran secara audiovisual dengan disertai unsur gerak. Novita & Novianty, (2020) menyatakan media animasi merupakan hasil dari pengolahan gambar tangan yang sehingga menjadi gambar yang bergerak, dengan bantuan komputer, membuat animasi menjadi sangat mudah dan cepat. Melalui gabungan dari komponen-komponen seperti teks, gambar, audio, video, dan animasi yang terpadu, maka video sangat tepat digunakan untuk memperjelas konsep-konsep yang bersifat fiksi menjadi lebih nyata (Apriansyah, 2020).

Dari pengertian di atas maka dapat disimpulkan, media animasi merupakan gambar yang bisa bergerak, berwarna, dan memuat suara sehingga membuat terlihat seperti nyata sehingga membuat siswa tertarik dalam pembelajaran.

b. Kelebihan dan Kekurangan Media Animasi

1) Kelebihan Media Animasi

Menurut Mashuri dan Budiono (2020) media animasi mampu memvisualisasikan materi yang tidak mampu dilihat atau dibayangkan oleh siswa. Media pembelajaran animasi mempermudah guru dalam menyampaikan materi. Ismawati dan Mustika, (2021) berpendapat bahwa media animasi yang menarik dapat membuat suasana yang menyenangkan bagi peserta didik dalam proses pembelajaran, dengan melibatkan indera penglihatan dan pendengaran peserta didik dapat mengefektifkan kemampuan alat indera anak dan anak dengan mudah menangkap sebuah materi yang dituangkan dalam video pembelajaran. Sehingga motivasi dan minat peserta didik dalam belajar akan timbul lebih besar. Media ini akan dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Apriansyah, dkk., (2020) mengatakan penggunaan media pembelajaran animasi dalam proses pembelajaran mampu meningkatkan motivasi, minat, dan hasil belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu dalam proses pembelajaran serta penyampaian materi pembelajaran secara menarik dan meningkatkan pemahaman.

2). Kekurangan Media Animasi

Menurut Apriansyah, dkk., (2020) kekurangan media animasi yaitu:

- 1) Peserta didik harus mampu mengingat dari setiap adegan.
- 2) Memerlukan waktu yang panjang dalam pembuatan.
- 3) Memerlukan sarana prasarana media yang mendukung.

Dewayanti, (2021) berpendapat mengenai kekurangan dari media animasi yaitu terkendala dalam waktu pembuatan video animasi yang cukup lama, memerlukan keterampilan dalam pembuatannya, kuota untuk mendownload dan koneksi internet yang bagus.

Menurut Faujiah, dkk., (2022) kekurangan media animasi adalah:

- 1) Bagi siswa yang penguasaannya kurang, akan sulit menerima materi yang disajikan melalui media animasi.
- 2) Menimbulkan ketidaktepatan menyampaikan gagasan bagi siswa yang taraf berfikirnya kurang.
- 3) Menimbulkan anak yang taraf berfikirnya kurang kesulitan menyimpulkan apa yang didapat dari media animasi.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa kekurangan media animasi adalah membutuhkan waktu lama untuk diaplikasikan kepada siswa, membutuhkan sarana prasarana juga koneksi internet yang mendukung, perlu menyesuaikan tempat lingkungan belajar dan karakter siswa, dan perlu konsentrasi siswa yang baik.

3) Keterampilan Bercerita

a. Pengertian Keterampilan Bercerita

Menurut Sunardi, (2023) keterampilan bercerita adalah bisa menyampaikan isi cerita kepada orang lain. Berdasarkan pengalaman dan diskusi dalam pemecahan masalah yang disampaikan secara lisan di depan kelas dengan menggunakan pelafalan, tata bahasa, kosa kata, kefasihan, pemahaman, dan ekspresi yang tepat. Hal tersebut didukung

oleh pendapat Karo dan Sidebang, (2024) keterampilan bercerita merupakan kemampuan menceritakan kembali perbuatan atau suatu kejadian secara lisan dengan tujuan berbagi pengalaman atau pengetahuan kepada orang lain. Kegiatan bercerita membentuk seseorang dapat menyampaikan berbagai cerita dan mengungkapkan perasaan yang dialami. Dalam pelaksanaannya, kegiatan bercerita membutuhkan bahan atau ide cerita, penguasaan cerita, ketenangan dan keberanian untuk mengungkapkan secara lisan di depan orang.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa, keterampilan bercerita dapat diartikan sebagai keterampilan menyampaikan suatu pengalaman atau isi cerita secara lisan kepada orang lain.

b. Tujuan Bercerita

Menurut Khosiah, dkk., (2022) bercerita dapat meningkatkan ketrampilan berfikir siswa yang awalnya anak itu pendiam, dia dapat ekspresi dan mau bertanya. Yang tadinya sedikit bertanya menjadi lebih banyak bertanya dan rasa ingin tahunya lebih tinggi, dan yang lainnya juga sudah dapat menyimpulkan dari cerita yang telah di sampaikan oleh guru. Siswa dapat mengulang atau menceritakan kembali apa yang sudah di ceritakan oleh guru dan ada siswa juga sudah dapat menanggapi dan membuat pernyataan dari cerita yang telah di ceritakan. Rahayu, dkk., (2022) menyatakan bahwa bercerita tidak hanya memberi banyak manfaat secara edukasi dan psikologis, namun juga dapat membantu anak mengungkapkan kata-kata yang diucapkan dengan dikaitkan seperti kejadian nyata, melatih untuk bisa berkomunikasi dengan

baik, dan menambah kosa kata. Sedangkan menurut Saptawuni, (2021), bercerita dapat melatih daya tangkap, daya pikir, konsentrasi anak serta melatih daya imajinasi anak. Bercerita bertujuan untuk memberi pengalaman pelajaran agar siswa memperoleh penguasaan isi cerita yang disampaikan lebih baik. Melalui bercerita siswa menyerap pesan-pesan yang dituturkan melalui kegiatan bercerita. Dalam kegiatan bercerita siswa dibimbing untuk dapat mengembangkan kemampuan mendengarkan cerita dari guru yang bertujuan untuk memberikan informasi atau menanamkan nilai-nilai sosial, moral, dan keagamaan, serta pemberian informasi tentang lingkungan fisik dan lingkungan sosial.

Dengan begitu dapat disimpulkan bahwa tujuan bercerita adalah untuk melatih siswa dapat menyampaikan informasi secara lisan, melatih kemampuan berfikir dan mengingat siswa, menambah pengetahuan dan wawasan siswa, dan membuat siswa dapat menanamkan nilai-nilai sosial, moral, budaya serta agama.

c. Indikator Bercerita

Cahyono, dkk., (2023) menyatakan bahwa indikator bercerita antara lain yaitu 1) volume suara, 2) pelafalan, 3) kelancaran, 4) aspek ketepatan ucapan, 5) penghayatan, dan 6) pilihan kata. Sedangkan menurut Elfrisca, dkk., (2023) indikator bercerita yaitu spek lafal (meliputi kejelasan vocal atau konsonan, ketepatan ucapan, dan tidak bercampur lafal), aspek intonasi (meliputi tinggi rendah suara, nada atau panjang pendek tempo), aspek kosakata atau kalimat (meliputi jumlah kosakata, terdapat kalimat pembuka,

isi, kesimpulan dan penutup, serta saling koherensi), aspek hafalan (meliputi kelancaran, teratur atau runtut, dan kesesuaian hal yang diceritakan), dan aspek mimik atau ekspresi (meliputi gestur atau gerak tubuh, ekspresi wajah, dan penjiwaan). Hal tersebut didukung oleh Ningsih, dkk., (2023) indikator bercerita yaitu pengucapan, intonasi, pilihan kata dan struktur kalimat.

Dengan begitu dapat disimpulkan bahwa indikator bercerita yaitu pelafalan, intonasi, kelancaran penyampaian, struktur kalimat, pilihan kata, dan mimik wajah.

d. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Keterampilan Bercerita

Menurut Vitaningsih, dkk., (2022) factor utama yang mempengaruhi keterampilan bercerita siswa adalah kepercayaan diri dalam bercerita. Kemudian faktor kedua lingkungan rumah, adanya perhatian yang di berikan dari orangtua siswa seperti selalu di ajak berbincang dengan topik yang baik dan menarik seperti menanyakan kegiatan siswa di sekolah agar siswa aktif bercerita dan berkomunikasi bersama orang tua, keluarga atau tetangganya. Selanjutnya, faktor ketiga adalah pergaulan sehari-hari dengan teman sebayanya. Teman sebaya mampu mempengaruhi siswa agar bisa bercerita karena dalam kehidupan sehari-hari siswa selalu bertemu dengan teman sebayanya, siswa selalu melakukan percakapan saat bermain, belajar di rumah atau di sekolah. Rasa percaya diri yang rendah siswa menjadi faktor utama yang menghambat siswa dalam bercerita. Jika guru meminta siswa bercerita seperti menyampaikan ide, gagasan, pendapat didepan kelas, ada beberapa

siswa yang masih takut, gugup, dan cemas. Rasa percaya diri yang rendah disebabkan oleh kebiasaan belajar siswa yang kurang baik.

Ningsih, dkk., (2020) menyatakan bahwa faktor yang mempengaruhi yaitu siswa belum lancar dalam membaca, siswa belum mempunyai rasa percaya diri untuk bercerita didepan kelas, siswa yang kesulitan dalam membaca sehingga berpengaruh pada kemampuannya dalam bercerita khususnya dengan pembelajaran Bahasa Indonesia. Ini menunjukkan bahwasannya kemampuan bercerita siswa masih sangat rendah.

Sedangkan menurut Elfrisca, dkk., (2023) faktor bercerita ada pada siswa yang dalam ketepatan pengucapan dan kejelasan vokal masih belum jelas, dikarenakan masih banyak siswa yang masih tidak bisa membedakan kalimat dan masih menggunakan bahasa sehari-hari.

Menurut beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi bercerita yaitu rasa percaya diri siswa, kesulitan membaca serta menghafal, dan masih ada siswa yang bercerita menggunakan bahasanya sendiri.

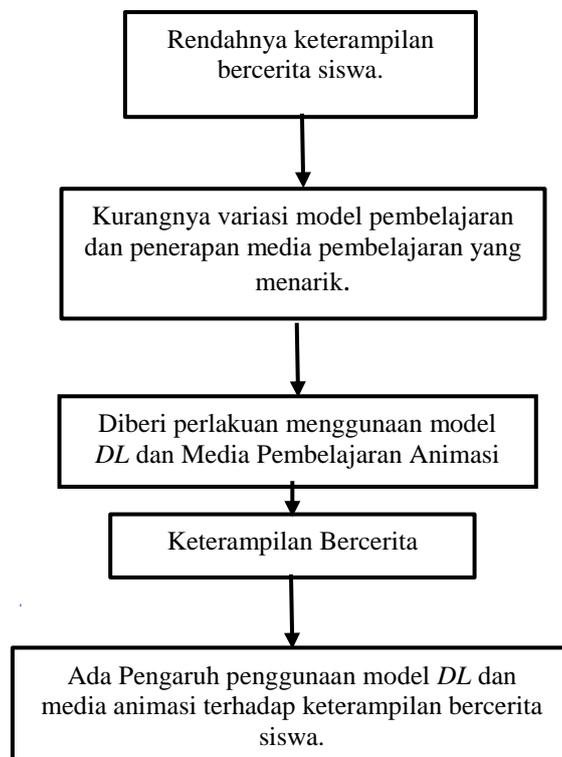
B. Kerangka Berpikir

Rendahnya keterampilan bercerita siswa, kurangnya penguasaan pada model pembelajaran ceramah dan masih teacher centered yang kurang menumbuhkan semangat siswa dalam memperhatikan materi dalam pembelajaran sehingga siswa kurang fokus yang membuat siswa kesulitan pada saat disuruh menyampaikan kembali materi yang disampaikan guru. Menggunakan model pembelajaran yang inovatif guna meningkatkan

kemampuan bercerita siswa yang rendah. Hal ini dapat dilakukan dengan menggunakan model *DL* sebagai model pembelajaran dengan sintaks yang dimilikinya. Keterampilan bercerita menjadi aspek penting dalam penelitian ini, karena anak harus memiliki public speaking yang baik untuk menunjang masa depannya.

Dalam pelaksanaan penelitian ada kelas yang diberi soal tes dengan perlakuan model pembelajaran ceramah sedangkan kelas berbeda akan diberikan model *DL* yang nantinya selesai diberikan model pembelajaran masing-masing setiap kelas akan dinilai berpengaruh atau tidak.

Untuk lebih jelasnya kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

C. Hipotesis Penelitian

Hipotesis berarti dibawah kebenaran (belum tentu benar) dan baru dapat diangkat menjadi suatu kebenaran jika memang telah disertai dengan bukti-bukti (Arikunto, 2013). Hipotesis dalam penelitian ini adalah terdapat pengaruh model pembelajaran *DL* berbantuan media animasi terhadap keterampilan bercerita siswa kelas IV Sekolah Dasar.