

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS PENELITIAN

A. Kajian Pustaka

1. Model Discovery Learning

a. Pengertian Discovery Learning

Model pembelajaran penyingkapan/penemuan (*Discovery Learning*) adalah memahami konsep, arti, dan hubungan melalui proses intuitif untuk akhirnya sampai kepada suatu kesimpulan. *Discovery* terjadi bila individu terlibat terutama dalam penggunaan proses mentalnya untuk menemukan beberapa konsep dan prinsip. *Discovery* dilakukan melalui observasi, klasifikasi, pengukuran, prediksi, penentuan, dan inferensi.

Discovery Learning adalah model yang mengarahkan pada proses mencari dan menemukan serta memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menemukan sendiri materi pelajarannya, sehingga merangsang peserta didik untuk berpikir kritis. Pembelajaran dengan menggunakan model *Discovery Learning* dilakukan dengan lebih menekankan kepada keaktifan dan kerja sama siswa dalam diskusi kelompok serta partisipasi aktif dari siswa. Sehingga siswa dapat memperoleh pengetahuan dan pemahaman yang lebih serta menjadikan siswa lebih aktif dan kritis terhadap permasalahan-permasalahan yang sedang terjadi. Materi pelajaran

tidak diberikan langsung oleh guru tapi siswa yang mencari dan menemukan materi pelajaran. Guru hanya sebagai fasilitator dan pembimbing.

Discovery learning merupakan model yang mengarahkan siswa menemukan konsep melalui berbagai informasi atau data yang diperoleh melalui pengamatan atau percobaan. Menurut Sani (2014), *Discovery Learning* merupakan proses dari inkuiri. *Discovery learning* adalah metode belajar yang menuntut guru lebih kreatif menciptakan situasi yang membuat peserta didik belajar aktif dan menemukan pengetahuan sendiri, *Discovery Learning* adalah proses pembelajaran yang penyampaian materinya tidak utuh, karena model *Discovery Learning* menuntut siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan menemukan sendiri suatu konsep pembelajaran.

Model *Discovery Learning* merupakan proses pembelajaran yang merangsang kemampuan peserta didik untuk memecahkan permasalahan melalui pengolahan data yang terkumpul untuk membuktikan suatu konsep yang terdapat di lingkungan belajar (Ishak, Dwi dan Nyoman, 2017). Dalam proses pembelajaran *Discovery Learning*, siswa dituntut untuk aktif dalam mencari konsep keilmuannya sendiri sehingga siswa memerlukan keterampilan berpikir tingkat tinggi. Dengan demikian, ada keterkaitan antara

pembelajaran yang menggunakan model Discovery Learning dengan berpikir kritis yang berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa.

b. Langkah-langkah Discovery

Secara garis besar, langkah-langkah model discovery learning ialah 1) *Stimulation* (Pemberian rangsangan/stimulus), 2) *Problem Statement* (Pernyataan/identifikasi masalah), 3) *Data Collection* (Pengumpulan Data), 4) *Data Processing* (Pengolahan Data), 5) *Verification* (Pembuktian), 6) *Generalization* (Menarik Kesimpulan/generalisasi). Namun, ada juga beberapa ahli yang memaparkan langkah-langkah yang berbeda, yakni 1) Siswa melakukan kegiatan eksplorasi, pencarian, penelusuran untuk mendapatkan informasi dilakukan dengan kategori baik, 2) Siswa mencatat seluruh kegiatan yang dilakukan, 3) Siswa berkelompok mendiskusikan hasil temuan dan memaknai data hasil temuan, 4) Siswa secara kolaboratif Menyusun laporan kegiatan, 5) Perwakilan kelompok menyajikan hasil temuan dan ditanggapi kelompok lain, 6) Siswa mendengarkan penguatan materi dari guru (Dianita & Henny, 2019).

c. Kelebihan & Kekurangan *Discovery Learning*

Model pembelajaran yang beragam tentunya memiliki kelebihan dan kekurangan yang berdeda pula, kelebihan discovery learning yakni:

- 1) Membantu siswa untuk memperbaiki dan meningkatkan keterampilan-keterampilan dan proses-proses kognitif.
- 2) Pengetahuan yang diperoleh melalui metode ini sangat pribadi dan ampuh karena menguatkan pengertian, ingatan dan transfer.
- 3) Menimbulkan rasa senang pada siswa, karena tumbuhnya rasa menyelidiki dan berhasil.
- 4) Metode ini memungkinkan siswa berkembang dengan cepat dan sesuai dengan kecepatannya sendiri.
- 5) Menyebabkan siswa mengarahkan kegiatan belajarnya sendiri dengan melibatkan akalinya dan motivasi sendiri.
- 6) Metode ini dapat membantu siswa memperkuat konsep dirinya, karena memperoleh kepercayaan bekerja sama dengan yang lainnya.
- 7) Berpusat pada siswa dan guru berperan sama-sama aktif mengeluarkan gagasan-gagasan. Bahkan gurupun dapat bertindak sebagai siswa, dan sebagai peneliti di dalam situasi diskusi.
- 8) Membantu siswa menghilangkan skeptisme (keragu-raguan) karena mengarah pada kebenaran yang final dan tertentu atau pasti.
- 9) Siswa akan mengerti konsep dasar dan ide-ide yang lebih baik.
- 10) Membantu dan mengembangkan ingatan dan transfer pada situasi proses belajar yang baru (Mely & Rika, 2020).

Adapun kelemahan dari model discovery learning adalah sebagai berikut:

- 1) Model ini menimbulkan asumsi bahwa ada kesiapan pikiran untuk belajar bagi siswa yang mempunyai hambatan akademik akan mengalami kesulitan abstrak atau berpikir, mengungkapkan hubungan antara konsep-konsep yang tertulis atau lisan, sehingga pada gilirannya akan menimbulkan frustrasi.
- 2) Model ini tidak efisien untuk mengajar jumlah siswa yang banyak, karena membutuhkan waktu yang lama untuk membantu mereka menemukan teori atau pemecahan masalah lainnya.
- 3) Harapan-harapan yang terkandung dalam model ini akan kacau jika berhadapan dengan siswa dan guru yang telah terbiasa dengan cara-cara belajar yang lama.
- 4) Lebih cocok untuk mengembangkan pemahaman, sedangkan mengembangkan aspek konsep, keterampilan dan emosi secara keseluruhan kurang mendapat perhatian

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan unsur yang penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sumber belajar yang dapat membantu guru dalam memperkaya wawasan siswa, dengan berbagai jenis media pembelajaran oleh guru maka dapat

menjadi bahan dalam memberikan ilmu pengetahuan kepada siswa. Pemakaian media pembelajaran dapat menumbuhkan minat siswa untuk belajar hal baru dalam materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga dapat dengan mudah dipahami. Media pembelajaran yang menarik bagi siswa dapat menjadi rangsangan bagi siswa dalam proses pembelajaran. Pengelolaan alat bantu pembelajaran sangat dibutuhkan dalam lembaga pendidikan formal. Media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar (Nichen et.al,2018).

b. Manfaat Media Pembelajaran

Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Tetapi secara lebih khusus ada beberapa manfaat media yang lebih rinci misalnya, mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran yaitu:

- 1) Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan.
- 2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.
- 3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.
- 4) Efisiensi dalam waktu dan tenaga.
- 5) Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.
- 6) Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.

- 7) Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar.
- 8) Merubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif

c. Media Laskama

Media pembelajaran laksana atau bisa disebut gelas perkalian ini merupakan sebuah media di mana siswa dapat menggunakan media tersebut untuk menyelesaikan permasalahan dalam soal matematika materi perkalian atau operasi hitung lainnya dan meningkatkan keterampilan kognitif siswa. Keterampilan kognitif berhubungan dengan kemampuan untuk belajar dan memecahkan masalah. Melalui gelas perkalian, siswa akan mencoba memecahkan masalah dengan menggunakan media gelas perkalian.

3. Hasil Belajar

a. Pengertian

Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan. (Asriningtyas dkk., 2018). Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya, Howard Kingsley membagi tiga macam hasil belajar, yakni:

- 1) Keterampilan dan kebiasaan
- 2) Pengetahuan dan pengertian
- 3) Sikap dan cita-cita

Masing-masing jenis hasil belajar dapat diisi dengan bahan yang telah ditetapkan dalam kurikulum. Sedangkan Gagne membagi lima kategori hasil belajar, yakni:

- 1) Informasi verbal, yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis.
- 2) Keterampilan intelektual, yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang.
- 3) Strategi kognitif, yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya. Kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah.
- 4) Sikap, yaitu kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut (Nana S,2011).

Hasil belajar merupakan suatu kegiatan atau aktivitas yang dilakukan oleh seseorang sehingga mengakibatkan suatu perubahan secara fungsional. Belajar yaitu sebuah perubahan yang lebih baik dalam diri siswa setelah mendapatkan pembelajaran yang di dapatkan. Hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang ada pada siswa setelah melalui proses pembelajaran dimana hasil belajar tersebut dapat diketahui dengan melaksanakan penelitian baik dengan pengamatan langsung maupun dengan menggunakan tes (Bwarnirun & Santoso, 2021). Hasil belajar merupakan pencapaian yang diperoleh dari siswa yang meliputi perubahan pada pengetahuan, sikap dan nilai-nilai yang dimiliki siswa setelah pembelajaran (Hamalik, 2008).

Hasil belajar adalah tingkat penguasaan yang dicapai oleh peserta didik dalam mengikuti kegiatan belajar - pembelajaran sesuai dengan tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Hasil belajar dalam kerangka ini meliputi ranah kognitif, afektif dan psikomotorik (Chalijah, 2004). Hasil belajar menurut Sudjana adalah kemampuan-kemampuan yang telah dimiliki oleh peserta didik setelah dia menerima pengalaman belajarnya (Sudjana, 2005).

d. Jenis-jenis Hasil Belajar

Jenis-jenis hasil belajar dibagi menjadi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotoris (Sudaryono,2012).

1) Ranah Kognitif

Ranah kognitif merupakan ranah yang mencakup kegiatan otak (Nana,2011). Pada ranah kognitif ini, pendidik diharapkan untuk dapat melakukan suatu tindakan sehingga dapat mengetahui berapa banyak peserta didik yang telah memahami materi pelajaran dan peserta didik yang belum memahami materi pelajaran yang telah diajarkan sehingga pendidik dapat memberikan bimbingan khusus kepada peserta didik yang belum memahami materi pelajaran. Ranah kognitif yang berkenaan dengan hasil belajar intelektual terdiri dari enam aspek, yaitu:

- a) Pengetahuan, mencakup kemampuan hafalan seperti rumus, batasan, definisi, istilah, pasal dalam undangundang, nama-nama tokoh, nama-nama kota, dan lain-lain.

- b) Pemahaman, mencakup kemampuan mengungkapkan tentang sesuatu dengan bahasa sendiri.
- c) Aplikasi, mencakup kemampuan menggunakan ide, teori atau petunjuk pada situasi kongkret atau situasi khusus.
- d) Analisis, mencakup kemampuan memilah suatu integritas menjadi unsur-unsur atau bagian-bagian sehingga jelas susunannya.
- e) Sintesis, mencakup kemampuan menyatukan unsur-unsur atau bagian-bagian ke dalam bentuk menyeluruh.
- f) Evaluasi, mencakup kemampuan memberikan keputusan tentang nilai sesuatu yang mungkin dilihat dari segi tujuan, gagasan, cara bekerja, pemecahan metode, materil, dan lain-lain. Berdasarkan enam aspek tersebut diharapkan peserta didik dapat memiliki ke enam aspek hasil belajar tersebut setelah proses belajar mengajar berlangsung sehingga peserta didik mengalami perkembangan dalam ilmu pendidikan.

2) Ranah Afektif

Ranah afektif berkaitan dengan sikap dan nilai, dan sikap seseorang dapat diramalkan perubahannya apabila ia telah memiliki penguasaan kognitif yang tinggi dengan sikap dan nilai (Sudaryono,2012). Hasil belajar pada ranah afektif ini dapat dilihat dari tingkah laku peserta didik seperti perhatian peserta didik terhadap pelajaran, kedisiplinan peserta didik, motivasi

belajar, kebiasaan belajar, dan hubungan social (Syaiful & Azwar, 2006).

3) Ranah Psikomotoris

Hasil belajar psikomotoris tampak dalam bentuk keterampilan dan kemampuan bertindak individu. Gerakan refleks (keterampilan pada gerakan yang tidak sadar, keterampilan pada gerakan-gerakan dasar, kemampuan di bidang fisik, gerakan-gerakan skill, kemampuan yang berkenaan dengan komunikasi *non decursive* seperti gerakan ekspresif dan *interpretative*. Diantara ketiga ranah yang telah disebutkan, ranah kognitif merupakan ranah yang paling banyak dinilai oleh pendidik di sekolah karena ranah kognitif berkaitan dengan kemampuan peserta didik dalam menguasai isi materi Pelajaran (Nana,2011).

e. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Adapun faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar adalah:

1) Faktor Internal

a) Keadaan fisik atau jasmani siswa

Keadaan fisik atau jasmani siswa adalah salah satu faktor yang mempengaruhi pembelajaran. Misalnya, posisi tempat duduk seorang siswa yang memiliki gangguan kesehatan mata minus maupun silinder amat menentukan proses dan hasil belajar siswa tersebut. Tanpa bantuan kaca mata, siswa dengan gangguan kesehatan mata akan kesulitan

mengikuti pembelajaran, terutama ketika guru harus menggunakan papan tulis di depan kelas (Nana,2011).

b) Kecerdasan atau inteligensi siswa

Kecerdasan atau inteligensi siswa sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran. Tentunya dapat diukur dengan melakukan tes IQ. Guru akan mengetahui seberapa jauh tingkatan IQ anak melalui tes tersebut. Sehingga guru tau mana anak yang IQ tinggi dan anak yang IQ kurang.

c) Bakat Minat dan Motivasi Siswa

Walaupun anak yang kurang dalam hal materi Pelajaran, banyak siswa yang lebih aktif atau lebih memiliki bakat yang berprestasi. Sehingga anak yang kurang dalam hal Pelajaran bisa mengembangkan bakat minatnya. Itulah factor yang mempengaruhi hasil belajar. Karena anak yang memiliki bakat minat atau prestasi yang tinggi akan banyak sering meninggalkan Pelajaran.

2) Faktor Eksternal

a) Sekolah

Sebagai guru yang terlibat langsung dalam proses belajar mengajar di kelas merupakan salah satu faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Terlepas dari kurikulumnya, metode pembelajaran yang kita terapkan di kelas turut mempengaruhi proses dan hasil belajar siswa.

Selain guru, fasilitas yang ada di sekolah juga menjadi bagian dari faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar. Fasilitas bahkan mempengaruhi proses dan hasil belajar anak SD di sekolah lantaran pentingnya peran media pembelajaran bagi peserta didik usia dini (Nana,2011).

b) Keluarga

Banyak faktor dan beragam latar belakang yang mempengaruhi tingkat dukungan keluarga pada proses belajar siswa. Cara pengasuhan orang tua, keadaan ekonomi dan finansial keluarga, tingkat pendidikan orang tua, konflik keluarga, dan lain sebagainya adalah beberapa contoh faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Sebagai guru, faktor yang mempengaruhi pembelajaran seperti ini sering kali tak dapat kita abaikan karena biasanya berdampak langsung pada keterlibatan siswa di kelas (Nana,2011).

c) Masyarakat

Banyaknya campur tangan yang negatif dari masyarakat sekitar sehingga menjadikan faktor yang mempengaruhi hasil belajar.

4. Pembelajaran Tematik

Pembelajaran adalah suatu proses terjadinya interaksi antara pelajar (mahasiswa) dan pengajar (dosen/ instruktur) dalam upaya mencapai

tujuan pembelajaran yang berlangsung dalam suatu lokasi tertentu dalam jangka satuan waktu tertentu pula.

Pembelajaran tematik adalah program pembelajaran yang berangkat dari satu tema/topik tertentu dan kemudian dielaborasi dari berbagai aspek atau ditinjau dari berbagai perspektif mata pelajaran yang biasa diajarkan di sekolah. Pembelajaran tematik dapat diartikan suatu kegiatan pembelajaran dengan mengintegrasikan materi beberapa mata pelajaran dalam satu tema/topik pembahasan. Sutirjo dan Mamik Sri Istuti (dalam Suryosubroto, 2009) menyatakan bahwa pembelajaran tematik merupakan satu usaha untuk mengintegrasikan pengetahuan, keterampilan, nilai, atau sikap pembelajaran, serta pemikiran yang kreatif dengan menggunakan tema. Menurut Sri Anitah (2009) pembelajaran tematik merupakan strategi pembelajaran untuk memberikan pengalaman bermakna kepada siswa dengan melibatkan beberapa mata pelajaran. (Ananda & Fadhilaturrahmi, 2018)

Upaya mengatasi permasalahan tersebut, peneliti menggunakan media pembelajaran yaitu Media Laksama. Media tersebut dapat menjembatani perkalian yang abstrak menjadi lebih konkrit sehingga materi perkalian dapat dengan mudah dipahami oleh siswa. Melalui media laksama siswa akan memahami perkalian dengan menggunakan media yang terbuat dari gelas plastic dan stik. Yang nantinya akan mudah dipahami oleh siswa itu sendiri. Dengan media Laksama, diharapkan siswa dapat dengan mudah memahami konsep dasar perkalian dan dapat

menghitung perkalian dengan mudah, cepat dan akurat. (Fatimah et al., 2020)

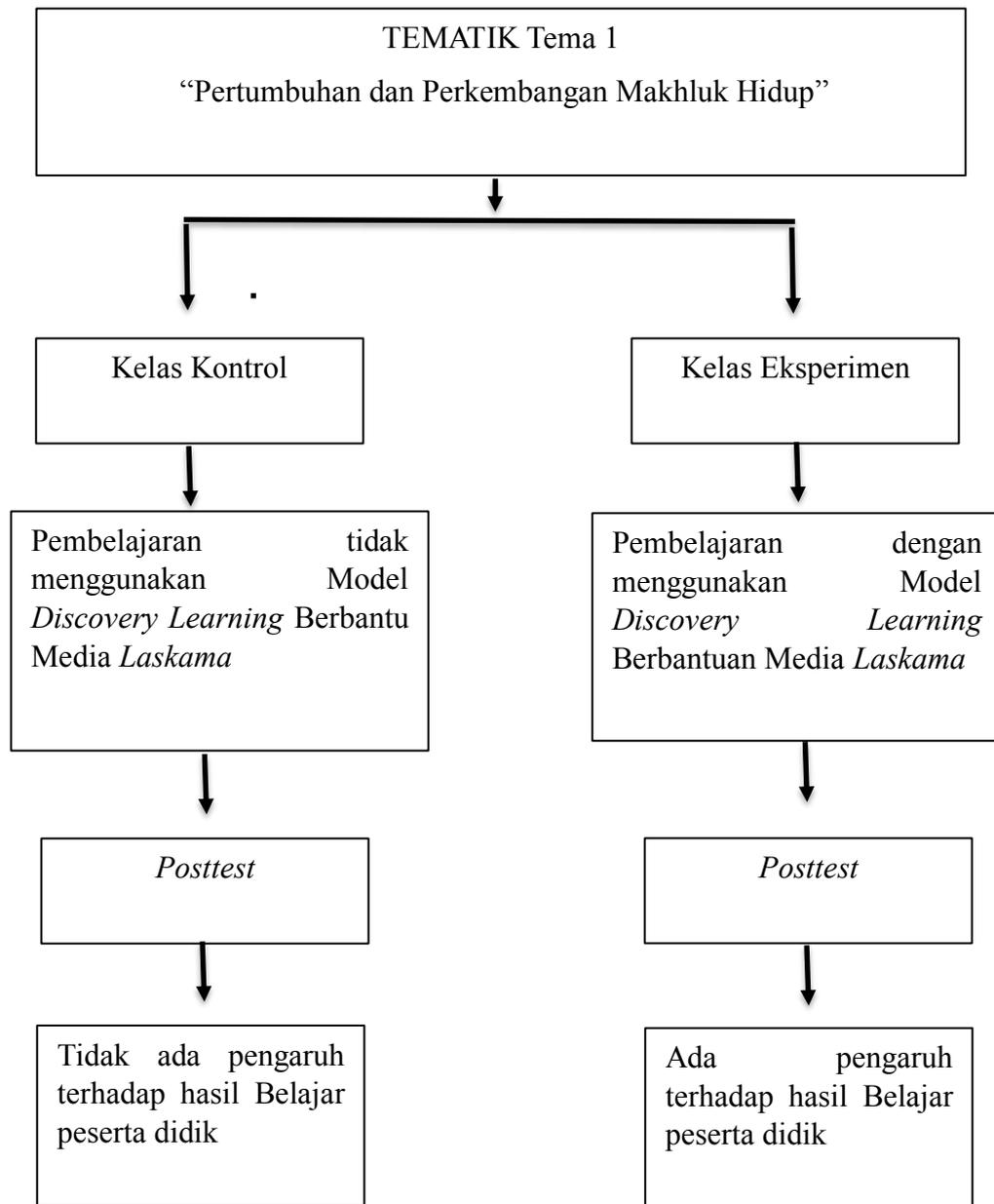
B. Kerangka Berpikir

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SDN Joretro 1 dan SDN Krajan 1, dalam pembelajaran Tematik, guru lebih banyak menerapkan metode konvensional seperti ceramah, tanya jawab, dan pemberian tugas. Pembelajaran yang belum maksimal dikarenakan dengan kurangnya fasilitas/media pembelajaran Matematika yang menunjang, sehingga mengharuskan guru untuk menggunakan model, metode, dan media yang seadanya pula. Akibatnya siswa menjadi cenderung pasif, kurangnya ketertarikan dan kebermaknaan terhadap pembelajaran yang disajikan, sehingga dapat mengakibatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran Matematika menjadi rendah. Peserta didik harus berperan aktif dalam mengembangkan potensi yang dimiliki salah satunya memberikan pembelajaran yang lebih bervariasi, kreatif dan menyenangkan, maka diperlukan suatu model pembelajaran yang tepat.

Model pembelajaran *Discovery Learning* akan bisa membantu guru dalam proses pembelajaran yang dimana siswa akan mudah memahami materi yang diberikan yaitu matematika. Dalam materi perkalian tentu saja banyak hambatan yang difikirkan oleh siswa karena pada dasarnya biasanya siswa menghafalkan perkalian tetapi tidak mengetahui konsep dari perkalian. Maka dari itu dengan adanya media yang akan diterapkan siswa akan lebih mudah

memahaminya. Guru juga akan lebih mudah mengajarkan pembelajaran yang akan diberikan dengan model *Discovery Learning*.

Adanya pengaruh model pembelajaran *Discovery Learning* terhadap hasil belajar Tematik kelas III ini dapat dibuktikan melalui penelitian eksperimen. Pada penelitian eksperimen terdapat dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Awal pertemuan, kelas eksperimen dan kelas kontrol diberikan tes awal (pre-test) untuk mengetahui pengetahuan awal yang dimiliki siswa, kemudian pada pertemuan berikutnya pada kelas eksperimen diterapkan pembelajaran dengan menggunakan model *Discovery Learning* sedangkan pada kelas kontrol diterapkan metode konvensional yang biasa guru terapkan seperti metode ceramah, tanya jawab, diskusi, dan pemberian tugas. Pada akhir pembelajaran, kelas eksperimen dan kelas kontrol diberikan tes akhir (post-test) dengan soal yang sama seperti pre-test, hal ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa setelah diberikan perlakuan/treatment. Dari perlakuan yang telah diberikan tersebut, diharapkan terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar Tematik materi Perkalian di SDN Joretro 1 dan SDN Krajan 1.



Gambar 2. 1 Skema Kerangka Berpikir

C. Hipotesis Peneliti

Berdasarkan hasil kajian pustaka dan penelitian terdahulu yang terkait, maka dapat dirumuskan hipotesis pada penelitian ini adalah :

H1 : Ada pengaruh Model Discovery berbantu media laksana terhadap hasil belajar Tematik.

Ho : Tidak ada pengaruh Model Discovery berbantu media laksana terhadap hasil belajar Tematik.