

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS PENELITIAN

A. Kajian pustaka

1. Model pembelajaran *discovery learning*

a. Pengertian *Discovery Learning*

Model pembelajaran *discovery learning* merupakan pendekatan yang didasarkan pada teori belajar sebagai suatu proses (Budiastuti & Rosdiana, 2023). Untuk mempraktikkannya, alih-alih memberikan materi yang sudah jadi kepada siswa, guru meminta siswa untuk mencari informasi yang relevan dengan model yang mereka pelajari. Dalam paradigma pembelajaran penemuan, siswa didorong untuk secara aktif mencari dan memahami ide-ide atau prinsip-prinsip yang sebelumnya tidak diketahui.

Di sini, instruktur lebih berperan sebagai mentor, membimbing siswa untuk memberikan kontribusi yang berarti bagi pendidikan mereka sendiri, bukan sekadar menyampaikan fakta dan angka. Siswa didorong untuk berpartisipasi aktif untuk meningkatkan daya ingat mereka terhadap materi. Menurut (Widari, 2023), Jika Anda ingin membangun gaya belajar aktif dengan belajar sambil melakukan, maka Anda harus melihat pembelajaran penemuan. Jika Anda melakukannya, Anda akan mendapatkan manfaat yang bertahan lama.

Menurut (Budiastuti & Rosdiana, 2023) Siswa didorong untuk memecahkan masalah dan menciptakan pengetahuan mereka sendiri melalui pembelajaran penemuan, sebuah metode pendidikan yang menekankan pada investigasi independen dan penyimpanan memori jangka panjang dari hasil pembelajaran. (Elvadola et al., 2022).

Salah satu teori pembelajaran adalah model *discovery*, yang menyatakan bahwa siswa belajar paling baik jika diberi sedikit struktur dan lebih banyak kebebasan untuk membangun pelajaran mereka sendiri berdasarkan apa yang mereka temukan. (Elvadola et al., 2022). Hasil belajar siswa ditingkatkan dengan adanya kesempatan dan pengalaman belajar yang menarik dari model pembelajaran penemuan yang mendorong pengembangan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, dan sikap ilmiah (Hariawan et al., 2012).

Menurut (Enjelina, 2018), karena penekanannya pada pengembangan proses berpikir siswa dan mengajarkan mereka bagaimana konsep-konsep terhubung satu sama lain, pembelajaran penemuan merupakan pendekatan yang sangat baik untuk mengajarkan siswa informasi yang dapat dipertahankan dalam jangka pendek. Meskipun demikian, peran pengajar dalam mengarahkan dan menasihati siswa tetap penting.

Karena siswa secara bebas menganalisis dan meningkatkan temuan pelajaran, Hosnan percaya bahwa paradigma pembelajaran penemuan ini dapat menghasilkan pemahaman dan hasil belajar yang selalu diingat, sesuai dengan pendapat sebelumnya. (Enjelina, 2018). Dengan mengintegrasikan kapasitas intelektual dan mental siswa, paradigma pembelajaran penemuan ini bertujuan untuk menumbuhkan pemecah masalah yang mampu mengidentifikasi dan menerapkan ide-ide dan generalisasi yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Dari beberapa sumber tersebut dapat disimpulkan bahwa, jika diterapkan dengan baik, mode pembelajaran *discovery learning* dapat meningkatkan pemahaman konseptual, kemampuan berpikir kritis, dan sikap siswa terhadap sains.

b. Tujuan Model *Discovery Learning*

Tujuan secara umum model *discovery learning* adalah untuk membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan seperti bertanya dan menemukan solusi yang memuaskan keinginan mereka, mengumpulkan informasi, mengolahnya dan mampu menarik kesimpulan.

Menurut (Josephine et al., 2016) tujuan model *discovery learning* ini adalah:

1. Siswa didorong untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran dalam pembelajaran berbasis penemuan.

2. Dengan menggunakan metode ini, siswa belajar mengenali pola dalam berbagai konteks dan ide-ide abstrak, dan mereka juga mendapatkan keterampilan untuk mengeksplorasi informasi lebih lanjut.
3. Selain itu, mereka juga mendapatkan pengetahuan tentang bagaimana mengajukan pertanyaan tertentu untuk mengumpulkan bukti.

c. Langkah – langkah Model *Discovery Learning*

Salah satu strategi untuk membuat siswa lebih terlibat dalam pendidikan mereka sendiri adalah dengan memasukkan paradigma pembelajaran penemuan ke dalam kegiatan di kelas. Pertama, ada stimulasi. Kemudian, ada identifikasi masalah. Kemudian, ada pengumpulan data. Kemudian, ada pengolahan data. Terakhir, ada verifikasi. Terakhir, ada generalisasi. Langkah-langkahnya adalah sebagai berikut, menurut Budiastuti dan Rosdiana (2023).

Tabel 2. 1 Langkah-Langkah Model *Discovery Learning*

| Tahap | Pelaksanaan |
|--|---|
| Stimulation/(Pemberian Rangsangan), | Guru dapat memperkenalkan dengan mengajukan pertanyaan, merekomendasikan materi pemahaman bacaan, dan menyarankan kegiatan pembelajaran lain yang mendorong pengembangan keterampilan berpikir kritis untuk memecahkan masalah. |
| Problem Statement/ (Identifikasi Masalah) | Setelah itu, kelas memiliki kesempatan untuk bertukar pikiran tentang prediksi potensial tentang topik yang sedang dibahas, memilih salah |

| | | |
|---|--|---|
| | | satu, dan kemudian mengubahnya menjadi teori atau dugaan. |
| Data Collection (Pengumpulan Data) | | Dalam pelajaran ini, siswa akan memiliki beberapa kesempatan untuk mengumpulkan data dan informasi dengan membaca, menonton, mewawancarai, dan melaksanakan ujian mereka sendiri, di antara metode-metode lainnya. Baik jawaban maupun kebenaran teori tidak dapat ditunjukkan pada saat ini. |
| Data Processing (Pengolahan Data) | | Pengolahan data adalah langkah selanjutnya setelah pengumpulan informasi atau data, yang akan dijelaskan oleh siswa. Setelah mengumpulkan data dengan membaca, menonton, mewawancarai, dan melakukan tes sendiri, informasi tersebut akan dianalisis. |
| Verification (Pembuktian) | | Siswa sekarang melakukan studi mendalam untuk membuktikan atau menyangkal pernyataan mereka sebelumnya. Dengan membuat hubungan dengan hasil data yang telah diproses |
| Generalization/Generalisasi (Menarik Kesimpulan) | | Dari langkah pertama (menstimulasi) hingga langkah terakhir (verifikasi), proses penarikan kesimpulan disebut tahap generalisasi. |

(Budiastuti & Rosdiana, 2023)

Berdasarkan penjelasan pada diatas, guru dapat menyusun tahapan–tahapan terssebut secara terstuktur dalam recana praktik.

2. Media *Pop Up Book*

a. Pengertian media *pop up book*

Tiga dimensi dari *pop up book* membuatnya menjadi alat yang menarik dan informatif untuk pembelajaran anak-anak. Buku ini meningkatkan pengetahuan mereka, memperluas kosakata

mereka, dan membantu mengenali bentuk. (Setiyanigrum, 2020). Selain itu, media ini juga memiliki berbagai manfaat, seperti membantu mengembangkan kreativitas dan merangsang daya imajinasi anak secara efektif (Resta & Kodri, 2023).

Pemilihan media *pop up book* ini di dukung oleh penelitian (Julianto et al., 2021) Media yang digunakan dalam *Pop Up Book* didesain untuk dibuka dan ditutup tanpa merobek atau merusak lembaran kertas lainnya. Lembaran kertas buku-buku ini tidak tumpang-tindih, sehingga tidak ada hambatan untuk membuka atau menutup halaman. Ketika ditutup, buku-buku ini terlihat rapi. Buku *pop-up book* juga memiliki bentuk, warna, dan elemen tekstur yang menarik. Terakhir, buku-buku ini tidak mudah sobek atau rusak. Untuk pembelajaran visual, buku pop-up sangat bagus. (Julianto et al., 2021). Media visual dapat menceritakan kisah dengan lebih menarik dengan menggunakan bentuk dua dan tiga dimensi untuk meningkatkan kemampuan kontrol presentasi dan dengan menampilkan visual yang dapat bergerak ketika bagian tertentu dibuka atau diubah. (Julianto et al., 2021).

Pop Up Book adalah jenis media pembelajaran interaktif yang menggunakan tampilan tiga dimensi dan potongan-potongan yang bergerak untuk memikat siswa dan membantu mereka memahami subjek dengan lebih baik. (Nisaa' & Adriyani, 2021). Oleh karena itu, media *pop-up book* dapat meningkatkan konsentrasi

siswa dalam belajar serta berperan dalam memperkuat penguasaan konsep. Media *pop up book* merupakan alat pembelajaran yang praktis, mudah dibawa, dan mampu meningkatkan antusiasme serta keaktifan siswa. Visualisasi yang ditampilkan membantu siswa memahami konsep abstrak secara lebih jelas dan menarik (Friska et al., 2023). Selain itu, media ini juga merangsang perkembangan kosa kata siswa karena mereka dapat langsung melihat gambar-gambar dalam buku, yang kemudian bisa dijadikan bahan untuk menyusun dan menyampaikan cerita.

Karena potensinya untuk membantu para pendidik dalam penyampaian konten, terutama dalam konteks pembelajaran tema, *Pop-Up Book* harus dikembangkan lebih lanjut sebagai alat pedagogis. Karena kemampuannya untuk menyampaikan cerita atau konsep dengan cara yang menarik melalui grafis yang dapat muncul dan bergerak ketika dibuka, media ini sangat ideal untuk diterapkan. Selain membuat presentasi menjadi lebih menarik, media ini juga membantu siswa dalam memahami konten dan menarik minat mereka untuk melanjutkan pembelajaran dengan tema yang sama. (Febriani, 2022).

Sifat interaktif dari *pop up book* menjadikannya alat yang hebat untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa. Siswa tidak hanya membaca lebih banyak, tetapi mereka juga menggerakkan tubuh mereka dengan melihat dan menyentuh berbagai hal. Siswa

akan lebih cenderung terlibat dan termotivasi untuk terus membaca ketika ada unsur kejutan di dalam buku, yang menarik minat mereka terhadap topik cerita atau materi berikutnya. (Dzuanda dalam Setiyaningrum, 2022). Sebagai contoh alat pengajaran yang dapat membantu anak-anak lebih memahami konsep-konsep yang rumit, *pop-up book* memungkinkan mereka untuk menggunakan imajinasi dan kreativitas mereka. Selain itu, anak-anak dapat memahami materi pelajaran dengan lebih baik dengan belajar mengidentifikasi representasi visual dari bentuk suatu objek, yang dipermudah dengan media ini. (Anisa Nurul Izzah & Deni Setiawan, 2023).

Setelah meninjau literatur, jelaslah bahwa buku *pop-up* adalah alat yang hebat untuk membuat ide-ide kompleks menjadi lebih mudah diakses dan mendorong pemikiran kreatif. Jadi, Buku *Pop-Up Book* adalah alternatif yang baru dan instruktif untuk media pembelajaran tradisional untuk membuat hubungan antar konsep.

b. Manfaat Media *Pop Up Book*

Menurut (Setiyaningrum, 2020) Salah satu dari sekian banyak manfaat media *pop up book* adalah :

- 1) Mengajarkan anak untuk menghargai dan menghormati buku.
- 2) Menumbuhkan ikatan yang lebih kuat antara orang tua dan anak.
- 3) Menumbuhkan pemikiran inovatif pada anak.
- 4) Mendorong anak untuk berpikir kreatif.

- 5) Belajar lebih banyak sehingga dapat menggambarkan bentuk umum suatu objek.
- 6) Dapat digunakan untuk menumbuhkan kegemaran membaca seumur hidup pada anak-anak.

c. Kelebihan dan Kekurangan Media *Pop Up Book*

Menggunakan *Pop up book* sebagai alat bantu pengajaran memiliki beberapa manfaat.

- 1) Menurut (Anisa Nurul Izzah & Deni Setiawan, 2023) kelebihan media *pop up book*:
- 2) *Pop up book* dirancang menggunakan kertas yang tebal untuk meningkatkan daya tahan tidak mudah robek atau rusak
- 3) Setiap halamannya memuat ilustrasi yang menarik guna menarik minat siswa dan mendorong keaktifan mereka selama proses pembelajaran.
- 4) *Pop up book* dapat dimanfaatkan dalam kegiatan belajar secara individu maupun dalam kelompok.

Kekurangan media *pop up book* menurut (Anisa Nurul Izzah & Deni Setiawan, 2023) adalah:

- 1) Diperlukan lebih banyak presisi, yang meningkatkan waktu pemrosesan.
- 2) Mahal untuk diproduksi.

3. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Apa yang siswa dapatkan dari pengalaman belajar dikenal sebagai hasil belajar. (Fauhah & Rosy, 2020), Hasil dari kegiatan pembelajaran menunjukkan seberapa banyak yang telah dipelajari oleh siswa. Sementara (Fauhah & Rosy, 2020), Hasil belajar siswa mencakup pengalaman mereka di bidang kognisi, efektivitas, dan keterampilan psikomotorik. Karena hasil belajar memungkinkan instruktur untuk mengukur sejauh mana pengalaman dan pengetahuan siswa telah berkembang dalam mencapai tujuan pembelajaran, hasil belajar merupakan komponen penting dari pembelajaran yang efektif. Kegiatan pembelajaran dan pengajaran tambahan dapat direncanakan dengan menggunakan data ini. (Dasar & Agusti, 2022).

Hasil belajar merupakan pencapaian apresiasi nyata yang tercermin melalui perilaku, kebiasaan, sikap, serta bentuk apresiasi atau penghargaan yang ditunjukkan oleh individu (Safiuddin, 2020). Menyesuaikan pelajaran dengan kapasitas kognitif setiap siswa sangat penting untuk memaksimalkan potensi mereka sebagai pelajar. Ketika seseorang telah menguasai informasi, sikap, dan pemahamannya, mereka telah berhasil belajar. Aktivitas dan hasil belajar siswa, khususnya dalam pembelajaran IPAS, dapat ditingkatkan dengan manajemen kelas yang efektif yang

menumbuhkan lingkungan belajar yang kondusif. (Yogi Fernando et al., 2024) Apa pun yang siswa dapatkan dari pengalaman belajar dikenal sebagai hasil belajar. Menurut (Yogi Fernando et al., 2024) Tidak ada bagian dari sekolah yang lebih penting daripada pembelajaran. Persepsi siswa tentang pengalaman belajar mereka sendiri sangat penting untuk pencapaian tujuan pendidikan.

Untuk menumbuhkan keinginan untuk belajar, sangat penting bagi semua siswa untuk bertanggung jawab atas hasil belajar mereka sendiri. Guru terlibat dalam penilaian hasil belajar ketika mereka secara sistematis mengumpulkan informasi tentang pencapaian siswa dalam tiga bidang: sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Hal ini dilakukan untuk melacak kemajuan siswa dalam proses pembelajaran, mengidentifikasi area yang perlu ditingkatkan, dan mengevaluasi efektivitas tugas dan hasil pembelajaran (Harahap et al., 2023). Menurut (Julianto et al., 2021), Dari sudut pandang siswa dan guru, kita dapat melihat hasil pembelajaran. Jika dibandingkan dengan keadaan siswa sebelum terlibat dalam proses pembelajaran, hasil belajar menunjukkan adanya peningkatan kapasitas mental atau pengembangan diri. Komponen inti dari proses pendidikan di sekolah adalah kegiatan pembelajaran. Persepsi siswa tentang pengalaman belajar mereka sendiri memiliki dampak yang signifikan terhadap tercapai atau tidaknya tujuan pendidikan. (Yogi Fernando et al., 2024).

Dari beberapa referensi dapat disimpulkan bahwa hasil belajar dapat dicapai melalui strategi pembelajaran yang inovatif, penggunaan media yang menarik, serta pendekatan yang sesuai dengan karakteristik peserta didik.

b. Indikator hasil belajar

Beragam Hasil belajar siswa dapat diukur dengan menggunakan berbagai macam penanda. Teori yang dikemukakan oleh adalah salah satu yang paling berpengaruh. (Fauhah & Rosy, 2020). Menurut (Fauhah & Rosy, 2020 dalam Ricardo & meilani, 2017) indikator hasil belajar ada tiga ranah yaitu;

- 1) Pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan penilaian adalah bagian dari domain kognitif.
- 2) Ranah emosional, yang mencakup kapasitas untuk menerima, merespons, dan menginternalisasi nilai-nilai tertentu.
- 3) Ranah psikomotorik, yang mencakup gerakan biasa dan gerakan kreatif.

c. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Menurut (Safiuddin, 2020) Baik pengaruh internal maupun eksternal, yang pada gilirannya saling mempengaruhi satu sama lain, memiliki peran dalam membentuk hasil pembelajaran.

Faktor internal terdiri dari dua jenis faktor;

- 1) Faktor fisiologis, seperti kesehatan yang baik, tidak kelelahan, dan tidak mengalami gangguan fisik.
- 2) Faktor eksternal adalah unsur-unsur yang berasal dari lingkungan luar siswa seperti; Kualitas guru, Lingkungan sosial, termasuk pengaruh teman, kurikulum yang diterapkan sekolah.

d. Pembelajaran IPAS SD

Dalam kurikulum merdeka, mata pelajaran IPA dan IPS digabungkan menjadi satu mata pelajaran yang disebut IPAS. IPAS membahas kehidupan manusia baik sebagai individu maupun sebagai anggota masyarakat. Mata pelajaran IPAS memberi siswa tentang pemahaman yang lebih luas tentang dunia mereka, baik dari perspektif alamiah maupun sosial, sehingga mereka dapat memahami antar fenomena alam dan tindakan manusia sehari-hari.

IPAS dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa di lingkungan sekitarnya. Setiap anak memiliki latar belakang, pengalaman, serta cara berpikir yang berbeda-beda. Menurut, (Ellis et al., 2022), IPAS adalah pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk mengamati

serta mencari solusi terhadap berbagai permasalahan di lingkungan mereka. Melalui IPAS, peserta didik dilatih untuk berpikir kritis dan memiliki etos kerja yang tinggi. Mata pelajaran ini menjadi salah satu fokus utama di jenjang Sekolah Dasar karena pentingnya metode pembelajaran untuk hasil belajar siswa. Untuk itu, penelitian telah menunjukkan bahwa menggunakan strategi pembelajaran yang berbeda-beda yang mempertimbangkan latar belakang, minat, dan gaya belajar setiap siswa yang unik-adalah cara yang paling berhasil untuk mendidik.

B. Karangka Berpikir

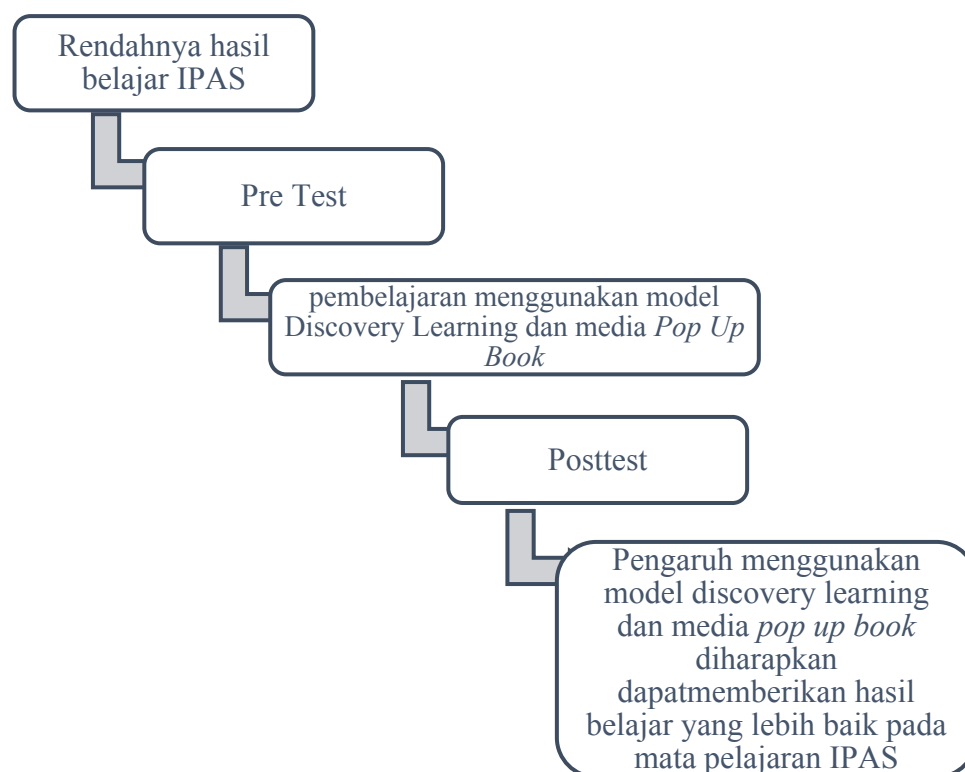
Pada proses pembelajaran tentunya membutuhkan model dan media pembelajaran. Model pembelajaran memiliki tujuan yang jelas, termasuk bagaimana siswa belajar dengan baik dan memecahkan suatu masalah pembelajaran. Penggunaan model *discovery learning* dapat menemukan ide dalam proses pembelajaran. Tujuannya adalah untuk menggali potensi peserta didik dan memberi mereka kesempatan untuk berpartisipasi secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran sangatlah penting.

Sebuah pendekatan untuk pembelajaran aktif yang menekankan pada penemuan dan penelitian otonom, pembelajaran penemuan bertujuan untuk memberikan hasil yang lebih bertahan lama. Papan tulis, alat praktikum, dan buku pelajaran hanyalah beberapa contoh dari sekian banyak bentuk media pembelajaran yang digunakan saat ini; teknologi yang lebih mudah digunakan juga telah bermunculan. Media *pop up book* adalah salah satu jenis media alternatif yang dapat digunakan oleh para pendidik untuk

membantu anak-anak belajar. "*Pop Up Book*" adalah buku interaktif yang menggunakan mekanisme kertas termasuk roda, slide, lipatan, dan gulungan untuk bergerak dan berinteraksi dengan pembaca. (Nisaa' & Adriyani, 2021).

Guru harus memastikan bahwa mereka menggunakan media yang tepat untuk menarik minat siswa, mengatur suasana hati untuk belajar, dan memastikan bahwa mereka merasa nyaman saat mereka belajar untuk membuat ruang kelas mereka menjadi tempat yang relevan untuk belajar.

Adapun bentuk kerangka berpikir sebagai berikut:



Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir

C. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah dugaan sementara yang diajukan sebagai jawaban atas rumusan masalah dalam penelitian (Sugiyono, 2022). Adanya hipotesis membuat arah penelitian menjadi lebih jelas dan terfokus, karena hipotesis berperan sebagai panduan bagi peneliti dalam proses pengujian maupun pengumpulan data di lapangan.

Para peneliti di SD Ngadirejo 03 membutuhkan ide-ide yang dapat menjadi inspirasi saat mereka membangun dan menyusun hipotesis.

H₁: “Model pembelajaran *discovery learning* berpengaruh terhadap hasil belajar IPAS V di SD Ngadirejo 03.”

H₀: “Penggunaan model pembelajaran *discovery learning* berpengaruh dengan media *pop up book* terhadap hasil belajar IPAS V di SDN Ngadirejo 03.”