

II. TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS

A. Tinjauan Pustaka

1. Belajar dan Hasil Belajar

Belajar pada hakikatnya adalah suatu proses perubahan tingkah laku sebagai akibat interaksi individu dengan lingkungan. Dalam kehidupan sehari-hari setiap individu melakukan kegiatan proses belajar baik secara langsung maupun tidak langsung dan secara sengaja maupun tidak sengaja. Dari proses belajar tersebut akan dihasilkan bentuk perubahan perilaku yang pada umumnya disebut dengan hasil belajar. Tetapi agar hasil belajar yang dihasilkan optimal, maka proses belajar perlu dilakukan dengan sadar, sengaja dan terorganisir dengan baik. Hal ini sesuai dengan pendapat Majid (2014: 63) belajar pada dasarnya adalah tahapan perubahan perilaku siswa yang relatif positif dan menetap sebagai hasil interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif.

Menurut Djamarah dan Zain (2006: 38) belajar pada hakikatnya adalah “perubahan” yang terjadi di dalam diri seseorang setelah berakhirnya melakukan aktivitas belajar. Walaupun pada kenyataannya tidak semua perubahan termasuk kategori belajar. Sedangkan menurut Dimiyati dan Mudjiono (2006: 7) belajar merupakan tindakan dan perilaku siswa yang

kompleks. Sebagai tindakan, maka belajar hanya dialami oleh siswa sendiri. Siswa adalah penentu terjadinya atau tidak terjadinya proses belajar.

Belajar adalah proses perubahan perilaku, yaitu perubahan yang terkait dengan aspek pengetahuan (*knowledge*), sikap (*attitude*) dan keterampilan (*skills*).

Pendapat ini diperkuat dengan pendapat Bell-Gledler dalam Karwono dan Mularsih (2012: 12) yang menyatakan belajar adalah proses yang dilakukan manusia untuk mendapatkan aneka ragam kemampuan (*competencies*), keterampilan (*skills*) dan sikap (*attitude*) yang diperoleh secara bertahap dan berkelanjutan. Sedangkan menurut Gagne dalam Karwono dan Mularsih (2012: 13) belajar merupakan sebuah sistem yang di dalamnya terdapat berbagai unsur yang saling terkait sehingga menghasilkan perubahan perilaku.

Belajar pada dasarnya adalah tahapan perubahan perilaku siswa yang relatif positif dan menetap sebagai hasil interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif. Aktivitas kognitif manusia meliputi persepsi atau pengamatan, tanggapan atau bayangan, asosiasi dan reproduksi, fantasi, memori atau ingatan, berpikir dan kecerdasan. Proses belajar dapat diartikan sebagai tahapan perubahan perilaku kognitif, afektif dan psikomotor yang terjadi dalam diri siswa (Majid, 2014: 63-64).

Menurut Wittig dalam Majid (2014: 74) setiap proses belajar selalu berlangsung dalam 3 tahapan, antara lain :

- a. *actuation* (tahap perolehan/penerimaan informasi);
- b. *storage* (tahap penyimpanan informasi);
- c. *retrieval* (tahap mendapatkan kembali informasi)

Proses belajar yang baik tentunya akan memperoleh hasil yang baik pula. Di bawah ini terdapat beberapa teori mengenai proses belajar antara lain.

a. Teori Behavioristik

Dalam teori ini, belajar merupakan akibat adanya interaksi antara stimulus dan respons. Seseorang dianggap telah belajar apabila yang bersangkutan telah menunjukkan perilakunya.

Menurut teori ini yang terpenting adalah input yang berupa stimulus dan output yang berupa respons. Stimulus adalah apa saja yang diberikan guru kepada siswa dan respon adalah berupa tanggapan atau reaksi siswa tersebut. Teori ini diduga akan menjadikan siswa sebagai pribadi yang pasif (Karwono dan Mularsih, 2012: 54).

b. Teori Kognitif

Teori belajar kognitif memandang bahwa manusia merupakan makhluk belajar yang aktif dan selalu ingin tahu seperti makhluk sosial.

Pembentukan tingkah laku individu merupakan interaksi individu dengan lingkungannya (Karwono dan Mularsih, 2012: 72). Teori belajar ini lebih menekankan bahwa belajar merupakan suatu proses yang terjadi dalam akal pikiran manusia.

c. Teori Konstruktivisme

Menurut pandangan teori konstruktivisme, belajar adalah kegiatan yang aktif dimana siswa membangun sendiri pengetahuannya. Reigeluth dalam Karwono dan Mularsih (2012: 54) menyatakan bahwa konsep konstruktivisme dalam belajar yaitu suatu pengetahuan merupakan

konstruk secara individual dan konstruk sosial oleh peserta didik sendiri berdasarkan pada interpretasi dan pengalamannya. Jadi dalam teori ini pembelajaran sebagai proses konstruk pengetahuan menekankan pada keaktifan siswa untuk membangun pengetahuan tersebut dalam pikirannya baik secara individual maupun sosial. Sedangkan guru hanya sebagai motivator dan fasilitator.

Proses belajar yang dialami oleh siswa akan menghasilkan perubahan tingkah laku pada diri siswa baik secara langsung maupun tidak langsung. Perubahan perilaku ini akan terjadi baik pada aspek kognitif, afektif maupun psikomotor siswa, yang akan terlihat pada hasil belajar siswa. Hal ini didukung oleh pendapat Uno (2012: 17) hasil belajar adalah pengalaman-pengalaman belajar yang diperoleh siswa dalam bentuk kemampuan-kemampuan tertentu.

Hasil belajar diperoleh dari adanya proses belajar. Dari proses belajar siswa akan memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap serta nilai yang terjadi akibat adanya proses interaksi antara siswa, guru dan sumber belajar serta dari pengalaman yang dimiliki siswa. Pendapat ini sesuai dengan pendapat Dimiyati dan Mudjiono (2006: 4) yang menyatakan bahwa “hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Hasil belajar untuk sebagian adalah karena berkat guru, pencapaian tujuan pembelajaran, pada bagian lain merupakan peningkatan kemampuan mental siswa”.

Menurut Hamalik (2008: 13) hasil belajar adalah sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat di artikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik sebelumnya yang tidak tahu menjadi tahu. Sedangkan menurut Sudjana (2010: 24) hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Jadi dari beberapa pengertian diatas, maka hasil belajar merupakan hasil yang dimiliki siswa baik berupa perubahan pada kemampuan maupun keterampilan siswa yang diperoleh dari interaksi tindak belajar dan mengajar atau dari pengalaman belajarnya.

2. Pendekatan Saintifik (*Scientific*)

Pendekatan saintifik (*scientific*) disebut juga dengan pendekatan ilmiah karena dalam proses pembelajarannya disamakan dengan proses ilmiah. Pendekatan ini bercirikan pada adanya dimensi pengamatan, penalaran, penemuan, pengabsahan, serta penjelasan tentang kebenaran dari suatu fenomena atau permasalahan. Pendekatan saintifik merujuk pada teknik-teknik pembelajaran investigasi pada suatu fenomena atau gejala, memperoleh pengalaman baru dan memadukan pengetahuan sebelumnya. Dalam pembelajaran yang menggunakan pendekatan saintifik ini, proses pembelajarannya diharapkan mampu mengembangkan sikap, keterampilan dan pengetahuan peserta didik.

Pendekatan pembelajaran ilmiah ini juga menekankan pada pentingnya kerjasama antara peserta didik dalam menyelesaikan setiap permasalahan dalam pembelajaran dan juga peserta didik diajak untuk bersama-sama

berperilaku ilmiah dengan melakukan kegiatan pembelajaran dengan mengamati, menanya, menalar, merumuskan, menyimpulkan dan mengkomunikasikan penyelesaian dari permasalahan sehingga dengan cara demikian diharapkan peserta didik benar-benar menguasai materi yang dipelajari dengan baik.

Menurut Daryanto (2014: 51) mengungkapkan gagasan bahwa:

Pembelajaran dengan pendekatan saintifik adalah proses pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa agar peserta didik secara aktif mengkonstruksi konsep, hukum, atau prinsip melalui tahapan-tahapan mengamati (untuk mengidentifikasi atau menemukan masalah), merumuskan masalah, mengajukan atau merumuskan hipotesis, mengumpulkan data dengan berbagai teknik, menganalisis data, menarik kesimpulan dan mengomuniasikan konsep, hukum, atau prinsip yang “ditemukan”.

Penerapan pendekatan saintifik dalam pembelajaran melibatkan keterampilan proses seperti mengamati, mengklasifikasi, mengukur, meramalkan, menjelaskan dan menyimpulkan (Daryanto, 2014: 51). Pendapat tersebut sesuai dengan teori Dyer (dalam Sani, 2014: 53) yang menyatakan bahwa pendekatan saintifik (*scientific approach*) dalam pembelajaran memiliki komponen proses pembelajaran antara lain: mengamati, menanya, mencoba/mengumpulkan informasi, menalar/asosiasi dan membentuk jejaring (melakukan komunikasi). Dari pendapat tersebut maka pendekatan saintifik diartikan sebagai suatu pendekatan dalam belajar yang dilakukan dengan mengamati suatu permasalahan yang ada, mengidentifikasi permasalahan, merumuskan permasalahan, mengumpulkan informasi serta menarik kesimpulan dari informasi yang diperoleh dan kemudian mengomunikasikan.

Pembelajaran dengan pendekatan saintifik ini memiliki aktivitas belajar yang dapat mengembangkan keterampilan berpikir siswa serta mengembangkan rasa ingin tahu siswa yang tinggi karena dalam pembelajaran ini siswa dituntut untuk mencari sendiri penyelesaian dari suatu permasalahan yang ada dengan pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki oleh siswa. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan metode saintifik memiliki karakteristik sebagai berikut.

- a. Berpusat pada siswa;
- b. Melibatkan keterampilan proses sains dalam mengkonstruksi konsep, hukum atau prinsip;
- c. Melibatkan proses-proses kognitif yang potensial dalam merangsang perkembangan intelek, khususnya keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa;
- d. Dapat mengembangkan karakter siswa. (Daryanto, 2014: 53)

Tujuan pembelajaran dengan pendekatan saintifik didasarkan pada adanya keunggulan pendekatan tersebut. Di mana dalam pembelajaran yang menggunakan pendekatan saintifik ini siswa diharapkan mampu merumuskan masalah dengan melakukan proses menanya, mengungkapkan gagasannya dan juga mampu untuk berpikir secara kritis dalam mengambil segala keputusan dalam penyelesaian suatu masalah. Hal ini ditunjukkan dalam beberapa tujuan pembelajaran dengan pendekatan saintifik (Daryanto, 2014: 54) adalah sebagai berikut.

- a. Untuk meningkatkan kemampuan intelek, khususnya kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa;
- b. Untuk membentuk kemampuan siswa dalam menyelesaikan suatu masalah secara sistematis;
- c. Terciptanya kondisi pembelajaran dimana siswa merasa bahwa belajar itu merupakan suatu kebutuhan;
- d. Diperoleh hasil belajar yang tinggi;
- e. Untuk melatih siswa mengomunikasikan ide-ide, khususnya dalam menulis artikel ilmiah;
- f. Untuk mengembangkan karakter siswa.

Pembelajaran dengan pendekatan saintifik ini merupakan suatu strategi pembelajaran siswa aktif yang mengintegrasikan siswa dalam proses berpikir secara kritis dengan menggunakan metode yang teruji secara ilmiah karena dikaitkan dengan masalah nyata. Dalam pendekatan ini guru dapat mengidentifikasi perbedaan kemampuan siswa dari cara berpikirnya dalam menyelesaikan permasalahan dan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Pendekatan saintifik dalam kegiatan pembelajaran adalah berpusat pada siswa, di mana siswa diberi kesempatan untuk melatih kemampuan berkomunikasi, kemampuan berpikir analisis dan kemampuan mengasimilasi dan mengakomodasi suatu konsep. Hal ini sesuai dengan penerapan pendekatan saintifik dalam pembelajaran yang memenuhi tiga prinsip utama (Majid, 2014: 96) yaitu:

- a. belajar siswa aktif, dalam hal ini termasuk *inquiry-based learning* atau belajar berbasis penelitian, *cooperative learning* atau belajar berkelompok dan belajar berpusat pada siswa;
- b. *assessment*, berarti pengukuran kemajuan belajar siswa yang dibandingkan dengan target pencapaian tujuan belajar;
- c. keberagaman, mengandung makna bahwa dalam pendekatan ilmiah mengembangkan pendekatan keragaman. pendekatan ini membawa konsekuensi siswa unik, kelompok siswa unik, termasuk keunikan dari kompetensi, materi, instruktur, pendekatan dan metode mengajar, serta konteks.

Sedangkan prinsip-prinsip pendekatan saintifik dalam kegiatan pembelajaran menurut Daryanto (2014: 58) adalah sebagai berikut.

- a. Pembelajaran berpusat pada siswa;
- b. Pembelajaran membentuk *students self concept*;
- c. Pembelajaran terhindar dari verbalisme;
- d. Pembelajaran memberikan kesempatan pada siswa untuk mengasimilasi dan mengakomodasi konsep, hukum dan prinsip;
- e. Pembelajaran mendorong terjadinya peningkatan kemampuan berpikir siswa;
- f. Pembelajaran meningkatkan motivasi belajar siswa dan motivasi mengajar guru;

- g. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk melatih kemampuan dalam komunikasi;
- h. Adanya proses validasi terhadap konsep, hukum dan prinsip yang dikonstruksi siswa dalam struktur kognitifnya.

Pendekatan ilmiah (*scientific approach*) merupakan suatu teknik dalam merumuskan pertanyaan dan menjawab pertanyaan melalui kegiatan observasi, mencoba melaksanakan aktivitas atau melaksanakan percobaan.

Menurut Majid (2014: 98-99) pelaksanaan pembelajaran dengan pendekatan ilmiah tersusun dalam tujuh langkah berikut.

- a. Merumuskan pertanyaan;
- b. Merumuskan latar belakang penelitian;
- c. Merumuskan hipotesis;
- d. Menguji hipotesis melalui percobaan;
- e. Menganalisis hasil penelitian dan merumuskan kesimpulan;
- f. Jika hipotesis terbukti benar maka dapat dilanjutkan dengan laporan;
- g. Jika hipotesis terbukti tidak benar atau benar sebagian lakukan pengujian kembali.

Sedangkan langkah-langkah pendekatan ilmiah (*scientific approach*) dalam proses pembelajaran menurut Daryanto (2014: 59) meliputi menggali informasi melalui pengamatan, bertanya, percobaan, kemudian mengolah data atau informasi, menyajikan data informasi, dilanjutkan dengan menganalisis, menalar, kemudian menyimpulkan dan mencipta.

Kegiatan pembelajaran yang menggunakan pendekatan ilmiah, siswa diarahkan untuk mengembangkan kemampuan berpikir logis berdasarkan fakta dan teori yang diperoleh dari hasil pengamatan, bertanya, kemampuan melakukan observasi, mengolah data, menganalisis dan menarik kesimpulan.

Pendekatan saintifik dimaksudkan untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik dalam mengenal dan memahami berbagai materi menggunakan

pendekatan ilmiah, bahwa informasi bisa berasal dari mana saja, kapan saja tidak tergantung pada informasi searah dari guru saja.

3. ***Problem Based Learning (Pembelajaran Berbasis Masalah)***

Problem Based Learning merupakan proses pembelajaran yang dapat membuat siswa belajar melalui upaya penyelesaian masalah pada dunia nyata secara terstruktur yang menuntut siswa untuk belajar secara aktif untuk melakukan penyelidikan dan penyelesaian masalah dengan bantuan guru sebagai fasilitator dan pembimbing. Pendapat ini didukung oleh pernyataan Sani (2014: 127) *Problem Based Learning (PBL)* merupakan pembelajaran yang penyampaiannya dilakukan dengan cara menyajikan suatu permasalahan, mengajukan pertanyaan-pertanyaan, memfasilitasi penyelidikan dan membuka dialog. Permasalahan yang dikaji merupakan permasalahan kontekstual yang ditemukan peserta didik dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Majid (2014: 162) pembelajaran berbasis masalah merupakan suatu model pembelajaran yang menantang peserta didik untuk “belajar bagaimana belajar”, bekerja secara berkelompok untuk mencari solusi dari permasalahan dunia nyata. PBL merupakan sebuah model pembelajaran yang menyajikan masalah kontekstual sehingga merangsang peserta didik untuk belajar.

Sedangkan menurut Abidin (2014: 160) *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang menyediakan pengalaman otentik yang mendorong siswa untuk belajar aktif, mengonstruksi pengetahuan dan mengintegrasikan konteks belajar di sekolah dan belajar di kehidupan nyata secara alamiah.

Menurut Barrow dalam Huda (2013: 271) *Problem Based Learning* sebagai pembelajaran yang diperoleh melalui proses menuju pemahaman akan resolusi suatu masalah. Jadi, pembelajaran berbasis masalah adalah sebuah model pembelajaran yang didasarkan pada prinsip bahwa masalah (*problem*) dapat digunakan sebagai titik awal untuk mendapatkan atau mengintegrasikan ilmu (*knowledge*) baru. Sedangkan menurut Harrison dalam Wardoyo (2013: 72) *Problem Based Learning* adalah pengembangan kurikulum pembelajaran dimana siswa ditempatkan dalam posisi yang memiliki peranan aktif dalam menyelesaikan setiap permasalahan yang mereka hadapi.

Model pembelajaran berbasis masalah memfasilitasi siswa untuk berperan aktif di dalam kelas melalui aktivitas memikirkan masalah yang berhubungan dengan kehidupan sehari-harinya, menemukan prosedur yang diperlukan untuk menemukan informasi yang dibutuhkan, memikirkan situasi kontekstual, memecahkan masalah dan menyajikan solusi masalah tersebut. Hal ini sesuai dengan karakteristik pembelajaran berbasis masalah menurut Abidin (2014: 161) adalah sebagai berikut.

- a. Masalah menjadi titik awal pembelajaran;
- b. Masalah yang digunakan dalam masalah adalah yang bersifat kontekstual dan otentik;
- c. Masalah mendorong lahirnya kemampuan siswa berpendapat secara multiperspektif;
- d. Masalah yang digunakan dapat mengembangkan pengetahuan, sikap dan keterampilan serta kompetensi siswa;
- e. Model pembelajaran yang berorientasi pada pengembangan belajar mandiri;
- f. *Problem based learning* memanfaatkan berbagai sumber belajar;
- g. *Problem based learning* dilakukan melalui pembelajaran yang menekan aktivitas kolaboratif, komunikatif dan kooperatif;
- h. *Problem based learning* menekankan pentingnya pemerolehan keterampilan meneliti, memecahkan masalah dan penguasaan pengetahuan;

- i. *Problem based learning* mendorong siswa agar mampu berpikir tingkat tinggi: analisis, sintesis dan evaluatif;
- j. *Problem based learning* diakhiri dengan evaluasi, kajian pengalaman belajar dan kajian proses pembelajaran.

Penerapan model pembelajaran berbasis masalah dilakukan dengan adanya pemberian rangsangan berupa masalah-masalah yang kemudian dilakukan pemecahan masalah oleh peserta didik yang diharapkan dapat menambah keterampilan dan pengetahuan peserta didik dalam mencapai tujuan materi pembelajaran. Masalah yang diberikan kepada peserta didik dilakukan untuk memancing peserta didik agar merasa ingin tahu dengan permasalahan dan mencari konsep materi yang dapat digunakan untuk menyelesaikan permasalahan. Penerapan model ini diharapkan peserta didik dapat mengembangkan kemampuannya dalam pemecahan masalah dan mengembangkan proses berpikir yang tinggi. Proses berpikir yang dapat dikembangkan oleh peserta didik dengan menerapkan *Problem Based Learning* menurut Sani (2014: 128) adalah sebagai berikut.

- a. Berpikir membuat perencanaan. Kemampuan membuat perencanaan untuk menyelesaikan permasalahan sangat dibutuhkan dan akan semakin meningkat jika peserta didik dilatih memahami sebuah permasalahan yang kompleks dan berupaya untuk mencari solusinya;
- b. Berpikir generatif. Kemampuan berpikir generatif akan semakin berkembang dalam upaya membuat inferensi berdasarkan fakta dan memikirkan pengetahuan apa yang harus digunakan untuk menyelesaikan permasalahan;
- c. Berpikir sistematis. Setelah menentukan tindakan yang akan dilakukan, peserta didik perlu mengumpulkan data/informasi melalui penyelidikan yang terorganisasi secara sistematis. Upaya mengumpulkan, mengorganisasikan dan menelaah data/informasi akan meningkatkan kemampuan siswa dalam berpikir sistematis;
- d. Berpikir analogis. Kemampuan berpikir analogis dibutuhkan dalam mengolah data yang diperoleh, misalnya dengan mengelompokkan data yang sejenis, mengidentifikasi pola data dan melihat data yang saling terkait;

- e. Berpikir sistemik. Kemampuan berpikir sistemik dibutuhkan untuk menyelesaikan permasalahan dengan berpikir holistik melakukan sintesis informasi untuk memperoleh solusi yang dibutuhkan.

Beberapa keunggulan *Problem Based Learning* yang dikemukakan oleh

Delisle dalam Abidin (2014: 162) sebagai berikut.

- a. *Problem Based Learning* berhubungan dengan situasi kehidupan nyata sehingga pembelajaran menjadi bermakna;
- b. *Problem Based Learning* mendorong siswa untuk belajar secara aktif;
- c. *Problem Based Learning* mendorong lahirnya berbagai pendekatan belajar secara interdisipliner;
- d. *Problem Based Learning* memberikan kesempatan kepada siswa untuk memilih apa yang akan dipelajari dan bagaimana mempelajarinya;
- e. *Problem Based Learning* mendorong terciptanya pembelajaran kolaboratif;
- f. *Problem Based Learning* diyakini mampu meningkatkan kualitas pendidikan.

Ada lima strategi yang dalam menggunakan model pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) menurut Majid (2014: 162) yaitu:

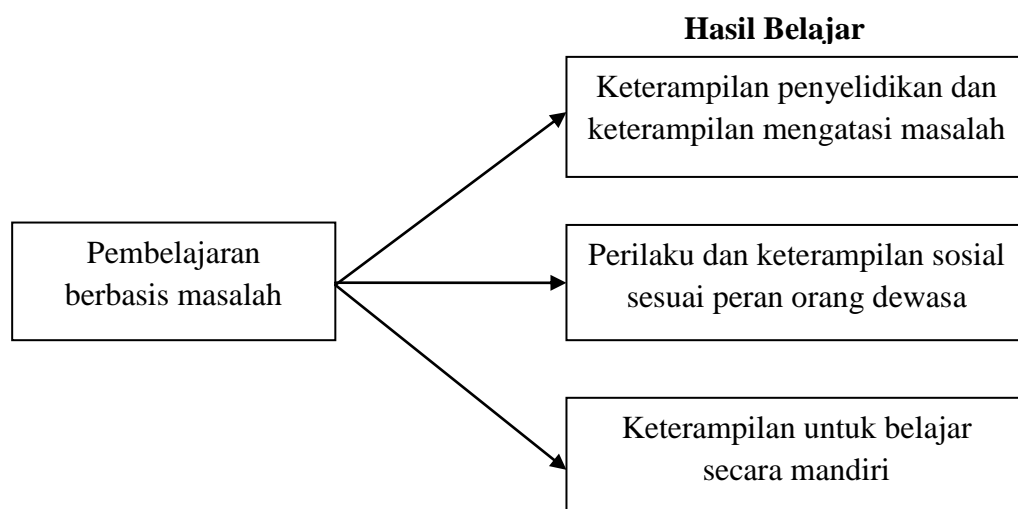
- a. permasalahan sebagai kajian;
- b. permasalahan sebagai penjajakan pemahaman;
- c. permasalahan sebagai contoh;
- d. permasalahan sebagai bagian yang tak terpisahkan dari proses;
- e. permasalahan sebagai stimulus aktivitas autentik.

Pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Based Learning* memungkinkan siswa untuk terlibat dalam mempelajari hal-hal seperti permasalahan pada dunia nyata, keterampilan berpikir tingkat tinggi, keterampilan menyelesaikan permasalahan, belajar antar disiplin ilmu, belajar mandiri, belajar menggali informasi dengan mengkonstruksikan informasi yang sudah ada, belajar bekerja sama dan belajar keterampilan berkomunikasi. Hal ini sesuai dengan tujuan pembelajaran berbasis masalah (PBM) atau

Problem Based Learning (PBL) menurut Daryanto (2014: 30-31) adalah sebagai berikut.

- a. Keterampilan berpikir dan keterampilan memecahkan masalah. Pembelajaran berbasis masalah ini ditujukan untuk mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi.
- b. Pemodelan peranan orang dewasa. Bentuk pembelajaran berbasis masalah penting menjembatani gap antara pembelajaran sekolah formal dengan aktivitas mental yang lebih praktis dijumpai di luar sekolah.
- c. Belajar pengarahannya sendiri (*self directed learning*). Pembelajaran berbasis masalah berpusat pada peserta didik. Peserta didik harus dapat menentukan sendiri apa yang harus dipelajari, dan dari mana informasi harus diperoleh, dibawah bimbingan guru.

Pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) akan membantu peserta didik untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis dalam mengatasi masalah, mempelajari keterampilan hidup belajar mandiri dan belajar kelompok serta mengembangkan pengetahuan dan inisiatif dalam belajar. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Arends dalam Sani (2014: 134) mengenai hasil belajar yang diperoleh dari pembelajaran berbasis masalah sebagai berikut.



Gambar 1: Hasil Belajar dari Pembelajaran Berbasis Masalah

Tahapan pembelajaran yang dilakukan dengan model *Problem Based*

Learning (Sani, 2014: 153) adalah sebagai berikut.

- a. Guru menyampaikan permasalahan kepada siswa atau siswa mengajukan permasalahan yang relevan dengan topik yang akan dikaji. Permasalahan yang diajukan merupakan permasalahan kompleks yang kurang terstruktur dan terkait dengan situasi nyata atau kontekstual;
- b. Siswa mendiskusikan permasalahan dalam kelompok kecil. Kelompok mengklarifikasi fakta dan mencari hubungan konsep yang relevan. Kelompok mengidentifikasi hal-hal yang belum mereka pahami dan perlu dipelajari untuk menyelesaikan masalah;
- c. Siswa atau kelompok membuat perencanaan untuk menyelesaikan permasalahan. Anggota kelompok berbagi peran untuk mempelajari fakta dan konsep atau mempersiapkan kegiatan eksplorasi;
- d. Masing-masing siswa melakukan penelusuran informasi atau observasi berdasarkan tugas yang telah ditetapkan dalam diskusi kelompok;
- e. Siswa kembali melakukan diskusi kelompok dan berbagi informasi. Informasi atau pengetahuan yang diperoleh digunakan untuk menyelesaikan permasalahan yang dikaji;
- f. Kelompok menyajikan solusi permasalahan kepada teman sekelas. Penyajian solusi permasalahan harus dipersiapkan terlebih dahulu dan sebaiknya menggunakan teknologi informasi. Teman yang lain menanggapi hasil kerja yang dipresentasikan;
- g. Anggota kelompok melakukan pengkajian ulang terhadap proses penyelesaian masalah yang telah dilakukan dan menilai kontribusi dari masing-masing anggota. Proses penilaian diri dan penilaian teman dapat dilakukan pada tahap akhir sebagai metode refleksi bagi kelompok dan metode penilaian bagi guru.

4. *Discovery Learning* (Penemuan)

Pembelajaran *Discovery Learning* atau biasa disebut pembelajaran penemuan merupakan proses pembelajaran menemukan konsep melalui serangkaian data atau informasi yang diperoleh peserta didik melalui pengamatan atau percobaan. Pembelajaran penemuan ini membutuhkan guru sebagai pembimbing dalam proses pembelajarannya. Model pembelajaran *Discovery* ini merupakan model pembelajaran kognitif yang menuntun guru lebih kreatif menciptakan situasi yang dapat membuat peserta didik belajar aktif

menemukan pengetahuan sendiri. Pendapat ini sesuai dengan pernyataan Djamarah dan Zain (2006: 19) *Discovery Learning* adalah belajar mencari dan menemukan sendiri. Sistem belajar mengajar dalam model ini guru menyajikan bahan pelajaran tidak dalam bentuk yang final, tetapi anak didik diberi peluang untuk mencari dan menemukannya sendiri dengan mempergunakan teknik pendekatan pemecahan masalah.

Menurut Johnson (dalam Soemanto, 2003: 228) *Discovery Learning* adalah usaha untuk memperoleh pengertian dan pemahaman yang lebih dalam. Sementara itu penjelasan lebih spesifik dinyatakan oleh Sund (dalam Suryosubroto, 2002: 193) yaitu *Discovery* adalah proses mental dimana siswa mengasimilasikan sesuatu konsep atau sesuatu prinsip. Proses mental tersebut misalnya: mengamati, menggolongkan, membuat dugaan, menjelaskan, mengukur, membuat kesimpulan dan sebagainya.

Model pembelajaran *Discovery Learning* dapat membantu siswa untuk memperbaiki dan meningkatkan keterampilan-keterampilan dan proses-proses kognitif. Usaha penemuan merupakan kunci dalam proses ini, seseorang tergantung bagaimana cara belajarnya. Pengetahuan yang diperoleh melalui metode ini sangat pribadi dan ampuh karena menguatkan pengertian, ingatan dan transfer. Model pembelajaran ini menimbulkan rasa senang pada siswa, karena tumbuhnya rasa menyelidiki dan berhasil. Model pembelajaran ini memungkinkan siswa berkembang dengan cepat dan sesuai dengan kecepatannya sendiri dan mengarahkan kegiatan belajarnya sendiri dengan melibatkan akal nya dan motivasi sendiri. Model pembelajaran *Discovery*

Learning ini dapat membantu siswa memperkuat konsep dirinya karena memperoleh kepercayaan bekerja sama dengan yang lainnya, berpusat pada siswa, namun guru berperan sama-sama aktif mengeluarkan gagasan-gagasan. Bahkan guru pun dapat bertindak sebagai siswa dan sebagai peneliti di dalam situasi diskusi.

Penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* juga membantu siswa akan mengerti konsep dasar dan ide-ide lebih baik, membantu dan mengembangkan ingatan dan transfer kepada situasi proses belajar yang baru, mendorong siswa berfikir dan bekerja atas inisiatif sendiri, mendorong siswa berfikir intuisi dan merumuskan hipotesis sendiri, meningkatkan tingkat penghargaan pada siswa, memungkinkan siswa belajar dengan memanfaatkan berbagai sumber belajar dan dapat mengembangkan bakat siswa.

Prosedur-prosedur penerapan model pembelajaran *Discovery Learning*

(Djamarah dan Zain, 2006: 19-20) adalah sebagai berikut.

- a. *Simulation*. Guru mulai bertanya dengan mengajukan persoalan atau menyuruh anak didik membaca atau mendengarkan uraian yang memuat permasalahan;
- b. *Problem statement*. Anak didik diberi kesempatan mengidentifikasi berbagai permasalahan. Sebagian besar pemilihannya yang dipandang paling menarik dan fleksibel untuk dipecahkan. Permasalahan yang dipilih itu selanjutnya harus dirumuskan dalam bentuk pertanyaan, atau hipotesis, yakni pernyataan (*statement*) sebagai jawaban sementara atas pertanyaan yang diajukan;
- c. *Data collection*. Untuk menjawab pertanyaan atau membuktikan benar tidaknya hipotesis ini, anak didik diberi kesempatan untuk mengumpulkan (*collection*) berbagai informasi yang relevan, membaca literatur, mengamati objek, wawancara dengan narasumber, melakukan uji coba sendiri dan sebagainya;
- d. *Data processing*. Semua informasi hasil bacaan, wawancara, observasi, dan sebagainya. Semuanya diolah, diacak, diklasifikasikan, ditabulasi, bahkan bila perlu dihitung dengan cara tertentu serta ditafsirkan pada tingkat kepercayaan tertentu;

- e. *Verification* atau pembuktian. Berdasarkan hasil pengolahan dan tafsiran atau informasi yang ada, pernyataan atau hipotesis yang telah dirumuskan terdahulu itu kemudian dicek, apakah terjawab atau tidak, apakah terbukti atau tidak;
- f. *Generalization*. Tahap selanjutnya berdasarkan hasil verifikasi tadi, anak didik belajar menarik kesimpulan atau generalisasi tertentu.

Sedangkan tahapan pembelajaran *Discovery Learning* secara umum yang dapat diterapkan menurut Sani (2014: 99) adalah sebagai berikut.

- a. Guru memaparkan topik yang akan dikaji, tujuan belajar, motivasi dan memberikan pembelajaran ringkas;
- b. Guru mengajukan permasalahan atau pertanyaan yang terkait dengan topik yang dikaji;
- c. Kelompok merumuskan hipotesis dan merancang percobaan atau mempelajari tahapan percobaan yang dipaparkan oleh guru, LKS atau buku. Guru membimbing dalam perumusan hipotesis dan merencanakan percobaan;
- d. Guru memfasilitasi kelompok dalam melaksanakan percobaan/ investigasi;
- e. Kelompok melakukan percobaan atau pengamatan untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan untuk menguji hipotesis;
- f. Kelompok mengorganisasikan dan menganalisis data serta membuat laporan hasil percobaan atau pengamatan;
- g. Kelompok memaparkan hasil investigasi (percobaan atau pengamatan) dan mengemukakan konsep yang ditemukan. Guru membimbing peserta didik dalam mengkonstruksi konsep berdasarkan hasil investigasi.

Discovery Learning mempunyai beberapa keuntungan dalam belajar, antara lain siswa memiliki motivasi dari dalam diri sendiri untuk menyelesaikan pekerjaannya sampai mereka menemukan jawaban-jawaban atas problem yang dihadapi mereka, siswa belajar untuk mandiri dalam memecahkan setiap masalah dan juga siswa memiliki keterampilan berpikir kritis dalam menganalisis dan mengelola informasi.

Kelebihan dan kekurangan model pembelajaran *Discovery Learning*.

Di dalam pemanfaatan dan penerapannya, model pembelajaran *Discovery Learning* juga mempunyai kelebihan dan kekurangan, yakni sebagai berikut.

Beberapa kelebihan belajar *Discovery* menurut Ngalimun (2014: 41) sebagai berikut.

- a. Ekonomis dalam menggunakan pengetahuan.
- b. Memungkinkan siswa memandang isi dalam sebuah cara yang lebih realistis dan positif karena dapat menganalisis dan menerapkan data untuk pemecahan masalah.
- c. Secara intrinsik pendekatan ini sangat memotivasi siswa.
- d. Memungkinkan hubungan siswa dan guru lebih hangat karena guru lebih bertindak sebagai fasilitator pembelajaran.
- e. Dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk memecahkan masalah;
- f. Mendorong keterlibatan keaktifan siswa dalam kegiatan belajar mengajar, sebab ia berpikir dan menggunakan kemampuan untuk menemukan hasil akhir;
- g. Melatih siswa belajar mandiri.

Discovery (penemuan) juga memiliki beberapa kelemahan, diantaranya membutuhkan waktu belajar yang lebih lama dibandingkan dengan belajar menerima, tidak semua siswa mampu melakukan penemuan dan tidak berlaku untuk semua topik (Ngalimun, 2014: 41).

5. Kemampuan Awal

Kemampuan awal siswa merupakan kemampuan yang dimiliki oleh siswa sebelum mengikuti kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan. Kemampuan awal menunjukkan status pengetahuan dan keterampilan siswa sekarang untuk menuju ke status yang akan datang yang diinginkan guru agar tercapai oleh siswa. Setiap siswa memiliki kemampuan belajar yang berbeda. Oleh karena itu, sebelum proses pembelajaran dilakukan maka guru perlu mengetahui kemampuan awal yang dimiliki oleh siswa. Kemampuan awal ini menggambarkan kesiapan siswa dalam menerima pelajaran yang akan

disampaikan oleh guru. Dengan kemampuan ini dapat ditentukan dari mana pengajaran harus dimulai.

Gafur dalam Rismawati (2012: 31) mendefinisikan “kemampuan awal adalah pengetahuan dan keterampilan yang relevan yang telah dimiliki siswa pada saat memulai mengikuti suatu program pengajaran”. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Bloom dalam Rismawati (2012: 31) “kemampuan awal adalah pengetahuan, keterampilan dan kompetensi, yang merupakan prasyarat yang dimiliki untuk dapat mempelajari suatu pelajaran baru atau lebih lanjut”.

Kemampuan awal siswa dapat diketahui melalui tes awal (*pre-test*). Selain itu, kemampuan awal juga dapat diketahui dengan melakukan wawancara, observasi dan memberikan kuesioner kepada peserta didik. Namun teknik yang paling tepat untuk mengetahui kemampuan awal siswa yaitu teknik tes. Sebelum memasuki pelajaran sebaiknya guru membuat tes awal. Tes awal adalah tes yang digunakan untuk mengetahui apakah siswa telah memiliki pengetahuan keterampilan yang diperlukan atau disyaratkan untuk mengikuti pelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Gerlach dan Ely dalam Harjanto (2006: 128) “kemampuan awal siswa ditentukan dengan memberikan tes awal”. Yang didukung pendapat Reber dalam Syah (2006: 121) yang mengatakan bahwa “kemampuan awal merupakan prasyarat awal untuk mengetahui adanya perubahan”.

Kemampuan awal merupakan hasil belajar yang didapat sebelum mendapat kemampuan yang lebih tinggi. Hasil tes kemampuan awal sangat berguna untuk mengetahui seberapa jauh pengetahuan yang telah dimiliki siswa dan

sebagai perbandingan dengan hasil yang dicapai siswa setelah mengikuti pelajaran. Jadi, kemampuan awal sangat diperlukan untuk menunjang pemahaman siswa sebelum diberi pengetahuan baru karena kedua hal tersebut saling berhubungan.

Pengetahuan awal menjadi syarat utama bagi seorang pembelajar.

Pengetahuan awal (*prior knowledge*) adalah sekumpulan pengetahuan dan pengalaman individu yang diperoleh sepanjang perjalanan hidupnya, kemudian dibawa pada suatu pengalaman belajar baru. Konsepsi prapembelajaran atau skema kognitif adalah konsepsi para siswa yang dapat dipakai sebagai pegangan awal oleh para guru dalam pembelajaran. Pada umumnya sebagian besar gagasan siswa tersebut masih merupakan pengetahuan sehari-hari yang belum menunjukkan pengetahuan ilmiah. Pengetahuan awal (*prior knowledge*) didefinisikan sebagai struktur kognitif yang telah ada di kepala siswa.

Berdasarkan uraian di atas, maka dinyatakan bahwa kemampuan awal dapat diambil dari nilai yang sudah didapat sebelum materi baru diperoleh.

kemampuan awal merupakan prasyarat yang harus dimiliki siswa sebelum memasuki pembelajaran materi pelajaran berikutnya yang lebih tinggi.

Kemampuan awal dalam penelitian ini diambil dari nilai tes perkembangan manusia sebelum memasuki materi yang baru. Kemampuan awal memiliki peranan yang sangat penting dalam proses belajar sehingga perlu mendapat perhatian karena akan mempengaruhi hasil belajar siswa.

B. Penelitian yang Relevan

Hasil penelitian yang relevan digunakan sebagai pembanding atau acuan dalam melakukan kajian penelitian. Hasil penelitian yang dijadikan pembanding atau acuan dalam penelitian ini sebagai berikut.

Tabel 2. Penelitian Yang Relevan.

No	Penulis	Judul Skripsi	Kesimpulan
1.	Akhmad Afendi (2012)	Efektivitas Penggunaan Metode <i>Discovery Learning</i> Terhadap Hasil Belajar Kelas X SMK Diponegoro Yogyakarta	Hasil penelitian ini diketahui bahwa kemampuan awal siswa sama, ditunjukkan dengan <i>mean</i> 25,96 untuk kelas eksperimen dan 25,90 untuk kelas kontrol dari hasil <i>pretest</i> dan setelah kedua kelas diberi perlakuan yang berbeda mengalami kenaikan <i>mean</i> yaitu 57,12 untuk kelas eksperimen dan 41,50 untuk kelas kontrol dari hasil <i>posttest</i> . Dari hasil uji-t perbedaan rata-rata dengan tingkat signifikan 0,05 diperoleh $0,00 < 0,05$ adalah 0,00. Karena $0,00 < 0,05$ maka H_0 ditolak, artinya rata-rata hasil belajar siswa yang menggunakan pembelajaran <i>discovery learning</i> lebih baik dari pembelajaran konvensional
2.	Ida Bagus Nyoman Semara Putera (2012)	Implementasi <i>Problem Based Learning</i> (PBL) Terhadap Hasil Belajar Biologi Ditinjau dari <i>Intelligence Quotient</i> (IQ) Kelas XI IPA SMA Negeri 1 Ubud. (Tesis)	Hasil belajar Biologi siswa yang belajar dengan model pembelajaran <i>problem based learning</i> lebih tinggi daripada siswa yang belajar dengan model pembelajaran langsung ($F = 4,36$ dengan $p < 0,05$), untuk siswa yang memiliki IQ tinggi, hasil belajar Biologi siswa yang belajar dengan model pembelajaran <i>problem based learning</i> lebih tinggi daripada siswa yang belajar dengan model pembelajaran langsung ($F = 25,96$ dengan $p < 0,05$), untuk siswa yang memiliki IQ rendah, hasil belajar Biologi siswa yang

Tabel. 2 Lanjutan

No	Penulis	Judul Skripsi	Kesimpulan
			<p>belajar dengan model pembelajaran langsung lebih tinggi daripada siswa yang belajar dengan model pembelajaran <i>problem based learning</i> ($F= 24,72$ dengan $p < 0,05$), dan terdapat pengaruh interaksi antara model pembelajaran dengan IQ terhadap hasil belajar Biologi siswa ($FAB = 4,35$ dengan $p < 0,05$).</p>
3.	Rusmiyanto (2014)	Pengaruh Penggunaan Model Problem Based Learning dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar pada Siswa Kelas VIII Di SMP Negeri 1 Jetis Kabupaten Mojokerto	<p>Ada perbedaan hasil belajar bidang studi IPA/ fisika siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Jetis, sehubungan digunakannya model <i>Problem Based Learning</i> (PBL) dengan pembelajaran konvensional/ tanpa PBL, hasil uji hipotesis ditemukan nilai F_{hitung} sebesar 41,531 dan signifikansi sebesar 0,000, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.</p>
4.	Rini Siska (2014)	Penerapan Pendekatan Konstruktivis dengan Metode <i>Guide Discovery Learning</i> pada Pembelajaran Matematika di Kelas VII SMPN 4 Padang Panjang Tahun Ajaran 2013/2014	<p>Ada perbedaan hasil belajar siswa yaitu $t_{hitung} = 2.76 > 1,68 = t(0,05:55)$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Jadi, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar matematika siswa dengan menggunakan pendekatan konstruktivis dengan metode <i>Guide Discovery Learning</i> lebih baik daripada hasil belajar matematika siswa yang tanpa menggunakan pendekatan konstruktivis dengan metode <i>Guide Discovery</i>.</p>

Tabel 2. Lanjutan

No	Penulis	Judul Skripsi	Kesimpulan
5.	Chusnia Fadhila, dkk (2013)	Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas X Sman 7 Malang	Hasil penelitian diperoleh nilai F_{hitung} sebesar 29,731 dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, berarti “ ada pengaruh penerapan model PBL terhadap kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa”. Rata-rata kemampuan berpikir tingkat tinggi terkoreksi, siswa yang belajar dengan model PBL memiliki kemampuan berpikir tingkat tinggi 43,86% lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang tidak menggunakan model PBL.

C. Kerangka Pikir

Tingkat keberhasilan dalam pencapaian tujuan belajar tergantung dari pelaksanaan atau proses belajar tersebut. Faktor-faktor yang mempengaruhi tingkat keberhasilan belajar salah satunya adalah penggunaan model pembelajaran. Penerapan model pembelajaran yang tepat sangat menunjang keberhasilan siswa dalam pembelajaran. Namun pada kenyataannya, masih banyak guru yang menggunakan metode langsung yang bersifat *teacher centered* sehingga siswa tidak berperan aktif dalam pembelajaran. Saat ini penerapan model pembelajaran dengan pendekatan saintifik mulai dilakukan oleh guru, karena sifat pembelajarannya *student centered* sehingga pembelajarannya lebih didominasi oleh aktivitas siswa. Selain penerapan model pembelajaran, kemampuan awal siswa diduga juga mempengaruhi peningkatan hasil belajar IPS Terpadu.

Penelitian ini terdiri dari variabel independen (bebas), variabel dependen (terikat) dan variabel moderator. Variabel independen dalam penelitian ini ada dua, model pembelajaran *Problem Based Learning* sebagai X_1 dan model pembelajaran *Discovery Learning* sebagai X_2 . Sedangkan variabel dependen dalam penelitian ini adalah hasil belajar IPS Terpadu (Y). Variabel moderatornya adalah kemampuan awal siswa yang dapat dibedakan menjadi dua yaitu kemampuan awal tinggi dan kemampuan awal rendah.

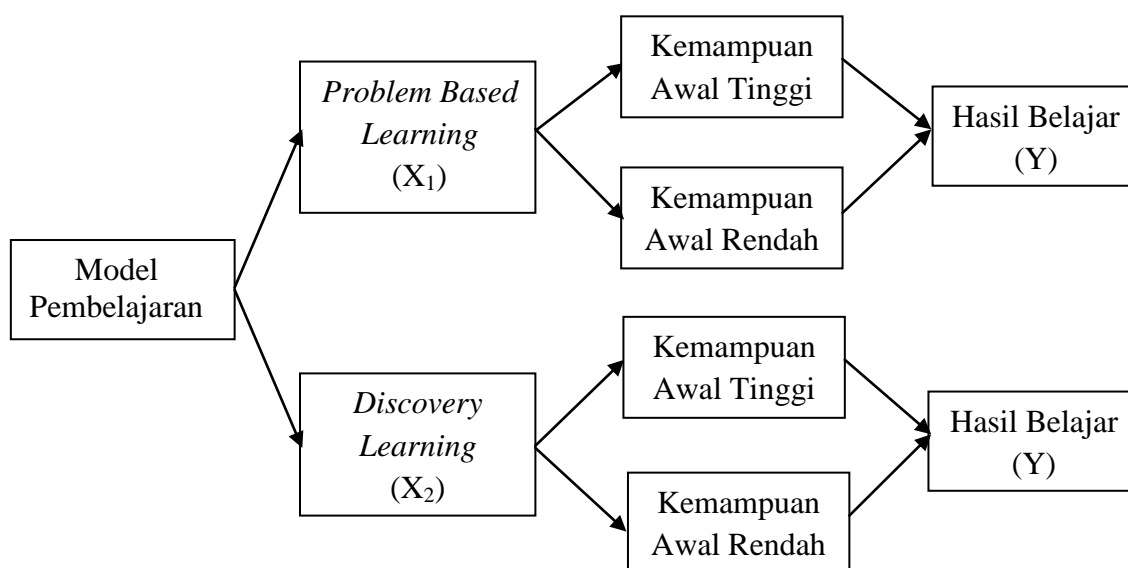
Problem Based Learning merupakan model pembelajaran berbasis masalah yang menyajikan masalah kontekstual sehingga dapat merangsang siswa untuk belajar. Pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan siswa ini, diterapkan untuk membangun pengetahuan siswa, membantu siswa belajar mandiri, meningkatkan keterampilan memecahkan masalah, keterampilan bekerja dalam kelompok, keterampilan berfikir kritis, serta kemampuan berbicara. Model pembelajaran ini didasarkan atas teori psikologi kognitif, terutama berlandaskan teori Piaget. Teori ini memandang perkembangan kognitif sebagai suatu proses dimana anak secara aktif membangun sistem makna dan memahami realitas melalui pengalaman dan interaksi mereka. Pembelajaran berbasis masalah juga didukung oleh teori konstruktivisme. Menurut teori konstruktivisme, siswa belajar mengkonstruksi pengetahuannya melalui interaksi dengan lingkungannya. Pembelajaran ini dapat membuat siswa belajar melalui upaya penyelesaian permasalahan dunia nyata secara terstruktur untuk mengonstruksi pengetahuan siswa (Sani, 2014: 127).

Model pembelajaran Penemuan (*Discovery Learning*) adalah suatu model untuk mengembangkan cara belajar siswa aktif dengan menemukan sendiri, menyelidiki sendiri, maka hasil yang diperoleh akan setia dan tahan lama dalam ingatan, tidak akan mudah dilupakan siswa. Dengan belajar penemuan, anak juga bisa belajar berfikir analisis dan mencoba memecahkan sendiri problem yang dihadapi. Pada *Discovery Learning* masalah yang diperhadapkan kepada siswa semacam masalah yang direkayasa oleh guru. Bahan ajar tidak disajikan dalam bentuk akhir, tetapi siswa dituntut untuk melakukan berbagai kegiatan menghimpun informasi, membandingkan, mengkategorikan, menganalisis, mengintegrasikan, mereorganisasikan bahan serta membuat kesimpulan-kesimpulan. Teori yang mendukung adalah teori penemuan Bruner. Bruner menganggap bahwa belajar penemuan sesuai dengan pencarian pengetahuan secara aktif oleh manusia dan dengan sendirinya memberi hasil yang paling baik. Berusaha sendiri mencari pemecahan masalah serta pengetahuan yang menyertainya sehingga menghasilkan pengetahuan yang bermakna. Teori penemuan Bruner berdasarkan pendapat dari Piaget yang merupakan penggagas Teori Belajar Kognitif. Piaget menyatakan bahwa anak atau siswa harus berperan secara aktif di dalam belajar di kelas (dalam Riyanto, 2012: 12).

Hasil belajar diperoleh dari adanya proses tindak belajar. Dari proses belajar siswa akan memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap serta nilai yang terjadi akibat adanya proses interaksi antara siswa, guru dan sumber belajar serta dari pengalaman yang dimiliki siswa. Menurut teori konstruktivisme, belajar adalah mengkonstruksi pengetahuan berdasarkan pengetahuan yang

dimiliki sebelumnya. Dengan demikian, kemampuan awal siswa diduga dapat berpengaruh terhadap hasil belajar. Tingkatan kemampuan awal terbagi menjadi dua yaitu kemampuan awal tinggi dan kemampuan awal rendah. Peneliti menduga bahwa dalam penelitian ini ada pengaruh yang berbeda dari kemampuan awal siswa yang berbeda dengan model pembelajaran yang berbeda terhadap hasil belajar IPS Terpadu.

Berdasarkan uraian tersebut diketahui perbedaan aktivitas belajar siswa yang diduga akan mempengaruhi perbedaan hasil belajar IPS Terpadu antara siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning*. Kedua model tersebut dianggap mampu meningkatkan keaktifan dan hasil belajar IPS Terpadu dan pada analisis data akan dikaitkan dengan kemampuan awal siswa. Berdasarkan uraian diatas maka kerangka pikir penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2. Kerangka Pikir

D. Anggapan Dasar Hipotesis

Pada pelaksanaan penelitian ini, peneliti memiliki anggapan dasar, yaitu.

1. Seluruh siswa kelas VIII semester genap memiliki kemampuan akademis yang relatif sama dalam mata pelajaran IPS Terpadu.
2. Kelas yang diberi pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* dan model pembelajaran *Discovery Learning* diajarkan oleh guru yang sama.
3. Faktor-faktor lain yang mempengaruhi peningkatan hasil belajar IPS Terpadu selain kemampuan awal siswa, model pembelajaran *Problem Based Learning* dan model pembelajaran *Discovery Learning*, diabaikan.

E. Hipotesis

Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Ada perbedaan yang signifikan hasil belajar IPS Terpadu antara siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* dibandingkan dengan pembelajaran yang menggunakan model *Discovery Learning*.
2. Hasil belajar IPS Terpadu antara siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran yang menggunakan model *Discovery Learning* pada siswa dengan kemampuan awal tinggi.
3. Hasil belajar IPS Terpadu antara siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* lebih rendah

dibandingkan dengan pembelajaran yang menggunakan model *Discovery Learning* pada siswa dengan kemampuan awal rendah.

4. Ada interaksi antara model pembelajaran dengan kemampuan awal siswa pada pencapaian hasil belajar IPS Terpadu
5. Ada perbedaan hasil belajar IPS Terpadu pada siswa yang memiliki kemampuan awal tinggi dan rendah.
6. Ada perbedaan efektivitas antara model pembelajaran *Problem Based Learning* dibandingkan dengan *Discovery Learning* terhadap hasil belajar IPS Terpadu