

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS**

Pembahasan pada tinjauan pustaka meliputi beberapa hal pokok berupa tinjauan tentang belajar dan pembelajaran, konsep aktivitas, konsep kreativitas, pembelajaran Geografi, konsep model pembelajaran, model pembelajaran *discovery*. Untuk lebih jelasnya pembahasan tiap sub bab akan diuraikan sebagai berikut.

#### **2.1 Pengertian Belajar dan Pembelajaran**

##### **2.1.1 Pengertian Belajar**

Belajar merupakan suatu kegiatan yang tidak terpisahkan berdasarkan kehidupan manusia. Setiap orang baik dia sadar maupun tidak selalu melaksanakan aktivitas belajar. Di dalam proses belajar, manusia dapat mengembangkan potensi-potensi yang dibawanya sejak lahir. Aktualisasi potensi ini sangat berguna bagi manusia untuk dapat menyesuaikan diri demi pemenuhan kebutuhannya. Belajar merupakan komponen paling vital dalam setiap usaha penyelenggaraan jenis dan jenjang pendidikan. Belajar merupakan tindakan dan perilaku peserta didik yang kompleks, sebagai tindakan belajar hanya dialami oleh peserta didik sendiri. Dimiyati dan Mujiono (2002: 7) mengemukakan peserta didik adalah penentu terjadinya atau tidak terjadinya proses belajar. Berhasil atau gagalnya pencapaian tujuan pendidikan amat tergantung pada proses belajar dan mengajar yang dialami

peserta didik dan pendidik baik ketika para peserta didik itu disekolah maupun dilingkungan keluarganya sendiri.

Belajar (*learning*) adalah proses multisegi yang biasanya dianggap sesuatu yang biasa saja oleh individu sampai mereka mengalami kesulitan saat menghadapi tugas yang kompleks (Margareth, 2011: 2).

Menurut Woolfolk dalam Baharuddin (2010: 14) menyatakan bahwa "*learning occurs when experience causes a relatively change in an individual's knowledge*" (belajar terjadi ketika pengalaman menyebabkan perubahan yang relatif dalam pengetahuan individual). Disengaja atau tidak perubahan yang terjadi melalui proses belajar ini bisa ke arah yang lebih baik atau sebaliknya. Pengertian belajar berarti adanya "perubahan" berarti setiap orang yang belajar pasti mengalami perubahan, baik pengetahuan, keterampilan maupun sikap, semua perubahan yang terjadi itu diharapkan menuju ke arah yang lebih baik.

Teori belajar pada dasarnya merupakan penjelasan mengenai bagaimana terjadinya belajar atau bagaimana informasi diperoleh oleh peserta didik kemudian bagaimana informasi itu diproses dalam pikiran peserta didik. Berlandaskan suatu teori belajar diharapkan suatu pembelajaran dapat lebih meningkatkan pemahaman peserta didik sebagai hasil belajar. Gagne (1997: 67) menyatakan untuk terjadi belajar pada diri peserta didik diperlukan kondisi belajar, baik kondisi internal maupun eksternal. Kondisi internal merupakan peningkatan (*arising*) memori peserta didik sebagai hasil belajar terdahulu. Memori peserta didik yang terdahulu merupakan komponen kemampuan yang baru, dan ditempatkan bersama-sama. Kondisi eksternal meliputi aspek atau

benda yang dirancang atau ditata dalam suatu pembelajaran. Ini bertujuan antara lain merangsang ingatan peserta didik menginformasikan tujuan pembelajaran, membimbing peserta didik belajar materi yang baru, memberikan kesempatan pada peserta didik menghubungkan pengetahuan yang telah ada dengan informasi yang baru. Ada tiga tahap dalam belajar menurut Gagne sebagai berikut.

1. Persiapan untuk belajar dengan melakukan tindakan mengarahkan perhatian, pengharapan, dan mendapatkan kembali informasi.
2. Pemerolehan dan unjuk perbuatan (performansi) digunakan untuk persepsi sandi semantik, pembangkitan kembali, respon, dan penguatan.
3. Alih belajar yaitu pengisyratan untuk membangkitkan dan memberlakukan secara umum (Gagne, 1997:12).

Sebagai hasil belajar (*learnig outcomes*), Gagne (1997: 78) menyatakannya dalam lima kelompok yaitu *intelektual skill*, *coqnetive strategy*, *verbal information*, *motor skill*, dan *attitude*.

1. *Intelektual skill* (keterampilan intelektual), yaitu pengetahuan prosedural yang mencakup belajar konsep, prinsip dan pemecahan masalah yang diperoleh melalui penyajian materi di sekolah.
2. *Cognetive strategi* (strategi kognitif), yaitu kemampuan untuk memecahkan masalah-masalah baru dengan jalan mengatur proses internal masing-masing individu dalam memperhatikan belajar, mengingat dan berpikir.
3. *Verbal information* (informasi verbal), yaitu kemampuan untuk mendiskripsikan sesuatu dengan kata-kata dengan jalan mengatur informasi-informasi yang relevan.
4. *Motor skil*, (keterampilan motorik), yaitu kemampuan untuk melaksanakan dan mengkoordinasikan gerakan-gerakan yang berhubungan dengan otot.
5. *Attitude* (sikap), yaitu kemampuan internal yang mempengaruhi tingkah laku seseorang yang didasari oleh, emosi, kepercayaan-kepercayaan serta faktor intelektual.

Selanjutnya untuk memungkinkan mengaktifkan memori peserta didik yang sesuai Gagne menekankan pentingnya kondisi internal dan kondisi eksternal dalam suatu pembelajaran, agar peserta didik memperoleh hasil belajar yang

diharapkan, sebaiknya memperhatikan atau menata pembelajaran agar informasi yang baru dapat dipahami.

Menurut Cronbach dalam Sadirman (2011: 20) memberikan definisi "*Learning is shown by change in behavior as a result of experience,*" artinya bahwa belajar ditunjukkan dengan adanya perubahan tingkah laku sebagai suatu pengalaman. Haroldl Spears dalam Sadirman (2011: 20) memberikan batasan "*Learning is to imiate, to try something themselves, to listen, to follow direction*" artinya bahwa belajar adalah meniru, mencoba sesuatu secara mandiri, mendengar dan mengikuti arahan. Goch dalam Sadirman (2011: 20) menyatakan "*Learning change performance as a result practice*" artinya bahwa belajar adalah perubahan dalam kemampuan sebagai suatu hasil berdasarkan latihan. Oleh karena itu, maka seorang pengajar harus dapat memberikan pengertian kepada peserta didik. Jadi belajarkan membawa suatu perubahan pada individu-individu yang belajar.

Menurut Sardiman (2011: 21) menyatakan bahwa perubahan tidak hanya berkaitan dengan penambahan ilmu pengetahuan, tetapi juga berbentuk kecakapan, keterampilan, sikap, pengertian, harga diri, minat, watak, penyesuaian diri. Jelasnya menyangkut segala aspek organisme dan tingkah laku pribadi seseorang. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa belajar itu sebagai rangkaian kegiatan jiwa raga, psiko-fisik yang menyangkut unsur cipta, rasa, dan karsa, ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Pengertian belajar juga dikemukakan Bruner dalam Hamzah Uno (2011:18) bahwa: proses belajar akan berjalan dengan baik dan kreatif jika pendidik memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menemukan sendiri

aturannya (termasuk konsep, teori, dan definisi). Menurut Bruner inti belajar adalah cara-cara bagaimana orang memilih, mempertahankan dan mentransformasikan informasi secara aktif. Pendekatannya terhadap belajar ada dua asumsi yaitu sebagai berikut.

1. Perolehan, pengetahuan merupakan suatu proses interaktif, artinya orang yang belajar berinteraksi dengan lingkungan secara aktif.
2. Orang mengkonstruksikan pengetahuannya dengan menghubungkan informasi yang masuk dengan informasi yang disimpan yang diperoleh sebelumnya.

Gagne (1997: 28) mengemukakan bahwa dalam suatu tindakan belajar terdapat fase belajar yaitu fase motivasi, fase pengenalan, fase perolehan, fase retensi, fase pemanggilan, fase generalisasi, fase penampilan, dan fase umpan balik. Berdasarkan beragam pengertian atau teori belajar diatas pada intinya adalah sama, yaitu adanya proses perubahan perilaku terhadap seseorang, perubahan itu dilakukan melalui suatu proses yang beragam pula. Proses belajar merupakan jalan yang harus ditempuh oleh seorang peserta didik, pelajar atau para peserta didik untuk mengerti tentang suatu hal yang sebelumnya tidak diketahuinya atau diketahuinya tetapi belum menyeluruh tentang sesuatu hal. Melalui belajar seseorang dapat meningkatkan kualitas dan kemampuannya seperti yang dikemukakan diatas. Apabila dalam proses belajar seseorang tidak memperoleh peningkatan kualitas dan kuantitas tentang kemampuannya maka dapat dikatakan bahwa orang tersebut sebenarnya belum mengalami proses belajar, atau orang tersebut dikatakan mengalami kegagalan dalam belajar.

Belajar merupakan suatu proses kegiatan aktif peserta didik dalam membangun makna atau pemahaman, maka peserta didik perlu diberi waktu yang memadai untuk melakukan proses itu. Artinya memberikan waktu yang cukup untuk berpikir ketika peserta didik menghadapi masalah sehingga peserta didik memiliki kesempatan untuk membangun sendiri gagasannya. Tidak membantu peserta didik terlalu dini, akan menghargai usaha peserta didik walaupun hasilnya belum begitu memuaskan, dan menantang peserta didik sehingga berbuat dan berpikir merupakan strategi pendidik yang membuat peserta didik menjadi orang yang belajar seumur hidup. Tanggung jawab belajar terletak pada diri peserta didik, tetapi pendidik bertanggung jawab untuk menciptakan situasi yang mendorong prakarsa, motivasi dan tanggung jawab peserta didik untuk belajar sepanjang hayat. Berdasarkan berbagai definisi di atas dapat diambil kesimpulan bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk mengadakan perubahan dalam dirinya secara keseluruhan baik berupa pengalaman, ketrampilan, sikap dan tingkah laku sebagai akibat berdasarkan latihan serta interaksi dengan lingkungannya.

Proses belajar dalam konteks pendidikan formal, merupakan proses yang dialami secara langsung dan aktif oleh pelajar pada saat mengikuti suatu kegiatan belajar mengajar yang direncanakan atau disajikan di sekolah, baik yang terjadi di kelas maupun di luar kelas. Proses belajar yang berkualitas dan relevan tidak dapat terjadi dengan sendirinya, melainkan perlu direncanakan. Belajar merupakan kegiatan aktif pelajar dalam membangun makna atau pemahaman, sehingga diperlukan dorongan kepada peserta didik dalam membangun gagasan. Oleh karena itu diperlukan penciptaan lingkungan yang mendorong prakarsa, motivasi,

dan tanggung jawab peserta didik untuk belajar sepanjang hayat. Pembelajaran yang melibatkan seluruh indera akan lebih bermakna dibandingkan dengan satu indera saja. Hal ini akan memunculkan kreativitas untuk menyelesaikan masalah dengan cara-cara baru dan tidak terpaku pada satu cara saja.

Proses yang terjadi selama peserta didik melakukan pembelajaran dapat diartikan sebagai proses perubahan perilaku, akibat interaksi individu dengan lingkungan. Individu dapat dikatakan telah mengalami proses belajar, meskipun pada dirinya hanya ada perubahan dalam kecenderungan perilaku. Perubahan perilaku tersebut mencakup pengetahuan, pemahaman, keterampilan, sikap, dan sebagainya yang dapat diamati maupun tidak dapat diamati. Perilaku yang dapat diamati disebut penampilan (*behavioral performance*) sedangkan yang tidak dapat diamati disebut kecenderungan perilaku (*behavioral tendency*). Penampilan yang dimaksud dapat berupa kemampuan menjelaskan, menyebutkan, dan melakukan sesuatu perbuatan.

Terdapat perbedaan yang mendasar antara perilaku hasil belajar dengan yang terjadi secara kebetulan. Seseorang yang secara kebetulan dapat melakukan sesuatu, tidak dapat mengulangi perbuatan itu dengan hasil yang sama. Sedangkan seseorang dapat melakukan sesuatu karena hasil belajar dapat melakukannya secara berulang-ulang dengan hasil yang sama. Gagne (1997: 20) berpendapat bahwa belajar merupakan seperangkat proses yang bersifat internal bagi setiap pribadi (hasil) yang merupakan hasil transformasi rangsangan yang berasal berdasarkan peristiwa eksternal dilingkungan pribadi yang bersangkutan

(kondisi). Agar kondisi eksternal itu lebih bermakna sebaiknya diorganisasikan dalam urutan peristiwa pembelajaran (metode atau perlakuan).

### **2.1.2 Teori Belajar**

Ada banyak alasan mengapa seorang guru harus menguasai teori-teori belajar: Teori belajar akan sangat membantu guru, supaya memiliki kedewasaan dan kewibawaan dalam hal mengajar, mempelajari muridnya, menggunakan prinsip-prinsip psikologi maupun dalam hal menilai cara mengajarnya sendiri.

#### **2.1.2.1 Aliran Behavioristik (Tingkah laku).**

Belajar ditafsirkan sebagai latihan pembentukan hubungan antara stimulus dan respon. Dengan memberikan stimulus (pemicu) maka siswa akan merespon. Hubungan antara stimulus dan respon ini akan menimbulkan kebiasaan otomatis pada belajar (Herpratiwi, 2009: 2). Aliran behavioristik lebih menekankan pada “hasil” dari pada proses belajar. Para ahli yang mendukung aliran ini antara lain: Thorndike, Watson, Hull dan Skinner.

#### **2.1.2.2 Aliran Kognitif**

Aliran kognitif lebih menekankan pada “proses” belajar. Bagi penganut aliran ini, belajar tidak sekedar melibatkan hubungan antara stimulus dan respon namun lebih dari itu, belajar melibatkan proses berfikir yang sangat kompleks. Ilmu pengetahuan dibangun dalam diri seorang individu melalui proses interaksi yang berkesinambungan dengan lingkungan. Proses ini tidak berjalan terputah-putah atau terpisah-pisah tetapi melalui proses yang mengalir, bersambung-sambung dan menyeluruh. Aliran kognitif ini didukung oleh ahli-ahli psikologi seperti Piaget, Ausubel dan Bruner.

Aliran kognitif memandang kegiatan belajar bukanlah sekedar stimulus dan respon yang bersifat mekanistik, tetapi lebih dari itu, kegiatan belajar juga melibatkan kegiatan mental yang ada di dalam diri individu yang sedang belajar. Karena itu, menurut aliran kognitif, belajar adalah sebuah proses mental yang aktif untuk mencapai, mengingat, dan menggunakan pengetahuan. Sehingga perilaku yang tampak pada manusia tidak dapat diukur dan diamati tanpa melibatkan proses mental seperti, motivasi, kesengajaan, keyakinan dan lain sebagainya (Baharudin, 2010 : 87).

Model kognitif ini memiliki perspektif bahwa para peserta didik memproses informasi dan pelajaran melalui upayanya mengorganisir, menyimpan, dan kemudian menemukan hubungan antara pengetahuan yang baru dengan pengetahuan yang telah ada, Model ini menekankan pada bagaimana informasi diproses.

Piaget memandang perkembangan kognitif sebagai suatu proses dimana anak secara aktif membangun sistem makna dan pemahaman realistis melalui pengalaman-pengalaman dan interaksi-interaksi mereka. Perkembangan kognitif sebagian besar tergantung kepada seberapa jauh anak aktif memanipulasi dan aktif berinteraksi dengan lingkungannya (Trianto, 2011 : 29).

Belajar merupakan perubahan persepsi dan pemahaman, perubahan tersebut tidak selalu berbentuk perubahan tingkah laku yang diamati. Asumsi dasar teori ini adalah bahwa setiap orang telah mempunyai pengalaman dan pengetahuan didalam dirinya, pengetahuan dan pengalaman ini tertata dalam bentuk kognitif (Herpratiwi, 2009: 20).

Menurut Ausubel belajar dapat diklasifikasikan kedalam dua dimensi. Dimensi pertama berhubungan dengan cara informasi atau materi pelajaran itu disajikan kepada siswa melalui penerimaan atau penemuan. Selanjutnya dimensi kedua menyangkut bagaimana siswa dapat mengaitkan informasi itu pada struktur kognitif yang telah ada. Struktur kognitif ialah fakta, konsep, dan generalisasi yang telah dipelajari dan diingat oleh siswa. Jika siswa menghubungkan atau mengaitkan informasi baru itu dengan struktur kognitifnya maka yang terjadi adalah belajar bermakna (*meaningful learning*). Sebaliknya jika siswa hanya mencoba menghafalkan informasi baru itu tanpa menghubungkan dengan struktur kognitifnya, maka terjadilah belajar dengan hafalan (*rote learning*) (Dahar, 2006: 94). Empat prinsip belajar bermakna Ausubel adalah :

1) Pengatur awal (*advance organizer*)

Pengatur awal dapat digunakan untuk membantu mengaitkan konsep yang lama dengan konsep yang baru yang lebih tinggi maknanya.

2) *Diferensiasi Progresif*

Dalam pembelajaran bermakna perlu ada pengembangan dan kolaborasi konsep- konsep. Caranya unsur yang *inklusif* diperkenalkan terlebih dahulu kemudian baru lebih mendetail.

3) Belajar *Super ordinat*

Belajar super ordinat adalah proses struktur kognitif yang mengalami pertumbuhan kearah *deferensiasi*, terjadi sejak perolehan informasi dan diasosiasikan dengan konsep dalam struktur kognitif tersebut. Proses belajar tersebut akan terus berlanjut hingga suatu saat ditemukan hal-hal baru.

#### 4) Penyesuaian *Integratif*

Pada saat siswa mungkin menghadapi kenyataan bahwa dua atau lebih nama konsep digunakan untuk menyatakan konsep yang sama atau bila nama yang sama diterapkan pada lebih satu konsep. Untuk mengatasi pertentangan kognitif itu caranya materi disusun sedemikian rupa, sehingga guru dapat menggunakan hierarki-hierarki konseptual ke atas dan ke bawah selama informasi disajikan (Herpratiwi, 2009: 25)

Inti dari teori belajar bermakna Ausubel adalah proses belajar akan mendatangkan hasil atau bermakna kalau guru dalam menyajikan pelajaran yang baru dapat menghubungkannya dengan konsep yang relevan yang sudah ada dalam struktur kognisi siswa.

#### **2.1.2.3 Aliran Humanistik**

Aliran humanistik memandang bahwa belajar bukan sekedar pengembangan kualitas kognitif saja, melainkan juga sebuah proses yang terjadi dalam diri individu yang melibatkan seluruh bagian atau domain yang ada. Domain-domain tersebut meliputi domain kognitif, afektif, dan psikomotorik (Baharudin, 2010: 142).

Aliran humanistik menekankan pada ” isi” atau apa yang dipelajari. Belajar adalah menekankan pentingnya isi dari proses belajar bersifat *eklektik*, tujuannya adalah memanusiakan manusia atau mencapai aktualisasi diri. Aplikasi teori humanistik dalam pembelajaran guru lebih mengarahkan siswa untuk berfikir *induktif* mementingkan pengalaman serta membutuhkan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses belajar (Herpratiwi, 2009: 39).

Bagi penganut aliran ini, proses belajar harus berhulu dan bermuara pada manusia itu sendiri. Teori ini lebih tertarik pada ide belajar dalam bentuknya yang paling ideal dari pada belajar seperti apa adanya, seperti apa yang biasa kita amati dalam dunia keseharian. Para ahli yang mendukung aliran ini antara lain: Bloom, Krathwohl, Kolb, Honey, Mumford dan Habermas. Aplikasi teori belajar humanistik dalam prakteknya cenderung mendorong siswa untuk berfikir *induktif* ( dari contoh kekonsep, dari konkrit keabstrak, dari khusus ke umum dan sebagainya). Teori ini mementingkan faktor pengalaman (keterlibatan aktif) siswa dalam proses belajar.

Prinsip lain dalam proses pembelajaran humanistik adalah bahwa proses pembelajaran harus mengajarkan siswa bagaimana belajar dan menilai kegunaan belajar itu bagi dirinya sendiri (Baharudin, 2010: 142).

#### **2.1.2.4 Aliran Sibernetik**

Aliran sibernetik menekankan pada “sistem informasi” yang dipelajari. Teori ini berkembang sejalan dengan ilmu informasi. Menurut teori ini, belajar adalah pemrosesan informasi. Teori ini lebih mementingkan sistem informasi dari pesan atau materi yang dipelajari. Teori ini berasumsi bahwa tidak ada satupun jenis cara belajar yang ideal untuk segala situasi sebab cara belajar sangat ditentukan oleh sistem informasi (Herpratiwi, 2009: 65). Oleh karena itu sebuah informasi mungkin akan dipelajari seorang siswa dengan satu macam proses belajar, dan informasi yang sama itu mungkin akan dipelajari siswa lain melalui proses belajar yang berbeda. Para ahli yang mendukung aliran ini antara lain: Landa, Pask dan scott.

### **2.1.2.5 Aliran Konstruktivistik**

Belajar menurut teori konstruktivisme adalah membangun pengetahuan sedikit demi sedikit demi sedikit, yang kemudian hasilnya diperluas melalui konteks yang terbatas dan tidak sekonyong-konyong. Pengetahuan bukanlah seperangkat fakta-fakta, konsep-konsep, atau kaidah yang siap untuk diambil atau diingat. Manusia harus mengkonstruksi pengetahuan itu dan memberi makna melalui pengalamannya nyata (Baharuddin, 2010: 116)

Menurut Nurhadi dan kawan-kawan (2004), siswa perlu dibiasakan untuk memecahkan masalah, menemukan sesuatu yang berguna bagi dirinya, dan bergelut dengan ide-ide. Esensi dari teori konstruktivisme ini adalah ide. Siswa harus menemukan dan mentransformasikan suatu informasi kompleks ke situasi lain. Dengan dasar itu, maka belajar dan pembelajaran harus dikemas menjadi proses "konstruksi", bukan menerima pengetahuan.

Menurut teori konstruktivis, satu prinsip yang paling penting dalam pendidikan adalah bahwa guru tidak hanya sekedar memberikan pengetahuan kepada siswa. Siswa harus membangun sendiri pengetahuan di dalam benaknya. Guru dapat memberikan kemudahan untuk proses ini dengan memberi kesempatan siswa untuk menemukan atau menerapkan ide-ide mereka sendiri, dan mengajar siswa menjadi sadar dan secara sadar menggunakan strategi mereka sendiri untuk belajar (Herpratiwi, 2009: 72).

Teori belajar konstruktivisme adalah sebuah teori yang memberikan kebebasan terhadap manusia yang ingin belajar atau mencari kebutuhannya dengan kemampuan menemukan keinginan atau kebutuhannya tersebut dengan bantuan

fasilitas orang lain. Sehingga teori ini memberikan keaktifan terhadap manusia untuk belajar menemukan sendiri kompetensi pengetahuan atau teknologi dan hal lain yang diperlukan guna mengembangkan dirinya sendiri.

Jean Piaget merupakan psikolog pertama yang menggunakan filsafat konstruktivisme mengemukakan bahwa pengetahuan tidak diperoleh secara pasif oleh seseorang, melainkan melalui tindakan. Bahkan perkembangan kognitif anak tergantung pada seberapa jauh mereka memanipulasi dan berinteraksi dengan lingkungannya. Sedangkan perkembangan kognitif itu sendiri merupakan proses berkesinambungan tentang keadaan ketidak seimbangan dan keadaan keseimbangan (Herpratiwi, 2009: 79).

Berbeda dengan konstruktivisme kognitif ala Piaget, konstruktivisme sosial yang dikembangkan oleh Vygotsky yaitu belajar adalah sebuah proses yang melibatkan dua elemen penting. *Pertama*, belajar merupakan proses secara biologis sebagai proses dasar. *Kedua*, proses secara psikososial sebagai proses yang lebih tinggi dan esensi berkaitan dengan lingkungan sosial budaya (Elliot, 2003: 52 dalam Baharuddin, 2010: 124).

Seperti Piaget, Vygotsky juga menyatakan bahwa anak secara aktif mengkonstruksi pengetahuan. Bedanya ialah bahwa Piaget lebih menekankan interaksi anak dengan objek fisik dalam proses konstruksi pengetahuan, sedangkan Vygotsky menekankan pentingnya konteks sosial. Konteks sosial mempengaruhi bagaimana seseorang berfikir, bersikap dan berperilaku. Konteks sosial meliputi seluruh lingkungan dimana anak tinggal yang secara langsung maupun tidak langsung dipengaruhi oleh kultur masyarakatnya. Teori belajar

konstruktivisme menurut Vygotsky memiliki empat prinsip umum yaitu: 1) anak mengkonstruksi pengetahuan, 2) belajar terjadi pada konteks sosial, 3) belajar mempengaruhi perkembangan mental, 4) bahasa memegang peranan penting dalam perkembangan mental anak (Herpratiwi, 2009: 81).

Berkaitan dengan anak dan lingkungan belajarnya menurut pandangan konstruktivisme Driver dan Bell mengajukan karakteristik sebagai berikut:

- 1) siswa tidak dipandang sebagai suatu yang pasif melainkan memiliki tujuan,
- 2) belajar mempertimbangkan seoptimal mungkin proses keterlibatan siswa
- 3) pengetahuan bukan sesuatu yang datang dari luar melainkan dikonstruksi secara personal,
- 4) pembelajaran bukanlah transmisi pengetahuan melainkan melibatkan pengaturan situasi kelas,
- 5) kurikulum bukanlah sekedar siswa melainkan seperangkat pembelajaran materi dan sumber (Herpratiwi, 2009: 80).

Secara filosofis, belajar menurut teori konstruktivisme adalah membangun pengetahuan sedikit demi sedikit, yang kemudian hasilnya diperluas melalui konteks yang terbatas dan tidak sekonyong-konyong. Pengetahuan bukanlah seperangkat fakta-fakta, konsep-konsep, atau kaidah yang siap untuk diambil atau diingat. Manusia harus mengkonstruksi pengetahuan itu dan memberi makna melalui pengalaman nyata (Baharuddin, 2010: 116).

Inti konstruktivis Vygotsky adalah interaksi antara aspek *internal* dan *eksternal* yang penekanannya pada lingkungan sosial dalam belajar, metode ini sangat membebaskan peserta didik untuk belajar sendiri. Prinsip-prinsip pembelajaran dengan pendekatan konstruktivisme telah melahirkan berbagai macam model-model pembelajaran diantaranya adalah *discovery learning*. Pendekatan ini

mengarahkan peserta didik untuk belajar secara *discovery learning* (Baharuddin, 2010: 128).

Menurut Von Glaserfeld pengetahuan bukanlah suatu barang yang dapat dipindahkan dari pikiran seseorang yang mempunyai pengetahuan (guru) kepikiran orang yang belum punya pengetahuan (siswa). Bahkan bila guru bermaksud untuk mentransfer konsep, ide dan pengertiannya kepada siswa, pemindahan itu harus diinterpretasikan dan dikonstruksikan oleh siswa sendiri dengan pengalaman mereka (Herpratiwi, 2009: 83).

Dari beberapa pandangan di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang mengacu kepada teori belajar konstruktivisme lebih memfokuskan pada kesuksesan siswa dalam mengorganisasikan pengalaman mereka. Bukan kepatuhan siswa dalam refleksi atas apa yang telah diperintahkan dan dilakukan oleh guru. Dengan kata lain siswa lebih diutamakan untuk mengkonstruksi sendiri pengetahuan mereka melalui asimilasi dan akomodasi.

Aliran konstruktivisme ini merupakan yang paling mendekati dan bertalian dengan sistem pembelajaran pada penelitian tindakan kelas yang akan dilakukan. Aliran konstruktivistik menekankan bahwa pengetahuan adalah hasil konstruksi (bentukan) manusia. Manusia mengkonstruksi pengetahuannya melalui interaksi dengan objek, fenomena, pengalaman dan lingkungannya. Peran seorang guru disini adalah sebagai mediator dan fasilitator. Guru menyediakan dan menciptakan kegiatan-kegiatan yang merangsang keingintahuan siswa serta membantu mereka mengekspresikan gagasannya, menyediakan sarana yang

merangsang siswa untuk berpikir secara produktif serta memberi semangat belajar.

### **2.1.3 Pengertian Pembelajaran**

Pembelajaran secara umum dapat dikatakan bahwa: Pembelajaran merupakan suatu proses perubahan tingkah laku yang diperoleh melalui pengalaman individu yang bersangkutan. Pembelajaran berlangsung melalui lima alat dria kita, yaitu (1) penglihatan/*visual*: melihat kejadian suatu peristiwa, (2) pendengaran/*auditory*: mendengarkan sesuatu bunyi, (3) pembauan/ *olfactory*: bau makanan membuat kita merasa lapar, (4) rasa atau pengecap/*taste*: lidah kita dapat membedakan antara asin dan manis, (5) sentuhan/*tactile*: kulit kita dapat membedakan antara permukaan licin dan permukaan kasar, Asrori ( 2007: 6).

Sedangkan menurut UU Sisdiknas No 20 Tahun 2003 dikatakan bahwa:

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran sebagai suatu proses belajar yang dibangun oleh pendidik untuk mengembangkan kreativitas berpikir yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik serta dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi pembelajaran.

Berdasarkan pernyataan tersebut agar pembelajaran dikatakan berhasil, harus ada interaksi antara peserta didik sebagai peserta didik dengan pendidik sebagai pendidik maupun dengan sumber belajar. Pencapaian kualitas pembelajaran dalam tingkat mikro, merupakan tanggung jawab profesional seorang pendidik, misalnya melalui penciptaan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik dan

fasilitas yang didapat peserta didik untuk mencapai hasil belajar yang maksimal. Melalui sistem pembelajaran yang berkualitas, pada tingkat makro lembaga pendidikan bertanggung jawab terhadap pembentukan tenaga pengajar yang berkualitas, yaitu yang dapat berkontribusi terhadap perkembangan intelektual, sikap, dan moral berdasarkan setiap individu peserta didik sebagai anggota masyarakat.

Menurut Depdiknas (2004: 3) mengajar atau “*teaching*” adalah membantu peserta didik memperoleh informasi, ide, keterampilan, nilai, cara berpikir sarana untuk mengekspresikan dirinya, dan cara-cara belajar bagaimana belajar. Sedangkan pembelajaran adalah upaya untuk membelajarkan peserta didik. Secara implisit dalam pembelajaran terdapat kegiatan memilih, menetapkan, mengembangkan metode untuk mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan. Pemilihan, penetapan, dan pengembangan metode didasarkan pada kondisi pembelajaran yang ada. Kegiatan-kegiatan tersebut pada dasarnya merupakan inti berdasarkan perencanaan pembelajaran. Dalam hal ini istilah pembelajaran memiliki hakekat perencanaan atau perancangan (desain) sebagai upaya untuk membelajarkan peserta didik. Itulah sebabnya dalam belajar peserta didik tidak hanya berinteraksi dengan pendidik sebagai salah satu sumber belajar, tetapi berinteraksi juga dengan keseluruhan sumber belajar yang lain. Oleh karena itu, pembelajaran menaruh perhatian pada “bagaimana ia membelajarkan peserta didik, dan bukan pada “apa yang dipelajari peserta didik”. Dengan demikian, pembelajaran menempatkan peserta didik sebagai subyek bukan sebagai obyek.

Dalam proses pembelajaran pendidik diharapkan dapat menciptakan kondisi yang kondusif serta memberi motivasi dan bimbingan agar peserta didik dapat mengembangkan aktivitas dan kreativitasnya. Untuk membina membimbing dan memberikan motivasi kearah yang dicita-citakan, maka hubungan pendidik dengan peserta didik harus bersifat edukatif. Menurut Sardiman (2011: 8) Interaksi dikatakan interaksi edukatif, apabila secara sadar mempunyai tujuan untuk mendidik, untuk mengantarkan anak didik kearah kedewasaannya. Seorang pendidik pada saat akan melaksanakan pembelajaran harus menyiapkan bahan pegajaran mengenai setiap pokok/satuan bahasan kepada peserta didiknya. Artinya seorang pendidik harus mengadakan persiapan terlebih dahulu sebelum melakukan proses kegiatan belajar mengajar. Hal ini dimaksudkan agar proses pembelajaran dapat terlaksana dengan lancar, sehingga tujuan yang telah ditetapkan dapat tercapai. Proses pembelajaran yang dimaksudkan disini merupakan interaksi semua komponen/unsur yang terdapat dalam upaya pembelajaran yang satu sama lainnya saling berhubungan dalam ikatan untuk mencapai tujuan. Komponen-komponen pembelajaran ini meliputi antara lain tujuan pengajaran yang hendak dicapai, materi dan kegiatan pembelajaran, media dan alat pengajaran, serta evaluasi sebagai alat ukur tercapai tidaknya tujuan pembelajaran.

## **2.2 Konsep Aktivitas Belajar**

Menurut Sudjana (1982: 48), menyatakan bahwa “Aktivitas belajar adalah segala kegiatan belajar siswa yang menghasilkan suatu perubahan khas, yaitu hasil belajar yang akan nampak melalui prestasi belajar yang akan dicapai“.

Montessori menegaskan bahwa anak-anak memiliki tenaga-tenaga untuk berkembang sendiri, membentuk sendiri. Pendidik akan berperan sebagai pembimbing dan mengamati bagaimana perkembangan anak didiknya (Sardiman, 2011: 96).

Dalam kegiatan belajar, subjek didik/siswa harus aktif berbuat. Dengan kata lain, bahwa dalam belajar sangat diperlukan adanya aktivitas, tanpa aktivitas proses belajar tidak mungkin berlangsung dengan baik (Sardiman, 2011: 97).

Berdasarkan pengertian di atas bahwa dalam kegiatan belajar mengajar peserta didik harus aktif berbuat, sedangkan guru memberikan bimbingan dan merencanakan segala sesuatu kegiatan dalam proses pembelajaran. Dengan demikian aktivitas merupakan prinsip atau azas yang sangat penting dalam interaksi belajar mengajar untuk dapat menguasai pelajaran.

Pada prinsipnya belajar adalah berbuat untuk mengubah tingkah laku dan tindakan yang dialami oleh siswa itu sendiri. Dimiyati dan Mudjiono (2002: 7) menyatakan bahwa belajar merupakan tindakan dan perilaku siswa yang kompleks. Sebagai tindakan, maka belajar hanya dialami oleh siswa sendiri.

Belajar merupakan bagian dari aktivitas. Tidak ada belajar jika tidak ada aktivitas. Aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran tidak hanya mendengarkan dan mencatat saja. Aktivitas belajar harus dilakukan siswa sebagai usaha untuk meningkatkan hasil belajar. Seiring dengan itu, Djamarah (2000: 67) menyatakan bahwa belajar sambil melakukan aktivitas lebih banyak mendatangkan hasil bagi anak didik, sebab kesan yang didapatkan oleh anak didik lebih tahan lama tersimpan di dalam benak anak didik.

Aktivitas belajar merupakan suatu kegiatan yang didahului dengan perencanaan dan didasari untuk mencapai tujuan belajar, yaitu perubahan pengetahuan dan keterampilan yang ada pada diri siswa yang melakukan kegiatan belajar.

Kegiatan belajar yang dilakukan adalah kegiatan yang dapat mendukung pencapaian tujuan dalam proses pembelajaran. Menurut Paul B. Diedrich (Sardiman 2011: 101) kegiatan siswa dapat digolongkan sebagai berikut:

1. *Visual activities*, yang termasuk di dalamnya misalnya, membaca, memerhatikan gambar demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain.
2. *Oral activities*, seperti menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, interupsi.
3. *Listening activities*, sebagai contoh mendengarkan: uraian, percakapan, diskusi, pidato, musik.
4. *Writing activities*, seperti misalnya menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin.
5. *Drawing activities*, misalnya menggambar, membuat grafik, peta, diagram.
6. *Motor activities*, yang termasuk di dalamnya antara lain: melakukan percobaan, membuat konstruksi, model mereparasi, bermain, berkebun, beternak.
7. *Mental activities*, sebagai contoh misalnya: menanggapi, mengingat memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan.
8. *Emotional activities*, seperti misalnya menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, gugup.

NM. Soekarno (2013), menyatakan bahwa aktivitas adalah segala kegiatan yang dilaksanakan baik secara jasmani atau rohani. Aktivitas siswa selama proses belajar mengajar merupakan salah satu indikator adanya keinginan siswa untuk belajar. Pada diri siswa terdapat kekuatan mental yang menjadi penggerak belajar, kekuatan mental itulah yang mendorong siswa untuk belajar. Kekuatan mental itu berupa keinginan, perhatian, kemauan atau cita-cita, ahli psikologi pendidikan menyebutkan kekuatan mental yang mendorong terjadinya belajar sebagai aktivitas.

Aktivitas siswa merupakan kegiatan atau perilaku yang terjadi selama proses belajar mengajar. Aktivitas-aktivitas yang dimaksud dalam kegiatan pembelajaran adalah kegiatan aktivitas siswa yang mengarah pada proses belajar. Aktivitas tersebut dibagi menjadi dua antara lain :

1. aktivitas *on task*, yaitu aktivitas yang relevan dengan pembelajaran seperti bertanya pada guru, dapat menjawab pertanyaan guru, menjawab pertanyaan teman, member pendapat dalam diskusi, menyelesaikan tugas dari guru, dan ketepatan dalam mengumpulkan soal.
2. aktivitas *off task*, yaitu aktivitas yang tidak relevan dengan pembelajaran seperti ngobrol, mengganggu teman, keluar masuk kelas, melamun dan mainan hand phone.

NM. Soekarno (2013), menyatakan, aktifnya siswa selama proses belajar mengajar merupakan salah satu indikator adanya keinginan atau motivasi siswa untuk belajar. Siswa dikatakan memiliki keaktifan apabila ditemukan ciri-ciri perilaku sebagai berikut.

1. Bertanya pada guru.
2. Menjawab pertanyaan guru.
3. Menjawab pertanyaan teman.
4. Memberi pendapat dalam diskusi.
5. Meyelesaikan tugas dari guru.
6. Ketepatan mengumpulkan tugas.

Trianadi (2004: 45), menyatakan bahwa “ hal yang paling mendasar yang dituntut dalam proses pembelajaran adalah keaktifan siswa ”. Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran akan menyebabkan interaksi yang tinggi antara guru dengan siswa ataupun dengan siswa itu sendiri. Hal ini akan mengakibatkan suasana kelas menjadi segar dan kondusif, dimana masing-masing siswa dapat melibatkan kemampuannya semaksimal mungkin. Aktivitas yang timbul dari siswa akan mengakibatkan pula terbentuknya pengetahuan dan keterampilan yang akan mengarah pada peningkatan prestasi belajar.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar adalah rangkaian kegiatan belajar siswa di sekolah baik yang dilakukan di dalam maupun di luar kelas. Di dalam aktivitas belajar itu sendiri terkandung tujuan yaitu ingin mengadakan perubahan diri baik tingkah laku, pengetahuan, Keterampilan, maupun kedewasaan bagi pelajar.

### **2.3 Konsep Kreativitas Belajar**

Perkembangan kreativitas sangat erat kaitannya dengan perkembangan kognitif, karena kreativitas sesungguhnya merupakan perwujudan dari pekerjaan otak. Para pakar kreativitas, misalnya Clark dan Gowan melalui “Teori Belahan Otak” (*Hemisphere Theory*) mengatakan bahwa sesungguhnya otak manusia itu menurut fungsinya terbagi menjadi dua belahan, yakni belahan otak kiri (*left hemisphere*) dan belahan otak kanan (*right hemisphere*). Fungsi otak belahan kiri adalah berkorelasi dengan pekerjaan-pekerjaan yang bersifat ilmiah, kritis, logis, linier, teratur, sistematis terorganisir, beraturan dan sejenisnya. Adapun fungsi otak belahan kanan adalah yang berkenaan dengan kegiatan-

kegiatan yang bersifat non linier, non verbal, holistik, humanistik, kreatif, mencipta, mendesain dan sejenisnya. Dengan kata lain otak belahan kiri mengarah kepada cara-cara berfikir konvergen (*convergent thinking*) sedangkan otak belahan kanan mengarah kepada cara-cara berfikir menyebar (*divergent thinking*) Asrori (2007: 60).

Kreativitas didefinisikan secara berbeda-beda oleh pakar berdasarkan sudut pandang masing-masing. Utami Munandar (1992: 47) mendefinisikan: kreativitas adalah kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan, dan orisinalitas dalam berfikir serta kemampuan untuk mengelaborasi suatu gagasan. Lebih lanjut Utami munandar menekankan bahwa kreativitas sebagai keseluruhan kepribadian merupakan hasil interaksi dengan lingkungannya. Lingkungan tempat individu berinteraksi itu dapat mendukung berkembangnya kreativitas, tetapi ada juga yang justru menghambat berkembangnya kreativitas. Rogers dalam Utami Munandar (1992: 48) mendefinisikan kreativitas sebagai proses munculnya hasil-hasil baru dalam suatu tindakan.

Drevdahl dalam Asrori (2007: 62) mendefinisikan kreativitas sebagai kemampuan untuk memproduksi komposisi dan gagasan-gagasan baru yang dapat berwujud aktivitas imajinatif atau sintesis yang mungkin melibatkan pembentukan pola-pola baru dan kombinasi dari pengalaman masa lalu yang dihubungkan dengan yang sudah ada pada situasi sekarang.

Torrance seorang ahli yang sangat menekankan pentingnya dukungan faktor lingkungan bagi perkembangan kreativitas Ia mengatakan bahwa agar potensi kreatif individu dapat diwujudkan, diperlukan kekuatan-kekuatan pendorong dari

luar yang didasari oleh potensi dalam diri individu itu sendiri. Lebih lanjut Torrance menyatakan bahwa kreativitas itu bukan semata-mata merupakan bakat kreatif yang dibawa sejak lahir, melainkan merupakan hasil dari hubungan interaktif dan *dialektis* antara potensi kreatif individu dengan proses belajar dan pengalaman dari lingkungannya (Asrori, 2007: 63). Lebih lanjut Torrance menyatakan bahwa Untuk dapat memiliki kemampuan kreatif didapatkan melalui proses belajar yang dilakukan individu dalam kurun waktu yang lama.

Kreativitas atau perbuatan kreatif banyak berhubungan dengan intelegensi. Seorang yang kreatif pada umumnya memiliki intelegensi yang cukup tinggi. Kreativitas juga berkenaan dengan kepribadian . Seseorang yang kreatif adalah orang memiliki ciri-ciri kepribadian tertentu seperti: mandiri, bertanggung jawab, bekerja keras, motivasi tinggi, optimis, punya rasa ingin tahu yang besar, percaya diri, terbuka, memiliki toleransi, kaya akan pemikiran dan lain-lain (Nana Syaodih, 2009: 104).

Pengembangan kreativitas dapat dilakukan melalui proses belajar *discovery/inquiry* dan belajar bermakna, dan tidak dapat dilakukan hanya dengan kegiatan belajar ekspositori. Karena inti dari kreativitas adalah pengembangan kemampuan proses berpikir dengan cara melihat suatu masalah dari berbagai sudut pandang, atau menguraikan suatu masalah atas beberapa kemungkinan pemecahan. Untuk mengembangkan kemampuan demikian guru perlu mengembangkan situasi pembelajaran yang banyak memberi kesempatan kepada siswa untuk memecahkan masalah, melakukan beberapa percobaan, mengembangkan gagasan atau konsep-konsep siswa sendiri. Situasi yang

demikian menuntut pula sikap yang lebih demokratis, terbuka, bersahabat dan percaya kepada siswa (Nana Syaodih, 2009: 105).

### **2.3.1 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kreativitas**

Pada mulanya kreativitas dipandang sebagai faktor bawaan yang hanya dimiliki oleh individu tertentu. Dalam perkembangan selanjutnya, ditemukan bahwa kreativitas tidak dapat berkembang secara otomatis tetapi membutuhkan rangsangan dari lingkungan. Beberapa ahli mengemukakan faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan kreativitas.

Utami Munandar mengemukakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas adalah: (1) Usia, (2) tingkat pendidikan orang tua, (3) tersedianya fasilitas, (4) penggunaan waktu luang (Asrori, 2007: 74).

Clark (1983) dalam Asrori (2007: 74) mengategorikan faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas kedalam dua kelompok yakni faktor yang mendukung dan faktor yang menghambat. Faktor-faktor yang dapat mendukung berkembangnya kreativitas adalah:

1. Situasi yang menghadirkan ketidaklengkapan serta keterbukaan.
2. Situasi yang memungkinkan dan mendorong banyaknya pertanyaan.
3. Situasi yang dapat mendorong menghasilkan sesuatu.
4. Situasi yang mendorong tanggung jawab dan kemandirian.
5. Situasi yang menekankan inisiatif diri untuk menggali, mengamati, bertanya, merasa, mengklasifikasi, mencatat, menejemahkan, memprakirakan, menguji hasil prakiraan, dan mengkomunikasikan.
6. Kedwibahasaan yang memungkinkan untuk mengembangkan potensi kreativitas secara lebih luas.
7. Posisi kelahiran.
8. Perhatian orang tua terhadap minat anaknya, stimulasi dari lingkungan sekolah dan motivasi diri.

Sedangkan faktor-faktor yang menghambat kreativitas adalah sebagai berikut:

1. Adanya kebutuhan akan keberhasilan, ketidak beranian dalam menanggung resiko.
2. Konformitas terhadap teman-teman kelompoknya dan tekanan soial.
3. Kurang berani dalam melakukan eksplorasi, menggunakan imajinasi dan penyelidikan.
4. Stereotip peran seks/jenis kelamin.
5. Diferensiasi antara bekerja dan bermain.
6. Otoritarianisme.
7. Tidak menghargai terhadap fantasi dan hayalan.

### **2.3.2 Ciri-Ciri Kreativitas**

Sehubungan dengan ciri-ciri diatas peserta didik yang memiliki kreatifitas berarti rasa ingin tahunya tinggi, memilik imajinasi, merasa tertantang oleh kemajemukan, berani mengambil resiko serta memiliki sifat menghargai baik pendidikanya, karyanya dan bakat yang dimilikinya. Upaya peningkatan kreativitas merupakan tujuan yang diharapkan, dengan menggunakan model *discovery learning* diharapkan kreativitas anak akan dapat diterapkan karena memang dalam pembelajaran ini dituntut suatu kreativitas yang dapat menggali ide-ide kreatif, menciptakan sesuatu yang baru (orisinil) yang berbeda dengan yang lain.

Konsep dasar kreativitas menurut Rhodes dalam Afifah, (2007) ada empat yaitu pribadi, pendorong, proses, dan produk yang menurut para ahli dapat membantu mengembangkan kreativitas anak jika diterapkan secara benar. Pada dasarnya setiap anak memiliki kreativitas,hanya saja tidak semua anak bisa mengembangkan kreativitasnya dengan benar. Untuk itu, diperlukan peran orang tua dalam mengembangkan kreativitas anaknya. Penjelasan 4P menurut Rhodes adalah sebagai berikut.

1. Pribadi, kreativitas adalah ungkapan keunikan individu dalam berinteraksi dengan lingkungan. Berdasarkan pribadi yang unik inilah diharapkan timbul ide-ide dan produk-produk yang inovatif.
2. Pendorong, untuk mewujudkan bakat dan kreatif peserta didik diperlukan dorongan dan dukungan berdasarkan lingkungan (motivasi eksternal) yang berupa apresiasi, dukungan, pemberian penghargaan, pujian insentif, dan dorongan berdasarkan dalam diri peserta didik sendiri (motivasi internal) untuk menghasilkan sesuatu. Bakat kreatif dapat berkembang dalam lingkungan yang mendukung.
3. Proses, untuk mengembangkan kreativitas peserta didik, ia perlu diberi kesempatan untuk menyibukkan diri secara aktif. Pendidik hendaknya dapat merangsang peserta didik untuk melibatkan dirinya dalam berbagai kegiatan yang kreatif, seperti dalam pembelajaran portopolio, yang penting adalah memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk mengekspresikan dirinya secara kreatif.
4. Produk, kondisi yang memungkinkan peserta didik menciptakan produk kreatif yang bermakna adalah kondisi pribadi dan lingkungan yaitu sejauh mana kondisi itu mendorong peserta didik untuk melibatkan dirinya dalam proses kesibukan atau kegiatan yang kreatif.

Diuraikan oleh Utami Munandar (1992: 51 dan 91), ciri-ciri kreativitas yang berkaitan dengan perkembangan afektif adalah sebagai berikut.

1. Rasa ingin tahu, peserta didik terdorong untuk mengetahui sesuatu lebih banyak, mengajukan banyak pertanyaan, selalu memperhatikan orang, obyek, dan situasi serta peka dalam pengamatan dan selalu ingin mengetahui atau meneliti.
2. Bersifat imajinatif, peserta didik mampu memperagakan atau membayangkan hal-hal yang tidak atau belum pernah terjadi, menggunakan khayalan, tetapi mengetahui perbedaan antara khayalan dan kenyataan.
3. Merasa tertantang oleh kemajemukan, peserta didik terdorong untuk mengatasi masalah yang sulit, merasa tertantang oleh situasi-situasi yang rumit dan lebih tertarik pada tugas-tugas yang sulit.
4. Berani mengambil resiko, Peserta didik berani memberikan jawaban meskipun belum tentu benar, tidak takut gagal atau mendapat kritik dan tidak ragu-ragu karena ketidakjelasan, hal-hal yang tidak konvensional atau yang kurang terstruktur.
5. Sifat menghargai, peserta didik dapat menghargai bimbingan dan pengarahan dalam hidup dan mampu menghargai bakatnya sendiri yang sedang berkembang.

Jadi belajar kreatif dapat diartikan sebagai kemampuan siswa menciptakan hal-hal baru dalam belajarnya baik berupa kemampuan mengembangkan kemampuan

informasi yang diperoleh dari guru dalam proses belajar mengajar yang berupa pengetahuan sehingga dapat membuat kombinasi yang baru dalam belajarnya dengan indikator: 1) memiliki rasa ingin tahu yang besar, 2) kaya akan pemikiran/imajinatif, 3) memiliki motivasi tinggi, 4) berani mengambil resiko, 5) memiliki sifat menghargai/toleransi.

## **2.4 Konsep Hasil Belajar**

Hasil belajar adalah sesuatu yang dicapai atau yang diperoleh siswa berkat adanya usaha atau fikiran yang mana hal tersebut dinyatakan dalam bentuk penguasaan, pengetahuan dan kecakapan dasar yang terdapat dalam berbagai aspek kehidupan sehingga nampak dalam diri individu perubahan tingkah laku secara kualitatif. Hasil belajar biasanya diacukan pada tercapainya tujuan belajar, dengan menganalisa nilai rata-rata ulangan harian kemudian dikategorikan tuntas dan tidak tuntas (Kunandar, 2011: 23).

Menurut Hamalik (2007: 155) mengatakan bahwa “ hasil belajar tampak sebagai terjadinya perubahan tingkah laku padadiri siswa yang diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan, sikap, dan keterampilan”.

Keberhasilan siswa dalam melaksanakan pembelajaran ditentukan oleh hasil belajar. Salah satu tujuan yang diharapkan siswa setelah mengikuti suatu pembelajaran adalah tercapainya nilai akhir yang baik atau hasil belajar yang maksimal. Menurut Sardiman (2008: 28) hasil belajar meliputi: a) hal ikhwal keilmuan dan pengetahuan, konsep atau fakta (kognitif), b) hal ikhwal personal, kepribadian atau sikap (afektif), c) hal ikhwal kelakuan, keterampilan atau penampilan (psikomotorik).

Hasil belajar juga merupakan suatu pencapaian usaha yang dilakukan siswa dalam aktivitas belajar yang tingkat keberhasilan pemahamannya ditentukan oleh siswa yang diukur oleh guru melalui alat yang namanya evaluasi. Sedangkan menurut Winkel (1983: 150) menyatakan bahwa “hasil belajar adalah usaha-usaha yang telah dicapai melalui pengalaman belajar”. Sedangkan menurut Howart Kingsley dalam Sudjana (2005: 87), membagi tiga macam hasil belajar yaitu: 1) Keterampilan dan kebiasaan, 2) pengetahuan dan pengajaran, 3) Sikap dan cita-cita. Jadi hasil belajar merupakan hasil yang dicapai setelah seseorang mengadakan suatu kegiatan belajar yang terbentuk dalam hasil belajar yang diberikan oleh guru.

Menurut Hamalik (2007: 32) menyatakan bahwa hasil belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu:

1. Faktor intern, yang meliputi: tujuan, minat, kecakapan, serta penguasaan bahan pelajaran.
2. Faktor ekstern, yang meliputi: a) faktor lingkungan sekolah, berupa cara memberi pelajaran, bahan-bahan, alat peraga dan sebagainya, b) Faktor lingkungan keluarga, berupa perhatian orang tua, sarana dan prasarana belajar di rumah, c) Faktor lingkungan masyarakat, berupa tempat tinggal dan lain-lain.

Dari beberapa pengertian di atas maka dapat dijelaskan bahwa hasil belajar diakibatkan dari proses pembelajaran yang dilakukan berulang-ulang. Dengan demikian maka, hasil belajar yang baik merupakan perubahan positif yang

menyeluruh sehingga selanjutnya siswa menjadi individu yang memiliki kesiapan mental dalam menjalani hidup dan kehidupannya.

#### 2.4.1 Fungsi Penilaian Hasil Belajar

Dalam UU Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003 pasal 58 (1), evaluasi hasil belajar peserta didik dilakukan untuk memantau proses, kemajuan, dan perbaikan hasil belajar peserta didik secara berkesinambungan. Fungsi penilaian hasil belajar menurut Arikunto (2011: 10) meliputi empat aspek yaitu: 1) penilaian berfungsi selektif, 2) penilaian berfungsi diagnostik, 3) penilaian berfungsi sebagai penempatan, 4) penilaian berfungsi sebagai pengukur keberhasilan. Selain itu menurut M. Sobry Sutikno yang dikutip Faturohman (2007: 76) menyebutkan kegunaan evaluasi sebagai berikut:

- a. Mengetahui tingkat kemajuan yang telah dicapai oleh siswa dalam kurun waktu proses belajar tertentu.
- b. Untuk mengetahui posisi atau kedudukan seorang siswa dalam kelompok kelasnya.
- c. Sebagai bahan pertimbangan dalam rangka melakukan perbaikan proses belajar mengajar.
- d. Bahan pertimbangan bagi bimbingan individual peserta didik.
- e. Membuat diagnosis mengenai kelemahan-kelemahan dan kemampuan peserta didik.
- f. Bahan pertimbangan bagi perubahan atau perbaikan kurikulum.
- g. Mengetahui status akademis seorang murid dalam kelompok.
- h. Mengetahui efisiensi metode mengajar yang digunakan.
- i. Memberikan laporan kepada murid dan orang tua.
- j. Sebagai alat motivasi belajar.
- k. Mengetahui efektifitas cara belajar dan mengajar, apakah yang dilakukan guru benar-benar tepat atau tidak yang berkenaan dengan sikap guru maupun sikap murid.
- l. Merupakan bahan *feed back* (umpan balik) bagi murid, guru, dan program pengajarannya.

Sedangkan menurut Pargito (2011: 1-4) ada empat fungsi penilaian yaitu: 1) fungsi motivasi, 2) fungsi belajar tuntas, 3) fungsi efektivitas pembelajaran, 4) fungsi umpan balik.

Dari uraian di atas dapat dijelaskan bahwa fungsi penilaian sesungguhnya banyak sekali, sebagai alat pengukuran tingkat keberhasilan peserta didik setelah mengikuti atau melaksanakan proses pembelajaran, sehingga dapat mengetahui sejauh mana keberhasilan peserta didik setelah mengikuti pembelajaran.

## **2.5 Pembelajaran Geografi dalam IPS**

Menurut pakar-pakar Geografi dalam seminar dan lokakarya Peningkatan Kualitas Pengajaran Geografi di Semarang tahun 1988, “Geografi adalah ilmu yang mempelajari persamaan dan perbedaan fenomena geosfer dengan sudut pandang kelingkungan dan kewilayahan dalam konteks keruangan”.

Pengertian Geografi tersebut menegaskan bahwa yang menjadi objek studi geografi adalah geosfer, yaitu permukaan bumi yang terdiri atas atmosfer (lapisan udara), litosfer (lapisan kulit bumi), hidrosfer (lapisan perairan), biosfer (lapisan kehidupan), dan antroposfer (lapisan tentang manusia). Konsep ini kemudian ditinjau dengan sudut pandang kelingkungan dan kewilayahan yang menampakkan persamaan dan perbedaan. Persamaan dan perbedaan ini bertalian erat dengan relasi keruangan dari unsur-unsur geografi yang kemudian membentuk suatu keunikan di wilayah-wilayah.

Pengertian pembelajaran Geografi adalah pembelajaran tentang aspek-aspek keruangan dipermukaan bumi yang merupakan keseluruhan gejala alam dan kehidupan umat manusia dengan variasi kewilayahannya. Pembelajaran Geografi tersebut diberikan di tingkat Sekolah Dasar dan Sekolah Menengah (Sumaatmadja, 2001: 12).

Ruang lingkup pembelajaran Geografi meliputi: (a) alam lingkungan yang menjadi sumber daya bagi kehidupan manusia, (b) penyebaran manusia dengan variasi kehidupannya, (c) interaksi keruangan umat manusia dengan alam lingkungannya yang memberikan variasi terhadap ciri khas tempat-tempat dipermukaan bumi, (d) kesatuan regional yang merupakan perpaduan matra darat, perairan dan udara di atasnya (Sumaatmadja, 2001: 12).

Menurut Nursid Sumaatmadja (2001: 20) pembelajaran Geografi dapat meningkatkan rasa ingin tahu, daya untuk melakukan observasi alam lingkungan, melatih ingatan, dan citra terhadap kehidupan dengan lingkungannya, dan dapat melatih kemampuan memecahkan masalah kehidupan yang terjadi sehari-hari atau secara gamblang Geografi memiliki nilai edukatif yang tinggi. Melalui pembelajaran Geografi, kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik anak didik dapat ditingkatkan.

Pembelajaran Geografi dalam IPS sangat erat kaitannya karena Geografi menganalisis bumi sebagai tempat hidup manusia dimana di dalamnya manusia saling berinteraksi dan membentuk hubungan serta kelompok-kelompok sosial. Para ahli Geografi mempelajari permukaan bumi dan bagaimana manusia mempengaruhi serta dipengaruhi oleh lingkungan fisiknya. Geografi dibagi kedalam dua spesialisasi pokok yaitu Geografi fisis dan Geografi budaya (manusia). Para ahli Geografi fisis mengkaji aspek-aspek bumi yang meliputi iklim, tanah, sumber-sumber air, penyebaran tanaman dan binatang. Sedangkan para ahli Geografi budaya tertarik dengan penyebaran penduduk pada suatu wilayah tertentu. Mereka bukan hanya tertarik dengan tempat tinggal di mana mereka hidup, namun juga mengapa mereka tinggal di sana, faktor-faktor apa yang

mempengaruhi. Daya tarik utama Geografi budaya adalah interaksi antara manusia dengan lingkungan fisiknya. Mereka mengkaji bagaimana manusia memanfaatkan dan mengubah permukaan bumi bahkan juga bagaimana permukaan bumi mempengaruhi budaya manusia, kegiatan mencari nafkah, pola-pola pemukiman, pembangunan ekonomi, organisasi politik, pemanfaatan sumber-sumber daya, komunikasi dan transportasi.

Walaupun Geografi fisik lebih tepat digolongkan sebagai ilmu fisika, namun dalam prakteknya sulit untuk memisahkan pengkajian Geografi fisik dan Geografi budaya. Para siswa tidak dapat belajar bagaimana manusia berinteraksi dengan lingkungan fisiknya tanpa belajar dari alam lingkungannya. Dengan alasan inilah, pengajaran studi social dalam Geografi mencakup kedua bidang spesialisasi tersebut (Pargito, 2010: 9).

### **2.5.1 Pembelajaran Geografi Pada Program Ilmu Pengetahuan Sosial di SMA**

Seminar pengajaran Ilmu Bumi tahun 1972 di Semarang, menyimpulkan bahwa untuk keperluan pengajaran disekolah objek studi Geografi adalah muka bumi sebagian atau seluruhnya sebagai satu kebulatan, sedangkan hakekat sasaran Geografi meliputi: (a) kebulatan hubungan manusia dan lingkungan, (b) wilayah/region sebagai hasil interaksi, asosiasi integrasi, dan diferensiasi unsur-unsur alamiah dan manusiawi dalam ruang tertentu di muka bumi. Kebulatan Geografi disarankan untuk dipakai dalam pengajaran Geografi di sekolah, bukan hanya Geografi sosial atau Geografi fisik saja.

Namun dalam kenyataannya para perancang kurikulum sekolah sejalan dengan adanya penjurusan pada tingkat sekolah menengah telah mengkotakkan Geografi

yang menjadi porsi pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dan yang harus dipelajari dalam bidang ilmu Bumi dan Antariksa. Dalam praktek pengembangan Geografi sebagai ilmu akademik, pengkhususan kajian telah disertai dengan pengkhususansasaran kajian, lingkup kajian, dan adakalanya juga cara kerja dan teknik-teknik yang dipakai. Diantara pengkhususan-pengkhususan Geografi ada beberapa yang seakan-akan mengkotakkan atas bagian yang saling terpisah yang seolah-olah menimbulkan dualisme atau bahkan kontroversi mengenai mana yang sebaiknya dipelajari atau dikembangkan.

Pada pertengahan tahun 2006, Pemerintah (Depdiknas) menggulirkan Kurikulum Tingkat Satuan Pelajaran (KTSP) yang beragam mengacu pada standar nasional pendidikan untuk menjamin pencapaian tujuan pendidikan nasional. Standar nasional pendidikan terdiri dari standar isi, standar proses, standar kompetensi lulusan, tenaga kependidikan, sarana dan prasarana, pengelolaan, pembiayaan dan penilaian pendidikan. Dua dari delapan standar nasional pendidikan tersebut, yaitu standar isi (SI), dan standar kompetensi lulusan (SKL) merupakan acuan utama bagi satuan pendidikan dalam mengembangkan kurikulum.

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi (SI), didalam struktur kurikulum SMA/MA, pelajaran Geografi diberikan dikelas X, Kelas XI (program IPS) dan kelas XII (program IPS), sedangkan pada penjurusan program IPA dan program Bahasa pelajaran Geografi dihilangkan. Implementasi mata pelajaran Geografi-IPS di SMA/MA kurang begitu sesuai, IPS merupakan himpunan ilmu-ilmu yang tergabung dalam rumpun ilmu-ilmu sosial yang terseleksi, disederhanakan, dan diintegrasikan untuk

kepentingan kependidikan, sehingga cita-cita untuk mengajarkan Geografi sebagai ilmu yang terpadu menjadi semakin kabur dan sulit tercapai.

Dengan “pemaksaan” memasukkan pelajaran Geografi hanya pada program IPS, pelajaran Geografi menjadi terpasung dan tidak utuh, tentunya hal tersebut tidak sesuai dengan jati diri ilmu Geografi. Objek material kajian Geografi tidak hanya pada sistem sosial atau lingkungan manusia (antroposfer) saja, tetapi justru yang lebih besar sebenarnya ada pada sistem fisik/lingkungan alami/ekologi (atmosfer, litosfer, hidrosfer, biosfer). Geografi adalah ilmu holistik/integral, ilmu jembatan bagi semua disiplin ilmu baik sosial maupun fisik, oleh karena itu seharusnya Geografi diberikan tidak hanya pada program IPS saja, tetapi juga pada program IPA dan juga pada program bahasa, mengingat ilmu Geografi sangat diperlukan bagi pembangunan bangsa dan memupuk rasa cinta tanah air.

Rasa cinta tanah air dan semangat patriotik dapat dipupuk tidak hanya melalui pelajaran Sejarah dan pelajaran Kewarganegaraan saja, tetapi dapat juga melalui pelajaran Geografi karena dalam pelajaran Geografi mengajarkan siswa memahami fenomena-fenomena geografis yang berfokus pada negara Republik Indonesia dan hubungannya dengan negara-negara lain supaya dapat melahirkan siswa-siswa yang berilmu, bertanggung jawab, bersyukur, dan mengenali dan mencintai negara Indonesia dengan segala potensinya.

Dari teori perkembangan belajar menurut para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa siswa yang belajar Geografi di tingkat SMA sudah sepatutnya mempunyai karakter yaitu mampu mengembangkan hukum-hukum yang berlaku umum dan pertimbangan ilmiah dengan membuat hipotesis dan membuat kaidah mengenai

hal-hal yang bersifat abstrak. Mereka juga memahami sebuah sistem simbol yang akan mereka gunakan dalam kehidupannya.

Geografi merupakan ilmu untuk menunjang kehidupan sepanjang hayat dan mendorong peningkatan kehidupan. Lingkungan bidang kajiannya memungkinkan manusia memperoleh jawaban atas pertanyaan dunia sekelilingnya yang menekankan pada aspek spasial, dan ekologis dari eksistensi manusia. Bidang kajian Geografi meliputi bumi aspek dan proses yang membentuknya, hubungan kausal dan spasial manusia dengan lingkungan, serta interaksi manusia dengan tempat. Sebagai suatu disiplin integratif, Geografi memadukan dimensi alam fisik dengan dimensi manusia dalam menelaah keberadaan dan kehidupan manusia ditempat dan lingkungannya.

Mata pelajaran Geografi membangun dan mengembangkan pemahaman peserta didik tentang variasi dan organisasi spasial masyarakat, tempat dan lingkungan pada muka bumi. Peserta didik didorong untuk memahami aspek dan proses fisik yang membentuk pola muka bumi, karakteristik dan persebaran spasial ekologis di permukaan bumi. Selain itu peserta didik dimotivasi secara aktif dan kreatif untuk menelaah bahwa kebudayaan dan pengalaman mempengaruhi persepsi manusia tentang tempat dan wilayah.

Pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai yang diperoleh dalam mata pelajaran Geografi diharapkan dapat membangun kemampuan peserta didik untuk bersikap, bertindak cerdas, arif dan bertanggung jawab dalam menghadapi masalah sosial, ekonomi, ekologis. Pada tingkat pendidikan dasar mata pelajaran Geografi diberikan sebagai bagian integral dari ilmu pengetahuan sosial (IPS), sedangkan

pada tingkat pendidikan menengah diberikan sebagai mata pelajaran tersendiri (Permen. Diknas. No. 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi).

### **2.5.2 Tujuan Pembelajaran Geografi di SMA**

Pembelajaran Geografi bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut.

1. Memahami pola spasial, lingkungan dan kewilayahan serta proses yang berkaitan.
2. Menguasai keterampilan dasar dalam memperoleh data dan informasi, mengkomunikasikan dan menerapkan pengetahuan Geografi.
3. Menampilkan perilaku peduli terhadap lingkungan hidup dan memanfaatkan sumber daya alam secara arif serta memiliki toleransi terhadap keragaman budaya masyarakat (Permen. Diknas. No. 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi).

### **2.5.3 Ruang Lingkup Pembelajaran Geografi SMA**

Ruang lingkup pembelajaran Geografi meliputi aspek-aspek sebagai berikut.

1. Konsep dasar, pendekatan, dan prinsip dasar Geografi
2. Konsep dan karakteristik dasar serta dinamika unsur-unsur geosfer mencakup litosfer, pedosfer, atmosfer, hidrosfer, biosfer, dan antroposfer serta pola persebaran spasialnya
3. Jenis, karakteristik, potensi persebaran spasial Sumber Daya Alam (SDA) dan pemanfaatannya
2. Karakteristik, unsur-unsur, kondisi (kualitas) dan variasi spasial lingkungan hidup, pemanfaatan dan pelestariannya
4. Kajian wilayah negara-negara maju dan sedang berkembang

5. Konsep wilayah dan perwilayahan, kriteria dan pemetaannya serta fungsi dan manfaatnya dalam analisis Geografi
6. Pengetahuan dan keterampilan dasar tentang seluk beluk dan manfaat peta, Sistem Informasi Geografi (SIG) serta citra penginderaan jauh (Permen. Diknas. No. 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi).

## **2.6 Konsep Model Pembelajaran**

Secara etimologi, istilah model berasal dari bahasa latin yaitu modulus atau modul yang mempunyai pengertian kecil, sesuatu dengan istilah yang digunakan dalam penelitian pengembangan, model merujuk kepada dua hal yaitu (1) contoh atau sesuatu yang ditiru; (2) bentuk, pola atau rancangan. Menurut Aunurrahman (2009: 146) “model pembelajaran dapat diartikan sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk tujuan belajar tertentu”. Aunurrahman, (2009: 146) juga berpendapat bahwa “model pembelajaran berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan para pendidik untuk merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran”. Lebih jelas lagi model biasanya digunakan untuk hal-hal yang bersifat: (1) menggambarkan sesuatu; (2) menjelaskan suatu proses; (3) mengkaji atau menganalisis suatu sistem; (4) menggambarkan suatu situasi; dan (5) bersifat memprediksi sesuatu keputusan yang akan diambil. Penelitian survey Miarso (1999) menunjukkan adanya empat klasifikasi yaitu model untuk peningkatan kemampuan pengajaran, pembuatan produk pembelajaran, peningkatan sistem, serta model untuk peningkatan organisasi.

### 2.6.1 Ciri Khusus Model Pembelajaran

Model pembelajaran mempunyai empat ciri khusus yang membedakan dengan strategi, metode atau prosedur. Ciri-ciri tersebut adalah sebagai berikut.

1. Rasional teoritik logis yang disusun oleh para pencipta atau pengembangnya.
2. Landasan pemikiran tentang apa dan bagaimana peserta didik belajar (tujuan pembelajaran yang akan dicapai).
3. Tingkah laku pembelajaran yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan dengan berhasil.
4. Lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran itu dapat tercapai (Kardi dan Nur, dalam Trianto 2007).

Model pembelajaran menurut Winataputra, (2001: 3) adalah konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran. Model pembelajaran juga diartikan sebagai tampilan grafis, prosedur kerja yang sistematis atau teratur, serta mengandung pemikiran bersifat uraian atau penjelasan kerangka konseptual dan prosedur kerja ini akan tertuang pada rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang bersinergi dengan komponen-komponen RPP tersebut membentuk model pembelajaran berbasis *discovery*.

Model pembelajaran merupakan suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat

pembelajaran termasuk di dalamnya buku–buku, film, komputer, kurikulum dan lain–lainnya (Trianto, 2007: 5). Konsep model sebagai suatu pedoman perencanaan pembelajaran di dalam kelas mengarahkan adanya pengembangan berbasis kelas.

Nieveen dalam (Trianto,2007: 8) menyatakan bahwa model pembelajaran dikatakan baik jika memenuhi kriteria sebagai berikut.

1. Sahih atau valid. Aspek validitas dikaitkan dengan dua hal yaitu:
  - a. dasar rasional teoritik yang kuat sebagai dasar pengembangan;
  - b. konsistensi internal.
2. Kepraktisan. Aspek kepraktisan ini hanya dapat dipenuhi jika:
  - a. para ahli dan praktisi menyatakan bahwa produk model yang dikembangkan dapat diterapkan
  - b. kenyataan yang ada ditunjukkan bahwa model tersebut memang dapat diterapkan.
  - c. Efektifitas, terkait dengan aspek efektifitas memberikan parameter sebagai berikut:
    - ahli dan praktisi berdasarkan pengalamannya menyatakan bahwa model tersebut efektif
    - secara operasional model tersebut memberikan hasil sesuai dengan yang diharapkan.

Selanjutnya Arends (1997) dalam Trianto (2007: 9) dengan beberapa pakar model pembelajaran berpendapat bahwa tidak ada satupun model pembelajaran yang paling baik diantara yang lainnya, karena masing–masing model

pembelajaran dapat dirasakan baik, apabila telah diuji cobakan untuk membelajarkan kompetensi tertentu. Dengan demikian perlu dilakukan seleksi model pembelajaran yang paling tepat untuk kompetensi tertentu. Pernyataan ini didukung bahwa model pembelajaran yang dipilih pendidik akan mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Kemampuan pendidik dalam memilih model pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran dan karakteristik peserta didik merupakan hal yang sangat penting dalam pembelajaran (Mulyasa, 2005:95).

Adapun Joyce dan Wiel, (2000: 13) mengemukakan tujuan model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai satu pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial, dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk di dalamnya buku-buku, film, komputer, dan lain-lain.

### **2.6.2. Model *Discovery Learning***

Model *discovery learning* merupakan suatu model pembelajaran yang menitik beratkan pada aktifitas siswa dalam belajar. Jerome Bruner menyatakan bahwa siswa didorong untuk belajar dengan diri mereka sendiri. Siswa belajar melalui aktif dengan konsep-konsep dan prinsip-prinsip dan guru mendorong siswa untuk mempunyai pengalaman-pengalaman tersebut untuk menemukan prinsip-prinsip bagi diri mereka sendiri (Slavin 1994 dalam Baharuddin, 2010: 129). Pada proses pembelajaran dengan model ini, guru hanya bertindak sebagai pembimbing dan fasilitator yang mengarahkan siswa untuk menemukan konsep, dalil, prosedur, dan semacamnya.

Tiga ciri utama belajar penemuan (*discovery learning*) yaitu: 1) mengeksplorasi dan memecahkan masalah untuk menciptakan, menggabungkan dan menggeneralisasi pengetahuan; 2) berpusat pada siswa; 3) kegiatan untuk menggabungkan pengetahuan baru dan pengetahuan yang sudah ada (Herdi, 2010).

Model *discovery learning* (pembelajaran penemuan) adalah model mengajar yang mengatur pengajaran sedemikian rupa sehingga anak memperoleh pengetahuan yang sebelumnya belum diketahuinya itu tidak melalui pemberitahuan, sebagian atau seluruhnya ditemukan sendiri.

Dalam *discovery learning* (pembelajaran penemuan) kegiatan atau pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa sehingga siswa dapat menemukan konsep-konsep dan prinsip-prinsip melalui proses mentalnya sendiri. Dalam menemukan konsep, siswa melakukan pengamatan, menggolongkan, membuat dugaan, menjelaskan, menarik kesimpulan dan sebagainya untuk menemukan beberapa konsep atau prinsip.

Model *discovery learning* adalah memahami konsep, arti, dan hubungan, melalui proses *intuitif* untuk akhirnya sampai kepada suatu kesimpulan (Budiningsih, 2005: 43).

Model *discovery* diartikan sebagai prosedur mengajar yang mementingkan pengajaran perseorang, memanipulasi objek sebelum sampai pada generalisasi. Sedangkan Bruner menyatakan bahwa anak harus berperan aktif didalam belajar. Lebih lanjut dinyatakan, aktivitas itu perlu dilaksanakan melalui suatu cara yang

disebut *discovery*. *Discovery* yang dilaksanakan siswa dalam proses belajarnya, diarahkan untuk menemukan suatu konsep atau prinsip (Herdi, 2010).

Menurut Sund "*discovery* adalah proses mental dimana siswa mampu mengasimilasikan sesuatu konsep atau prinsip". Proses mental tersebut ialah mengamati, mencerna, mengerti, mengolong-golongkan, membuat dugaan, menjelaskan, mengukur, membuat kesimpulan dan sebagainya (Roestiyah, 2001: 20)

Sedangkan menurut Jerome Bruner "*discovery*/penemuan adalah suatu proses, suatu jalan/cara dalam mendekati permasalahan bukannya suatu produk atau item pengetahuan tertentu". Dengan demikian di dalam pandangan Bruner, belajar dengan penemuan adalah belajar untuk menemukan, dimana seorang siswa dihadapkan dengan suatu masalah atau situasi yang tampaknya ganjil sehingga siswa dapat mencari jalan pemecahan (Markaban, 2006: 9 dalam Riensuciati, 2013).

Model *discovery learning* menempatkan guru sebagai fasilitator. Guru membimbing siswa dimana ia diperlukan. Dalam model ini, siswa didorong untuk berpikir sendiri, menganalisis sendiri sehingga dapat "menemukan" prinsip umum berdasarkan bahan atau data yang telah disediakan guru (PPPG, 2004: 4 dalam Riensuciati, 2013).

Model penemuan terbimbing atau terpimpin adalah model pembelajaran penemuan yang dalam pelaksanaannya dilakukan oleh siswa berdasarkan petunjuk-petunjuk guru. Petunjuk diberikan pada umumnya berbentuk pertanyaan membimbing (Ali, 2004: 87).

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa model *discovery learning* adalah model pembelajaran yang dimana siswa berpikir sendiri sehingga dapat "menemukan" prinsip umum yang diinginkan dengan bimbingan dan petunjuk dari guru berupa pertanyaan-pertanyaan yang mengarahkan.

Ciri utama *discovery learning* yaitu: (1) *mengeksplorasi* dan memecahkan masalah untuk menciptakan, menggabungkan dan menggeneralisasi pengetahuan; (2) berpusat pada siswa; (3) kegiatan untuk menggabungkan pengetahuan baru dan pengetahuan yang sudah ada.

Prinsip belajar yang nampak jelas dalam *discovery learning* adalah materi atau bahan pelajaran yang akan disampaikan tidak disampaikan dalam bentuk final akan tetapi siswa sebagai peserta didik didorong untuk mengidentifikasi apa yang ingin diketahui dilanjutkan dengan mencari informasi sendiri kemudian mengorganisasi atau membentuk (*konstruktif*) apa yang mereka ketahui dan mereka pahami dalam suatu bentuk akhir.

Dengan demikian dalam mengaplikasikan model *discovery learning* dalam sebuah bahan ajar pada suatu bidang studi tertentu maka tidak semua materi pelajaran yang harus dipelajari siswa dipresentasikan dalam bentuk final, beberapa bagian *discovery learning* harus dicari diidentifikasi oleh siswa sendiri. Pelajar mencari informasi sendiri (Slameto, 2003: 24).

Penggunaan model *discovery learning*, ingin merubah kondisi belajar yang pasif menjadi aktif dan kreatif. Mengubah pembelajaran yang *teacher oriented* ke *student oriented*. Merubah modus *ekspositori* siswa hanya menerima informasi

secara keseluruhan dari guru ke modus *discovery* siswa menemukan informasi sendiri.

### **2.6.2.1 Tujuan Model *Discovery Learning***

Tujuan model *discovery learning* sebagai model belajar mengajar menurut (Azhar, 1991: 99 dalam Faizal Nisbah, 2013) yaitu: 1) kemampuan berfikir agar lebih tanggap, cermat dan melatih daya nalar (kritis, analisis dan logis); 2) membina dan mengembangkan sikap ingin lebih tahu; 3) mengembangkan aspek kognitif, afektif dan psikomotorik; 4) mengembangkan sikap, keterampilan kepercayaan murid dalam memutuskan sesuatu secara tepat dan obyektif.

Bell mengemukakan beberapa tujuan spesifik dari pembelajaran dengan penemuan, yakni sebagai berikut:

- a. Dalam penemuan siswa memiliki kesempatan untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Kenyataan menunjukkan bahwa partisipasi siswa dalam pembelajaran meningkat ketika penemuan digunakan.
- b. Melalui pembelajaran dengan penemuan, siswa belajar menemukan pola dalam situasi konkrit maupun abstrak, juga siswa banyak meramalkan (*extrapolate*) informasi tambahan yang diberikan
- c. Siswa juga belajar merumuskan strategi tanya jawab yang tidak rancu dan menggunakan tanya jawab untuk memperoleh informasi yang bermanfaat dalam menemukan.
- d. Pembelajaran dengan penemuan membantu siswa membentuk cara kerja bersama yang efektif, saling membagi informasi, serta mendengar dan menggunakan ide-ide orang lain.

- e. Terdapat beberapa fakta yang menunjukkan bahwa keterampilan-keterampilan, konsep-konsep dan prinsip-prinsip yang dipelajari melalui penemuan lebih bermakna.
- f. Keterampilan yang dipelajari dalam situasi belajar penemuan dalam beberapa kasus, lebih mudah ditransfer untuk aktifitas baru dan diaplikasikan dalam situasi belajar yang baru (Riensuciati, 2013).

#### **2.6.2.2. Macam-macam *Discovery learning***

Model *discovery learning* /pembelajaran penemuan dibagi 3 jenis yaitu.

##### **a. Penemuan Murni.**

Pada pembelajaran dengan penemuan murni pembelajaran terpusat pada siswa dan tidak terpusat pada guru. Siswalah yang menentukan tujuan dan pengalaman belajar yang diinginkan, guru hanya memberi masalah dan situasi belajar kepada siswa. Siswa mengkaji fakta atau relasi yang terdapat pada masalah itu dan menarik kesimpulan (*generalisasi*) dari apa yang siswa temukan. Kegiatan penemuan ini hampir tidak mendapatkan bimbingan guru. Penemuan murni biasanya dilakukan pada kelas yang pandai.

##### **b. Penemuan Terbimbing**

Pada pengajaran dengan penemuan terbimbing guru mengarahkan tentang materi pelajaran. Bentuk bimbingan yang diberikan guru dapat berupa petunjuk, arahan, pertanyaan atau dialog, sehingga diharapkan siswa dapat menyimpulkan (menggeneralisasikan) sesuai dengan rancangan guru. Generalisasi atau kesimpulan yang harus ditemukan oleh siswa harus dirancang

secara jelas oleh guru. Pada pengajaran dengan metode penemuan, siswa harus benar-benar aktif belajar menemukan sendiri bahan yang dipelajarinya.

### c. Penemuan *Laboratory*

Penemuan *laboratory* adalah penemuan yang menggunakan objek langsung (media konkrit) dengan cara mengkaji, menganalisis, dan menemukan secara *induktif*, merumuskan dan membuat kesimpulan. Penemuan *laboratory* dapat diberikan kepada siswa secara individual atau kelompok. Penemuan *laboratory* dapat meningkatkan keinginan belajar siswa, karena belajar melalui berbuat menyenangkan bagi siswa yang masih berada pada usia senang bermain (Riensuciati, 2013).

Dari ketiga macam model *discovery learning* peneliti merasa model penelitian terbimbing merupakan model yang dianggap paling tepat untuk di terapkan pada saat penelitian tindakan kelas untuk mata pelajaran Geografi.

#### **2.6.2.3 Tahapan *Discovery Learning***

Tahap-tahap penggunaan model *discovery learning*/belajar penemuan dalam pembelajaran menurut Amien dapat diuraikan sebagai berikut:

- a. Tahap pertama adalah diskusi. Pada tahap ini guru memberikan pertanyaan kepada siswa untuk didiskusikan secara bersama-sama sebelum lembaran kerja siswa diberikan kepada siswa. Tahap ini dimaksudkan untuk mengungkap konsep awal siswa tentang materi yang akan dipelajari.
- b. Tahap kedua adalah proses. Pada tahap ini siswa mengadakan kegiatan laboratorium sesuai dengan petunjuk yang terdapat dalam lembar kerja siswa

guna membuktikan sekaligus menemukan konsep yang sesuai dengan konsep yang benar.

- c. Tahap ketiga merupakan tahap pemecahan masalah. Setelah mengadakan kegiatan laboratorium siswa diminta untuk membandingkan hasil diskusi sebelum kegiatan laboratorium dengan hasil setelah laboratorium sesuai dengan lembaran kerja siswa hingga menemukan konsep yang benar tentang masalah yang ingin dipecahkan (Riensiuciati, 2013).

#### **2.6.2.4 Aplikasi Model *Discovery Learning* di Kelas**

##### **A. Tahap Persiapan dalam Aplikasi Model *Discovery Learning***

Seorang guru bidang studi, dalam mengaplikasikan model *discovery learning* di kelas harus melakukan beberapa persiapan. Berikut ini tahap perencanaan menurut Bruner, yaitu:

- a) Menentukan tujuan pembelajaran.
- b) Melakukan identifikasi karakteristik siswa (kemampuan awal, minat, gaya belajar, dan sebagainya).
- c) Memilih materi pelajaran.
- d) Menentukan topik-topik yang harus dipelajari siswa secara *induktif* (dari contoh-contoh *generalisasi*).
- e) Mengembangkan bahan-bahan belajar yang berupa contoh-contoh, ilustrasi, tugas dan sebagainya untuk dipelajari siswa.
- f) Mengatur topik-topik pelajaran dari yang sederhana ke kompleks, dari yang konkrit ke abstrak, atau dari tahap enaktif, ikonik sampai ke simbolik.
- g) Melakukan penilaian proses dan hasil belajar siswa (Suciati & Prasetya Irawan dalam Budiningsih, 2005: 50).

## **B. Prosedur Aplikasi Model *Discovery Learning***

Adapun menurut (Syah, 2004: 244) dalam mengaplikasikan model *discovery learning* di kelas tahapan atau prosedur yang harus dilaksanakan dalam kegiatan belajar mengajar secara umum adalah sebagai berikut:

### a) *Stimulation* (stimulasi/pemberian rangsangan).

Pertama-tama pada tahap ini pelajar dihadapkan pada sesuatu yang menimbulkan kebingungannya, kemudian dilanjutkan untuk tidak memberi *generalisasi*, agar timbul keinginan untuk menyelidiki sendiri. Tahap ini Guru bertanya dengan mengajukan persoalan, atau menyuruh anak didik membaca atau mendengarkan uraian yang memuat permasalahan. *Stimulation* pada tahap ini berfungsi untuk menyediakan kondisi interaksi belajar yang dapat mengembangkan dan membantu siswa dalam mengeksplorasi bahan. Dalam hal ini Bruner memberikan *stimulation* dengan menggunakan teknik bertanya yaitu dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang dapat menghadapkan siswa pada kondisi internal yang mendorong *eksplorasi*.

### b) *Problem statement* (pernyataan/ identifikasi masalah).

Setelah dilakukan *stimulation* langkah selanjutnya adalah guru memberi kesempatan kepada siswa untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin agenda-agenda masalah yang relevan dengan bahan pelajaran, kemudian salah satunya dipilih dan dirumuskan dalam bentuk hipotesis.

### c) *Data collection* (pengumpulan data).

Ketika eksplorasi berlangsung guru juga memberi kesempatan kepada para siswa untuk mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya yang relevan untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis. Pada tahap ini berfungsi untuk

menjawab pertanyaan atau membuktikan benar tidak hipotesis, dengan demikian anak didik diberi kesempatan untuk mengumpulkan (*collection*) berbagai informasi yang relevan, membaca literatur, mengamati objek, wawancara dengan nara sumber, melakukan uji coba sendiri dan sebagainya.

d) *Data processing* (pengolahan data).

*Data processing* merupakan kegiatan mengolah data dan informasi yang telah diperoleh para siswa baik melalui wawancara, observasi, dan sebagainya, lalu ditafsirkan. *Data processing* disebut juga dengan pengkodean *coding*/kategorisasi yang berfungsi sebagai pembentukan konsep dan *generalisasi*. Dari *generalisasi* tersebut siswa akan mendapatkan pengetahuan baru tentang alternatif jawaban/ penyelesaian yang perlu mendapat pembuktian secara logis.

e) *Verification* (pentahkikan/pembuktian).

*Verification* menurut Bruner, bertujuan agar proses belajar akan berjalan dengan baik dan kreatif jika guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan suatu konsep, teori, aturan atau pemahaman melalui contoh-contoh yang ia jumpai dalam kehidupannya.

f) *Generalization* (menarik kesimpulan/generalisasi)

Tahap *generalization*/ menarik kesimpulan adalah proses menarik sebuah kesimpulan yang dapat dijadikan prinsip umum dan berlaku untuk semua kejadian atau masalah yang sama, dengan memperhatikan hasil verifikasi. Atau tahap dimana berdasarkan hasil *verifikasi* tadi, anak didik belajar menarik kesimpulan atau *generalisasi* tertentu. Akhirnya dirumuskannya dengan kata-kata prinsip-prinsip yang mendasari *generalisasi*.

### 2.6.2.5 Langkah-langkah Model Pembelajaran Penemuan Terbimbing

Menurut Markaban (2006: 16 dalam Riensuciati, 2013 ) agar pelaksanaan model pembelajaran penemuan terbimbing ini berjalan dengan efektif, beberapa langkah yang mesti ditempuh oleh guru adalah sebagai berikut :

- a. Merumuskan masalah yang akan diberikan kepada siswa dengan data secukupnya, perumusannya harus jelas, hindari pernyataan yang menimbulkan salah tafsir sehingga arah yang ditempuh siswa tidak salah.
- b. Dari data yang diberikan guru, siswa menyusun, memproses, mengorganisir, dan menganalisis data tersebut. Dalam hal ini, bimbingan guru dapat diberikan sejauh yang diperlukan saja. Bimbingan ini sebaiknya mengarahkan siswa untuk melangkah ke arah yang hendak dituju, melalui pertanyaan-pertanyaan, atau LKS.
- c. Siswa menyusun *konjektur* (prakiraan) dari hasil analisis yang dilakukannya.
- d. Bila dipandang perlu, *konjektur* yang telah dibuat siswa tersebut diatas diperiksa oleh guru. Hal ini penting dilakukan untuk meyakinkan kebenaran prakiraan siswa, sehingga akan menuju arah yang hendak dicapai.
- e. Apabila telah diperoleh kepastian tentang kebenaran *konjektur* tersebut, maka *verbalisasi konjektur* sebaiknya diserahkan juga kepada siswa untuk menyusunnya. Disamping itu perlu diingat pula bahwa induksi tidak menjamin 100% kebenaran *konjektur*.
- f. Sesudah siswa menemukan apa yang dicari, hendaknya guru menyediakan soal latihan atau soal tambahan untuk memeriksa apakah hasil penemuan itu benar.

### 2.6.2.6 Peranan Guru dalam Model *Discovery Learning*

Peran guru dalam penemuan terbimbing sering diungkapkan dalam Lembar Kerja Siswa (LKS). LKS ini biasanya digunakan dalam memberikan bimbingan kepada siswa menemukan konsep atau terutama prinsip (rumus, sifat). Perlu diingat bahwa model ini memerlukan waktu yang relatif banyak dalam pelaksanaannya, akan tetapi hasil belajar yang dicapai tentunya sebanding dengan waktu yang digunakan. Pengetahuan yang baru akan melekat lebih lama apabila siswa dilibatkan secara langsung dalam proses pemahaman dan 'mengkonstruksi' sendiri konsep atau pengetahuan tersebut (PPPG, 2003: 4 dalam Riensuciati, 2013).

Dalam melakukan aktivitas atau penemuan dalam kelompok- kelompok kecil, siswa berinteraksi satu dengan yang lain. Interaksi ini dapat berupa saling *sharing* atau siswa yang lemah bertanya dan dijelaskan oleh siswa yang lebih pandai. Kondisi semacam ini selain akan berpengaruh pada penguasaan siswa terhadap materi pelajaran geografi, juga akan dapat meningkatkan *social skills* siswa, sehingga interaksi merupakan aspek penting dalam pembelajaran. Menurut Burscheid dan Struve (Voigt : 1996 dalam Riensuciati, 2013) belajar konsep-konsep teoritis di sekolah, tidak cukup hanya dengan memfokuskan pada individu siswa yang akan menemukan konsep-konsep, tetapi perlu adanya *social impuls* di sekolah sehingga siswa dapat mengkonstruksikan konsep-konsep teoritis seperti yang diinginkan. Interaksi dapat terjadi antar guru dengan siswa tertentu, dengan beberapa siswa, atau serentak dengan semua siswa dalam kelas. Tujuannya untuk saling mempengaruhi berpikir masing-masing, guru memancing berpikir siswa yaitu dengan pertanyaan-pertanyaan terfokus sehingga dapat memungkinkan

siswa untuk memahami dan mengkonstruksikan konsep-konsep tertentu, membangun aturan-aturan dan belajar menemukan sesuatu untuk memecahkan masalah.

Model *discovery learning*, siswa didorong untuk belajar sebagian besar melalui keterlibatan aktif mereka sendiri dengan konsep-konsep dan prinsip-prinsip. Selain itu, dalam pembelajaran penemuan siswa juga belajar pemecahan masalah secara mandiri dan keterampilan-keterampilan berfikir, karena mereka harus menganalisis dan memanipulasi informasi (Slavin, 1994 dalam Riensuciati, 2013). Namun dalam proses penemuan ini siswa mendapat bantuan atau bimbingan dari guru agar mereka lebih terarah sehingga baik proses pelaksanaan pembelajaran maupun tujuan yang dicapai terlaksana dengan baik. Bimbingan guru yang dimaksud adalah memberikan bantuan agar siswa dapat memahami tujuan kegiatan yang dilakukan dan berupa arahan tentang prosedur kerja yang perlu dilakukan dalam kegiatan pembelajaran (Ratumanan, 2002 dalam Riensuciati, 2013).

Penemuan terbimbing yang dilakukan oleh siswa dapat mengarah pada terbentuknya kemampuan untuk melakukan penemuan bebas di kemudian hari. Kegiatan pembelajaran penemuan terbimbing mempunyai persamaan dengan kegiatan pembelajaran yang berorientasi pada keterampilan proses. Kegiatan pembelajaran penemuan terbimbing menekankan pada pengalaman belajar secara langsung melalui kegiatan penyelidikan, menemukan konsep dan kemudian menerapkan konsep yang telah diperoleh dalam kehidupan sehari-hari, sedangkan kegiatan belajar yang berorientasi pada keterampilan proses menekankan pada

pengalaman belajar langsung, keterlibatan siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran, dan penerapan konsep dalam kehidupan sehari-hari, dengan demikian bahwa penemuan terbimbing dengan keterampilan proses ada hubungan yang erat sebab kegiatan penyelidikan, menemukan konsep harus melalui keterampilan proses. Hal ini didukung oleh Carin (1993b: 105 dalam Riensuciati, 2013), “*Guided discovery incorporates the best of what is known about science processes and product.*” Penemuan terbimbing mamadikan yang terbaik dari apa yang diketahui siswa tentang produk dan proses sains.

Model pembelajaran *discovery* merupakan suatu metode pengajaran yang menitikberatkan pada aktifitas siswa dalam belajar. Dalam proses pembelajaran dengan metode ini, guru hanya bertindak sebagai pembimbing dan *fasilitator* yang mengarahkan siswa untuk menemukan konsep, dalil, prosedur, algoritma dan semacamnya.

Model *discovery* (penemuan) yang mungkin dilaksanakan pada siswa SMA adalah metode penemuan terbimbing. Hal ini dikarenakan siswa SMA masih memerlukan bantuan guru sebelum menjadi penemu murni. Oleh sebab itu model *discovery* (penemuan) yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah model *guided discovery* (penemuan terbimbing).

#### **2.6.2.7 Keunggulan dan Kelemahan Model *Discovery Learning***

##### **1. Keunggulan Model *Discovery Learning***

Memperhatikan Model Penemuan Terbimbing tersebut diatas dapat disampaikan kelebihan dan kekurangan yang dimilikinya. Kelebihan dari Model Penemuan Terbimbing adalah sebagai berikut:

- a. Siswa dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran yang disajikan.
- b. Menumbuhkan sekaligus menanamkan sikap inquiry (mencari-temukan).
- c. Mendukung kemampuan problem solving siswa.
- d. Memberikan wahana interaksi antar siswa, maupun siswa dengan guru, dengan demikian siswa juga terlatih untuk menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar.
- e. Materi yang dipelajari dapat mencapai tingkat kemampuan yang tinggi dan lebih lama membekas karena siswa dilibatkan dalam proses menemukannya.
- f. Siswa belajar bagaimana belajar (*learn how to learn*).
- g. Belajar menghargai diri sendiri.
- h. Memotivasi diri dan lebih mudah untuk mentransfer.
- i. Pengetahuan bertahan lama dan mudah diingat.
- j. Hasil belajar *discovery* mempunyai efek transfer yang lebih baik dari pada hasil lainnya
- k. Meningkatkan penalaran siswa dan kemampuan untuk berpikir bebas.
- l. Melatih keterampilan-keterampilan kognitif siswa untuk menemukan dan memecahkan masalah tanpa pertolongan orang lain.

### **3. Kelemahan Model *Discovery Learning***

Sementara itu kelemahannya adalah sebagai berikut :

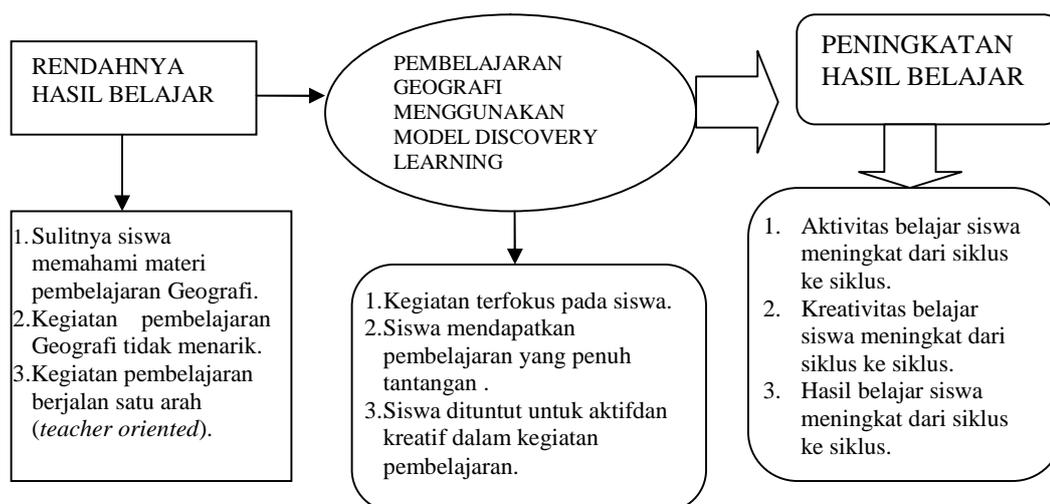
- a. Untuk materi tertentu, waktu yang tersita lebih lama.
- b. Tidak semua siswa dapat mengikuti pelajaran dengan cara ini, di lapangan, beberapa siswa masih terbiasa dan mudah mengerti dengan model ceramah.

- c. Tidak semua topik cocok disampaikan dengan model ini. Umumnya topik-topik yang berhubungan dengan prinsip dapat dikembangkan dengan model penemuan terbimbing.

## 2.6 Kerangka Pikir

Kerangka pikir dalam tradisi penelitian tindakan kelas diperlukan sebagai arahan penelitian, karena hipotesis dalam penelitian tindakan kelas tidak diturunkan dari kajian teori sebagai arah jawaban, namun berdasarkan rekonstruksi dalam penelitian reflektif berdasarkan pengalaman dan fenomena yang terjadi di lapangan selama ini (Pargito, 2011). Kerangka pikir menggambarkan hubungan yang erat pada kedua variabel, baik variabel bebas maupun variabel terikat.

Dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas (X) adalah aktivitas dan kreativitas belajar, sedangkan variabel terikat (Y) adalah model *discovery learning*. Peningkatan aktivitas dan kreativitas belajar siswa pada pembelajaran Geografi di kelas X diperlukan suatu tindakan yaitu penggunaan model *discovery learning*. Agar lebih jelas alur penelitian tersebut dapat dilihat pada bagan berikut:



Gambar 2.1 Bagan alur kerangka pikir penelitian tindakan kelas pada pembelajaran Geografi menggunakan model *discovery learning*.

Alur penelitian tersebut menunjukkan bahwa model *discovery learning* diharapkan dapat meningkatkan aktivitas dan kreativitas belajar siswa sehingga hasil belajar siswa pada mata pelajaran Geografi di kelas akan meningkat.

## **2.7 Hipotesis Tindakan**

Hipotesis adalah rumusan sementara mengenai suatu hal yang akan dibuat, untuk menjelaskan, menentukan atau mengarahkan penelitian selanjutnya (Sudjana, 1982: 231). Adapun hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu:

1. Aktivitas belajar Geografi pada siswa kelas X5 SMA. Negeri 4 Bandar Lampung meningkat dengan menggunakan model *discovery learning*.
2. Kreativitas belajar Geografi pada siswa kelas X5 SMA. Negeri 4 Bandar Lampung meningkat dengan menggunakan model *discovery learning*.
3. Hasil belajar Geografi pada siswa kelas X5 SMA. Negeri 4 Bandar Lampung meningkat dengan menggunakan model *discovery learning*.

## **2.8 Kajian Hasil Penelitian Terdahulu**

**2.8.1** Hasil penelitian Widya Melasari, (2012), dengan judul “ Pembelajaran Hidrosfer Dengan Sumber Belajar Lingkungan Sebagai Upaya Peningkatan Aktivitas dan Prestasi Belajar Geografi Siswa Kelas X3 Sekolah Menengah Atas Negeri Ngambur Kabupaten Lampung Barat Tahun Pelajaran 2011-2012. Penelitian ini berusaha mengembangkan peranan sumber belajar lingkungan dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa dan prestasi belajar siswa khususnya pada materi hidrosfer.

- 2.8.2** Hasil penelitian Weni Mulya Hartikha, (2012), dengan judul “Pembelajaran PKn dengan Model *Jigsaw* Untuk Meningkatkan Aktivitas Siswa Berkarakter Kelas XI IPS-1 Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Talang Padang Tahun Pelajaran 2011-2012. Penelitian ini berusaha untuk mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran PKn dalam menerapkan model-model pembelajaran *Jigsaw* yang dapat meningkatkan aktivitas siswa berkarakter.
- 2.8.3** Hasil penelitian Istiqomah, (2012), dengan judul “ Peningkatan Partisipasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa Melalui Pembelajaran *Game Cards* Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII.A Semester Genap Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 8 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2011-2012. Penelitian ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *game cards* dapat meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa.
- 2.8.4** Hasil penelitian A.S Budi Santoso, (2012), dengan judul “ Penerapan Model Pembelajaran Proyek Aku Ingin Tahu Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Siswa Kelas XI IPS2 Semester Genap SMA. Negeri 1 Banjar Margo Kabupaten Tulang Bawang Tahun Pelajaran 2011-2012. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dengan menerapkan model Pembelajaran Proyek Aku Ingin Tahu dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

- 2.8.5** Hasil penelitian Nursiah, (2010), Tesis Pascasarjana UNILA, dengan judul “ Perbedaan Prestasi Dengan Menggunakan *Strategi Inquiry the Control and Guided Discussion* dan *Inquiry Problem Solving* pada siswa Kelas XII di SMA YP. UNILA” *Strategi inquiry* merupakan bagian dari strategi pembelajaran dengan paham konstruktivisme yang di kembangkan oleh Jerome Bruner yang dikenal dengan belajar penemuan ( *Discovery Learning*).
- 2.8.6** Herdi (2010), *Metode Pembelajaran Discovery*. ( online) Tersedia: (<http://herdy07.wordpress.com/2010/05/27/metode-pembelajaran-discovery-penemuan/#more-1046>) diakses 12 Mei 2013.
- 2.8.7** Riensuciati.2013. *Model Pembelajaran Discovery*. ( online) Tersedia: <http://riensuciati99.blogspot.com/2013/04/model-pembelajaran-discovery-penemuan.html>. Diunduh tanggal 23 Oktober 2013.