

II. KAJIAN PUSTAKA

2.1 Pengertian Belajar

Menurut pendapat tradisional, belajar adalah menambah dan mengumpulkan sejumlah pengetahuan. Di sini yang dipentingkan pendidikan intelektual. Kepada anak-anak diberikan bermacam-macam pelajaran untuk menambah pengetahuan yang dimilikinya, terutama dengan jalan menghafal.

Pengertian belajar banyak dikemukakan oleh beberapa ahli pendidikan antara lain: Sudirman (2004 : 38) menyatakan “belajar berarti mencari makna, makna diciptakan oleh objek didik (siswa/ mahasiswa) dari apa yang mereka lihat, mereka dengar dan dari yang dirasakan dan alami, jadi hasil belajar dipengaruhi oleh pengalaman objek dengan dunia fisik dan lingkungannya.

Menurut Slameto (2003 : 2) belajar adalah suatu usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Sedangkan menurut Vista dan Thompson (dalam Sukmadinata, 2003), belajar adalah perubahan tingkah laku yang relatif menetap sebagai hasil pengalaman.

Berdasarkan dari uraian di atas, maka peneliti menyimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan siswa untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, secara sengaja, disadari dan perubahan tersebut relatif menetap serta membawa pengaruh dan manfaat yang positif bagi siswa dalam berinteraksi dengan lingkungannya.

2.1.1 Teori Belajar

Ada tiga kategori utama atau kerangka filosofis mengenai teori-teori belajar, yaitu: teori belajar behaviorisme, teori belajar kognitivisme, dan teori belajar konstruktivisme.

2.1.1.1 Teori belajar Behaviorisme

Teori behavioristik adalah sebuah teori yang dicetuskan oleh Gage dan Berliner tentang perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman. Teori ini lalu berkembang menjadi aliran psikologi belajar yang berpengaruh terhadap arah pengembangan teori dan praktik pendidikan dan pembelajaran yang dikenal sebagai aliran behavioristik. Aliran ini menekankan pada terbentuknya perilaku yang tampak sebagai hasil belajar.

2.1.1.2 Teori Belajar Kognitivisme

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.

2.1.1.3 Teori Belajar Konstruktivisme

Konstruksi berarti bersifat membangun, dalam konteks filsafat pendidikan dapat diartikan konstruktivisme adalah suatu upaya membangun tata susunan hidup yang berbudaya modern. Konstruktivisme merupakan landasan berfikir (filosofi) pembelajaran kontekstual yaitu bahwa pengetahuan dibangun oleh manusia sedikit demi sedikit, yang hasilnya diperluas melalui konteks yang terbatas dan tidak sekonyong-konyong.

Dengan teori konstruktivisme siswa dapat berfikir untuk menyelesaikan masalah, mencari ide dan membuat keputusan. Siswa akan lebih paham karena mereka terlibat langsung dalam membina pengetahuan baru, mereka akan lebih paham dan mampu mengaplikasikannya dalam semua situasi. Selain itu siswa terlibat secara langsung dengan aktif, mereka akan ingat lebih lama semua konsep, Warsita (2008:69)

2.1.2 Hasil Belajar

Menurut Mulyono (2001 : 26), aktivitas artinya kegiatan / keaktifan. Jadi segala sesuatu yang dilakukan atau kegiatan-kegiatan yang terjadi baik fisik maupun non-fisik, merupakan suatu aktifitas. Belajar menurut Hamalik

(2001 : 28), adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan. Sedangkan Sardiman (2003 : 22) menyatakan : Belajar sebagai suatu proses interaksi antara diri manusia dengan lingkungannya yang, mungkin berwujud pribadi, fakta, konsep ataupun teori. Jadi peneliti berkesimpulan bahwa aktivitas belajar adalah segala kegiatan yang dilakukan dalam proses interaksi (guru dan siswa) dalam rangka mencapai tujuan belajar.

Hasil belajar dapat dilihat dari hasil nilai ulangan harian, ulangan tengah semester, dan nilai ulangan semester, dalam penilaian tindakan kelas ini yang dimaksud dengan hasil belajar adalah hasil nilai ulangan harian yang dilakukan setelah selesai proses pembelajaran dalam kompetensi tertentu.

Menurut Anni (2004 : 4), hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh pembelajar setelah mengalami aktivitas belajar. Sedangkan Hamzah (2007 : 213) menyatakan bahwa : hasil belajar adalah perubahan perilaku yang relatif menetap dalam diri seseorang sebagai akibat dari interaksi seseorang dengan lingkungannya. Berdasarkan pengertian hasil belajar tersebut peneliti menyimpulkan bahwa aspek-aspek perubahan perilaku tersebut tergantung pada apa yang dipelajari oleh pembelajar.

2.1.3 Penilaian Hasil Belajar

A. Karakteristik Penilaian

Penilaian dalam Kurikulum 2013 memiliki karakteristik sebagai berikut:

1. Belajar Tuntas

Peserta didik dapat mencapai kompetensi yang ditentukan, asalkan peserta didik mendapat bantuan yang tepat dan diberi waktu sesuai dengan yang dibutuhkan. Peserta didik yang belajar lambat perlu diberi waktu lebih lama untuk materi yang sama, dibandingkan peserta didik pada umumnya.

2. Otentik

Penilaian otentik harus mencerminkan masalah dunia nyata, bukan dunia sekolah. Menggunakan berbagai cara dan kriteria holistik (kompetensi utuh merefleksikan pengetahuan, keterampilan, dan sikap).

3. Berkesinambungan

Penilaian berkesinambungan dimaksudkan sebagai penilaian yang dilakukan secara terus menerus dan berkelanjutan selama pembelajaran berlangsung. Tujuannya adalah untuk mendapatkan gambaran yang utuh mengenai perkembangan hasil belajar peserta didik, memantau proses, kemajuan, dan perbaikan hasil belajar.

4. Menggunakan teknik penilaian yang bervariasi

Teknik penilaian yang dipilih berupa tertulis, dan pengamatan.

5. Berdasarkan acuan kriteria

Kemampuan peserta didik tidak dibandingkan terhadap kelompoknya, tetapi dibandingkan terhadap kriteria yang ditetapkan, misalnya KKM, yang ditetapkan oleh satuan pendidikan masing-masing.

B. Jenis Penilaian

Menurut Arikunto (2008:6), guru perlu mengadakan penilaian terhadap hasil belajar. Penilaian pendidikan sebagai proses pengumpulan dan pengolahan informasi untuk mengukur pencapaian hasil belajar peserta didik mencakup :

1. Penilaian otentik

Merupakan penilaian yang dilakukan secara komprehensif untuk menilai aspek sikap, pengetahuan, keterampilan mulai dari masukan (*input*), proses, sampai keluaran (*output*) pembelajaran. Penilaian otentik bersifat alami, apa adanya, tidak dalam suasana tertekan.

2. Ulangan

Merupakan proses yang dilakukan untuk mengukur pencapaian kompetensi peserta didik secara berkelanjutan dalam proses pembelajaran, untuk memantau kemajuan dan perbaikan hasil belajar peserta didik.

C. Teknik Penilaian di SD

Penilaian di SD dilakukan dalam berbagai teknik untuk semua kompetensi dasar yang dikategorikan dalam tiga aspek, yaitu :

1. Sikap

a. Contoh muatan KI-1 (sikap spiritual) antara lain: Ketaatan beribadah, berperilaku syukur, berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan, toleransi dalam beribadah.

b. Contoh muatan KI-2 (sikap sosial) antara lain: Jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, percaya diri, bisa ditambahkan lagi sikap-sikap yang lain sesuai kompetensi dalam pembelajaran, misal : kerja sama, ketelitian, ketekunan, dll. Penilaian aspek sikap yang dilakukan melalui observasi, yaitu rasa ingin tahu, peduli, percaya diri, bertanggung jawab.

2. Pengetahuan

Aspek Pengetahuan dapat dinilai dengan cara berikut:

a. Tes tulis

Tes tulis adalah tes yang soal dan jawabannya tertulis berupa pilihan ganda, isian.

b. Penugasan

Penugasan adalah penilaian yang dilakukan oleh pendidik yang dapat berupa pekerjaan rumah baik secara individu ataupun kelompok sesuai dengan karakteristik tugasnya.

3. Keterampilan

Aspek keterampilan dapat dinilai dengan cara berikut:

Kinerja atau *Performance*

Suatu penilaian yang meminta siswa untuk melakukan suatu tugas pada situasi yang sesungguhnya yang mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan. Misalnya tugas membuat poster sederhana.

2.1.4 Penilaian Kinerja Guru

Penilaian Kinerja Guru digunakan untuk menilai atau mengetahui kinerja seorang guru dalam proses pembelajaran. Dengan demikian seorang guru dapat mengetahui bagaimana kualitas mengajarnya dan dapat memperbaiki kinerjanya di kemudian hari, Mulyasa (2005 : 21)

2.2 Model *Discovery Learning*

Dalam kaitannya dengan pendidikan, Hamalik (dalam Takdir, 2012:29) menyatakan bahwa *discovery* adalah proses pembelajaran yang menitikberatkan pada mental intelektual pada anak didik dalam memecahkan berbagai persoalan yang dihadapi, sehingga menemukan suatu konsep yang dapat diterapkan di lapangan. Selain itu Mulyasa (dalam Takdir, 2012:32) menyatakan bahwa *discovery* merupakan strategi pembelajaran yang menekankan pengalaman langsung dilapangan, tanpa harus selalu bergantung pada teori-teori pembelajaran yang ada dalam pedoman buku pelajaran.

Dari beberapa pendapat di atas dapat penulis simpulkan bahwa *discovery* merupakan suatu model pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan pandangan konstruktivisme. Dimana model ini menekankan pada pentingnya pemahaman terhadap suatu konsep dalam pembelajaran melalui keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran.

Discovery learning adalah suatu model untuk mengembangkan cara belajar siswa aktif dengan menemukan sendiri, menyelidiki sendiri, maka hasil yang diperoleh

akan setia dan tahan lama dalam ingatan, tidak akan mudah dilupakan siswa. Dengan belajar penemuan, anak juga bisa belajar berfikir analisis dan mencoba memecahkan sendiri problem yang dihadapi.

Di dalam pembelajaran, peserta didik didorong untuk menemukan sendiri dan mentransformasikan informasi kompleks, mengecek informasi baru dengan yang sudah ada dalam ingatannya, dan melakukan pengembangan menjadi informasi atau kemampuan yang sesuai dengan lingkungan dan zaman, tempat dan waktu ia hidup.

2.2.1 Langkah-langkah Penerapan Model *Discovery Learning*

Menurut Syah (2004:244) dalam mengaplikasikan *Discovery Learning* di kelas, ada beberapa prosedur yang harus dilaksanakan dalam kegiatan belajar mengajar secara umum sebagai berikut:

1) *Stimulation* (Stimulasi/Pemberian Rangsangan)

Pada tahap ini siswa dihadapkan pada sesuatu yang menimbulkan tanda tanya, kemudian dilanjutkan untuk tidak memberi generalisasi, agar timbul keinginan untuk menyelidiki sendiri. Disamping itu guru dapat memulai kegiatan PBM dengan mengajukan pertanyaan, anjuran membaca buku, dan aktivitas belajar lainnya yang mengarah pada persiapan pemecahan masalah.

2) *Problem Statement* (Pernyataan/Identifikasi Masalah)

Setelah dilakukan stimulasi, 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 (jawaban sementara atas pertanyaan masalah), Syah (2004:244).

3) *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, Syah (2004:244). Pada tahap ini berfungsi untuk menjawab pertanyaan atau membuktikan benar tidaknya hipotesis. Dengan demikian siswa diberi kesempatan untuk mengumpulkan (*collection*) berbagai informasi yang relevan, membaca literatur.

4) *Data Processing* (Pengolahan Data)

Semua informasi hasil bacaan, diolah, diacak, diklasifikasikan, ditabulasi, bahkan bila perlu dihitung dengan cara tertentu serta ditafsirkan pada tingkat kepercayaan tertentu. *Data processing* disebut juga dengan pengkodean/kategorisasi yang berfungsi pada pembentukan konsep dan generalisasi.

5) *Verification* (Pembuktian)

Pada tahap ini siswa melakukan pemeriksaan secara cermat untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis yang ditetapkan tadi dengan temuan alternatif, dihubungkan dengan data hasil processing, Syah (2004:244). *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.

6) *Generalization* (Menarik Kesimpulan/Generalisasi)

Tahap generalisasi/menarik kesimpulan adalah proses menarik sebuah kesimpulan yang dapat dijadikan prinsip umum dan berlaku untuk semua kejadian atau masalah yang sama, dengan memperhatikan verifikasi, Syah (2004:244). Setelah menarik kesimpulan siswa harus memperhatikan proses generalisasi yang menekankan pentingnya penguasaan pelajaran atas makna dan kaidah atau prinsip-prinsip yang luas yang mendasari pengalaman seseorang, serta pentingnya proses pengaturan dan generalisasi dari pengalaman-pengalaman itu.

2.2.2 Kelebihan Model *Discovery Learning*

Takdir (2012:70) mengemukakan beberapa kelebihan belajar mengajar dengan *discovery*, yaitu:

- 1) Dalam penyampaian bahan *discovery*, digunakan kegiatan dan pengalaman langsung. Kegiatan dan pengalaman tersebut akan lebih menarik perhatian anak didik dan memungkinkan pembentukan konsep-konsep abstrak yang mempunyai makna
- 2) *Discovery strategy* lebih realistis dan mempunyai makna. Sebab, para anak didik dapat bekerja langsung dengan contoh-contoh nyata
- 3) *Discovery strategy* merupakan suatu model pemecahan masalah. Para anak didik langsung menerapkan prinsip dan langkah awal dalam pemecahan masalah. Melalui strategi ini mereka mempunyai peluang untuk belajar lebih intens dalam memecahkan

masalah sehingga dapat berguna dalam menghadapi kehidupan dikemudian hari

- 4) Dengan sejumlah transfer secara langsung, maka kegiatan *discovery strategy* akan lebih mudah diserap oleh anak didik dalam memahami kondisi tertentu yang berkenaan dengan aktivitas pembelajaran
- 5) *Discovery strategy* banyak memberikan kesempatan bagi para peserta didik untuk terlibat langsung dalam kegiatan belajar.

Beberapa kelebihan metode penemuan juga diungkapkan oleh Suherman, dkk (2001: 179) sebagai berikut:

1. Siswa aktif dalam kegiatan belajar, sebab ia berpikir dan menggunakan kemampuan untuk menemukan hasil akhir;
2. Siswa memahami benar bahan pelajaran, sebab mengalami sendiri proses menemukannya. Sesuatu yang diperoleh dengan cara ini lebih lama diingat;
3. Menemukan sendiri menimbulkan rasa puas. Kepuasan batin ini mendorong ingin melakukan penemuan lagi sehingga minat belajarnya meningkat;
4. Siswa yang memperoleh pengetahuan dengan metode penemuan akan lebih mampu mentransfer pengetahuannya ke berbagai konteks.

2.2.3 Kelemahan Model *Discovery Learning*

Adapun kelemahan model *discovery* yang dikemukakan Takdir (2012:70), yaitu:

- a) Guru merasa gagal mendeteksi masalah dan adanya kesalahpahaman antara guru dengan siswa.
 - b) Menyita pekerjaan guru.
 - c) Tidak semua siswa mampu melakukan penemuan.
 - d) Tidak berlaku untuk semua topik.
1. Berknaan dengan waktu, strategi *discovery learning* membutuhkan waktu yang lebih lama daripada ekspositori.
 2. Kemampuan berfikir rasional siswa ada yang masih terbatas.
 3. Kesukaran dalam menggunakan faktor subjektivitas, terlalu cepat pada suatu kesimpulan.
 4. Faktor kebudayaan atau kebiasaan yang masih menggunakan pola pembelajaran lama.
 5. Tidak semua siswa dapat mengikuti pelajaran dengan cara ini. Di lapangan beberapasiswa masih terbiasa dan mudah mengerti dengan model ceramah.
 6. Tidak semua topik cocok disampaikan dengan model ini. Umumnya topik-topik yang berhubungan dengan prinsip dapat dikembangkan dengan model penemuan.

2.3 Penelitian terdahulu yang relevan

Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah :

Penelitian yang dilakukan oleh Ina Azariya Yupita pada tahun 2013, dengan judul penerapan model pembelajaran *discovery* untuk meningkatkan hasil belajar IPS di Sekolah Dasar. Tujuan penelitiannya adalah untuk memndeskripsikan

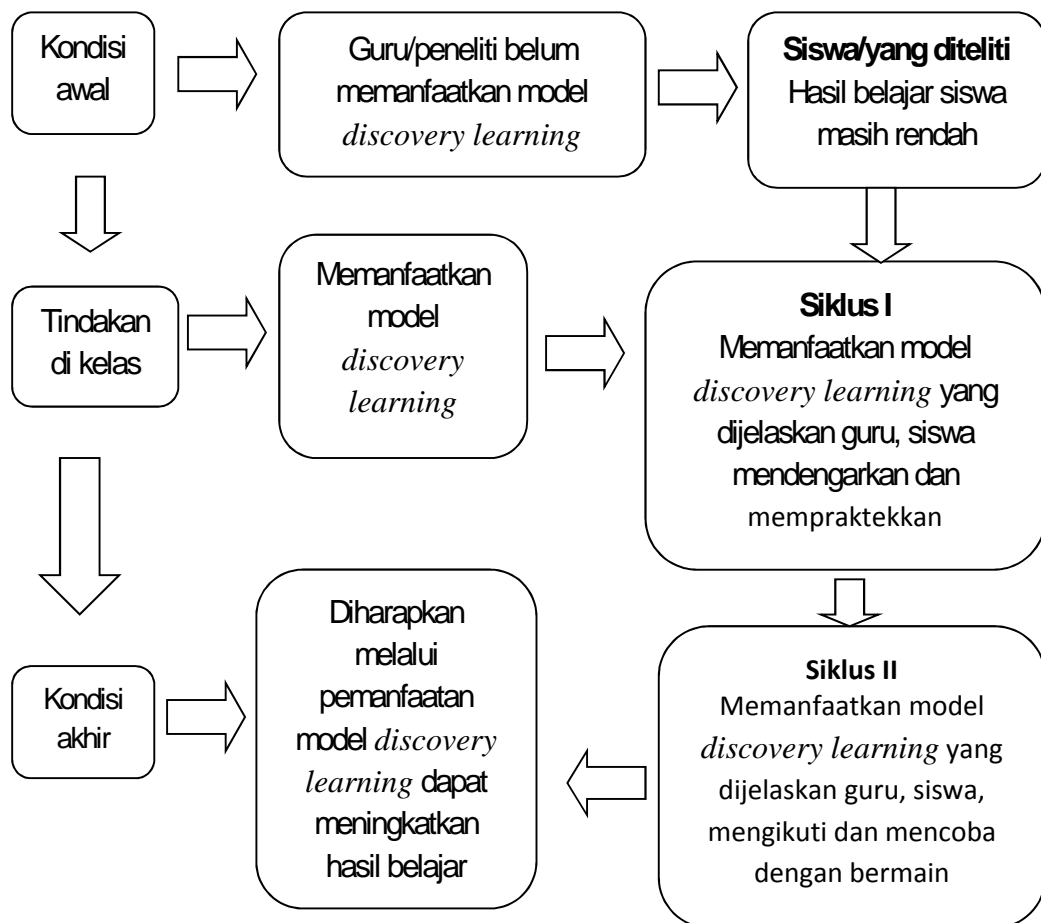
peningkatan hasil belajar siswa dalam penerapan model pembelajaran *discovery* pada mata pelajaran IPS di kelas IV SD N Surabaya.

Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model *discovery* dapat meningkatkan hasil belajar siswa, hal ini dapat dilihat dari peningkatan hasil belajar dari siklus I ke siklus II sebesar 10 %. Sehingga dengan pembelajaran menggunakan model *discovery* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa.

2.4 Kerangka Pikir Penelitian

Salah satu model pembelajaran yang sesuai dengan penelitian ini adalah dengan menggunakan model *discovery learning*. Model ini sangat menarik perhatian siswa sehingga menentukan hubungan interaksi sosial yang sudah dimiliki anak dalam lingkungan sehari-hari. Dengan model *discovery learning* hasil belajar siswa meningkat.

Secara skematis, kerangka pikir dapat disajikan sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Pikir Penelitian

2.5 Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir tersebut diatas diajukan hipotesis tindakan sebagai berikut :

Jika menggunakan model *discovery learning* dengan langkah-langkah yang tepat maka hasil belajar siswa kelas IV SD N 4 Branti Raya Kecamatan Natar Kabupaten Lampung Selatan tahun ajaran 2014/2015 akan meningkat