

## **II. TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS**

### **A. Tinjauan Pustaka**

#### **1. Belajar dan Hasil Belajar**

Menurut Gegne (dalam Slameto 2013: 13) menyatakan bahwa, "Belajar ialah suatu proses untuk memperoleh motivasi dalam pengetahuan, keterampilan, kebiasaan, dan tingkah laku. Belajar adalah penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dipeoleh dari intruksi". Adapun pengertian belajar menurut Slameto (2013: 2) belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Djamarah (2011: 13) mengatakan bahwa belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungan yang menyangkut kognitif, afektif, dan psikomotorik. Belajar lebih ditekankan pada proses kegiatannya dan proses belajar lebih ditekankan pada hasil belajar yang dicapai oleh subjek belajar yaitu siswa.

Pendapat hampir sama dikemukakan oleh Jenkins dan Unwin (Uno, 2011: 17) yang mengatakan bahwa hasil belajar adalah pernyataan yang menunjukkan tentang apa yang mungkin dikerjakan siswa sebagai hasil dari kegiatan belajarnya. Jadi hasil belajar merupakan pengalaman-pengalaman belajar yang diperoleh siswa dalam bentuk kemampuan-kemampuan tertentu. Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku subjek yang meliputi kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor dalam situasi tertentu berkat pengalamannya berulang-ulang.

Hasil belajar merupakan tujuan akhir dilaksanakannya kegiatan pembelajaran di sekolah. Hasil belajar dapat ditingkatkan melalui usaha sadar yang dilakukan secara sistematis mengarah kepada perubahan yang positif yang kemudian disebut dengan proses belajar. Akhir dari proses belajar adalah perolehan suatu hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa di kelas terkumpul dalam himpunan hasil belajar kelas. Semua hasil belajar tersebut merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar di akhiri dengan proses evaluasi hasil belajar, sedangkan dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar (Dimiyati dan Mudjiono, 2009: 3).

Pendapat lain tentang hasil belajar dikemukakan oleh Sudjana (2010: 22) yang mengatakan hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar. Menurut Wahidmurni, dkk (2010: 18) Seseorang dapat dikatakan telah berhasil dalam belajar jika ia mampu menunjukkan adanya perubahan dalam dirinya. Perubahan-perubahan tersebut di antaranya dari segi kemampuan berpikirnya, keterampilannya, atau sikapnya terhadap suatu objek.

Banyak faktor yang dapat mempengaruhi hasil pembelajaran, baik faktor dari dalam maupun dari luar. Ada faktor yang dapat diubah seperti cara

mengajar, mutu rancangan, model evaluasi, dan lain-lain, ada faktor yang harus diterima apa adanya seperti: latar belakang siswa, gaji, lingkungan sekolah, dan lain-lain (Suhardjono dalam Arikunto, 2009: 55).

Menurut Slameto (2013: 54-60) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa antara lain.

1. Faktor internal (faktor dari dalam diri siswa) Faktor yang berasal dari dalam diri siswa sendiri meliputi tiga faktor yakni:
  - a. Faktor jasmaniah
    - 1) Faktor kesehatan
    - 2) Cacat tubuh
  - b. Faktor psikologis
    - 1) Intelegensi
    - 2) Perhatian
    - 3) Minat
    - 4) Bakat
    - 5) Motif
    - 6) Kematangan
    - 7) Kesiapan
  - c. Faktor kelelahan
2. Faktor ekstern (faktor dari luar diri siswa).Faktor yang berasal dari luar diri siswa sendiri terdiri dari tiga faktor, yakni:
  - a. Faktor keluarga
    - 1) Cara orang tua mendidik.
    - 2) Relasi antar anggota keluarga
    - 3) Suasana rumah
    - 4) Keadaan ekonomi keluarga
  - b. Faktor sekolah
    - 1) Metode mengajar
    - 2) Kurikulum
    - 3) Relasi guru dengan siswa
    - 4) Relasi siswa dengan siswa
    - 5) Disiplin sekolah
    - 6) Alat pelajaran
    - 7) Waktu sekolah
    - 8) Standar pelajaran diatas ukuran
    - 9) Keadaan gedung
    - 10) Metode belajar
    - 11) Tugas rumah

- c. Faktor masyarakat
  - 1) Kesiapan siswa dalam masyarakat
  - 2) Mass media
  - 3) Teman bergaul
  - 4) Bentuk kehidupan masyarakat

Berdasarkan pada beberapa faktor pengaruh di atas, desain metode yang digunakan dalam proses pembelajaran merupakan hal pokok yang harus diperhatikan. Maksudnya, untuk memperoleh pengaruh positif terhadap hasil sebuah pembelajaran hendaknya setiap metode yang digunakan memiliki fungsi terhadap aktivitas pembelajaran. Misalnya; diskusi, sosiodrama, kerja kelompok, pekerjaan perpustakaan dan laboratorium.

Hasil belajar dapat dikatakan tuntas apabila telah memenuhi kriteria ketuntasan minimum yang ditetapkan oleh masing-masing guru mata pelajaran maupun yang telah ditetapkan oleh pihak sekolah. Hasil belajar sering dipergunakan dalam arti yang sangat luas yakni untuk bermacam-macam aturan terdapat apa yang dicapai oleh murid, misalnya ulangan harian, tugas-tugas pekerjaan rumah, tes lisan, tes pertengahan semester, tes akhir semester dan lainnya. Hasil belajar adalah suatu pencapaian yang diperoleh oleh siswa dalam proses pembelajaran yang dituangkan dengan angka maupun dalam pengaplikasian pada kehidupan sehari-hari atas ilmu yang didapat.

Hasil belajar yang tinggi atau rendah menunjukkan keberhasilan guru dalam menyampaikan materi pelajaran dalam proses pembelajaran. Hasil belajar seseorang tergantung pada apa yang telah diketahui, tujuan,

motivasi, minat dan yang lainnya yang mempengaruhi proses interaksi dengan bahan yang sedang dipelajari.

Gagne (dalam Sudjana, 2010: 22) mengembangkan kemampuan hasil belajar menjadi lima macam antara lain.

1. Hasil belajar intelektual merupakan hasil belajar terpenting dari sistem lingsikolastik.
2. Strategi kognitif yaitu mengatur cara belajar dan berfikir seseorang dalam arti seluas-luasnya termasuk kemampuan memecahkan masalah.
3. Sikap dan nilai, berhubungan dengan arah intensitas emosional dimiliki seseorang sebagaimana disimpulkan dari kecenderungan bertingkah laku terhadap orang dan kejadian.
4. Informasi verbal, pengetahuan dalam arti informasi dan fakta.
5. Keterampilan motorik yaitu kecakapan yang berfungsi untuk lingkungan hidup serta memprestasikan konsep dan lambang.

Secara keseluruhan bahwa hasil belajar merupakan sebuah perubahan (cara pandang, tingkah laku, dan lain-lain) yang dihasilkan dari adanya sebuah proses yang disebut pembelajaran. Seberapa besar perubahan yang dihasilkan akan sangat bergantung pada proses yang diberikan. Salah satunya dapat diwujudkan dengan penggunaan metode yang proposional terhadap aktivitas pembelajaran, dan ketersediaan waktu yang memadai untuk kelangsungan proses pembelajaran tersebut. Baik buruknya hasil belajar yang diperoleh siswa dari proses pengajaran nampak dalam perubahan tingkah laku secara menyeluruh yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotor.

## 2. *Discovery Learning*

Menurut J. Burner (dalam Slameto, 2013: 11) *Discovery Learning* ialah lingkungan dimana siswa dapat melakukan eksplorasi, penemuan-penemuan baru yang belum dikenal atau pengertian yang mirip dengan yang sudah diketahui. *Discovery Learning* merupakan suatu rangkaian kegiatan pembelajaran yang melibatkan secara maksimal seluruh kemampuan peserta didik untuk mencari dan menyelidiki secara sistematis, kritis, dan logis sehingga mereka dapat menemukan sendiri pengetahuan, sikap, dan ketrampilan sebagai wujud adanya perubahan perilaku. Hanafiah dan Suhuna, (2009: 77).

Sani (2014: 97) *Discovery* adalah menemukan konsep melalui serangkaian data atau informasi yang diperoleh melalui pengamatan atau percobaan. Pembelajaran *discovery* merupakan metode pembelajaran kognitif yang menuntut guru lebih kreatif menciptakan situasi yang dapat membuat peserta didik belajar aktif menemukan pengetahuan sendiri. Kegiatan *discovery* melalui kegiatan eksperimen dapat menambah pengetahuan dan ketrampilan peserta didik secara simultan.

Model pembelajaran penemuan (*Discovery Learning*) diartikan sebagai proses pembelajaran yang terjadi bila pembelajar tidak disajikan dengan pelajaran dalam bentuk finalnya, tetapi diharapkan peserta didik mampu mengorganisasi sendiri hasil belajarnya (Kemendikbud, 2014: 15).

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat dimaknai *Discovery learning* (Belajar penemuan) merupakan suatu model untuk mengembangkan cara belajar siswa aktif, dengan menyelidiki sendiri, menemukan sendiri. Dengan belajar penemuan ini siswa diharapkan dapat

memecahkan sendiri mengenai penemuannya, serta tahan dalam ingatan siswa. Dalam mengaplikasikan metode *Discovery Learning* guru berperan sebagai pembimbing dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara aktif, sebagaimana pendapat guru harus dapat membimbing dan mengarahkan kegiatan belajar siswa sesuai dengan tujuan.

Tahap pembelajaran menggunakan metode *Discovery* secara umum menurut Sani (2014: 99) digambarkan sebagai berikut.

1. Guru memaparkan topik yang akan dikaji, tujuan belajar, motivasi, dan memberikan penjelasan ringkas.
2. Guru mengajukan permasalahan atau pertanyaan yang terkait dengan topik yang dikaji.
3. Kelompok merumuskan hipotesis dan merancang percobaan atau mempelajari tahapan percobaan yang dipaparkan oleh guru, LKS, atau buku. Guru membimbing dalam perumusan hipotesis dan merencanakan percobaan.
4. Guru memfasilitasi kelompok dalam melaksanakan percobaan/ investigasi.
5. Kelompok melakukan percobaan atau pengamatan untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan untuk menguji hipotesis.
6. Kelompok mengorganisasikan dan menganalisis data serta membuat laporan hasil percobaan atau pengamatan.
7. Kelompok memaparkan hasil investigasi (percobaan atau pengamatan) dan mengemukakan konsep yang ditemukan. Guru membimbing peserta didik dalam mengkonstruksikan konsep berdasarkan hasil investigasi.

Menurut Riana dalam ([femisiburian.blogspot.2013.html](http://femisiburian.blogspot.2013.html)) model *Discovery Learning* memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan. Kelebihan *Discovery Learning* diantaranya:

1. Dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk memecahkan masalah (*problem solving*).
2. Dapat meningkatkan motivasi.
3. Mendorong keterlibatan keaktifan siswa.
4. Siswa aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Sebab ia berpikir dan menggunakan kemampuan untuk menemukan hasil akhir.

5. Menimbulkan rasa puas bagi siswa. Kepuasan batin ini mendorong ingin melakukan penemuan lagi sehingga minat belajarnya meningkat.
6. Siswa akan dapat mentransfer pengetahuannya ke berbagai konteks.
7. Melatih siswa belajar mandiri.

Kekurangan *Discovery Learning*:

1. Guru merasa gagal mendeteksi masalah dan adanya kesalahan fahaman antara guru dengan siswa.
2. Menyita waktu banyak. Guru dituntut mengubah kebiasaan mengajar yang umumnya sebagai pemberi informasi menjadi fasilitator, motivator, dan pembimbing siswa dalam belajar. Untuk seorang guru ini bukan pekerjaan yang mudah karena itu guru memerlukan waktu yang banyak. Dan sering kali guru merasa belum puas kalau tidak banyak memberi motivasi dan membimbing siswa belajar dengan baik.
3. Menyita pekerjaan guru.
4. Tidak semua siswa mampu melakukan penemuan.
5. Tidak berlaku untuk semua topik.

### 3. *Project Based Learning*

Menurut Sani (2014: 172) *Project Based Learning* merupakan model belajar mengajar yang melibatkan siswa untuk mengerjakan sebuah proyek yang bermanfaat untuk menyelesaikan permasalahan masyarakat atau lingkungan. Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning=PjBL*) adalah metode pembelajaran yang menggunakan proyek/kegiatan sebagai media. Peserta didik melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi, sintesis, dan informasi untuk menghasilkan berbagai bentuk hasil belajar.

Menurut Kemendikbud (2014: 12) *Project-based learning* (PjBL) adalah model pembelajaran yang menggunakan proyek/kegiatan sebagai proses pembelajaran untuk mencapai kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan.



Menurut BIE (dalam Ngalimun, 2014: 185) *Project Based Learning* adalah model pembelajaran yang berfokus pada konsep-konsep dan prinsip-prinsip utama (*central*) dari suatu disiplin, melibatkan siswa dalam kegiatan pemecahan masalah dan tugas-tugas bermakna lainnya, memberi peluang siswa bekerja secara otonom mengkonstruksi belajar mereka sendiri, dan puncaknya menghasilkan produk karya siswa bernilai, dan realistik.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat diartikan *Project Based Learning* merupakan pembelajaran inovatif yang berpusat pada siswa (*student centered*) dan menempatkan guru sebagai motivator dan fasilitator, dimana siswa diberi peluang bekerja secara otonom mengkonstruksi belajarnya. Pembelajaran berbasis proyek (PjBL) pada umumnya terkait dengan pembahasan permasalahan yang nyata, jadi PjBL dapat didefinisikan sebagai sebuah pembelajaran dengan aktivitas jangka panjang yang melibatkan siswa dalam merancang, membuat, dan menampilkan produk untuk mengatasi permasalahan dunia nyata.

Menurut Strimpling, dkk (dalam Sani, 2014: 173) karakteristik *Project Based Learning* yang efektif adalah sebagai berikut.

1. Mengarahkan siswa untuk menginvestigasi ide dan pertanyaan penting.
2. Merupakan proses inkuiri.
3. Terkaitnya dengan kebutuhan dan minat siswa.
4. Berpusat pada siswa dengan membuat produk dan melakukan presentasi secara mandiri.
5. Menggunakan ketrampilan berpikir kreatif, kritis dan mencari informasi untuk melakukan investigasi, menarik kesimpulan, dan menghasilkan produk.
6. Terkait dengan permasalahan dan isu dunia nyata yang autentik.

Pembelajaran berbasis proyek juga didukung oleh teori belajar konstruktivistik. *Konstruktivisme* adalah teori belajar yang mendapat

dukungan luas yang bersandar pada ide bahwa siswa membangun pengetahuannya sendiri didalam konteks pengalamannya sendiri (Murphy dalam Ngalimun,, 2014: 188). Pembelajaran berbasis proyek dapat dipandang sebagai salah satu pendekatan penciptaan lingkungan belajar yang dapat mendorong siswa mengkonstruksi pengetahuan dan keterampilan secara personal.

Ketika pembelajaran berbasis proyek dilakukan dalam model belajar kolaboratif dalam kelompok kecil siswa, pembelajaran berbasis proyek juga mendapat dukungan teoritis yang bersumber dari konstruktivisme sosial Vygotsky yang memberikan landasan pengembangan kognitif melalui peningkatan intensitas interaksi antarpersonal. Adanya peluang untuk menyampaikan ide, mendengarkan ide orang lain, dan merefleksikan ide sendiri pada orang lain, adalah suatu bentuk pembelajaran individu. Proses interaktif dengan kawan sejawat membantu proses konstruksi pengetahuan. Dari perspektif teori ini pembelajaran berbasis proyek dapat membantu siswa meningkatkan keterampilan dan memecahkan masalah secara kolaboratif (Ngalimun, 2014: 188).

Pendekatan berbasis proyek ini juga didukung oleh teori aktivitas oleh Hung dan Wong yang menyatakan bahwa struktur dasar suatu kegiatan terdiri atas, tujuan yang ingin dicapai dengan subjek yang berada di dalam konteks suatu masyarakat dimana pekerjaan itu dilakukan dengan perantara, alat-alat, perantaraan kerja dan pembagian tugas.

Penerapan *Project Based Learning* menurut Sani (2014: 178) harus dari perencanaan pembelajaran yang memadai, yakni dengan tahapan sebagai berikut.

1. Menentukan materi proyek, yakni menetapkan misi proyek berdasarkan permasalahan yang diidentifikasi.
2. Menentukan tujuan proyek, yakni menganalisis keterkaitan misi proyek dengan kurikulum yang digunakan, kemudian menetapkan tujuan pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum tersebut.
3. Mengidentifikasi keterampilan dan pengetahuan awal siswa yang dibutuhkan untuk melaksanakan proyek.
4. Menentukan kelompok belajar.
5. Menentukan jadwal pelaksanaan proyek.
6. Mengevaluasi sumber daya dan material yang akan digunakan.
7. Menentukan cara evaluasi yang digunakan.

Kelebihan *Project Based Learning* (pembelajaran berbasis proyek) menurut Ngalimun (2014: 197) yakni sebagai berikut.

- a. Meningkatkan motivasi belajar peserta didik untuk belajar, mendorong kemampuan mereka untuk melakukan pekerjaan penting, dan mereka perlu untuk dihargai.
- b. Meningkatkan kemampuan pemecahan masalah.
- c. Membuat peserta didik menjadi lebih aktif dan berhasil memecahkan problem-problem yang kompleks.
- d. Meningkatkan kolaborasi.
- e. Mendorong peserta didik untuk mengembangkan dan mempraktikkan keterampilan komunikasi.
- f. Meningkatkan keterampilan peserta didik dalam mengelola sumber.
- g. Memberikan pengalaman kepada peserta didik pembelajaran dan praktik dalam mengorganisasi proyek, dan membuat alokasi waktu dan sumber-sumber lain seperti perlengkapan untuk menyelesaikan tugas.
- h. Menyediakan pengalaman belajar yang melibatkan peserta didik secara kompleks dan dirancang untuk berkembang sesuai dunia nyata.
- i. Melibatkan para peserta didik untuk belajar mengambil informasi dan menunjukkan pengetahuan yang dimiliki, kemudian diimplementasikan dengan dunia nyata.
- j. Membuat suasana belajar menjadi menyenangkan, sehingga peserta didik maupun pendidik menikmati proses pembelajaran.

Menurut Eka dalam (ekaikhsanudin. 2014.html) *Project Based Learning* memiliki beberapa kekurangan diantaranya:

- a. Memerlukan banyak waktu untuk menyelesaikan masalah
- b. Membutuhkan biaya yang cukup banyak.
- c. Banyak instruktur yang merasa nyaman dengan kelas tradisional, dimana instruktur memegang peran utama dikelas.
- d. Banyaknya peralatan yang harus disediakan.
- e. Peserta didik yang memiliki kelemahan dalam percobaan dan pengumpulan informasi akan mengalami kesulitan.
- f. Ada kemungkinan peserta didik yang kurang aktif dalam kerja kelompok.
- g. Ketika topik yang diberikan kepada masing masing kelompok berbeda, dikhawatirkan peserta didik tidak bias memahami topik secara keseluruhan.

#### **4. Minat Belajar**

Menurut Slameto (2013: 180) minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minat. Minat menurut Sardiman (2008: 76) minat diartikan sebagai suatu kondisi yang terjadi apabila seseorang melihat ciri-ciri atau arti sementara yang dihubungkan dengan keinginan-keinginan atau kebutuhan-kebutuhan tersendiri.

Menurut Djaali (2008: 121) minat dapat diekspresikan melalui pernyataan yang menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai suatu hal daripada hal lainnya, dapat pula dimanifestasikan melalui partisipasi dalam suatu aktivitas. Minat tidak dibawa sejak lahir, melainkan diperoleh kemudian.

Menurut Djamarah (2011: 106) minat adalah kecenderungan yang menetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa aktivitas. Seseorang yang berminat terhadap suatu aktivitas akan memperhatikan aktivitas itu secara konsisten dengan rasa senang. Dengan kata lain, minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat dimaknai bahwa minat adalah kecenderungan yang mengarah manusia terhadap bidang-bidang yang ia sukai dan tekuni tanpa adanya keterpaksaan dari siapapun. Seseorang yang mempunyai minat terhadap suatu hal atau bidang tertentu, maka ia akan senantiasa mengarahkan dirinya terhadap bidang tersebut dan senang menekuninya dengan sungguh-sungguh tanpa adanya paksaan.

Minat belajar merupakan ketertarikan atau kesenangan pada suatu pelajaran sehingga dapat menimbulkan perubahan perilaku pada diri siswa yang relatif tetap untuk lebih memperhatikan dan mengingat secara terus menerus yang diikuti rasa senang untuk memperoleh suatu kepuasan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Apabila seorang guru ingin berhasil dalam melakukan kegiatan belajar mengajar harus dapat memberikan rangsangan kepada murid agar ia berminat dalam mengikuti proses belajar mengajar tersebut. Apabila murid sudah merasa berminat mengikuti pelajaran, maka ia akan dapat mengerti dengan mudah dan sebaliknya apabila murid merasakan tidak minat dalam melakukan proses pembelajaran ia akan merasa tersiksa mengikuti pelajaran tersebut.

Minat tidak hanya diekspresikan melalui pernyataan yang menunjukkan bahwa anak didik lebih menyukai sesuatu daripada yang lainnya, tetapi

dapat juga diimplementasikan melalui partisipasi aktif dalam suatu kegiatan. Anak didik yang berminat terhadap sesuatu cenderung akan memberikan perhatian yang lebih besar terhadap sesuatu yang diminati itu dan sama sekali tak menghiraukan sesuatu yang lain. Minat mempunyai peran yang sangat penting dalam perkembangan belajar siswa. Siswa yang menaruh minat pada suatu bidang tertentu, maka akan berusaha lebih keras dalam menekuni bidang tersebut siswa yang tidak menaruh minat.

Minat diukur dengan menggunakan kuesioner atau dengan menggunakan wawancara. Dalam *TRA (Theory of Reasoned Action)*, minat merupakan bagian dari *intense* sehingga belum nampak kegiatannya dan tidak dapat dilakukan observasi secara langsung (Fishben, 1975). Hasil pengukuran minat menurut Ajzen (1996), dapat dikategorikan menjadi minat tinggi (67% – 100%), minat sedang (34% – 66%), dan minat rendah (0% – 33%).

(creasoft.wordpress.com/tag/minat/html)

#### **a. Indikator Minat Belajar**

Menurut Slameto (2013: 57) siswa yang berminat dalam belajar mempunyai ciri – ciri sebagai berikut.

- 1) Mempunyai kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang sesuatu yang dipelajari secara terus menerus.
- 2) Ada rasa suka dan senang pada sesuatu yang diminati
- 3) Memperoleh suatu kebanggaan dan kepuasan pada sesuatu yang diminati. Ada rasa keterikatan pada sesuatu aktivitas-aktivitas yang diminati
- 4) Lebih menyukai suatu hal yang menjadi minatnya daripada yang lainnya.

- 5) Dimanifestasikan melalui partisipasi pada aktivitas dan kegiatan.

Menurut Safari (2003: 60) ada beberapa indikator minat belajar yaitu sebagai berikut :

- 1) Perasaan Senang  
Seorang siswa yang memiliki perasaan senang atau suka terhadap pelajaran ekonomi misalnya, maka ia harus terus mempelajari ilmu yang berhubungan dengan ekonomi. Sama sekali tidak ada perasaan terpaksa untuk mempelajari bidang tersebut.
- 2) Ketertarikan Siswa  
Berhubungan dengan daya gerak yang mendorong siswa untuk cenderung merasa tertarik pada orang, benda, kegiatan, atau bisa berupa pengalaman efektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri.
- 3) Perhatian Siswa  
Perhatian merupakan konsentrasi atau aktifitas jiwa terhadap pengamatan dan pengertian, dengan mengesampingkan yang lain dari pada itu. Siswa yang memiliki minat pada objek tertentu, maka dengan sendirinya akan memperhatikan objek tersebut.
- 4) Keterlibatan Siswa  
Ketertarikan seseorang akan sesuatu obyek yang mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari obyek tersebut.

#### **b. Meningkatkan minat siswa**

Menurut Djmarah (2011: 167) ada beberapa macam cara yang dapat guru untuk meningkatkan minat anak didik sebagai berikut.

- 1) Membandingkan adanya suatu kebutuhan pada diri anak didik, sehingga dia rela belajar tanpa paksaan.
- 2) Menghubungkan bahan pelajaran yang diberikan dengan persoalan pengalaman yang dimiliki anak didik, sehingga anak didik lebih mudah menerima bahan pelajaran.
- 3) Memberikan kesempatan kepada anak didik untuk mendapatkan hasil belajar yang baik dengan cara menyediakan lingkungan belajar yang kreatif dan kondusif.
- 4) Menggunakan berbagai macam bentuk dan teknik mengajar dalam konteks perbedaan individual anak didik.

Menurut Rooijackers (dalam Djmarah, 2011: 192) meningkatkan minat dapat pula dicapai dengan cara menghubungkan bahan pengajaran

dengan suatu berita sensasional yang sudah diketahui kebanyakan anak didik.

## B. Penelitian yang Relevan

Hasil penelitian yang membahas pokok permasalahan yang ada kaitannya hampir sama dengan penelitian ini, yaitu penelitian yang dilakukan oleh:

**Tabel 2. Penelitian yang relevan**

No.	Nama	Judul	Hasil
1	Fatimah (2011)	Upaya meningkatkan minat dan hasil belajar Fisika siswa melalui pembelajaran dengan metode penemuan ( <i>Discovery Learning</i> )	Pembelajaran dengan metode <i>discovery Learning</i> dapat meningkatkan minat belajar siswa yang sebelum siklus I sebesar 31% pada akhir siklus III meningkat 23% menjadi 54%. Hasil siklus I mengalami ketuntasan belajar hanya 26% pada siklus II meningkat 13% menjadi 39% pada siklus III meningkat 18% menjadi 57%.
2	Wulan Puji Lestari (2012)	Penerapan pembelajaran berbasis proyek ( <i>Project Based Learning</i> ) untuk meningkatkan hasil belajar daya ingat siswa kelas XI mata pelajaran akuntansi di SMAN 1 Sutojayan Kabupaten Blitar.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar daya ingat siswa di kelas XI IPS V mengalami peningkatan. Hal ini dapat ditunjukkan dengan meningkatnya hasil belajar daya ingat siswa dengan melakukan tes evaluasi. Hasil belajar daya ingat siswa dapat dilihat dari presentase pada siklus II meningkat dari skor rata-rata sebesar 74,31 dengan presentase 56% meningkat menjadi 77,09 dengan presentase 75%.



Tabel 2. Lanjutan

3.	Almes Gangga (2013)	Penerapan Model Pembelajaran <i>Project Based Learning</i> dalam Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar SMKN I Koto XI Tarusan.	Penggunaan model pembelajaran <i>project based learning</i> dapat meningkatkan hasil belajar siswa bidang kognitif dilihat dari data yang diperoleh bahwa terjadi peningkatan jumlah siswa yang memperoleh nilai 75 ke atas (sesuai kriteria keberhasilan tindakan) pada pembelajaran, dalam siklus 1 terdapat 14 orang (70%) memperoleh nilai di atas 75 dan 6 orang (30%) masih memperoleh nilai di bawah 75, sedangkan pada siklus 2 jumlah siswa yang memperoleh nilai di atas 75 meningkat menjadi 19 orang (95%) dan siswa yang memperoleh nilai di bawah 75 menurun menjadi 1 orang (5%), dan didukung oleh uji t-test hasil belajar bidang kognitif diketahui nilai probabilitas atau <i>sig</i> <0,05 yaitu 0,000 maka hipotesis nol ditolak.
4	Indarti, Agus Suyudi, Chusnana Injaf Yogihati	Pengaruh Model <i>Discovery Learning</i> terhadap Kemampuan Memecahkan Masalah Siswa Kelas X SMAN 8 Malang.	Hasil penelitian menunjukkan nilai thitung adalah 9,023. Nilai thitung = 9,0230 > 1,668 (t (66;.05)), nilai rata-rata kemampuan memecahkan masalah siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran <i>discovery learning</i> sebesar 79,83, sedangkan nilai rata-rata kemampuan memecahkan masalah siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional adalah 64,09. Hasil analisis

Tabel 2.Lanjutan

			data dan pembahasan, menyimpulkan kemampuan memecahkan masalah siswa yang menggunakan model pembelajaran <i>discovery learning</i> lebih baik daripada model pembelajaran konvensional.
--	--	--	---

### C. Kerangka Pikir

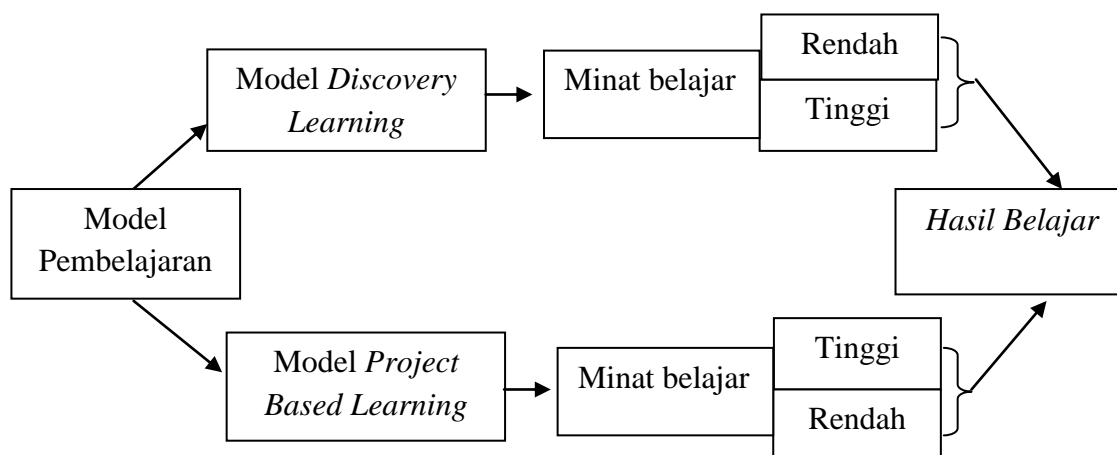
Penerapan model pembelajaran yang tepat pada kegiatan belajar mengajar membantu siswa dalam mencapai keberhasilan tujuan belajar. Terdapat banyak model pembelajaran, tetapi penelitian ini hanya membandingkan model pembelajaran *Discovery Learning* dan model pembelajaran *Project Based Learning*. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* dan model pembelajaran *Project Based Learning*. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar IPS Terpadu siswa melalui penerapan model pembelajaran tersebut. Variabel moderator dalam penelitian ini adalah Minat belajar.

*Project Based Learning* mendapat dukungan teoritis yang bersumber dari konstruktivisme sosial Vygotsky yang memberikan landasan pengembangan kognitif melalui peningkatan intensitas interaksi antarpersonal. Adanya peluang untuk menyampaikan ide, mendengarkan ide orang lain, dan merefleksikan ide sendiri pada orang lain, adalah suatu bentuk pembelajaran individu. Proses interaktif dengan kawan sejawat membantu proses konstruksi pengetahuan. Dari perspektif teori ini pembelajaran berbasis

proyek dapat membantu siswa meningkatkan keterampilan dan memecahkan masalah secara kolaboratif. Secara teoritik dan konseptual, pendekatan belajar berbasis proyek ini juga didukung oleh Teori Aktivitas oleh Hung dan Wong yang menyatakan bahwa struktur dasar suatu kegiatan terdiri atas: tujuan yang ingin dicapai dengan subjek yang berada di dalam konteks, suatu masyarakat dimana pekerjaan itu dilakukan dengan perantara alat-alat, peraturan kerja, dan pembagian tugas.

Model pembelajaran *Discovery Learning* juga didukung Teori Bruner dengan metode Penemuan (*discovery learning*) ialah lingkungan dimana siswa dapat melakukan eksplorasi, penemuan-penemuan baru yang belum dikenal atau pengertian yang mirip dengan yang sudah diketahui. Selain model pembelajaran banyak faktor lain yang dapat mempengaruhi hasil belajar, salah satunya ialah minat belajar. Minat merupakan faktor pendorong siswa untuk melaksanakan kegiatan-kegiatan dalam proses belajar seoptimal mungkin. Siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi akan menampilkan tindakan yang akan meningkatkan hasil belajarnya. Teori dari Crow and Crow mengatakan bahwa minat berhubungan dengan gaya gerak yang mendorong seseorang untuk menghadapi atau berurusan dengan orang, benda, kegiatan, pengalaman yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri. Sehingga minat belajar sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran. Teori Minat Holland (dalam Djaali, 2008: 122) minat adalah kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu. Berikut paradigma pada penelitian untuk memberikan gambaran dengan jelas mengenai kerangka pikir tersebut.

**Gambar 1. Bagan Kerangka pikir**



#### **D. HIPOTESIS**

Hipotesis dalam penelitian ini adalah terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada model pembelajaran *Discovery Learning* dan model pembelajaran *Project Based Learning* dengan memperhatikan minat belajar pada mata pelajaran IPS Terpadu kelas VIII SMP Negeri 1 Gadingrejo, maka rumusan hipotesis penelitian ini adalah.

1. Ada perbedaan rata-rata hasil belajar IPS Terpadu pada siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning*.
2. Hasil belajar IPS Terpadu siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* bagi siswa yang memiliki minat belajar tinggi.

3. Hasil belajar IPS Terpadu siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* lebih rendah dibandingkan dengan siswa yang pembelajarannya menggunakan model *Project Based Learning* bagi siswa yang memiliki minat belajar rendah.
4. Ada perbedaan hasil belajar IPS Terpadu bagi siswa yang punya minat belajar tinggi dan rendah.
5. Ada interaksi antara model pembelajaran, minat belajar dan hasil belajar IPS Terpadu.