

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Model Pembelajaran

Ilmu pendidikan merupakan cabang ilmu yang mempelajari berbagai aspek yang berkaitan dengan proses mendidik, pembelajaran, pengajaran, serta pengelolaan pendidikan. Ilmu ini bertujuan untuk memahami, menganalisis, dan mengembangkan konsep, teori, prinsip, dan praktik pendidikan guna menciptakan individu yang berkualitas dan berkarakter. Perkembangan pemikiran manusia dalam memberikan batasan tentang makna dan pengertian pendidikan, setiap saat selalu menunjukkan adanya perubahan. Perubahan itu didasarkan atas berbagai temuan dan perubahan di lapangan yang berkaitan dengan semakin bertambahnya komponen sistem pendidikan yang ada. Berkembangnya pola pikir para ahli pendidikan, pengelola pendidikan dan pengamat pendidikan yang membuahkan teori-teori baru.

Kemajuan alat teknologi turut andil dalam mewarnai perubahan makna dan pengertian pendidikan tersebut. Pada saat yang sama, proses pembelajaran dan pendidikan selalu eksis dan terus berlangsung. Karena itu, bisa jadi pandangan seseorang tentang makna atau pengertian pendidikan yang dianut oleh suatu negara tertentu, pada saat yang berbeda dan di tempat yang berbeda makna dan pengertian pendidikan itu justru tidak relevan. Namun demikian, selama belum ada teori dan temuan baru tentang makna dan pengertian pendidikan, maka teori dan temuan yang telah ada masih relevan untuk dimanfaatkan sebagai acuan.

Pendidikan merupakan usaha secara sadar untuk mewujudkan sesuatu pewarisan budaya dari satu generasi ke generasi yang lain. Pendidikan menjadikan generasi ini sebagai sosok panutan dari pengajaran generasi yang terdahulu. Sampai sekarang, pendidikan tidak mempunyai batasan untuk menjelaskan arti pendidikan secara lengkap karena sifatnya yang kompleks seperti sarannya yaitu manusia. Sifatnya yang kompleks

itu sering disebut ilmu pendidikan. Ilmu pendidikan merupakan kelanjutan dari pendidikan. Ilmu pendidikan lebih berhubungan dengan teori pendidikan yang mengutamakan pemikiran ilmiah. Pendidikan dan ilmu pendidikan memiliki keterkaitan dalam artian praktik serta teoritik. Sehingga, dalam proses kehidupan manusia keduanya saling berkolaborasi (Rahman et al, 2022:2).

2.1.2 Hakikat Model Pembelajaran *Discovery Learning*

2.1.2.1 Definisi Model Pembelajaran

Model adalah suatu objek atau konsep yang digunakan untuk mempresentasikan suatu hal. Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman pembelajaran yang disusun secara sistematis untuk mencapai tujuan pembelajaran yang berkaitan dengan sintaksis, sistem sosial, prinsip reaksi dan sistem pendukung. Penggunaan model pembelajaran yang tepat merupakan salah satu faktor keberhasilan kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik (Sinambela et al, 2022:111).

Istilah model pembelajaran meliputi pendekatan suatu model pembelajaran yang luas dan menyeluruh. Salah satu contoh model pembelajaran berdasarkan masalah, dimana kelompok-kelompok siswa bekerja sama dalam memecahkan suatu masalah yang telah disepakati bersama dan disepakati guru. Ketika guru menerapkan model tersebut tuntutan kepada siswa harus mampu berpikir kritis dan mampu menggali keterampilan yang ada dalam dirinya untuk memecahkan suatu masalah.

Model pembelajaran dapat diklasifikasikan berdasarkan tujuan pembelajara. Salah satu contoh berdasarkan tujuan seperti pembelajaran langsung, suatu model pembelajaran yang baik untuk membantu siswa dalam mempelajari keterampilan dasar seperti memahami kebutuhan dalam kegiatan ekonomi atau pembahasan yang berkaitan dengan penggunaan alat. Setiap model pembelajaran membutuhkan lingkungan yang berbeda. Misalnya pembelajaran kooperatif yang memerlukan lingkungan belajar yang fleksibel seperti tersedianya meja dan kursi yang dapat dengan mudah untuk dipindahkan. Pada model diskusi para siswa

membutuhkan duduk bersamaan dan berhadap-hadapan untuk mencurahkan pendapat dari masing-masing siswa.

Mengajarkan suatu pokok pembahasan tertentu guru harus mampu memiliki model yang sesuai dengan kebutuhan pengajaran tersebut dan terutama sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Dengan itu dalam memilih model pembelajaran perlu dipertimbangkan terlebih dahulu agar model tersebut sesuai dengan kebutuhan siswa. Guru harus mempertimbangkan dalam mengembangkan potensi dirinya agar model pembelajaran berlangsung secara sempurna dan materi yang akan disampaikan dapat diterima dengan baik oleh siswa. Penerapan model pembelajaran sangat dibutuhkan dalam upaya meningkatkan kualitas dari sebuah pelaksanaan pembelajaran. Terdapat tiga yang menjadi tujuan yang harus dicapai dalam pelaksanaan model pembelajaran diantaranya adalah aspek kognitif, aspek psikomotorik dan aspek afektif. Ketiga aspek ini menjadi dasar dalam menyusun tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat dikuasai siswa.

Ada beberapa komponen yang harus dipenuhi agar sesuatu dapat dikatakan sebagai pembelajaran. Komponen model pembelajaran diantaranya adalah (1) sintaks, memberikan gambaran tentang serangkaian urutan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan. (2) prinsip reaksi, menyuguhkan tentang kegiatan yang akan dilakukan guru sesuai dengan pola yang ditetapkan dalam sebuah model pembelajaran. (3) sistem sosial, sistem sosial menyuguhkan tentang kegiatan yang dilakukan siswa yang tergambar dalam interaksi yang dilakukan melalui proses komunikasi maupun kerjasama. (4) sistem pendukung, memberikan gambaran tentang keperluan yang dibutuhkan dalam pelaksanaan model pembelajaran seperti sarana, bahan maupun alat yang digunakan. (5) dampak pembelajaran, menyatakan tentang materi maupun tingkah laku sebagai tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat dikuasai oleh siswa. (6) dampak pengiring, digambarkan melalui rumusan kompetensi yang harus dimiliki siswa pada akhir pembelajaran (Sinambela et al, 2022:1).

2.1.2.2 Definisi *Discovery Learning*

Discovery learning jika diterjemahkan dalam bahasa Indonesia menjadi pembelajaran penemuan. *Discovery learning* adalah model pembelajaran yang mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam menemukan suatu konsep baru yang kemudian digabungkan dengan konsep sebelumnya yang sudah diketahui. Menurut (Zendrato et al, 2024:446) *discovery learning* adalah strategi pembelajaran yang cenderung meminta siswa untuk melakukan observasi, eksperimen atau tindakan ilmiah hingga mendapatkan kesimpulan dari hasil tindakan ilmiah tersebut.

Metode *discovery* diartikan sebagai prosedur mengajar yang mementingkan pengajaran perseorangan, memanipulasi objek sebelum sampai pada generalisasi. *Discovery* merupakan proses mental dimana siswa mampu mengasimilasikan suatu konsep atau prinsip. Proses mental yang dimaksud adalah mengamati, mencerna, mengerti, menggolong-golongkan, membuat dugaan, menjelaskan, mengukur, membuat kesimpulan dan sebagainya. Model pembelajaran *discovery learning* merupakan model pembelajaran yang menuntut guru lebih kreatif dalam menciptakan suasana belajar yang dapat melibatkan siswa belajar aktif untuk menemukan suatu konsep/prinsip secara mandiri. Melalui pembelajaran penemuan siswa akan berperan aktif dalam belajar, sehingga siswa dapat mengalami dan menemukan pengetahuannya sendiri, dan dengan sendirinya akan memberikan hasil yang baik dalam diri siswa itu sendiri.

Dalam pembelajaran dengan model *discovery learning*, guru hanya bertindak sebagai pembimbing dan fasilitator yang mengarahkan siswa untuk menemukan prosedur, konsep atau prinsip. Pembelajaran ini terletak pada bagaimana siswa dapat menemukan konsep maupun penyelesaian dari masalah yang diberikan. Pembelajaran dapat dilakukan pada situasi nyata ataupun pembelajaran dapat dilakukan pada situasi nyata ataupun pembelajaran yang didesain sedemikian rupa sehingga siswa dengan bantuan guru mampu menggali berbagai informasi yang ada untuk

memperoleh solusi dari masalah maupun menemukan konsep yang diinginkan. Pada model pembelajaran *discovery* akan ada proses penyingkapan maupun penelitian sehingga model pembelajaran ini disebut juga dengan *inquiry learning* (Sinambela et al, 2022:2).

Proses *inquiry* adalah proses yang dilakukan seseorang untuk mencari dan memaknai informasi yang diterima seseorang. Proses *inquiry* sendiri memiliki beberapa langkah diantaranya observasi (*observation*), bertanya (*questioning*), mengajukan hipotesis (*hypothesis*), mengumpulkan data (*collecting data*), pembahasan (*discussion*) dan menyimpulkan (*conclusion*). Pada pembelajaran *discovery*, rancangan pembelajaran dipersiapkan guru dan harus dapat memberikan peluang pada siswa untuk mencari dan menemukan dengan caranya sendiri terkait permasalahan yang diberikan. Pembelajaran *discovery* menekankan adanya keterlibatan yang aktif dari setiap elemen di dalam pembelajaran seperti diskusi, aktivitas secara langsung, permainan interaktif, maupun simulasi dari pada sekedar kegiatan pasif seperti membaca buku, menghadiri ceramah, bahkan hanya melihat presentasi online.

2.1.2.3 Fungsi Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Dengan penerapan model *discovery learning* dapat meningkatkan kemampuan penemuan individu selain itu agar kondisi belajar yang awalnya pasif menjadi lebih aktif dan kreatif. Sehingga guru dapat mengubah pembelajaran yang awalnya *teacher oriented* menjadi *student oriented* (Ermawati et al, 2023:85). Ada beberapa fungsi model *discovery learning*, yaitu sebagai berikut:

- a. Membangun komitmen dikalangan peserta didik untuk belajar, yang diwujudkan dengan keterlibatan, kesungguhan dan loyalitas terhadap mencari dan menemukan sesuatu dalam pembelajaran.
- b. Membangun sikap, kreatif dan inovatif dalam proses pengajaran dalam rangka mencapai tujuan pengajaran.
- c. Membangun sikap percaya diri (*self confidence*) dan terbuka (*openess*) terhadap hasil penemuan.

2.1.2.4 Jenis dan Bentuk *Discovery Learning*

Terdapat dua cara dalam pembelajaran penemuan (*Discovery learning*).

- a. Pembelajaran penemuan bebas (*free discovery*) yakni pembelajaran penemuan tanpa adanya petunjuk atau arahan.
- b. Pembelajaran penemuan terbimbing (*guided discovery learning*) yakni pembelajaran yang membutuhkan peran guru sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran.

Bentuk metode pembelajaran *discovery learning* dapat dilaksanakan dalam komunikasi satu arah atau komunikasi dua arah bergantung pada besarnya kelas, yang dijelaskan lebih detail sebagai berikut:

- a. Sistem satu arah. Pendekatan satu arah berdasarkan penyajian satu arah yang dilakukan guru. Struktur penyajiannya dalam bentuk usaha merangsang siswa melakukan proses *discovery* di depan kelas. Guru mengajukan suatu masalah, dan kemudian memecahkan masalah tersebut melalui langkah-langkah *discovery*.
- b. Sistem dua arah. Sistem dua arah melibatkan siswa dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan guru. Siswa melakukan *discovery*, sedangkan guru membimbing mereka ke arah yang tepat atau benar.

2.1.2.5 Karakteristik dan Tujuan *Discovery learning*

Ciri atau karakteristik *discovery learning* adalah mengeksplorasi dan memecahkan masalah untuk menciptakan, menggabungkan, dan menggeneralisasi pengetahuan; berpusat pada siswa dalam menemukan konsep, prinsip atau solusi sedangkan guru bertindak sebagai fasilitator; kegiatan untuk menggabungkan pengetahuan baru dan pengetahuan yang sudah ada; peserta didik diberikan kebebasan untuk mengeksplorasi informasi, data, atau situasi untuk menemukan pemahaman baru; pembelajaran sering dimulai dengan masalah atau pertanyaan yang menantang, yang memotivasi siswa untuk mencari solusi; fokus pada proses berpikir dan strategi pemecahan masalah, bukan hanya hasil akhir; pengetahuan yang ditemukan relevan dengan situasi nyata atau konteks kehidupan sehari-hari (Mutia, 2023:19).

Dalam buku (Sinambela et al, 2022:9) ciri *discovery learning* antara lain (1) pembelajaran berbasis pemecahan kasus, (2) pembelajaran dirancang untuk waktu tertentu, (3) pembelajaran bernuansa eksplorasi maupun komunikasi, (4) pembelajaran dilakukan melalui refleksi dan (5) pembelajaran berbasis simulasi. Tujuan *discovery learning* yaitu mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif, meningkatkan pemahaman konseptual, melatih kemandirian belajar, meningkatkan motivasi intrinsik, membekali kemampuan pemecahan masalah dan meningkatkan rasa ingin tahu.

2.1.2.6 Langkah-Langkah *Discovery Learning*

Dalam buku (Sinambela et al, 2022:6) terdapat delapan langkah-langkah pembelajaran *discovery learning* yaitu (1) stimulasi, (2) identifikasi masalah, (3) mengembangkan solusi, (4) mengumpulkan data, (5) mengolah data, (6) analisis interpretasi data, (7) memverifikasi dengan pembuktian, dan (8) menarik kesimpulan. Adapun langkah-langkah dalam pembelajaran menggunakan model *discovery learning* yaitu ada persiapan dan pelaksanaan untuk persiapan terdiri dari:

- a. Menentukan tujuan pembelajaran
- b. Melakukan identifikasi karakteristik siswa (kemampuan awal, minat, gaya, belajar dan sebagainya).
- c. Memilih mata pelajaran.
- d. Menentukan topik-topik yang harus dipelajari siswa secara induktif (dari contoh-contoh generalisasi).
- e. Mengembangkan bahan belajar yang berupa contoh, ilustrasi dan tugas untuk dipelajari siswa.
- f. Mengatur topik pelajaran dari yang sederhana ke kompleks dari yang konkret ke abstrak atau dari tahap enaktif, ikonik sampai ke simbolik.
- g. Melakukan penilaian proses dan nilai belajar siswa.

Pada tahap pelaksanaan mempunyai beberapa langkah sebagai berikut:

Tabel 2.1
Langkah-Langkah Discovery Learning

<i>No</i>	<i>Sintak</i>	<i>Kegiatan Pembelajaran</i>
1	Stimulation Pemberian Rangsangan	Pada tahap ini peserta didik diberikan permasalahan yang belum ada solusinya sehingga memotivasi mereka untuk menyelidiki dan menyelesaikan masalah tersebut. Pada tahap ini, guru memfasilitasi mereka dengan memberikan pertanyaan, arahan untuk membaca buku atau teks, dan kegiatan belajar yang mengarah pada kegiatan discovery sebagai persiapan identifikasi masalah.
2	Problem statement Identifikasi Masalah	Peserta didik diberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin masalah yang berkaitan dengan bahan ajar, kemudian salah satunya dipilih dan dirumuskan dalam bentuk hipotesis atau jawaban sementara untuk masalah yang ditetapkan.
3	Data collection Pengumpulan Data	Selanjutnya, peserta didik melakukan eksplorasi untuk mengumpulkan data atau informasi yang relevan dengan cara membaca literatur, mengamati objek, mewawancarai nara sumber, melakukan uji coba sendiri dan lainnya. Peserta didik juga berusaha menjawab pertanyaan atau membuktikan kebenaran hipotesis.
4	Data Processing Pengolahan Data	Peserta didik melakukan kegiatan mengolah data atau informasi yang mereka peroleh pada tahap sebelumnya lalu dianalisis dan diinterpretasi. Semua informasi baik dari hasil bacaan, wawancara, dan observasi, diolah, diklasifikasi, ditabulasi, bahkan jika dibutuhkan dapat dihitung dengan cara tertentu serta ditafsirkan pada tingkat kepercayaan tertentu.
5	Verification Pembuktian	Peserta didik melakukan verifikasi secara cermat untuk menguji hipotesis yang ditetapkan dengan temuan alternatif, dihubungkan dengan hasil data processing. Tahapan ini bertujuan agar proses belajar berjalan dengan baik dan peserta didik menjadi aktif dan kreatif dalam memecahkan masalah.
6	Generalization Menarik kesimpulan	Tahap terakhir adalah proses menarik kesimpulan yang dapat dijadikan prinsip umum dan berlaku untuk semua kejadian atau masalah yang sama, dengan memperhatikan hasil verifikasi. Berdasarkan hasil verifikasi maka dirumuskan prinsip-prinsip yang mendasari generalisasi.

(Sumber: Khasinah, 2021:407)

2.1.2.7 Kelebihan *Discovery Learning*

Peneliti menyimpulkan dalam menggunakan pembelajaran *discovery learning* mempunyai beberapa kelebihan (Khasinah, 2021:409) diantaranya sebagai berikut:

- a. Pengetahuan bertahan lama dan mudah diingat.
- b. Hasil belajar *discovery* mempunyai efek transfer yang lebih baik dari hasil lainnya.
- c. Secara menyeluruh belajar *discovery* meningkatkan penalaran siswa dan kemampuan untuk berpikir bebas secara khusus belajar penemuan melatih keterampilan kognitif siswa untuk menemukan dan memecahkan masalah tanpa pertolongan orang lain.

Pembelajaran *discovery learning* memiliki kelebihan yaitu menumbuhkan rasa senang pada peserta didik karena tumbuhnya rasa senang pencarian yang tentunya selalu berhasil, menyebabkan peserta didik mengarahkan kegiatan belajarnya sendiri dengan melibatkan akalnya dan motivasi sendiri selama proses pembelajaran berlangsung di kelas (Nurhayati, 2022:95). Berdasarkan pernyataan diatas penulis menuliskan beberapa kelebihan/keunggulan *discovery learning* antara lain:

- a. Meningkatkan pemahaman konseptual
- b. Meningkatkan hasil belajar
- c. Mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif
- d. Meningkatkan motivasi belajar
- e. Kemandirian dalam belajar
- f. Penerapan dalam kehidupan nyata

2.1.2.8 Kelemahan *Discovery Learning*

Meskipun pembelajaran *discovery learning* mempunyai banyak keunggulan, tetap saja terdapat beberapa kelemahan dalam penerapan metode *discovery learning*, (Khasinah, 2021:410) mengemukakan beberapa kekurangan/kelemahan *discovery learning* antara lain:

- a. Penggunaan *discovery learning* memerlukan waktu yang cukup lama.
- b. Penerapan metode *discovery learning* membutuhkan lingkungan belajar yang memiliki sumber daya yang memadai.

- c. Kualitas dan keterampilan peserta didik sangat menentukan hasil atau efektivitas *discovery learning*.
- d. Kemampuan memahami dan mengenali konsep tidak dapat diukur hanya berdasarkan keaktifan siswa di kelas.
- e. Peserta didik sering mengalami kesulitan dalam membentuk opini, membuat prediksi, atau menarik kesimpulan.
- f. Sebagian guru belum tentu memiliki kemampuan yang memadai dalam memadai dalam mengelola pembelajaran *discovery learning*.
- g. Tidak semua guru mampu memantau kegiatan belajar siswa secara efektif.

Berdasarkan pernyataan tersebut peneliti menyimpulkan beberapa kelemahan pembelajaran *discovery learning* diantaranya sebagai berikut:

- a. Memerlukan waktu yang lebih lama
- b. Kesulitan bagi siswa yang kurang mandiri
- c. Beban kerja guru lebih tinggi
- d. Kesulitan dalam penilaian proses
- e. Tergantung pada ketersediaan fasilitas
- f. Potensi ketimpangan pemahaman

Apabila peserta didik belum punya pengetahuan dasar tentang konteks yang dibelajarkan maka akan sulit bagi mereka untuk mengikuti prosedur pembelajaran *discovery learning*. Selain peserta didik, menurut pendapat di atas, guru yang tidak cerdas dalam mendesain kerangka kerja penemuan, tidak mahir dan tidak terbiasa dalam menerapkan metode *discovery learning*, serta tidak melakukan monitoring dan memfasilitasi pembelajaran dengan baik akan menjadi faktor lemahnya metode penemuan *discovery learning*. Bisa disimpulkan bahwa kelemahan metode ini bisa disebabkan oleh proses dari metode *discovery learning* sendiri, guru, dan juga peserta didik.

2.1.2.9 Model Pendekatan Saintifik *Discovery Learning*

Pendekatan saintifik dan *discovery learning* merupakan pendekatan dan model strategi pembelajaran aktif, yaitu pembelajaran yang berpusat pada peserta didik agar peserta didik berusaha menemukan sendiri beragam informasi yang dibutuhkan. Berdasarkan ciri model pembelajaran *discovery* dapat disimpulkan bahwa diperlukan kemampuan penalaran rasional dan kritis siswa dalam menemukan solusi pemecahan masalah yang siswa hadapi. Proses pembelajaran yang dilakukan pada pembelajaran *discovery* menuntun siswa untuk melakukan proses ilmiah. Proses ilmiah ini dapat dilakukan dengan menerapkan pendekatan saintifik di dalamnya. Pendekatan saintifik juga disebut pendekatan 5 M, yaitu mengamati, menanya, mengumpulkan data/informasi, menalar/mengasosiasi dan mengomunikasikan (mempublikasikan) yang terintegrasi dalam model *discovery learning*. Untuk memperkuat pendekatan saintifik, tematik terpadu (tematik antar mata pelajaran) dan tematik (dalam satu mata pelajaran) perlu diterapkan pembelajaran berbasis penyingkapan/penelitian (*discovery/inquiry learning*) (Sinambela et al, 2022:11).

2.1.3 Hasil Belajar

2.1.3.1 Definisi Hasil Belajar

Guru adalah seseorang yang berjasa dalam dunia pendidikan, karena guru adalah orang yang memberikan ilmu pengetahuan bagi murid-muridnya di sekolah. Selain memberikan ilmu pengetahuan, guru juga merupakan tua kedua bagi siswa atau siswi di sekolah. Di era globalisasi dan perkembangan teknologi yang semakin canggih, kita membutuhkan seorang guru profesional, berkualitas dan memiliki kompetensi untuk mendidik para siswa sehingga lebih berprestasi. Dalam hubungan dengan kegiatan dan hasil belajar siswa, kompetensi guru sangatlah berperan penting dalam proses belajar mengajar.

Hasil belajar para siswa bukan saja ditentukan oleh sekolah, pola, struktur dan isi kurikulumnya, akan tetapi sebagian besar ditentukan oleh kompetensi guru yang mengajar dan membimbing para siswa dengan menggunakan model *convery learning* (Runtu and Kalalo, 2021:4). Hasil

belajar terdiri dari dua kata yaitu hasil dan belajar, kedua kata tersebut memiliki arti yang berbeda, sehingga untuk memahami pengertian hasil belajar maka penulis akan jabarkan makna dari kedua kata tersebut. Belajar merupakan pemerolehan pengalaman baru oleh seseorang dalam bentuk perubahan perilaku sebagai akibat adanya proses dalam bentuk interaksi belajar terhadap suatu objek yang ada dalam lingkungan belajar kegiatan yang paling pokok dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah. Berhasil atau tidaknya pencapaian tujuan pendidikan, bergantung pada bagaimana kegiatan belajar yang dialami oleh siswa sebagai peserta didik. Belajar ialah suatu perubahan yang terjadi didalam diri seseorang setelah melakukan aktivitas tertentu (Suryadi, 2021:14530). Setelah berakhirnya suatu proses belajar, maka siswa memperoleh suatu hasil belajar. Hasil belajar yang dimaksud adalah gambaran kemampuan siswa yang diperoleh dari konsekuensi penilaian proses belajar siswa suatu capaian yang telah diraih seseorang, bagaimanapun keadaannya dan didapatkan dengan adanya usaha terlebih dahulu. Penilaian hasil belajar adalah proses pemberian nilai terhadap hasil-hasil belajar yang dicapai siswa dengan kriteria tertentu.

Penilaian hasil belajar merupakan kegiatan yang bertujuan untuk mengetahui sejauh mana proses belajar dan pembelajaran telah berjalan efektif. Keefektifan pembelajaran tampak pada kemampuan siswa mencapai tujuan belajar yang telah ditetapkan. Dari segi guru, penilaian hasil belajar akan memberikan gambaran mengenai keefektifan mengajarnya, apakah model dan media yang digunakan mampu membantu siswa mencapai tujuan belajar yang ditetapkan. Berdasarkan pendapat diatas, peneliti menyimpulkan bahwa hasil belajar adalah pencapaian yang diraih oleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Pencapaian tersebut dapat berupa kemampuan yang meliputi aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan yang diperoleh siswa setelah mendapatkan pengalaman belajar.

2.1.3.2 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Berhasil atau tidaknya proses belajar seseorang dipengaruhi oleh banyak faktor, baik faktor yang berasal dari dalam diri (faktor internal) individu, maupun faktor yang berasal dari luar diri (faktor eksternal) individu. Pengenalan terhadap faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar sangat penting dilakukan dalam rangka membantu para siswa dalam mencapai hasil belajar yang sebaik-baiknya. Diketahui bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa pada umumnya dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor yang berasal dari dalam diri (internal) siswa dan faktor yang berasal dari luar diri (eksternal) siswa. Salah satu faktor yang berasal dari dalam diri siswa (internal) yang ikut berpengaruh terhadap hasil belajar ialah motivasi belajar. Hal ini menunjukkan bahwa motivasi belajar ikut berperan penting dalam perbuatan belajar siswa (Fernando et al, 2024:298).

Peneliti menyimpulkan berikut faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa terkait dengan penerapan model pembelajaran *discovery learning*:

Faktor Internal

1. Motivasi belajar, tingkat motivasi belajar untuk belajar akan memengaruhi sejauh mana mereka dapat mengikuti proses pembelajaran *discovery learning* secara aktif.
2. Kemampuan kognitif, siswa dengan kemampuan berpikir kritis, logis, dan analitis yang baik cenderung lebih mudah memahami materi dalam model *discovery learning*.
3. Minat belajar, ketertarikan siswa terhadap mata pelajaran yang diajarkan akan meningkatkan efektivitas model pembelajaran.
4. Gaya belajar, siswa dengan gaya belajar yang sesuai dengan pendekatan aktif dan eksploratif dalam *discovery learning* akan lebih mudah menyerap materi.
5. Kesehatan fisik dan psikologis, kondisi fisik dan psikologis siswa, seperti kelelahan, stres, atau gangguan emosional, dapat memengaruhi partisipasi dan hasil belajar mereka.

Faktor Eksternal

1. Kualitas Guru, kemampuan guru dalam merancang, memfasilitasi, dan membimbing proses *discovery learning* sangat penting untuk mencapai hasil belajar yang optimal.
2. Metode dan media pembelajaran, penggunaan media pembelajaran yang sesuai dapat membantu siswa memahami konsep dengan lebih baik dalam pembelajaran *discovery learning*.
3. Fasilitas sekolah, ketersediaan, sumber belajar seperti perpustakaan, laboratorium, atau akses teknologi akan mendukung efektivitas *discovery learning*.
4. Lingkungan belajar, suasana kelas yang kondusif, interaksi antar siswa, dan dukungan dari teman sebaya akan memengaruhi keberhasilan pembelajaran.
5. Dukungan orang tua, peran orang tua dalam memberikan dukungan, baik moral maupun materi, juga berkontribusi terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.

2.1.3.3 Tujuan Penilaian Hasil Belajar

Penilaian adalah pengambilan suatu keputusan terhadap sesuatu dengan ukuran baik buruk yang bersifat kualitatif. Penilaian hasil belajar merupakan alat kontrol terhadap pelaksanaan pendidikan atau merupakan alat yang menyediakan atau memberikan informasi bagi usaha dan pencapaian tujuan pendidikan yang diinginkan (Fernando et al, 2024:298). Tujuan penilaian hasil belajar siswa diantaranya sebagai berikut:

1. Mengukur tingkat pemahaman siswa untuk mengetahui sejauh mana siswa telah memahami materi yang telah diajarkan sesuai dengan tujuan pembelajaran.
2. Menilai pencapaian kompetensi untuk mengevaluasi ketercapaian kompetensi dasar dan indikator yang telah ditentukan dalam kurikulum, baik pada aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap.
3. Memberikan umpan balik untuk perbaikan pembelajaran sebagai alat refleksi bagi guru untuk mengidentifikasi kelemahan dan kekuatan

dalam proses pembelajaran, sehingga dapat dilakukan perbaikan di masa mendatang.

4. Meningkatkan motivasi belajar siswa untuk memahami sejauh mana kemampuan mereka berkembang. Hasil yang baik dapat meningkatkan kepercayaan diri dan motivasi untuk belajar lebih baik.
5. Menentukan keberhasilan siswa yang bertujuan untuk menentukan apakah siswa telah memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sebagai indikator keberhasilan pembelajaran.
6. Menentukan strategi pembelajaran selanjutnya, seperti remedi bagi siswa yang belum tuntas atau pengayaan bagi siswa yang sudah mencapai tujuan pembelajaran.
7. Memberikan informasi kepada pihak terkait seperti siswa, orang tua dan sekolah mengenai perkembangan akademik siswa.

2.1.3.4 Indikator Hasil Belajar

Indikator hasil belajar adalah ukuran atau tanda yang digunakan untuk menggambarkan sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai oleh peserta didik. Indikator ini dirancang berdasarkan kompetensi dasar yang ingin dicapai dan berfungsi sebagai alat untuk menilai keberhasilan proses pembelajaran. Indikator hasil belajar digunakan untuk mengevaluasi efektivitas penerapan model pembelajaran *discovery learning* dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Jika indikator tercapai, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran tersebut memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa.

Indikator hasil belajar mengacu pada tanda-tanda keberhasilan siswa dalam aspek **pengetahuan (kognitif)**, **keterampilan (psikomotorik)**, dan **sikap (afektif)** yang dipengaruhi oleh penerapan model pembelajaran *discovery learning*. Keberhasilan belajar merupakan prestasi peserta didik yang dicapai dalam proses belajar mengajar. Untuk mengetahui keberhasilan belajar tersebut terdapat beberapa indikator yang dapat dijadikan petunjuk bahwa proses belajar mengajar tersebut dianggap berhasil atau tidak (Yogi Fernando et al, 2024:299).

Indikator hasil belajar pada aspek kognitif yaitu (1) kemampuan memahami konsep materi yang diajarkan menggunakan kata-kata sendiri dan memberikan contoh nyata dari konsep yang dipelajari. (2) kemampuan menganalisis masalah seperti mengidentifikasi masalah dari kasus atau situasi yang diberikan oleh guru serta menghubungkan informasi berdasarkan data yang ditemukan selama proses pembelajaran. (3) kemampuan mengaplikasikan pengetahuan seperti mampu menggunakan konsep yang dipelajari untuk menyelesaikan soal atau tugas berbasis aplikasi dan mampu memecahkan masalah dalam situasi yang berbeda dengan pendekatan *discovery learning*. (4) kemampuan menarik kesimpulan berdasarkan hasil analisis data atau observasi yang dilakukan selama pembelajaran.

Indikator hasil belajar pada aspek psikomotorik yaitu (1) keterampilan mengumpulkan data seperti mencari, mengorganisasi dan menginterpretasikan data secara mandiri atau kelompok. (2) keterampilan berpikir kritis untuk mengevaluasi hasil belajar selama proses *discovery learning*. (3) mempunyai keterampilan berkolaborasi dengan teman sebaya dalam menyelesaikan tugas kelompok dan menunjukkan peran aktif selama diskusi. (4) mempunyai keterampilan menggunakan media atau alat media atau teknologi yang relevan untuk mendukung pembelajaran *discovery learning*.

Indikator hasil belajar pada aspek afektif yaitu (1) ketertarikan pada materi yang menunjukkan minat yang tinggi terhadap materi yang diajarkan melalui partisipasi aktif dalam proses pembelajaran. (2) kemandirian belajar dalam mengarahkan diri untuk belajar secara mandiri dalam menemukan jawaban atas masalah yang diberikan. (3) keberanian menyampaikan pendapat, ide atau solusi selama diskusi kelas. (4) kedisiplinan dalam tugas yang diberikan dalam waktu yang telah ditentukan. (5) respons positif terhadap proses pembelajaran melalui keaktifan dan antusiasme dalam mengikuti kegiatan.

Menurut (Rohayati, 2023:10) Aspek Kognitif merupakan segi kemampuan yang berkaitan dengan aspek-aspek pengetahuan, penalaran, atau pikiran. Terdiri atas 6 tingkatan, yaitu:

1. Pengetahuan atau ingatan (*knowledge*)
2. Pemahaman (*comprehension*)
3. Penerapan (*application*)
4. Analisis (*analysis*)
5. Sintesis (*synthesis*)
6. Evaluasi (*evaluation*)

Aspek Psikomotor yaitu kemampuan peserta didik yang berkaitan dengan keterampilan dan kemampuan bertindak. Namun pengukuran ranah psikomotorik biasanya disatukan atau dimulai dengan pengukuran ranah kognitif sekaligus. Hal yang berkaitan dengan aspek-aspek keterampilan terdiri atas 5 tingkatan, yaitu:

1. Kesiapan
2. Meniru atau gerakan terbimbing
3. Presisi atau gerakan yang terbiasa
4. Artikulasi atau gerakan keterampilan kompleks
5. Kreativitas atau naturalisasi

Aspek Afektif merupakan internalisasi sikap yang menunjukkan ke arah pertumbuhan batiniah yang terjadi bila peserta didik menjadi sadar tentang nilai yang diterima, kemudian menjadi bagian dari dirinya dalam membentuk nilai dan menentukan tingkah laku. Aspek afektif terdiri dari lima tingkatan yang berhubungan dengan respons emosional terhadap tugas. Pembagian ranah afektif, yaitu:

1. Kemampuan menerima (*receiving*).
2. Partisipasi/respon (*responding*).
3. Penentuan sikap/menghargai.
4. Organisasi (*organization*).
5. Karakterisasi (*characterization*).

2.2 Kerangka Berpikir

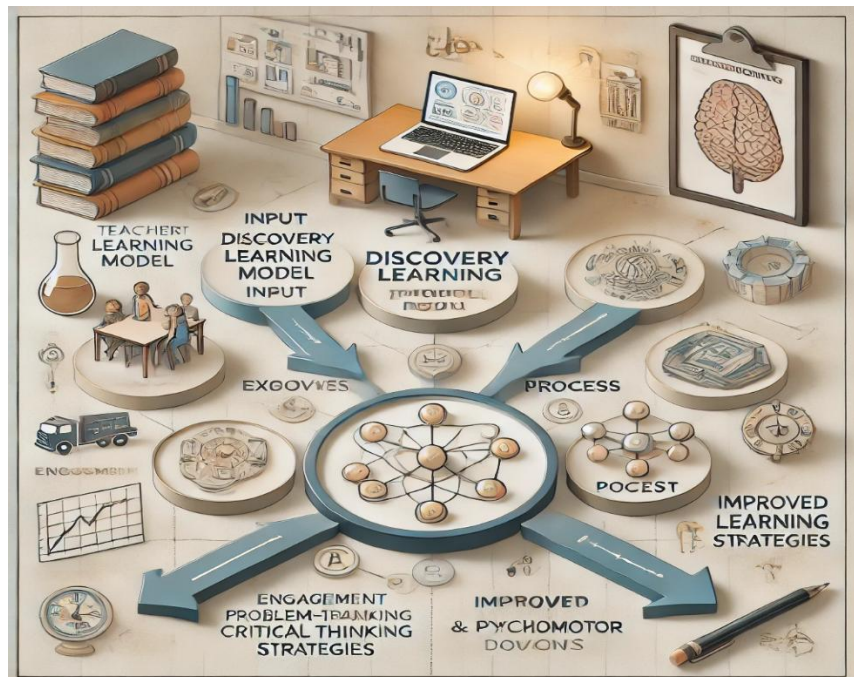
Kerangka berpikir dibuat untuk mengetahui gambaran tentang “Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 2 Gunungsitoli Utara Tahun Pelajaran 2024/2025”. Penelitian (Nurdiansyah, 2022:38) menuliskan kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai hal yang penting.

1. Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa

Metode pembelajaran adalah cara mengajar atau cara menyampaikan materi pelajaran kepada siswa yang diajarkan. Salah satu metode yang dapat diterapkan adalah metode *discovery learning* (pembelajaran dengan penemuan hal baru) terhadap hasil belajar. Pengaruh metode *discovery learning* terhadap hasil belajar siswa didukung oleh penelitian oleh (Kurniawan et al, 2023:1072), berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan mengenai pembelajaran matematika dengan menerapkan model pembelajaran *discovery learning* terhadap hasil belajar matematika materi aritmatika sosial siswa SMP Negeri 8 Mataram tahun ajaran 2022/2023 di peroleh kesimpulan pembelajaran dengan model pembelajaran *discovery learning* berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VII SMPN 8 mataram pada pembelajaran matematika materi aritmatika sosial tahun ajaran 2022/2023.

Penelitian (Rizki, 2023:62) mengemukakan bahwa pengaruh model pembelajaran *discovery learning* terhadap hasil belajar siswa kelas X SMAN 1 Rengat Barat menunjukkan kenaikan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen sebesar 35.71% dan menunjukkan adanya pengaruh penggunaan model pembelajaran *discovery learning* yang berarti dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti tertarik untuk mengetahui lebih lanjut mengenai pengaruh metode pembelajaran *Discovery Learning* terhadap hasil belajar siswa

kelas VIII SMP Negeri 2 Gunungsitoli Utara tahun pelajaran 2024/2025, dengan membuat kerangka pemikiran sebagai berikut:



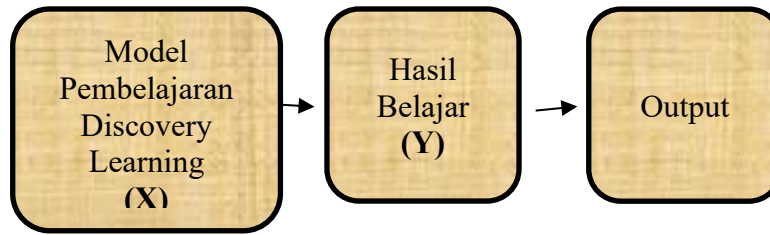
Sumber: (Artificial Intelligence)

Gambar2.1 Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa

Berikut adalah gambar yang menggambarkan pengaruh model pembelajaran *Discovery Learning* terhadap hasil belajar siswa. Gambar ini terbagi menjadi tiga bagian utama (Johar and Hanum 2021:37) (Johar and Hanum 2021:136).

- Input: menjelaskan elemen inti *Discovery Learning*, seperti peran guru, pendekatan berpusat pada siswa, dan strategi pembelajaran aktif.
- Proses: menggambarkan tahapan dalam pembelajaran, termasuk keterlibatan, eksplorasi, pemecahan masalah, berpikir kritis, dan komunikasi.
- Output: hasil pembelajaran yang mencakup domain kognitif (pemahaman konsep), afektif (motivasi), dan psikomotorik (keterampilan praktis).

Alur hubungan dari input ke proses hingga output diwakili oleh panah, menunjukkan pengaruh langsung *Discovery Learning* terhadap peningkatan hasil belajar.



Gambar 1.2 Kerangka Berpikir

2.3 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan dugaan sementara atau pernyataan yang dibuat berdasarkan pengamatan awal yang kemudian diuji kebenarannya melalui penelitian. Hipotesis dirumuskan sebagai jawaban sementara terhadap pertanyaan penelitian yang sifatnya masih perlu dibuktikan dengan data empiris. Berdasarkan latar belakang dan landasan teori yang telah disampaikan oleh peneliti sebelumnya, maka dirumuskan hipotesis sebagai berikut:

- H_o = Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran *discovery learning* terhadap hasil belajar siswa
- H_a = terdapat pengaruh model pembelajaran *discovery learning* terhadap hasil belajar siswa



Gambar 2.3 Model Pembelajaran Discovery Learning