

## **BAB II KAJIAN PUSTAKA**

### **A. Kajian Teori**

#### **1. Pengertian Hasil Belajar**

Interaksi antara pendidik dengan peserta didik yang dilakukan secara sadar, terencana baik didalam maupun di luar ruangan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik ditentukan oleh hasil belajar. Sebagaimana dikemukakan oleh Afandi et al., (2013) hasil belajar adalah proses perubahan kemampuan intelektual atau pengetahuan (kognitif), kemampuan sikap (afektif) serta kemampuan motorik halus dan kasar atau keterampilan (psikomotor) pada siswa. Perubahan kemampuan siswa dalam proses pendidikan khususnya dalam satuan pembelajaran dasar diharapkan cocok dengan tahap perkembangannya yakni pada tahapan operasional konkrit.

Menurut Husamah et al., (2016) hasil belajar pada hakikatnya merupakan pergantian tingkah laku sebagai hasil dari proses belajar. Pergantian ini berbentuk pengetahuan, uraian, keahlian serta perilaku yang umumnya meliputi ranah kognitif, afektif, serta psikomotorik.

Menurut (Sudirman & Rosmini, 2016) hasil belajar adalah hasil yang dicapai setelah terjadi proses belajar dan pembelajaran, yang menciptakan perubahan tingkah laku. Bentuk daripada hasil belajar tersebut ialah angka ataupun nilai yang diperoleh dari tes hasil belajar.

Dari beberapa uraian diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah mengalami pengalaman belajarnya. Kemampuan tersebut mencakup kemampuan kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotor (keterampilan). Wujud daripada hasil belajar tersebut berupa angka maupun nilai yang diperoleh dari tes hasil belajar peserta didik.

## **2. Model *Discovery Learning***

### **a. Pengertian *Discovery Learning***

Dalam proses pembelajaran, hal terpenting yang harus dilakukan adalah penggunaan strategi pembelajaran apa yang akan digunakan, sehingga proses pembelajaran sampai dengan sempurna pada siswa. Seperti halnya penggunaan model pembelajaran yang tepat akan menghasilkan proses pembelajaran yang optimal. Misalnya dalam pembelajaran IPA, dimana pembelajaran IPA cenderung dilakukan dengan berbagai percobaan. Dalam hal ini, model pembelajaran yang cocok digunakan untuk mengoptimalkan pembelajaran IPA dapat dengan menggunakan model *discovery learning*. Berikut beberapa pengertian model *discovery learning* menurut para ahli:

Menurut Endang (2020) Model *Discovery Learning* merupakan suatu model pembelajaran 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 masalah yang dihadapi, dan kebiasaan tersebut akan ditransfer dalam kehidupan bermasyarakat.

Menurut Euis et al., (2019) model *discovery learning* adalah siswa akan belajar dengan baik, jika ia mendapatkan kesempatan untuk menemukan sendiri konsep, teori, atau aturan melalui contoh-contoh yang ia jumpai dalam kehidupannya.

Dalam model *discovery learning* hendaknya guru memberikan kesempatan kepada siswanya untuk memecahkan masalahnya sendiri sehingga melalui kegiatan tersebut siswa akan lebih menguasai dan mampu menerapkan konsep, teori, serta aturan dalam situasi lain.

Menurut Afandi et al., (2013) *discovery learning* adalah belajar mencari dan menemukan sendiri. Dalam sistem belajar mengajar ini guru menyajikan bahan pelajaran yang tidak berbentuk final, tetapi peserta didik diberi peluang untuk mencari dan menemukan sendiri dengan menggunakan teknik pendekatan pemecahan masalah. Dalam model *discovery learning* tidak semua yang dipelajari harus dipresentasikan secara keseluruhan dan final, beberapa bagian harus dicari, diidentifikasi sendiri oleh peserta didik.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa model *discovery learning* atau pembelajaran penemuan adalah pembelajaran untuk menemukan konsep, makna, dan hubungan kausal melalui pengorganisasian pembelajaran yang dilakukan oleh peserta didik.

### **b. Jenis dan Bentuk *Discovery Learning***

Menurut Endang, (2020) bentuk model *discovery learning* dapat dilaksanakan dalam komunikasi satu arah atau komunikasi dua arah sebagai berikut.

- 1) 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 model *discovery learning*.
- 2) Sistem dua arah. Sistem dua arah dimana guru melibatkan peserta didik dalam pertanyaan-pertanyaan guru. Siswa melakukan *discovery*, sedangkan guru membimbing mereka ke arah yang tepat atau benar.

### **c. Langkah-langkah Pembelajaran *Discovery Learning***

Berikut Langkah-langkah model *Discovery Learning* menurut Afandi *et al.*, (2013).

- 1) Identifikasi kebutuhan siswa;
- 2) seleksi pendahuluan terhadap prinsip-prinsip, pengertian konsep dan generalisasi yang akan dipelajari;
- 3) Seleksi bahan, dan problema/ tugas-tugas;
- 4) Membantu dan memperjelas tugas/ problema yang akan dipelajari, peranan masing-masing siswa, mempersiapkan setting kelas dan alat-alat yang diperlukan;

- 5) Memeriksa pemahaman siswa terhadap masalah yang akan di selesaikan dan tugas–tugas siswa;
- 6) Memberi kesempatan pada siswa untuk melakukan penemuan.
- 7) Membantu siswa menyiapkan informasi/data jika diperlukan oleh siswa;
- 8) Memimpin siswa menganalisis sendiri melalui pertanyaan yang mengarahkan dan mengidentifikasi proses;
- 9) Mendorong terjadinya interaksi antar siswa.

**d. Kelebihan dan Kekurangan *Discovery Learning***

Endang, (2020) menyebutkan terdapat beberapa kelebihan atau keunggulan model *discovery learning*, yaitu:

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

Menurut Euis *et al.*, (2019) model *discovery learning* juga memiliki beberapa kelemahan atau kekurangan, antara lain sebagai berikut:

- 1) Metode ini menimbulkan asumsi bahwa ada kesiapan pikiran untuk belajar. Bagi siswa yang kurang pandai, akan mengalami kesulitan abstrak atau berfikir atau mengungkapkan hubungan antara konsep-konsep, yang tertulis atau lisan, sehingga pada gilirannya akan menimbulkan frustrasi.
- 2) Metode ini tidak efisien untuk mengajar jumlah siswa yang banyak, karena membutuhkan waktu yang lama untuk membantu mereka menemukan teori untuk pemecahan masalah lainnya.
- 3) Harapan-harapan yang terkandung dalam metode ini dapat buyar berhadapan dengan siswa dan guru yang telah terbiasa dengan cara-cara belajar yang lama.
- 4) Pengajaran *discovery* lebih cocok untuk mengembangkan pemahaman, sedangkan mengembangkan aspek konsep, keterampilan dan emosi secara keseluruhan kurang mendapat perhatian.
- 5) Pada beberapa disiplin ilmu, misalnya IPA kurang fasilitas untuk mengukur gagasan yang dikemukakan oleh para siswa.
- 6) Tidak menyediakan kesempatan-kesempatan untuk berfikir yang akan ditemukan oleh siswa karena telah dipilih terlebih dahulu oleh guru.

### 3. Hakikat Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

Pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses pertukaran ilmu pengetahuan yang akan dijadikan sebagai suatu pondasi dalam melakukan kegiatan. Pembelajaran IPA merupakan bagian kecil dari proses pembelajaran yang terjadi di Sekolah Dasar (SD).

Menurut Endin *et al.*, (2016) Pembelajaran IPA SD sebaiknya disesuaikan dengan tingkat kemampuan peserta didik. Peserta didik akan lebih menguasai IPA jika pembelajaran IPA sesuai dengan tingkat kemampuannya. Menurut Farida, (2016) IPA merupakan suatu hal yang didasarkan dari gejala alam, yang mana gejala alam tersebut akan menjadi suatu pengetahuan jika dimulai dengan perilaku ilmiah serta memakai tata cara ilmiah.

Dalam melatih keterampilan proses dasar IPA dan sikap ilmiah siswa, diperlukan suatu pembelajaran yang tidak hanya siswa berperan sebagai penerima namun siswa juga harus mengalami sendiri pengalamannya dalam memahami ilmu tersebut, sehingga pada akhirnya dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari siswa, selain itu pembelajaran IPA juga diarahkan untuk mengembangkan kemampuan berpikir siswa melalui permasalahan-permasalahan yang ada dalam kehidupan siswa. Sehingga terbiasa berpikir dan bersikap ilmiah dan hasil belajar yang harus dikembangkan dalam pembelajaran IPA ialah sikap ilmiah siswa itu sendiri.

#### 4. Kajian Penelitian yang Relevan

Berdasarkan telaah yang dilakukan berikut ini dikemukakan beberapa penelitian yang kaitannya dengan variabel penelitian yang dilakukan.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Rialen *et al.*, (2018) yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPA Kelas 5 SD” Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 5 penelitian dilakukan menggunakan langkah-langkah sesuai dengan model pembelajaran *discovery learning* yang telah direncanakan. Penelitian dilaksanakan dalam 2 siklus, setiap siklus terdiri dari 3 kali pertemuan. Hasil belajar IPA siswa kelas 5 SD Negeri 1 Wates sangat meningkat. Hal ini dapat dilihat pada siklus siswa tuntas sebanyak 5 siswa (20%) dengan rata-rata 58,4. Setelah diterapkan model pembelajaran *discovery learning* terjadi peningkatan dari pra siklus ke siklus I yaitu 36% dengan hasil pada siklus I siswa tuntas sebanyak 11 siswa (56%) dengan rata-rata 74,4, terjadi peningkatan pula pada penelitian siklus I ke siklus II yaitu 36% dengan hasil pada siklus II siswa yang tuntas menjadi 23 siswa (92%) dengan rata-rata 85,8. Penurunan siswa yang tidak tuntas juga terjadi dalam penelitian ini, pada pra siklus siswa yang tidak tuntas sebanyak 20 siswa (80%), setelah diterapkan model pembelajaran *discovery learning* pada siklus I siswa yang tidak tuntas menurun menjadi 14 siswa (44%), terjadi penurunan siswa yang tidak tuntas pula dari siklus I ke siklus II yaitu menjadi 2 siswa (8%) yang tidak tuntas.

Dalam penelitian tersebut guru diberikan saran agar menjadikan referensi model *discovery learning* untuk menjadi solusi agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dalam merancang pembelajaran yang akan dilaksanakan.

Hal ini juga didukung oleh penelitian yang dilakukan Dwi & Zuchrotus, (2019) dalam penelitiannya yang berjudul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Mata Pelajaran IPA Materi Ekosistem Dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Discovery Learning*” sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V. Nilai rata – rata post-test siklus I adalah 62,2. Siswa yang tuntas belajarnya berdasarkan nilai post-test siklus I hanya 2 siswa, dari 21 siswa. Bila di persentasekan hasil post-test adalah 9,5%, sehingga dari hasil tersebut belum bisa dikatakan bahwa hasil belajar siswa tuntas, karena yang memperoleh nilai 75 ke atas belum mencapai 75%. Pada siklus II nilai rata – rata post-testnya adalah 80,91. Siswa yang tuntas belajarnya berdasarkan nilai post-test siklus II adalah 16 siswa, dari 21 siswa. Bila di persentasekan nilai post-test siklus II adalah 76,2%, sehingga dari hasil tersebut bisa dikatakan bahwa hasil belajar siswa tuntas, karena yang memperoleh nilai 75 ke atas mencapai 76,2%.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran melalui model *discovery learning* dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa pada materi ekosistem. Pada penelitian ini rata-rata hasil belajar IPA dan persentase ketuntasan siklus I mengalami peningkatan pada siklus II.

Penerapan model *discovery learning* akan efektif jika guru pada saat pembentukan kelompok guru memberikan pengertian kepada siswa bahwa

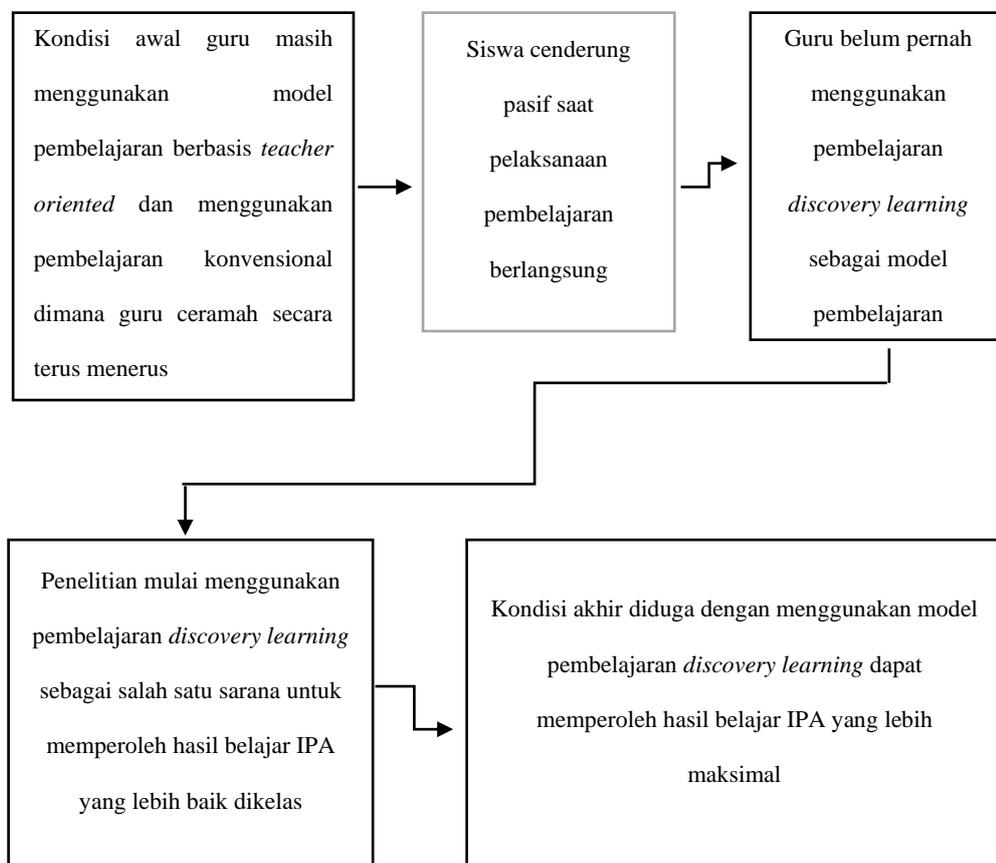
tujuan dibentuk kelompok adalah agar lebih mengenal temannya di kelas, supaya siswa mau untuk diatur oleh guru dalam pembentukan kelompok. Karena jika tidak, siswa akan cenderung memilih sendiri anggota kelompoknya.

Berbeda halnya dengan penelitian sebelumnya yaitu penerapan model *discovery learning* tidak menggunakan cara pembentukan kelompok untuk memperoleh hasil belajar yang lebih baik, tetapi dalam penelitian ini peneliti justru menggunakan cara pembentukan kelompok dan guru memberikan pengertian bahwa dengan dibentuknya kelompok agar siswa lebih mengenal temannya di kelas dan siswa memperoleh hasil belajar yang lebih maksimal.

Selanjutnya hasil belajar yang baik dengan menggunakan model *discovery learning* juga dibuktikan berdasarkan penelitian yang dilakukan Guntur et al., (2019) yang berjudul “Peningkatan Proses dan Hasil Belajar Ipa Kelas 5 Tema 6 Subtema 3 Dengan Model Pembelajaran Discovery Learning” hasil penelitian yang telah dilakukan pada siklus I dan siklus II dapat disimpulkan bahwa proses dalam langkah-langkah model Discovery Learning dapat berhasil meningkatkan hasil belajar siswa pada muatan pelajaran IPA dalam Tema 6 subtema 3 kelas 5 di SD Negeri Tegalorejo 02 Salatiga. Dapat dilihat apabila pada pra siklus hanya (52%) 13 siswa yang masuk kategori tuntas, setelah melakukan tahap siklus I mengalami kenaikan menjadi (63%) 17 siswa yang masuk kategori tuntas dan hasil belajar mengalami peningkatan kembali pada siklus II menjadi (89%) 24 siswa yang tuntas.

Dari hasil penelitian tersebut disarankan jika dalam pembelajaran IPA dalam tematik menggunakan model *discovery learning* harus menarik dan sarana dalam pembelajaran harus memadai. Karena dalam model *discovery learning* siswa akan mencari tahu sendiri masalah dan solusi dari permasalahan yang disajikan oleh guru. Dengan penggunaan model *discovery learning* adalah suatu cara belajar siswa aktif dengan menemukan sendiri pengetahuannya melalui berdiskusi, menyelidiki sendiri, membaca sendiri, dan melalui tukar pendapat dengan temannya maupun gurunya. Sehingga pengetahuan yang diperoleh siswa akan bertahan lama. Setelah itu guru perlu lebih mengorganisir waktu pembelajaran supaya langkah-langkah dalam model *discovery learning* dapat berjalan sesuai dengan yang sudah direncanakan dan memberikan hasil yang lebih maksimal.

## 5. Kerangka Pikir



Gambar 1 Kerangka Pikir

Pada dasarnya proses pembelajaran di kelas itu melibatkan beberapa komponen yang ada seperti model, strategi pembelajaran, bahan ajar, media yang dikembangkan atau dipergunakan. Selain itu juga ada faktor lain yang mempengaruhi jalannya proses pembelajaran di kelas seperti faktor lingkungan keluarga maupun lingkungan sekolah. Agar siswa aktif dalam belajar maka perlu adanya perbaikan seperti pemilihan model, metode serta strategi yang lebih tepat untuk dipergunakan, maka dari itu belajar menjadi jauh lebih menyenangkan, tidak menjenuhkan dan membuat siswa turun aktif dalam kegiatan pembelajaran tersebut.

Berdasarkan kajian teori yang telah diuraikan sebelumnya diperoleh kerangka pikir bahwa kondisi awal pembelajaran IPA di kelas V SD Negeri Cikupa yaitu permasalahan yang begitu kompleks yang telah dimunculkan, dimana penggunaan model pembelajaran yang masih konvensional oleh guru akan berakibat pada hasil belajar siswa, yaitu pada mata pelajaran IPA.

Dari penjelasan diatas, peneliti melakukan suatu tindakan untuk membantu mengatasi permasalahan yang timbul. Dengan menggunakan model *discovery learning* dengan bantuan media konkrit. Model *discovery learning* tepat digunakan dalam pembelajaran IPA, yang menuntut pola pembelajaran aktif, kreatif, dan inovatif. Melalui pembelajaran menggunakan model *discovery learning* akan menambah pengetahuan siswa melalui lingkungan sekitar. Meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA karena siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Model *discovery learning* merupakan model pengajaran yang memungkinkan siswa terlibat secara aktif menggunakan proses mentalnya untuk menentukan alternatif metode yang dapat dipilih dalam pengajaran IPA di SD mengingat diperlukan suatu bentuk kegiatan yang dapat mengarahkan siswa untuk menemukan suatu konsep melalui pengujian atau penemuan secara langsung. Penggunaan media konkrit semakin memperkuat pemahaman siswa dalam menyerap materi pelajaran. Dimana pembelajaran yang baik pada dasarnya merupakan pembelajaran yang bermakna bagi siswa-siswanya.

## 6. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara dalam suatu penelitian seperti yang dikemukakan Muri, (2018) hipotesis adalah dugaan sementara, yang harus dibuktikan kebenarannya melalui penyelidikan ilmiah. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data.

Berdasarkan teori dan kerangka berpikir di atas, maka dapat diperoleh hipotesis penelitian yang dilakukan oleh peneliti tentang: Pengaruh *Discovery Learning* terhadap Hasil Belajar IPA pada Materi Suhu dan Kalor di Kelas V SD Negeri Cikupa yaitu ada pengaruh yang signifikan terhadap model *Discovery Learning* dengan Hasil Belajar.