

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORETIS**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Hakikat Belajar dan Pembelajaran**

###### **a. Pengertian Belajar**

Belajar merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan kita karena belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan perilaku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Tanpa belajar seseorang tidak mungkin dapat mengembangkan potensi dirinya dengan baik secara maksimal dan tanpa belajar seseorang juga sulit menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi. Selain itu belajar adalah salah satu kebutuhan manusia karena dengan belajar seseorang akan dapat meningkatkan pengetahuan, ketrampilan serta sikap yang semuanya itu dapat berguna bagi dirinya maupun dalam kehidupan masyarakat. Dari belajar seseorang akan dapat melakukan sesuatu yang tidak dapat dilakukan sebelumnya karena belajar sesungguhnya juga adalah perubahan tingkah laku atau kecakapan manusia.

Hakikatnya belajar harus menghasilkan sesuatu perubahan yang permanen dalam diri manusia melalui pengalaman yang diolah daya nalar. Pengalaman adalah hasil proses interaksi manusia dengan lingkungan hidupnya. Pengalaman itulah yang menjadi bahan baku dalam proses pembelajaran. Semakin banyak interaksi dengan lingkungan hidupnya maka manusia semakin banyak

pengalaman dan semakin banyak pengalaman berarti semakin banyak pengetahuan.

Belajar merupakan suatu kebutuhan bagi setiap orang, karena mereka dapat mengetahui dan menemukan suatu pengalaman. Belajar bukan semata-mata mengumpulkan atau menghafalkan fakta-fakta yang terjadi dalam bentuk informasi atau materi pelajaran.

Dalam proses pengajaran, unsur proses belajar memegang peranan yang penting/vital. Mengajar adalah proses membimbing kegiatan belajar, dan kegiatan mengajar hanya bermakna bila terjadi kegiatan belajar siswa. Oleh karena itu, adalah penting sekali bagi setiap guru memahami sebaik-baiknya tentang proses belajar siswa, agar ia dapat memberikan bimbingan dan menyediakan lingkungan belajar yang tepat dan serasi bagi siswa.

Menurut Oemar Hamalik ( 2015 : 36 ) belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman. ( *learning is defined as the modification or streng thening of behavior through experiencin* )

Menurut Purwanto ( 2014 : 66 ) belajar adalah usaha siswa menimbulkan perubahan perilaku dalam dirinya sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Menurut Sardiman A.M ( 2016 : 21 ) Belajar adalah berubah dalam hal ini yang di maksudkan belajar berarti usaha mengubah tingkah laku. Jadi belajar akan membawa suatu perubahan pada individu-individu yang belajar.

Menurut Slameto (dalam Nunuk Suryani dan Leo Agung 2012 : 35) belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh suatu

perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya dalam berinteraksi dengan lingkungannya.

Hamiyah & Jauhar (2014: 4) yang menyatakan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan perilaku/pribadi seseorang berdasarkan pengalamannya berinteraksi dengan lingkungannya yang ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, keterampilan, kecakapan, kebiasaan, serta perubahan aspek-aspek lain yang ada pada individu yang belajar.

Menurut Klein (dalam Jamil Suprihatiningrum, 2013: 14), belajar didefinisikan sebagai hasil proses eksperimental dalam perubahan tingkah laku yang relatif permanen yang tidak dapat diucapkan dengan pernyataan sesaat

Dari defenisi pembelajaran di atas dapat peneliti simpulkan bahwa Belajar adalah suatu proses perubahan di dalam kepribadian manusia dan perubahan tersebut ditampakkan dalam bentuk peningkatan kecakapan pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, daya fikir, dan lain-lain kemampuannya.

## **b. Pengertian Pembelajaran**

Pendidikan, latihan, pembelajaran, teknologi pendidikan, istilah-istilah tersebut masing-masing memiliki pengertian sendiri-sendiri, berbeda tetapi berhubungan erat. Pendidikan lebih menitikberatkan pada pembentukan dan pengembangan kepribadian, jadi mengandung pengertian yang lebih luas sedangkan latihan ( *training* ) lebih menekankan pada pembentukan keterampilan ( *skill* ).

Pendidikan dilaksanakan dalam lingkungan sekolah, sedangkan penggunaan latihan umumnya dilaksanakan dalam lingkungan industri. dalam pengajaran, perumusan tujuan adalah yang utama dan setiap proses pengajaran senantiasa diarahkan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. untuk itu proses

pengajaran harus di rencanakan. Ketercapaian tujuan dapat di cek atau di kontrol sejauh mana tujuan itu telah tercapai. Itu sebabnya, suatu sistem pengajaran selalu mengalami dan mengikuti tiga tahap, yakni tahap analisis (menentukan dan merumuskan tujuan), tahap sintesis (perencanaan proses yang akan ditempuh), dan tahap evaluasi (mentes tahap pertama dan kedua).

Dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional disebutkan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar

Menurut Oemar Hamalik ( 2015 : 57 ) pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran.

Hosnan, 2014 dalam buku yang berjudul „Pendekatan Saintifik Dan Kontekstual Dalam Pembelajaran Abad 21“. Pembelajaran adalah perubahan tingkah laku yang melibatkan keterampilan kognitif, yaitu penguasaan ilmu dan perkembangan kemahiran intelek.

Jamil Suprihatiningrum (2013: 75) mengungkapkan bahwa pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang melibatkan informasi dan lingkungan yang disusun secara terencana untuk memudahkan siswa dalam belajar. Lingkungan yang dimaksud tidak hanya berupa tempat, tetapi juga metode, media, dan peralatan yang diperlukan untuk menyampaikan informasi.

Pembelajaran menurut Ridwan Abdullah Sani (2013: 40) merupakan penyediaan kondisi yang mengakibatkan terjadinya proses belajar pada diri

peserta didik. Penyediaan kondisi dapat dilakukan dengan bantuan pendidik (guru) atau ditemukan sendiri oleh individu ( belajar secara otodidak).

Menurut Schunk (2012: 5-6) pembelajaran adalah perubahan yang bertahan lama dalam perilaku, atau dalam kapasitas berperilaku dengan cara tertentu, yang dihasilkan dari praktik atau bentuk-bentuk pengalaman lainnya.

Berdasarkan pendapat yang dikemukakan di atas dapat penulis simpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru yang terprogram dan sistematis dimana guru berinteraksi dengan peserta didik dengan menggunakan sumber belajar.

### **c. Tujuan Belajar**

Menurut Nunuk Suryani dan Leo Agung (2012 : 39)., “tujuan belajar adalah komponen pertama yang harus ditetapkan dalam proses pembelajaran karena berfungsi sebagai indikator keberhasilan pembelajaran”

Menurut Sardiman A.M (2016) tujuan belajar itu adalah ingin mendapatkan pengetahuan,keterampilan dan penanaman sikap mental atau nilai-nilai.

Menurut Oemar Hamalik (2015 : 85) Tujuan belajar adalah perangkat hasil yang hendak dicapai setelah siswa melakukan kegiatan belajar.

Menurut Agus Suprijono (2013: 5) berpendapat bahwa tujuan belajar yang eksplisit diusahakan untuk dicapai dengan tindakan instruksional, lazim dinamakan *instructional affects*, yang biasa berbentuk pengetahuan dan keterampilan.

Selain itu, Roestiyah N.K (dalam Nunuk Suryani dan Leo Agung 2012 : 40) memberi pengertian tentang tujuan pembelajaran sebagai berikut, tujuan

pembelajaran adalah deskripsi tentang penampilan perilaku (*performance*) peserta didik yang diharapkan setelah siswa mempelajari bahan pelajaran yang kita ajarkan.

Berdasarkan pendapat para ahli dan pakar di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan belajar adalah komponen pertama yang harus ditetapkan dalam proses pembelajaran karena sebagai indikator keberhasilan yang diharapkan setelah siswa mempelajari pelajaran.

#### **d. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Belajar**

Menurut Bandura (dalam Ridwan Abdullah Sani 2013: 234), faktor-faktor yang mempengaruhi belajar yaitu faktor personal misalnya yang menyebabkan peserta didik membuat harapan yang lebih tinggi, faktor tingkah laku misalnya memotivasi peserta didik untuk belajar lebih giat lagi, dan faktor lingkungan misalnya guru memberikan umpan balik. Berikut ini penjabaran faktor-faktornya:

- 1) Faktor personal merupakan faktor yang berasal dari peserta didik itu sendiri meliputi:
  - a) Harapan
  - b) Sikap
  - c) Intelektensi
  - d) Kepercayaan
  - e) Strategi Berfikir
- 2) Faktor perilaku merupakan faktor tingkah laku dari siswa itu sendiri, meliputi:
  - a) Pernyataan
  - b) Pilihan

c) Tindakan

3) Faktor lingkungan meliputi :

a) Sumber daya

b) Konsekuensi hasil

c) Orang lain

d) Pengaturan lingkungan

Berdasarkan pendapat ahli di atas faktor yang mempengaruhi belajar dapat disimpulkan yaitu faktor individu berasal dari diri siswa meliputi sikap dan tingkah laku siswa, dan faktor dari luar siswa meliputi lingkungan sekolah, rumah ataupun masyarakat.

#### **e. Pengertian Mengajar**

Nunuk Suryani dan Leo Agung (2012: 37). menyatakan bahwa “mengajar adalah suatu aktivitas dari guru dalam usaha mengorganisasi lingkungan yang berhubungan dengan siswa, pengetahuan dan bahan pembelajaran sehingga menimbulkan proses belajar mengajar yang efektif pada diri siswa”

Menurut Moh. Uzer Usman, mengajar adalah suatu usaha mengorganisasi lingkungan dalam hubungannya dengan siswa dan bahan pembelajaran sehingga menimbulkan proses belajar mengajar pada diri siswa (dalam Nunuk Suryani dan Leo Agung 2012: 36).

Menurut Suprihatiningrum (2013: 61), “mengajar merupakan suatu seni untuk mentransfer pengetahuan, ketrampilan dan nilai-nilai yang diarahkan oleh nilai-nilai pendidikan, kebutuhankebutuhan individu siswa, kondisi lingkungan, dan keyakinan yang dimiliki oleh guru.

Menurut Sardiman A.M (2016 : 24) Mengajar diartikan sebagai suatu usaha penciptaan sistem lingkungan memungkinkan terjadinya proses belajar.

Menurut JJ. Hasibuan dan Moedjiono (2012: 3) Mengajar adalah penciptaan sistem lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses belajar.

Berdasarkan pendapat para ahli dan pakar dapat disimpulkan bahwa mengajar adalah suatu aktivitas mentransfer pengetahuan, ketrampilan dan nilai-nilai dari guru dalam mengorganisasi lingkungan, siswa, pengetahuan dan bahan pembelajaran sehingga menimbulkan proses belajar yang efektif pada diri siswa.

## **2. Model Pembelajaran**

### **a. Pengertian Model Pembelajaran**

Model pembelajaran sangat erat kaitannya dengan gaya belajar siswa dan gaya mengajar guru. Melalui model pembelajaran, guru dapat membantu siswa untuk mendapatkan informasi, keterampilan, cara berpikir, dan mengekspresikan idenya.

Prastowo (2013: 68) berpendapat bahwa model pembelajaran adalah acuan pembelajaran yang secara sistematis dilaksanakan berdasarkan pola-pola pelajaran tertentu. Model pembelajaran tersusun atas beberapa komponen yaitu fokus, sintaks, sistem sosial, dan sistem pendukung.

Menurut Sani (2013: 89) model pembelajaran adalah kerangka konseptual berupa pola prosedur sistematis yang dikembangkan berdasarkan teori dan digunakan dalam mengorganisasikan proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan belajar.



Menurut Abdullah (2013: 89) model pembelajaran merupakan kerangka konseptual berupa pola prosedur sistematis yang dikembangkan berdasarkan teori dan digunakan dalam mengorganisasikan proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan belajar.

Lebih lanjut, Suprihatiningrum (2013: 145) mengemukakan bahwa model pembelajaran merupakan suatu rancangan yang di dalamnya menggambarkan sebuah proses pembelajaran yang dapat dilaksanakan oleh guru dalam mentransfer pengetahuan maupun nilai-nilai kepada siswa.

Menurut Hosnan (2014: 337). Model adalah prosedur yang sistematis tentang pola belajar untuk mencapai tujuan belajar serta sebagai pedoman bagi pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran

Sedangkan menurut pendapat Karwati dan Priansa (2014: 247), model merupakan kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan suatu kegiatan.

Trianto (2013: 22) mengungkapkan bahwa model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran yang termasuk di dalamnya buku-buku, film-film, komputer, kurikulum, dan lain-lain.

Pola dari suatu model pembelajaran adalah pola yang menggambarkan urutan alur tahap-tahap keseluruhan yang pada umumnya disertai dengan serangkaian kegiatan pembelajaran (Trianto, 2013: 24).

Pola dari suatu model pembelajaran menunjukkan kegiatankegiatan apa yang harus dilakukan oleh guru atau siswa. Berdasarkan beberapa pendapat yang telah dikemukakan para ahli, peneliti menyimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu pola pembelajaran yang tergambar dari awal hingga akhir kegiatan pembelajaran yang tersusun secara sistematis dan digunakan sebagai pedoman untuk merencanakan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Ciri utama dari model pembelajaran adalah adanya tahapan atau sintaks pembelajaran.

#### **b. Macam-Macam Model Pembelajaran**

Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang dapat melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran, sehingga dapat menciptakan generasi yang inovatif dan kreatif. Pelibatan siswa dalam pembelajaran tidak terlepas dari penggunaan model pembelajaran yang mampu mengarahkan siswa untuk terlibat dalam pembelajaran.

Sani (2014: 76) mengemukakan beberapa model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran dengan mengintegrasikan elemen-elemen langkah ilmiah yaitu pembelajaran berbasis inkuiri, pembelajaran penemuan (*discovery learning*), pembelajaran berbasis masalah (*problem based learning*), dan pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*).

Lebih lanjut, Kurniasih & Sani (2014: 64) mengemukakan bahwa dalam pembelajaran banyak model pembelajaran yang dapat digunakan untuk menuntut siswa menjadi aktif dalam kegiatan belajar mengajar yaitu *discovery learning*, *problem based learning*, *project based learning*, dan *cooperative learning*.

Model pembelajaran tersebut berusaha membelajarkan siswa untuk mengenal masalah, merumuskan masalah, mencari solusi atau menguji jawaban sementara atas suatu masalah/pertanyaan dengan melakukan penyelidikan (menemukan fakta melalui penginderaan), pada akhirnya dapat menarik kesimpulan dan menyajikannya secara lisan maupun tulisan. Berdasarkan uraian tersebut, maka model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah model *Discovery Learning*.

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

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

Model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Apabila antara pendekatan, strategi, metode, teknik dan bahkan taktik pembelajaran sudah terangkai menjadi satu kesatuan yang utuh maka terbentuklah apa yang disebut dengan model pembelajaran. Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran.

Kegiatan belajar mengajar hendaknya tidak didominasi oleh guru tetapi harus melibatkan siswa. Maksudnya pembelajaran harus melibatkan secara maksimal seluruh kemampuan siswa untuk mencari atau menyelidiki sehingga mereka dapat menemukan sendiri pengetahuan. Pembelajaran seperti ini disebut dengan penemuan (*Discovery Learning*). Penemuan (*discovery*) merupakan suatu model pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan pandangan konstruktivisme.

Menurut Sund (dalam Roestiyah 2012 : 20 )”*Discovery* adalah proses mental dimana siswa mampu mengasimilasikan sesuatu konsep atau prinsip”. Proses mental tersebut ialah mengamati, mencerna, mengerti, mengolong-golongkan, membuat dugaan, menjelaskan, mengukur, membuat kesimpulan dan sebagainya

Menurut Kurniasih & Sani (2014: 64) *Discovery Learning* didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang terjadi bila materi pembelajaran tidak disajikan dalam bentuk finalnya, tetapi diharapkan siswa mengorganisasi sendiri.

Selanjutnya, Sani (2014: 97) mengungkapkan bahwa *Discovery* adalah menemukan konsep melalui serangkaian data atau informasi yang diperoleh melalui pengamatan atau percobaan.

Pernyataan lebih lanjut dikemukakan oleh Hosnan (2014: 282) bahwa *Discovery Learning* adalah suatu model untuk mengembangkan cara belajar aktif dengan menemukan sendiri, menyelidiki sendiri, maka hasil yang diperoleh akan setia dan tahan lama dalam ingatan.

Melalui belajar penemuan, siswa juga bisa belajar berpikir analisis dan mencoba memecahkan sendiri masalah yang dihadapi. Wilcox (dalam Hosnan, 2014: 281) menyatakan bahwa dalam pembelajaran dengan penemuan, siswa didorong untuk belajar sebagian besar melalui keterlibatan aktif mereka sendiri dengan konsep-konsep dan prinsip-prinsip dan guru mendorong siswa untuk memiliki pengalaman dan melakukan percobaan yang memungkinkan mereka menemukan prinsip-prinsip untuk diri mereka sendiri. Model *discovery* merupakan pembelajaran yang menekankan pada pengalaman langsung dan

pentingnya pemahaman struktur atau ide-ide penting terhadap suatu disiplin ilmu, melalui keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran. Bahan ajar yang disajikan dalam bentuk pertanyaan atau permasalahan yang harus diselesaikan. Jadi siswa memperoleh pengetahuan yang belum diketahuinya tidak melalui pemberitahuan, melainkan melalui penemuan sendiri.

Bruner (dalam Kemendikbud, 2013b: 4) mengemukakan bahwa proses belajar akan berjalan dengan baik dan kreatif jika guru memberikan kesempatan pada siswa untuk menemukan suatu konsep, teori, aturan, atau pemahaman melalui contoh-contoh yang dijumpai dalam kehidupannya. Penggunaan *Discovery Learning*, ingin merubah kondisi belajar yang pasif menjadi aktif dan kreatif. Mengubah pembelajaran yang teacher oriented ke student oriented. Mengubah modus Ekspositori, siswa hanya menerima informasi secara keseluruhan dari guru ke modus *discovery*, siswa menemukan informasi sendiri.

Sardiman (dalam Kemendikbud, 2013b: 4) mengungkapkan bahwa dalam mengaplikasikan model *Discovery Learning* guru berperan sebagai pembimbing dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara aktif, guru harus dapat membimbing dan mengarahkan kegiatan belajar siswa sesuai dengan tujuan. Menindaklanjuti beberapa pendapat yang telah dikemukakan para ahli, peneliti menyimpulkan bahwa model *Discovery Learning* adalah suatu proses pembelajaran yang penyampaian materinya disajikan secara tidak lengkap dan menuntut siswa terlibat secara aktif untuk menemukan sendiri suatu konsep ataupun prinsip yang belum diketahuinya.

## **b. Kelebihan dan Kekurangan Model *Discovery Learning***

Pemilihan model pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran harus diiringi dengan suatu pertimbangan untuk mendapatkan suatu kebaikan ataupun kelebihan. Hosnan (2014: 287-288) mengemukakan beberapa kelebihan dari model *Discovery Learning* yakni sebagai berikut.

- 1) Membantu siswa untuk memperbaiki dan meningkatkan keterampilan-keterampilan dan proses-proses kognitif
- 2) Pengetahuan yang diperoleh melalui model ini sangat pribadi dan ampuh karena menguatkan pengertian, ingatan, dan transfer.
- 3) Dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk memecahkan masalah.
- 4) Membantu siswa memperkuat konsep dirinya, karena memperoleh kepercayaan bekerja sama dengan yang lain.
- 5) Mendorong keterlibatan keaktifan siswa.
- 6) Mendorong siswa berpikir intuisi dan merumuskan hipotesis sendiri.
- 7) Melatih siswa belajar mandiri.
- 8) Siswa aktif dalam kegiatan belajar mengajar, karena ia berpikir dan menggunakan kemampuan untuk menemukan hasil akhir

Kurniasih & Sani (2014: 66-67) juga mengemukakan beberapa kelebihan dari model *Discovery Learning*, yaitu sebagai berikut.

- 1) Menimbulkan rasa senang pada siswa, karena tumbuhnya rasa menyelidiki dan berhasil.
- 2) Siswa akan mengerti konsep dasar dan ide-ide lebih baik.
- 3) Mendorong siswa berpikir dan bekerja atas inisiatif sendiri.

- 4) Siswa belajar dengan memanfaatkan berbagai jenis sumber belajar.

Menurut Marzano (dalam Hosnan, 2014: 288), selain kelebihan yang telah diuraikan, masih ditemukan beberapa kelebihan dari model *Discovery Learning*, yaitu sebagai berikut.

- 1) Menumbuhkan sekaligus menanamkan sikap *inquiry*.
- 2) Pengetahuan bertahan lama dan mudah diingat.
- 3) Hasil belajar *Discovery* mempunyai efek transfer yang lebih baik.
- 4) Meningkatkan penalaran siswa dan kemampuan berpikir bebas
- 5) Melatih keterampilan-keterampilan kognitif siswa untuk menemukan dan memecahkan masalah tanpa pertolongan orang lain.

Hosnan (2014: 288-289) mengemukakan beberapa kekurangan dari model *Discovery Learning* yaitu :

- 1) menyita banyak waktu karena guru dituntut mengubah kebiasaan mengajar yang umumnya sebagai pemberi informasi menjadi fasilitator, motivator, dan pembimbing,
- 2) kemampuan berpikir rasional siswa ada yang masih terbatas, dan
- 3) tidak semua siswa dapat mengikuti pelajaran dengan cara ini. Setiap model pembelajaran pasti memiliki kekurangan, namun kekurangan tersebut dapat diminimalisir agar berjalan secara optimal

Westwood (dalam Sani, 2014: 98) mengemukakan pembelajaran dengan model *Discovery* akan efektif jika terjadi hal-hal berikut:

- 1) proses belajar dibuat secara terstruktur dengan hati-hati,
- 2) siswa memiliki pengetahuan dan keterampilan awal untuk belajar,

- 3) guru memberikan dukungan yang dibutuhkan siswa untuk melakukan penyelidikan

Berdasarkan beberapa pendapat yang telah dikemukakan para ahli, peneliti menyimpulkan bahwa kelebihan dari model *Discovery Learning* yaitu dapat melatih siswa belajar secara mandiri, melatih kemampuan bernalar siswa, serta melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan pembelajaran untuk menemukan sendiri dan memecahkan masalah tanpa bantuan orang lain. Kekurangan dari model *Discovery Learning* yaitu menyita banyak waktu karena mengubah cara belajar yang biasa digunakan, namun kekurangan tersebut dapat diminimalisir dengan merencanakan kegiatan pembelajaran secara terstruktur, memfasilitasi siswa dalam kegiatan penemuan, serta mengonstruksi pengetahuan awal siswa agar pembelajaran dapat berjalan optimal.

### **c. Tujuan Menggunakan Model *Discovery Learning***

Bell (dalam Hosnan , 2014: 284 ) mengemukakan beberapa tujuan spesifik dari pembelajaran dengan penemuan, yakni sebagai berikut:

- 1) Dalam penemuan siswa memiliki kesempatan untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Kenyataan menunjukkan bahwa partisipasi siswa dalam pembelajaran meningkat ketika penemuan digunakan.
- 2) Melalui pembelajaran dengan penemuan, siswa belajar menemukan pola dalam situasi konkrit maupun abstrak, juga siswa banyak meramalkan (extrapolate) informasi tambahan yang diberikan.



- 3) Siswa juga belajar merumuskan strategi tanya jawab yang tidak rancu dan menggunakan tanya jawab untuk memperoleh informasi yang bermanfaat dalam menemukan.
- 4) Pembelajaran dengan penemuan membantu siswa membentuk cara kerja bersama yang efektif, saling membagi informasi, serta mendengar dan menggunakan ide-ide orang lain.
- 5) Terdapat beberapa fakta yang menunjukkan bahwa keterampilan-keterampilan, konsep-konsep dan prinsip-prinsip yang dipelajari melalui penemuan lebih bermakna.
- 6) Keterampilan yang dipelajari dalam situasi belajar penemuan dalam beberapa kasus, lebih mudah ditransfer untuk aktifitas baru dan diaplikasikan dalam situasi belajar yang baru.

#### **d. Ciri Belajar *Discovery Learning***

Ciri utama belajar *Discovery Learning* ( Hosnan, 2014: 284 ), yaitu :

- 1) mengeksplorasi dan memecahkan masalah untuk menciptakan, menggabungkan, dan menggeneralisasi pengetahuan;
- 2) berpusat pada siswa;
- 3) kegiatan untuk menggabungkan pengetahuan baru dan pengetahuan yang sudah ada

#### **e. Langkah – Langkah Pelaksanaan Model *Discovery Learning***

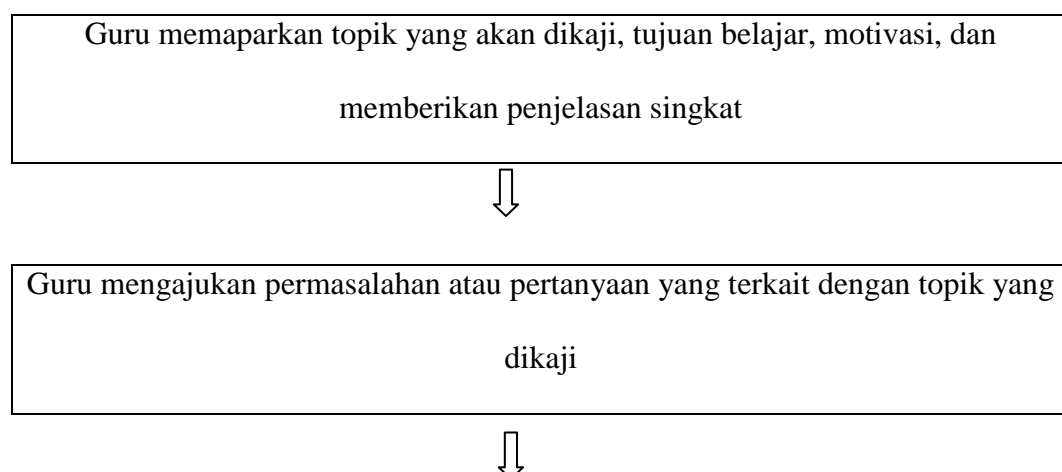
Pengaplikasian model *Discovery Learning* dalam pembelajaran, terdapat beberapa tahapan yang harus dilaksanakan. Kurniasih & Sani (2014: 68-71)

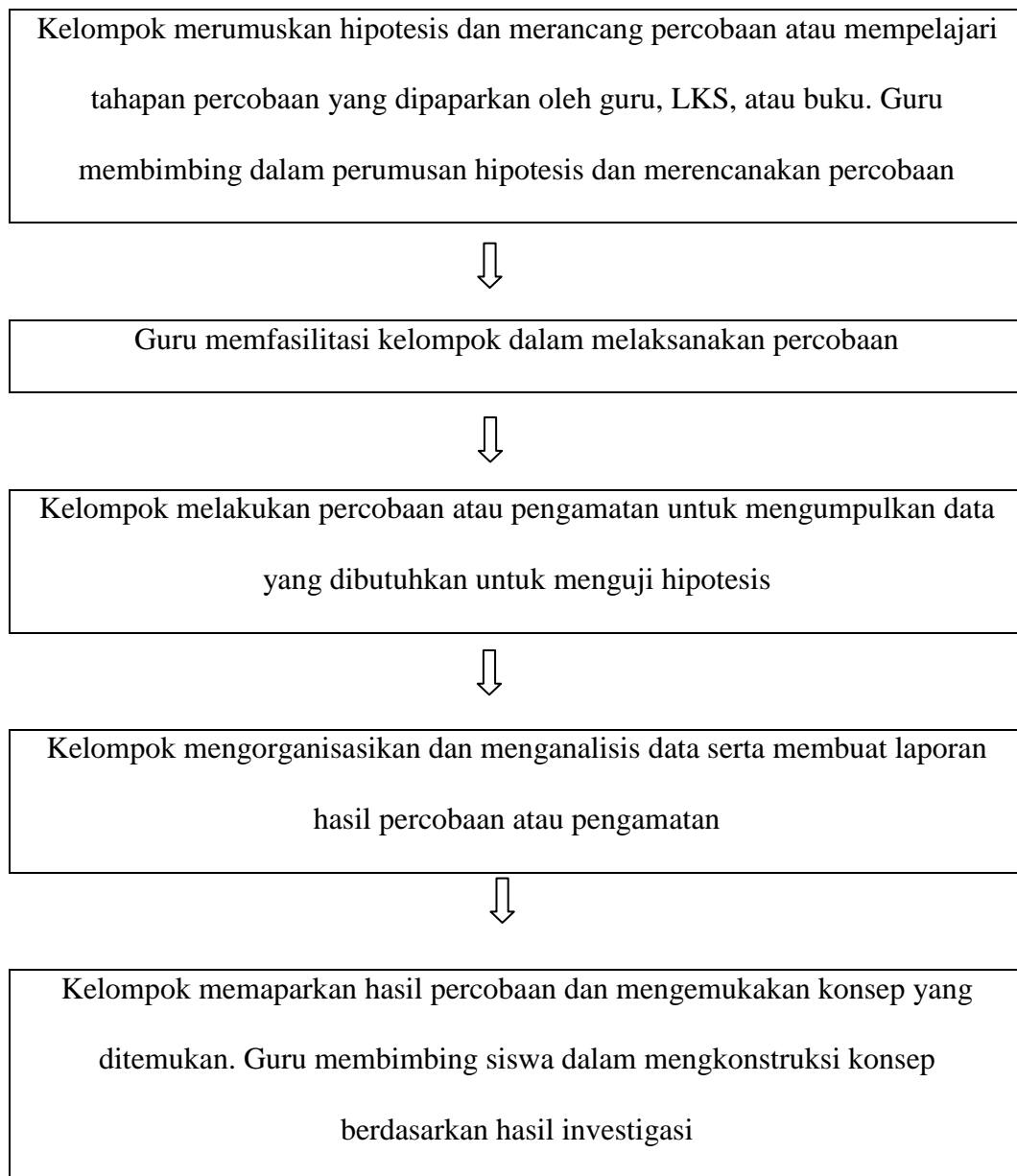
mengemukakan langkah-langkah operasional model *Discovery Learning* yaitu sebagai berikut.

- 1) Langkah persiapan model *Discovery Learning*
  - a) Menentukan tujuan pembelajaran.
  - b) Melakukan identifikasi karakteristik siswa.
  - c) Memilih materi pelajaran.
  - d) Menentukan topik-topik yang harus dipelajari siswa secara induktif.
  - e) Mengembangkan bahan-bahan belajar yang berupa contoh-contoh, ilustrasi, tugas, dan sebagainya untuk dipelajari siswa.
- 2) Prosedur aplikasi model *Discovery Learning*
  - a) *Stimulation* (stimulasi/pemberian rangsang) Pada tahap ini siswa dihadapkan pada sesuatu yang menimbulkan kebingungan, kemudian dilanjutkan untuk tidak memberi generalisasi, agar timbul keinginan untuk menyelidiki sendiri. Guru dapat memulai dengan mengajukan pertanyaan, anjuran membaca buku, dan belajar lainnya yang mengarah pada persiapan pemecahan masalah.
  - b) *Problem statemen* (pernyataan/identifikasi masalah) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengidentifikasi masalah-masalah yang relevan dengan bahan pelajaran, kemudian salah satunya dipilih dan dirumuskan dalam bentuk hipotesis.
  - c) *Data collection* (pengumpulan data) Tahap ini siswa diberi kesempatan untuk mengumpulkan berbagai informasi yang relevan, membaca literatur, mengamati objek, wawancara, melakukan uji coba sendiri untuk menjawab pertanyaan atau membuktikan benar tidaknya hipotesis.

- d) *Data processing* (pengolahan data) Pengolahan data merupakan kegiatan mengolah data dan informasi yang telah diperoleh siswa melalui wawancara, observasi dan sebagainya. Tahap ini berfungsi sebagai pembentukan konsep dan generalisasi, sehingga siswa akan mendapatkan pengetahuan baru dari alternatif jawaban yang perlu mendapat pembuktian secara logis.
- e) *Verification* (pembuktian) Pada tahap ini siswa melakukan pemeriksaan secara cermat untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis yang ditetapkan tadi dengan temuan alternatif dan dihubungkan dengan hasil pengolahan data.
- f) *Generalization* (menarik kesimpulan) 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 hasil verifikasi.

Sani (2014: 99) mengemukakan tahapan pembelajaran dengan menggunakan model *Discovery Learning* secara umum dapat digambarkan sebagai berikut.





Bagan 2.1 Langkah pembelajaran model *Discovery Learning*

Berdasarkan teori-teori yang telah dikemukakan para ahli, model *Discovery Learning* adalah suatu proses pembelajaran yang penyampaian materinya disajikan secara tidak lengkap dan menuntut siswa terlibat secara aktif untuk menemukan sendiri suatu konsep ataupun prinsip yang belum diketahuinya. Adapun langkah-langkah pembelajaran dengan model *Discovery Learning* yaitu (1) memberikan stimulus kepada siswa, (2) mengidentifikasi permasalahan yang

relevan dengan bahan pelajaran, merumuskan masalah kemudian menentukan jawaban sementara (hipotesis), (3) membagi siswa menjadi beberapa kelompok untuk melakukan diskusi, (4) memfasilitasi siswa dalam kegiatan pengumpulan data, kemudian mengolahnya untuk membuktikan jawaban sementara (hipotesis), (5) mengarahkan siswa untuk menarik kesimpulan berdasarkan hasil pengamatannya, dan (6) mengarahkan siswa untuk mengomunikasikan hasil temuannya.

#### **f. Faktor Penghambat Model *Discovery Learning***

Faktor yang menghambat dari model *Discovery Learning* adalah guru masih terpaku terhadap model pembelajaran tradisional seperti demonstrasi dan model ceramah yang sering mereka gunakan dalam proses pembelajaran sehingga untuk menggunakan model pembelajaran yang ada di dalam kurikulum 2013 ini masih kurang di kuasai oleh guru tersebut, selain itu juga kurangnya pengetahuan pengetahuan guru tentang model-model pembelajaran yang lain yang menyebabkan tidak adanya kemauan untuk menggunakan model pembelajaran yang lain. Hal ini mengakibatkan model *Discovery Learning* tidak di pergunakan dalam proses pembelajaran dalam kurikulum 2013 ini.

#### **g. Faktor Pendorong Model *Discovery Learning***

Faktor pendorong untuk menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* adalah rasa penasaran yang ada di dalam diri peneliti untuk menggunakan model pembelajaran ini di dalam proses pembelajaran. Peneliti berharap dengan adanya model pembelajaran yang menggunakan model ini bisa

meningkat dari awalnya hanya pembelajaran yang monoton menjadi pembelajaran yang bermakna bagi siswa.

#### **h. Karakteristik Model *Discovery Learning***

karakteristik yang paling jelas mengenai *Discovery Learning* sebagai model mengajar ialah bahwa sesudah tingkatan-tingkatan inisial (pemulaan) mengajar, bimbingan guru hendaklah lebih berkurang dari pada model-model mengajar lainnya. Hal ini tidak berarti bahwa guru menghentikan untuk memberikan suatu bimbingan setelah problema disajikan kepada pelajar. Tetapi bimbingan yang diberikan tidak hanya di kurangi direktifnya melainkan pula siswa itu diberi tanggung jawab yang lebih besar untuk belajar sendiri

#### **i. Evaluasi Model *Discovery Learning***

Evaluasi diperlukan untuk mengukur keberhasilan siswa yang telah melaksanakan pembelajaran. Untuk penilaian pencapaian hasil belajar siswa dengan menggunakan model *Discovery Learning* dapat digunakan tes tertulis, sedangkan untuk aspek proses maka untuk mengetahui pencapaian kemampuan siswa selama proses pembelajaran berlangsung

### **4. Aktivitas Belajar**

#### **a. Pengertian Aktivitas Belajar**

Adanya perubahan paradigma pendidikan saat ini menuntut dilakukannya perubahan proses pembelajaran di kelas. Peran guru saat ini diarahkan untuk menjadi fasilitator yang dapat membantu siswa dalam belajar, bukan sekedar menyampaikan materi saja. Guru juga harus mampu melibatkan siswa dalam kegiatan pembelajaran secara optimal.

Menurut Rusman ( 2012 : 323 ) pembelajaran akan lebih bermakna jika siswa diberi kesempatan untuk berpartisipasi dalam berbagai aktivitas kegiatan pembelajaran, sehingga siswa mampu mengaktualisasikan kemampuan didalam dan luar kelas.

Menurut Sardiman A.M ( 2016 : 100 ) yang dimaksud aktivitas belajar itu adalah aktivitas yang bersifat fisik maupun mental dalam kegiatan belajar kedua aktivitas itu harus selalu berkait.

Menurut Martinis Yamin ( 2013 : 75 ) Proses pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas merupakan aktivitas mentransformasikan pengetahuan, sikap, dan ketrampilan

Hanafiah dan Suhana (2012: 23) mendefinisikan aktivitas belajar adalah aktivitas yang melibatkan seluruh aspek psikofisis peserta didik, baik jasmani maupun rohani sehingga akselerasi perubahan perilakunya dapat terjadi secara cepat, tepat, mudah, dan benar, baik berkaitan dengan aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor.

Beberapa aktivitas belajar menurut Soemanto dalam Irham dan Wiyani (2013: 122-124) yaitu 1) mendengarkan, 2) memandang, memperhatikan atau memahami, 3) meraba, mencium dan mencecap, 4) menulis dan mencatat, 5) membaca, 6) membuat ringkasan atau ikhtisar dan menggaris bawahi, 7) menyusun paper atau kertas kerja, 8) mengingat, dan 9) latihan atau praktik.

Aktivitas merupakan prinsip atau asas yang sangat penting didalam interaksi belajar-mengajar. Dalam aktivitas belajar ada beberapa prinsip yang berorientasi pada pandangan ilmu jiwa, yakni menurut pandangan ilmu jiwa lama dan ilmu

jiwa modern. Menurut pandangan ilmu jiwa lama aktivitas didominasi oleh guru sedang menurut pandangan ilmu jiwa modern, aktivitas didominasi oleh siswa. Aktivitas belajar merupakan hal yang sangat penting bagi siswa, karena memberikan kesempatan kepada siswa untuk bersentuhan dengan obyek yang sedang dipelajari seluas mungkin, karena dengan demikian proses konstruksi pengetahuan yang terjadi akan lebih baik.

Aktivitas Belajar diperlukan aktivitas, sebab pada prinsipnya belajar adalah berbuat mengubah tingkah laku, jadi melakukan kegiatan. Tidak ada belajar kalau tidak ada aktivitas. Dari uraian diatas dapat diambil pengertian aktivitas belajar adalah keterlibatan siswa dalam bentuk sikap, pikiran, perhatian dalam kegiatan belajar guna menunjang keberhasilan proses belajar mengajar dan memperoleh manfaat dari kegiatan tersebut.

Dari uraian tersebut aktivitas belajar siswa erat sekali kaitannya dengan proses pembelajaran saat dalam kelas. Maka gurulah yang sebaiknya yang harus mengarahkan dan memperbaiki proses aktivitas belajar siswa tersebut.

Berdasarkan berbagai pengertian jenis aktivitas di atas, peneliti berpendapat bahwa dalam belajar sangat dituntut keaktifan siswa. Siswa yang lebih banyak melakukan kegiatan sedangkan guru lebih banyak membimbing dan mengarahkan. Tujuan pembelajaran tidak mungkin tercapai tanpa adanya aktivitas siswa.

Penggolongan aktivitas tersebut menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa sangat kompleks. Aktivitas belajar dapat diciptakan dengan melaksanakan pembelajaran yang menyenangkan dengan menyajikan variasi model



pembelajaran yang lebih memicu kegiatan siswa. Dengan demikian siswa akan lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran.

#### **b. Jenis – Jenis Aktivitas Belajar**

Adapun jenis – jenis aktivitas dalam belajar yang di golongan oleh Paul B. Diedric ( dalam Sardiman , 2016 : 101 ) adalah sebagai berikut :

- 1) *Visual activities*, yang termasuk di dalamnya misalnya membaca, memperhatikan gambar demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain.
- 2) *Oral Activities*, seperti menyatakan merumuskan, bertanya, memberi saran, berpendapat, diskusi, interupsi.
- 3) *Listening Activities*, sebagai contoh mendengarkan: uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato.
- 4) *Writing Activities*, seperti misalnya menulis cerita, karangan, laporan, menyalin.
- 5) *Drawing Activities*, menggambar, membuat grafik, peta, diagram.
- 6) *Motor Activities*, yang termasuk di dalamnya antara lain: melakukan percobaan, membuat konstruksi, model, mereparasi, berkebun, beternak.
- 7) *Mental Activities*, sebagai contoh misalnya: menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, mengambil keputusan.
- 8) *Emotional Activities*, seperti misalnya, merasa bosan, gugup, melamun, berani, tenang

Jadi dengan klasifikasi aktivitas seperti diuraikan di atas, menunjukkan bahwa aktivitas di sekolah cukup kompleks dan bervariasi. Kalau berbagai macam kegiatan tersebut dapat di ciptakan di sekolah, tentu sekolah-sekolah akan lebih

dinamis, tidak membosankan dan benar-benar menjadi pusat aktivitas belajar yang maksimal dan bahkan akan memperlancar peranannya sebagai pusat dan transformasi kebudayaan. Tetapi sebaliknya ini semua merupakan tantangan yang menuntut jawaban dari para guru. Kreativitas guru mutlak diperlukan agar dapat merencanakan kegiatan siswa yang sangat bervariasi itu.

### **c. Perlunya Aktivitas dalam Proses Belajar**

Mengapa di dalam belajar diperlukan aktivitas? sebab pada prinsipnya belajar adalah berbuat, berbuat untuk mengubah tingkah laku, jadi melakukan kegiatan. Tidak ada belajar kalau tidak ada aktivitas. Itulah sebabnya aktivitas merupakan prinsip atau asas yang sangat penting di dalam interaksi belajar mengajar. Pendidik akan berperan sebagai pembimbing dan mengamati bagaimana perkembangan anak didiknya. Pernyataan Montessori ini memberikan petunjuk bahwa yang lebih banyak melakukan aktivitas di dalam pembentukan diri adalah anak itu sendiri, sedang pendidik memberikan bimbingan dan merencanakan segala kegiatan yang akan diperbuat oleh peserta didik.

Dalam hal kegiatan belajar ini, Rousseau memberikan penjelasan bahwa segala pengetahuan itu harus diperoleh dengan pengamatan sendiri, pengalaman sendiri, penyelidikan sendiri dan dengan bekerja sendiri. Ini menunjukkan setiap orang yang belajar harus aktif sendiri, tanpa ada aktivitas, maka proses belajar tidak mungkin terjadi.

### **d. Manfaat Aktivitas dalam Pembelajaran**

Penggunaan asas aktivitas dalam proses pembelajaran memiliki manfaat tertentu, antara lain menurut Oemar Hamalik (2015: 91):

- 1) Siswa mencari pengalaman sendiri dan langsung mengalami sendiri.
- 2) Berbuat sendiri akan mengembangkan seluruh aspek pribadi siswa.
- 3) Memupuk kerjasama yang harmonis di kalangan para siswa yang pada gilirannya dapat memperlancar kerja kelompok.
- 4) Siswa belajar dan bekerja berdasarkan minat dan kemampuan sendiri, sehingga sangat bermanfaat dalam rangka pelayanan perbedaan individual.
- 5) Memupuk disiplin belajar dan suasana belajar menjadi demokratis.
- 6) Mempererat hubungan sekolah dengan masyarakat, dan hubungan antara orang tua dengan guru.
- 7) Pengajaran diselenggarakan untuk mengembangkan pemahaman dan berpikir kritis siswa.
- 8) Pengajaran di sekolah menjadi hidup dengan aktivitas siswa.

Nilai-nilai aktivitas tersebut memberikan pengaruh positif. Bukan hanya dalam kegiatan pembelajaran saja, tetapi juga memberikan pengaruh bagi hubungan antara orang tua dengan sekolah. Hal-hal konkrit yang menjadi bahan kajian juga menuntun siswa menjadi lebih kritis dalam berpikir dan bertindak.

#### **e. Upaya Pelaksanaan Aktivitas dalam Pembelajaran**

Asas aktivitas dapat diterapkan dalam semua kegiatan dan proses pembelajaran. Untuk memudahkan guru dalam melaksanakan asas ini, maka dalam hal ini dipilih empat alternatif pendayagunaan saja, yakni menurut Oemar Hamalik (2015: 91-92):

- 1) Pelaksanaan aktivitas pembelajaran dalam kelas. Asas aktivitas dapat dilaksanakan dalam setiap tatap muka dalam kelas yang terstruktur, baik

dalam bentuk komunikasi langsung, kegiatan kelompok, kegiatan kelompok kecil, belajar independen.

- 2) Pelaksanaan aktivitas pembelajaran sekolah masyarakat. Dalam pelaksanaan pembelajaran dilakukan dalam bentuk membawa kelas kedalam masyarakat, melalui metode karyawisata, survei, kerja lapangan, pelayanan masyarakat, dan sebagainya. Cara lain, mengundang nara sumber dari masyarakat ke dalam kelas, dan pelatihan diluar.
- 3) Pelaksanaan aktivitas pembelajaran dengan pendekatan Cara Belajar Siswa Aktif (CBSA)

Pembelajaran dititik beratkan pada keaktifan siswa dan guru bertindak sebagai fasilitator dan nara sumber, yang memberikan kemudahan bagi siswa untuk belajar.

## **5. Hasil Belajar**

### **a. Pengertian Hasil Belajar**

Dalam proses penilaian diperlukan adanya hasil, dimana pada ahir pembelajaran atay saat pembelajaran berakhir diperlukan adanya hasil dari proses selama siswa belajar di kelas.

Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran. Hasil belajar seringkali digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang sudah diajarkan. Untuk mengaktualisasikan hasil belajar tersebut diperlukan serangkaian pengukuran menggunakan alat evaluasi yang baik dan memenuhi syarat. Pengukuran demikian dimungkinkan karena pengukuran merupakan kegiatan ilmiah yang dapat diterapkan pada

berbagai bidang termasuk pendidikan. Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya, yaitu “hasil” dan “belajar”.

Purwanto (2014) mengemukakan hasil belajar merupakan pencapaian tujuan pendidikan pada siswa yang mengikuti proses belajar mengajar

Menurut Susanto (2013: 5) hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar.

Pendapat tersebut diperjelas oleh Kunandar (2014: 62) yang menyatakan bahwa hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu baik kognitif, afektif, maupun psikomotor yang dicapai atau dikuasai peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar.

Hasil belajar menurut Suprijono (dalam Thobroni dan Mustofa, 2012: 22) adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan.

Nana Sudjana (2013:21) menyatakan “hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia memiliki pengalaman belajarnya”.

Tujuan pengajaran adalah tujuan yang menggambarkan pengetahuan, keterampilan dan sikap yang harus dimiliki oleh siswa sebagai akibat dari hasil pengajaran yang dinyatakan dalam bentuk tingkah laku (behavior) yang dapat diamati dan diukur. Perubahan perilaku akibat kegiatan belajar mengakibatkan siswa memiliki penguasaan terhadap materi pengajaran yang disampaikan dalam kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan pengajaran. Dengan memperhatikan berbagai teori di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar

adalah perubahan perilaku akibat belajar. Perubahan perilaku disebabkan karena dia mencapai penguasaan atas sejumlah bahan yang diberikan dalam proses belajar mengajar. Pencapaian itu didasarkan atas tujuan pengajaran yang telah ditetapkan. Hasil itu dapat berupa perubahan dalam aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik .

Suprijono (2013: 5) hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apersepsi, dan keterampilan.

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku secara menyeluruh bukan hanya pada satu aspek saja tetapi terpadu secara utuh. Hasil belajar akan selalu berkaitan dengan kegiatan evaluasi pembelajaran sehingga diperlukan adanya teknik dan prosedur evaluasi belajar yang dapat menialai secara afektif proses dan hasil belajar. Hasil belajar siswa akan dapat ditingkatkan dengan baik dan maksimal apabila kegiatan pembelajaran dikembangkan dengan prinsip-prinsip belajar yang tepat. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya pengajaran dari puncak proses belajar.

Berdasarkan pengertian hasil belajar di atas, disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Kemampuan-kemampuan tersebut mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Hasil belajar yang diteliti dalam penelitian ini adalah hasil belajar kognitif yang

mencakup tiga tingkatan yaitu pengetahuan (C1), pemahaman (C2), dan penerapan (C3). Instrumen yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa pada aspek kognitif adalah tes.

#### **b. Taksonomi Hasil Belajar**

Menurut Purwanto (2014: 50-53) mengatakan bahwa taksonomi Hasil Belajar menjadi 3 yaitu:

##### 1) Kognitif

Hasil belajar kognitif adalah perubahan perilaku yang terjadi dalam kawasan kognisi. Proses belajar yang melibatkan kognisi meliputi kegiatan sejak dari penerimaan stimulus eksternal oleh sensori, penyimpanan dan pengolahan dalam otak menjadi informasi hingga pemanggilan kembali informasi ketika diperlukan untuk menyelesaikan masalah. Oleh karena belajar melibatkan otak maka perubahan perilaku akibatnya juga terjadi dalam otak berupa kemampuan tertentu oleh otak untuk menyelesaikan masalah. Hasil belajar kognitif tidak merupakan kemampuan tunggal. Kemampuan yang menimbulkan perubahan perilaku dalam domain kognitif meliputi beberapa tingkat atau jenjang.

##### 2) Afektif

Taksonomi hasil belajar afektif ada lima tingkat yaitu penerimaan, partisipasi, penilaian, organisasi dan internalisasi. Hasil belajar disusun secara hirarkhis mulai dari tingkat yang paling rendah dan sederhana hingga yang paling tinggi dan kompleks.

Penerimaan (*Receiving*) atau menaruh perhatian (*attending*) adalah kesediaan menerima rangsangan dengan memberikan perhatian kepada

rangsangan yang datang kepadanya. Partisipasi atau merespon (*responding*) adalah kesediaan memberikan respon dengan berpartisipasi. Pada tingkat ini siswa tidak hanya memberikan perhatian kepada rangsangan tapi juga berpartisipasi dalam kegiatan untuk menerima rangsangan. Penilaian atau penentuan sikap (*valuing*) adalah kesediaan untuk menentukan pilihan sebuah nilai dari rangsangan tersebut. Organisasi adalah kesediaan mengorganisasikan nilai-nilai yang dipilihnya untuk menjadi pedoman yang mantap dalam perilaku. Internalisasi nilai atau karakterisasi (*characterization*) adalah menjadikan nilai-nilai yang diorganisasikan untuk tidak hanya menjadi pedoman perilaku tetapi juga menjadi bagian dari pribadi dalam perilaku sehari-hari.

### 3) Psikomotorik

Beberapa ahli mengklasifikasikan dan menyusun hirarki hasil belajar psikomotorik. Hasil belajar disusun dalam urutan mulai dari yang paling rendah dan sederhana sampai yang paling tinggi dan kompleks. Hasil belajar tingkat yang lebih tinggi hanya dapat dicapai apabila siswa telah menguasai hasil belajar yang lebih rendah. Hasil belajar psikomotorik dapat di klasifikasikan menjadi enam: gerakan refleks, gerakan fundamental dasar, kemampuan perseptual, kemampuan fisis, gerakan keterampilan, dan komunikasi tanpa kata.

Persepsi (*perception*) adalah kemampuan hasil belajar psikomotorik yang paling rendah. Persepsi adalah kemampuan membedakan sesuatu gejala dengan gejala lain. Kesiapan (*set*) adalah kemampuan menempatkan diri untuk memulai suatu gerakan. Misalnya kesiapan menempatkan diri sebelum lari, menari, mengetik dan sebagainya. Gerakan terbimbing ( *guided response* ) adalah



kemampuan melakukan gerakan meniru model yang di contohkan. Gerakan terbiasa (*mechanism*) adalah kemampuan melakukan gerakan tanpa ada model contoh. Kemampuan dicapai karena latihan berulang-ulang sehingga menjadi kebiasaan. Gerakan kompleks (*adaptation*) adalah kemampuan melakukan serangkaian gerakan dengan cara, urutan dan irama yang tepat. Kreativitas (*origination*) adalah kemampuan menciptakan gerakan-gerakan baru yang tidak ada sebelumnya atau mengombinasikan gerakan-gerakan yang ada menjadi kombinasi gerakan baru yang orisinal.

### **c. Domain Hasil Belajar**

Menurut Purwanto (2014 : 48) mengemukakan domain hasil belajar adalah perilaku – perilaku kejiwaan yang akan di ubah dalam proses pendidikan.

Belajar menimbulkan perubahan perilaku dan pembelajaran adalah usaha mengadakan perubahan perilaku dengan mengusahakan terjadinya proses belajar dalam diri siswa. Perubahan dalam kepribadian ditunjukkan oleh adanya perubahan perilaku akibat belajar. Dalam usaha memudahkan memahami dan mengukur perubahan perilaku maka perilaku kejiwaan manusia dibagi menjadi tiga domain atau ranah : kognitif, afektif dan psikomotorik. Kalau belajar menimbulkan perubahan perilaku, maka hasil belajar merupakan hasil perubahan perilakunya. Oleh karena perubahan perilaku menunjukkan perubahan perilaku kejiwaan dan perilaku kejiwaan meliputi domain kognitif, afektif dan psikomotorik maka hasil belajar yang mencerminkan perubahan perilaku meliputi hasil belajar kognitif, afektif dan psikomotorik

#### **d. Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Hasil belajar sebagai salah satu indikator pencapaian tujuan pembelajaran di kelas tidak terlepas dari faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar itu sendiri. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar Menurut Munadi (Rusman, 2012:124) antara lain meliputi faktor internal dan faktor eksternal:

1) Faktor Internal

a) Faktor Fisiologis. Secara umum kondisi fisiologis, seperti kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan lelah dan capek, tidak dalam keadaan cacat jasmani dan sebagainya. Hal tersebut dapat mempengaruhi peserta didik dalam menerima materi pelajaran.

b) Faktor Psikologis. Setiap individu dalam hal ini peserta didik pada dasarnya memiliki kondisi psikologis yang berbeda-beda, tentunya hal ini turut mempengaruhi hasil belajarnya. Beberapa faktor psikologis meliputi intelegensi (IQ), perhatian, minat, bakat, motif, motivasi, kognitif dan daya nalar peserta didik.

2) Faktor Eksternal

a) Faktor Lingkungan. Faktor lingkungan dapat mempengaruhi hasil belajar. Faktor lingkungan ini meliputi lingkungan fisik dan lingkungan sosial. Lingkungan alam misalnya suhu, kelembaban dan lain-lain. Belajar pada tengah hari di ruangan yang kurang akan sirkulasi udara akan sangat berpengaruh dan akan sangat berbeda pada pembelajaran pada pagi hari yang kondisinya masih segar dan dengan ruangan yang cukup untuk bernafas lega

- b) Faktor Instrumental. Faktor-faktor instrumental adalah faktor yang keberadaan dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan. Faktor-faktor ini diharapkan dapat berfungsi sebagai sarana untuk tercapainya tujuan-tujuan belajar yang direncanakan. Faktor-faktor instrumental ini berupa kurikulum, sarana dan guru.