

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Model Pembelajaran

1. Pengertian Model Pembelajaran

Hosnan, (2014) mengartikan model pembelajaran sebagai kerangka konseptual atau operasional, yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajarannya. Selain itu, Trianto, (2009) mengemukakan model pembelajaran sebagai suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk di dalamnya buku-buku, film, komputer, kurikulum, dan lain-lain.

Model pembelajaran juga merupakan suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain (Rusman,2014).

2. Ciri-Ciri Model Pembelajaran

Istilah model pembelajaran mempunyai makna yang lebih luas dari strategi, metode, dan prosedur. Trianto, (2009) menjelaskan ciri khusus dari model pembelajaran yang tidak dimiliki oleh strategi, metode, dan prosedur. Ciri-ciri tersebut adalah:

- a. Rasional teoritis logis yang disusun oleh para pencipta atau pengembangnya.
- b. Landasan pemikiran tentang apa dan bagaimana peserta didik belajar (tujuan pembelajaran yang akan dicapai).
- c. Tingkah laku mengajar yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan dengan berhasil.
- d. Lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran itu dapat dicapai.

B. Model *Discovery Learning*

1. Pengertian Model *Discovery Learning*

Apabila ditinjau dari katanya, *Discovery* berarti menemukan, sedangkan *Discovery* adalah penemuan. Jadi, *Discovery* berarti menemukan konsep melalui serangkaian data atau informasi yang diperoleh melalui pengamatan atau percobaan Sani, (2014).

Rusman, (2014) menjelaskan bahwa *Discovery Learning* adalah proses belajar yang terjadi sebagai hasil peserta didik memanipulasi, membuat struktur dan memformulasikan informasi sedemikian sehingga peserta didik menemukan informasi baru.

Proses *Discovery Learning* tidak menekankan agar para peserta didik dapat segera menguasai materi yang diajarkan, melainkan lebih menekankan pada pemahaman peserta didik, sehingga memberikan keyakinan yang utuh bagi pengembangan intelektual selanjutnya. Ilahi, (2012) menjelaskan model *Discovery Learning* sebagai suatu strategi pembelajaran yang menekankan

pengalaman langsung di lapangan, tanpa harus bergantung pada teori-teori pembelajaran yang ada dalam pedoman buku pelajaran.

Penerapan *Discovery Learning* merupakan salah satu penerapan model pembelajaran dengan menekankan pada hal-hal yang bersifat praktis. Itulah sebabnya, seorang pendidik harus berusaha memberikan motivasi dan rangsangan kepada anak didiknya untuk bisa memecahkan suatu persoalan yang dianggap rumit.

Dapat dijelaskan bahwa model pembelajaran penemuan *Discovery Learning* merupakan model pembelajaran yang membuat peserta didik aktif dalam proses pembelajaran dimana pendidik mendorong peserta didik agar terlibat secara langsung, sehingga peserta didik dapat menemukan sendiri prinsip-prinsip atau konsep-konsep melalui pengalaman atau percobaan sehingga hasil yang diperoleh akan diingat dalam jangka waktu yang lama bahkan sepanjang hayat.

2. Tujuan Model *Discovery Learning*

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

- a. Dalam belajar penemuan peserta didik memiliki kesempatan untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Kenyataan menunjukkan bahwa partisipasi banyak peserta didik dalam pembelajaran meningkat ketika penemuan digunakan.
- b. Melalui pembelajaran dengan penemuan, peserta didik belajar menemukan pola dalam situasi konkret maupun abstrak, juga peserta didik banyak meramalkan informasi tambahan yang diberikan.

- c. Peserta didik juga belajar merumuskan strategi tanya jawab yang tidak rancu dan menggunakan tanya jawab untuk memperoleh informasi yang bermanfaat dalam menemukan.
- d. Pembelajaran dengan penemuan membantu peserta didik membentuk cara bekerjasama yang efektif, saling membagi informasi, serta mendengarkan dan menggunakan ide-ide orang lain.
- e. Terdapat beberapa fakta yang menunjukkan bahwa keterampilan-keterampilan, konsep-konsep, dan prinsip-prinsip yang dipelajari melalui penemuan lebih bermakna.
- f. Keterampilan yang dipelajari dalam situasi belajar penemuan dalam beberapa kasus, lebih mudah ditransfer untuk aktifitas baru dan diaplikasikan dalam situasi belajar yang baru.

3. Karakteristik Model *Discovery Learning*

Hosnan, (2014) menjelaskan karakteristik utama *Discovery Learning* yaitu:

- a) Mengeksplorasi dan memecahkan masalah untuk menciptakan, menggabungkan, dan menggeneralisasi pengetahuan.
- b) Berpusat pada Peserta didik
- c) Kegiatan untuk menggabungkan pengetahuan baru dan pengetahuan yang sudah ada.

4. Langkah-Langkah *Discovery Learning*

Langkah-langkah dalam mengaplikasikan model *Discoveri Learning*

di kelas adalah sebagai berikut:

a) Tahap persiapan

Tahap persiapan dalam aplikasi model *Discovery Learning* Hosnan, (2014) Seorang pendidik bidang studi, dalam mengaplikasikan model *Discovery Learning* di kelas harus melakukan beberapa persiapan yaitu:

- (1) Menentukan tujuan pembelajaran
- (2) Melakukan identifikasi karakteristik peserta didik (kemampuan awal, minat, gaya belajar dan sebagainya)
- (3) Memilih materi pelajaran yang akan dipelajari
- (4) Menentukan topik-topik yang harus dipelajari peserta didik secara induktif (dari contoh-contoh generalisasi)
- (5) Mengembangkan bahan-bahan belajar yang berupa contoh-contoh, ilustrasi, tugas dan sebagainya untuk dipelajari peserta didik.
- (6) Mengatur topik-topik pelajaran dari yang sederhana ke kompleks, dari yang konkrit ke abstrak, atau dari tahap enaktif, ikonik sampai ke simbolik.
- (7) Melakukan penilaian proses dan hasil belajar peserta didik.

b) Tahap Pelaksanaan

Ahmadi & Prasetya dalam Ilahi (2012) mengemukakan secara garis besar bahwa prosedur pembelajaran berdasarkan penemuan (*Discovery Learning*) adalah sebagai berikut:

1. *Stimulation* (stimulasi/pemberian rangsangan) Pendidik mengajukan persoalan atau meminta peserta didik untuk membaca atau mendengarkan uraian yang memuat persoalan.

2. *Problem Statement* (pernyataan/identifikasi masalah)

Peserta didik diberi kesempatan mengidentifikasi berbagai permasalahan. Dalam hal ini, pendidik membimbing mereka untuk memilih masalah yang dipandang paling menarik dan fleksibel untuk dipecahkan. Kemudian, permasalahan yang dipilih tersebut harus dirumuskan dalam bentuk pertanyaan atau hipotesis.

3. *Data Collection* (pengumpulan data)

Untuk menjawab pertanyaan atau membuktikan hipotesis, peserta didik diberi kesempatan untuk mengumpulkan data dan informasi yang dibutuhkan, seperti membaca literatur, mengamati objek, melakukan wawancara dengan narasumber, melakukan uji coba sendiri, dan lain sebagainya.

4. *Data Processing* (pengolahan data)

Semua informasi hasil bacaan wawancara observasi diklasifikasi dan ditabulasi, bahkan perlu dihitung dengan cara tertentu, serta ditafsirkan pada tingkat kepercayaan tertentu.

5. *Verification* (pembuktian)

Berdasarkan hasil pengolahan dan tafsiran atau informasi yang ada, pertanyaan hipotesis yang dirumuskan sebaiknya dicek terlebih dahulu, apakah bisa menjawab dan terbukti dengan baik sehingga hasilnya akan memuaskan.

6. *Generalization* (menarik kesimpulan/generalisasi)

Dalam tahap *generalization*, peserta didik belajar menarik kesimpulan dengan generalisasi tertentu. Sintaks model *Discovery Learning* dapat dilihat pada Tabel 2.1

Tabel 2.1 Sintaks Model *Discovery Learning*

Fase-Fase	Perilaku Pendidik
<i>Stimulation</i> (Pemberian Stimulus)	a) Memberikan stimulus kepada peserta didik berupa pertanyaan yang berkaitan dengan materi b) Mengajak peserta didik berdiskusi untuk mencari penyebab dan menemukan pemecahan masalah
<i>Problem Statment</i> (Mengidentifikasi Masalah)	c) Membimbing Peserta didik untuk membentuk kelompok yang dilanjutkan dengan diskusi rumusan masalah, tujuan, dan langkah kerja dengan alat dan bahan yang telah tersedia
<i>Data Collecting</i> (Mengumpulkan Data)	d) Membimbing peserta didik dalam menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan
<i>Data Processing</i> (Mengolah Data)	e) Membimbing peserta didik dalam mengolah data eksperimen
<i>Verification</i> (Menguji Hasil)	f) Membimbing peserta didik menguji hasil pengolahan data pengamatan
<i>Generalization</i> (Menyimpulkan)	g) Mengarahkan peserta didik agar menyusun kesimpulan dari eksperimen serta mengarahkan peserta didik agar membuat laporan

Sumber: (Hosnan, 2014)

c) Sistem Penilaian

Dalam model *Discovery Learning*, penilaian dapat dilakukan dengan menggunakan tes atau non tes. Penilaian dapat berupa penilaian pengetahuan, keterampilan, sikap, atau penilaian hasil kerja peserta didik. Jika bentuk penilaiannya berupa penilaian pengetahuan maka dalam model *Discovery Learning* dapat menggunakan tes tertulis. Jika bentuk penilaiannya menggunakan

penilaian proses, sikap atau hasil kerja peserta didik maka penjelasan penilaian dapat menggunakan contoh-contoh format penilaian sikap.

5. Kelebihan dan kelemahan model *Discovery Learning*

Ilahi, (2012) menjelaskan kelebihan dan kelemahan model *Discovery Learning* adalah sebagai berikut:

a. Kelebihan *Discovery Learning*

- 1) Dalam penyampaian bahan *Discovery Learning*, digunakan kegiatan dan pengalaman langsung. Kegiatan dan pengalaman tersebut akan lebih menarik perhatian peserta didik dan memungkinkan pembentukan konsep-konsep abstrak yang mempunyai makna.
- 2) *Discovery Learning* lebih realistis dan mempunyai makna. Sebab, peserta didik dapat bekerja langsung dengan contoh-contoh nyata. Mereka langsung menerapkan berbagai bahan uji coba yang diberikan pendidik, sehingga mereka dapat bekerja sesuai dengan kemampuan intelektual yang dimiliki.
- 3) *Discovery Learning* merupakan suatu model pemecahan masalah. Peserta didik langsung menerapkan prinsip dan langkah awal dalam pemecahan masalah. Itulah sebabnya *Discovery Learning* perlu diaktualisasikan dalam kehidupan nyata, sehingga memungkinkan peserta didik untuk menjawab persoalan yang lebih kompleks.
- 4) Dengan sejumlah transfer secara langsung, maka kegiatan *Discovery Learning* akan lebih mudah bagi peserta didik dalam memahami kondisi tertentu yang berkenaan dengan aktivitas pembelajaran.

5) *Discovery Learning* banyak memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk terlibat langsung dalam kegiatan belajar. Kegiatan demikian akan banyak membangkitkan motivasi belajar, karena disesuaikan dengan kebutuhan mereka sendiri.

b. Kelemahan *Discovery Learning*

- 1) Berkenaan dengan waktu. Pembelajaran menggunakan *Discovery Learning* membutuhkan waktu yang lebih lama dibandingkan dengan metode langsung. Hal ini disebabkan untuk bisa memahami strategi ini, dibutuhkan tahapan-tahapan yang panjang dan kemampuan memanfaatkan waktu dengan sebaik-baiknya.
- 2) Bagi peserta didik yang berusia muda, kemampuan berpikir rasional mereka masih terbatas. Dalam belajar *Discovery Learning*, sering mereka menggunakan empiris yang subjektif untuk memperkuat pelaksanaan prakonsepanya. Hal ini disebabkan usia mereka yang muda masih membutuhkan kematangan dalam berpikir rasional mengenai suatu konsep atau teori. Kemampuan berpikir rasional dapat mempermudah pengalaman *Discovery* yang memerlukan kemampuan intelektualnya.
- 3) Kesukaran dalam menggunakan faktor subjektivitas ini menimbulkan kesukaran dalam memahami suatu persoalan yang berkenaan dalam pengajaran *Discovery Learning*.
- 4) Faktor kebudayaan dan kebiasaan. Belajar *Discovery Learning* menuntut kemandirian kepercayaan kepada dirinya sendiri, dan kebiasaan bertindak sebagai subjek. Tuntutan terhadap pembelajaran *Discovery Learning*

sesungguhnya membutuhkan kebiasaan yang sesuai dengan kondisi peserta didik. Tuntutan tersebut, setidaknya akan memberikan keterpaksaan yang tidak biasa dilakukan dengan menggunakan sebuah aktivitas yang biasa dalam proses pembelajaran.

C. Model Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*)

1. Pengertian Model Pembelajaran Langsung

Trianto, (2007) model pembelajaran langsung adalah salah satu pendekatan mengajar yang dirancang khusus untuk menunjang proses belajar peserta didik yang berkaitan dengan pengetahuan deklaratif dan pengetahuan procedural yang terstruktur dengan baik yang dapat diajarkan dengan pola kegiatan yang bertahap. Sedangkan menurut Killen dalam Iru dan Arihi (2012) menyatakan model pembelajaran langsung adalah teknik pembelajaran *ekspositori* (pemindahan pengetahuan dari guru kepada peserta didik secara langsung, misalnya melalui ceramah, demonstrasi, dan tanya jawab) yang melibatkan seluruh kelas.

Dari dua pendapat tersebut dapat dinyatakan bahwa model pembelajaran langsung adalah model pembelajaran yang merujuk pada pola-pola pembelajaran dimana guru banyak menjelaskan konsep atau keterampilan kepada sejumlah kelompok peserta didik.

2. Langkah-Langkah Model Pembelajaran Langsung

Langkah-langkah model pembelajaran langsung pada dasarnya mengikuti pola-pola pembelajaran secara umum. Langkah-langkah pembelajaran yang

dikemukakan Bruce dan Well dalam Iru dan Arihi, (2012) terdapat 5 tahap, seperti ditunjukkan pada tabel 2.2

Tabel 2.2 Sintaks Model Pembelajaran Langsung

Tahap	Uraian
Orientasi	Sebelum menjelaskan dan menyajikan materi baru, akan sangat menolong peserta didik jika guru memberikan kerangka pelajaran dan orientasi terhadap materi yang akan disampaikan. Bentuk-bentuk orientasi dapat berupa : 1. Kegiatan pendahuluan untuk mengetahui pengetahuan yang relevan dengan pengetahuan yang telah dimiliki peserta didik 2. Mendiskusikan atau menginformasikan tujuan pembelajaran 3. Memberi penjelasan atau arahan mengenai kegiatan yang akan dilakukan 4. Menginformasikan materi/konsep yang akan digunakan dan kegiatan yang akan dilakukan selama pembelajaran 5. Menginformasikan kerangka pelajaran.
Presentasi	Pada fase ini guru dapat menyajikan materi pelajaran baik berupa konsep-konsep maupun keterampilan. Penyajian materi dapat berupa : 1. Penyajian materi dalam langkah-langkah pendek 2. Memberi contoh-contoh konsep 3. Pemodelan atau peragaan keterampilan dengan cara demonstrasi atau dengan penjelasan langkah-langkah kerja 4. Menjelaskan hal-hal sulit
Tahap Latihan Terstruktur	Pada fase ini guru memandu peserta didik untuk melakukan latihan-latihan. Peran guru yang penting dalam fase ini adalah memberikan umpan balik terhadap respon peserta didik dan memberikan penguatan terhadap respon peserta didik yang benar dan mengoreksi respon peserta didik yang salah
Tahap Latihan Terbimbing	Pada fase ini guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk berlatih konsep atau keterampilan. Latihan terbimbing ini baik juga digunakan oleh guru untuk mengakses kemampuan peserta didik untuk melakukan tugasnya.
Tahap Latihan Mandiri	Fase ini peserta didik melakukan kegiatan latihan secara mandiri, fase ini dapat dilalui peserta didik jika

	telah menguasai tahap-tahap pengerjaan tugas 85%-90% dalam fase bimbingan latihan.

3). Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran Langsung

a). Kelebihan Model Pembelajaran Langsung

Trianto, (2007) menyatakan bahwa model Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*) mempunyai kelebihan diantaranya sebagai berikut :

- 1) Guru dapat mengendalikan isi materi dan urutan informasi yang diterima oleh peserta didik sehingga dapat mempertahankan fokus mengenai apa yang harus dicapai oleh peserta didik.
- 2) Dapat digunakan untuk memecahkan poin-poin penting atau kesulitan yang mungkin dihadapi peserta didik sehingga hal-hal tersebut dapat diungkapkan.
- 3) Dapat menjadi cara yang efektif untuk mengajarkan informasi dan pengetahuan faktual yang sangat terstruktur
- 4) Merupakan suatu cara efektif untuk mengajarkan konsep dan keterampilan-keterampilan yang eksplisit kepada peserta didik yang kemampuannya masih rendah.
- 5) Dapat menjadi cara untuk menyampaikan informasi yang masih banyak dalam waktu yang relatif singkat yang dapat diakses secara setara oleh seluruh peserta didik.
- 6) Pembelajaran Langsung merupakan cara yang bermanfaat untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik yang tidak suka membaca atau

yang tidak memiliki keterampilan dalam menyusun dan menafsirkan informasi.

- 7) Model Pembelajaran Langsung dapat digunakan untuk membangun model pembelajaran tertentu.
- 8) Model pembelajaran langsung menekankan kegiatan mendengar dan mengamati sehingga dapat membantu peserta didik yang cocok belajar dengan cara-cara ini.

b). Kelemahan Model Pembelajaran Langsung

Disamping mempunyai kelebihan, Menurut Trianto, (2007) model Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*) mempunyai kelemahan yaitu :

- 1) Model Pembelajaran Langsung bersandar pada kemampuan peserta didik untuk mengasimilikan informasi melalui kegiatan mendengarkan, mengamati, mencatat. Karena tidak semua peserta didik memiliki hal-hal tersebut guru masih harus mengajarkan kepada peserta didik.
- 2) Dalam Pembelajaran Langsung sulit untuk mengatasi perbedaan dalam hal kemampuan, pengetahuan awal, tingkat pembelajaran dan pemahaman, gaya belajar, atau ketertarikan peserta didik.
- 3) Peserta didik memiliki sedikit kesempatan untuk terlibat secara aktif, sulit bagi peserta didik untuk mengembangkan keterampilan sosial dan interpersonal mereka.
- 4) Guru memainkan peran pusat dalam model ini, kesuksesan strategi bergantung pada guru.

- 5) Model Pembelajaran Langsung memberipeserta didik cara pandang guru mengenai bagaimana materi disusun dan disintesis tidak selalu dapat dipahami oleh peserta didik
- 6) Model pembelajaran langsung melibatkan banyak komunikasi satu arah, guru sulit mendapatkan umpan balik mengenai pemahaman peserta didik.

D. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Suprijono, (2011), hasil belajar adalah pola - pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan. Hasil belajar berupa hal-hal berikut :

- 1) Informasi verbal, yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis. Kemampuan merespon secara spesifik terhadap rangsangan spesifik. Kemampuan tersebut tidak membutuhkan manipulasi simbol, pemecahan masalah, maupun penerapan aturan.
- 2) Keterampilan intelektual, yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang. Keterampilan intelektual terdiri dari kemampuan mengotorisasi, kemampuan analitis-sintetis fakta dan konsep, dan mengembangkan prinsip-prinsip keilmuan. Keterampilan intelektual merupakan kemampuan melakukan aktivitas kognitif bersifat khas.
- 3) Strategi kognitif, yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya. Kemampuan ini meliputi penggunaan konsep-konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah.

- 4) Keterampilan motorik, yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urutan dan koordinasi sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.
- 5) Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut. Sikap berupa kemampuan menginternalisasi dan eksternalisasi nilai-nilai. Sikap merupakan kemampuan menjadikan nilai-nilai sebagai standar perilaku. Sikap merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran dan sangat berpengaruh terhadap hasil belajar yang akan diperoleh peserta didik. Perubahan sikap dapat diamati dalam proses pembelajaran, tujuan yang ingin dicapai, keteguhan dan konsistensi terhadap sesuatu. Perubahan ini merupakan salah satu indikator keberhasilan pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran. Untuk itu pendidik harus membuat rencana pembelajaran termasuk pengalaman belajar peserta didik yang membuat sikap peserta didik terhadap mata pelajaran menjadi lebih positif.

Selain itu, menurut Thobroni, (2011) hasil belajar meliputi kecakapan, informasi, perubahan, pengertian dan sikap. Maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya satu aspek potensi kemanusiaan saja. Artinya, hasil pembelajaran yang dikategorisasi oleh para pakar pendidikan sebagaimana tersebut di atas tidak dilihat secara fragmentatis atau terpisah, tetapi secara komprehensif.

Menurut Thobroni, (2011) hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik.

- 1) Domain kognitif mencakup: *Knowledge* (Pengetahuan,ingatan), *Comprehensn* (pemahaman,menjelaskan,meringkas),dan*Aplication* (menerapkan).
- 2) Domain afektif mencakup: *Receiving* (sikap menerima), *Responding* (sikap merespon), *Valuing* (nilai), *Organization* (Organisasi), *Characterization* (Karakterisasi).
- 3) Domain Psikomotorik mencakup :*Initiatory*, *pre-routine*,*Rountinized*, dan ketrampilan, produktif, tekik, fisik, sosial, manajerial, intelektual.

2. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Aritonang, (2008) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar digolongkan menjadi tiga, yaitu: faktor dari dalam, faktor dari luar, dan faktor instrumen. Faktor dari dalam yaitu faktor-faktor yang dapat mempengaruhi belajar yang berasal dari peserta didik yang sedang belajar. Faktor-faktor ini diantaranya adalah: (a) minat individu merupakan ketertarikan individu terhadap sesuatu. Minat belajar peserta didik yang tinggi menyebabkan belajar peserta didik lebih mudah dan cepat (b) motivasi belajar antara peserta didik yang satu dengan peserta didik lainnya tidaklah sama. Motivasi belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain: cita-cita peserta didik, kemampuan belajar peserta didik, kondisi peserta didik, kondisi lingkungan, unsur-unsur dinamis dalam belajar, dan upaya guru membelajarkan peserta didik. Faktor dari luar yaitu faktor-faktor yang berasal dari luar peserta didik yang mempengaruhi proses dan hasil belajar.

Faktor-faktor ini di antaranya adalah lingkungan sosial. Yang dimaksud dengan lingkungan sosial di sini yaitu manusia atau sesama manusia, baik manusia itu hadir ataupun tidak langsung hadir. Kehadiran orang lain pada waktu

sedang belajar, sering mengganggu aktivitas belajar. Salah satu dari lingkungan sosial tersebut yaitu lingkungan peserta didik di sekolah yang terdiri dari teman sebaya, teman lain kelas, guru, kepala sekolah serta karyawan lainnya yang dapat juga mempengaruhi proses dan hasil belajar individu. Faktor instrumen yaitu faktor yang berhubungan dengan perangkat pembelajaran seperti kurikulum, struktur program, sarana dan prasarana pembelajaran (media pembelajaran), serta guru sebagai perancang pembelajaran. Dalam penggunaan perangkat pembelajaran tersebut harus dirancang oleh guru sesuai dengan hasil yang diharapkan.

E. Materi Penelitian

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di SMP Negeri 20 Kupang berdasarkan Kurikulum 2013. Kelas yang dipilih dalam penelitian ini adalah kelas VIII semester 1. Materi Pokok dalam penelitian ini adalah Sistem Pencernaan Makanan Pada Manusia.

Kompetensi inti :

KI 1 : Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.

KI 2 : Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.

KI3: Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.

KI4 : Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang / teori.

Kompetensi Dasar :

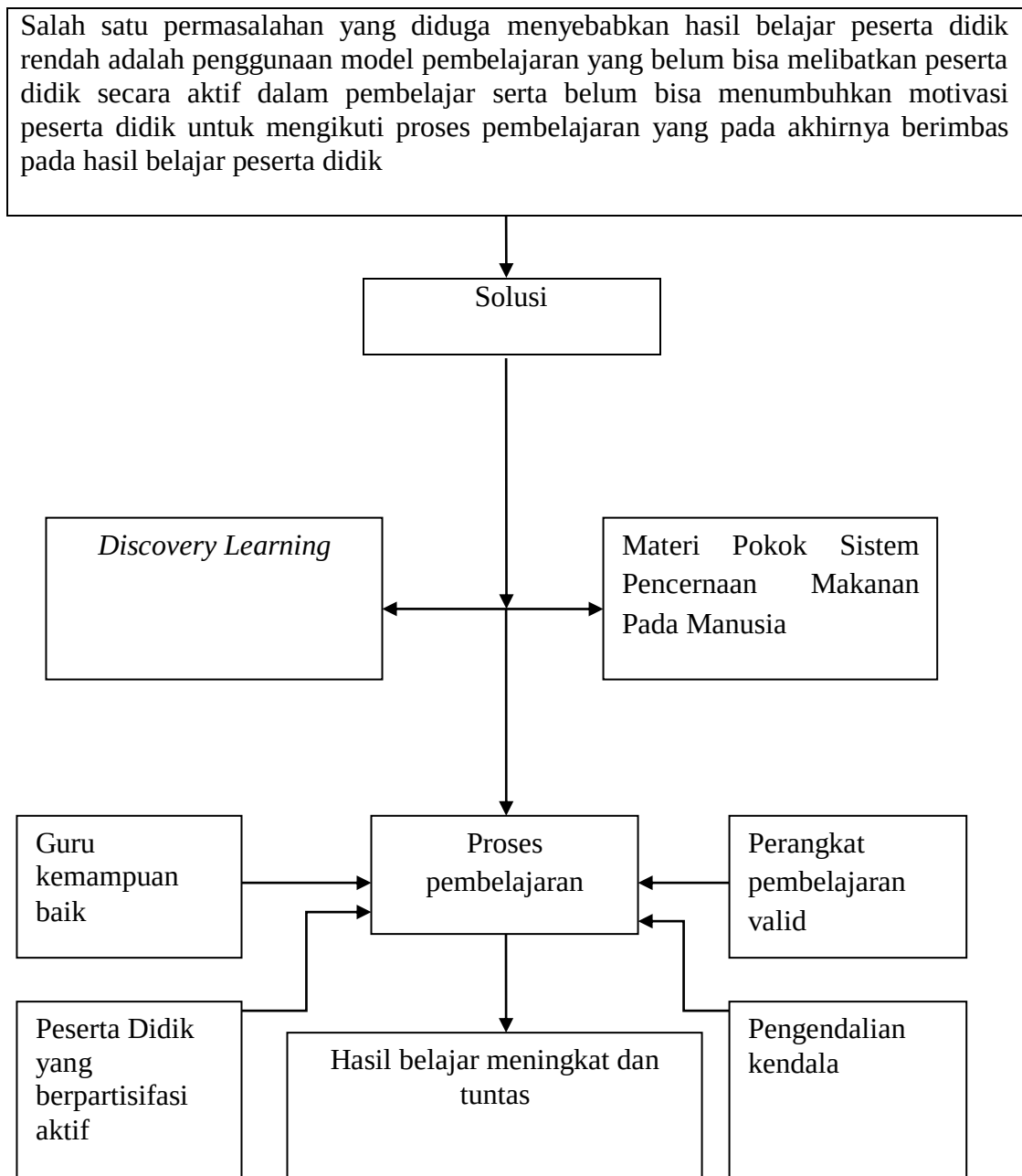
3.5. Menganalisis Sistem Pencernaan Makanan Pada Manusia dan Memahami Gangguan yang Berhubungan Dengan Sistem Pencernaan, Serta Upaya Menjaga Kesehatan Sistem Pencernaan.

Indikator Pencapaian Kompetensi :

- 3.5.1. Mengidentifikasi jenis-jenis bahan makanan serta kandungan bahan makanan dalam kehidupan sehari-hari
- 3.5.2. Menjelaskan fungsi dari bahan makanan
- 3.5.5. Menjelaskan keterkaitan struktur organ pencernaan dan fungsinya
- 3.5.6. Menjelaskan proses pencernaan dalam tubuh manusia

F. Kerangka Teori

Berdasarkan tinjauan pustaka diatas, maka dibuat dalam bentuk kerangka teori sebagai berikut :



Gambar 2.5 Kerangka Teori

G. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Hipotesis Nihil (H_0): Tidak ada pengaruh penerapan Model *Discovery Learning* terhadap hasil belajar kognitif peserta didik kelas VIII pada materi pokok Sistem Pencernaan Makanan Pada Manusia di SMP Negeri 20 Kupang Tahun Ajaran 2019/2020.
2. Hipotesis Alternatif (H_a): Ada pengaruh penerapan Model *Discovery Learning* terhadap hasil belajar kognitif peserta didik kelas VIII Pada Materi Pokok Sistem Pencernaan Makanan Pada Manusia di SMP Negeri 20 Kupang Tahun Ajaran 2019/2020.