

BAB II

TINJAUAN TEORITIS

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Teori Belajar Kognitif

Teori belajar merupakan metode yang menggambarkan bagaimana seseorang melakukan suatu proses pembelajaran dan dalam teori belajar terdapat tata cara pengaplikasian kegiatan belajar mengajar antara seorang guru dan siswa, perencanaan metode pembelajaran yang akan dilaksanakan pada proses pembelajaran di dalam kelas atau di luar kelas.

Menurut teori kognitif, belajar dipandang sebagai upaya untuk memperoleh informasi atau pengetahuan baru melalui proses pengolahan informasi dan akhirnya informasi tersebut disimpan dalam memori jangka panjang, jika suatu saat dibutuhkan informasi tersebut dapat digunakan kembali (Karwono & Heni Mularsih, 2017:97).

Teori belajar Bruner merupakan pengembangan dari teori *insightful learning*. Dalam teori Bruner menjelaskan bahwa untuk memperoleh pemahaman dalam belajar dengan menemukan sendiri, sehingga menggunakan pendekatan *discovery learning*. Melalui pendekatan ini, pemahaman siswa yang didapatkan secara induktif, dalam pendekatan ini menggunakan makna bahwa refleksi belajar berkisar pada manusia sebagai pengolah terhadap informasi (masukan) yang diterimanya untuk memperoleh pemahaman, dasar pemikiran teori ini adalah belajar berinteraksi dengan lingkungan secara aktif dan orang menciptakan sendiri suatu kerangka kognitif bagi diri sendiri (Zainiyati, 2010:38). Salah satu model intruksional kognitif yang sangat berpengaruh ialah model dari Jeromi Bruner yang dikenal dengan belajar penemuan (*discovey learning*), Bruner menganggap, bahwa belajar penemuan sesuai dengan pencarian pengetahuan secara aktif oleh manusia, dan dengan sendirinya memberi hasil yang paling baik (Al-Tabany, 2014:38). Bruner menyarankan agar siswa hendaknya belajar melalui partisipasi secara aktif dengan konsep dan prinsip, agar mereka dianjurkan untuk memperoleh pengalaman, dan melakukan eksperimen yang mengizinkan mereka untuk menemukan prinsip-prinsip itu sendiri (Al-

Tabany, 2014:38). Berdasarkan pendapat diatas, teori pembelajaran yang melandasi model pembelajaran *discovery learning* ini adalah teori belajar Brunner karena dalam teori ini berkaitan erat dengan proses pembelajaran yang berbasis penemuan, dengan tujuan siswa belajar untuk mandiri dalam memecahkan masalah dan memiliki keterampilan berpikir kritis karena siswa harus menganalisis dan mengelola informasi.

Selain teori belajar Burner ada juga teori lain yang mendasari model pembelajaran *discovery learning* yaitu teori belajar konstruktivisme. Teori konstruktivisme ini menyatakan bahwa siswa harus menemukan sendiri dan mentransformasikan informasi kompleks, mengecek informasi baru dengan aturan-aturan lama dan merevisinya apabila aturan itu tidak lagi sesuai (Al-Tabany, 2014:29). Teori belajar konstruktivisme memandang belajar sebagai proses dimana pembelajar secara aktif mengkonstruksi atau membangun gagasan-gagasan atau konsep-konsep baru didasarkan atas pengetahuan yang telah dimiliki di masa lalu atau ada pada saat ini, konstruktivisme dengan sendirinya memiliki banyak variasi seperti, *Generative Learning*, *Discovery Learning*, dan *Knowledge Building*. Mengabaikan variasi yang ada, konstruktivisme membangkitkan kebebasan eksplorasi siswa dalam suatu kerangka atau struktur (Nurlina. Nurfadilah. Bahri, 2021:58). Pada teori ini memberikan ruang kepada siswa untuk membangkitkan kebebasan eksplorasi dalam suatu kerangka atau struktur dan siswa lebih didorong untuk mengkonstruksi sendiri pengetahuannya.

2.1.2 Hasil Belajar

2.1.2.1 Pengertian Hasil Belajar

Belajar adalah tahapan atau upaya seseorang untuk mendapatkan suatu perubahan tingkah laku, baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, dan sikap sebagai suatu pengalaman dalam hidup agar dapat menjadi pribadi yang lebih baik. Menurut Djamaluddin & Wardana (2019:6) belajar adalah suatu proses perubahan kepribadian seseorang dimana perubahan tersebut dalam bentuk peningkatan kualitas perilaku, seperti peningkatan pengetahuan, keterampilan, daya pikir, pemahaman, sikap, dan berbagai kemampuan lainnya. Sedangkan

menurut Rusman dalam Nurrita (2018:4), belajar pada hakikatnya adalah proses interaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu. Dari beberapa pengertian dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu perubahan tingkah laku dalam diri seseorang dengan seiringnya berjalannya waktu adanya penambahan ilmu pengetahuan, keterampilan, sikap sebagai rangkaian kegiatan menuju perkembangan pribadi manusia yang lebih baik dan bermanfaat untuk lingkungan sekitarnya.

Hasil belajar adalah pengalaman belajar yang telah diperoleh siswa setelah menerima pembelajaran di dalam ruangan atau di luar ruangan. Sesuai dengan pernyataan dari Febryananda (2019) dalam Fauhah (2021:326) bahwa “hasil belajar adalah penguasaan yang sudah di dapat seseorang atau siswa selepas siswa menyerap pengalaman belajar. Menurut Dedy Kustawan (2013:14) mendefinisikan “Hasil belajar mengacu pada kemampuan atau kemampuan yang diperoleh siswa berkebutuhan khusus melalui kegiatan pembelajaran”. Sedangkan menurut Rusman (2014:129) dalam Fauhah (2021:326-327) “hasil belajar merupakan sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Selain itu menurut Gagne dalam Jufri (2017:65) “ada lima kategori kapitalitas manusia yaitu: keterampilan intelektual (*intelektual skill*), strategi kognitif (*cognitive strategy*), informasi verbal (*verbal information*), keterampilan motorik (*motor skill*), dan sikap (*attitude*).

Menurut Bloom dalam Fauhah (2021:327) Hasil belajar meliputi:

1. Kemampuan Kognitif
Anderson & Krothwahl (dalam Nurtanto, 2015)
 - a. *Remembering* (mengingat)
 - b. *Understanding* (memahami)
 - c. *Applying* (menerapkan)
 - d. *Analysing* (menganalisis)
 - e. *Evaluating* (menilai)
 - f. *Creating* (Mencipta)
2. Kemampuan Afektif
 - a. *Receiving* (sikap menerima)
 - b. *Responding* (merespon)
 - c. *Valuating* (nilai)
 - d. *Organization* (organisasi)
 - e. *Characterization* (karakterisasi)
3. Kemampuan Psikomotor

Bloom (Sudjana, 2011:30) kemampuan psikomotor membentuk tingkat keterampilan menjadi 6 tingkat ialah:

- a. Gerakan refleksi (keahlian gerakan tidak sadar)
- b. Keterampilan gerakan sadar
- c. Kemampuan perceptual, visual, auditif, motoris, dan sebagainya.
- d. Kemampuan bidang fisik seperti kekebalan, keharmonisan, ketepatan
- e. Gerakan skill
- f. Kemampuan tentang komunikasi *non-decursive* seperti ekspresif dan interpretatif

2.1.2.2 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Hanadi dalam Fauhah (2021:328) faktor-faktor yang berpengaruh pada hasil belajar ialah:

1. Faktor Internal
 - a. Faktor fisiologis, umumnya seperti kondisi kesehatan yang sehat, tidak capek, tidak cacat fisik, dan sebagainya. Hal ini bisa mempengaruhi siswa pada pembelajaran.
 - b. Faktor psikologis, pada dasarnya seluruh siswa mempunyai mental berbeda-beda, hal tersebut akan mempengaruhi hasil belajar belajar. Adapun faktor ini mencakup intelegensi (IQ), bakat, minat, perhatian, motif, motivasi, kognitif, serta daya nalar.
2. Faktor Eksternal
 - a. Faktor lingkungan, akan berdampak pada hasil belajar, termasuk fisik dan social. Lingkungan alam seperti suhu, kelembaban. Belajar siang hari dalam ruangan dengan ventilasi udara kurang bagus tentu berbeda dengan belajar pada saat pagi hari dimana udara sejuk.
 - b. Faktor instrumental, keberadaan dan penggunaannya didesain sesuai hasil belajar yang diinginkan. Diharapkan bisa berguna seperti sarana agar tujuan belajar yang sudah direncanakan tercapai. Faktor ini meliputi kurikulum, sarana, dan guru.

Menurut para ahli yang lain yaitu pendapat dari Slameto (Wijanarko, 2017) dalam Fauhah (2021:328) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar “ meliputi cara mengajar, interaksi guru dengan siswa, interaksi siswa dengan siswa”.

2.1.2.3 Indikator Hasil Belajar

Hasil belajar dapat diartikan sebagai suatu hasil nyata yang dapat dicapai oleh siswa dalam upaya menguasai kecakapan dalam jasmani dan rohani di sekolah yang diterbitkan dalam bentuk raport pada setiap semester (Darmadi, 2017:251).

Menurut Sanjaya (2010:87) dalam Muhamad Afandi dkk. (2013:4-5) mengemukakan bahwa hasil belajar tingkah laku sebagai hasil belajar dirumuskan dalam bentuk kemampuan dan kompetensi yang dapat diukur atau dapat ditampilkan melalui *performance* siswa. Istilah-istilah tingkah laku dapat diukur sehingga menggambarkan indikator hasil belajar adalah mengidentifikasi (*identify*), menyebutkan (*name*), menyusun (*construct*), menjelaskan (*describe*), mengatur (*order*), dan membedakan (*different*). Sedangkan istilah-istilah untuk tingkah laku yang tidak menggambarkan indikator hasil belajar adalah mengetahui, menerima, memahami, mencintai, mengira-ngira, dan lain sebagainya.

Menurut Moore dalam Fauhah (2021:327-328) indikator hasil belajar ada tiga ranah yaitu:

1. Ranah kognitif, diantaranya pengetahuan, pemahaman, pengaplikasian, pengkajian, pembuatan, serta evaluasi.
2. Ranah afektif, meliputi penerimaan, menjawab, dan menentukan nilai.
3. Ranah psikomotorik, meliputi *fundamental movement*, *generic movement*, *ordinative movement*, *creative movement*.

Berikut ini merupakan struktur indikator hasil belajar kognitif yang dimodifikasi oleh Krathwohl. Disajikan dalam bentuk tabel berikut ini:

Tabel 2.1

Struktur Hasil Belajar Kognitif versi Krathwohl (2002)

No	Keterangan	Indikator
1.	Mengingat (<i>Remember</i>): mengembangkan pengetahuan yang relevan dari memori jangka panjang.	a. Mengenali (<i>Recognizing</i>) b. Mengingat atau menyebut kembali (<i>Recalling</i>)
2.	Mengerti (<i>Understand</i>): Mendeterminasi pesan/isi pembelajaran lisan, tertulis, dan komunikasi dalam bentuk lain.	a. Menginterpretasi (<i>Interpreting</i>) b. Mengilustrasikan dengan contoh (<i>Exemplifying</i>) c. Mengklasifikasi (<i>Classifying</i>) d. Meringkas (<i>Summarizing</i>) e. Menginferensi (<i>Inferring</i>)

No	Keterangan	Indikator
		f. Membandingkan (<i>Comparing</i>) g. Menjelaskan (<i>Explaining</i>)
3.	Menerapkan (<i>Apply</i>): Melakukan kegiatan sesuai prosedur dalam kondisi tertentu	a. Mengeksekusi (<i>Executing</i>) b. Menerapkan (<i>Implementing</i>)
4.	Menganalisis (<i>Analyze</i>): Memilah-milah materi objek berdasarkan bagian-bagiannya dan mendeteksi hubungan antar bagian	a. Membeda-bedakan (<i>Differentiating</i>) b. Mengorganisir (<i>Organizing</i>) c. Mengenali sebab-akibat (<i>Attributing</i>)
5.	Mengevaluasi (<i>Evaluate</i>): Membuat keputusan berdasarkan kriteria dan standar tertentu.	a. Mengecek atau memeriksa (<i>Checking</i>) b. Menkritisi (<i>Critiquing</i>)
6.	Mengkreasikan (<i>Create</i>): Mengatur unsur-unsur secara rapi untuk menghasilkan sesuatu yang abstrak, utuh, asli, dan bermanfaat.	a. Menurunkan/meniru (<i>Generating</i>) b. Menyusun rencana (<i>Planning</i>) c. Membuat/memproduksi (<i>Producing</i>)

Sumber: (Jufri, 2017:74)

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa penulis akan mengambil landasan indikator hasil belajar menurut pandangan David R. Kratwohl. Pandangan ini merupakan penyempurnaan dari pandangan Benjamin Bloom dengan alasan perubahan yang dapat diamati dalam hasil belajar ini berkenaan dengan perubahan kognitif siswa.

2.1.3 Model Pembelajaran *Discovery Learning*

2.1.3.1 Pengertian Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Model pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran oleh karena itu sebagai guru harus pandai memilih dan memilah model pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Dalam pelaksanaan pembelajaran masih banyak gaya mengajar yang berpusat pada guru (*teacher center*). Alternatif lain model pembelajaran yang bisa diterapkan agar siswa lebih aktif dan mampu menarik perhatian siswa pada saat proses pembelajaran adalah model pembelajaran *discovery learning*.

Model pembelajaran *Discovery* pertama kali ditemukan oleh Jerome Burner dalam Hasibuan et al. (2021:63), beliau berpendapat bahwa “belajar penemuan (*discovey learning*) sesuai dengan pencarian pengetahuan secara aktif oleh manusia, siswa belajar yang terbaik adalah melalui penemuan sehingga berusaha sendiri untuk mencari pemecahan masalah serta pengetahuan yang menyertainya, menghasilkan pengetahuan yang benar benar bermakna”. Dengan model pembelajaran *discovery* pengetahuan yang diperoleh siswa akan lama diingat, konsep-konsep jadi lebih mudah diterapkan pada situasi baru dan meningkatkan penalaran siswa (Nurdin & Adriantoni, 2016:212).

Menurut Endang Mulyatiningsih (2014:253) mengungkapkan bahwa “*discovery learning* merupakan metode pembelajaran kognitif yang menuntut guru lebih kreatif menciptakan situasi yang dapat membuat peserta didik belajar aktif menemukan pengetahuan sendiri”.

Menurut Hamdani (2010) dalam Adeninawaty et al. (2018:77) “model *discovery learning* atau penemuan merupakan proses dimana siswa mengasimilasikan suatu konsep atau prinsip”. Berdasarkan pendapat tersebut dapat dipahami bahwa penerapan model pembelajaran *discovery* dapat membantu siswa dalam mengeksplorasi potensi pengetahuannya.

Berdasarkan dari beberapa ahli berpendapat, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *discovery learning* adalah model pembelajaran yang memiliki tahapan proses pembelajaran diantaranya meliputi stimulasi, identifikasi masalah, pengumpulan data, pengolahan data, verifikasi dan generalisasi. Dalam

hal ini siswa dilatih untuk mempelajari materi secara mandiri sehingga siswa mendapatkan pengalaman langsung yang dapat memudahkan siswa dalam mengingat, memahami, dan mempelajari pengetahuan yang didapatkan.

2.1.3.2 Sintak Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Sintak pada sebuah model pembelajaran adalah langkah-langkah yang harus terpenuhi dalam tercapainya tujuan pembelajaran. Dalam menjalankan proses pembelajaran dengan menggunakan model *discovery learning* harus dipersiapkan kebutuhan yang diperlukan agar pada saat pembelajaran dapat berjalan dengan lancar.

Menurut Kemendikbud 2013, sintak dalam penerapan model pembelajaran *discovery learning* dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 2.2

Langkah dan Kegiatan Pembelajaran Model Discovery Learning

No	Sintak	Kegiatan Pembelajaran
1.	<i>Stimulation</i> (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 <i>discovery</i> sebagai persiapan identifikasi masalah.
2.	<i>Problem Statement</i> (Identifikasi Masalah)	Peserta didik diberikan kesempatan untuk mengidentifikasi masalah yang berkaitan dengan bahan ajar, kemudian salah satunya dipilih dan dirumuskan dalam bentuk hipotesis atau jawaban sementara untuk masalah yang ditetapkan

No	Sintak	Kegiatan Pembelajaran
3.	<i>Data Collection</i> (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.	<i>Data Processing</i> (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.	<i>Verification</i> (Pembuktian)	Peserta didik melakukan verifikasi secara cermat untuk menguji hipotesis yang ditetapkan dengan temuan alternatif, dihubungkan dengan hasil <i>data processing</i> . Tahapan ini bertujuan agar proses belajar berjalan dengan baik dan peserta didik menjadi aktif dan kreatif dalam memecahkan masalah.
6.	<i>Generalization</i> (Menarik Kesimpulan)	Tahap terakhir adalah proses menarik kesimpulan yang dapat dijadikan prinsip umum dan berlaku untuk semua kejadian atau masalah yang sama, dengan

No	Sintak	Kegiatan Pembelajaran
		memperhatikan hasil verifikasi. Berdasarkan hasil verifikasi maka dirumuskan prinsip-prinsip yang mendasari generalisasi.

Sumber: Kemendikbud (2013)

Terdapat enam sintak pada model pembelajaran *discovery learning* sesuai dengan pendapat yang disampaikan oleh Sinambela (2017) dalam Ana (2019:2-3) yaitu:

1. *Stimulation* (Pemberian Rangsangan), siswa diberikan permasalahan diawal sehingga bingung yang kemudian menimbulkan keinginan untuk menyelidiki hal tersebut. Pada saat itu guru sebagai fasilitator dengan memberikan pertanyaan, arahan membaca teks, dan kegiatan belajar terkait *discovery*.

Pada tahap ini siswa menerima media pembelajaran *scrapbook* tentang konsep pendapatan nasional. *Scrapbook* ini berfungsi untuk menarik perhatian siswa dan memberikan gambaran terkait dengan materi yang akan dipelajari pada pembelajaran tersebut. Setelah siswa mengamati *scrapbook* tersebut, siswa mengemukakan pokok bahasan/permasalahan yang terdapat dalam *scrapbook* tersebut.

2. *Problem Statement* (Pernyataan/identifikasi Masalah), tahap kedua dari pembelajaran ini adalah guru memberi kesempatan kepada siswa untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin kejadian-kejadian dari masalah yang relevan dengan bahan pelajaran, kemudian salah satunya dipilih dan dirumuskan dalam bentuk hipotesis (jawaban sementara atas pertanyaan masalah).

Pada tahap ini siswa akan berdiskusi dan dibagi menjadi 5 kelompok. Kemudian siswa diberikan kesempatan untuk dapat mengidentifikasi masalah tentang konsep pendapatan nasional yang terdiri dari beberapa sub bab materi. Pada tahap ini siswa mulai diasah dalam kemampuan berpikir kritis, berpikir secara sistematis dan ilmiah dalam menyelesaikan suatu permasalahan terkait materi, dan menyusun strategi untuk meningkatkan pemahaman siswa terkait dengan materi yang sedang diajarkan. Dengan adanya bantuan media

scrapbook siswa akan mudah menganalisis permasalahan karena memiliki gambaran yang nyata. Pada tahap ini juga siswa akan membuat rumusan masalah dan hipotesis dari permasalahan yang telah diidentifikasi.

3. *Data Collection* (Pengumpulan Data), berfungsi untuk membuktikan terkait pernyataan yang ada sehingga siswa berkesempatan mengumpulkan berbagai informasi yang sesuai, membaca sumber belajar yang sesuai, mengamati objek terkait masalah, wawancara dengan narasumber terkait masalah, melakukan uji coba mandiri.

Pada tahap ini, sebelum melangkah mengumpulkan data, setiap kelompok membuat perencanaan untuk memudahkan mereka dalam mendapatkan informasi yang dibutuhkan sesuai dengan tema permasalahan.

4. *Data Processing* (Pengolahan Data), merupakan kegiatan mengolah data dan informasi yang sebelumnya telah didapat oleh siswa. Semua informasi yang didapatkan semuanya diolah pada tingkat kepercayaan tertentu.

Pada tahap ini siswa akan melakukan pengolahan data berdasarkan informasi, kumpulan data yang sudah diperoleh dari pengkajian untuk mendukung kebenaran hipotesis. Setelah itu peserta didik akan mengelompokkan data yang telah diperoleh kemudian dianalisis. Dengan adanya kegiatan diskusi kelompok akan membuat siswa terlatih untuk dapat mengemukakan pendapat yang dianggap menurut mereka tepat dari hasil analisis data tersebut.

5. *Verification* (Pembuktian) yaitu kegiatan untuk membuktikan benar atau tidaknya pernyataan yang sudah ada sebelumnya yang sudah diketahui, dan dihubungkan dengan hasil data yang ada.

Pada tahap inilah siswa dilatih untuk menganalisis data yang telah didapatkan dengan hipotesis siswa. Hasilnya akan terjadi dua kemungkinan, terdapat kelompok yang sesuai dengan hipotesis yang telah dibuat, sedangkan ada juga kelompok yang tidak sesuai antara data yang didapatkan dengan hipotesis. Perbedaan inilah yang dapat melatih siswa untuk memahami hubungan berbagai unsur dari data yang mereka dapatkan di lapangan dengan hipotesis yang telah dibuat.

6. *Generalization* (Menarik Kesimpulan/Generalisasi). Tahap ini adalah menarik kesimpulan dimana proses tersebut menarik sebuah kesimpulan yang akan dijadikan prinsip umum untuk semua masalah yang sama berdasarkan hasil maka dirumuskan prinsip-prinsip yang mendasari generalisasi.

Pada langkah penarikan kesimpulan ini membantu siswa untuk membuat kesimpulan atau solusi dari permasalahan pada topik materi pembelajaran yang dipelajari dan siswa dapat mengambil sebuah keputusan atas penyelidikan yang telah dilakukan oleh siswa dengan tepat. Dalam proses pembelajaran ini siswa tidak hanya mendapatkan pengalaman baru, tetapi mendapatkan juga pengetahuan baru yang sebelumnya tidak mengetahui menjadi mengetahui.

Pendapat lain yang dikemukakan oleh Nurdin dan Andriantoni (2016:218) dalam Hasibuan et al. (2021:63) “tahapan-tahapan proses pembelajaran dengan model *discovery learning* adalah sebagai berikut: menyajikan pertanyaan atau masalah, membuat hipotesis, merancang percobaan, melakukan diskusi untuk memperoleh informasi, mengumpulkan dan menganalisis data, dan membuat kesimpulan”.

Dalam penerapan model *discovery learning* siswa tidak hanya diberikan teori pembelajaran saja, tetapi siswa dihadapkan dengan sekumpulan fakta-fakta sehingga dapat menghasilkan sebuah penemuan baru. Dalam hal ini peran seorang guru sebagai pembimbing yang memberi ruang kepada siswa untuk belajar secara aktif, selain itu guru juga dalam model ini berperan dalam mengarahkan kegiatan proses pembelajaran siswa dikhawatirkan terdapat kekeliruan pemahaman siswa agar sesuai dengan tujuan pembelajaran yang dipelajari.

2.1.3.3 Kelebihan Model Pembelajaran Discovery Learning

Kelebihan dari penerapan model pembelajaran *discovery learning*, menurut Nurdin & Adriantoni (2016:218) dalam Hasibuan et al. (2021:63-64) yaitu:

1. Membentuk dan mengembangkan “*self concept*” pada diri siswa.
2. Membantu dalam menggunakan ingatan dan transfer pada situasi proses belajar baru.

3. Mendorong siswa untuk berfikir dan bekerja atas inisiatifnya sendiri, bersikap objektif, jujur, dan terbuka.
4. Mendorong siswa untuk berfikir intuitif dan memutuskan hipotesisnya sendiri.
5. Memberi kepuasan yang bersifat intrinsik.
6. Situasi proses belajar menjadi lebih terangsang.
7. Dapat mengembangkan bakat atau kecakapan individu.
8. Memberi kebebasan siswa untuk belajar sendiri.
9. Siswa dapat menghindari cara-cara belajar tradisional.
10. Dapat memberi waktu pada siswa secukupnya sehingga mereka dapat mengasimilasi dan mengakomodasi informasi.

Kelebihan model pembelajaran *discovery learning* menurut Afandi dkk.

(2013:101-102), diantaranya:

1. Strategi penemuan membangkitkan gairah pada siswa, misalnya siswa merasakan jerih payah penyelidikannya, menemukan keberhasilan dan kadang-kadang kegagalan.
2. Metode ini memberi kesempatan pada siswa untuk bergerak maju sesuai dengan kemampuannya sendiri.
3. Metode ini menyebabkan siswa mengarahkan sendiri cara belajarnya, sehingga ia lebih merasa terlibat dan bermotivasi sendiri untuk belajar, paling sedikit dapat suatu proyek penemuan khusus.
4. Metode ini dapat membantu memperkuat pribadi siswa dengan bertambahnya kepercayaan pada diri sendiri melalui proses-proses penemuan. Dapat memungkinkan siswa sanggup mengatasi kondisi yang mengecewakan.
5. Strategi ini berpusat pada anak, misalnya memberi kesempatan kepada mereka dan guru berpartisipasi sesama dalam mengecek ide. Guru menjadi teman belajar, terutama dalam situasi penemuan yang jawabannya belum diketahui sebelumnya.
6. Membantu perkembangan siswa menuju skeptisisme yang sehat untuk menemukan kebenaran akhir dan mutlak.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat diambil kesimpulan bahwa dengan menggunakan model *discovery learning* siswa akan terangsang untuk belajar, dan siswa juga dihadapkan langsung dengan masalah yang ada di lapangan sehingga siswa dapat mengembangkan dan meningkatkan kemampuan berpikirnya dalam memecahkan masalah lewat pengalamannya sendiri.

2.1.3.4 Kekurangan Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Kekurangan dari penerapan model pembelajaran *discovery learning*, menurut Roestiyah (2012:20) dalam Hasibuan et al. (2021:64) diantaranya:

1. Siswa harus memiliki kesiapan dan kematangan mental, siswa harus berani dan berkeinginann untuk mengetahui keadaan sekitarnya dengan baik.
2. Tidak efektif untuk kelas yang jumlahnya gemuk.

3. Guru dan siswa yang sudah terbiasa dengan proses belajar dan mengajar dengan gaya lama maka model ini akan mengecewakan.
4. Model ini terlalu mementingkan proses pengertian dan kurang memperhatikan perkembangan dan pembentukan sikap dan keterampilan siswa.

Kekurangan model pembelajaran *discovery learning* menurut Suryosubroto (2009:185) dalam Afandi dkk. (2013:101-102) diantaranya:

1. Dipersyaratkan keharusan adanya persiapan mental untuk cara belajar ini. Misalnya, siswa yang lamban mungkin bingung dalam usahanya mengembangkan pikirannya jika berhadapan dengan hal-hal abstrak, atau menemukan saling ketergantungan antara pengertian dalam suatu objek, atau dalam usahanya menyusun suatu hasil penemuan dalam bentuk tertulis. Siswa yang lebih pandai mungkin akan memonopoli penemuan dan akan menimbulkan frustrasi pada siswa yang lain.
2. Metode ini kurang berhasil untuk mengajar kelas besar. Misalnya sebagian besar waktu dapat hilang karena membantu seorang siswa menemukan teori-teori, atau menemukan bagaimana ejaan dari bentuk kata-kata tertentu.
3. Harapan yang ditumpahkan pada strategi ini mungkin mengecewakan guru dan siswa yang sudah biasa dengan perencanaan dan pengajaran secara tradisional.
4. Mengajar dengan penemuan akan dipandang sebagai terlalu mementingkan memperoleh pengertian dan kurang memperhatikan diperolehnya sikap dan keterampilan. Sedangkan sikap dan keterampilan diperlukan untuk memperoleh pengertian atau sebagai perkembangan emosional social secara keseluruhan.
5. Dalam beberapa ilmu (misalnya IPA) fasilitas yang dibutuhkan untuk mencoba ide-ide mungkin tidak ada.
6. Strategi ini mungkin tidak akan memberi kesempatan untuk berfikir kreatif, kalau berpikir kreatif, kalau pengertian– pengertian yang akan ditemukan telah diseleksi terlebih dahulu oleh guru, demikian proses–proses dibawah pembinaannya. Tidak semua pemecahan masalah menjamin penemuan yang penuh arti. Penemuan masalah dapat bersifat membosankan mekanisasi, formalitas dan pasif seperti bentuk terburuk dan metode ekspositoris verbal.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa kekurangan dari model *discovery learning* adalah siswa diharapkan harus memiliki kematangan mental dan model pembelajaran ini dipandang terlalu mementingkan memperoleh pengertian dan kurang memperhatikan diperolehnya sikap dan keterampilan, dalam hal ini tidak semua siswa dapat mengikuti pembelajaran ini karena kurangnya kebebasan untuk berfikir kreatif.

2.1.4 Media pembelajaran *Scrapbook*

2.1.4.1 Pengertian Media Pembelajaran *Scrapbook*

Media pembelajaran adalah alat bantu untuk memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran. Media pembelajaran mempunyai peran penting dalam meningkatkan hasil belajar, khususnya pada kelas rendah karena kelas rendah belum mampu berpikir abstrak, sehingga materi yang diajarkan oleh guru perlu divisualisasikan dalam bentuk yang lebih nyata. Menurut Anwariningsih & Ernawati (2013) dalam Amalina (2020:3) “media sebagai salah satu komponen penting untuk mendukung proses belajar mengajar”. Sedangkan menurut Buchori & Setyawati (2015) dalam Amalina (2020:3) media merupakan komponen penentu keberhasilan belajar siswa. Kegiatan dan proses informasi yang dipelajari dapat disampaikan ke penerima informasi dari sumber ke penerima melalui model dan media tertentu. Salah satu inovasi media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa ketika proses pembelajaran adalah dengan menggunakan media *scrapbook*.

Media *scrapbook* merupakan media pembelajaran dalam bentuk sebuah buku yang didalamnya terdapat materi pembelajaran yang dihiasi dengan gambar, ilustrasi disertai dengan keterangan pada gambar yang dapat menarik perhatian siswa. Sejalan dengan pendapat yang utarakan oleh Nurrahman dkk. (2022:54) menjelaskan bahwa “*scrapbook* merupakan album yang berisikan gambar dan cerita yang berkaitan dengan materi pembelajaran yang dihias dengan kreatif. Selain itu menurut Hijjah & Bahri (2022:27) mengungkapkan bahwa “media *scrapbook* adalah sebuah album yang berisi gambaran-gambaran yang disertai dengan penjelasan keterangan dibawahnya, dengan menggunakan ilustrasi, warna, menata huruf/tulisan sesuai dengan kesukaan peserta didik”.

Melalui penggunaan media pembelajaran *scrapbook* yang dikemas dalam bentuk yang menarik siswa dapat memadukan berbagai potongan gambar dan penjelasan singkat yang disesuaikan dengan gambar sehingga siswa akan lebih mudah memahami materi pembelajaran. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Bagus Taufik Nurrahman, Mei Fita Asri Untari, Iin Purnamasari (2022) dalam (Nurrahman et al., 2022) tentang “Keefektifan Media Pembelajaran

Scrapbook Terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa Kelas V Tema Ekosistem di SD Negeri 1 Getas”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terbukti keefektifan media pembelajaran *scrapbook* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V tema Ekosistem di SD Negeri 1 Getas dikatakan mencapai kriteria baik. Hal tersebut dapat dibuktikan dari hasil ketuntasan belajar klasikal yaitu mencapai 80% dengan kriteria baik dan peserta didik yang tuntas sebanyak 28 dengan nilai tertinggi 100. Persentase ketuntasan hasil belajar siswa dengan mengimplementasikan media pembelajaran *scrapbook* dapat dilihat dari nilai *posttest* yaitu mencapai 80% atau sudah lebih dari ketentuan presentase, dengan jumlah peserta didik yang tuntas 28 dan sebanyak 7 peserta didik yang tidak tuntas.

Selain itu penelitian lain yang dilakukan oleh Siti Sahara dkk. (2020) tentang “Kelayakan Media *Scrapbook* Pada Submateri Peran tumbuhan di Bidang Ekonomi Kelas X SMA”. Hasil Penelitian ini dapat dijelaskan bahwa Media *scrapbook* Submateri Peran Tumbuhan di Bidang Ekonomi kelas X SMA divalidasi dengan nilai CVI sebesar 0,99 dan dinyatakan valid, sehingga media *scrapbook* ini dikatakan layak dan dapat dijadikan sebagai media pada pembelajaran submateri peran tumbuhan di bidang ekonomi kelas X SMA.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh para peneliti diatas, dapat diambil sebuah kesimpulan bahwa penerapan media pembelajaran jenis *scrapbook* diperkirakan dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang efektif dalam proses pembelajaran siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

2.1.4.2 Kelebihan Media Pembelajaran *Scrapbook*

Menurut Damayanti (2017:805) dalam Lukmanulhakim & Uswatun (2019:4) kelebihan dari media *scrapbook* yaitu:

1. Menarik, *scrapbook* (buku tempel) disusun dari berbagai foto, gambar, catatan penting, dan lain sebagainya dengan bebepa hiasan.
2. Bersifat realistis dalam menunjukkan pokok pembahasan, dengan *scrapbook*, kita dapat menyajikan sebuah objek yang terlihat nyata melalui gambar/foto.
3. Dapat mengatasi keterbatasan waktu dan ruang, media *scrapbook* menjadi salah satu solusi mengenai banyak peristiwa atau objek yang sulit disajikan secara langsung dan sulit diulang.
4. Mudah dibuat, cara pembuatan *scrapbook* tidaklah sulit.
5. Bahan yang digunakan untuk membuat *scrapbook* mudah didapatkan.

6. Dapat dibuat atau didesain sesuai keinginan, *scrapbook* dapat dibuat atau didesain sesuai keinginan pembuatannya.

Berdasarkan kelebihan diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *scrapbook* sangat menarik untuk digunakan dalam proses pembelajaran, dan gambar-gambar yang disajikan bersifat realistik dapat terlihat lebih nyata sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran.

2.1.4.3 Kekurangan Media Pembelajaran *Scrapbook*

Menurut Luky, dkk (2018) menyebutkan disamping banyaknya kelebihan yang terdapat dalam media *scrapbook*, terdapat pula kekurangan dari media *scrapbook* diantaranya:

1. Waktu yang digunakan relatif lama untuk membuat *scrapbook*, waktu yang dibutuhkan dalam pembuatan *scrapbook* relatif lama tergantung dari kerumitan penyusunannya.
2. Gambar yang kompleks kurang efektif dalam kegiatan pembelajaran.

Media pembelajaran *scrapbook* juga mempunyai kekurangan dalam persiapan pembelajaran, pembuatannya memerlukan waktu yang cukup lama dan bentuk gambar sangat kompleks.

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Hasil penelitian yang relevan akan dijadikan suatu landasan penelitian yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya yang memiliki hubungan dengan topik yang akan diteliti, penelitian sebelumnya dapat menjadi referensi untuk penelitian yang akan diteliti. Penelitian tersebut diantaranya

Tabel 2.3

Hasil Penelitian yang Relevan

No	Identitas Jurnal	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
1.	Judul : Penerapan Model <i>Discovery Learning</i> Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Perubahan	Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK).	Berdasarkan hasil temuan dan pembahasan, dapat direkomendasikan bahwa dengan menerapkan model

No	Identitas Jurnal	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
	<p>Wujud Benda</p> <p>Penulis : Gina Rosarina , Ali Sudin, Atep Sujana</p> <p>Jurnal Pena Ilmiah</p> <p>Vol. 1, No. 1</p> <p>Tahun : 2016</p>		<p><i>discovery learning</i> merupakan suatu alternatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya pada materi perubahan wujud benda. Peningkatan ini dilihat dari persentase ketuntasan tiap siklus. Siswa yang dinyatakan tuntas pada siklus I berdasarkan hasil tes ada 7 siswa (26,92%), siklus II menjadi 17 siswa (65,38%) dan siklus III 23 siswa (88,46%).</p>
2.	<p>Judul : Penerapan Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i> dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Peserta Didik Kelas XI IPS 2 SMA Negeri 13 Palembang</p> <p>Penulis : Salmi</p> <p>Jurnal Profit</p>	<p>Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau Classroom Action Research (CAR) yang bertujuan untuk memperbaiki dan mencari solusi dari persoalan yang nyata dalam meningkatkan proses pembelajaran di dalam kelas. Penelitian</p>	<p>Hasil penelitian dapat disimpulkan terdapat perubahan peningkatan hasil belajar yang signifikan antara sebelum dan sesudah diberikan tindakan kelas dengan menerapkan model pembelajaran <i>discovery learning</i> pada peserta</p>

No	Identitas Jurnal	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
	Volume 6, Nomor 1 Tahun : 2019	ini memiliki beberapa siklus. Setiap siklus terdiri atas 4 tahap kegiatan yang saling terkait dan berkesinambungan yaitu: perencanaan (planning), pelaksanaan (acting), pengamatan (observing), dan refleksi (reflecting).	didik kelas XI IPS 2 SMA Negeri 13 Palembang sehingga penelitian ini dianggap berhasil dengan baik.
3.	Judul : Penerapan Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i> Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Penulis : Made Gautama Jayadiningrat, Kadek Agus Apriawan Putra, Putu Septian Eka Adistha Putra Jurnal Pendidikan Kimia Undiksha Volume 3 Nomor 2 Tahun : 2019	Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi dengan menggunakan model pembelajaran <i>Discovery Learning</i> . Data akitivitas belajar siswa dikumpulkan dengan metode observasi Data aktivitas belajar siswa yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif.	Penerapan model pembelajaran <i>discovery learning</i> juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran kimia kelas X MIPA 2 SMA Negeri 2 Singaraja semester ganjil tahun pelajaran 2018/2019. Hal ini terlihat dari adanya peningkatan persentase rata-rata rata-rata hasil belajar siswa sebesar 13% dari 75% dalam kategori cukup baik pada siklus I menjadi 88 % atau berada

No	Identitas Jurnal	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
			pada kategori sangat baik pada siklus II.
4.	<p>Judul : Penerapan Model Pembelajaran <i>Discovery</i> Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan</p> <p>Penulis : Didi Junaedi</p> <p>Jurnal <i>Educatio</i> FKIP UNMA</p> <p>Volume 6, No.1</p> <p>Tahun : 2020,</p> <p>Hal : 55-60</p>	<p>Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan sebanyak 2 siklus dengan subyek penelitian siswa kelas VI SD Negeri 2 Girinata Kecamatan Dukupuntang Kabupaten Cirebon</p>	<p>Hasil penelitian menunjukkan rata-rata hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn pada materi “Nilai Juang dalam Proses Perumusan Pancasila” meningkat. Dengan demikian dapat disimpulkan penerapan model pembelajaran <i>discovery</i> dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn.</p>
5.	<p>Judul : Penerapan Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i> Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII MTS</p> <p>Penulis : Eka Khairani Hasibuan, Nur Atikah Rambe, Syarbaini Saleh</p>	<p>Penelitian menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) model Lewin & Keller (1992) yang dilakukan dalam beberapa siklus dan disetiap siklus meliputi tahapan perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Teknik pengumpulan data yaitu dengan observasi,</p>	<p>Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa dan juga hasil belajar siswa meningkat terlihat dari rata-rata motivasi belajar siswa yang meningkat di setiap siklus. Begitu juga hasil belajar siswa dimana rata-rata kelas meningkat disetiap</p>

No	Identitas Jurnal	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
		angket, tes dan dokumentasi.	siklus dan jumlah siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) selalu meningkat di setiap siklus.
6.	<p>Judul : Pengembangan Modul Berbentuk <i>Scrapbook</i> pada Materi Sistem Saraf untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMA Kelas XI</p> <p>Penulis : Agustina Kiden Lewar dan Suhartini</p> <p>Jurnal Pendidikan Sains Indonesia Vol. 11 No. 1, Hal : 96-112 Tahun :2023</p>	<p>Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan mengadaptasi dari teori Borg and Gall yang terdiri dari sepuluh tahapan, tetapi pada penelitian ini hanya dilakukan sampai tahap kelima, dikarenakan keterbatasan waktu, sumber daya yang dimiliki oleh peneliti dan tujuan penelitian untuk mengetahui kelayakan dan kepraktisan modul <i>scrapbook</i> sistem saraf.</p>	<p>Berdasarkan hasil penilaian kelayakan dan kepraktisan yang dianalisis modul <i>scrapbook</i> layak dan siap digunakan dalam pembelajaran biologi khususnya pada materi sistem saraf karena memenuhi persyaratan pengembangan.</p>
7.	<p>Judul : Pengembangan Media Pembelajaran <i>Scrapbook</i> Pada Pembelajaran Tematik Kelas I SDN Taman Sari 01</p>	<p>Penelitian ini menggunakan metodologi penelitian <i>Research and Development (R&D)</i> dan model pengembangan ADDIE. Kevali dan</p>	<p>Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media <i>scrapbook</i> dalam pembelajaran Tematik, media yang dikembangkan terbukti</p>

No	Identitas Jurnal	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
	Pati Penulis : Indah Veronica, Ervina Eka Subekti, dan Ahmad Nashir Tsalatsa Jurnal Sinektik : Prodi PGSD Universitas Slamet Riyadi Volume 2 Nomor 1 Tahun : 2019	media diperoleh dari penilaian oleh ahli media dan ahli materi.	valid berdasarkan hasil validasi media oleh para ahli dan praktisi. Media pembelajaran juga dapat diterima siswa terbukti dengan semangat siswa dan respon siswa
8.	Judul : Keefektifan Media Pembelajaran <i>Scrapbook</i> Terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa Kelas V Tema 5 Ekosistem di SD Negeri 1 Getas Penulis : Bagus Taufik Nurrahman, Mei Fita Asri Untari, dan Iin Purnamasari Jurnal Pena Edukasia Universitas PGRI Semarang Vol. 1, No. 1 Tahun : 2022	penelitian ini menggunakan metode eksperimen kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Desain yang digunakan dalam penelitian adalah <i>One Group Pretest Posttest Design</i> .	Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terbukti keefektifan media pembelajaran <i>scrapbook</i> dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V tema Ekosistem di SD Negeri 1 Getas dikatakan mencapai kriteria baik. Hal tersebut dapat dibuktikan dari hasil ketuntasan belajar klasikal yaitu mencapai 80% dengan kriteria

No	Identitas Jurnal	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
	Hal : 53-57		baik dan peserta didik yang tuntas sebanyak 28 dengan nilai tertinggi 100.
9.	<p>Judul : Pengaruh media <i>scrapbook</i> terhadap hasil belajar siswa pada materi larutan penyangga</p> <p>Penulis : Novi Rahmawanti, Mohan Taufiq Mashuri, dan Nurjanah</p> <p>Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA Vol.6, No.2 Tahun : 2019 Hal : 94-100</p>	Metode yang digunakan adalah eksperimen semu dengan desain penelitian <i>non-equivalent control group design</i> .	Hasil uji N-Gain menunjukkan bahwa rata-rata N-GAIN kelas kontrol 0,7124 sedangkan kelas eksperimen 0,776. Hal ini menunjukkan bahwa kelas eksperimen mengalami peningkatan hasil belajar setelah mendapatkan perlakuan dengan menggunakan media <i>scrapbook</i> .
10.	Judul : Media Pembelajaran <i>Scrapbook</i> Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar Pada Materi Keberagaman Budaya Bangsa	Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah R&D (<i>Research and Development</i>) dengan model pengembangan 4-D (<i>Define, Design, Development dan Disseminate</i>).	Berdasarkan keseluruhan dari hasil validasi diperoleh skor 92,52% dan termasuk ke dalam kategori sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Hasil nilai N-Gain yang diperoleh yaitu 0,58 dan

No	Identitas Jurnal	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
	Penulis : Shafa Ardita Ardita dan Nirwana Anas Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Dasar Vol. 14, No. 02 Tahun 2022		termasuk dalam kategori sedang. Berdasarkan nilai N- Gain yang didapatkan bisa disimpulkan bahwa media pembelajaran <i>Scrapbook</i> cukup efektif serta layak digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilaksanakan saat ini adalah terletak pada media pembelajaran yang digunakan, peneliti terdahulu rata-rata hanya menggunakan model pembelajaran saja, tanpa adanya bantuan media pembelajaran. Sedangkan pada penelitian yang akan dilaksanakan pada saat ini dalam proses pembelajaran akan menggunakan model pembelajaran dibantu dengan media pembelajaran. selain itu perbedaannya terletak pada tempat penelitian yang mana penelitian ini tempatnya berada di SMAN 1 Manonjaya dalam hal ini tentu memiliki karakteristik yang berbeda dengan penelitian terdahulu.

2.3 Kerangka Pemikiran

Menurut Sekaran dalam Sugiyono (2019:95) mengungkapkan bahwa “kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Dalam penyusunan kerangka berpikir yang baik akan menjelaskan secara teoritis hubungan antara variabel yang akan diteliti. Hubungan antar variabel independen dan dependen secara teoritis perlu dijelaskan dengan rinci. Hubungan antar variabel selanjutnya akan dirumuskan ke dalam bentuk paradigma penelitian.

Teori yang melandasi penelitian ini adalah teori belajar kognitif menurut Jerome Brunner karena dalam teori ini berkaitan erat dengan proses pembelajaran yang berbasis penemuan, dengan tujuan siswa belajar untuk mandiri dalam memecahkan masalah dan memiliki keterampilan berpikir kritis karena siswa harus menganalisis dan mengelola informasi. Pada teori ini sejalan dengan model pembelajaran dalam penelitian ini yaitu model pembelajaran *discovery learning*, karena menurut Jerome Brunner dalam (Al-Tabany, 2014:38) bahwa belajar penemuan (*discovery learning*) sesuai dengan pencarian pengetahuan secara aktif oleh manusia, dan dengan sendirinya memberi hasil yang paling baik. Dalam hal ini siswa belajar sendiri untuk dapat mencari pemecahan masalah hingga mendapatkan jawaban dari permasalahan tersebut dan menghasilkan pengetahuan yang benar-benar bermakna.

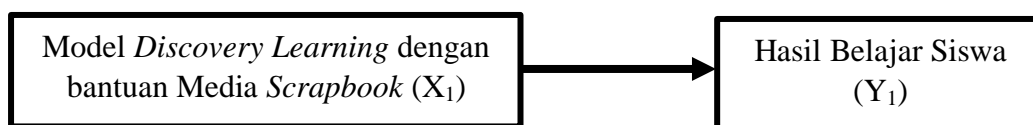
Dalam proses pembelajaran seorang guru selalu berusaha menggunakan model pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut Benyamin S. Bloom (1964) dalam (Jufri, 2017:66) mengklasifikasikan hasil belajar ke dalam tiga ranah atau domain yaitu, kognitif, afektif, dan psikomotor. Kemudian Krathwohl (2002) yakni seorang murid dan kolega Bloom mencoba memodifikasi taksonomi Bloom dengan mengemukakan enam kategori proses kognitif diantaranya: (1) mengingat, (2) memahami, (3) mengaplikasikan, (4) menganalisis, (5) mengevaluasi, dan (6) mengkreasi.

Penerapan model pembelajaran yang sering digunakan di SMA Negeri 1 Manonjaya yaitu model pembelajaran konvensional, dimana hal ini menjadi salah satu hambatan dalam peningkatan hasil belajar siswa karena dalam proses pembelajaran konvensional siswa hanya mendengarkan, menyimak, dan mencatat hal-hal pentingnya saja. Hal ini apabila terus dilakukan akan berdampak kepada siswa, siswa akan menjadi pasif, tidak percaya diri untuk mengungkapkan pendapat, akan merasa jenuh, tidak bersemangat untuk belajar, sehingga siswa kehilangan minatnya untuk belajar dan dapat menurunkan hasil belajar siswa. Selain itu terdapat faktor-faktor lain yang dapat mempengaruhi keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran siswa yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Salah satunya dari faktor eksternal adalah pemilihan model pembelajaran yang tepat, hal

ini harus benar-benar diperhatikan agar pada saat seorang guru menarapkan model tersebut siswa akan antusias mengikuti proses pembelajaran tersebut selain dengan model pembelajaran dikombinasikan juga dengan menggunakan media pembelajaran yang mendukung. Dengan hal ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa sehingga siswa tidak merasa bosan dan jenuh.

Penggunaan model pembelajaran dan media pendukung merupakan upaya seorang guru untuk menciptakan suasana kelas yang hidup, menyenangkan dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satunya dengan menggunakan model pembelajaran *discovery learning*. Model ini merupakan model pembelajaran berbasis penemuan, system pembelajarannya guru hanya memberikan materi pengantarnya tidak berbentuk final dalam hal ini siswa dilatih untuk mencari dan menemukan sendiri pemecahan masalah terhadap topik pembelajaran. Dengan menggunakan model ini proses pembelajaran akan berpusat kepada siswa sedangkan peran guru hanya sebagai fasilitator belajar. Selain pemilihan model pembelajaran yang tepat, penggunaan media pembelajaran yang mendukung juga dapat mempengaruhi antusias siswa dalam proses pembelajaran berlangsung. Salah satu media yang tepat untuk digunakan pada mata pelajaran ekonomi adalah media *scrapbook*. Media *scrapbook* merupakan media pembelajaran *scrapbook* merupakan album yang berisikan gambar dan cerita yang berkaitan dengan materi pembelajaran yang dihias dengan kreatif. Dengan adanya media *scrapbook*, siswa dapat menemukan pengetahuannya dengan cara mengamati dan mencoba memberi makna pada materi yang terkandung di dalam media *scrapbook* sesuai pengalamannya sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian diatas, penerapan model pembelajaran *discovery learning* dengan bantuan media *scrapbook* pada mata pelajaran ekonomi terdapat hubungan dengan hasil belajar siswa. Sehingga hubungan antar variabel tersebut dapat digambarkan ke dalam kerangka pemikiran sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

2.4 Hipotesis

Menurut Gay & Diehl (1992) dalam (Siyoto, Sandu. Sodik, 2020 Hal: 56) “hipotesis atau hipotesa adalah jawaban sementara terhadap masalah yang masih bersifat praduga karena masih harus dibuktikan kebenarannya”. Selain itu hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru berdasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empirik (Sugiyono, 2019:99-100).

Berdasarkan pembahasan di atas maka hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Ho : Tidak terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *discovery learning* dengan bantuan media *scrapbook* di kelas eksperimen pada pengukuran awal dan pengukuran akhir.
 Ha : Terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *discovery learning* dengan bantuan media *scrapbook* di kelas eksperimen pada pengukuran awal dan pengukuran akhir.
2. Ho : Tidak terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional di kelas kontrol pada pengukuran awal dan pengukuran akhir
 Ha : Terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional di kelas kontrol pada pengukuran awal dan pengukuran akhir

3. Ho : Tidak terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar siswa antara kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *discovery learning* dengan bantuan media *scrapbook* dan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional
- Ha : Terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar siswa antara kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *discovery learning* dengan bantuan media *scrapbook* dan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional