

BAB II

TINJAUAN TEORITIS

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Model Discovery Learning

2.1.1.1 Definisi Model *Discovery Learning*

Discovery menurut Echols & Shadily (1996) dalam Maskun dan Rachmedita (2018:88) berasal dari kata “*to discover*” yang memiliki arti menemukan, mengetahui. *Discovery* (penemuan) adalah proses mental pada saat peserta didik mengasimilasikan suatu konsep atau suatu prinsip. Adapun proses mental, misalnya mengamati, menjelaskan, mengelompokkan, membuat kesimpulan, dan sebagainya. Menurut Jerome Bruner (dalam Maskun dan Rachmedita, 2018:88) *discovery learning* merupakan sebuah model pengajaran yang dirancang dengan tujuan untuk membantu peserta didik mengembangkan kemampuan berpikir dan mengembangkan kemampuan pemecahan masalah kehidupan sehari-hari, yang memusatkan pada pentingnya membantu peserta didik memahami struktur ataupun ide-ide kunci suatu disiplin ilmu, kebutuhan akan peserta didik yang terlibat aktif dalam proses belajar dan kepercayaan bahwa pembelajaran yang sejati terjadi melalui penemuan pribadi.

Model pembelajaran *discovery* mengacu pada pembelajaran yang terjadi pada saat peserta didik terlibat dalam pengalaman dan percobaan, dimanan nantinya mereka mendapatkan pengetahuan dan konsepnya sendiri. Menurut Hamalik (dalam Maskun dan Rachmedita, 2018:88) model pembelajaran *discovery* menekankan pada pentingnya pemahaman suatu konsep melalui keterlibatan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, model pembelajaran ini menekankan pada pembentukan pengetahuan peserta didik dari pengalamannya selama proses pembelajaran.

Berdasarkan beberapa definisi model *discovery learning* diatas, dapat disimpulkan bahwa model *discovery learning* merupakan suatu model pembelajaran yang dirancang untuk membantu peserta didik mengembangkan kemampuan berpikirnya secara optimal melalui keterlibatan mereka secara aktif

dalam proses pembelajaran agar mereka menemukan konsep dan pemahamannya sendiri dari pengalamannya selama proses pembelajaran.

2.1.1.2 Sintak Model *Discovery Learning*

Terdapat 6 (enam) langkah model *discovery learning* menurut Syah (2004) dalam Ahmad Yani dan Ruhimat (2018:69) yaitu:

- 1) *Stimulation*, yaitu pemberian rangsangan agar mereka tertarik dengan masalah yang disampaikan oleh guru. Pemberian rangsangan ini dapat dilakukan oleh guru dengan meminta peserta didik untuk membaca buku, berita, atau mencari informasi yang lain yang dapat dijangkau.
- 2) *Problem statement*, yaitu mengajukan pertanyaan dari masalah yang sedang dihadapi. Pada langkah ini, setelah diberikan stimulasi peserta didik dapat menentukan beberapa pertanyaan yang bagi mereka sangat penting untuk mengetahui jawabannya.
- 3) *Data collection*, yaitu pengumpulan informasi yang mana informasi tersebut dicari dan dikumpulkan untuk menjawab pertanyaan yang telah diajukan pada langkah sebelumnya. Kegiatan pengumpulan informasi dapat berupa observasi, wawancara, membaca referensi yang relevan, melakukan uji coba dan lain-lain.
- 4) *Data processing*, yaitu kegiatan mengolah data menjadi suatu uraian untuk menjawab pertanyaan yang diajukan. Kejadiannya dapat berupa membuat tabulasi, membuat grafik, mengkorelasikan, dan lain-lain.
- 5) *Verification*, yaitu pembuktian. Langkah ini digunakan untuk memastikan bahwa data yang telah ditemukan dapat menjawab pertanyaan penelitian. Langkah ini merupakan upaya untuk memberikan kesempatan pada peserta didik untuk menyampaikan pendapatnya, menyampaikan persetujuan, atau menemukan konsep baru atau pemahaman baru dengan cara memberikan gambaran dan contoh yang dapat ditemukan dalam kehidupan nyata.
- 6) *Generalization*, yaitu menarik kesimpulan dari apa yang telah diteliti. Proses ini diarahkan untuk memberi penguatan terhadap teori, konsep, kaidah, dan prinsip yang telah dipelajari sesuai dengan kompetensi yang harus dikuasai peserta didik selama pembelajaran.

Sejalan dengan pendapat Syah, Kemendikbud (2013) juga mengemukakan ada 6 (enam) langkah atau prosedur model *discovery learning* yaitu:

- 1) Pemberian rangsangan (*stimulation*), pada tahap ini peserta didik dihadapkan pada sesuatu yang menimbulkan kebingungan, kemudia dilanjutkan dengan tidak memberi generalisasi agar timbul keinginan untuk menyelidiki sendiri.
- 2) Pernyataan/Identifikasi masalah (*problem statement*), setelah diberikan rangsangan langkah selanjutnya adalah guru memberikan kesempatan pada kepada peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin agenda masalah yang relevan dengan bahan ajar, dan salah satunya dipilih dan dirumuskan dalam bentuk hipotesis.
- 3) Pengumpulan data (*data collecion*), pada tahap ini peserta didik bereksplorasi dan guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk untuk mengumpulkan informasi yang relevan sebanyak-banyaknya.
- 4) Pengolahan data (*data processing*), pada tahap ini peserta didik melakukan kegiatan mengolah data dan informasi yang telah diperoleh dalu ditafsirkan.
- 5) Pembuktian (*verification*), pada tahap ini peserta didik melakukan pemeriksaan dengan cermat untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis yang diterapkan dengan temuan alternatif, dihubungkan dengan hasil *data processing*.
- 6) Menarik simpulan/generalisasi (*generalization*), tahap ini merupakan proses menarik kesimpulan yang dapat dijadikan sebagai prinsip umum dengan memperhatikan hasil verifikasi.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa sintak/langkah/prosedur model *discovery learning* itu ada 6 (enam) yaitu, pemberian rangsangan (*stimulation*), Identifikasi masalah (*problem statement*), pengumpulan data (*data collecion*), pengolahan data (*data processing*), pembuktian (*verification*), menarik simpulan (*generalization*).

2.1.1.3 Kelebihan Model *Discovery Learning*

Terdapat beberapa kelebihan model *discovery learning* Menurut Roestiyah (2008) (dalam Maskun dan Rachmedita, 2018:91) yaitu sebagai berikut:

- 1) Mampu membantu siswa untuk mengembangkan, memperbanyak serta penguasaan keterampilan dalam proses kognitif
- 2) Peserta didik mampu memperoleh pengetahuan yang bersifat individual sehingga pengetahuan tersebut akan menetap dalam ingatan peserta didik tersebut
- 3) Dapat membangkitkan gairah belajar peserta didik
- 4) Mampu memberikan kesempatan pada peserta didik untuk berkembang dan maju sesuai kemampuannya masing-masing
- 5) Mampu mengarahkan cara peserta didik belajar sehingga peserta didik memiliki motivasi yang kuat untuk belajar lebih giat
- 6) Membantu peserta didik untuk memperkuat dan menambah keyakinan pada diri sendiri dengan proses penemuan sendiri
- 7) Model pembelajaran ini berpusat pada peserta didik, guru hanya sebagai teman belajar/pendamping peserta didik bila diperlukan.

Adapun menurut Melly Mukaramah dkk (2020:4) terdapat beberapa kelebihan model *discovery learning* yakni:

- 1) Membantu peserta didik untuk memperbaiki dan meningkatkan keterampilan-keterampilan dan proses-proses kognitif.
- 2) Pengetahuan yang diperoleh dengan model ini sangat pribadi dan ampuh karena menguatkan pengertian, ingatan, dan transfer.
- 3) Menimbulkan rasa senang pada peserta didik, karena tumbuh rasa menyelidiki dan berhasil.
- 4) Memungkinkan peserta didik berkembang dengan cepat dan sesuai dengan kecepatannya sendiri.
- 5) Membantu peserta didik memperkuat konsep dirinya, karena memperoleh kepercayaan bekerjasama dengan yang lain.

- 6) Berpusat pada peserta didik, guru berperan sama-sama aktif mengeluarkan pendapat bahkan guru dapat bertindak sebagai peserta didik dan peneliti dalam proses diskusi.
- 7) Membantu peserta didik menghilangkan sikap keragu-raguan.
- 8) Peserta didik akan paham konsep dasar dan ide-ide yang lebih baik.
- 9) Membantu dan mengembangkan ingatan dan transfer pada situasi proses belajar yang baru.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa kelebihan dari model *discovery learning* yaitu mampu membantu peserta didik untuk memperbaiki dan mengembangkan keterampilan dan proses kognitinya sehingga nantinya peserta didik mampu memperoleh pengetahuan yang bersifat pribadi dan ampuh menguatkan ingatan peserta didik. Selain itu model ini dapat membangkitkan rasa senang/gairah belajar pada peserta didik dan membantu peserta didik memperkuat konsep dirinya dan tentunya mampu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berkembang dengan cepat sesuai kemampuannya.

2.1.1.4 Kekurangan Model *Discovery Learning*

Terdapat beberapa kelemahan model *discovery learning* menurut Roestiyah (2008) (dalam Maskun dan Rachmedita, 2018:91) yaitu sebagai berikut:

- 1) Peserta didik harus memiliki kesiapan dan kematangan mental dan peserta didik juga harus berani dan berkeinginan untuk mengetahui keadaan sekitar dengan baik
- 2) Kelas yang terlalu besar berkemungkinan kurang berhasil menerapkan model ini
- 3) Bagi guru dan peserta didik yang sudah biasa dengan pengajaran tradisional mungkin akan sangat kecewa jika diganti dengan model penemuan ini
- 4) Dengan model ini, ada yang berpendapat bahwa proses mental terlalu mementingkan proses pengertian saja, kurang memperhatikan perkembangan atau pembentukan sikap dan keterampilan peserta didik.

- 5) Teknik ini mungkin tidak memberikan kesempatan pada peserta didik untuk berpikir secara kreatif.

Selain itu, menurut Melly Mukaramah dkk (2020:4-5) mengemukakan beberapa kekurangan model *discovery learning* yaitu:

- 1) Menimbulkan asumsi bahwa ada kesiapan pikiran untuk belajar bagi peserta didik yang mempunyai hambatan akademik akan mengalami kesulitan berpikir, mengungkapkan hubungan antara konsep-konsep yang tertulis atau lisan, sehingga pada gilirannya akan menimbulkan frustrasi.
- 2) Model ini tidak efisien untuk mengajar jumlah peserta didik yang banyak, karena membutuhkan waktu yang lama untuk membantu mereka menemukan teori atau pemecahan masalah lainnya.
- 3) Harapan-harapan yang terkandung dalam model ini akan kacau jika berhadapan dengan peserta didik dan guru yang telah terbiasa dengan cara-cara belajar yang lama.
- 4) Lebih cocok untuk mengembangkan pemahaman, sedangkan mengembangkan aspek konsep, keterampilan dan emosi secara keseluruhan kurang mendapat perhatian.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa kelemahan model *discovery learning* yaitu peserta didik harus memiliki kesiapan pikiran dan kematangan mental untuk belajar, bagi peserta didik yang memiliki hambatan akademik akan mengalami kesulitan berpikir. Kemudian, model ini kurang cocok bagi guru dan peserta didik yang terbiasa menggunakan cara belajar yang lama, dan model ini juga kurang efisien untuk kelas yang banyak.

2.1.2 Media Canva

2.1.2.1 Definisi Media Canva

Canva menurut Kharissidqi dkk (2022:110) merupakan sebuah website dan aplikasi desain grafis berbasis online, yang dapat digunakan untuk memudahkan seseorang dalam membuat tampilan grafis atau visual yang menarik. Karena kemudahannya, canva dapat digunakan oleh orang awam sekalipun. Tanpa mendesain dari awal, canva menyediakan berbagai template yang siap di edit dan digunakan oleh penggunanya. Aplikasi Canva ini dapat digunakan di iPhone,

iPad, Android maupun di PC. Berdasarkan pendapat tersebut maka, canva merupakan sebuah platform pembuatan desain grafis dan konten publikasi yang mudah dan cepat dibandingkan platform lain. Canva ini dapat digunakan secara online melalui aplikasi maupun website. Jika menggunakan aplikasi, kita dapat mendownload-nya terlebih dahulu di App Store atau Play Store. Jika melalui website, kita dapat mengunjunginya melalui <https://canva.com>. Selain itu canva menawarkan dua versi yaitu versi gratis dan versi berbayar (pro).

Banyak fitur yang dapat digunakan guru dalam aplikasi Canva untuk disajikan kepada peserta didik, salah satunya adalah berbagai template menarik untuk disajikan dalam bentuk slide presentasi. Slide presentasi yang menarik dari aplikasi canva ini dapat mendukung proses pembelajaran agar menggugah minat dan motivasi peserta didik untuk lebih memahami konsep pada materi yang sedang diajarkan. Selain itu, canva juga dapat digunakan oleh peserta didik untuk mengasah kreativitas ketika mereka menggunakannya pada saat proses pembelajaran.

2.1.2.2 Kelebihan Media Canva

Terdapat beberapa kelebihan Canva menurut Kharissidqi dkk (2022:110-111) yaitu:

- 1) Memudahkan pengguna dalam membuat desain yang dibutuhkan, karena dalam aplikasi canva sudah tersedia berbagai fitur seperti infografis, poster, sertifikat, video, presentasi, dan lain sebagainya yang sudah tersedia dalam aplikasi canva
- 2) Memudahkan pengguna dalam membuat desain yang menarik, karena aplikasi ini sudah menyediakan berbagai macam template dari berbagai fitur didalamnya. Pengguna hanya tinggal mengeditnya sesuai dengan yang diinginkan.
- 3) Mudah dijangkau, karena dapat diakses melalui smartphone (android maupun iphone), iped, maupun pc. Kemudian dapat digunakan melalui aplikasi atau via website.

Berdasarkan pendapat diatas, maka dapat disimpulkan bahwa canva memiliki kelebihan yaitu memberikan kemudahan dalam membuat desain apapun

baik itu presentasi, grafik, video, mapping dan lain-lain dengan template yang telah tersedia dan dapat langsung dipublikasikan dimanapun. Selain itu, dalam mendesain pun tidak harus menggunakan laptop, tetapi dapat dilakukan melalui smartphone. Kemudian dapat digunakan melalui aplikasi ataupun via website.

2.1.2.3 Kekurangan Media Canva

Terdapat beberapa kekurangan Canva menurut Kharissidqi dkk (2022:111) yaitu:

- 1) Canva mengandalkan jaringan internet yang cukup dan stabil, sehingga jika tidak ada jaringan internet yang cukup dan stabil maka canva tidak dapat digunakan untuk mendesain
- 2) Ada template, stiker, ilustrasi, font, dan lain sebagainya yang tidak dapat digunakan oleh pengguna canva versi gratis, karena itu semua dapat digunakan ketika pengguna menggunakan canva versi berbayar (pro)
- 3) Terkadang desain yang dipilih terdapat kesamaan desain dengan orang lain, entah itu templatennya, gambar, warna, dan sebagainya. Tetapi ini juga tidak menjadi masalah, kembali lagi kepada pengguna dalam memilih sesuatu desain yang berbeda.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa kekurangan dari media canva yaitu canva mengandalkan jaringan stabil agar dapat digunakan. Kemudian ada template yang tidak dapat digunakan oleh pengguna canva gratis, dan terkadang desain yang digunakan/dipilih memiliki kesamaan dengan orang lain.

2.1.3 Hasil Belajar

2.1.3.1 Definisi Hasil belajar

Pendapat Gagne (1977) dalam Susanti (2019:13) bahwa belajar merupakan serangkaian proses yang bersifat internal bagi setiap individu yang merupakan hasil transformasi rangsangan yang berasal dari kejadian eksternal atau kondisi lingkungan pribadi yang bersangkutan. Sedangkan menurut Kompri (2017:1) yang mengatakan bahwa belajar merupakan suatu proses perubahan perilaku yang dapat diamati. Belajar merupakan suatu usaha sadar yang dilakukan oleh individu dalam perubahan tingkah laku baik melalui latihan dan

pengalaman yang menyangkut aspek-aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik untuk memperoleh suatu tujuan.

Hasil belajar merupakan salah satu alat ukur untuk melihat sejauh mana peserta didik dapat menguasai materi pelajaran yang telah disampaikan oleh guru. W. Winkel (Guanabara dkk 2020:7) mendefinisikan hasil belajar sebagai keberhasilan yang dicapai oleh peserta didik dalam bentuk prestasi belajar yang dinyatakan dalam angka, seperti nilai ujian atau tes. Sementara itu, menurut Sudjana (Guanabara dkk. 2020:7) hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajarnya. Definisi dari Sudjana ini menunjukkan bahwa hasil belajar tidak hanya dilihat dari aspek kognitif, melainkan juga meliputi aspek afektif dan psikomotorik yang dapat dilihat dari kemampuan peserta didik setelah mengalami pengalaman belajar. Oleh karena itu, dalam menilai hasil belajar peserta didik, perlu memperhatikan berbagai aspek kemampuan yang dimiliki peserta didik dan bukan hanya aspek kognitif saja.

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan alat ukur untuk melihat sejauh mana peserta didik dapat menguasai materi pelajaran setelah peserta didik menerima pengalaman belajar. Hasil belajar dapat diukur dari beberapa aspek/domain yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik.

2.1.3.2 Indikator Hasil Belajar

Indikator hasil belajar menurut Bloom (1956) yang dibedakan kedalam tiga domain, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Kemudian, indikator tersebut dilakukan revisi oleh Anderson dkk (2001) dalam Ari Widodo (2006: 5-13). Berikut adalah indikator hasil belajar menurut Bloom yang telah dilakukan revisi:

- 1) Domain Kognitif, Indikator hasil belajar pada domain kognitif terdiri dari enam dimensi/level, yaitu:
 - a) Menghupal (*Remember*): Memahami informasi faktual dan konseptual, seperti fakta, prinsip, teori, dan konsep.
 - b) Memahami (*Understand*): Memahami makna dari informasi yang diterima, seperti menguraikan, menyimpulkan, dan menafsirkan informasi.

- c) Mengaplikasikan (*Applying*): Menggunakan informasi yang dipahami untuk memecahkan masalah atau situasi baru.
 - d) Menganalisis (*Analyzing*): Menganalisis informasi menjadi bagian-bagian yang lebih kecil untuk memahami hubungan antara bagian-bagian tersebut.
 - e) Mengevaluasi (*Evaluate*): Mengevaluasi informasi berdasarkan standar yang relevan.
 - f) Membuat (*Creat*): Mengintegrasikan informasi yang dipahami untuk membuat sesuatu yang baru, seperti mengembangkan ide atau solusi kreatif.
- 2) Domain Afektif: Indikator hasil belajar pada domain afektif terdiri dari lima dimensi/level, yaitu:
- a) Penerimaan (*Receiving*): Menerima atau menyadari adanya perubahan nilai atau sikap baru.
 - b) Respon (*Responding*): Menunjukkan reaksi emosional atau tanggapan verbal terhadap nilai atau sikap baru yang diterima.
 - c) Penilaian (*Valuing*): Memiliki keyakinan atau merasa pentingnya nilai atau sikap baru yang diterima.
 - d) Organisasi (*Organization*): Mengorganisir nilai atau sikap baru dalam hubungannya dengan nilai atau sikap yang sudah ada sebelumnya.
 - e) Karakterisasi (*Characterization*): Menerima nilai atau sikap baru sebagai bagian dari diri sendiri dan bertindak sesuai dengan nilai atau sikap tersebut.
- 3) Domain Psikomotorik: Indikator hasil belajar pada domain psikomotorik terdiri dari lima dimensi/level, yaitu:
- a) Imitasi (*Imitation*): Meniru gerakan atau tindakan orang lain.
 - b) Manipulasi (*Manipulation*): Menggunakan keterampilan dasar untuk melakukan gerakan atau tindakan yang terkoordinasi.
 - c) Presisi (*Precision*): Menggunakan keterampilan dasar untuk melakukan gerakan atau tindakan dengan presisi dan akurasi yang tinggi.
 - d) Artikulasi (*Articulation*): Mengkombinasikan keterampilan dasar untuk melakukan gerakan atau tindakan yang kompleks.

- e) Naturalisasi (*Naturalization*): Menjadi terampil dan mahir dalam melakukan gerakan atau tindakan dengan cara yang alami dan mudah.

Selain itu, Gagne (1965) dalam Purwoko (2015:3-7) mengemukakan 5 (lima) macam hasil belajar atau kapabilitas yang terdiri dari tiga kapabilitas kognitif, satu kapabilitas afektif, dan satu kapabilitas psikomotorik. Berikut adalah kategori kapabilitas hasil belajar menurut Gagne:

- 1) *Verbal Information* (Informasi Verbal): Kapabilitas ini mencakup kemampuan peserta didik untuk memahami dan mengingat informasi verbal seperti kata-kata, simbol, konsep, dan prinsip-prinsip yang diberikan melalui pembelajaran bahasa, sastra, matematika, dan sebagainya.
- 2) *Intellectual Skills* (Keterampilan Intelektual): Kapabilitas ini mencakup kemampuan peserta didik untuk menganalisis, mengaplikasikan, mensintesis, dan mengevaluasi informasi secara kritis dan logis, seperti keterampilan berpikir kritis, kreatif, dan problem solving.
- 3) *Cognitive Strategies* (Strategi Kognitif): Kapabilitas ini mencakup kemampuan peserta didik untuk menggunakan strategi belajar yang efektif dan efisien, seperti keterampilan membaca, menulis, mengorganisir informasi, dan memori.
- 4) *Attitude* (Sikap): Kapabilitas ini mencakup sikap, nilai, dan motivasi peserta didik dalam belajar seperti minat, perhatian, kepercayaan diri, dan tanggung jawab dalam belajar.
- 5) *Motor Skills* (Keterampilan Psikomotor): Kapabilitas ini mencakup kemampuan fisik peserta didik dalam melakukan tugas yang memerlukan keahlian motorik, seperti keterampilan olahraga, seni, atau keahlian teknologi.

Berdasarkan penjelasan Indikator hasil belajar menurut Bloom dan menurut Gagne diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa secara umum indikator hasil belajar meliputi tiga aspek yaitu aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotorik. Peneliti dapat membuat rencana pembelajaran dan strategi pembelajaran yang lebih terstruktur dan efektif untuk membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran agar hasil belajar peserta didik dapat tercapai secara komprehensif.

2.1.3.3 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik menurut Marlina dan Solehun (2021:68-72) yaitu ada faktor internal (minat, bakat, motivasi, dan cara belajar) dan faktor Eksternal (lingkungan Sekolah dan Lingkungan Keluarga). Berikut merupakan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar:

1) Faktor internal, merupakan Faktor faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik.

a) Minat

Minat merupakan kecenderungan seseorang terhadap suatu hal atau aktivitas tertentu yang dianggap menarik dan memberikan kepuasan atau kesenangan.

b) Bakat

Bakat merupakan kemampuan atau kecenderungan alami seseorang untuk menunjukkan keahlian atau prestasi dalam suatu bidang tertentu.

c) Motivasi

Motivasi merupakan keadaan atau kondisi internal yang mendorong seseorang untuk melakukan tindakan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu.

d) Cara belajar

Cara belajar merupakan metode atau teknik yang digunakan seseorang untuk memperoleh pemahaman dan pengetahuan baru dalam suatu bidang tertentu. Cara belajar mencakup berbagai langkah dan strategi yang digunakan untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam belajar, seperti menentukan tujuan belajar, mencari sumber belajar yang tepat, mengatur jadwal belajar, menggunakan teknik belajar yang efektif, berlatih secara konsisten, dan mengevaluasi kemajuan belajar.

2) Faktor eksternal, merupakan faktor yang berasal dari luar diri peserta didik.

a) Lingkungan sekolah

Lingkungan sekolah merupakan tempat di mana proses pembelajaran dan pengajaran terjadi. Lingkungan sekolah menjadi faktor yang mempengaruhi

belajar karena ini berkaitan dengan fasilitas belajar, sarana prasarna belajar, kualitas pengajaran dan lain-lain.

b) Lingkungan keluarga

Lingkungan keluarga merupakan lingkungan yang terbentuk dari interaksi sosial antara anggota keluarga, penting bagi keluarga untuk menciptakan lingkungan yang mendukung dan memfasilitasi perkembangan anak secara optimal agar anak memperoleh keberhasilan dalam belajar.

Kemudian menurut Fitriani (2015:39-40) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar itu ada 2 (dua) yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal berasal dari faktor jasmaniah, faktor psikologis dan faktor kelelahan. Kemudian faktor eksternal berasal dari lingkungan sekolah, lingkungan keluarga dan lingkungan masyarakat. Berikut merupakan penjelasannya:

1) Faktor internal

a) Faktor jasmaniah

Faktor jasmaniah merupakan faktor yang berkaitan dengan kondisi fisik dan kesehatan seseorang.

b) Faktor psikologis

Faktor psikologis merupakan faktor yang berhubungan dengan kondisi psikologis atau kejiwaan seseorang.

c) Faktor kelelahan

Faktor kelelahan dapat mempengaruhi keberhasilan seseorang dalam berbagai bidang kehidupan, karena dapat mempengaruhi konsentrasi, produktivitas, dan kinerja seseorang.

2) Faktor eksternal

a) Lingkungan sekolah

Lingkungan sekolah merupakan tempat di mana proses pembelajaran dan pengajaran terjadi. Lingkungan sekolah menjadi faktor yang mempengaruhi belajar karena ini berkaitan dengan fasilitas belajar, sarana prasarna belajar, kualitas pengajaran dan lain-lain.

b) Lingkungan keluarga

Lingkungan keluarga merupakan lingkungan yang terbentuk dari interaksi sosial antara anggota keluarga, penting bagi keluarga untuk menciptakan lingkungan yang mendukung dan memfasilitasi perkembangan anak secara optimal agar anak memperoleh keberhasilan dalam belajar.

c) Lingkungan masyarakat

Lingkungan masyarakat merupakan lingkungan sosial di mana seseorang hidup dan berinteraksi dengan orang lain.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar itu ada 2 (dua) yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal dapat bersumber dari faktor jasmaniah (konsisi fisik seseorang), faktor psikologi (kondisi mental, pikiran dan perilaku seseorang) dan faktor kelelahan. Kemudian faktor eksternal dapat bersumber dari lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat.

2.1.4 Teori Belajar Konstruktivisme Lev Vygotsky

Praktik penggunaan model *discovery learning* dan hasil belajar itu didukung dengan adanya teori belajar konstruktivisme Lev Vygotsky. Arsyad (2021:39) mengemukakan bahwa teori Vygotsky ini memusatkan pada *assisted-discovery* atau hakikat sosiokultural dari pembelajaran. Hal ini berarti bahwa belajar bagi peserta didik dilakukan dalam interaksi dengan lingkungan sosial maupun lingkungan fisiknya.

Dua konsep penting dalam teori ini yaitu *Zone of Proximal Development* (ZPD) dan *Scaffolding*. Trianto (2015:76) mengatakan bahwa *Zone of Proximal Development* merupakan sedikit perkembangan peserta didik diatas perkembangannya saat ini. Dalam pembelajaran peserta didik belajar mengampu tugas-tugas yang belum dipelajari namun tugas-tugas tersebut masih berada dalam jangkauan kemampuan peserta didik. Vygotsky meyakini bahwa fungsi mental yang lebih tinggi umumnya timbul dalam interaksi atau kolaborasi antar individu sebelum nantinya fungsi mental yang lebih tinggi tersebut terserap ke dalam diri masing-masing individu. Konsep penting lain dalam teori ini adalah *Scaffolding*. Trianto (2015:76) mengatakan bahwa *Scaffolding* berarti memberikan sejumlah bantuan kepada peserta didik/pelajar selama tahap-tahap awal pembelajaran

sebelum nantinya pelajar tersebut mengambil alih tanggung jawab yang lebih besar setelah ia dapat melakukannya sendiri.

Konsep yang telah diungkapkan, sejalan dengan penggunaan model *discovery learning* dalam proses pembelajaran. *Zone of Proximal Development* ini berkaitan dengan praktik peserta didik diberikan tugas-tugas yang belum dipelajarinya namun tugas-tugas tersebut masih berada dalam jangkauan kemampuan peserta didik. Pemberian tugas ini dilakukan ketika peserta didik sudah dikelompokkan kedalam beberapa kelompok supaya mereka melakukan interaksi dan diskusi agar mereka memperoleh pengetahuan lebih dari yang mereka miliki. Kemudian konsep *Scaffolding* dalam praktiknya sejalan dengan pemberian stimulus (dalam sintak model *discovery learning*) sebelum nantinya peserta didik dilepaskan untuk mengambil alih tanggung jawab yang lebih besar setelah mereka diberikan stimulus.

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian ini didukung dengan adanya penelitian terdahulu yang dijadikan acuan. Berikut beberapa penelitian yang dilakukan oleh peneliti terdahulu yang dijadikan sebagai gambaran untuk penelitian yang sekarang sedang dilaksanakan, dilihat pada tabel 2.1 berikut.

Tabel 2. 1
Hasil Penelitian Yang Relevan

No.	Sumber	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
1.	Alfina Damayanti dan Maryanti Setyaningsih (2022)	Pengaruh Model Discovery Learning Berbantu Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar IPA Peserta didik Sekolah Dasar	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model Discovery Learning berbantu media audio visual untuk meningkatkan hasil belajar IPA peserta didik kelas II SDN Jatirahayu V. Hasil review berdasarkan estimasi spekulasi memperoleh thitung sebesar 2,281 > ttabel sebesar 2,015 dengan menggunakan perhitungan uji-t. Sehingga kesimpulannya H1 diterima. Berdasarkan hasil tersebut

			terbukti bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran Discovery Learning berbantu media audio visual terhadap hasil belajar IPA peserta didik kelas II SDN Jatirahayu V.
2.	Darmina (2017)	Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Peserta didik Kelas XII Ipa 2 SMA Negeri 8 Pekanbaru Tp. 2016 / 2017	Pada siklus I hasil belajar peserta didik yang tuntas dalam proses pembelajaran ekonomi pada materi jurnal penyesuaian dan kertas kerja berjumlah 26 peserta didik dengan persentase 74,28%, dan rata-rata kelas yaitu 71,43. Peserta didik yang belum tuntas dan berada pada kategori kurang dan baik dengan jumlah peserta didik 9 orang peserta didik 25,71% , dari 9 peserta didik yang berada dikategori kurang dan baik yang berada pada kategori kurang sekali dengan jumlah peserta didik 6 orang peserta didik 17,14 %. Sedangkan pada siklus II, dari 35 orang peserta didik yang dikenakan tindakan tuntas sebanyak 34 orang peserta didik dengan presentase yaitu 97,14%, dengan rata-rata hasil belajar peserta didik yaitu 84,86. Dari siklus I mengalami kenaikan ke siklus II yaitu pada siklus II hanya 1 orang peserta didik yang belum tuntas dan tidak ada peserta didik pada kategori kurang sekali. Pada siklus II kelas sudah tuntas karena ketuntasan peserta didik telah mencapai 97,14%. Dengan demikian, ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan.
3.	Pt. Gede Oki Artawan , Ny. Kusmariyatni ,	Pengaruh Model Pembelajaran Discovery	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh yang signifikan Model Pembelajaran

	Dw. Ny. Sudana (2020)	Learning Terhadap Hasil Belajar IPA	Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar IPA Peserta didik Kelas V SD. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar IPA kelompok eksperimen lebih besar dari kelompok kontrol yaitu $18,04 > 15,23$. Hasil perhitungan uji-t independent diperoleh $t_{hitung} = 2,533$ dan $t_{tabel} = 2,0$ ($t_{hitung} > t_{tabel}$) pada taraf signifikansi 5%. Dengan demikian model pembelajaran Discovery Learning berpengaruh terhadap hasil belajar IPA.
4.	Pipin Setiyowati dan Vertika Panggayuh (2019)	Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Menggunakan Video Scribe Sparkol terhadap Hasil Belajar SMK Perwari Tulungagung Kelas X Tahun Ajaran 2017/2018	Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif. Rancangan penelitian kuantitatif berupa jenis penelitian eksperimen dengan rancangan model penelitian <i>Pre-Eksperimental</i> dengan bentuk <i>Intact-Group Comparison</i> . Metode pengumpulan data menggunakan tes. Metode ini digunakan untuk memperoleh data dari metode discovery learning (variabel X) dan hasil belajar (Y). Instrument ini digunakan pada tes adalah 20 butir pertanyaan berupa pilihan ganda. Dari hasil analisis data menunjukkan bahwa nilai signifikansi uji t-test sebesar $0,001 < 0,05$ maka terdapat pengaruh signifikansi metode discovery learning terhadap hasil belajar.

Berdasarkan beberapa penelitian diatas, peneliti menemukan adanya persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan dilaksanakan. Adapun persamaannya terletak pada model pembelajaran yaitu model *discovery learning* dan variabel bebasnya yaitu hasil belajar. Sedangkan perbedaannya terletak pada

materi pelajaran dan media pembelajaran. Pada penelitian diatas, menggunakan mata pelajaran IPA dan materi jurnal penyesuaian dan kertas kerja sedangkan pada penelitian ini akan menggunakan materi Pendapatan Nasional untuk penelitian. Kemudian media yang digunakannya juga berbeda, pada penelitian ini akan menggunakan media berupa aplikasi Canva untuk membantu dalam proses pembelajaran.

2.3 Kerangka Berpikir

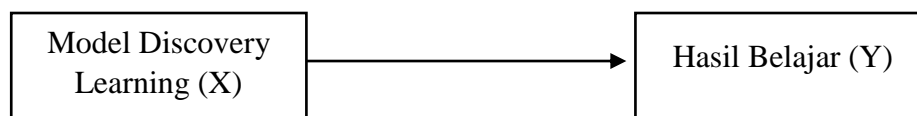
Berdasarkan pernyataan Wagiran (2013:88) bahwa, kerangka berpikir merupakan bagian teori dari penelitian yang menjelaskan tentang alasan atau argumentasi bagi rumusan masalah. Kerangka berpikir didasarkan atas pendapat para ahli dan hasil-hasil penelitian yang terdahulu. Kerangka berpikir juga erat kaitannya dengan masalah yang akan diteliti, variabel, dan kajian pustaka.

UUD Negara Republik Indonesia Tahun 1945 menyatakan bahwa tujuan pendidikan nasional yaitu untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Pemerintah mengupayakannya dengan mewajibkan generasi muda memperoleh pendidikan melalui bangku sekolah. Hal tersebut ditempuh agar negara memiliki sumber daya manusia yang berkualitas dan siap menghadapi tantangan global. Pendidikan erat kaitannya dengan proses pembelajaran, dan muara dari proses pembelajaran adalah hasil belajar. Hasil belajar yang baik, mencerminkan bahwa seorang peserta didik telah melakukan proses belajar dengan baik. Namun, hal tersebut berbanding terbalik dengan keadaan hasil belajar peserta didik Kelas X IPS di SMA Negeri 1 Cihaurbeuti, yang mana menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik secara kognitif dilihat dari nilai PAS semester ganjil menunjukkan bahwa tidak ada nilai peserta didik yang melebihi KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) pada mata pelajaran ekonomi di sekolah tersebut. Berdasarkan hal ini, maka sudah jelas bahwa hasil belajar peserta didik kelas X IPS SMA Negeri 1 Cihaurbeuti tergolong sangat rendah.

Hasil belajar yang rendah dapat ditingkatkan melalui penggunaan model *discovery learning* berbantuan media canva, dimana model ini menuntut peserta didik agar lebih aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu peserta didik juga

dapat dibentuk ke dalam beberapa kelompok agar mereka saling berdiskusi dan bertukar pengetahuan satu sama lain. Kemudian, penggunaan media canva yang menarik juga dapat menopang pembelajaran dan mampu memberi dorongan pada peserta didik agar kemauan belajar peserta didik mengalami peningkatan. Hal tersebut sejalan dengan *grand theory* yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teori belajar konstruktivisme yang dikemukakan oleh Lev Vygotsky. Teori konstruktivisme sosial yang dikembangkan oleh Vygotsky menekankan pada *assisted-discovery learning* yang berarti bahwa belajar bagi peserta didik dilakukan dalam interaksi dengan lingkungan sosial maupun fisik. Penemuan atau *discovery* dalam belajar lebih mudah diperoleh dalam konteks sosial budaya seseorang.

Berdasarkan uraian tersebut maka, kerangka pemikiran dalam penelitian ini yaitu Model Discovery Learning sebagai variabel bebas (X) berbantuan Media Canva dan Hasil belajar menjadi variabel terikat (Y). Berikut merupakan gambar skema kerangka pemikiran dalam penelitian ini.



Gambar 2. 1
Kerangka Pemikiran

2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis menurut Sugiyono (2019: 63) “merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan”. Sementara disini karena jawaban jawaban yang diberika didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada kenyataan empiris yang dihasilkan dari pengumpulan data.

Berdasarkan uraian kajian teori dan kerangka konseptual di atas maka hipotesis dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media Canva di kelas eksperimen pada pengukuran awal dan pengukuran akhir.

2. Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik menggunakan model pembelajaran konvensional pada pengukuran awal dan pengukuran akhir.
3. Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik antara kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media Canva dan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional.