

## **BAB II**

### **TINJAUAN TEORITIS**

#### **2.1 Kajian Pustaka**

##### **2.1.1 Hasil Belajar**

###### **2.1.1.1 Definisi Hasil belajar**

Hasil belajar merupakan perubahan pada aspek kognitif, afektif dan psikomotor setelah mengikuti kegiatan proses belajar. Hasil belajar tersebut dapat digunakan untuk tolak ukur keberhasilan dalam pembelajaran. Menurut Sudjana dalam Tahar, (2016:94) hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia mengalami pengalaman belajarnya. Sejalan dengan Soedijarto dalam (Tahar, 2016:94) hasil belajar merupakan tingkat penguasaan suatu pengetahuan yang dicapai oleh siswa dalam mengikuti program belajar mengajar sesuai dengan tujuan yang ditetapkan.

Sedangkan menurut Gagne dalam Nasution, (2018:113) menyimpulkan ada lima macam hasil belajar yaitu:

1. Informasi Verbal. Kapabilitas informasi verbal merupakan kemampuan untuk mengkomunikasikan secara lisan pengetahuannya tentang fakta fakta. Informasi verbal diperoleh secara lisan, membaca buku dan sebagainya.
2. Keterampilan Intelektual. Kapabilitas keterampilan intelektual untuk dapat membedakan, menguasai konsep, aturan, dan memecahkan masalah. Kemampuan-kemampuan tersebut diperoleh melalui belajar.
3. Strategi Kognitif. Kapabilitas strategi kognitif adalah kemampuan untuk mengkoordinasikan serta mengembangkan proses berpikir dengan cara merekam, membuat analisis dan sintesis.
4. Sikap. Kecenderungan merespon secara tepat terhadap stimulus atas dasar penilaian berdasarkan stimulus tersebut.
5. Keterampilan Motorik, merupakan keterampilan seseorang bisa dilihat dari kecepatan, ketepatan, dan kelancaran gerakan otot-otot serta badan yang diperhatikan oleh orang tersebut dalam belajar.

Dari definisi di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan kemampuan seseorang setelah mengalami proses belajar, sehingga mampu merubah aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar yang diteliti dalam penelitian ini hanya mencakup aspek kognitif saja, karena pada aspek kognitif berkaitan langsung dengan kemampuan siswa dalam menguasai materi.

### **2.1.1.2 Klasifikasi Hasil Belajar**

Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku siswa berupa kemampuan kemampuan baru yang diperoleh saat proses belajar mengajar, yang berupa perubahan dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Sejalan dengan Milsan & Wewe, (2019:67) bahwa pada sistem pendidikan nasional, rumusan tujuan Pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik.

Menurut Benyamin Bloom revisi Anderson dan Kratwohl dalam Oktaviana & Prihatin, (2018:82) kemampuan berpikir kognitif dapat diklasifikasikan menjadi enam kategori :

1. Mengingat (remember) adalah mengambil pengetahuan yang dibutuhkan dari memori jangka panjang. Kategori mengingat terdiri dari proses kognitif mengenali dan mengingat kembali. Untuk menilai mengingat, siswa diberi soal yang berkaitan dengan proses kognitif mengenali dan mengingat kembali.
2. Memahami (understand) adalah proses kognitif yang berpijak pada kemampuan transfer dan ditekankan di sekolah-sekolah dan perguruan perguruan tinggi. Proses-proses kognitif dalam kategori memahami meliputi menafsirkan, mencontohkan, mengklasifikasikan, merangkum, menyimpulkan, membandingkan dan menjelaskan.
3. Mengaplikasikan (apply) melibatkan penggunaan prosedur-prosedur tertentu untuk mengerjakan soal latihan atau menyelesaikan masalah. Kategori mengaplikasikan terdiri dari dua proses kognitif, yakni mengeksekusi (ketika tugasnya hanya soal latihan) dan mengimplementasikan (ketika tugasnya merupakan masalah).

4. Menganalisis (analyze) melibatkan proses memecah-mecah materi jadi bagian- bagian kecil dan menentukan bagaimana hubungan antar bagian dan antara setiap bagian dan struktur keseluruhannya. Kategori proses menganalisis ini meliputi proses-proses kognitif membedakan, mengorganisasi, dan mengatribusikan.
5. Mengevaluasi (evaluate) didefinisikan sebagai membuat keputusan berdasarkan kriteria dan standar. Kategori mengevaluasi mencakup proses-proses kognitif memeriksa (keputusan-keputusan diambil berdasarkan kriteria internal) dan mengkritik (keputusan-keputusan yang diambil berdasarkan kriteria eksternal).
6. Mencipta (create) melibatkan proses menyusun elemen-elemen jadi sebuah keseluruhan yang koheren atau fungsional. Mencipta berisikan tiga proses kognitif: merumuskan, merencanakan, dan memproduksi.

Berdasarkan menurut para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku yang diperoleh pada proses pembelajaran berupa kemampuan pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Klasifikasi hasil belajar ini bertujuan untuk menunjukkan tujuan pembelajaran agar mampu mencapai tujuan level berikutnya. Pada taksonomi Benyamin Bloom revisi Aderson dan Krathwohl kemampuan berpikir kognisi merupakan satu kerangka dasar klasifikasi target pembelajaran serta persiapan ujian. Maka dari itu klasifikasi hasil belajar pada kemampuan berpikir kognitif taksonomi Benyamin Bloom revisi Aderson dan Krathwohl terbagi menjadi enam yaitu mengingat, memahami, mengaplikasikan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta.

### **2.1.1.3 Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Hasil belajar**

Hasil belajar merupakan kemampuan yang telah dikuasai oleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran di kelas. Sebelum mendapatkan hasil belajar ada beberapa faktor-faktor yang mampu mempengaruhi terhadap kemampuan siswa pada proses pembelajaran, menurut Slameto dalam Kurniawan et al., (2018:157) faktor-faktor yang mempengaruhi belajar digolongkan menjadi dua golongan, yaitu

faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern merupakan faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, sedangkan faktor ekstern merupakan faktor yang ada dari luar siswa seperti pengaruh dari teman bergaul ataupun dari sekolah.

1. Faktor-faktor intern, meliputi:

a. Aspek psikologis terdiri dari:

- 1) Intelegensi, sangat Besar pengaruhnya terhadap kemajuan belajar.
- 2) Perhatian, merupakan keaktifan jiwa yang dipertinggi, jiwa itu semata-mata tertuju kepada suatu objek (benda/hal) atau sekumpulan objek.
- 3) Minat, pengaruh terhadap minat belajar harus diminati oleh siswa, agar siswa mampu belajar dengan sungguh-sungguh.
- 4) Bakat, merupakan kecakapan potensial yang dimiliki seseorang untuk mencapai keberhasilan.
- 5) Motivasi, merupakan dorongan dasar yang menggerakkan seseorang untuk bertingkah laku kearah suatu tujuan tertentu.
- 6) Kesiapan, dalam proses pembelajaran perlu adanya perhatian terhadap kesiapan belajar siswa, karena jika siswa sudah mempunyai kesiapan untuk belajar maka hasil belajar akan baik.

2. Faktor-faktor eksten, meliputi:

a. Aspek Keluarga. Pendidikan keluarga merupakan bagian dari jalur Pendidikan luar sekolah yang diselenggarakan dalam keluarga dan yang memberikan keyakinan agama, nilai budaya, nilai moral, dan keterampilan. Aspek keluarga meliputi cara orang tua mendidik anak, suasana rumah, dan keadaan ekonomi keluarga.

b. Aspek sekolah

- 1) Metode mengajar, merupakan suatu cara/ jalan yang harus dilalui di dalam mengajar. Metode mengajar yang kurang baik akan mempengaruhi hasil belajar.
- 2) Relasi guru dengan siswa
- 3) Disiplin. Kedisiplinan sekolah sangat erat hubungannya dengan kerajinan siswa pergi ke sekolah dan juga belajar

4) Keadaan gedung

5) Alat pelajaran

c. Aspek Masyarakat

1) Bentuk kehidupan masyarakat, kehidupan masyarakat di sekitar juga dapat mempengaruhi belajar anak. Pengaruh tersebut dapat mendorong semangat anak atau siswa belajar lebih giat atau sebaliknya.

2) Teman bergaul, Pengaruh-pengaruh dari teman bergaul siswa lebih cepat masuk dalam jiwanya daripada yang kita duga. Teman bergaul yang baik akan berpengaruh baik terhadap diri siswa, dan sebaliknya.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar dapat dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari diri siswa itu sendiri yang mampu mempengaruhi hasil belajar yang diterimanya. Sedangkan faktor eksternal, faktor yang berasal dari luar diri siswa salah satunya yaitu dari metode pembelajaran guru yang monoton sehingga kurang diminati oleh siswa dan berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa dan peningkatan hasil belajar.

#### **2.1.1.4 Indikator Hasil belajar**

Indikator Hasil belajar merupakan ciri atau hasil yang tampak, dapat dilihat, dapat diamati dan dapat diukur sebagai daya pembeda bahwa seseorang telah belajar yakni adanya perubahan. Indikator hasil belajar ini merupakan sejumlah kompetensi dasar. Kompetensi dasar merupakan sejumlah kemampuan yang harus dikuasai oleh siswa dalam pelajaran tertentu. Sejalan dengan pendapat Kurniawan yang menyebutkan bahwa indikator hasil belajar adalah sejumlah kemampuan kecil, tugas-tugas yang merupakan komponen dari suatu kompetensi dasar (kurniawan, 2020). Lalu ada beberapa hal yang menjadi tolak ukur dalam keberhasilan siswa dalam kegiatan pembelajaran diantaranya Antusias siswa mengerjakan tugas, keaktifan siswa dalam mengemukakan pendapat, keberanian siswa dalam bertanya, dan keberanian siswa dalam menjawab pertanyaan (Haris & Jihad, 2019).

Menurut Moore, (2014) hasil belajar dapat diukur dari tiga ranah diantaranya: Ranah kognitif yang terdiri dari (pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, penciptaan, dan evaluasi), Ranah afektif yang terdiri dari (penerimaan, menjawab, penilaian, organisasi, dan penentuan ciri-ciri nilai), dan Ranah psikomotorik, yang terdiri dari Pergerakan fundamental, pergerakan generic, pergerakan ordnatif, dan pergerakan kreatif.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa indikator hasil belajar terdiri ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ketiga ranah digunakan untuk mengukur sejauh mana kompetensi siswa selama kegiatan belajar. Hasil belajar tidak hanya menyangkut soal aspek pengetahuan saja (kognitif), tetapi hasil belajar juga memperhatikan perubahan tingkah laku yang lebih baik dari siswa (afektif) dan memiliki *skill* atau keterampilan yang mumpuni (psikomotorik)

Dalam syah M, (2019) ini disajikan kata-kata operasional yang dapat digunakan untuk indikator hasil belajar, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik Pada tabel 2.1 sebagai berikut:

**Tabel 2. 1**  
**Indikator Hasil Belajar Peserta Didik**

<b>Aspek</b>	<b>Kompetensi</b>	<b>Indikator Hasil Belajar</b>
1. Kognitif	1. Pengetahuan 2. Pemahaman 3. Penerapan Analisis 4. Sintesis 5. Evaluasi	Menyebutkan,menuliskan, menyatakan, mengurutkan,mengidentifikasi,mendefi nisikan,mencocokkan, memberi nama, memberi label, melukiskan. Menerjemahkan, mengubah, menggenaralisasikan, menguraikan, merumuskan kembali, merangkum, membedakan, mempertahankan, menyimpulkan, mengemukakan pendapat, dan menjelaskan. Mengoperasikan, mengubah, mengatasi menggunakan, menunjukkan,

		mempersiapkan, dan menghitung. Menguraikan, membagi-bagi, memilih, dan membedakan. Merancang, merumuskan, mengorganisasikan,
<b>Aspek</b>	<b>Kompetensi</b>	<b>Indikator</b>
		menerapkan, memadukan, dan merencanakan. Menkritis, menafsirkan, mengadili, dan memberikan evaluasi.
2. Afektif	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Penerimaan</li> <li>2. Menanggapi</li> <li>3. Penanaman</li> <li>4. Pengorganisasian</li> <li>5. Karakteristik</li> </ol>	Mempercayai, memilih, mengikuti, bertanya dan mengalokasikan. Konfirmasi, menjawab, membaca, membantu, melaksanakan, melaporkan, dan menampilkan, menginisiasi, mengundang, melibatkan, mengusulkan, dan melakukan. Memverifikasikan, menyusun, menyatukan, menghubungkan, dan mempengaruhi. Menggunakan nilai-nilai sebagai pandangan hidup, mempertahankan nilai-nilai yang sudah diyakini.
3. Psikomotorik	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pengamatan</li> <li>2. Peniruan</li> <li>3. Pembiasaan</li> <li>4. Penyesuaian</li> </ol>	Mengamati proses. Memberi perhatian pada tahap-tahap sebuah perbuatan, memberi perhatian pada setiap artikulasi. Melatih, mengubah, membongkar sebuah struktur, membangun kembali sebuah struktur,

		dan menggunakan sebuah model. Membiasakan perilaku yang sudah dibentuknya, mengontrol kebiasaan agar tetap konsisten. Menyesuaikan model, mengembangkan model, dan menerapkan model.
--	--	--

Sumber : Oktaviana & Prihatin, (2018)

Pada penelitian ini, penulis menggunakan indikator hasil belajar berlandaskan taksonomi bloom revisi C1-C6. Anderson dan Kratwohl dalam Oktaviana & Prihatin (2018) menguraikan bahwa hasil revisi taksonomi bloom pada ranah kemampuan berpikir kognitif dapat diklasifikasikan menjadi enam kategori. Adapun klasifikasi ranah kemampuan berpikir kognitif dapat dilihat pada Tabel 2.2.

**Tabel 2. 2**  
**Klasifikasi Ranah Kemampuan berpikir Kognitif**

No.	Kategori	Proses Kognitif	Keterangan
1.	Mengingat ( <i>Remember</i> )	1. Mengenali 2. Mengingat kembali.	Mengambil pengetahuan yang dibutuhkan dari memori jangka panjang
2.	Memahami atau mengerti ( <i>understand</i> )	1. Menafsirkan 2. Mencontohkan, 3. Mengklasifikasikan 4. Merangkum 5. Menyimpulkan 6. Membandingkan 7. Menjelaskan	Proses kognitif yang berpijak pada kemampuan transfer dan ditekankan di sekolah-sekolah dan perguruan-perguruan tinggi. Pada kategori ini makna dari materi pembelajaran dikonstruksi, mulai dari

			yang diucapkan, digambar, dan ditulis.
3.	Mengaplikasikan ( <i>apply</i> )	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengeksekusi (ketika latihan)</li> <li>2. Tugasnya hanya soal latihan)</li> <li>3. Mengimplementasikan (ketika tugasnya merupakan masalah)</li> </ol>	Melibatkan penggunaan prosedur-prosedur tertentu untuk mengerjakan soal latihan atau menyelesaikan masalah
<b>No.</b>	<b>kategori</b>	<b>Proses Kognitif</b>	<b>Keterangan</b>
4.	Menganalisis ( <i>analyze</i> )	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membedakan</li> <li>2. Mengorganisir</li> <li>3. Mengatribusikan.</li> </ol>	Melibatkan proses memecahkan materi jadi bagian - bagian kecil dan menentukan hubungan antar bagian dan hubungan hubungan antar bagian bagian tersebut dari struktur keseluruhanya
5.	Mengevaluasi ( <i>evaluate</i> )	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memeriksa (keputusan-keputusan diambil berdasarkan kriteria internal)</li> <li>2. Mengkritik (keputusan-keputusan yang diambil berdasarkan kriteria eksternal)</li> </ol>	Membuat keputusan berdasarkan kriteria dan standar.
6.	Menciptakan ( <i>create</i> )	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Merumuskan</li> <li>2. Merencanakan</li> <li>3. Memproduksi</li> </ol>	Melibatkan proses menyusun elemen-elemen jadi sebuah keseluruhan yang

			koheren atau fungsional.
--	--	--	--------------------------

Sumber:(Oktaviana & Prihatin, 2018)

## 2.1.2 Model Pembelajaran *Discovery Learning*

### 2.1.2.1 Definisi Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Penemuan (*discovery*) merupakan suatu model pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan pandangan konstruktivisme. Menurut Imas Kurniasih, Berlin Sani (2014:54) *Discovery Learning* didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang terjadi bila materi pembelajaran tidak disajikan dalam bentuk akhirnya, tetapi diharapkan siswa mengorganisasi sendiri. Selanjutnya, Ridwan dan Abdullah Sani (2014:97) mengungkapkan bahwa *discovery* adalah menemukan konsep melalui serangkaian data atau informasi yang diperoleh melalui pengamatan atau percobaan.

Berdasarkan Hosnan (2014:282) pada penelitiannya menyatakan bahwa *Discovery Learning* adalah suatu model untuk mengembangkan cara belajar aktif dengan menemukan sendiri, menyelidiki sendiri, maka hasil yang diperoleh akan setia dan tahan lama dalam ingatan. Melalui belajar penemuan, siswa juga bisa belajar berpikir analisis dan mencoba memecahkan sendiri masalah yang dihadapi. Hosnan (2014:281) menyatakan bahwa dalam pembelajaran dengan penemuan, siswa didorong untuk belajar sebagian besar melalui keterlibatan aktif mereka sendiri dengan konsep-konsep dan prinsip-prinsip dan guru mendorong siswa untuk memiliki pengalaman dan melakukan percobaan yang memungkinkan mereka menemukan prinsip-prinsip untuk diri mereka sendiri.

Dalam mengaplikasikan model *Discovery Learning* guru berperan sebagai pembimbing dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara aktif, guru harus dapat membimbing dan mengarahkan kegiatan belajar siswa sesuai dengan tujuan.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Discovery Learning* merupakan model pembelajaran yang berorientasi pada pengembangan siswa untuk mengembangkan cara belajar aktif

dan mandiri dengan menemukan prinsip-prinsip untuk diri mereka sendiri. Model pembelajaran *Discovery Learning* dapat dikembangkan dengan beberapa media sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran.

### **2.1.2.2 Sintak Model Pembelajaran *Discovery Learning***

Berdasarkan Widyastuti (2014:36) dalam penelitiannya mengemukakan bahwa Model *Discovery Learning* ini memiliki pola strategi dasar yang dapat diklasifikasikan ke dalam empat strategi belajar, yaitu penentuan problem, perumusan hipotesis, pengumpulan dan pengolahan data, dan merumuskan kesimpulan. Sedangkan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, (2014) tahapan dalam pembelajaran yang menerapkan *Discovery Learning* ada 6, yakni:

1. *Stimulation* (stimulasi/pemberian rangsangan)

Pertama-tama peserta didik dihadapkan pada sesuatu yang menimbulkan kebingungannya, kemudian dilanjutkan untuk tidak memberi generalisasi, agar timbul keinginan untuk menyelidiki sendiri. Di samping itu guru dapat memulai kegiatan pembelajaran dengan mengajukan pertanyaan, anjuran membaca buku, dan aktivitas belajar lainnya yang mengarah pada persiapan pemecahan masalah. Stimulasi pada tahap ini berfungsi untuk menyediakan kondisi interaksi belajar yang dapat mengembangkan dan membantu peserta didik dalam mengeksplorasi bahan.

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

Pada tahap ini, guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin agenda-agenda masalah yang relevan dengan bahan pelajaran, kemudian salah satunya dipilih dan dirumuskan dalam bentuk hipotesis (jawaban sementara atas pertanyaan masalah)

3. *Data collection* (Pengumpulan Data)

Ketika eksplorasi berlangsung guru juga memberi kesempatan kepada para peserta didik untuk mengumpulkan informasi yang relevan sebanyak-banyaknya untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis Syah (2004:244). Pada tahap ini berfungsi untuk menjawab pertanyaan atau membuktikan benar tidaknya hipotesis. Dengan demikian peserta didik diberi kesempatan untuk mengumpulkan (collection) berbagai informasi

yang relevan, membaca literatur, mengamati objek, wawancara dengan nara sumber, melakukan uji coba sendiri dan sebagainya.

4. *Data Processing* (Pengolahan Data)

Pengolahan data merupakan kegiatan mengolah data dan informasi yang telah diperoleh para peserta didik baik melalui wawancara, observasi, dan sebagainya, lalu ditafsirkan Syah (2004:244). Semua informasi hasil bacaan, wawancara, observasi, dan sebagainya, semuanya diolah, diacak, diklasifikasikan, ditabulasi, bahkan bila perlu dihitung dengan cara tertentu serta ditafsirkan pada tingkat kepercayaan tertentu.

5. *Verification* (Pembuktian)

Pada tahap ini peserta didik melakukan pemeriksaan secara cermat untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis yang ditetapkan tadi dengan temuan alternatif, dihubungkan dengan hasil data processing Syah (2004:244). Verifikasi menurut Bruner, bertujuan agar proses belajar berjalan dengan baik dan kreatif jika guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menemukan suatu konsep, teori, aturan atau pemahaman melalui contoh-contoh yang ia jumpai dalam kehidupannya.

6. *Generalization* (menarik kesimpulan/generalisasi)

Tahap generalisasi/menarik kesimpulan adalah proses menarik sebuah kesimpulan yang dapat dijadikan prinsip umum dan berlaku untuk semua kejadian atau masalah yang sama, dengan memperhatikan hasil verifikasi Muhibbin Syah (2017:245). Berdasarkan hasil verifikasi maka dirumuskan prinsip-prinsip yang mendasari generalisasi.

### **2.1.2.3 Karakteristik Model Pembelajaran *Discovery Learning***

Di dalam model *Discovery Learning* memiliki karakteristik yang dapat ditemukan ketika pembelajaran berlangsung. Maka peneliti sudah menganalisis dari berbagai jurnal penelitian yang akan dijelaskan sebagai berikut: Dijelaskan oleh Istiana et al., (2015:67) karakteristik atau ciri khas dalam model *Discovery Learning* adalah meningkatkan keterampilan dan proses kognitif. Namun di dalamnya terkandung 3 karakteristik:

1. Mengeksplorasi dan memecahkan masalah untuk menciptakan, menggabungkan, dan menggeneralisasikan pengetahuan;
2. Berpusat pada siswa;
3. Kegiatan untuk menggabungkan pengetahuan baru dan pengetahuan yang sudah ada.

Sementara sesuai dengan Supriyanto (2014:167) mengemukakan bahwa karakteristik *model Discovery Learning* memiliki 5 poin karakteristik, yang di dalamnya memiliki perbedaan dengan penelitian sebelumnya antara lain:

1. Dalam penemuan siswa memiliki kesempatan untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran;
2. Kenyataan menunjukkan bahwa partisipasi siswa dalam pembelajaran meningkat ketika penemuan digunakan;
3. Melalui pembelajaran dengan penemuan, siswa belajar menemukan pola dalam situasi konkrit maupun abstrak, juga siswa banyak meramalkan (*extrapolate*) informasi tambahan yang diberikan;
4. Siswa belajar merumuskan strategi tanya jawab yang tidak rancu dan menggunakan tanya jawab untuk memperoleh informasi yang bermanfaat dalam menemukan;
5. Membantu siswa membentuk cara kerja bersama yang efektif, saling membagi informasi, serta mendengar dan menggunakan ide-ide orang lain.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Discovery Learning* memiliki beberapa karakteristik untuk bisa digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan memperhatikan tingkat kemampuan peserta didik sebagai sasaran dari penggunaan model pembelajaran ini.

#### **2.1.2.4 Sasaran Model Pembelajaran *Discovery Learning***

Berdasarkan yang dikemukakan oleh hosnan (2014:282) bahwa *Discovery Learning* bukan hanya model pembelajaran untuk mengembangkan cara belajar aktif saja namun lebih dari itu dimana peserta didik mampu dengan menemukan sendiri, menyelidiki sendiri, maka hasil yang diperoleh akan tetap ada dan tahan

lama dalam ingatan. Terdapat Beberapa sasaran dari pembelajaran model *Discovery Learning*, yakni sebagai berikut:

1. Dalam penemuan peserta didik memiliki kesempatan untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran.
2. Melalui pembelajaran dengan penemuan, peserta didik belajar menemukan pola dalam situasi konkret maupun abstrak, juga siswa banyak meramalkan informasi tambahan yang diberikan.
3. Peserta didik mampu belajar merumuskan strategi tanya jawab yang tidak rancu dan menggunakan tanya jawab untuk memperoleh informasi yang bermanfaat dalam menemukan.
4. Pembelajaran dengan penemuan membantu peserta didik membentuk cara kerja bersama yang efektif, saling membagi informasi, serta mendengar dan menggunakan ide-ide orang lain.
5. Peserta didik mampu mengasah Keterampilan yang dipelajari dalam situasi belajar penemuan dalam beberapa kasus, lebih mudah ditransfer untuk aktivitas baru dan diaplikasikan dalam situasi belajar yang baru.

#### **2.1.2.5 Kelebihan Model Pembelajaran *Discovery Learning***

Seperti yang dinyatakan oleh Mukaramah et al., (2020:4) bahwa Model pembelajaran yang beragam tentunya memiliki kelebihan dan kekurangan yang berdeda pula, kelebihan *Discovery Learning* yakni:

1. Membantu siswa untuk memperbaiki dan meningkatkan keterampilan keterampilan dan proses-proses kognitif.
2. Pengetahuan yang diperoleh melalui metode ini sangat pribadi dan ampuh karena menguatkan pengertian, ingatan dan transfer.
3. Menimbulkan rasa senang pada siswa, karena tumbuhnya rasa menyelidiki dan berhasil.
4. Metode ini memungkinkan siswa berkembang dengan cepat dan sesuai dengan kecepatannya sendiri.
5. Metode ini dapat membantu siswa memperkuat konsep dirinya, karena memperoleh kepercayaan bekerja sama dengan yang lainnya.

6. Berpusat pada siswa dan guru berperan sama-sama aktif mengeluarkan gagasan-gagasan. Bahkan gurupun dapat bertindak sebagai siswa, dan sebagai peneliti di dalam situasi diskusi.
7. Membantu siswa menghilangkan skeptisme (keragu-raguan) karena mengarah pada kebenaran yang final dan tertentu atau pasti.
8. Siswa akan mengerti konsep dasar dan ide-ide yang lebih baik.
9. Membantu dan mengembangkan ingatan dan transfer pada situasi proses belajar yang baru.

#### **2.1.2.6 Kekurangan Model Pembelajaran *Discovery Learning***

Adapun kelemahan dari model *Discovery Learning* adalah sebagai berikut Mukaramah et al., (2020:6):

1. Model ini menimbulkan asumsi bahwa ada kesiapan pikiran untuk belajar bagi siswa yang mempunyai hambatan akademik akan mengalami kesulitan abstrak atau berpikir, mengungkapkan hubungan antara konsep-konsep yang tertulis atau lisan, sehingga pada gilirannya akan menimbulkan frustrasi.
2. Model ini tidak efisien untuk mengajar jumlah siswa 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 siswa 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.

#### **2.1.3 Media *Flash card***

##### **2.1.3.1 Definisi *Flash card***

*Flash card* merupakan kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar-gambar yang dapat digunakan untuk melatih mengeja dan memperkaya kosakata Fitriyani & Nulanda, (2017:169). Jika dilihat dari bentuknya

*flash card* termasuk media grafis atau media dua dimensi, yaitu media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar dan secara khusus untuk mengkomunikasikan pesan-pesan pendidikan, media ini dapat digunakan untuk mengungkapkan fakta melalui penggunaan kata-kata, angka serta bentuk simbol atau lambang Febriyanto & Yanto, (2019:110).

kartu bergambar (*flash card*) adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks atau tanda symbol yang meningkatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu. Ukuran *flash card* adalah 8x12cm pendapat lain mengatakan ukuran *flash card* adalah 25 x 30 cm atau bisa disesuaikan dengan keadaan siswa yang dihadapi, apabila jumlah siswa banyak maka *flash card* dibuat dengan ukuran yang lebih besar dan jika jumlah siswa sedikit maka *flash card* dibuat dengan ukuran kecil. *Flash card* merupakan salah satu bentuk permainan edukatif berupa kartu-kartu yang memuat gambar dan kata yang sengaja dirancang oleh doman untuk meningkatkan berbagai aspek diantaranya: mengembangkan daya ingat, melatih kemandirian dan meningkatkan jumlah kosa kata Wahyuni, (2020:10). Adapun tampilan dari media pembelajaran *Flash card* yaitu terdapat pada gambar berikut ini.

### Tampak Depan



### Tampak Belakang



**Gambar 2.1**  
Contoh gambar *Flash card*

Sumber: canva.com

### 2.1.3.2 Karakteristik Media *Flash card*

*Flash card* merupakan media grafis yang praktis dan aplikatif. Dari pengertian *flash card* di atas yaitu kartu belajar yang efektif mempunyai dua sisi dengan salah satu sisi berisi gambar, teks, atau tanda simbol dan sisi lainnya berupa definisi, keterangan gambar, jawaban, atau uraian yang membantu mengingatkan atau mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar yang ada pada kartu, maka dapat disimpulkan bahwa *flash card* mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

1. *Flash card* berupa kartu bergambar yang efektif.
2. Mempunyai dua sisi depan dan belakang.
3. Sisi depan berisi gambar atau tanda simbol.
4. Sisi belakang berisi definisi, keterangan gambar, jawaban, atau uraian.
5. Sederhana dan mudah membuatnya.

Media *flash card* adalah kartu bergambar yang dapat mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar yang ada pada kartu tersebut. *Flash card* merupakan media praktis dan aplikatif yang menyajikan pesan singkat berupa materi sesuai kebutuhan si pemakai. Macam-macam *flash card* misalnya: *flash card* membaca, *flash card* berhitung, *flash card* binatang, dan lain-lain Fitriani et al., (2022:34-35).

### 2.1.3.3 Kelebihan Media *Flash card*

Media *flash card* memiliki beberapa kelebihan, sebagaimana yang diungkapkan Wahyuni, (2020:4) antara lain:

1. Mudah dibawa kemana-mana, dengan ukuran yang kecil *flash card* dapat disimpan di tas bahkan di saku, sehingga tidak membutuhkan ruang yang luas, dapat digunakan di mana saja, di kelas ataupun di luar kelas.
2. Praktis yakni dilihat dari cara pembuatannya dan penggunaannya, media *flash card* sangat praktis, dalam menggunakan media ini guru tidak perlu memiliki keahlian khusus, media ini tidak perlu juga membutuhkan listrik. Jika akan menggunakannya kita tinggal menyusun urutan gambar sesuai dengan keinginan kita, pastikan posisi gambarnya tepat tidak terbalik, dan jika sudah digunakan tinggal disimpan kembali dengan cara diikat atau menggunakan kotak khusus supaya tidak tercecer.
3. Gampang diingat, kombinasi antara gambar dan teks cukup memudahkan siswa untuk mengenali konsep sesuatu, untuk mengetahui nama sebuah benda dapat dibantu dengan gambarnya, begitu juga sebaliknya untuk mengetahui nama sebuah benda atau konsep dengan melihat hurufnya atau teksnya.
4. Menyenangkan, media *flash card* dalam penggunaannya dapat melalui permainan. Misalnya siswa secara berlomba-lomba mencari suatu benda atau nama-nama tertentu dari *flash card* yang disimpan secara acak, dengan cara berlari siswa berlomba untuk mencari sesuatu perintah.

Berdasarkan pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa kelebihan media *flash card* antara lain media *flash card* dapat mendukung kemampuan otak kanan dalam menghafal gambar dan kata-kata sehingga siswa dapat memperluas kosakatanya.

#### **2.1.3.4 Kekurangan Media *Flash card***

Selain memiliki kelebihan media *flash card* juga memiliki kekurangan Ulfa, (2020:39) mengatakan bahwa kekurangan media *flash card* adalah sebagai berikut:

1. Gambar hanya menekankan persepsi indera mata

2. Gambar benda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran
3. Ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar.

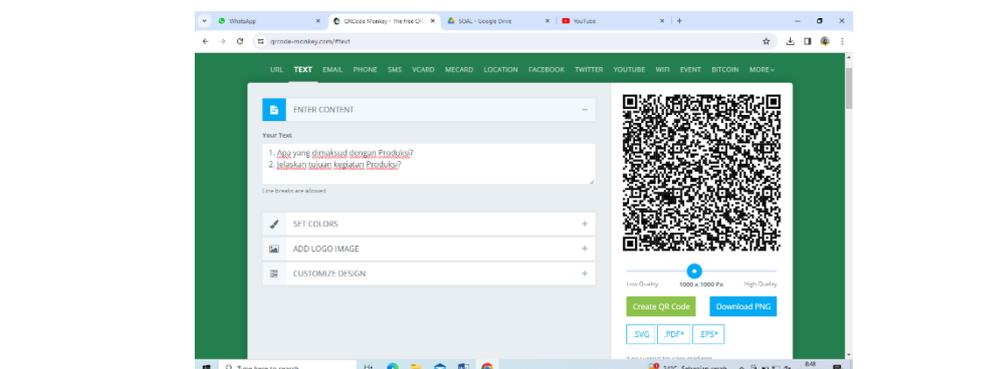
## 2.1.4 QR code

### 2.1.4.1 Definisi QR code

QR merupakan kepanjangan dari *Quick Respons* yaitu kode batang dua dimensi yang diciptakan pada tahun 1994 oleh Denso, salah satu perusahaan besar di grup Toyota, dan disetujui sebagai standar internasional oleh ISO (ISO/IEC18004) pada bulan juni tahun 2000. Penyimpanan data yang dapat ditampung pada QR code lebih banyak dibandingkan pada barcode yang terbatas satu dimendi saja sehingga penggunaan QR code lebih efisien Yudho Yudhanto (2019:53).

Fungsi utama dari QR code sendiri yaitu kode yang dapat dengan mudah dibaca oleh pemindai QR code dan memiliki respon cepat, yang sesuai tujuannya adalah untuk menyampaikan informasi dengan cepat dan mendapatkan respon yang cepat pula.

Jadi berdasarkan pendapat diatas maka dapat diketahui bahwa QR code ini merupakan media yang bisa dijadikan suatu alat untuk menampung informasi dengan cepat dan mendapatkan respon yang cepat pula. Adapaun tampilan dari media QR code yaitu terdapat pada gambar berikut ini.






---

**Gambar 2.2**  
***QR code***

Sumber: (*QR code Monkey*, n.d.)

#### **2.1.4.2 Kelebihan *QR code***

Berdasarkan pendapat Suryadithia, (2013:170) bahwasannya kelebihan media pembelajaran *QR code* yaitu sebagai berikut:

1. Pemindaianya lebih mudah:  
QR memiliki pola penyimpanan informasi yang lebih kompleks dibandingkan dengan *barcode* biasa sehingga pemindaian *QR code* bisa lebih cepat dan mudah dilakukan
2. Bisa menyimpan berbagai jenis informasi:  
*QR code* bisa meyimpan berbagai jenis informasi, seperti teks, URL, nomor telepon dan bahkan file gambar atau video
3. Tampilan lebih menarik:  
*QR code* memiliki tampilan menarik dan mudah dikenali dibandingkan dengan *barcode* biasa karena *QR code* memiliki pola persegi dengan berbagai warna yang bisa disesuaikan dengan pembuatnya, sehingga bisa lebih menarik dan mudah dikenali oleh pengguna dan tentunya bisa digunakan untuk berbagai keperluan seperti pemasaran, pembayaran dan bahkan dalam dunia.
4. Dapat digunakan dalam pembelajaran offline maupun online.

#### **2.1.5 Teori Belajar Kognitivisme Jerome Brunner**

Sesuai dengan Muhammad Soleh (2021:116) pada penelitiannya bahwa realisasi penggunaan model pembelajaran *Discovery Learning* dan hasil belajar yaitu teori belajar kognitivisme Jerome Brunner. Dalam belajar penemuan (*Discovery Learning*) ini menurut Bruner lebih menekankan peserta didik berperan aktif berusaha sendiri untuk memecahkan masalah dan memperoleh pengetahuan tertentu. Dengan begitu akan memperoleh pengetahuan yang benar-benar bermakna. Inti dari kognitivisme Jerome Bruner menekankan bahwa belajar adalah perubahan persepsi dan pemahaman. Pengalaman dan pengetahuan tertata dalam bentuk struktur kognitif yang dimana proses belajar akan berjalan dengan baik apabila materi yang baru akan beradaptasi dan saling berkesinambungan secara tepat dengan struktur kognitif yang sudah dimiliki oleh peserta didik. Menurut Bruner, pada dasarnya belajar merupakan proses perkembangan kognitif yang terjadi dalam diri seseorang. Ada tiga proses kognitif yang berlangsung dalam belajar yaitu: proses memperoleh informasi, proses mengevaluasi atau menguji relevansi dan ketepatan pengetahuan. Supaya pengetahuan mudah ditransformasikan oleh peserta didik, perlu memperhatikan empat tema pendidikan kognitif yaitu: struktur pengetahuan, kesiapan, nilai intuisi dan motivasi Sundari dan Fauziati (2021:130)

Teori belajar kognitivisme Jerome Bruner mendukung pembelajaran *Discovery Learning*, karena pada model ini pendekatan dalam belajar, dimana siswa berinteraksi dengan jalan mengeksplor dengan melakukan percobaan. Pada teori ini peserta didik akan mudah mengingat suatu konsep jika konsep tersebut mereka dapatkan melalui proses belajar penemuan. Pada model *Discovery Learning* ini guru berperan sebagai pembimbing dengan memberikan kesempatan kepada peserta didik belajar secara aktif sesuai dengan tujuan yang dapat mempengaruhi aspek kognitif.

Untuk mendukung terrealisasinya model pembelajaran *Discovery Learning* ini maka guru bisa menggunakan bantuan media pembelajaran interaktif berupa media *flash card* berbasis *QR code* agar terciptanya suasana belajar yang menyenangkan.

## **2.2 Hasil Penelitian yang Relevan**

Penelitian ini juga didukung oleh penelitian-penelitian terdahulu yang relevan diantaranya sebagai berikut:

**Tabel 2.1**  
**Penelitian yang Relevan**

No.	Sumber	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
1.	sari, listiadi/Jurnal Pendidikan, Vol 6, No.3 (2018) (Siswanto et al., 2014)(Siswanto et al., 2014)(Siswanto et al., 2014)(Siswanto et al., 2014)(Siswanto et al., 2014)(Siswanto et al., 2014)	Penerapan Model <i>Discovery</i> <i>Learning</i> Menggunakan Media Powtoon Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Dasar Perbankan Kelas X	Hasil penelitian dari penerapan model <i>Discovery Learning</i> menggunakan media powtoon menunjukkan bahwa aktivitas guru pada siklus I mencapai nilai 2,86 dengan kategori “Baik” menjadi 3,28 pada siklus II masuk kategori “Baik Sekali”, aktivitas peserta didik pada siklus I mencapai nilai 2,70 dengan kategori “Baik” menjadi “Baik Sekali” sebesar 3,54 pada siklus II. Hasil belajar yang diperoleh peserta didik mendapatkan nilai 71,85% menjadi 89,22%. Respon peserta didik dalam penerapan model <i>Discovery Learning</i> memperoleh persentase jawaban “Setuju” sebesar 89,90% dan yang “Tidakm Setuju” sebesar 10,09%.
2.	Gautama, Apriawan/ Jurnal Pendidikan, Vol.3,No.2 (2019)	Penerapan Model Pembelajaran <i>Discovery</i> <i>Learning</i> Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa	Hal ini terlihat dari adanya peningkatan persentase rata-rata aktivitas belajar siswa sebesar 10% dari 74% dalam kategori cukup aktif pada siklus I menjadi 84% atau berada pada kategori sangat aktif pada siklus II. Penerapan model

			pembelajaran <i>Discovery Learning</i> juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran kimia kelas XI MIPA 2 SMA Negeri 2 Singaraja semester ganjil tahun pelajaran 2018/2019.
3.	Lestari, Wijayanti/ Jurnal Pendidikan, Vol.4, No.2 (2023)	Pengembangan Media Pembelajaran <i>Flash card</i> Berbasis AKM Pada Materi Perbandingan Menggunakan Scan QR	Hasil validasi selanjutnya dari pengguna (siswa) secara keseluruhan mendapatkan nilai 3,791 dengan keterangan Layak digunakan dan juga rata-rata nilai tes setelah penelitian adalah 90 atau dengan kata lain lebih dari nilai KKM yaitu $\geq 75$ . Adapun tujuan dari penelitian ini ialah membantu siswa dan guru dalam menyelesaikan permasalahan yang ada dalam mata pelajaran matematika khususnya bab perbandingan. Berdasarkan hasil pengembangan media pembelajaran <i>flash card</i> berbasis AKM diharapkan dapat menunjang pembelajaran matematika di sekolah pada khususnya dan di luar sekolah pada umumnya.
4.	Nurjanah, Sumiyati/ Jurnal Pendidikan, Vol 2, No. 1 (2023)	Penggunaan Media <i>Flash card</i> Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia	Hasil penelitian menunjukkan bahwa media <i>flash card</i> yang digunakan dapat

		Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa	meningkatkan pemahaman siswa. Sedangkan untuk faktor pendukung dalam meningkatkan pemahaman siswa di SMPN 2 Pamulihan yaitu media <i>flash card</i> mudah digunakan, media <i>flash card</i> praktis. Minat dan respon peserta didik, Dan untuk faktor penghambat dalam meningkatkan pemahaman siswa yaitu keterbatasan waktu untuk membuat media <i>flash card</i> untuk pembelajaran
5.	Anjani, Novianti/ Jurnal pengabdian, Vol.1, No. 2 (2021)	Pelatihan' Pemanfaatan Quick Responde Code Technology dalam Pengembangan Media Pembelajaran	Dapat dianalisis bahwa sekitar 93% peserta sudah bisa menggunakan <i>QR code</i> sebagai alat untuk pembelajaran yang interaktif dimana dibuktinya para peserta sudah dapat membuat dan mendemonstrasikan secara baik dan benar. Sementara itu, hasil dari pengisian google form di hari keempat didapat 96% peserta sudah bisa membuat pelajaran interaktif dengan <i>QR code</i>

Berdasarkan penelitian-penelitian tersebut, terdapat persamaan pada hasil penelitian yang dilakukan oleh masing masing peneliti yaitu terdapat pengaruh yang signifikan dalam penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* terhadap variabel yang diteliti oleh peneliti sebelumnya.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah terletak pada penggunaan model pembelajaran *Discovery Learning* dan desain penelitian quasi

eksperimen. Sedangkan untuk perbedaanya terletak pada subyek penelitian, penggunaan media pembelajaran *flash card* dan hasil belajar sebagai variabel terikat.

### 2.3 Kerangka Pemikiran

kerangka pemikiran adalah proses memilih aspek- aspek dalam tinjauan teori yang berhubungan dengan masalah penelitian. Kerangka pemikiran dibuat dalam bentuk bagan yang merupakan suatu rangkaian konsep dasar secara sistematis yang menggambarkan variabel dan hubungan antar variabel Firdaus, (2018:76). Kerangka pemikiran diperlukan untuk menunjukkan keterkaitan antar variabel-variabel yang digunakan dalam penelitian dengan satuan *grand theory* dapat membantu menegaskan keterkaitan tersebut.

Dalam menghadapi tantangan pada abad 21 , peserta didik mampu memiliki kualitas adaptif yang dibutuhkan untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya yang senantiasa berevolusi. Aspek kognitif, afektif, psikomotorik, problem solving mesti dikuasai agar timbul kebiasaan berfikir dan memiliki karakter yang pada implementasinya mampu menyesuaikan dengan perubahan yang terjadi.

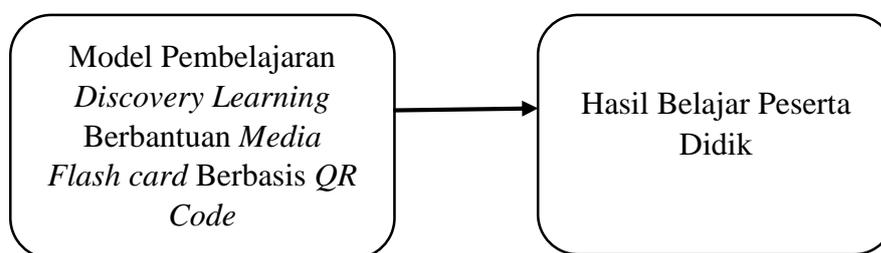
Hasil belajar merupakan perubahan pada aspek kognitif, afektif dan psikomotor setelah mengikuti kegiatan proses belajar. Hasil belajar tersebut dapat digunakan sebagai tolak ukur keberhasilan dalam pembelajaran. Peningkatan hasil belajar peserta didik mampu berdampak pada perubahan pola pikir peserta didik serta mampu mengembangkan daya persepsinya berdasarkan apa yang sedang terjadi, peserta didik juga mampu memproses informasi baru dengan lebih cepat.

Salah satu model pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan hasil belajar pada peserta didik adalah model pembelajaran *Discovery Learning* hal ini sesuai dengan apa yang terjadi pada saat sekarang yaitu adanya perubahan pada bidang pendidikan khususnya pada kurikulum merdeka, Penerapan model *Discovery Learning* ini tidak hanya berfokus pada guru saja tetapi juga harus melibatkan peserta didik didalamnya, melibatkan peserta didik secara maksimal untuk menggali dan mengidentifikasi sehingga mereka dapat menemukan pengetahuan dengan sendirinya. Peserta didik lebih aktif dalam menemukan dan memecahkan suatu masalah sedangkan guru berperan sebagai pembimbing atau

pemberi petunjuk pada proses pembelajaran berlangsung dimana hal ini sejalan dengan peningkatan hasil belajar peserta didik. Pada model pembelajaran *Discovery Learning* lebih menekankan pentingnya membantu peserta didik untuk memahami struktur atau ide-ide disiplin ilmu. Penerapan model pembelajaran ini memberikan metode pengalaman langsung kepada peserta didik melalui praktek atau percobaan sehingga peserta didik akan menemukan sendiri informasi yang sedang diajarkan dan dapat menarik kesimpulan dari informasi tersebut sehingga pemahaman suatu konsep informasi akan bertahan lama dikarenakan peserta didik menemukan sendiri informasi tersebut.

Dalam implementasi model pembelajaran *Discovery Learning* lebih menekankan pada proses keaktifan belajar peserta didik dalam proses pembelajaran, Oleh karena itu dibutuhkan media pembelajaran sebagai sarana bantu yang dapat berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Salah satunya yaitu dengan menggunakan media *flash card* berbasis *QR code*, media *flash card* ini dapat membantu peserta didik untuk mengingat, terampil, membentuk, melatih, bekerja sama dalam proses pembelajaran. Sehingga hal ini dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan hasil belajarnya.

Dengan implementasi model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media *Flash card* berbasis *QR code* pada mata pelajaran ekonomi diduga memiliki pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Sehingga hubungan variabel tersebut dapat digambarkan ke dalam kerangka pemikiran, sebagai berikut:



**Gambar 2.3**  
**Kerangka Pemikiran**

## 2.4 Hipotesis Penelitian

Menurut Sugiyono (2013:64) mengemukakan bahwa hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah yang telah dinyatakan dalam bentuk pertanyaan. Hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah hipotesis alternatif ( $H_a$ ) yang memiliki rumusan dan implikasi dan biasanya diuji dan diterima. Dan yang kedua yaitu hipotesis nol ( $H_0$ ) yang menyatakan tidak ada korelasi antara dua variabel atau lebih dan biasanya diuji untuk ditolak. Maka hipotesis pada penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1.  $H_0$  : Tidak terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media *Flash card* berbasis *QR code* pada pengukuran awal dan pengukuran akhir.  
 $H_a$  : Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media *Flash card* berbasis *QR code* pada pengukuran awal dan pengukuran akhir.
2.  $H_0$  : Tidak terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik di kelas kontrol pada pengukuran awal dan pengukuran akhir.  
 $H_a$  : Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik di kelas kontrol pada pengukuran awal dan pengukuran akhir.
3.  $H_0$  : Tidak terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik antara kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media *Flash card* berbasis *QR code* dan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran *Inquiry Learning*  
 $H_a$  : Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik antara kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media *Flash card* berbasis *QR code* dan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran *Inquiry Learning*.