

BAB II

TINJAUAN TEORETIS

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Konsep Hasil Belajar

2.1.1.1 Pengertian Hasil Belajar

Setelah adanya suatu proses pembelajaran peserta didik akan memperoleh suatu nilai dari kegiatan belajar mereka, nilai tersebut merupakan hasil belajar peserta didik setelah melakukan kegiatan pembelajaran. “Hasil belajar merupakan salah satu alat ukur untuk melihat capaian seberapa jauh siswa dapat menguasai materi pelajaran yang telah disampaikan oleh guru” (Wirda et al., 2020:7).

Menurut Nurr Rita (2018:175) hasil belajar adalah hasil yang diberikan kepada peserta didik dalam bentuk penilaian dengan menilai perubahan pengetahuan, sikap, keterampilan dan perilaku selama proses pembelajaran.

Selanjutnya, menurut Nasution dan Supardi (2015) dalam Alwiyyasa et al., (2023:114) menyatakan bahwa “Hasil belajar merupakan suatu perubahan yang terjadi pada individu yang belajar, bukan saja perubahan mengenai pengetahuan, tetapi juga pengetahuan untuk membentuk kecakapan, kebiasaan, sikap, pengertian, penguasaan dan penghargaan dalam diri individu yang belajar”.

Setelah memahami beberapa definisi dari para ahli, dapat penulis simpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang diperoleh dari interaksi peserta didik dengan lingkungan selama proses pembelajaran, yang terdiri dari aspek pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), maupun keterampilan (psikomotor) yang dapat menimbulkan perubahan tingkah laku.

2.1.1.2 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Tercapainya proses pembelajaran peserta didik dapat terlihat dari adanya hasil belajar yang maksimal. Hasil belajar tersebut ditentukan oleh berbagai macam faktor. Secara garis besar faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik terdiri dari dua macam, yaitu faktor internal dan eksternal. Marlina dan Sholehun (2021:68-72) mengungkapkan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar terdiri dari :

1. Faktor internal, merupakan faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik itu sendiri, meliputi :
 - a. Minat, merupakan kecenderungan seseorang terhadap suatu hal atau kegiatan tertentu yang dianggap menarik dan mendatangkan kepuasan atau kesenangan.
 - b. Bakat, adalah kemampuan atau kecenderungan alami seseorang untuk menunjukkan keahlian atau prestasi dalam bidang tertentu.
 - c. Motivasi, adalah keadaan atau kondisi dalam diri yang memberi semangat seseorang melakukan tindakan tertentu untuk mencapai suatu tujuan yang ingin dicapai.
 - d. Cara belajar, adalah cara atau teknik yang digunakan seseorang untuk mendapatkan pemahaman dan pengetahuan baru di bidang tertentu. Cara belajar meliputi berbagai langkah dan strategi yang digunakan untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam pembelajaran, seperti menentukan tujuan belajar, mencari sumber belajar yang tepat, mengatur jadwal belajar, berlatih secara konsisten, dan mengevaluasi setiap hasil belajar.
 2. Faktor eksternal, merupakan faktor yang berasal dari luar diri peserta didik. Terdiri dari :
 - a. Lingkungan sekolah, merupakan faktor yang mempengaruhi pembelajaran karena berkaitan dengan sarana pembelajaran, prasarana pembelajaran, kualitas pengajaran, dan lain-lain.
 - b. Lingkungan keluarga, merupakan lingkungan yang terbentuk dari interaksi sosial antar anggota keluarga. Keluarga harus menciptakan lingkungan yang mendukung dan mendorong tumbuh kembang anak secara optimal sehingga anak dapat mencapai keberhasilan belajar.
- Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Damayanti (2022:107) yang menunjukkan bahwa faktor internal dan eksternal berpengaruh sebanyak 74,2% dalam meningkatkan hasil belajar. Faktor internal yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik meliputi aspek fisiologis (jasmani) seperti pendengaran, pengelihatan, kebugaran anggota tubuh, kondisi kesehatan

tubuh, dan psikologis (rohani) seperti kesadaran, perhatian, dan minat. Sedangkan faktor eksternal yang mempengaruhi yakni kondisi lingkungan, keluarga, guru dan teman. Faktor internal dan faktor eksternal tersebut memiliki keterlibatan dalam menunjang proses pembelajaran. Keterkaitan dari hubungan kedua faktor dapat berpengaruh baik terhadap hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik terdiri dari dua faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal seringkali berkaitan dengan jasmani, rohani, minat, bakat, motivasi dan cara belajar. Sedangkan faktor eksternal berkaitan dengan lingkungan, baik itu lingkungan keluarga, sekolah, guru maupun teman.

2.1.1.3 Indikator Hasil Belajar

Indikator hasil belajar dalam sistem pendidikan nasional seringkali merujuk pada klasifikasi taksonomi Bloom. Benjamin S. Bloom membaginya menjadi tiga ranah, yaitu: ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik (Sani, 2015:69). Pada penelitian ini akan meneliti hasil belajar pada domain kognitif menggunakan teori Taksonomi Bloom yang telah direvisi oleh Anderson dan Krathwohl. Proses kognitif dalam taksonomi revisi ini terbagi menjadi enam indikator. Indikator-indikator hasil belajar peserta didik menurut Anderson dan Krathwohl (2001) dalam Gunawan dan Palupi (2016:108) adalah sebagai berikut:

Tabel 2.1
Indikator Kawasan Kognitif

| Kategori dan proses kognitif | Nama-nama lain | Definisi dan contoh |
|--|-----------------------|---|
| 1. MENGINGAT – mengambil pengetahuan dari memori jangka pajang | | |
| 1.1 Mengenali | Mengidentifikasi | Menetapkan pengetahuan dalam memori jangka panjang yang sesuai dengan pengetahuan tersebut. |
| 1.2 Mengingat Kembali | Mengambil | Mengambil pengetahuan yang relevan dari memori jangka panjang. |
| 2. MEMAHAMI – Mengkontruksi makna dari materi pembelajaran, termasuk apa yang diucapkan, ditulis dan digambar | | |

| | | |
|---|---------------------------------|--|
| 2.1 Menafsirkan | Mengklarifikasi, merepresentasi | Mengubah satu bentuk gambaran |
| 2.2 Mencontohkan | Mengilustrasikan | Menemukan contoh atau ilustrasi. |
| 2.3 Mengklarifikasi | Mengelompokkan | Menentukan sesuatu menjadi kategori. |
| 2.4 Merangkum | Menggeneralisasikan | Mengabstraksikan tema-tema umum. |
| 2.5 Menyimpulkan | Memprediksi | Membuat kesimpulan yang logis. |
| 2.6 Membandingkan | Mencocokkan | Menentukan hubungan dua ide. |
| 2.7 Menjelaskan | Membuat model | Membuat model sebab akibat. |
| 3. MENGAPLIKASIKAN – Menerapkan atau menggunakan suatu prosedur dalam keadaan tertentu. | | |
| 3.1 Mengeksekusi | Melaksanakan | Menerapkan suatu prosedur pada tugas yang umum. |
| 3.2 Mengimplementasikan | Menggunakan | Menerapkan suatu prosedur pada tugas yang tidak umum |
| 4. MENGANALISIS – memecahkan materi jadi bagian-bagian penyusunannya dan menentukan hubungan-hubungan antar bagian itu dan hubungan-hubungan antar bagian-bagian tersebut dari keseluruhan struktur atau tujuan. | | |
| 4.1 Membedakan | Menyendirikan, memilih | Membedakan bagian materi pelajaran yang relevan dari yang tidak relevan |
| 4.2 Mengorganisasikan | Membuat garis besar, memadukan | Menentukan bagaimana elemen-elemen bekerja atau berfungsi dalam sebuah struktur. |
| 4.3 Mengatribusikan | Mendekontruksi | Menentukan sudut pandang, nilai atau maksud dibalik materi pelajaran. |
| 5. MENGEVALUASI – Mengambil keputusan berdasarkan kriteria dan standart | | |
| 5.1 Memeriksa | Memonitor, menguji | Menemukan inkonsistensi atau kesalahan dalam suatu proses, atau produk. |
| 5.2 Mengkritik | Menilai | Menemukan |

| | | |
|---|-------------------|---|
| | | inkonsistensi antara suatu produk dan kriteria eksternal. |
| 6. MENCIPTA – Memadukan bagian-bagian untuk membentuk sesuatu yang baru dan koheren atau untuk membentuk suatu produk orisinal. | | |
| 6.1 Merumuskan | Membuat hipotesis | Membuat hipotesis berdasarkan kriteria. |
| 6.2 Merencanakan | Mendesain | Merencanakan prosedur untuk menyelesaikan suatu tugas. |
| 6.3 Memproduksi | Mengkontruksi | Menciptakan suatu produk. |

Sumber: Anderson dan Krathwohl (Gunawan & Palupi, 2016:113-114)

Berdasarkan penjelasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa indikator hasil belajar terdiri dari tiga ranah yaitu kognitif, afektif dan psikomotor. Ketiga indikator ini digunakan untuk mengukur sejauh mana hasil belajar yang diperoleh peserta didik selama proses pembelajaran, baik dari segi pengetahuan, perilaku atau sikap, dan keterampilan yang diperoleh peserta didik. Untuk hasil pembelajaran pada ranah kognitif meliputi: mengingat (C1), memahami (C2), mengaplikasikan (C3), menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), dan mencipta (C6).

2.1.1.4 Tujuan Penilaian Hasil Belajar

Menurut Suryanto (dalam Alwiyyasa et al., 2023:8) mengungkapkan bahwa tujuan penilaian hasil belajar hendaknya diarahkan pada empat tujuan sebagai berikut:

1. Penelusuran (*keeping track*), penilaian bertujuan untuk menelusuri agar proses pembelajaran anak didik sesuai dengan rencana.
2. Pengecekan (*checking-up*), penilaian bertujuan mengecek apakah terdapat kelemahan-kelemahan yang dialami anak didik dalam proses pembelajaran.
3. Pencarian (*finding-out*), penilaian bertujuan menemukan hal-hal yang menyebabkan terjadinya kelemahan dan kesalahan dalam proses pembelajaran.
4. Penyimpulan (*summing-up*), penilaian bertujuan menyimpulkan apakah anak didik telah menguasai seluruh kompetensi yang ditetapkan dalam kurikulum.

Dengan kata lain, hasil belajar memiliki tujuan untuk mengetahui apakah materi pelajaran yang telah disampaikan sudah dikuasai oleh peserta didik dan

apakah kegiatan pengajaran yang telah dilaksanakan sesuai dengan apa yang telah diharapkan.

2.1.2 Media Pembelajaran *Web Google Sites*

2.1.2.1 Pengertian Media *Web Google Sites*

Menurut Kristanto (2016:6) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan bahan ajar, sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar. Setiap media pembelajaran merupakan suatu sarana yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Didalamnya terkandung informasi yang mungkin didapatkan baik dari internet, buku, film, dan sebagainya yang dapat diinformasikan kepada peserta didik. Proses informasi yang akan disampaikan kepada peserta didik akan melalui model dan media yang telah direncanakan. Pemilihan media pembelajaran pun harus diperhatikan dengan baik agar peserta didik lebih interaktif dalam pembelajaran.

Media pembelajaran yang interaktif merupakan sebuah metode pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi. “Media pembelajaran interaktif merupakan media penyampaian pesan antara tenaga pendidik kepada peserta didik yang memungkinkan komunikasi antara manusia dan teknologi melalui sistem dan infrastruktur berupa program aplikasi serta pemanfaatan media elektronik sebagai bagian dari metode edukasinya” (Lismawati et al., 2023:2). Salah satu inovasi media pembelajaran interaktif yang dapat menarik fokus peserta didik ketika proses pembelajaran adalah dengan menggunakan media berbasis *website* yaitu *Google Sites*.

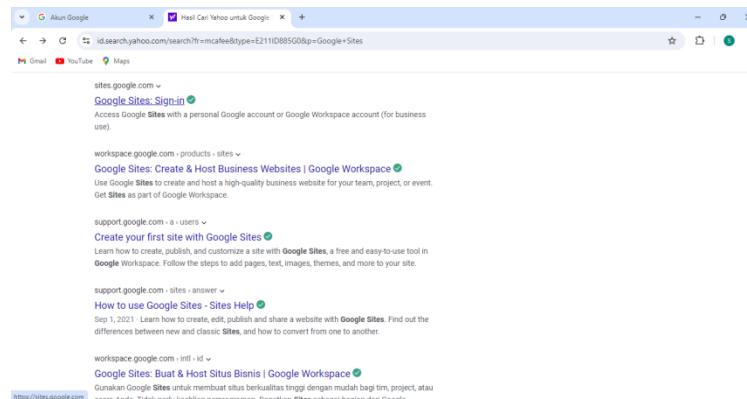
Google Sites merupakan salah satu layanan *google* yang bersifat *Learning Management System* (LMS) yang dirancang untuk memudahkan kegiatan belajar mengajar yang interaktif antara pendidik dengan peserta didik. LMS memiliki fitur yang memadai untuk pelaksanaan pembelajaran, seperti pengunggahan dan pengunduhan materi dalam berbagai format dari teks sampai dengan multimedia (Lismawati et al., 2023:2). Melalui penggunaan media pembelajaran *web Google Sites* yang dikemas dalam bentuk fitur yang menarik peserta didik akan lebih interaktif dan mudah memahami materi pembelajaran.

Penggunaan *web Google Sites* dalam kelas sangat mudah, melalui *link website* yang dikirimkan oleh pendidik, peserta didik bisa langsung masuk ke dalam *link* tersebut dan mendapat semua info kegiatan pembelajaran. *Web Google Sites* dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang baik dan menarik tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung. Bahkan dengan *web Google Sites* ini dapat melibatkan partisipasi aktif antara peserta didik dan pendidik dalam pembelajaran.

2.1.2.2 Langkah-langkah Media *Web Google Sites*

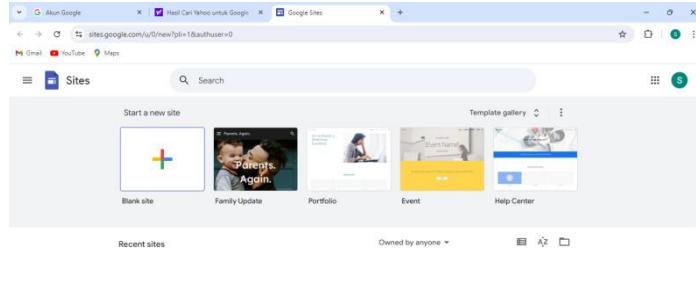
Web Google Sites merupakan penyedia layanan *Learning Management System* (LMS) berbasis *website* yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran berbasis teknologi. Adapun langkah-langkah rancangan dalam pembuatan media *Web Google Sites* sebagai media pembelajaran mata pelajaran ekonomi adalah sebagai berikut:

1. Memiliki akun *Google* terlebih dahulu .
2. Setelah memiliki akun *Google* selanjutnya yaitu membuka laman *google sites* di pencarian *Google* yang terhubung dengan akun *google* yang kita miliki.



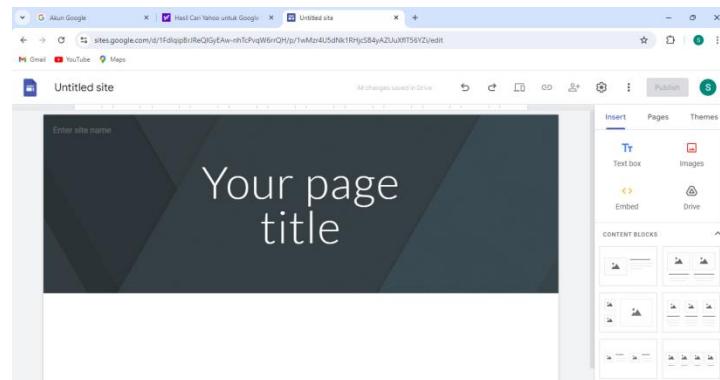
Gambar 2.1
Laman Pencarian *Web Google Sites*

3. Setelah masuk, tampilan awal akan terlihat masih kosong dan hanya terdapat beberapa template yang tersedia. Dihalaman ini kita dapat membuat *web google site* sesuai keperluan kita masing-masing dengan mengklik *icon* tambah atau *blank site* untuk merancang *website* kita sendiri.



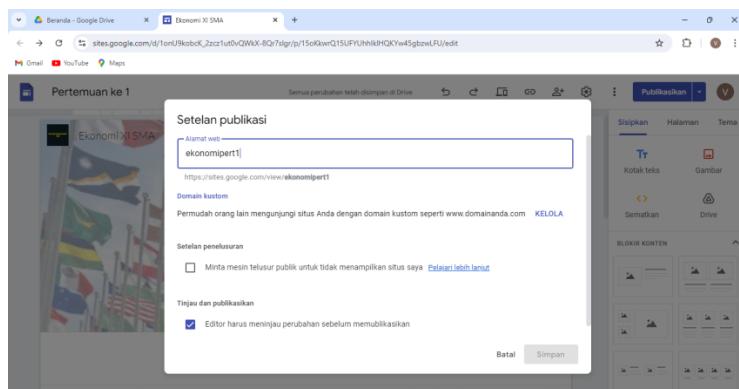
Gambar 2.2
Laman Web Google Sites

4. Ketika sudah masuk halaman *sites* baru kita sudah bisa mengelola tampilan dengan dihadirkannya berbagai *tools* menarik yang terdapat didalamnya.



Gambar 2.3
Tampilan Blank Sites

5. Setelah selesai, kemudian kita harus mempublikasikan *website google sites* yang telah dibuat dengan mengubah pengaturan publikasi ke akses umum agar dapat dilihat dan diakses oleh semua orang.



Gambar 2.4
Laman Publikasi Web Google Sites

2.1.2.3 Manfaat Media *Web Google Sites*

Pemanfaatan *Web Google Sites* adalah salah satu upaya untuk mengatasi permasalahan pendidikan yang ada di Indonesia dengan diterapkannya pola pembelajaran yang interaktif dengan berbasis teknologi dan digitalisasi yang membuat peserta didik tidak bosan. Adapun menurut Rohmah (2016) dalam Lailia et al., (2019:15) mengatakan bahwa manfaat penggunaan *website e-learning* sebagai media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Dengan adanya *e-learning* maka dapat mengefisiensikan waktu pembelajaran dan membuat biaya studi lebih ekonomis.
2. *e-learning* mempermudah interaksi antara peserta didik dengan bahan materi.
3. Peserta didik dapat saling berbagi informasi dan dapat mengakses bahan-bahan belajar setiap saat dan berulang-ulang, dengan kondisi yang demikian itu peserta didik dapat lebih memantapkan penguasaannya terhadap materi pembelajaran.

Dengan *e-learning*, proses pembelajaran akan berjalan dengan baik dan efisien, peserta didik dapat mengakses materi kapan pun dan dimana pun, serta para peserta didik dilibatkan secara interaktif dalam proses belajar mengajar dengan mengikuti perkembangan teknologi yang berkembang dengan pesat. Yang mana dengan pemanfaatan tersebut diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran sehingga mencapai hasil belajar yang maksimal.

2.1.2.4 Kelebihan dan Kekurangan Media *Web Google Sites*

Setiap media pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan dalam penggunaanya pada proses pembelajaran. Media *Web Google Sites* mempunyai beberapa kelebihan. Berikut kelebihan dan kekurangan dari media pembelajaran berbasis *Website e-learning* menurut Rusman (2018:351-352):

1. Kelebihan Media Pembelajaran Berbasis *Website*
 - a. Pendidik dan peserta didik dapat berkomunikasi dengan mudah kapan pun tanpa dibatasi oleh jarak, waktu, dan tempat.
 - b. Pendidik dan peserta didik dapat me-review bahan ajar setiap saat, mengingat bahan ajar sudah tersimpan dalam platform.

- c. Pendidik dengan mudah dapat mengatur dan membagikan bahan ajar seperti, tugas, kuis, materi, video atau buku didalam platform.
 - d. Peserta didik menjadi lebih interaktif dan lebih mandiri.
 - e. Relatif lebih efisien dan tidak memakan waktu.
2. Kekurangan Media Pembelajaran Berbasis *Website*
 - a. Kurangnya interaksi antara pendidik dan peserta didik sehingga menimbulkan terhambatnya proses pembelajaran.
 - b. Kurangnya pemahaman terhadap materi.
 - c. Akses dalam mengikuti pembelajaran seringkali menjadi masalah bagi peserta didik.
 - d. Peserta didik yang tidak mempunyai motivasi belajar yang tinggi cenderung akan mengalami kegagalan.
 - e. Tidak semua tempat memiliki akses internet yang stabil.

2.1.3 Model Pembelajaran *Discovery Learning*

2.1.3.1 Pengertian Model *Discovery Learning*

Model pembelajaran merupakan seluruh rangkaian perencanaan atau pola penyajian materi ajar yang digunakan sebagai pedoman dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas. Pengembangan dan penyempurnaan cara belajar terus dilakukan oleh berbagai pihak, hingga ditemukannya model pembelajaran *discovery learning* (Widiastuty, 2022). “Model pembelajaran *discovery learning* merupakan salah satu model pembelajaran dimana guru tidak langsung memberikan hasil akhir atau kesimpulan dari materi yang disampaikannya. Melainkan siswa diberikan kesempatan untuk mencari dan menemukan hasil data tersebut” (Rahmayani et al., 2019:248).

Menurut Slavin (dalam Khasanah et al., 2018:39) “*discovery learning* didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang terjadi apabila peserta didik tidak disajikan dengan pelajaran dalam bentuk finalnya, tetapi diharapkan dapat mengorganisasi sendiri”. Selanjutnya menurut Hanafiah (dalam Khasinah, 2021:406) menyatakan bahwa model *discovery learning* adalah suatu rangkaian kegiatan pembelajaran yang berstruktur yang melibatkan seluruh kemampuan peserta didik secara maksimal untuk mencari, menemukan dan menyelidiki,

mengkritisi, melogikakan, serta menyimpulkan pengetahuan yang mereka temukan sendiri, sehingga adanya perubahan pada sikap dan keterampilan sebagai wujud adanya perubahan perilaku.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model *discovery learning* merupakan pembelajaran yang melibatkan peserta didik untuk aktif mencapai tujuan pembelajaran dengan menemukan dan menyelidiki sendiri atas pengetahuan yang mereka temukan. Penerapan materi pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran *discovery learning* dengan melibatkan peserta didik secara aktif akan mampu mendorong aktivitas mental untuk berpikir, menganalisis, mengintegrasikan konsep yang dimilikinya dengan konsep yang baru sehingga akan menimbulkan pengalaman langsung pada peserta didik untuk mendapat pemahaman yang mendalam.

2.1.3.2 Langkah-langkah Model *Discovery Learning*

Setiap model pembelajaran memiliki sintak atau langkah-langkah pembelajarannya sendiri, termasuk model *discovery learning*. Berdasarkan kemendikbud (dalam Khasinah, 2021:407-408) langkah-langkah pembelajaran model *discovery learning* adalah sebagai berikut:

1. *Stimulation* (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 *discovery* sebagai persiapan identifikasi masalah.

2. *Problem Statement* (Identifikasi Masalah)

Peserta didik diberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin masalah yang berkaitan dengan bahan ajar, kemudian salah satunya dipilih dan dirumuskan dalam bentuk hipotesis atau jawaban sementara untuk masalah yang ditetapkan.

3. *Data Collection* (Pengumpulan Data)

Selanjutnya, peserta didik melakukan eksplorasi untuk mengumpulkan data atau informasi yang relevan dengan cara membaca literatur, mengamati objek, melakukan uji coba sendiri dan lainnya. Peserta didik juga berusaha menjawab pertanyaan atau membuktikan kebenaran hipotesis.

4. *Data Processing* (Pengolahan Data)

Peserta didik melakukan kegiatan mengolah data atau informasi yang mereka peroleh pada tahap sebelumnya lalu dianalisis dan dipresentasikan. Semua informasi baik dari hasil bacaan, wawancara, dan observasi, diolah, diklasifikasi, bahkan jika dibutuhkan dapat dihitung dengan cara tertentu.

5. *Verification* (Pembuktian)

Peserta didik melakukan verifikasi secara cermat untuk menguji hipotesis yang ditetapkan dengan temuan alternatif, dihubungkan dengan hasil data processing. Tahapan ini bertujuan agar proses belajar berjalan dengan baik dan peserta didik menjadi aktif dan kreatif dalam memecahkan masalah.

6. *Generalization* (Menarik Kesimpulan)

Tahap terakhir adalah proses menarik kesimpulan atas apa yang telah dipresentasikan dengan memperhatikan hasil verifikasi. Berdasarkan hasil verifikasi maka dirumuskan prinsip-prinsip yang mendasari generalisasi.

2.1.3.3 Kelebihan dan Kekurangan Model *Discovery Learning*

Pada dasarnya semua model pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan dalam penerapannya pada proses pembelajaran. Model pembelajaran *discovery learning* mempunyai beberapa kelebihan. Berikut kelebihan dari model pembelajaran *discovery learning* menurut Mukaramah, Kustina, dan Rismawati (2020:4):

1. Membantu peserta didik dalam memperbaiki serta meningkatkan keterampilan-keterampilan dari adanya proses kognitif.
2. Pengetahuan yang diperoleh melalui model ini efektif dalam menguatkan ingatan dan transfer ilmu.
3. Memberikan rasa senang terhadap peserta didik, Karena tumbuhnya rasa menyelidiki dan berhasil.
4. Model ini memungkinkan peserta didik berkembang dengan cepat sesuai kemampuannya.
5. Mengarahkan kegiatan peserta didik yang lebih interaktif.
6. Dapat membantu peserta didik untuk memperkuat konsep dirinya, karena memperoleh kepercayaan bekerja sama dengan yang lainnya.
7. Pendidik dan peserta didik sama-sama berperan aktif dalam mengeluarkan gagasan-gagasan.

8. Dapat membantu peserta didik menghilangkan keraguan karena mengarah pada kebenaran yang pasti.
9. Peserta didik akan memahami konsep dasar dan ide-ide yang lebih baik.
10. Mengembangkan ingatan peserta didik pada situasi proses pembelajaran yang baru.

Disamping terdapat kelebihan tentu saja model *discovery learning* juga mempunyai kelemahan. Adapun kelemahan dari model pembelajaran ini menurut Westwood (2008) dalam Khasinah (2021:410) adalah sebagai berikut:

1. Penggunaan model ini menghabiskan banyak waktu.
2. Pada penerapannya model *discovery learning* ini membutuhkan lingkungan belajar yang kaya akan sumber daya.
3. Kualitas serta keterampilan peserta didik sangat menentukan hasil dari metode ini.
4. Kemampuan untuk memahami dan mengenali konsep tidak bisa diukur dari keaktifan peserta didik di kelas saja.
5. Peserta didik sering mengalami kesulitan dalam hal membentuk opini, membuat hipotesis, atau menarik kesimpulan.
6. Sebagian peserta didik belum tentu dapat menguasai pembelajaran ini.
7. Tidak semua pendidik dapat mengamati kegiatan belajar secara aktif.

2.1.4 Teori Pembelajaran yang Melandasi

2.1.4.1 Teori Belajar Kognitif

Teori yang menjadi landasan dalam penelitian ini adalah teori belajar kognitif. “Teori belajar kognitif memiliki sudut pandang manusia adalah makhluk yang aktif dalam belajar, selalu memiliki rasa keingintahuan dan manusia adalah makhluk sosial. Tingkah laku yang ada dalam diri manusia terbentuk dari interaksi individu tersebut dengan lingkungannya” (Fikri et al., 2023:345). Teori ini berpandangan bahwa belajar merupakan proses internal dalam diri yang mencakup ingatan, pengolahan informasi, emosi, dan aspek-aspek kejiwaan lainnya. Dalam pembelajaran, teori kognitif menyatakan pentingnya faktor individu dalam belajar tanpa mengabaikan faktor eksternal atau lingkungannya.

Menurut Nurhadi (2020:82) “Teori kognitivisme mengungkapkan bahwa belajar yang dilakukan individu adalah hasil interaksi mentalnya dengan lingkungan sekitar sehingga menghasilkan perubahan pengetahuan atau tingkah laku. Dalam pembelajaran pada teori ini dianjurkan untuk menggunakan media yang konkret karena anak-anak belum dapat berfikir secara abstrak”. Dalam hal ini penggunaan media sangat berperan dalam keaktifan peserta didik, karena dengan peserta didik yang aktif mereka akan mampu untuk mencari pengalaman, menggali informasi, pemecahan masalah, serta mengamati lingkungan dalam pembelajaran yang berlangsung.

Dalam proses pembelajaran, teori belajar kognitif memusatkan kemampuan peserta didik dalam memahami suatu materi pembelajaran. Pemahaman tersebutlah yang nantinya akan mempengaruhi cara peserta didik untuk menyelesaikan setiap permasalahan saat proses pembelajaran (Fikri et al., 2023:348).

2.1.4.2 Teori Kognitif Jerome Bruner dengan Teori “*Discovery Learning*”

Teori yang melandasi model *discovery learning* adalah teori *Discovery Learning* Jerome Bruner. Jerome S. Bruner merupakan seorang pakar psikologi perkembangan dan pakar psikologi belajar kognitif. Menurut Bruner untuk mengajarkan sesuatu tidak usah menunggu sampai anak mencapai tahap perkembangan tertentu. Yang penting bahan pembelajaran harus ditata dengan sebaik mungkin maka dapat diberikan kepada peserta didik. Dengan kata lain, perkembangan kognitif seseorang dapat ditingkatkan dengan cara mengatur bahan yang akan dipelajari dan menyajikannya sesuai dengan tingkat perkembangannya (Nurhadi, 2020:86).

Menurut Bruner (dalam Nurhadi & Nugroho, 2020:86) “cara belajar yang terbaik adalah dengan memahami konsep, arti dan hubungan melalui proses intuitif kemudian dapat dihasilkan suatu kesimpulan (*Free Discovery Learning*)”. Implikasi Teori Bruner dalam proses pembelajaran adalah menghadapkan peserta didik pada suatu masalah kemudian membandingkannya dengan pengalamannya untuk menyesuaikan atau melakukan verifikasi kembali atas hipotesis yang

dibuat. Bruner (dalam Sani, 2015:78) menyatakan bahwa ada 3 tahapan dalam perkembangan kognitif, yaitu:

1. Enaktif : Kegiatan peserta didik dalam memahami lingkungan melalui observasi langsung terhadap suatu realitas.
2. Ikonik : Peserta didik melakukan observasi secara tidak langsung, tetapi melalui gambar-gambar atau tulisan.
3. Simbolik : Tahap ini terjadi ketika peserta didik membuat gagasan-gagasan terhadap realitas yang telah diamati dan dialami.

Dengan adanya teori Bruner mengenai *discovery learning* ini dapat menimbulkan rasa ingin tahu peserta didik sehingga dapat memotivasi peserta didik untuk memecahkan suatu masalah secara mandiri dengan tingkat kemampuan mereka.

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian ini didukung dengan adanya hasil penelitian terdahulu yang dijadikan sebagai acuan. Dibawah ini merupakan beberapa penelitian terdahulu yang dimaksudkan sebagai gambaran untuk penelitian yang akan dilaksanakan, diantaranya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2.2
Hasil Penelitian yang Relevan

| No | Sumber | Judul | Hasil Penelitian |
|----|-----------------|--|--|
| 1. | Iskandar (2021) | Penerapan Model <i>Discovery Learning</i> Berbantukan Media <i>Google Sites</i> Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa | Pada penelitian ini menunjukkan nilai ketuntasan peserta didik pada tes akhir atau <i>post-test</i> siklus 1 berada pada tingkatan menengah dengan persentase ketuntasan sebesar 65% dan Nilai ketuntasan siswa pada tes akhir atau <i>post-test</i> siklus 2 dengan persentase ketuntasan sebesar 90% berada dalam tingkatan tinggi. Maka dengan adanya model |

| | | | |
|----|---|--|---|
| | | | pembelajaran <i>discovery learning</i> berbantuan <i>google sites</i> dapat menaikkan capaian prestasi belajar pada siswa pada pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. |
| 2. | Salsabilah Ainun Hasnaa dan Siti Sahronih (2022) | Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Website Google Sites</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar | Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai <i>posttest</i> 89,14 lebih besar dari nilai <i>pretest</i> 66,72. Skor <i>N-gain</i> pada penelitian ini termasuk dalam kategori sedang yaitu 67. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif media pendidikan interaktif berbasis <i>website Google Sites</i> terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Penggung. |
| 3. | Shofa Meilinda, Ernita Susanti, dan Aripin (2024) | Pengaruh <i>Blended Learning</i> Menggunakan <i>Google Sites</i> Terhadap Hasil Belajar Pada Materi Usaha dan Energi | Berdasarkan hasil penelitian, disimpulkan bahwa pembelajaran <i>blended learning</i> dengan menggunakan <i>google sites</i> mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada materi Usaha dan Energi kelas X MIPA SMA Negeri 8 Tasikmalaya tahun pelajaran 2022/2023. Hasil belajar kognitif siswa pada kelas eksperimen dengan media <i>Google</i> |

| | | | |
|----|--|---|---|
| | | | <p><i>Sites</i> lebih baik dibandingkan dengan hasil belajar siswa pada kelas perbandingan tanpa lingkungan belajar. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil uji hipotesis menggunakan uji t yaitu $t_{hitung} > t_{tabel}$ sebesar $7,82 > 1,67$ dengan taraf signifikansi 5%.</p> |
| 4. | Angga Ardianto, Dodik Mulyono dan Sri Handayani (2019) | Pengaruh Model <i>Discovery Learning</i> terhadap hasil belajar Matematika Siswa Kelas VII SMP | Hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata siswa untuk kelas yang diajarkan dengan Model <i>Discovery Learning</i> sebesar 80,31 sedangkan untuk kelas yang diajarkan dengan konvensional sebesar 73,73. Data yang terkumpul dianalisis dengan menggunakan uji-t pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$. Berdasarkan hasil perhitungan uji-t, diperoleh $t_{hitung} = 2,13 > t_{tabel} = 1,671$ maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan model <i>Discovery Learning</i> terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VII SMP. |
| 5. | Ayu Damayanti (2022) | Pengaruh Model <i>Discovery Learning</i> Berbantu Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar IPA | Hasil penelitian menunjukkan <i>review estimasi spekulasi</i> memperoleh t_{hitung} sebesar $2,281 > t_{tabel}$ sebesar 2,015 menggunakan perhitungan uji-t. |

| | | | |
|----|---|---|---|
| | | Peserta didik Sekolah Dasar | Sehingga kesimpulannya H_1 diterima. Maka bedasarkan hasil tersebut terbukti bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran <i>Discovery Learning</i> berbantu media audio visual terhadap hasil belajar IPA peserta didik kelas II SDN Jatirahayu V. |
| 6. | Aprilia Rahmayani, Joko Siswanto dan Muhammad Arief Budiman (2019) | Pengaruh Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i> dengan Menggunakan Mediavideo Terhadap Hasil Belajar | Berdasarkan hasil penelitian diperoleh t -hitung sebesar 23,817 dengan taraf signifikan 5% sebesar 0,226. Maka H_a diterima dan hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh secara signifikan model pembelajaran <i>Discovery Learning</i> dengan media video terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD N Gemah. |
| 7. | Iswanto A. Yunus, Raghel Yunginger, Mursalin, Dewi Diana Paramata, Dewa Gede Eka Setiawan, dan Abdul Haris Odja | Pengaruh Media Pembelajaran <i>Crosword Puzzle</i> Dengan Model <i>Discovery Learning</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Konsep Gelombang Bunyi Di SMAN 1 Boliyohuto | Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran <i>crossword puzzle</i> dengan model <i>discovery learning</i> pada materi gelombang bunyi berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hal tersebut ditunjukkan dengan hasil analisis dari hipotesis diperoleh t -hitung ($5.789 > t$ -tabel 2.024) dengan taraf nyata $\alpha = 0.05$. Maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Maka |

| | | |
|--|--------|---|
| | (2021) | perlakuan yang telah diberikan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran. |
|--|--------|---|

Berdasarkan hasil penelitian yang relevan diatas, penulis menemukan adanya persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan dilaksanakan. Adapun persamaannya terletak pada media dan model pembelajaran yang digunakan yaitu media *Website Google Sites* dan model yang digunakan yaitu *discovery learning* sebagai variabel bebas dan hasil belajar sebagai variabel terikatnya. Dan untuk perbedaannya terletak pada subjek penelitian serta mata pelajaran yang diambil. Pada beberapa penelitian diatas perbedaan media yang digunakan antara lain video visual, media video serta media *Crosword Puzzle*. Kemudian mata pelajaran yang akan digunakan juga berbeda yakni pada penelitian ini dilaksanakan pada mata pelajaran ekonomi SMA kelas XI IPS dengan materi kerja sama ekonomi internasional.

2.3 Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir merupakan uraian singkat dari adanya konsep hubungan antar variabel yang digunakan dalam penelitian berupa gambaran konseptual dari variabel-variabel objek yang akan diteliti (Amruddin et al., 2022:223). Pada kerangka berpikir ini menjelaskan mengenai hubungan antar variabel yang digunakan untuk menjelaskan konsep teori yang digunakan hingga akan menghasilkan suatu dugaan pada suatu penelitian.

Keberhasilan suatu proses kegiatan pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik. Nilai sebagai hasil belajar merupakan tolok ukur bagi pendidik dalam proses pembelajaran dan juga menjadi tolok ukur keberhasilan proses belajar peserta didik. Hasil belajar peserta didik juga diartikan sebagai hasil yang dicapai peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran dan ditampilkan berdasarkan hasil tes pada saat ujian. Dalam proses pembelajaran seorang pendidik harus dapat membimbing peserta didik untuk mencapai sebuah tujuan dalam proses pembelajaran, ketercapaian tujuan pembelajaran tersebut tergantung pada cara penyampaian pendidik saat proses pembelajaran.

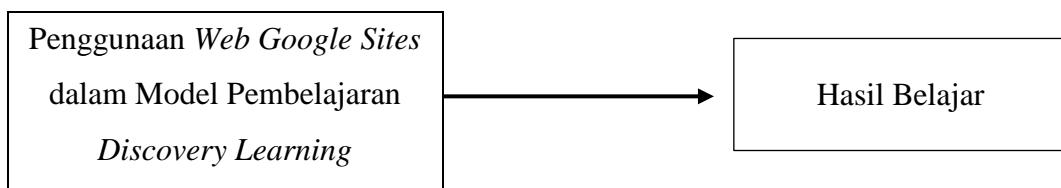
Penelitian ini dilandasi pada teori belajar kognitif oleh Jerome Bruner. Menurut Bruner (dalam Nurhadi, 2020:86), perkembangan kognitif seseorang sangat dipengaruhi oleh lingkungan kebudayaan, terutama bahasa yang biasa digunakan. Bruner percaya bahwa untuk mengajarkan sesuatu tidak perlu menunggu sampai seorang anak mencapai tahap perkembangan tertentu, yang penting materi pembelajaran harus disusun dengan baik sebelum dapat diberikan kepada peserta didik. Dengan kata lain, perkembangan kognitif seseorang dapat ditingkatkan dengan menyusun dan menyajikan materi yang akan dipelajari sesuai dengan tingkat perkembangannya (Nurhadi, 2020:86). Teori kognitivisme menyatakan bahwa pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang mengaktifkan proses kognitif peserta didik, seperti pemahaman konsep dan penerapan pengetahuan yang sesuai dengan pendekatan *discovery learning*.

Model *discovery learning* merupakan model pembelajaran aktif dan langsung yang dikembangkan oleh Jerome Bruner. Bruner menekankan bahwa belajar itu harus sambil melakukan atau *learning by doing*. Dengan metode ini, peserta didik secara interaktif akan berpartisipasi, bukan hanya menerima pengetahuan saja (Khasinah, 2021:404). Pada model pembelajaran *discovery learning*, peserta didik diberikan kebebasan untuk mengeksplorasi masalah atau topik yang dihadapi dengan cara yang berbeda, melakukan analisis dari berbagai sumber yang dirancang sebagai hipotesis, serta membuat kesimpulan atas informasi yang telah didapat. Melalui proses belajar tersebut, peserta didik akan lebih interaktif dan dapat membangun sikap percaya diri peserta didik dalam berlangsungnya proses pembelajaran.

Model pembelajaran yang inovatif saja tidak cukup untuk menciptakan suasana belajar yang menarik. Diperlukan juga media pembelajaran yang dapat menarik fokus peserta didik dan dapat membuat peserta didik merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaannya dalam kegiatan belajar. Salah satu media yang tepat untuk digunakan adalah media pembelajaran berbasis *Website* yaitu *Google Sites*. *Web Google Sites* merupakan media pembelajaran yang membuat peserta didik menjadi lebih interaktif dalam pembelajaran, selain itu media ini merupakan media yang efektif dan effisien dalam penggunannya,

sehingga dapat menarik dan meningkatkan rasa semangat peserta didik ketika pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan maka, kerangka berpikir dalam penelitian ini yaitu penggunaan media *Web Google Sites* dalam model pembelajaran *discovery learning* sebagai variabel bebas (X) dan hasil belajar merupakan variabel terikat (Y). Berikut merupakan gambar skema kerangka berpikir pada penelitian ini :



Gambar 2.5
Bagan kerangka Berpikir

2.4 Hipotesis Penelitian

Menurut Arikunto (2000) dalam Amruddin et al., (2022:63) hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang kebenarannya harus diuji terlebih dahulu. Dengan demikian, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen melalui penggunaan *Web Google Sites* dalam model pembelajaran *discovery learning* sebelum dan sesudah perlakuan.
2. Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik pada kelas kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional (ceramah) sebelum dan sesudah perlakuan.
3. Terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar antara peserta didik pada kelas eksperimen melalui penggunaan *Web Google Sites* dalam model pembelajaran *discovery learning* dengan peserta didik kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional (ceramah) sesudah perlakuan.