

BAB II

TINJAUAN TEORITIS

2.1. Kajian Pustaka

2.1.1.1. Hasil Belajar

2.1.1.2. Pengertian Hasil Belajar

Dalam proses pembelajaran pendidik dan siswa mempunyai peranan penting, siswa mempunyai kewajiban untuk memahami apa yang disampaikan oleh pendidik, sedangkan pendidik mempunyai tugas untuk bisa menyampaikan pembelajaran kepada siswa serta mengukur atau mengevaluasi pemahaman yang telah dipahami oleh siswa. Dilakukannya evaluasi untuk mengukur sejauh mana hasil belajar yang sudah dipahami oleh siswa. Pemahaman ilmu pengetahuan siswa diperoleh karena terjadinya proses pembelajaran, dengan baiknya pembelajaran berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa menunjukkan kemampuan dan kualitas siswa sebagai dampak dalam mengikuti proses pembelajaran. Menurut Sudjana (Hamalik, 2019) hasil belajar adalah seluruh kegiatan pengukuran (pengumpulan data dan informasi), pengolahan, penafsiran, dan pertimbangan untuk membuat keputusan tentang tingkat hasil belajar yang dicapai oleh siswa setelah melakukan proses kegiatan pembelajaran dalam upaya tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan. Menurut (Endang Sri Wahyuni, 2020) Hasil belajar adalah suatu hasil yang didapatkan oleh seseorang setelah melakukan kegiatan belajar yang meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotorik yang dinyatakan melalui simbol-simbol, angka, huruf, maupun kalimat yang dapat mencerminkan kualitas kegiatan individu dalam proses tertentu.

Dalam pengertian hasil belajar di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan suatu kegiatan yang didapatkan setelah mengikuti proses pembelajaran, dimana di dalamnya meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Hasil belajar juga merupakan sebuah perubahan tingkah laku dalam memahami pemahaman yang disampaikan oleh pendidik. Hasil belajar juga berguna bagi pendidik untuk mengukur sejauh mana proses pembelajaran yang dilakukan berhasil.

2.1.1.3. Indikator Hasil Belajar

Indikator pembelajaran merupakan alat yang digunakan pendidik dalam mengukur sejauh mana hasil belajar yang didapatkan siswa. Didalamnya memenuhi mengenai penilaian-penilaian yang dapat mempermudah pendidik menilai hasil belajar.

Menurut Bloom & Rusman (Masitoh : 8) hasil belajar merupakan sebuah pengalaman yang diperoleh oleh siswa yang mencakup 3 ranah yaitu , kognitif, afektif dan psikomotor. Hasil belajar dapat dikelompokkan dalam 3 domain, yaitu domain kognitif, afektif dan psikomotor. Menurut Moore dalam Ricardo &Meilani (2017) indikator hasil belajar meliputi 3 ranah yaitu :

1. Ranah Kognitif, di antaranya pengetahuan, pemahaman, pengaplikasian, pengkajian, pembuatan serta evaluasi.
2. Ranah Afektif, meliputi penerimaan, menjawab dan menentukan nilai.
3. Ranah Psikomotorik, meliputi *fundamental movement, generic movement, ordinate movement, creative movement*.

Dalam penelitian yang dilakukan, peneliti berfokus terhadap salah satu ranah dalam teori hasil belajar yaitu terhadap ranah kognitif saja, hal ini dikarenakan peneliti akan mengukur hasil belajar yang diperoleh oleh siswa. hasil belajar dalam penelitian ini yaitu hasil belajar belajar ranah kognitif menurut Bloom yang direvisi oleh Anderson dan Krathwohl dalam Haerullah dan Hasan (2021). Disajikan kedalam bentuk tabel sebagai berikut :

Tabel 2. 1
Indikator Hasil Belajar Kognitif Menurut Anderson dan Krathwohl

NO	Keterangan	Indikator
1	Mengingat (<i>Remember</i>): Kemampuan menarik kembali Informasi yang tersimpan dalam memori jangka panjang.	• Mengenali (<i>Recognizing</i>) • Menyebutkan (<i>Recaling</i>)

2	Memahami (<i>Understan</i>): Kemampuan mengkontruk makna atau pengertian berdasarkan pengetahuan yang dimiliki.	• Menginterpretasi/menafsirkan (<i>Interpreting</i>) • Menunjukan/memberi contoh (<i>Exemplifying</i>) • Mengklasifikasikan (<i>Classifying</i>) • Meringkas (<i>Summarizing</i>) • Menginferensi (<i>Inferring</i>) • Membandingkan (<i>Comparing</i>) • Menjelaskan (<i>Explaining</i>)
3	Menerapkan (<i>Apply</i>) : Kemampuan menggunakan Suatu prosedur guna menyelesaikan masalah.	• Melakukan (<i>Executing</i>) • Menerapkan (<i>Implementing</i>)
4	Menganalisis (<i>Analyze</i>) : Menguraikan suatu permasalahan atau menentukan unsur-unsur yang saling berkaitan.	• Membedakan (<i>Deferentiating</i>) • Mengelompokan (<i>Organizing</i>) • Memberi Simbol (<i>Attributing</i>)
5	Mengevaluasi (<i>Evaluate</i>) : Membuat suatu pertimbangan berdasarkan kriteria dan standar yang ada.	• Memeriksa (<i>Checking</i>) • Mengkritik (<i>Criticuing</i>)
6	Mencipta (<i>Create</i>) : Menggabungkan beberapa unsur menjadi suatu bentuk kesatuan.	• Menghasilkan (<i>Generating</i>) • Merencanakan (<i>Planning</i>) • Memproduksi (<i>Producing</i>)

Sumber: (Haerullah & Hasan, 2021)

2.1.1.4. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar didapat karena ada beberapa faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran, seperti faktor individu, faktor lingkungan sekitar, model pembelajaran, media pembelajaran juga faktor kurikulum pembelajaran. Sebagaimana dikemukakan

oleh Slameto dalam (Lukita & Sudibjo, 2021) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat dibagi menjadi dua, yaitu:

1. Faktor internal : merupakan faktor yang terdapat dari diri individu yang sedang belajar
2. Faktor Eksternal : faktor yang muncul dari luar tubuh individu yang sedang belajar, yaitu:
 - a. Faktor lingkungan keluarga, cara pandang keluarga tentang mendidik, komunikasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, perhatian keluarga dan latar belakang budaya keluarga.
 - b. Faktor sekolah, yaitu metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, komunikasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pengajar, waktu belajar, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan fasilitas sekolah, model pembelajaran, dan tugas rumah.

Menurut (Damayanti, 2022) faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat dilihat dari faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari lingkungan dan faktor internal yang berasal dari masing-masing siswa.

Dari beberapa pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor yang muncul dari dalam siswa (internal) dan faktor yang muncul dari luar peserta didik (eksternal). Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri seorang siswa yang mempengaruhi terhadap hasil belajar, dan faktor eksternal yaitu faktor yang terdapat dari luar siswa seperti lingkungan, keluarga dll. Keduanya saling mengikat dan saling berhubungan, maka perlu adanya kesesuaian dari dua faktor untuk mencapai hasil belajar.

2.1.2. Model Pembelajaran *Discovery Learning*

2.1.2.1. Pengertian Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Dalam mencapai tujuan pembelajaran perlu adanya model pembelajaran yang bervariasi, model pembelajaran merupakan salah satu strategi untuk melibatkan siswa dalam proses pembelajaran. *Discovery Learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang dianggap baik karena dapat melibatkan siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran, meningkatkan pemahaman mendalam dan dapat mengembangkan berfikir kritis siswa. siswa diberikan kesempatan dalam mengeksplorasi dan menemukan konsep ketika pembelajaran, hal ini dapat memotivasi siswa terhadap mengikuti

pembelajaran, serta membangun kemandirian dalam belajar. selain itu juga *Discovery Learning* merespon gaya belajar siswa, memberikan pengalaman nyata yang relevan terhadap kehidupan keseharian sehingga menjadikannya suatu pendekatan pembelajaran yang menarik.

Pembelajaran *Discovery Learning* menurut (Puspitasari & Nurhayati, 2019) “Model Pembelajaran *Discovery Learning* merupakan model pembelajaran dimana siswa memahami sendiri konsep, arti, dan hubungan melalui proses intuitif untuk akhirnya sampai kepada kesimpulan”. Sedangkan menurut Hosnan (Setyawan & Kristanti, 2021) Model pembelajaran *Discovery Learning* merupakan model pembelajaran yang dapat mengembangkan cara belajar siswa aktif dengan menemukan sendiri, menyelidiki sendiri, maka hasil yang akan diperoleh siswa dapat bertahan lama dalam ingatan, tidak akan mudah dilupakan oleh siswa. Menurut (Sukmanasa & Damayanti, 2019) model *Discovery Learning* dapat memberikan kesempatan siswa untuk belajar secara lebih aktif, kreatif dan menarik. Adapun hal lainnya yaitu menurut (Sibuea & dkk, 2019) model pembelajaran *Discovery Learning* adalah model pembelajaran yang melibatkan langsung kepada siswanya kedalam kegiatan belajar lewat sebuah argumen, siswa dapat berpendapat, berdiskusi, dan dapat membaca sendiri maupun mencoba sendiri, supaya siswa dapat melakukan pembelajaran secara mandiri. Menurut Sardiman (Rahmayani, 2019) Dalam mengaplikasikan model pembelajaran *Discovery Learning* guru berperan sebagai pembimbing dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar aktif”. model pembelajaran *Discovery Learning* merupakan salah satu model pembelajaran dimana guru tidak langsung memberikan hasil akhir atau kesimpulan, melainkan siswa diberi kesempatan untuk mencari dan menemukan hasil data tersebut. Sehingga proses pembelajaran ini yang akan diingat oleh siswa sepanjang masa dan tidak mudah dilupakan.

Dari berberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Discovery Learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang efektif yang mana digunakan untuk mendorong siswa untuk lebih aktif dan kreatif dalam mengikuti pembelajaran. Siswa dibebaskan untuk lebih aktif mencari serta menganalisis dan guru hanya sebatas fasilitator sehingga hal ini dapat menumbuhkan rasa sosial, kerjasama, krtitis, dan interaksi antar siswa.

2.1.2.2. Sintaks Model Pembelajaran Discovery Learning

Sintaks model pembelajaran merupakan aturan atau langkah yang sudah ditetapkan dan harus diikuti dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Dimana didalamnya mencakup penyusunan materi, metode penyajian, langkah-langkah ataupun prosedur yang diambil oleh pendidik dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Sintaks ini dapat membantu pendidik dan siswa untuk mengatur interaksi dan urutan kegiatan pembelajaran dalam kelas. Hal ini menandakan bahwa sintaks merupakan hal penting yang dapat membantu dan mengatur pendidik dan siswa agar proses pembelajaran lebih terarah.

Menurut Syah (Budiastuti & Rosdiana, 2023) dalam pengaplikasian model Discovery Learning di kelas, ada beberapa prosedur yang dilaksanakan dalam kegiatan belajar mengajar di antaranya :

Tabel 2. 2
Sintaks Discovery Learning

Tahap	Pelaksanaan
Pemberian rangsangan (<i>Stimulation</i>)	Siswa dihadapkan pada sesuatu yang membuat mereka bingung dan kemudian membuat kesimpulan, mendorong mereka untuk melakukan penyelidikan sendiri. Guru juga dapat memulai kegiatan dengan mengajukan pertanyaan, merekomendasikan membaca buku, dan aktivitas belajar lainnya yang mengarah pada persiapan pemecahan masalah.
Identifikasi masalah (<i>Problem Statement</i>)	Setelah melakukan stimulasi, selanjutnya adalah guru memberi kesempatan kepada siswa untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin masalah yang relevan dengan bahan pelajaran, kemudian memilih satu masalah dan dirumuskan dalam bentuk hipotesis.

Pengumpulan Data (<i>Data Collection</i>)	Tahap ini berfungsi untuk menjawab pertanyaan atau membuktikan benar tidaknya hipotesis, dengan memberikan kesempatan siswa mengumpulkan berbagai informasi yang relevan, membaca literatur, mengamati objek, wawancara dengan narasumber, melakukan uji coba sendiri dan sebagainya.
Pengolahan data (<i>Data Processing</i>)	Pengolahan data merupakan kegiatan mengolah data dan semua informasi hasil bacaan, wawancara, observasi, dan sebagainya, semuanya diolah, diacak, di klasifikasikan, bahkan bila perlu dihitung dengan cara tertentu serta ditafsirkan pada tingkat kepercayaan tertentu.
Pembuktian (<i>Verification</i>)	Pada tahap ini siswa memeriksa secara cermat untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis yang ditetapkan dengan temuan alternatif, dihubungkan dengan hasil data yang telah diolah.
Menarik kesimpulan/ Generalisasi (<i>Generalization</i>)	Tahap generalisasi adalah proses menarik kesimpulan yang dapat dijadikan prinsip umum dan berlaku untuk semua kejadian atau masalah yang sama, dengan memperhatikan hasil verifikasi.

Dari sintaks di atas dapat dilihat bahwa model pembelajaran *Discovery Learning* mendorong siswa untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran. Sehingga tugas dari pendidik hanya menjadi seorang pendorong, memotivasi dan fasilitator bagi siswa dalam proses melaksanakan proses pembelajaran.

2.1.2.3. Kelebihan Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Menurut Westwood (Khasinah, 2021) Model *Discovery Learning* memiliki

beberapa kelebihan yang menyebabkan model ini dianggap unggul. Di antara keunggulan pembelajaran *Discovery* adalah: siswa terlibat dalam proses pembelajaran secara aktif dan topik pembelajaran biasanya meningkatkan motivasi intrinsik, aktivitas belajar dalam pembelajaran *Discovery* biasanya lebih bermakna dari pada latihan kelas dan mempelajari buku teks saja, siswa memperoleh keterampilan investigatif dan reflektif yang dapat digeneralisasikan dan diterapkan dalam konteks lain, siswa mempelajari keterampilan dan strategi baru, pendekatan dari model ini dibangun di atas pengetahuan dan pengalaman awal siswa, model ini mendorong kemandirian siswa dalam belajar, Model ini diyakini mampu membuat siswa lebih mungkin untuk mengingat konsep, data atau informasi jika mereka temukan sendiri, metode ini mendukung peningkatan kerja kelompok.

Dalam (kemendikbud, 2013) menyatakan bahwa kekuatan pembelajaran *discovery learning* adalah seperti berikut: 1). Model ini dapat membantu siswa memperbaiki dan meningkatkan keterampilan dan proses kognitif mereka. 2). Model ini memungkinkan siswa berkembang dengan cepat dan sesuai dengan kemampuan mereka sendiri. 3). Karena adanya kegiatan diskusi, siswa jadi lebih saling menghargai. 4) Memberikan rasa senang dan bahagia bila siswa berhasil melakukan penelitian, dan 5). Kegiatan pembelajaran menumbuhkan optimisme karena hasil belajar atau temuan mengarah pada kebenaran yang final dan lebih pasti.

Menurut (Thorset, 2021) juga mendukung adanya keunggulan dari model ini, yang di antaranya adalah; 1). Siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. 2). Menumbuhkan dan meningkatkan rasa ingin tahu siswa. 3). Memungkinkan pengembangan keterampilan belajar sepanjang hayat. 4). Mempersonalisasi pengalaman belajar. 5). Memberikan motivasi tinggi kepada siswa karena mereka memiliki kesempatan untuk bereksperimen. 6). Model ini dikembangkan di atas pengetahuan dan pemahaman awal siswa.

Dari ketiga pendapat bahwa model pembelajaran *Discovery Learning* memiliki banyak kelebihan, dimana model ini dapat meningkatkan keaktifan serta motivasi siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. penerapannya model pembelajaran ini berbasis pada kerja sama kelompok dan dikolaborasikan dalam kegiatan mengajar.

2.1.2.4. Kekurangan Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Setiap model pembelajaran yang ada walaupun memiliki banyak keunggulan,

namun tetap saja pasti adanya kekurangan dalam penerapannya. Menurut Westwood (Khasinah, 2021) mengemukakan beberapa kekurangan model ini yaitu, penggunaan model ini menghabiskan banyak waktu, penerapan model ini membutuhkan lingkungan belajar yang kaya sumber daya, kualitas dan keterampilan siswa menentukan hasil atau efektifitas model ini, kemampuan memahami dan mengenali konsep tidak bisa diukur hanya dari keaktifan siswa di kelas, siswa sering mengalami kesulitan dalam membentuk opini, membuat prediksi, atau menarik kesimpulan, sebagian guru belum tentu mahir mengelola pembelajaran Discovery dan tidak semua guru mampu memantau kegiatan belajar secara efektif.

Menurut (Marisya & Sukma, 2020) Model pembelajaran Discovery Learning memiliki kekurangan diantaranya, Siswa yang kurang bersungguh-sungguh dalam pembelajaran, siswa masih bingung dengan pembelajaran menemukan, guru kurang memahami langkah-langkah model tersebut, serta membutuhkan waktu yang lama dalam pembelajaran.

Dari pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa kekurangan dari model pembelajaran Discovery Learning, membutuhkan waktu yang banyak untuk realisasi model pembelajaran ini. Dengan menggunakan Model pembelajaran Discovery Learning tidak semua konsep keterampilan bisa diajarkan secara efektif, terutama konsep yang kompleks atau memerlukan pemahaman yang kuat.

2.1.3. Media Pembelajaran *Smart Box*

2.1.3.1. Pengertian Media Pembelajaran *Smart Box*

Media berasal dari kata latin yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar pesan dari pengirim pesan terhadap penerima pesan. Berasal dari peran media sebagai pengirim pesan, media juga bisa berhubungan dengan kegiatan pembelajaran. Pesan yang diberikan berupa materi pembelajaran, dimana keberadaan media agar dapat mempermudah siswa dalam memahami suatu pembelajaran.

Menurut Gagne (Husna, 2022) “media merupakan komponen dari jenis lingkungan siswa yang dapat merangsang belajar”. (Pujiono, 2021) “media pembelajaran adalah ‘apa saja’ yang dapat digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa dalam membangun suatu interaksi dalam proses pembelajaran.”. media pembelajaran merupakan seluruh komponen pembelajaran yang digunakan oleh guru untuk menjadi perantara dalam membangun interaksi dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan media

pembelajaran yang efektif yaitu media pembelajaran yang memiliki kreatifitas dan efektifitas terhadap suatu pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yaitu dengan menggunakan media Smart Box.

Menurut Polinda et al (Aminah & Yusnaldi, 2024) “Smart box adalah sebuah alat atau media yang berbentuk kotak yang didalamnya diisi dengan gambar dan juga kata-kata yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran agar menarik perhatian siswa dalam belajar” sedangkan menurut Sukaryanti et al (Aminah & Yusnaldi, 2024) “kotak pintar adalah media yang berbentuk kotak yang memiliki dua sisi, satu sisi berisikan materi belajar dan sisi yang lain berisikan pertanyaan. Berdasarkan pengertian tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa smart box adalah media yang berbentuk kotak yang berisikan materi belajar sehingga dapat menarik perhatian siswa dalam belajar”.

2.1.3.2. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Smart Box

Terdapat beberapa kelebihan dan kekurangan media pembelajaran Smart Box. Menurut (Aminah & Yusnaldi, 2024) kelebihan dan kekurangan media ini yaitu :

1. Meningkatkan Antusiasme Siswa: Smart Box dapat menarik minat siswa karena pembelajaran dilakukan dengan cara yang interaktif dan menyenangkan. Konsep pembelajaran sambil bermain membantu siswa untuk lebih fokus dan aktif dalam proses belajar.
2. Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif: Penggunaan Smart Box terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman kognitif siswa. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa siswa yang belajar menggunakan Smart Box cenderung memiliki nilai yang lebih baik dalam tes karena media ini membantu menyederhanakan konsep yang rumit.
3. Pembelajaran Kontekstual dan Interaktif: Smart Box dirancang untuk memudahkan pemahaman materi yang kontekstual. Sifatnya yang interaktif membantu siswa dalam mengaitkan materi pembelajaran dengan kehidupan nyata.
4. Fleksibilitas dalam Penggunaan: Smart Box dapat digunakan oleh guru dalam berbagai pelajaran, sehingga penggunaannya fleksibel dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan kurikulum

Kekurangan media *Smart Box* :

1. Membutuhkan keterampilan dan ketelatenan dalam membuat media pembelajaran *Smart Box*

2. Tidak menjangkau sasaran dengan jumlah yang besar.
3. Membutuhkan biaya dan proses yang lama dalam pembuatan media *Smart Box*
4. Mudah rusak jika terkena air sehingga penggunaan harus hati-hati

2.2. Hasil Penelitian yang Relevan

Hasil penelitian yang relevan merupakan suatu gambaran tentang penelitian yang sebelumnya sudah pernah dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui perbedaan dan persamaan penelitian yang akan diteliti. Berikut hasil penelitian yang relevan pada penelitian ini :

Tabel 2. 3
Hasil Penelitian yang relevan

No	Sumber	Judul	Hasil Penelitian
1.	(Abdjul, 2022)	Penerapan Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i> Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Buntulia	Model pembelajaran <i>Discovery Learning</i> berpengaruh terhadap hasil belajar siswa biologi di SMAN 1 Buntulia. Hal ini ditunjukkan oleh hasil pada siklus 1 terdapat peningkatan hasil belajar biologi siswa. Dimana siklus 1 sebanyak 9 orang telah tuntas sebanyak 35% dari prasiklus. Dan paparan hasil siklus 1 telah terjadi peningkatan rata-rata yaitu 79 sedangkan ketuntasan mencapai 75%. Hanya saja siklus 1 belum optimal maka dilanjutkan dengan siklus 2. Pada siklus 2 diperoleh rata-rata sebesar 83 dan ketuntasan belajar sebesar 100%.

2.	(Novita Sari et al., 2016)	Pengaruh Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i> Dengan <i>Mind Mapping</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sel di SMA	Pada penelitian ini terdapat pengaruh pembelajaran <i>Discovery Learning</i> Dengan <i>Mind Mapping</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa. Dibuktikan dengan rata-rata hasil <i>post test</i> siswa yaitu 82,72. Dengan menggunakan uji hipotesis di dapatkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$. Sehingga terdapat pengaruh yang signifikan anantara hasil belajar siswa yang menggunakan pembelajaran <i>Discovery Learning</i> Dengan <i>Mind Mapping</i> , hasil ketuntasan siswa mencapai 93,54%.
3.	(Oktavia et al., 2024)	Penerapan Media <i>Smart Box</i> untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Kelas IV SD Materi Hak dan Kewajiban	Dengan penerapan media <i>Smart Box</i> terdapat pengaruh yang signifikan. Hal ini dibuktikan dengan perolehan persentase ketuntasan siswa. persentase penurunan hasil belajar siswa menurun sebelum penggunaan media <i>Smart Box</i> persentase 64% menjadi 36%. Kemudian ketika penggunaan media <i>Smart Box</i> persentase siswa mengalami kenaikan yaitu menjadi 89%. 25 dari 28 pesta didik telah melampaui nilai KKTP dan sisanya belum memenuhi nilai KKTP.

Tabel 2. 4
Persamaan dan Perbedaan Hasil Penelitian yang Relevan

No	Persamaan	Perbedaan
1.	Variabel yang diteliti yaitu model pembelajaran <i>Discovery Learning</i> sebagai variabel bebas (Independen) dan hasil belajar sebagai variabel terikat (dependen)	Jenis penelitian yang digunakan yaitu dengan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Dimana subjek yang terlibat dalam penelitian ini berjumlah 20 orang siswa. Dan menggunakan beberapa instrumen , penlaian hasil hasil, wawancara, pengamatan dan isian.
2.	Variabel yang diteliti dengan model pembelajaran <i>Discovery Learning</i> sebagai variabel bebas dan hasil belajar sebagai variabel terikat. Dan menggunakan penelitian <i>Quasi Eksperimental</i>	Jenis media pembelajaran menggunakan teknik <i>Mind Mapping</i> . Menggunakan desain penelitian <i>Posttest Only Design</i> . Mengukur keseluruhan aspek hasil belajar yaitu aspek kognitif, afektif dan psikomotor.
3.	Variabel yang diteliti hasil belajar sebagai variabel terikat (dependen) dan Penerapan media pembelajaran <i>Smart box</i>	Variabel yang diteliti adalah media <i>Smart Box</i> . Menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Teknik penelitian yaitu dengan menggunakan pengamatan atau observasi, tes dan wawancara.

2.3. Kerangka Pemikiran

Hasil belajar merupakan suatu hal yang penting dalam proses pembelajaran, karena dapat mencerminkan kemampuan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Hasil belajar yang rendah dapat menandakan bahwa proses pembelajaran belum tercapai. Hasil belajar yang rendah dapat dipengaruhi beberapa faktor salah satu faktor rendahnya

hasil belajar yaitu pemilihan model pembelajaran. Pemilihan model pembelajaran yang tidak tepat menjadi faktor penyebab rendahnya hasil belajar. guru masih berfokus terhadap model pembelajaran konvensional yang berpusat kepada guru sehingga dapat menurunkan keaktifan siswa dalam pembelajaran dan siswa mudah bosan serta tidak tertarik mengikuti proses pembelajaran. Dan hal ini berdampak terhadap hasil belajar siswa.

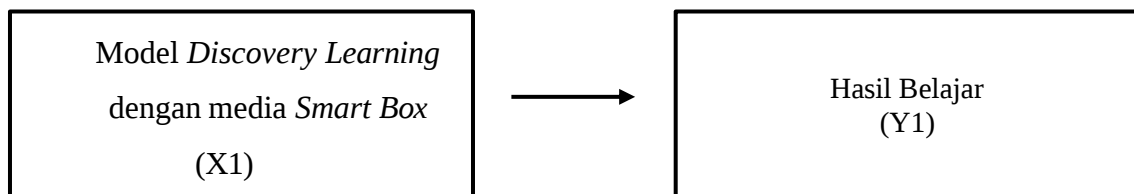
Teori yang melandasi penelitian ini adalah teori konstruktivisme yang di kemukakan oleh Jean Piaget. Teori konstruktivisme menurut (Ulya,2024) adalah proses belajar dimana siswa melakukan proses membangun, pengetahuan baru, konsep baru, dan pengertian atau pemahaman baru secara aktif berdasarkan data. Hal ini bertujuan untuk mewujudkan siswa yang memiliki pengetahuan bermakna. Dalam mewujudkan pengetahuan tersebut maka guru harus mampu merancang dan mengelola dengan baik proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Untuk meningkatkan hasil belajar guru harus memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat dalam proses pembelajaran. Salah satu pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa yaitu pembelajaran berbasis penemuan. Guru dapat memberikan model pembelajaran dengan melibatkan langsung siswa dalam proses pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar. Dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk memecahkan permasalahan dengan hubungan keseharian siswa dapat meningkatkan hasil belajar. Model pembelajaran Discovery Learning sebagai model pembelajaran dengan memberikan pengalaman siswa secara langsung. Dengan menerapkan model pembelajaran Discovery learning berbantuan media Smart Box memberikan kesempatan kepada siswa untuk berperan aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran., serta siswa dituntut untuk mencari dan menghubungkan secara langsung pengalaman siswa dengan proses pembelajaran.

Agar pembelajaran dengan model discovery learning lebih menarik maka di perlukan media yang menunjang pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yaitu menggunakan media Smart Box, media Smart Box merupakan media pembelajaran kotak pintar yang di dalamnya memuat gambar-gambar, video dan soal-soal yang akan muncul setelah siswa scan barcode yang tersedia. Penggunaan media smart box dapat membuat siswa bereksplorasi menurut kemampuannya serta melatih daya ingat dalam memecahkan permasalahan yang terdapat dalam media sehingga mampu membuat

kemampuan kognitif siswa berkembang secara optimal.

Berdasarkan pada teori dan penjelasan di atas, maka model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media *smart box* dapat mempengaruhi dan meningkatkan hasil belajar. model pembelajaran ini dapat mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam mengikuti proses pembelajaran karena siswa dituntut untuk mengeksplorasi pembelajaran dan guru sebagai fasilitator proses pembelajaran. Sehingga hubungan antar variabel tersebut di gambarkan pada gambar berikut :



Gambar 2. 1 Kerangka Berfikir

2.4. Hipotesis

Berdasarkan kajian dalam kerangka konseptual, maka dapat diajukan hipotesis penelitian sebagai berikut:

1. Terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media *Smart Box* sesudah diberikan perlakuan.
2. Terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran Konvensional sesudah diberikan perlakuan.
3. Terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media *Smart Box* dan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran Konvensional sesudah diberikan perlakuan.