

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan salah satu sektor penting dalam pembangunan disetiap negara. Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas dalam pasal 1 disebutkan bahwa : “pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, Bangsa dan Negara”. Tujuan pendidikan nasional menurut UU No. 20 Tahun 2003 pasal 3 disebutkan bahwa: Untuk mengembangkan potensi peserta didik supaya menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Menurut Sulfemi, (2019: 18). Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam rangka pembangunan suatu bangsa. Kualitas pendidikan yang baik tentu akan mempengaruhi lulusan sebagai luaran pendidikan yang bermutu dan berimbas pada kemajuan bangsa tersebut. Oleh karena itu, peningkatan kualitas pendidikan harus dilakukan secara berkesinambungan berdasarkan tujuan pendidikan nasional yang telah ditetapkan. Pendidikan diorientasikan untuk mengembangkan potensi yang ada pada diri manusia melalui proses

pembelajaran. Ketercapaian tujuan pembelajaran ditentukan oleh banyak faktor. Peran penting dalam proses pembelajaran juga dijalankan oleh guru sebagai pengajar, pendidik, sekaligus fasilitator bahkan dapat pula menjadi motivator selama proses pembelajaran berlangsung di kelas.

Menurut Trianto, (2011 : 51). Proses pembelajaran merupakan salah satu kegiatan yang paling utama untuk mencerdaskan kehidupan bangsa melalui proses pendidikan di sekolah. Dalam proses belajar dan mengajar, terdapat interaksi langsung antara guru dan murid yang didalamnya terjadi proses penyampaian pengetahuan, keterampilan, dan etika guru kepada murid. Tingkat tercapainya tujuan pendidikan dapat dilihat yaitu ketika guru memiliki kemampuan untuk menentukan model pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran. Model pembelajaran yang aktif dan menarik minat belajar siswa mampu mempengaruhi hasil belajar lebih baik. Seorang guru diharapkan dapat menciptakan proses pembelajaran yang dapat membuat murid terlibat aktif didalamnya. Keterlibatan siswa dalam pembelajaran akan membantu siswa lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan. Oleh karena itu, pemilihan suatu model pembelajaran sangatlah penting. Tanpa mengetahui model pembelajaran, proses pembelajaran tidak akan berlangsung secara optimal dan berpengaruh pada hasil belajar siswa.

Menurut Hosnan, (2014 : 284). Pembelajaran *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, tidak akan mudah dilupakan siswa. Melalui kegiatan belajar penemuan,

anak juga bisa belajar berfikir analisis dan mencoba memecahkan sendiri problem yang di hadapi. Kebiasaan ini akan ditransfer dalam kehidupan bermasyarakat.

Menurut Firosalia Kristin dan Dwi Rahayu, (2016 : 90-98). Pembelajaran *discovery learning* adalah suatu model untuk mengembangkan cara belajar siswa aktif dengan menemukan sendiri, menyelidiki sendiri, maka hasil yang diperoleh akan setia dan tahan lama dalam ingatan, tidak akan mudah dilupakan oleh siswa. Dengan belajar penemuan, anak juga bisa berfikir lebih kritis dan mencoba memecahkan sendiri masalah yang dihadapi. Kebiasaan ini akan ditransfer dalam kehidupan masyarakat.

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada tanggal 10 Oktober 2022 di kelas VII dan waktu saya melaksanakan PPL di MTs Negeri 1 Rokan Hulu, Kecamatan Tambusai, Kabupaten Rokan Hulu, yaitu dalam peroses pembelajaran di sekolah, guru dalam pembelajaran masih menggunakan model pembelajaran yang belum bervariasi dan hanya memberikan soal-soal latihan serta belum menggunakan inovasi model yang inovatif sehingga berdampak terhadap hasil belajar siswa yang masih rendah pada pembelajaran IPS. Pemberian model konvensional kurang tepat jika diaplikasikan pada pembelajaran IPS karena proses pembelajaran membosankan dan peserta didik menjadi pasif, dan memilih berbicara dengan temannya. Berdasarkan masalah di atas peneliti memilih model *Discovery Learning* dengan alasan peneliti pernah menerapkan model pembelajaran ini di sekolah yang merupakan tempat penelitian, model pembelajaran *Discovery Learning* sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dan sudah terbukti dalam jurnal Yeni Rusmiati, 2022.

Guru di tuntut dapat memilih model yang dapat memacu semangat siswa untuk aktif dan terlibat dalam pengalaman pembelajaran. Tugas pendidik atau guru menciptakan suasana pembelajaran yang dapat membuat siswa untuk senantiasa belajar dengan terjadinya interaksi dan bersemangat. Penggunaan model pembelajaran yang masih terbatas diterapkan guru disekolah memuat hasil belajar siswa kurang maksimal dan tidak mencapai KKM yang ada di sekolah tersebut. Adapun KKM mata pembelajaran IPS kelas VII MTs Negeri 1 Rokan Hulu yaitu 75, untuk lebih jelasnya peneliti membuat tabel hasil ulangan harian siswa kelas VII sebagai berikut :

Tabel 1.1 Hasil Ulangan Harian Siswa Kelas VII MTs Negeri 1 Rokan Hulu.

NO	Kelas	Tuntas %	Tidak Tuntas %	Jumlah Peserta Didik
1	VII A	23% (6 siswa)	77% (20 siswa)	26 Orang
2	VII B	28% (7 siswa)	65% (13 siswa)	20 Orang
3	VII C	19% (5 siswa)	81% (21 siswa)	26 Orang
4	VII D	52% (13 siswa)	44% (11 siswa)	25 Orang
Total Seluruh Siswa			97	

Sumber : (Guru IPS MTs Negeri 1 Rokan Hulu)

Berdasarkan tabel 1.1 terlihat hasil belajar sebagian besar siswa MTs Negeri 1 Rokan Hulu masih belum tuntas maka dari itu peneliti ingin menggunakan model pembelajaran yang dapat memberikan hasil belajar yang baik, dimana siswa bisa lebih mudah dalam memahami materi, salah satunya yang bisa dipakai adalah model pembelajaran *Discovery Learning*, karena model pembelajaran ini bisa mengacu semangat siswa dan siswa berkesempatan untuk lebih aktif dalam pembelajaran. Berdasarkan permasalahan diatas, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran**

***Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII MTs Negeri 1 Rokan Hulu***”.

**B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Apakah ada Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII Mts Negeri 1 Rokan Hulu*?

**C. Tujuan penelitian**

Sesuai dengan permasalahan diatas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII MTs Negeri 1 Rokan Hulu*.

**D. Manfaat penelitian**

Manfaat yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat teoretis

Hasil penelitian dapat bermanfaat sebagai pengayaan kajian keilmuan yang memberikan bukti secara ilmiah tentang pengaruh model *Discovery Learning terhadap hasil belajar IPS siswa*.

## 2. Manfaat praktis

### a. Manfaat bagi siswa

Dengan diterapkannya model *Discovery Learning* ini, diharapkan meningkatkan hasil belajar siswa.

### b. Manfaat bagi guru

Dapat memperluas pengetahuan dan wawasan guru mengenai pembelajaran IPS dengan menggunakan model kooperatif seperti model *Discovery Learning*. Selain itu, dapat juga dijadikan sebagai salah satu cara yang diterapkan dalam kegiatan pembelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

### c. Manfaat bagi peneliti

Penelitian ini sudah menambah wawasan dan pengetahuan peneliti tentang model *Discovery Learning*.

### d. Manfaat bagi peneliti lain

Hasil penelitian ini dapat menjadi sebuah acuan atau rujukan jika hendak melakukan penelitian mengenai pengaruh model *Discovery Learning*.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Landasan Teori**

##### **1. Model Pembelajaran *Discovery Learning***

###### **a. Pengertian Model Pembelajaran *Discovery Learning***

Model pembelajaran *discovery learning* yaitu suatu proses pembelajaran yang melibatkan siswa untuk mengembangkan pengetahuan, mengorganisasikan dan keterampilan untuk pemecahan suatu masalah. Pembelajaran *discovery* ini juga berarti sebagai model pembelajaran kognitif yang lebih menekankan guru untuk lebih kreatif dalam menciptakan situasi pembelajaran yang menjadikan siswa belajar aktif menemukan pengetahuannya sendiri. (Ridwan Abdullah Sani, 2015 : 120).

Model pembelajaran *discovery learning* adalah cara yang digunakan oleh para siswa untuk memahami konsep atau pengertian serta hubungannya melalui proses intuitif dengan cara melakukan observasi, klarifikasi, pengukuran, prediksi, penentuan serta inferi sehingga pada akhirnya akan sampai dalam sebuah kesimpulan. Selama ini model pembelajaran yang diterapkan membuat para siswa menjadi pasif yang hanya secara terus-menerus menerima materi atau pengajaran dari guru. Sehingga dengan terciptanya model pembelajaran *discovery learning* diharapkan siswa dapat berperan aktif dalam memahami materi dengan cara mencari dan mengumpulkan informasi sendiri. (Yeni Rusmiati, 2022 : 8-9).

Model *discovery learning* dalam pembelajarannya dapat mendorong siswa untuk melakukan penyeledikan guna menemukan kebenaran ilmiah, bukan diajak. Jerome Brunner (Hosnan, 2014: 281) mengungkapkan bahwa model *discovery learning* adalah model yang mendorong siswa untuk mengajukan pertanyaan dan menarik kesimpulan dari prinsip-prinsip umum praktis contoh pengalaman. J.Brunner memakai cara dengan apa yang disebutnya *discovery learning*, yaitu murid mengorganisasikan bahan yang dipelajari dengan suatu bentuk akhir. Menurut Hosnan, (2014: 281) dalam Yeni Rusmiati, 2022, belajar penemuan adalah belajar yang terjadi sebagai hasil dari siswa memanipulasi, membuat struktur dan mentransformasikan informasi sedemikian sehingga ia menemukan informasi baru.

Pembelajaran *discovery learning* adalah suatu model untuk mengembangkan cara belajar siswa aktif dengan menemukan sendiri, menyelidiki sendiri, maka hasil yang diperoleh akan setia dan tahan lama dalam ingatan, tidak akan mudah dilupakan oleh siswa. Dengan belajar penemuan, anak juga bisa berfikir lebih kritis dan mencoba memecahkan sendiri masalah yang dihadapi. Kebiasaan ini akan ditransfer dalam kehidupan masyarakat. (Firosalia Kristin dan Dwi Rahayu, 2016 : 90-98).

Hosnan, (2014: 281), belajar penemuan adalah belajar yang terjadi sebagai hasil dari siswa memanipulasi, membuat struktur dan mentransformasikan informasi sedemikian sehingga ia menemukan informasi baru. Dalam belajar penemuan, siswa dapat membuat perkiraan (*conjuncture*), merumuskan suatu



hipotesis dan menemukan kebenaran dengan menggunakan proses induktif atau proses deduktif, melakukan observasi dan membuat masalah.

Model Pembelajaran *Discovery Learning* adalah suatu pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam hal pemecahan suatu masalah untuk pengembangan keterampilan peserta didik dan pengembangan pengetahuan peserta didik. Pendapat lain dari Saifuddin, model pembelajaran *Discovery Learning* adalah strategi pembelajaran yang lebih cenderung melibatkan siswa untuk melakukan eksperimen, observasi atau tindakan ilmiah sehingga peserta didik tersebut mendapatkan kesimpulan dari hasil tindakan ilmiah tersebut.(Firosalia Kristin, 2016 : 91).

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Discovery Learning* adalah model pembelajaran yang mengembangkan keaktifan siswa dengan menyelidiki sendiri dan menemukan sendiri maka hasil yang diperoleh tahan lama dalam ingatan siswa tersebut.

#### **b. Ciri-Ciri *Discovery Learning***

Zulastri (2017 : 21), ada ciri utama dari *Discovery Learning*. Ciri utama model *Discovery learning* adalah berpusat pada siswa, mengeksplorasi dan memecahkan masalah untuk menciptakan, menghubungkan, dan menggeneralisasi pengetahuan, serta kegiatan untuk menggabungkan pengetahuan baru dan pengetahuan yang sudah ada. Jadi dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Discovery learning* adalah model pembelajaran yang dapat diterapkan oleh pendidik dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan semangat belajar

peserta didik, dengan diterapkannya model pembelajaran ini siswa dituntut lebih aktif dan bisa mengembangkan pengetahuan dalam diri pribadi/individual sehingga apa yang didapat, dapat lebih tersimpan lama dalam ingatannya.

Yeni Rusmiati (2022 : 23-24), menjelaskan Ciri *Discovery Learning* adalah :

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

Nurrohmi, (2017: 113) dalam Winarsi La Roco, menjelaskan Ciri utama dari model *Discovery learning* adalah:

1. Mengeksplorasi dan memecahkan masalah untuk menciptakan, menggabungkan dan menggeneralisasi pengetahuan.
2. Berpusat pada peserta didik.
3. Kegiatan untuk menggabungkan pengetahuan baru dan pengetahuan yang sudah ada.

#### **c. Langkah-Langkah *Discovery Learning***

Langkah-langkah Pelaksanaan Model Pembelajaran *Discovery Learning* menurut Zulastri, (2017 : 21), antara lain :

1. Stimulasi (*stimulation*). Pada kegiatan ini guru memberikan stimulan, dapat berupa bacaan, gambar, dan cerita sesuai dengan materi pembelajaran yang akan dibahas, sehingga peserta didik mendapat pengalaman belajar melalui kegiatan membaca, mengamati situasi atau melihat gambar.
2. Identifikasi masalah (*problem statement*). Pada tahap ini peserta didik diharuskan menemukan permasalahan apa saja yang dihadapi dalam pembelajaran, mereka diberi pengalaman untuk menanya, mengamati, mencari informasi, dan mencoba merumuskan masalah.
3. Pengumpulan data (*data collecting*). Pada tahap ini pesertadidik diberikan pengalaman mencari dan mengumpulkan informasi yang dapat digunakan untuk menemukan alternative pemecahan masalah yang dihadapi.
4. Pengolahan data (*data processing*). Kegiatan mengolah data akan melatih peserta didik untuk mencoba dan mengeksplorasi kemampuan konseptualnya untuk diaplikasikan pada kehidupan nyata, sehingga kegiatan ini juga akan melatih keterampilan berpikir logis dan aplikatif.
5. Verifikasi (*verification*). Tahap ini mengarahkan peserta didik untuk mengecek kebenaran dan keabsahan hasil pengolahan data, melalui berbagai kegiatan, antara lain bertanya kepada teman, berdiskusi, dan mencari berbagai sumber yang relevan, serta mengasosiasikannya, sehingga menjadi suatu kesimpulan.
6. Generalisasi (*generalization*). Pada kegiatan ini peserta didik digiring untuk menggeneralisasikan hasil simpulannya pada suatu kejadian atau

permasalahan yang serupa, sehingga kegiatan ini juga dapat melatih pengetahuan metakognisi peserta didik.

Menurut Muhamad Rizky, (2015 : 13-15), Langkah-langkah dalam pembelajaran menggunakan model *Discovery Learning* yaitu ada persiapan dan pelaksanaan untuk persiapan terdiri dari:

1. Menentukan tujuan pembelajaran.
2. Melakukan identifikasi karakteristik siswa (kemampuan awal, minat, gaya, belajar dan sebagainya).
3. Memilih mata pelajaran.
4. Menentukan topik-topik yang harus dipelajari siswa secara induktif (dari contoh-contoh generalisasi).
5. Mengembangkan bahan-bahan belajar yang berupa contoh-contoh, ilustrasi, tugas dan sebagainya untuk dipelajari siswa.
6. Mengatur topik-topik pelajaran dari yang sederhana ke kompleks dari yang konkret ke abstrak, atau dari tahap enaktif, ikonik sampai ke simbolik.
7. Melakukan penilaian proses dan hasil belajar siswa.

Pada tahap pelaksanaan mempunyai beberapa langkah pula sebagai berikut:

1. *Stimulasis* (pemberian perangsangan) Guru mulai bertanya mengajukan persoalan, atau menyuruh peserta didik membaca atau mendengarkan uraian yang memusat permasalahan.
2. *Problem stetement* (mengidentifikasi masalah) Peserta didik diberi kesempatan mengidentifikasi berbagai permasalahan, sebanyak mungkin

memilihnya yang dipandang lebih menarik dan fleksibel untuk dipecahkan.

3. *Data Collection* (pengumpulan data) Untuk menjawab pertanyaan atau membuktikan benar tidaknya hipotesis itu, peserta didik diberi kesempatan untuk mengumpulkan berbagai informasi yang relevan, dengan jelas membaca literatur, mengamati objeknya, mencoba sendiri dan sebagainya
4. *Data proccesing* (pengolahan data) Semua informasi itu diolah, diacak, diklarifikasi, ditabulasi, bahkan kalau perlu dihitung dengan cara tertentu serta diitafsirkan pada tingkat kepercayaan tertentu.
5. *Verifikasi*. Berdasarkan hasil pengolahan dan tafsiran, atau informasi yang ada tersebut, pertanyaan yang telah dirumuskan terdahulu dicek, apakah terbukti apa tidak.
6. *Generalisasi*. Berdasarkan verifikasi, siswa belajar menarik verifikasi atau kesimpulan tertentu.

Sinambela (2022 : 10-11), menjelaskan bahwa langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran *Discovery Learning* adalah sebagai berikut :

1. *Stimulation* (pemberian rangsangan)

Siswa diberikan permasalahan diawal sehingga tidak menimbulkan kebingungan yang kemudian menimbulkan keinginan untuk menyelidiki hal tersebut.

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

Pada tahap ini seorang guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengidentifikasi kejadian dari masalah-masalah yang sesuai dengan bahan pembelajaran dan kemudian dari salah satunya dipilih dan dirumuskan kedalam bentuk hipotesis (jawaban sementara atas pertanyaan masalah).

3. *Data Collection* (Pengumpulan Data)

Pada tahap ini berfungsi untuk membuktikan terkait pernyataan yang ada sehingga peserta didik dapat mengumpulkan berbagai informasi yang sesuai mengamati objek terkait masalah.

4. *Data Processing* (pengolahan data)

Pada tahap ini merupakan tahap mengolah data yang sesuai dengan sumber informasi yang telah didapat.

5. *Verification* (pembuktian)

Pada tahap ini adalah tahap pembuktian benar atau tidak pernyataan yang sudah ada pada sebelumnya.

6. *Generalization* (menarik kesimpulan)

Tahap generalisasi/menarik kesimpulan adalah proses sebuah kesimpulan yang dapat dijadikan prinsip umum dan berlaku untuk semua kejadian atau masalah yang sama, dengan memperhatikan hasil verifikasi.

Berdasarkan hasil verifikasi maka dirumuskan prinsip-prinsip yang mendasari generalisasi.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah yang akan digunakan untuk model Discivery Larning tidak jauh berbeda yakni terdiri dari 6 langkah.

#### **d. Kelebihan Dan Kelemahan Model *Discovery Learning***

Menurut Hosnan (2014 : 284) dalam Yeni Rusmiati 2022. Terdapat beberapa keunggulan dan kelemahan metode *Discovery learning*, yaitu:

##### **1. Kelebihan**

- a. Membantu siswa untuk memperbaiki dan meningkatkan keterampilan-keterampilan dalam proses-proses kognitif.
- b. Dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk memecahkan masalah.
- c. Pengetahuan yang diperoleh melalui strategi ini sangat pribadi dan mampu karena menguatkan pengertian, ingatan, dan transfer.
- d. Model ini memungkinkan siswa berkembang dengan cepat dan sesuai dengan kecepatannya sendiri.
- e. Menyebabkan siswa mengarah kegiatan belajarnya sendiri dengan melibatkan akal nya dan motivasi sendiri.
- f. Model ini dapat membantu siswa memperkuat konsep dirinya, karena memperoleh kepercayaan bekerja sama dengan yang lainnya.
- g. Berpusat pada siswa dan guru berperan sama-sama aktif mengeluarkan gagasan-gagasan.

- h. Membantu siswa menghilangkan skeptisem (keraguruguan) karena mengarah pada kebenaran yang final dan tertentu atau pasti.
- i. Siswa akan mengerti konsep dasar dan ide-ide lebih baik.
- j. Membantu dan mengembangkan ingatan dan transfer pada situasi dan proses belajar yang baru.
- k. Mendorong siswa berfikir dan bekerja atas inisiatif sendiri.
- l. Menolong siswa berfikir intuisi dan merumuskan hipotesis sendiri.
- m. Memberikan putusan yang bersifat intrinsik.
- n. Situasi proses belajar menjadi lebih terangsang.
- o. Menimbulkan rasa senang pada siswa, karena tumbuhnya rasa menyelidiki dan berhasil.
- p. Proses belajar meliputi sesama aspeknya siswa menuju pada pembentukan manusia seutuhnya.
- q. Mendorong keterlibatan keaktifan siswa.
- r. Menimbulkan rasa puas bagi siswa.
- s. Siswa akan dapat mentransfer pengetahuannya ke berbagai konteks.
- t. Dapat meningkatkan motivasi.
- u. Meningkatkan tingkat penghargaan siswa.
- v. Kemungkinan siswa belajar dengan memanfaatkan berbagai jenis sumber belajar.
- w. Dapat mengembangkan bakat kecakapan individu.
- x. Melatih siswa belajar mandiri.



- y. Siswa aktif dalam kegiatan belajar mengajar, sebab ia berfikir dan menggunakan kemampuan untuk menemukan hasil akhir.

## 2. Kelemahan

- a. Siswa harus mempunyai kesiapan dan kematangan mental untuk cara belajar ini. Siswa harus berani dan memiliki keinginan untuk mengetahui keadaan sekitarnya dengan baik.
- b. Bila kelas terlalu besar penggunaan teknik ini akan kurang berhasil.
- c. Bagi guru dan siswa yang sudah bisa dengan perencanaan dan pengajaran tradisional mungkin akan sangat kecewa bila diganti dengan teknik penemuan.
- d. Dengan teknik ini ada yang berpendapat bahwa proses mental ini terlalu mementingkan proses pengertian saja, kurang memperhatikan perkembangan/pembentukan sikap dan keterampilan bagi siswa.
- e. Teknik ini mungkin tidak memberikan kesempatan untuk berfikir secara kreatif. (Hosnan 2014 : 284).

Menurut Bangun Sartono (2018 : 55), kelebihan dan kekurangan model pembelajaran *Discovery Learning* menurut adalah sebagai berikut:

### 1. Kelebihan

- a. Membantu peserta didik untuk meningkatkan keterampilan-keterampilan dalam proses pembelajaran.
- b. Dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah.

- c. Mendorong keterlibatan keaktifan peserta didik.
- d. Melatih peserta didik belajar secara mandiri.
- e. Mendorong peserta didik untuk berfikir intuisi dan merumuskan hipotesis sendiri.
- f. Peserta didik aktif dalam proses belajar mengajar, karena peserta didik berfikir dan menggunakan kemampuan untuk menemukan hasil akhir.
- g. Meningkatkan penalaran peserta didik dan kemampuan berfikir bebas.

## 2. Kekurangan

- a. Memerlukan banyak waktu.
- b. Kemampuan berfikir rasional peserta didik ada yang masih terbatas.
- c. Tidak semua peserta didik dapat mengikuti pembelajaran dengan model ini.

Menurut Ade Payosi, (2020 : 26-27), Kelebihan dan kekurangan model pembelajaran discovery learning sebagai berikut :

### 1. Kelebihan

- a. Dianggap membantu siswa mengembangkan atau memperbanyak persediaan dan penguasaan keterampilan dan proses kognitif siswa.
- b. Pengetahuan diperoleh dari strategi ini sangat pribadi sifatnya dan mungkin merupakan suatu pengetahuan yang sangat kukuh.
- c. Strategi penemuan (*discovery*) membangkitkan gairah pada siswa, misalnya siswa merasakan jerih payah penyelidikannya.

- d. Memberi kesempatan pada siswa untuk bergerak maju sesuai dengan kemampuannya sendiri.
- e. Menyebabkan siswa mengarahkan sendiri cara belajarnya, sehingga ia lebih merasa terlibat dan bermotivasi sendiri untuk belajar.
- f. Membantu memperkuat pribadi siswa dengan bertambahnya kepercayaan pada diri sendiri melalui proses-proses penemuan.
- g. Strategi ini berpusat pada anak, misalnya memberi kesempatan kepada mereka dan guru berpartisipasi sebagai sesama dalam mengecek ide.
- h. Membantu perkembangan siswa menuju skeptisisme yang sehat untuk menemukan kebenaran akhir dan mutlak.

## 2. Kelemahan

- a. Dipersyaratkan keharusan adanya persiapan mental untuk cara belajar ini.
- b. Kurang berhasil untuk mengajar kelas besar.
- c. Harapan yang ditumpahkan pada strategi ini mungkin mengecewakan guru dan siswa yang sudah biasa dengan perencanaan dan pengajaran secara tradisional.
- d. Mengajar dengan penemuan mungkin akan dipandang sebagai terlalu mementingkan memperoleh pengertian dan kurang memperhatikan diperolehnya sikap dan keterampilan.

Berdasarkan beberapa teori diatas mengenai kelebihan dan kelemahan model *Discovery Learning*, nampak jelas bahwa model *Discovery Learning* dapat digunakan dalam pembelajaran untuk hasil belajar siswa. Selain itu model

*Discovery Learning* juga efektif juga digunakan membangkitkan gairah pada siswa, misalnya siswa merasakan jerih payah penyelidikannya. Setiap model pembelajaran memiliki kelemahan begitu pula dengan model pembelajaran *Discovery Learning*. Diperlukan bimbingan dari guru untuk melakukan kegiatan pembelajaran, waktu yang sedia perlu dimanfaatkan baik agar waktu yang ada tidak terbuang sia-sia.

## **2. Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* Terhadap Hasil Belajar.**

Jerome Bruner adalah seorang psikolog yang memberikan dukungan yang besar dalam menciptakan pembelajaran *discovery*. Menurut Bruner, pada pembelajaran *discovery learning* yang menjadi fokus utama adalah tentang penemuan yang dilakukan siswa untuk mampu mengkonstruksi pengetahuannya. Pembelajaran ini memfokuskan pada bagaimana membuat siswa untuk dapat memahami struktur, prinsip, maupun ide-ide dari materi yang ditawarkan. Bruner sangat yakin bahwa melalui pembelajaran *Discovery Learning* sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa (Jerome Bruner, 2022 : 7).

Hal ini diperkuat dengan pendapat Syah (2000 : 132) yang menyatakan bahwa hasil belajar dapat dipengaruhi oleh faktor internal, eksternal, dan pendekatan belajar. Syah mengatakan bahwa model pembelajaran *Discovery Learning* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Sedangkan Purwanto (2013 : 45) mengemukakan bahwa pembelajaran *Discovery Learning* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa berbasis media animasi di kelas V SD Inpres Tattakang Pallangga.

### **3. Belajar**

#### **a. Pengertian Belajar**

Belajar secara singkat adalah upaya dan berusaha untuk memperoleh kepandaian atau ilmu, berlatih, berubah tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman. Kegiatan belajar bisa dilakukan di mana saja, misalnya di sekolah, di rumah, dan di tempat lain seperti di museum, di laboratorium, di hutan dan lain-lain. Belajar merupakan suatu proses yang terjadi pada diri seseorang akibat usaha yang dilakukannya sehingga memperoleh perubahan pengetahuan, keterampilan, pengalaman baru sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungan (Ihdi Shabrona Putri, Rita Juliani, Ilan Nia Lestari, 2017 : 92).

Menurut Suroto, (2012 : 52). Belajar adalah suatu aktivitas mental psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan dalam pengetahuan keterampilan dan nilai sikap. Sedangkan menurut pandangan Benjamin Bloom dalam Syaifurahman & Tri Ujiati, (2013 : 58). belajar adalah perubahan kualitas kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik untuk meningkatkan taraf hidupnya sebagai pribadi masyarakat, maupun sebagai makhluk Tuhan yang Maha Esa.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, maka dapat disimpulkan belajar merupakan hasil interaksi antara individu dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan kemampuan tingkah laku, keterampilan kearah yang lebih baik,

perubahan pengetahuan keterampilan, nilai sikap, kemampuan kognitif, afektif, psikomotorik, meningkatkan taraf hidupnya dan pengalaman baru.

### **b. Ciri-ciri Belajar**

Ciri-Ciri Belajar Menurut Surya (1997) dalam Rusman, (2015:13-16). Surya menyampaikan bahwa terdapat 8 ciri-ciri dari belajar, Yaitu :

#### **1. Perubahan yang didasari dan disengaja (*intensional*)**

Ciri tersebut menjelaskan bahwa belajar merupakan perubahan tingkah laku yang disadari atau disengaja oleh individu tersebut. Dia juga menyadari hasil dari perubahan tersebut. Individu tersebut memahami bahwa telah terjadi peningkatan pengetahuan atau keterampilan dari hasil nya belajar.

#### **2. Perubahan yang berkesinambungan (*kontinu*)**

Perubahan yang berkesinambungan memiliki arti bahwa perubahan yang terjadi pada individu merupakan perubahan lanjutan dari keterampilan, pengetahuan yang telah dia miliki sebelumnya. Misalkan : Si X sudah memiliki pengetahuan tentang penjumlahan dan pengurangan, kemudian dia belajar tentang perkalian dan pembagian. Maka dia dapat memanfaatkan pengetahuan terdahulunya untuk mempelajari pengetahuan barunya.

#### **3. Perubahan yang fungsional**

Hasil dari perubahan belajar adalah perubahan yang fungsional, artinya hasil dari perubahan tersebut berguna. Hasil perubahan tersebut dapat dimanfaatkan

untuk kepentingan masa sekarang atau yang akan datang, Misalkan seorang mahasiswa fakultas pendidikan mempelajari mata kuliah teori pembelajaran, suatu saat materi tersebut akan bermanfaat untuk keperluannya menjadi guru.

#### 4. Perubahan yang bersifat positif

Belajar adalah terjadinya perubahan pada diri individu, perubahan tersebut harus bersifat positif atau kearah kebaikan. Jika sebaliknya maka itu bukan belajar. Misal: Seorang guru yang belajar tentang tipe tipe cara belajar anak. Setelah dia belajar dia paham bahwa setiap anak memiliki cara belajar yang berbeda, sehingga kini dia selalu menggunakan metode yang disesuaikan dengan siswa untuk belajar mereka.

#### 5. Perubahan Bersifat Aktif

Hal ini berarti bahwa perubahan yang terjadi pada individu akibat belajar diperoleh dari kegiatan aktif individu tersebut untuk mendapatkan hasil dari perubahan tersebut.

#### 6. Perubahan yang bersifat permanen

Hasil belajar merupakan hasil yang permanen. Jadi orang dikatakan belajar jika dia memperoleh perubahan tingkah laku yang sifatnya permanen (bertahan lama). Misalnya seorang mahasiswa yang belajar tentang komputer, kemudian dia bisa mengoperasikan komputer. Kemampuan tersebut selanjutnya bertahan untuk waktu yang lama.

#### 7. Perubahan yang terjadi berarah atau bertujuan

Seseorang dikatakan belajar jika ia sadar, termasuk dikatakan sadar jika ia punya tujuan. Jadi belajar harus terarah untuk meraih tujuan. Misalnya seseorang yang belajar bermain bola, ia punya tujuan agar mahir bermain sepak bola atau punya kehidupan yang sehat.

#### 8. Perubahan perilaku secara keseluruhan

Maksudnya adalah bahwa hasil dari belajar mempengaruhi perubahan secara keseluruhan individu. Tidak hanya pengetahuannya yang berubah, tetapi juga keterampilan dan sikapnya.

Ciri-Ciri Belajar Menurut Djamarah, (2013 : 60) Djamarah juga menjelaskan beberapa ciri-ciri dari belajar, tidak terlalu jauh berbeda dengan pendapat Surya tentang ciri-ciri belajar tadi. Namun di sini Djarmah hanya menyebutkan ada 6 ciri-ciri belajar yaitu:

1. Perubahan yang terjadi secara sadar.
2. Perubahan dalam belajar yang bersifat fungsional.
3. Perubahan dalam belajar yang bersifat positif dan aktif.
4. Perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara.
5. Perubahan dalam belajar bertujuan atau terarah.
6. Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat 3 ciri belajar, yaitu:



1. Belajar merupakan aktifitas yang dilakukan seseorang yang disadari dan disengaja.
2. Belajar merupakan interaksi antara individu dengan lingkungannya.
3. Hasil belajar ditandai dengan perubahan cara belajar seseorang.

### **c. Tujuan Belajar**

Nunuk Suryani dan Leo Agung (2012 : 39), menjelaskan bahwa “tujuan belajar adalah komponen pertama yang harus ditetapkan dalam proses pembelajaran karena berfungsi sebagai indikator keberhasilan pembelajaran” Menurut Sardiman A.M (2016) tujuan belajar itu adalah ingin mendapatkan pengetahuan, keterampilan dan penanaman sikap mental atau nilai-nilai. Menurut Oemar Hamalik (2015 : 85) Tujuan belajar adalah perangkat hasil yang hendak dicapai setelah siswa melakukan kegiatan belajar.

Agus Suprijono (2013: 5) berpendapat bahwa tujuan belajar yang eksplisit diusahakan untuk dicapai dengan tindakan instruksional, lazim dinamakan instructional affects, yang biasa berbentuk pengetahuan dan keterampilan. Menurut Roestiyah N.K (dalam Nunuk Suryani dan Leo Agung 2012 : 40) memberi pengertian tentang tujuan pembelajaran sebagai berikut, tujuan pembelajaran adalah deskripsi tentang penampilan perilaku (performance) peserta didik yang diharapkan setelah siswa mempelajari bahan pelajaran yang kita ajarkan.

Berdasarkan pendapat para ahli dan pakar di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan belajar adalah komponen pertama yang harus ditetapkan dalam proses pembelajaran karena sebagai indikator keberhasilan yang diharapkan setelah siswa mempelajari pelajaran.

#### **d. Hasil Belajar**

Sani, Ridwan Abdullah (2016) berpendapat bahwa, Hasil Belajar adalah hasil interaksi yang terjadi pada suatu kegiatan belajar pembelajaran yang melibatkan peserta didik dan guru. Menurut Riwan Abdullah Sani hasil belajar adalah kemampuan atau perubahan perilaku seseorang yang diperoleh setelah mengikuti proses belajar. Perubahan perilaku menjadi lebih baik dapat menghasilkan hasil belajar yang diharapkan jika proses belajar ditekankan pada aspek efektif.

Hasil belajar adalah prestasi belajar yang dicapai siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar dengan membawa suatu perubahan dan pembentukan tingkah laku seseorang. Untuk menyatakan bahwa suatu proses belajar dapat dikatakan berhasil, setiap guru memiliki pandangan masing-masing sejalan dengan filsafatnya. Namun untuk menyamakan persepsi sebaiknya kita berpedoman pada kurikulum yang berlaku saat ini yang telah disempurnakan, antara lain bahwa suatu proses belajar mengajar tentang suatu bahan pembelajaran dinyatakan berhasil apabila tujuan pembelajaran khususnya dapat dicapai (Meiria Sylvi Astuti, 2015).

Rusman, (2017), berpendapat bahwa. Hasil belajar adalah berbagai pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Tidak hanya penguasaan konsep teori mata pelajaran saja, tetapi juga penguasaan kebiasaan, persepsi, kesenangan, minat-bakat, penyesuaian sosial, jenis-jenis keterampilan, cita-cita, keinginan, dan harapan. Hal tersebut senada dengan pendapat Oemar Hamalik yang menyatakan bahwa hasil belajar itu dapat terlihat dari terjadinya perubahan dari persepsi dan perilaku, termasuk juga perbaikan perilaku. Hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku yang mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima belajar. Belajar dikatakan berhasil bila terjadi perubahan tingkah laku yang lebih baik, penambahan pengetahuan, dan juga lebih terampil dari sebelumnya. (Nana Sudjana, 2012 : 3).

Menurut Amir dan Risnawati (2015 : 5-6), Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Menurut Suprijono (2015: 6-7), hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor. Domain kognitif adalah Knowledge (pengetahuan, ingatan), comprehension (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh), application (menerapkan), analysis (menguraikan, menentukan hubungan), synthesis (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru), dan evaluation (menilai). Domain afektif adalah receiving (sikap menerima), responding (memberikan respon), valuing (nilai), organization(organisasi), characterization (karakteristik).

Psikomotor juga mencakup keterampilan produktif, teknik, fisik sosial, manajerial, dan intelektual.

Lindgren (2015: 7) menjelaskan bahwa “hasil pembelajaran meliputi kecakapan, informasi, pengertian dan sikap”. Sebagaimana yang dikemukakan Dimiyati & Mudjiono (2013: 4) “hasil belajar dapat dibedakan menjadi dua yaitu dampak pengajaran dan dampak pengiring. Dampak pengajaran adalah hasil yang dapat diukur, seperti angka raport, atau angka dalam ijazah. Dampak pengiring adalah terapan pengetahuan dan pengetahuan di bidang lain, yang merupakan transfer belajar”. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mengukur hasil belajar siswa adalah dengan melakukan tes hasil belajar. Tes hasil belajar ini digunakan untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan siswa telah mengikuti pelajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh seseorang setelah melaksanakan pembelajaran dengan membawa suatu perubahan dan pembentukan perilaku dan tingkah laku.

#### **e. Faktor-faktor yang mempengaruhi Hasil Belajar**

Slameto (2015: 54), berpendapat bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat digolongkan menjadi 2 yaitu:

##### **1. Faktor Internal**

###### **a. Faktor Jasmaniah**

Ada 2 faktor jasmani yang mempengaruhi belajar yaitu Faktor Kesehatan dan Cacat Tubuh.

b. Faktor Psikologis

Ada tujuh faktor psikologis yang mempengaruhi belajar. Faktor itu adalah Intelegensi, Perhatian, Minat, Bakat, Motif, Kematangan dan Kesiapan .

c. Faktor Kelelahan

Kelelahan itu mempengaruhi belajar. Agar siswa dapat belajar dengan baik haruslah menghindari jangan sampai terjadi kelelahan dalam belajarnya. Sehingga perlu diusahakan kondisi yang bebas dari kelelahan.

2. Faktor eksternal

1. Faktor Keluarga

Siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa: Cara Orang Tua Mendidik, Relasi Antaranggota Keluarga, Suasana Rumah, Keadaan Ekonomi Keluarga, pengertian orang tua, latar belakang kebudayaan.

2. Faktor Sekolah

Faktor sekolah yang mempengaruhi belajar ini mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa,

disiplin sekolah, alat pelajaran dan waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode mengajar dan tugas rumah.

### 3. Faktor Masyarakat

Masyarakat juga berpengaruh terhadap belajar siswa. Pengaruh ini terjadi karena keberadaan siswa dalam masyarakat. Pengaruhnya yaitu kegiatan siswa dalam masyarakat, mass media, teman bergaul dan bentuk kehidupan masyarakat

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat dibedakan menjadi dua golongan yaitu faktor yang ada pada diri siswa itu sendiri (Slameto dalam Saur Tampubolon, 2013: 142) :

1. Faktor biologis, yang meliputi kesehatan, gizi, pendengaran, dan penglihatan. Jika salah satu faktor biologis terganggu, hal itu akan mempengaruhi hasil belajar.
2. Faktor psikologis, yang meliputi inteligensi, minat dan motivasi, serta perhatian ingatan berpikir.
3. Faktor kelelahan yang meliputi kelelahan jasmani dan rohani. Kelelahan jasmani ditandai dengan lemah tubuh, lapar, haus, dan menmgantuk.
4. Sedangkan kelelahan rohani dapat dilihat dengan adanya kebosanan sehingga minat dan dorongan untuk menghasilkan sesuatu akan hilang..

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa adalah faktor keluarga, faktor kelelahan , faktor sekolah, dan faktor masyarakat.

## **f. Tujuan Pembelajaran**

Menurut Hamzah B (2010 : 35). Pengertian rumusan tujuan pembelajaran yang beragam yaitu :

1. Tujuan pembelajaran adalah tercapainya perubahan perilaku atau kompetensi padasiswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran.
2. Tujuan dirumuskan dalam bentuk pernyataan atau deskripsi yang spesifik.

Tujuan pembelajaran merupakan hal yang penting dalam rangka sistem pembelajaran , yakni merupakan suatu komponen sistem pembelajaran yang menjadi titik tolak dalam merancang sistem yang efektif. Belajar merupakan hal yang kompleks-kompeleksitas belajar tersebut dapat dipandang dari dua subjek, yaitu dari siswa dan guru. Dari segi siswa, belajar alami sebagai suatu proses. Siswa mengalami proses mental dalam menghadapi bahan belajar, dari segi guru, proses belajar tersebut tampak perilaku belajar tentang semua hal.

Tujuan pembelajaran adalah tercapainya perubahan perilaku atau kompetensi pada siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Oemar Hamalik (2005) menyebutkan bahwa tujuan pembelajaran adalah suatu deskripsi mengenai tingkah laku yang diharapkan tercapai oleh siswa setelah berlangsung pembelajaran. Nana Syaodih Sukmadinata (2002) mengidentifikasi 4 (empat) manfaat dari tujuan pembelajaran, yaitu:

1. Memudahkan dalam mengkomunikasikan maksud kegiatan belajar mengajar kepada siswa, sehingga siswa dapat melakukan perbuatan belajarnya secara lebih mandiri;

2. Memudahkan guru memilih dan menyusun bahan ajar;
3. Membantu memudahkan guru menentukan kegiatan belajar dan media pembelajaran;
4. Memudahkan guru mengadakan penilaian.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran adalah hal yang paling penting dalam pembelajaran merupakan komponen sistem pembelajaran yang bias merubah perilaku seseorang.

### **3. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)**

#### **a. Pengertian Pembelajaran IPS**

Pembelajaran IPS yang dilaksanakan baik pada pendidikan dasar maupun pada pendidikan tinggi tidak menekankan pada aspek teoritis kailmuannya, tetapi aspek praktis dalam mempelajari, menelaah, mengkaji gejala, dan masalah sosial masyarakat, yang bobot dan keluasanya disesuaikan dengan jenjang pendidikan masing-masing. Singkatnya, IPS mempelajari, menelaah, dan mengkaji sistem kehidupan manusia di permukaan bumi ini dalam konteks sosialnya atau manusia sebagai anggota masyarakat. Pembelajaran IPS yang disusun secara terpadu, memiliki tujuan agar peserta didik dapat memperoleh pemahaman yang lebih luas dan mendalam pada bidang ilmu yang berkaitan. Mata pembelajaran IPS di SMP dan MTs di Indonesia memiliki salah satu tujuan untuk mengembangkan kesadaran dan kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan sebagaimana yang tertuang dalam Permendiknas No. 22 Tahun 2006 (Supardi, 2010 : 185).



Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial menurut (Hakop Walangadi, 2023:647) pembelajaran IPS terkait dengan pembelajaran sosial, pembelajaran IPS dapat dikatakan berhasil apabila siswa mampu menyelesaikan segala tugas yang diberikan oleh guru. Pembelajaran IPS mengajak siswa untuk berfikir secara luas dan melihat jauh kedepan. Materi pembelajaran IPS bukan hanya sekedar dibacakan oleh guru, tetapi guru harus menekankan pada kemampuan siswa untuk menggali, memahami, mengetahui, menganalisa dan menerapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah seleksi dan integrasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan disiplin ilmu-ilmu lain yang relevan, dikemas secara psikologis, ilmiah, pedagogis, dan sosiokultural, tujuan Pendidikan untuk memahami masalah Pendidikan IPS seseorang hendaknya memiliki pemahaman yang baik tentang disiplin ilmu-ilmu sosial yang meliputi struktur, ide fundamental, pertanyaan pokok, metode yang digunakan dan konsep-konsep setiap disiplin ilmu, disamping pemahamannya tentang prinsip-prinsip kependidikan dan psikologis serta permasalahan sosial Sapriya, 2009 (dalam Etty Ratnawati, 2016:6).

Berdasarkan pendapat diatas disimpulkan bahwa pembelajaran IPS adalah kepedulian manusia dengan masyarakatnya, atau cara manusia menyesuaikan manusia dengan masyarakat.

## **b. Tujuan Pembelajaran IPS**

Menurut Mutakin dalam Ahmad Susanto (2012:145-146), merumuskan tujuan pembelajaran IPS di sekolah, sebagai berikut:

1. Memiliki kesadaran dan kepedulian terhadap masyarakat atau lingkungannya, melalui pemahaman terhadap nilai-nilai sejarah dan kebudayaan masyarakat.
2. Mengetahui dan memahami konsep dasar dan mampu menggunakan metode yang diadaptasi dari ilmu-ilmu sosial yang kemudian dapat digunakan untuk memecahkan masalah-masalah sosial.
3. Mampu menggunakan model-model dan proses berpikir serta membuat keputusan untuk menyelesaikan isu dan masalah yang berkembang dimasyarakat.
4. Menaruh perhatian terhadap isu-isu dan masalah-masalah sosial, serta mampu membuat analisis yang kritis, selanjutnya mampu mengambil tindakan yang tepat.
5. Mampu mengembangkan berbagai potensi sehingga mampu membangun diri sendiri agar *survive* yang kemudian bertanggung jawab membangun masyarakat.

Mata pelajaran IPS bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut: (Permendiknas No. 22 Tahun 2006)

1. Menenal konsep-konsep yang berkaitan dengan masyarakat dan lingkungannya.

2. Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial.
3. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap skor-skor sosial dan kemanusiaan.
4. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja sama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat local, nasional, dan global.

Puskur dalam Trianto (2010:176), berpendapat bahwa tujuan IPS adalah sebagai berikut:

1. Memiliki kesadaran dan kepedulian terhadap masyarakat atau lingkungannya, melalui pemahaman terhadap nilai-nilai sejarah dan kebudayaan masyarakat.
2. Mengetahui dan memahami konsep dasar dan mampu menggunakan metode yang diadaptasi dari ilmu-ilmu sosial yang kemudian dapat digunakan untuk memecahkan masalah-masalah sosial.
3. Mampu menggunakan model-model dan proses berpikir serta membuat keputusan untuk menyelesaikan isu dan masalah yang berkembang dimasyarakat.
4. Menaruh perhatian terhadap isu-isu dan masalah-masalah sosial, serta mampu membuat analisis yang kritis, selanjutnya mampu mengambil tindakan yang tepat.
5. Mampu mengembangkan berbagai potensi sehingga mampu membangun diri sendiri agar survive yang kemudian bertanggungjawab membangun masyarakat.

6. Memotivasi seseorang bertindak berdasarkan moral.
7. Fasilitator didalam suatu lingkungan yang terbuka dan tidak bersifat menghakimi.
8. Mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang baik dalam kehidupannya "*to prepare students to well-functioning citizens in a democratic society*" dan mengembangkan kemampuan siswa sebagai penalaran dalam mengambil keputusan pada setiap persoalan yang dihadapinya.
9. Menekankan perasaan, emosi dan derajat penerimaan atau penolakan siswa terhadap materi pembelajaran IPS.

Menurut beberapa pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran IPS adalah untuk meningkatkan pengetahuan atau pemahaman mengenai sejarah dan mengenai persoalan tentang kehidupan sosial yang ada dimasyarakat, serta memiliki kemampuan dalam bersosialisasi.

## **B. Defenisi Operasional**

Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang akan menjadi obyek pengamatan penelitian. Dimana dalam penelitian ini mengkaji dua variabel, yaitu "Model Pembelajaran *Discovery learning*" sebagai variabel bebas (X) dan "Hasil belajar" sebagai variabel terikat (Y). Variabel yang dilibatkan dalam penelitian ini secara oprasional didefinisikan sebagai berikut:

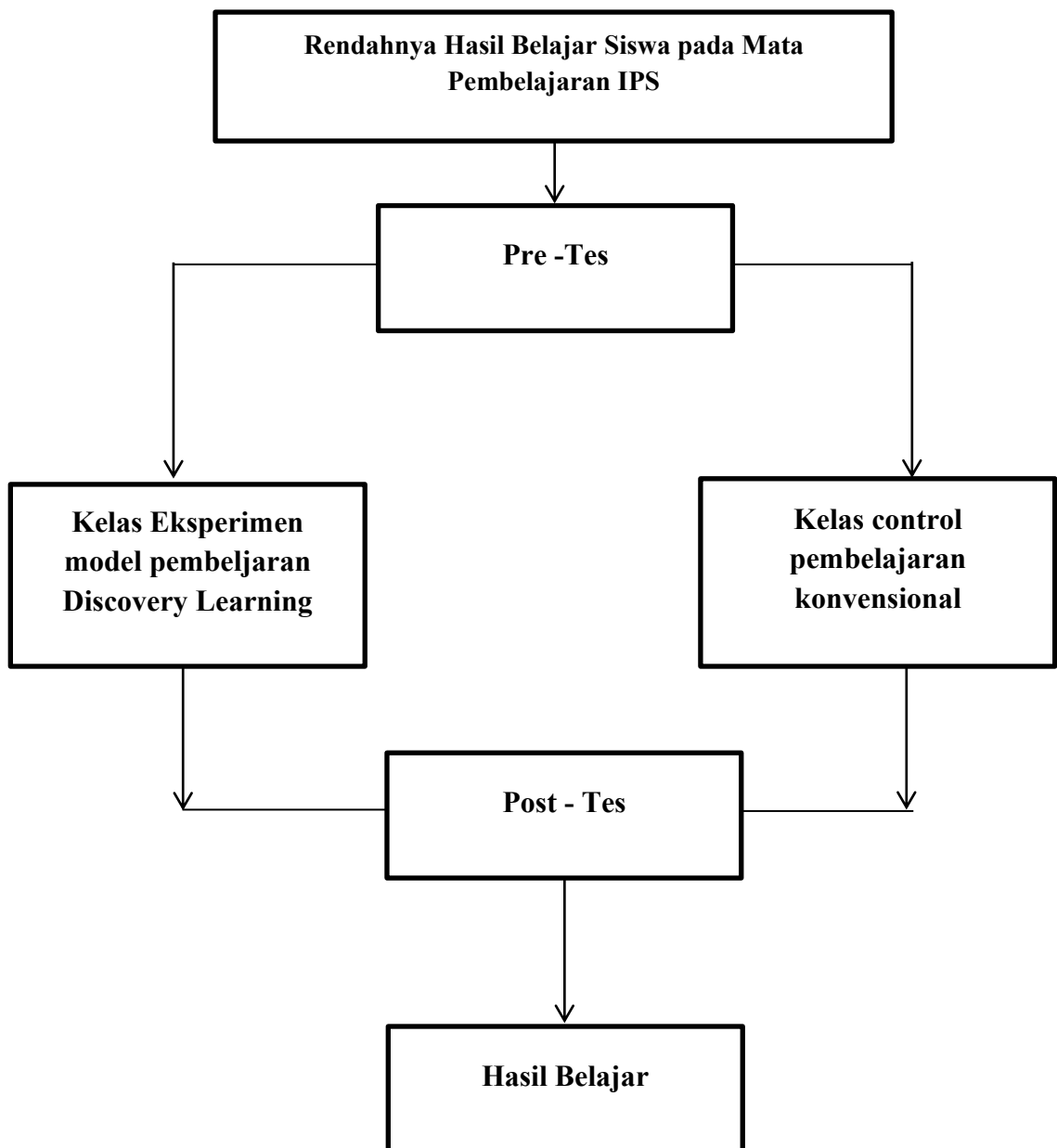
1. Model pembelajaran *Discovery Learning* yang mengacu siswanya agar lebih aktif dalam pembelajaran.

2. Hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.

### **C. Kerangka Konseptual**

Proses pembelajaran di MTsN 1 Rokan Hulu, guru masih belum bervariasi dalam penggunaan model pembelajaran dan hanya menerapkan model pembelajaran ceramah, catat buku sampai habis dan memberikan tugas, serta belum menggunakan inovasi model yang inovatif sehingga berdampak pada hasil belajar siswa yang masih rendah pada pembelajaran IPS. Untuk itu perlu dilakukan perbaikan terhadap proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar dengan model pembelajaran *Discovery Learning*.

Model pembelajaran *Discovery Learning* merupakan guru mengajak siswa untuk memecahkan sebuah masalah yang ditujukan kepada siswa tersebut. Model pembelajaran *Discovery Learning* menjadi variable bebas (X) dan hasil belajar menjadi variable terikat (Y) dalam penelitian ini. Agar pembaca mudah memahami arah dan maksud penelitian ini maka, peneliti akan menjelaskannya melalui bagan dibawah ini.



Gambar 2.1 Skema Kerangka Konseptual

#### **D. Hipotesis**

Hipotesis Penelitian ini adalah sebagai berikut : Terdapat pengaruh model pembelajaran *Discovery Learning* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII di MTs Negeri 1 Rokan Hulu.

#### **E. Penelitian Relevan**

Berikut ini adalah penelitian yang relevan

1. Bela Zaiyuri Rani Haryuti (2022) “Tentang Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Terhadap Minat Dan Kemampuan Siswa Dalam Pemecahan Masalah Matematika Pada Materi Bangun Datar Kelas IV SD Negeri Ngrukem”. Terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* terhadap minat belajar matematika pada materi Bnagun Datar kelas IV SDN Ngrukem. Dapat dibuktikan berdasarkan hasil dari tabel paired sampeles statistics bahwa minat belajar matematika siswa sebelum dan sesudah mendapatkan perlakuan penerapan model pembelajaran *discovery learning* terdapat peningkatan nilai sebesar 10,92. Terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan model Pembelajaran *Discovery Learning* terhadap kemampuan siswa dalam pemecahan masalah matematika pada materi Bangun Datar kelas IV SDN Ngrukem. Dapat dibuktikan berdasarkan hasil dari tabel paired sampeles statistics bahwa kemampuan pemecahan masalah matematika siswa sebelum dan sesudah mendapatkan perlakuan penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* terdapat peningkatan nilai sebesar 26,42.

Terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* terhadap minat dan kemampuan siswa dalam pemecahan masalah matematika pada materi Bangun Datar kelas IV SDN Ngrukem. Hal ini terbukti dari tabel hasil analisis yang menunjukkan bahwa dengan penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* minat dan hasil belajar memiliki taraf signifikansi 0,003 sedangkan kemampuan pemecahan masalah matematika memiliki nilai signifikansi 0,000 sehingga  $H_0$  nya ditolak dan  $H_a$  nya ditolak. Persamaan terdahulu dengan penelitian ini terletak pada model yang diterapkan sama-sama melibatkan siswa untuk diskusi saat pembelajaran berlangsung. Perbedaannya yaitu penelitian yang dilakukan sebelumnya untuk meningkatkan minat dan kemampuan siswa.

2. Yeni Rusmiati (2022), “Tentang Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* Terhadap Hasil Belajar Dan Minat Belajar Siswa Pada Pelajaran Ips Kelas Vii Smp Negeri 39 Seluma”. Terdapat pengaruh model pembelajaran *Discovery Learning* terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran IPS kelas VII di SMP Negeri 39 Seluma, sehingga  $H_{a1}$  diterima dan  $H_{o1}$  ditolak. Terdapat pengaruh model pembelajaran *Discovery Learning* terhadap hasil belajar melalui minat belajar siswa pada pelajaran IPS kelas VII di SMP Negeri 39 Seluma, sehingga  $H_{a2}$  diterima dan  $H_{o2}$  ditolak.

Persamaan Penelitian terdahulu dengan penelitian ini terletak pada model yang diterapkan sama-sama melibatkan siswa untuk diskusi saat pembelajaran berlangsung. Perbedaannya yaitu penelitian yang dilakukan sebelumnya untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Perbedaan penelitian ini dengan peneliti



sebelumnya adalah, peneliti sekarang model *Discovery Learning* untuk meningkatkan hasil belajar IPS, sedangkan penelitian sebelumnya *Discovery Learning* untuk meningkatkan hasil belajar dan minat belajar.

3. Muhamad Rizky (2015), “Tantang Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* Terhadap Hasil Belajar Sosiologi Siswa Kelas X Sma Negeri 29 Jakarta”. Berdasarkan uji hipotesis yang dilakukan dalam penelitian pengaruh model pembelajaran *Discovery Learning* terhadap hasil belajar sosiologi siswa di kelas X SMA Negeri 29 Jakarta, diperoleh nilai rata-rata hasil belajar sosiologi kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Dengan nilai rata-rata 77,63 untuk kelas eksperimen dan 71,8 untuk kelas kontrol. Dan kemudian hasil uji hipotesis diperoleh nilai sebesar 0,227 yang artinya Sig.(2-tailed) (0,227) >  $\alpha$  (0,05) atau sama dengan  $U > U_{kritis}$  yang berarti  $H_0$  diterima. yang berarti tidak ada pengaruh yang didapat dari hasil belajar sosiologi siswa dengan menggunakan metode *Discovery Learning*. Namun walaupun tidak ada pengaruh tapi bisa dilihat dari nilai rata-ratanya kelas eksperimen lebih unggul dan juga pembelajaran menggunakan *discovery learning* bisa membuat siswa bisa lebih aktif didalam pembelajaran, siswa mendapatkan suatu pengalaman baru dalam belajar.

Persamaan Penelitian terdahulu dengan penelitian ini terletak pada model yang diterapkan sama-sama melibatkan siswa untuk diskusi saat pembelajaran berlangsung. Perbedaanya yaitu penelitian yang dilakukan sebelumnya untuk meningkatkan hasil belajar Sosiologi siswa. Perbedaan penelitian ini dengan peneliti sebelumnya adalah, peneliti sekarang model *Discovery Learning*

untuk meningkatkan hasil belajar IPS, sedangkan penelitian sebelumnya *Discovery Learning* untuk meningkatkan hasil belajar Sosiologi.

4. Ade Payosi (2022), “Tentang Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar Negeri 14 Bermani Ilir Kabupaten Kepahiang”. Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, maka kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *discovery learning* terhadap hasil belajar pendidikan kewarganegaraan siswa kelas IV SD Negeri 14 Bermani Ilir Kabupaten Kepahiang. Dari hasil post test yang telah diperoleh Kelas IV A sebagai kelas eksperimen dengan nilai rata-rata sebesar 81,9 dan Kelas IV B sebagai kelas kontrol dengan nilai rata-rata yaitu 72,2, yaitu bahwa Perhitungan uji-t pada posttest thitung  $(7,726) > t_{tabel}(2,10092)$  yang artinya terdapat perbedaan rata-rata pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kenaikan pretest-posttest pada kelas eksperimen sebesar 19,6 sedangkan pada kelas kontrol kenaikan pretest-posttest sebesar 9,4. Berdasarkan hasil penelitian di atas menunjukkan bahwa kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* terhadap hasil belajar pendidikan kewarganegaraan siswa lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional yakni metode ceramah. Dengan demikian dapat peneliti buat kesimpulan bahwa terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* terhadap hasil belajar pendidikan kewarganegaraan siswa kelas IV SD Negeri 14 Bermani Ilir Kabupaten Kepahiang.

Persamaan Penelitian terdahulu dengan penelitian ini terletak pada model yang diterapkan sama-sama melibatkan siswa untuk diskusi saat pembelajaran berlangsung. Perbedaannya yaitu penelitian yang dilakukan sebelumnya untuk meningkatkan hasil belajar pendidikan kewarganegaraan. Perbedaan penelitian ini dengan peneliti sebelumnya adalah, peneliti sekarang model *Discovery Learning* untuk meningkatkan hasil belajar IPS, sedangkan penelitian sebelumnya *Discovery Learning* untuk meningkatkan hasil belajar pendidikan kewarganegaraan.

5. Saparwadi (2016). “Tentang Pengaruh Model *Discovery Learning* Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Kelas IV Sdn 42 Ampenan Tahun Pelajaran 2015/2016”. Berdasarkan hasil penelitian, analisis data, dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan dalam penerapan model *Discovery Learning* terhadap hasil belajar IPS pada siswa kelas IV SDN 42 Ampenan tahun pelajaran 2015/2016. Hal ini dibuktikan dengan penghitungan statistik dengan menggunakan rumus t-tes satu sampel. Analisis statistik menggunakan rumus t-tes satu sampel diperoleh hasil thitung 5,505 sedangkan ttabel 2,042 pada taraf kepercayaan 95% (taraf signifikansi 5%) dan ttabel 2,750 pada taraf kepercayaan 99% (taraf signifikansi 1%) yang berarti bahwa terdapat pengaruh antara pembelajaran menggunakan model *Discovery Learning* dengan hasil belajar IPS siswa yang dimulai dari identifikasi masalah, perumusan hipotesis, pengumpulan data, generalisasi kemudian memrepresentasikan. Berdasarkan hasil perbandingan rata-rata nilai siswa, terdapat perbedaan peningkatan nilai rata-rata siswa sebelum dan

setelah diberi perlakuan. Sebelum diberi perlakuan nilai rata-rata siswa sebesar 72,55, dan setelah diberi perlakuan nilai rata-rata siswa sebesar 83, dengan peningkatan sebesar 10,45. Dengan demikian memperkuat kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara model *Discovery Learning* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN 42 Ampenan tahun pelajaran 2015/2016.

Persamaan Penelitian terdahulu dengan penelitian ini terletak pada model yang diterapkan sama-sama melibatkan siswa untuk diskusi saat pembelajaran berlangsung. Perbedaannya yaitu penelitian yang dilakukan sebelumnya untuk meningkatkan hasil belajar hasil belajar siswa SD. Perbedaan penelitian ini dengan peneliti sebelumnya adalah, peneliti sekarang model *Discovery Learning* untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa MTs/SMP, sedangkan penelitian sebelumnya *Discovery Learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa SD.

### BAB III

#### METODOLOGI PENELITIAN

##### A. Jenis Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi eksperimen*), eksperimen semu merupakan penelitian yang mendekati percobaan dimana tidak mungkin mengadakan kontrol/memanipulasi semua variable yang relevan. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan model *quasi experimental* yang dilakukan pada dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen akan diberi perlakuan dengan menerapkan model pembelajaran *Discovery Learning*. Pada kelas kontrol diperlakukan dengan menerapkan model konvensional atau ceramah. Dan hasilnya untuk membandingkan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen, dimana kelas eksperimen diberi perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* sedangkan kelas kontrol diberi perlakuan menggunakan model konvensional atau ceramah. Tujuan eksperimen ini untuk melihat pengaruh model pembelajaran *Discovery Learning* terhadap hasil belajar siswa dalam pelajaran IPS di MTs Negeri 1 Rokan Hulu.

Penelitian ini terdiri dari dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Rencana penelitian yang digunakan adalah *Pre-test dan Post-test Control Group Design*. Adapun desain pada pelaksanaan tindakan lapangan sebagai berikut:

Tabel 3.1 Desain peneliti

Kelas	Pre-test	Perlakuan	Post-test
Kelas Eksperiment	T1	X	T2
Kelas Kontrol	T1	-	T2

Keterangan :

X : Pembelajaran dengan model discovery Learning

- : Pembelajaran konvensional

TI : Pemberian *Pre-test*

T2 : Pemberian *Post-test*

## B. Waktu dan Tempat Penelitian

### 1. Waktu Penelitian

Adapun waktu perencanaan peneliti

Tabel 3.2 Waktu penelitian ini di rencanakan seperti tabel dibawah ini:

NO	Kegiatan	Waktu Pelaksana						
		Sep- Nop	Des- Jan	Februari	Maret	Mei	Juni	Juli
1	Observasi ke sekolah							
2	Pengajuan judul dan pembuatan proposal							
3	Seminar proposal							
4	Melakukan penelitian							
5	Seminar hasil							
6	Ujian komprehensif							

Sumber : Data Olahan Peneliti 2023

### 2. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MTs Negeri 1 Rokan Hulu, dengan subjek penelitian siswa kelas VII semester Genap tahun ajaran 2023/2024.

## C. Populasi dan Sampel Penelitian

### 1. Populasi Penelitian

Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa MTs Negeri 1 Rokan Hulu, Kabupaten Rokan hulu, yang berjumlah 315. Subjek pada penelitian ini adalah seluruh siswa atau siswi kelas VII.

Tabel 3.3 Seluruh siswa kelas VII MTs Negeri 1 Rokan Hulu

NO	Kelas	Siswa
1	VII A	26
2	VII B	20
3	VII C	26
4	VII D	25
	Jumlah	103

Sumber : Data siswa MTs Negeri 1 Rokan Hulu Tahun Pelajaran 2023/2024

### 2. Sampel Penelitian

Menurut Bickman & Rog dalam Stockemer (2019:58) sampel adalah kumpulan orang-orang yang diambil dari sebagian populasi yang ditunjuk oleh peneliti berdasarkan kriteria yang sudah ditentukan. Teknik yang digunakan yaitu *simple random sampling* yaitu pengambilan anggota sampel dari populasi secara acak. Objek dalam penelitian ini adalah VII yang berjumlah 103 siswa. Adapun sampel yang mewakili penelitian ini adalah siswa kelas VII B dan VII C di MTs Negeri 1 Rokan Hulu pada mata pelajaran IPS. Berdasarkan keterangan maka pengambilan sampel dengan cara mengundi, setelah dapat undian kelas maka yang terpilih kelas VII C kelas eksperimen dan kelas VII B sebagai kelas control.

Tabel 3.4 Jumlah siswa kelas Eksperimen dan kelas kontrol.

NO	Kelas	Siswa
1	VII B (kelas control)	20
2	VII C (kelas eksperimen)	26
	Jumlah	52

*Sumber* : Data siswa MTs Negeri 1 Rokan Hulu Tahun Pelajaran 2023/2024

#### **D. Jenis dan Sumber Data**

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang datanya merupakan data angka – angka. Adapun jenis sumber data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder.

- a. Sumber Data Primer adalah data yang dikumpulkan langsung oleh peneliti melalui sumbernya dengan melakukan penelitian ke objek yang diteliti (Umar, 2003 : 56). Sumber data primer dalam penelitian ini adalah data yang diperoleh dari hasil tes kemampuan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran inquiri dan hasil tes belajar dengan menggunakan model pembelajaran ceramah.
- b. Sumber Data Sekunder adalah sumber kedua yang diperoleh dari buku, jurnal contoh skripsi yang berkaitan dengan penelitian ini. Dalam peneliti sumber pendukung yang didapat oleh peneliti berasal dari guru guru MTs, khususnya pada pelajaran IPS.

#### **E. Teknik Pengumpulan data**

Menurut Kriyantono (2020:243) Teknik pengumpulan data adalah kunci dari penelitian kuantitatif, karena jika tidak dilakukan dengan baik maka hasil data tidak akan sesuai dengan permasalahan yang sedang diteliti.



## **1. Observasi**

Observasi adalah pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap unsur-unsur yang nampak dalam suatu gejala pada objek penelitian (Widoyoko, 2014:46). Observasi yang dilakukan adalah dengan mengambil data responden seperti jumlah peserta didik kelas VII di MTs Negeri 1 Rokan Hulu.

## **2. Tes**

Metode tes adalah pengumpulan data yang bertujuan untuk mengetahui hasil perlakuan. Test merupakan alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dalam keadaan, dengan cara perlakuan atau aturan aturan yang sudah ditetapkan. Bentuk tes dalam penelitian ini berupa tes objektif yaitu tes pilihan ganda, soal pilihan ganda dengan setiap item yaitu a,b,c,d terdapat satu item yang besar.

## **3. Dokumentasi**

Dokumentasi adalah cara pengumpulan data yang menghasilkan catatan catatan penting yang berhubungan dengan masalah yang diteliti, sehingga akan diperoleh data yang lengkap, sah, dan bukan berdasarkan perkiraan (Arikunto 2013:23). Dalam penelitian ini teknik dokumentasi dilakukan untuk mendapatkan data yang diperlukan dalam penelitian, dalam penelitian seperti arsip sekolah, perencanaan pembelajaran, data guru, data siswa dan jadwal pembelajaran. Selain itu, dokumentasi juga digunakan untuk melihat gambaran proses pelaksanaan penelitian yang dilaksanakan dikelas.

## **F. Instrumen Penelitian**

Instrument penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati (sugiyono, 2018:102). Dengan demikian instrument penelitian adalah alat untuk mengukur kemampuan siswa.

### **1. Tes**

Tes yang digunakan untuk mendapatkan jawaban yang akan menjadi dasar didalam penepatan skor. Bentuk tes dalam penelitian ini berupa tes objektif yaitu tes pilihan ganda.soal pilihan ganda dengan setiap item yaitu a,b,c,d terdapat satu item yang benar.

### **2. Uji Coba Instrumen**

Tes yang digunakan terlebih dahulu diuji coba untuk menentukan Validitas,Reliabilitas,Tingkat Kesukaran Soal,dan Daya Pembeda Soal.

#### **a.Uji Validitas**

Menurut Kriyantono (2020:278) validitas adalah untuk mengukur sejauh mana kuesioner dapat mengukur objek penelitian yang diukur.Teknik uji coba validitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji valid instrument dengan menggunakan teknik rumus koleras product moment (Arikunto,2012 :87).

Rumus yang digunakan:

$$r = \frac{n \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{n \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{n \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

r :Koefisien korelasi

n: Jumlah responde

$\sum xy$  :Jumlah perkalian skor jawaban suatu item dengan total skor

$\sum x$  : jumlah skor item instrument

$\sum y$  : jumlah skor jawaban

$\sum x^2$ : jumlah kuadrat skor item

$\sum y^2$ :jumlah kuadrat skor jawaban

Tabel 3.5 Kriteria  $r_{xy}$ Nilai standar validitas

Tingkat validitas	Kategori
$0,00 < r_{xy} \leq 0,20$	Sangat rendah
$0,20 < r_{xy} \leq 0,40$	Rendah
$0,40 < r_{xy} \leq 0,60$	Cukup tinggi
$0,60 < r_{xy} \leq 0,80$	Tinggi
$0,80 < r_{xy} \leq 1,00$	Sangat tinggi

### **b. Uji Reliabilitas**

Uji Reliabilitas menunjukkan pada adanya konsistensi dan stabilitas nilai hasil skala pengukuran tertentu. Reliabilitas berkonsentrasui pada masalah akurasi pengukuran dan hasilnya (Sarwono.2006:100).

$$r_{11} = \left( \frac{n}{n-1} \right) \left( \frac{s^2 - \sum pq}{s^2} \right)$$

keterangan :

$r_{11}$  :Reliabilitastes secara keseluruhan

n: Banyaknya butiritem

1 : Bilangan konstan

S : Standar deviasi darites (standar deviasia dalam akarvarian)

P : Proporsi subjek yang menjawab item dengan benar

Q : Proporsi subjek yang menjawab item dengan salah ( $q=1-p$ )

$\sum pq$  : Jumlah hasil perkalian antara p dan q

### c. Tingkat Kesukaran Soal

Soal yang baik dan benar adalah soal yang tidak terlalu mudah atau tidak terlalu sukar (Arikunto, 2012:222). Untuk mengetahui soal yang valid dilakukan uji tingkat kesukaran soal. Rumus tingkat kesukaran soal yang dinyatakan oleh (Sundayana, 2010 : 77) adalah sebagai berikut::

$$P = \frac{B}{Js}$$

Keterangan :

P : Tingkat Kesukaran

B : Banyaknya siswa atau responden

Js : Jumlah Skor kelompok atas

Tabel 3.6 Kesukaran Soal

Besarnya P	Interpretasi
Kurang dari 0,00-0,030	Sukar
0,30-0,75	Sedang
Lebih dari 0,75-1,00	Mudah

#### **d. Daya Pembeda Soal**

Daya pembeda soal yang digunakan dalam penelitian ini adalah soal yang digunakan memiliki kriteria cukup, baik dan sangat baik. Rumus daya pembedan soal yang dinyatakan oleh (Sundayani, 2010 : 77).

$$DP = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB} = PA - PB$$

Keterangan :

BA : Jumlah skor kelompok atas

BB : Jumlah skor kelompok bawah

JA : Jumlah skor ideal kelompok atas

JB : Jumlah skor ideal kelompok bawah

Tabel 3.7 Kriteria Daya Beda

Daya Pembeda	Kategori
D : 0,00-0,20	Buruk
D : 0,21-0,40	Cukup
D : 0,41-0,70	Baik
D : 0,71-331,00	Sangat Baik

#### **G. Teknik Analisis Data**

Teknik analisa data merupakan suatu langkah yang paling menentukan dari suatu penelitian, karena analisa data berfungsi untuk menyimpulkan hasil penelitian. Analisa data dapat dilakukan melalui beberapa tahap penelitian diantaranya yaitu:

### a. Uji Normalitas

Menurut Ghozali (2018:161) uji normalitas dilakukan untuk melihat hasil dari persebaran data variabel. Umumnya, uji normalitas dapat dilakukan dengan dua cara, dari analisis grafik atau analisis statistik.

Adapun hipotesis untuk menguji normalitas adalah:

$H_0$ =Data berdistribusi normal

$H_a$ =Data tidak berdistribusi normal

Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan *Uji Lilliefors*

(Sugiyono,2010:84).

Langkah-langkah Uji Lilliefors Sundayana (2010:84) sebagai berikut:

1. Menyusun data dari yang terkecil sampai data yang terbesar.
2. Menghitung nilai rata-rata setiap kelas populasi, dengan rumus:

$$\mu = \frac{\sum_{i=1}^n f_i x_i}{n}$$

keterangan :

$H_1$ : data ke i

n : banyak data

3. Menghitung simpanan baku, dengan rumus:

$$\sigma = \sqrt{\frac{\sum f_i x_i^2 - (\sum f_i x_i)^2}{n(n-1)}}$$

4. Mengubah nilai  $x$  pada nilai  $z$  dengan rumus

$$z = \frac{x_1 - \bar{x}}{s}$$

5. Menghitung luas  $z$  dengan menggunakan table  $z$
6. Menentukan nilai proporsi data yang lebih kecil atau sama dengan data tersebut.
7. Menghitung selisih luas  $z$  dengan nilai proporsi
8. Menentukan luas maksimum ( $L_{mask}$ ) dari langkah
9. Menentukan luas tabel liliefors table dengan derajat bebas ( $n-1$ )
10. Kriteria kenormalan : jika  $L_{hitung} < L_{tabel}$  maka data berdistribusi normal, begitu juga sebaliknya.

#### **b. Uji homogenitas**

Menurut (Sundayana, 2016:143) berpendapat bahwa uji homogenitas bertujuan untuk melihat apakah data mempunyai varian yang homogenitas atau tidak.

$$F = \frac{s_1^2}{s_2^2} = \frac{\text{varians terbesar}}{\text{varians terkecil}}$$

$F$  = varians kelompok data,

$S_1^2$  = varians terbesar,

$S_2^2$  = varians terkecil

Adapun langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

1. Hipotesis
2. Bagi data menjadi dua kelompok
3. Cari masing-masing kelompok nilai simpangan bakunya
4. Tentukan  $F_{hitung}$
5. Tentukan kriteria pengujian:

Jika  $F_{hitung} < F_{tabel}$  maka data tersebut homogen

Jika  $F_{hitung} > F_{tabel}$  maka data tersebut tidak homogen

### c. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh model pembelajaran inkuiri terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS kelas VII di MTs Negeri 1 Rokan Hulu. Adapun hipotesis sebagai berikut:

$H_0$  = tidak pengaruh model pembelajaran *Discovery Learning* terhadap hasil belajar siswa kelas VII di MTs Negeri 1 Rokan Hulu.

$H_a$  = ada pengaruh model pembelajaran *Discovery Learning* terhadap hasil belajar siswa kelas VII MTs Negeri 1 Rokan Hulu.

Untuk mengetahui pengaruh model *Discovery Learning* maka dilakukan dengan cara perhitungan dengan menggunakan rumus t-test (sudjana, 2005 : 239) :



$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{S \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

Dengan :

$$S^2 = \sqrt{\frac{(n_1 - 1) S_1^2 + (n_2 - 1) S_2^2}{n_1 + n_2 - 2}}$$

Dimana:

$\bar{X}_1$  = Rata-rata hasil tes peserta didik kelas eksperimen

$\bar{X}_2$  = Rata-rata hasil tes peserta didik kelas control

$S$  = Simpangan buku

$N_1$  = Jumlah siswa kelas eksperimen

$N_2$  = Jumlah siswa kelas control

$S_1^2$  = Varian kelas eksperimen

$S_2^2$  = varian kelas control

Untuk menguji pengaruh yang signifikan terhadap model pembelajaran *Discovery Learning* terhadap hasil belajar IPS siswa maka harga tersebut dikonsultasikan ke table nilai distribusi dengan Kriteria  $T_{hitung} < T_{tebal}$  tolak  $H_0$   $T_{hitung} > T_{tebal}$ , dengan taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  dan  $dk = n - 1$ , maka pengaruh tersebut dinyatakan signifikan.