

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kerangka Teoritis

1. Model Pembelajaran *Discovery Learning*

a. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk merancang pembelajaran tatap muka di dalam kelas atau dalam latar tutorial dan dalam membentuk materi-materil pembelajaran termasuk buku-buku, film-film, pita kaset, dan program media komputer, dan kurikulum.¹⁴

Model pembelajaran merupakan landasan praktik pembelajaran hasil penurunan teori psikologi pendidikan dan teori belajar yang dirancang berdasarkan analisis terhadap implementasi kurikulum yang implikasinya pada tingkat operasional dikelas. Model pembelajaran dapat diartikan pula sebagai pola yang digunakan untuk penyusunan kurikulum, mengatur materi, dan memberi petunjuk kepada guru di kelas.¹⁵

Menurut Joyce dan Weil dalam Rusman, berpendapat bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing

¹⁴Tim Pengembangan MKDP Kurikulum dan Pembelajaran, *Kurikulum dan Pembelajaran*, Depok: RajaGrafindo Persada, 2013, hlm. 198

¹⁵Agus Suprijono, *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014, hlm. 45-46

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

pembelajaran di kelas atau yang lain. Model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, artinya para guru boleh memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikannya.¹⁶

Berdasarkan beberapa pendapat yang telah dikemukakan para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu pola pembelajaran yang tergambar dari awal hingga akhir kegiatan pembelajaran yang tersusun secara sistematis dan digunakan sebagai pedoman untuk merencanakan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

b. Pengertian *Discovery Learning*

Model pembelajaran *discovery* pertama kali dikemukakan oleh Jerome Bruner, beliau berpendapat bahwa belajar penemuan (*discovery learning*) sesuai dengan pencarian pengetahuan secara aktif oleh manusia, siswa belajar yang terbaik adalah melalui penemuan sehingga berusaha sendiri untuk mencari pemecahan masalah serta pengetahuan yang menyertainya, menghasilkan pengetahuan yang benar-benar bermakna. Dengan model pembelajaran *discovery* pengetahuan yang diperoleh siswa akan lama ingat, konsep-konsep jadi lebih mudah diterapkan pada situasi baru dan meningkatkan penalaran siswa.¹⁷

¹⁶Rusman, *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*, Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2010, hlm. 133

¹⁷Syafruddin Nurdin dan Ardiantoni, *Kurikulum dan Pembelajaran*, Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2016, hlm. 212

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Model pembelajaran *discovery learning* merupakan model pembelajaran yang menekankan pada siswa untuk belajar mencari dan menemukan sendiri. Dalam model pembelajaran ini penyajian bahan pelajaran oleh guru tidak berbentuk yang final, tetapi siswa diberi peluang untuk mencari dan menemukan sendiri dengan mempergunakan teknik pendekatan pemecahan masalah. Proses pembelajaran berlangsung dengan cara memberikan stimulus atau rangsangan yang dapat mendorong siswa untuk ikut berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran, dan peran guru lebih banyak sebagai pembimbing dan fasilitator.¹⁸

Menurut *Sund* dalam Roestiyah, *discovery* adalah proses mental dimana siswa mampu mengasimilasikan suatu konsep atau prinsip. Yang dimaksud dengan proses mental tersebut antara lain ialah: mengamati, mencerna, mengerti, menggolong-golongkan, membuat dugaan, menjelaskan, mengukur, membuat kesimpulan dan sebagainya.¹⁹

Menurut Hosnan *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.²⁰

¹⁸Supardi, *Sekolah Efektif (Konsep Dasar dan Prakteknya)*, Jakarta: Raja Grafindo, 2013, hlm. 204

¹⁹Roestiyah, *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rineka Cipta, 2012, hlm. 20

²⁰Hosnan, *Pendekatan Sainifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*, Bogor: Ghalia Indonesia, 2014, hlm. 282

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa model *discovery learning* adalah suatu proses pembelajaran yang penyampaian materinya disajikan secara tidak lengkap dan menuntut siswa terlibat aktif untuk menemukan sendiri suatu konsep ataupun prinsip yang belum diketahuinya.

c. Tujuan Pembelajaran *Discovery Learning*

Tujuan spesifik dari pembelajaran dengan penemuan, yakni sebagai berikut:

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

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 5) Terdapat beberapa fakta yang menunjukkan bahwa keterampilan-keterampilan, konsep-konsep dan prinsip-prinsip yang dipelajari melalui penemuan lebih bermakna.
- 6) Keterampilan yang dipelajari dalam situasi belajar penemuan dalam beberapa kasus, lebih mudah ditransfer untuk aktivitas baru dapat diaplikasikan dalam situasi belajar yang baru.²¹

d. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Menurut E. Mulyasa *discovery learning* merupakan model pembelajaran untuk menemukan sesuatu yang bermakna dalam pembelajaran yang dilakukan dengan prosedur sebagai berikut:

1) Stimulus (*Stimulation*)

Pada kegiatan ini guru memberikan stimulan, dapat berupa bacaan, gambar, dan cerita sesuai dengan materi pembelajaran yang akan dibahas, sehingga siswa 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 diberikan pengalaman untuk menanya, mengamati, mencari informasi, dan mencoba merumuskan masalah.

²¹ Agus N. Cahyo, *Op.Cit*, hlm.104-105

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3) Pengumpulan data (*data collection*)

Pada tahap ini siswa diberikan pengalaman mencari dan mengumpulkan data/informasi yang dapat digunakan untuk menentukan alternatif pemecahan masalah yang dihadapi. Kegiatan ini juga melatih ketelitian, akurasi, dan kejujuran, serta membiasakan siswa untuk mencari atau merumuskan berbagai alternatif pemecahan masalah.

4) Pengolahan data (*data processing*)

Kegiatan ini mengolah data akan melatih siswa untuk mencoba dan mengeksplorasi kemampuan konseptualnya untuk diaplikasikan pada kehidupan nyata, sehingga kegiatan ini juga akan melatih keterampilan berfikir logis dan aplikatif.

5) Verifikasi (*verification*)

Tahap ini mengarahkan siswa 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 siswa digiring untuk menggeneralisasikan hasil simpulannya pada suatu kejadian atau permasalahan yang serupa, sehingga kegiatan ini juga dapat melatih pengetahuan siswa.²²

²² E. Mulyasa, *Op.Cit*, hlm. 144

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

e. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Discovery Learning*.

Model pembelajaran *discovery learning* memiliki kelebihan dan kekurangan. Adapun kelebihan model pembelajaran *discovery learning* adalah sebagai berikut:

- 1) Dapat membentuk dan mengembangkan “*self concept*” pada diri siswa sehingga dapat mengerti tentang konsep dasar dan ide-ide lebih baik.
- 2) Membantu dalam menggunakan ingatan dan transfer pada situasi proses belajar yang baru.
- 3) Mendorong siswa untuk berpikir dan bekerja atas inisiatifnya sendiri, bersikap objektif, jujur dan terbuka.
- 4) Mendorong siswa untuk berpikir intuitif dan merumuskan hipotensinya sendiri.
- 5) Memberi kepuasan yang bersifat intrinsik.
- 6) Situasi proses belajar menjadi lebih merangsang.
- 7) Dapat mengembangkan bakat atau kecakapan individu.
- 8) Memberi kebebasan siswa untuk belajar sendiri.
- 9) Siswa dapat menghindari cara-cara belajar tradisional.
- 10) Dapat memberikan waktu pada siswa secukupnya sehingga mereka dapat mengasimilasi dan mengakomodasi informasi.²³

Di samping memiliki beberapa kelebihan, model *discovery learning* juga mempunyai beberapa kekurangan. Berikut ini kekurangan model *discovery learning* diantaranya:

- 1) Siswa harus memiliki kesiapan dan kematangan mental, siswa harus berani dan berkeinginan untuk mengetahui keadaan sekitarnya dengan baik.
- 2) Keadaan kelas di kita kenyataannya gemuk jumlah siswanya maka model ini tidak akan mencapai hasil yang memuaskan.

²³Syafruddin Nurdin dan Ardiantoni, *Op. Cit*, hlm. 218

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 3) Guru dan siswa yang sudah sangat terbiasa dengan proses belajar mengajar gaya lama maka model *discovery learning* ini akan mengecewakan.
- 4) Ada kritik, bahwa proses dalam model *discovery learning* terlalu mementingkan proses pengertian saja, kurang memperhatikan perkembangan sikap dan keterampilan bagi siswa.²⁴

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *discovery learning* mempunyai kelebihan dan kekurangan. Kelebihan model pembelajaran *discovery learning* dapat mengembangkan konsep dasar pada diri siswa, daya ingatan siswa akan lebih baik, dan dapat mengembangkan kreatifitas siswa dalam kegiatan belajarnya, serta melatih siswa untuk belajar sendiri. Adapun kekurangan model ini adalah bahwa para guru dituntut benar-benar menguasai konsep-konsep dasar, harus pandai merangsang siswa, tujuan yang diinginkan harus benar-benar jelas serta guru dituntut untuk memberi pertanyaan-pertanyaan yang bersifat mengarahkan pada tujuan.

f. Indikator Model Pembelajaran *Discovery Learning*.

Adapun indikator dari model pembelajaran *discovery learning* adalah sebagai berikut:

- 1) Stimulus (*stimulation*)
- 2) Identifikasi masalah (*problem statement*)

²⁴Syafruddin Nurdin dan Ardiantoni, *Ibid*, hlm. 219

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 3) Pengumpulan data (*data collection*)
- 4) Pengolahan data (*data processing*)
- 5) Verifikasi (*verification*)
- 6) Kesimpulan (*generalization*).²⁵

2. Keaktifan Belajar Siswa

a. Pengertian Keaktifan Belajar Siswa

Keaktifan belajar siswa merupakan proses pembelajaran guru harus menciptakan suasana pembelajaran sedemikian rupa sehingga peserta didik aktif mengajukan pertanyaan, mengemukakan gagasan mencari data dan informasi yang mereka perlukan untuk memecahkan masalah.²⁶

Keaktifan anak dalam belajar merupakan persoalan penting dan mendasar yang harus dipahami, didasari dan dikembangkan oleh setiap guru di dalam proses pembelajaran. Demikian pula berarti harus dapat diterapkan oleh siswa dalam setiap bentuk kegiatan belajar. Keaktifan belajar ditandai oleh adanya keterlibatan secara optimal, baik intelektual, emosional dan fisik jika dibutuhkan.²⁷

Dalam setiap proses belajar, siswa selalu menampilkan keaktifan. Keaktifan itu beraneka ragam bentuknya. Mulai dari kegiatan fisik yang mudah diamati sampai psikis yang susah diamati. Kegiatan fisik bisa berupa membaca, mendengarkan, menulis, berlatih

²⁵E. Mulyasa, *Log.Cit*

²⁶Hartono, *PAIKEM, Pembelajaran Aktif, Kreatif, inovatif, dan menyenangkan*, Pekanbaru: Zanafa Publishing, 2012, hlm. 70

²⁷Aunurrahman, *Op.Cit*, hlm. 119

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

keterampilan-keterampilan dan sebagainya. Contoh kegiatan psikis misalnya menggunakan khasanah pengetahuan yang dimiliki dalam memecahkan masalah yang dihadapi, membandingkan satu konsep dengan konsep lain, menyimpulkan hasil percobaan, dan kegiatan psikis lainnya.²⁸

Sebagai “primus motor” dalam kegiatan pembelajaran maupun kegiatan belajar, siswa dituntut untuk selalu aktif memproses dan mengolah perolehan belajarnya. Untuk dapat memproses dan mengelolah perolehan belajarnya secara efektif, pembelajar dituntut untuk aktif secara fisik, intelektual, dan emosional. Implikasi prinsip keaktifan bagi siswa berwujud perilaku-perilaku seperti mencari sumber informasi yang dibutuhkan, menganalisis hasil percobaan, rasa ingin tahu, membuat karya tulis, membuat kliping, dan perilaku sejenisnya. Implikasi prinsip keaktifan bagi siswa lebih lanjut menuntut keterlibatan langsung siswa dalam proses pembelajaran.²⁹

Untuk dapat menimbulkan keaktifan belajar pada diri siswa, maka guru di antaranya dapat melaksanakan perilaku-perilaku berikut:

- 1) Menggunakan multimetode dan multimedia
- 2) Memberikan tugas secara individual dan kelompok
- 3) Memberikan kesempatan pada siswa melaksanakan eksperimen dalam kelompok kecil (beranggotakan tidak lebih dari 3 orang)

²⁸Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: Rineka Cipta, 2015, hlm.

²⁹*Ibid*, hlm. 51

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 4) Memberikan tugas untuk membaca bahan belajar, mencatat hal-hal yang kurang jelas
- 5) Mengadakan tanya jawab dan diskusi.³⁰

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa keaktifan belajar siswa merupakan proses aktif siswa dalam membangun pengetahuan untuk meningkatkan keterlibatan keterampilan siswa untuk mengajukan pertanyaan, mengemukakan gagasan, mencari data dan informasi yang mereka perlukan untuk memperoleh perubahan lebih baik dari sebelumnya.

b. Jenis-Jenis Keaktifan Belajar

Menurut Ramayulis keaktifan itu ada dua macam, yaitu keaktifan rohani dan jasmani. Keaktifan jasmani dan rohani yang dapat dilakukan disekolah menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh Paul B Diedrich meliputi:³¹

- 1) *Visual Activieties* seperti membaca, memperhatikan: gambar, demonstrasi, pekerjaan orang lain dan sebagainya.
- 2) *Oral activieties* seperti menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan interview, diskusi, dan sebagainya.
- 3) *Listening activieties* seperti mendengarkan uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato dan sebagainya.

³⁰Rusman, *Op.Cit*, hlm. 107

³¹Ramayulis, *Ilmu Penddidikan islam*, Jakarta: Kalam Mulia, 2015, hlm. 343

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 4) *Writing activities*, seperti menulis cerita, karangan, laporan tes, angket, menyalin, dan sebagainya.
- 5) *Drawing activities* seperti menggambar, membuat grafik, peta, diagram, pola dan sebagainya.
- 6) *Motor activities* seperti melakukan percobaan, membuat konstruksi, model mereparasi, bermain, berkebun, memelihara binatang, dan sebagainya.
- 7) *Mental activities* seperti menangkap, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan dan sebagainya.
- 8) *Emotional activities* seperti menaruh minat, merasa bosan, berani, tenang, gugup, dan sebagainya.³²

c. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Keaktifan Belajar Siswa

Keaktifan belajar siswa ditentukan oleh berbagai faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar siswa dari segi internal adalah karakteristik siswa, sikap terhadap belajar, motivasi belajar, konsentrasi belajar, mengelola bahan belajar, menggali keaktifan belajar, rasa percaya diri, dan kebiasaan belajar.³³

Faktor eksternal adalah segala faktor yang ada diluar diri siswa yang memberikan pengaruh terhadap keaktifan belajar siswa

³²*Ibid*, hlm. 344

³³Aunurrahman, *Op.Cit*, hlm. 177

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

yang dicapai siswa. Faktor-faktor eksternal yang mempengaruhi keaktifan belajar siswa, yaitu .³⁴

- 1) Faktor guru dalam ruang lingkupnya dituntut untuk memiliki sejumlah keterampilan terkait dengan tugas-tugas yang dilaksanakannya. Adapun keterampilan yang dimaksud adalah : memahami siswa, merancang pembelajaran, melaksanakan pembelajaran, merancang dan melaksanakan evaluasi pembelajaran, mengembangkan peserta didik untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimilikinya.
- 2) Faktor lingkungan sosial (termasuk teman sebaya) lingkungan sekolah dapat memberikan pengaruh positif dan pengaruh negatif terhadap keaktifan belajar siswa.
- 3) Kurikulum sekolah dalam rangkaian proses pembelajaran disekolah. Kurikulum merupakan panduan yang dijadikan sebagai kerangka untuk mengembangkan proses pembelajaran dengan tujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa.
- 4) Sarana dan prasarana pembelajaran merupakan faktor yang turut memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa.³⁵

Faktor – faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar siswa dapat digolongkan menjadi tiga macam, yaitu faktor internal (faktor dari dalam peserta didik), faktor eksternal (faktor dari luar peserta

³⁴*Ibid*, hlm. 188

³⁵*Ibid*, hlm. 196

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

didik), dan pendekatan belajar (*approach to learning*).³⁶ Secara sederhana faktor-faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar siswa tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

- 1) Faktor internal peserta didik, merupakan faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik itu sendiri, yang meliputi:
 - Aspek fisiologis, yaitu kondisi umum jasmani dan tonus (tegangan otot) yang ditandai dengan tingkat kebugaran organ-organ tubuh dan sendi-sendinya, dapat mempengaruhi semangat dan intensitas peserta didik dalam mengikuti pelajaran.
 - Aspek psikologis, belajar pada hakikatnya adalah proses psikologis. Oleh karena itu, semua keadaan dan fungsi psikologis tentu saja mempengaruhi belajar seseorang.
- 2) Faktor eksternal peserta didik, merupakan faktor dari luar siswa yakni kondisi lingkungan disekitar siswa. Adapun yang termasuk dari faktor eksternal diantaranya:
 - Lingkungan sosial, yang meliputi: para guru, para staf administrasi dan teman-teman sekelas.
 - Lingkungan non sosial, yang meliputi: gedung sekolah dan letaknya, rumah tempat tinggal keluarga peserta didik dan letaknya, alat-alat belajar, keadaan cuaca dan waktu belajar yang digunakan peserta didik.
- 3) Faktor pendekatan belajar, merupakan segala cara atau strategi yang digunakan peserta didik dalam menunjang keaktifan dan efisiensi proses pembelajaran materi tertentu.³⁷

d. Indikator Keaktifan Belajar Siswa

Penilaian proses belajar mengajar terutama adalah melihat sejauh mana keaktifan siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar. Keaktifan siswa dapat dilihat dalam hal:

- 1) Turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya.
- 2) Terlibat dalam pemecahan masalah.

³⁶Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan*, Jakarta: Rineka Cipta, 2012, hlm. 129

³⁷Muhibbin Syah, *Ibid*, hlm. 136

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 3) Bertanya kepada siswa lain atau kepada guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya.
- 4) Berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk pemecahan masalah.
- 5) Melaksanakan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru.
- 6) Menilai kemampuan dirinya dan hasil-hasil yang diperolehnya.
- 7) Melatih diri dalam memecahkan soal atau masalah yang sejenis.
- 8) Kesempatan menggunakan atau menerapkan apa yang telah diperoleh dalam menyelesaikan tugas atau persoalan yang dihadapinya.³⁸

3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Rencana pelaksanaan pembelajaran yang disingkat RPP termasuk rencana pengembangan prosedur dan pengorganisasian pembelajaran, sehingga tercapai satu kompetensi dasar yang ditetapkan dalam standar isi (SI) setiap mapel, seperti yang sudah dijabarkan dalam silabus. Rencana pelaksanaan pembelajaran dimaknai juga sebagai RPP, yaitu rencana pembelajaran yang dikembangkan secara perinci dari suatu materi pokok atau tema tertentu yang mengacu pada silabus. RPP mencakup: (1) data sekolah, mata pelajaran, dan kelas atau semester, (2) materi pokok, (3) alokasi waktu (4) tujuan pembelajaran, (KD) dan indikator pencapaian kompetensi, (5) materi pelajaran, metode pembelajaran (6) media, alat

³⁸Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2010, hlm. 61.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dan sumber belajar, (7) langkah-langkah kegiatan pembelajaran, (8) penilaian.³⁹

Adapun langkah-langkah penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran meliputi beberapa hal berikut:

- a. Mencantumkan identitas mata pelajaran, meliputi satuan pendidikan, kelas, semester, program studi, mata pelajaran atau tema pelajaran, dan jumlah pertemuan.

- b. Standar kompetensi

Merupakan kualifikasi kemampuan minimal peserta didik yang menggambarkan penguasaan pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diharapkan dicapai pada setiap kelas dan/ atau semester pada suatu mata pelajaran.

- c. Kompetensi dasar

Kompetensi dasar adalah sejumlah kemampuan yang harus dikuasai peserta didik dalam mata pelajaran tertentu sebagai rujukan penyusunan indikator kompetensi dalam suatu pelajaran. Dengan kata lain kompetensi dasar merupakan seperangkat kemampuan yang dapat dilakukan oleh peserta didik setelah proses pembelajaran. Kompetensi dasar merupakan penjabaran standar kompetensi berupa tujuan yang hendak dicapai untuk 1 (satu) pertemuan atau lebih. Kompetensi dasar berbentuk pernyataan tentang maksud yang menggambarkan kemampuan tertentu pada peserta didik setelah

³⁹Trianto Ibnu Badar al-Tabany, *Mendesain Model Pembelajaran inovatif, progresif, dan kontekstual*, Jakarta: Kencana, 2014, hlm. 255.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

menyelesaikan pengalaman belajar tertentu. Kompetensi dasar dibuat dengan menggunakan kata kerja yang mengandung rumusan tingkah laku yang bersifat umum, mencakup materi yang luas dan dicapai dalam beberapa tahap.

d. Indikator pencapaian kompetensi.

Indikator adalah prilaku yang dapat diukur dan/atau diobservasi untuk menunjukkan ketercapaian kompetensi dasar tertentu yang menjadi acuan penilaian mata pelajaran. Indikator pencapaian kompetensi dirumuskan dengan menggunakan kata kerja operasional yang dapat diamati dan diukur, yang mencakup pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

e. Materi ajar

Untuk memudahkan penetapan materi pembelajaran, dapat diacu dari indikator.

f. Metode pembelajaran

Metode dapat diartikan benar-benar sebagai metode, tetapi dapat pula diartikan sebagai model atau pendekatan pembelajaran, bergantung pada karakteristik pendekatan atau strategi yang dipilih tentukan metode pembelajaran yang akan diterapkan untuk memberikan pengalaman belajar kepada peserta didik selama proses pembelajaran, mulai dari tahap pendahuluan, penyajian sampai tahap penutup.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

g. Kegiatan pembelajaran

Urutan tahap pembelajaran terdiri dari komponen kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Masing – masing kegiatan pembelajaran juga hendaknya memuat karakter yang diharapkan muncul dari peserta didik.

h. Pemilihan media pembelajaran

Tuliskan media yang akan digunakan dalam melaksanakan pembelajaran media hendaknya dipilih yang sesuai dengan metode pembelajaran yang akan digunakan. Pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat menjadikan pembelajaran lebih menarik, sehingga akan mempermudah untuk mencapai KD yang telah ditetapkan.

i. Memilih sumber belajar

Pemilihan sumber belajar mengacu pada perumusan yang ada dalam silabus yang dikembangkan. Sumber belajar mencakup sumber rujukan, lingkungan, media, narasumber, alat dan bahan. Sumber belajar dituliskan secara lebih operasional dan bisa langsung dinyatakan bahan ajar apa yang digunakan.

j. Menentukan penilaian

Penilaian dijabarkan atas teknik penilaian, bentuk intrumens, dan intrumens yang dipakai untuk mengumpulkan data. Dalam sajiannya dapat dituangkan dalam bentuk matrik horizontal atau vertical. Apabila penilaian menggunakan teknik tes tertulis uraian,

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

tes unjuk kerja, dan tugas rumah yang berupa proyek harus disertai rubrik penilaian.⁴⁰

4. Ketenagakerjaan

a. Pengertian Angkatan Kerja, Tenaga Kerja dan Kesempatan Kerja

1) Angkatan Kerja.

Angkatan Kerja adalah penduduk dalam usia kerja yang berusia diantara 15 – 64 tahun, baik yang bekerja maupun yang tidak bekerja dan dapat memproduksi barang ataupun jasa. Bukan angkatan kerja adalah penduduk yang berusia 15 – 64 tahun yang tidak produktif dalam menghasilkan barang ataupun jasa yang terdiri dari penduduk yang masih sekolah, mengurus rumah tangga dan penerima pendapatan

2) Tenaga Kerja

Tenaga kerja menurut UU No. 13 tahun 2003 (Bab I pasal 1 ayat 2) : Tenaga kerja adalah setiap orang yang mampu melakukan pekerjaan guna menghasilkan barang dan atau jasa baik untuk memenuhi kebutuhan sendiri maupun untuk masyarakat. Penduduk diluar usia kerja adalah penduduk yang berumur 0 – 14 tahun atau 65 tahun ke atas.

⁴⁰Kusnandar, *Guru Profesional*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2007, hlm. 242-243

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3) Kesempatan Kerja

Jumlah lapangan kerja yang tersedia bagi masyarakat, baik yang telah diisi maupun jumlah lapangan kerja yang masih kosong.

b. Jenis-jenis Tenaga Kerja

1) Tenaga Kerja Terdidik

Tenaga kerja yang memerlukan jenjang pendidikan yang tinggi dalam menjalankan tugasnya. Misalnya, dokter, guru dan pengacara. Tanpa sekolah dan menempuh jenjang pendidikan tertentu mereka tidak bisa menjalankan tugasnya.

2) Tenaga Kerja Terlatih

Tenaga kerja yang memerlukan pelatihan dan pengalaman. Misalnya sopir, montir, penjahit dan tukang las.

3) Tenaga kerja tidak terdidik dan tidak terlatih

Tenaga kerja yang dalam pekerjaannya tidak memerlukan pendidikan ataupun pelatiba terlebih dahulu.

c. Upaya meningkatkan Kualitas Tenaga Kerja

1) Pemerintah

- a) Mendirikan berbagai pusat latihan kerja
- b) Peningkatan mutu sekolah kejuruan
- c) Menyiapkan tenaga kerja terampil dengan meningkatkan pendidikan formal bagi penduduk usia sekolah
- d) Mengadakan pelatihan-pelatihan

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- e) Menyiapkan tenaga kerja yang mampu bekerja keras dan produktif dengan meningkatkan kesehatan melalui perbaikan gizi penduduk

2) Swasta

- a) Menyediakan kesempatan bagi para peserta didik dan mahasiswa untuk magang
- b) Pelatihan kerja

3) Individu

- a) Membekali diri dengan keterampilan dan pengetahuan
- b) Meningkatkan kesehatan dan perbaikan gizi

d. Sistem Upah

1) Pengertian Upah dan gaji

a) Pengertian Upah

Adalah mengacu pada kompensasi yang diberikan kepada pekerja harian dan borongan (pekerja tidak tetap) dan besarnya telah disepakati oleh kedua belah pihak.

b) Pengertian Gaji

Gaji ialah lebih mengacu kepada kompensasi yang diberikan perusahaan kepada karyawan secara periodik (pekerja tetap).

2) Sistem pengupahan di Indonesia, umumnya di dasarkan pada tiga fungsi, yaitu :

- a) Menjamin kehidupan yang layak bagi pekerja dan keluarganya

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- b) Mencerminkan pemberian imbalan terhadap hasil kerja seseorang
- c) Menyediakan insentif untuk meningkatkan produktivitas kerja
- 3) Macam-macam Upah
 - a) Upah menurut waktu
 - b) Upah prestasi
 - c) Upah skala
 - d) Upah indeks
 - e) Upah premi
 - f) Upah *co-partnership*

e. Upah Minimum

Upah minimum upah standar (baku) yang diterima agar mereka dapat mempertahankan kesejahteraan dan hidup layak.

Upah minimum didasarkan pada 2 ketentuan :

- 1) Kebutuhan Fisik Minimum (KFM)
- 2) Kebutuhan Hidup Minimum (KHM)

Faktor yang menentukan perbedaan upah :

- 1) Perbedaan Tingkat Pendidikan atau pengalaman kerja
- 2) Proporsi biaya karyawan terhadap seluruh biaya produksi
- 3) Jumlah keuntungan perusahaan
- 4) Kemampuan pengusaha mempengaruhi harga dan skala perusahaan
- 5) Tingkat efisiensi dan manajemen perusahaan

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

f. Pengangguran

1) Pengertian Pengangguran

Pengangguran adalah seseorang yang tergolong angkatan kerja dan ingin mendapat pekerjaan tetapi belum dapat memperolehnya.

2) Jenis-jenis Pengangguran

a) Menurut Lama Waktu Bekerja Pengangguran

(1) Pengangguran Terselubung

Tenaga kerja yang tidak bekerja secara optimal karena sesuatu alasan tertentu.

(2) Pengangguran Terbuka

Pengangguran terbuka adalah tenaga kerja yang sungguh-sungguh tidak mempunyai pekerjaan.

(3) Setengah Menganggur

Pekerja yang bekerja tetapi tidak memenuhi kriteria pekerja penuh

b) Menurut Sebab Terjadinya Pengangguran

(1) Pengangguran Struktural

Pengangguran yang muncul akibat terjadinya perubahan struktur ekonomi.

(2) Pengangguran Friksional

Pengangguran temporer yang terjadi karena atas perubahan dan dinamika ekonomi

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

(3) Pengangguran Musiman

Pengangguran yang terjadi secara musiman. Contoh : Pada masa pembangunan gedung, tukang bangunan bisa bekerja. Tetapi bila gedung sudah selesai dibangun, maka tukang bangunan menjadi pengangguran.

(4) Pengangguran Konjungtural

Pengangguran yang terjadi karena adanya gelombang naik turunnya kehidupan ekonomi

(5) Pengangguran Teknologi

Pengangguran yang terjadi karena adanya perkembangan teknologi terbaru.

3) Sebab-sebab Pengangguran

- a) Pertumbuhan penduduk yang cepat
- b) Angkatan kerja tidak dapat memenuhi kualifikasi persyaratan yang diminta dunia kerja
- c) Perkembangan teknologi tinggi
- d) Tidak memiliki kemauan wirausaha
- e) Ketidakstabilan perekonomian

4) Cara Mengatasi Pengangguran

- a) Menyelenggarakan Bursa Tenaga Kerja
- b) Menggalakan Kegiatan Ekonomi Informal
- c) Meningkatkan Keterampilan Kerja
- d) Meningkatkan Mutu Pendidikan

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- e) Mendirikan Pusat-pusat Latihan Kerja
- f) Meningkatkan Transmigrasi
- g) Memperluas Lapangan Kerja

5. Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* terhadap Keaktifan Belajar Siswa.

Pembelajaran *discovery* berorientasi pada keterlibatan siswa secara maksimal dalam proses kegiatan belajar, keterarahan kegiatan secara maksimal dalam proses kegiatan belajar, mengembangkan sikap kritis dan percaya diri siswa tentang apa yang ditemukan dalam proses *discovery*. Meskipun model pembelajaran ini berpusat pada kegiatan peserta didik, namun guru tetap memegang peranan penting sebagai pembuat desain pengalaman belajar.⁴¹

Model *discovery* diartikan sebagai prosedur mengajar yang memetingkan pengajaran perorangan, memanipulasi objek sebelum sampai pada generalisasi. Makanya, anak harus berperan aktif di dalam belajar. Peran aktif anak dalam belajar ini diterapkan melalui cara penemuan. *Discovery* yang dilaksanakan siswa dalam proses belajarnya diarahkan untuk menemukan suatu konsep atau prinsip. *Discovery* merupakan proses mental di mana siswa mampu mengasimilasikan suatu konsep atau prinsip.⁴²

Menurut Wilcox dalam Jamil Suprihatiningrum mengatakan bahwa pembelajaran penemuan, siswa didorong untuk belajar aktif

⁴¹Syafruddin Nurdin dan Ardiantoni, *Op.Cit*, hlm. 215

⁴²Agus N. Cahyo, *Op.Cit*, hlm. 101

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

melalui keterlibatan aktif mereka sendiri dengan dengan konsep-konsep, prinsip-prinsip, dan guru mendorong siswa untuk memiliki pengalaman dan melakukan percobaan yang memungkinkan mereka menemukan prinsip-prinsip untuk diri mereka sendiri.⁴³

Melalui pembelajaran penemuan, diharapkan siswa terlibat dalam penyelidikan suatu hubungan, mengumpulkan data, dan menggunakannya untuk menemukan hukum atau prinsip yang berlaku pada kejadian tertentu.⁴⁴

B. Penelitian Relevan

Penelitian ini terkait dengan penelitian yang dilakukan beberapa orang sebelumnya antara lain:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Zulfikar dengan judul “Pengaruh penerapan strategi pembelajaran *question student have* terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di Sekolah Menengah Atas Negeri 03 Bantan Kecamatan Bantan Kabupaten Bengkalis” tahun 2016. Jenis penelitian yang dilakukan adalah *ex post facto* dengan hasil penelitian diperoleh nilai $r_{\text{observasi}}$ sebesar 0,617 lebih besar dari r_{tabel} taraf signifikan 5% maupun 1% yaitu sebesar 0,329 dan 0,418 atau $(0,329 < 0,617 > 0,418)$. Hasil ini menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara penerapan strategi pembelajaran *question student have* terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di Sekolah Menengah Atas Negeri 03 Bantan. Perbedaan penelitian ini dengan

⁴³Jamil Suprihatiningrum, *Strategi Pembelajaran Teori dan Aplikasi*, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2016, hlm. 241

⁴⁴*Ibid*, hlm. 242

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu dari segi variabel X dimana model *Discovery Learning* yang digunakan peneliti adalah untuk mengukur keaktifan belajar siswa sedangkan pada penelitian ini yaitu mengukur strategi pembelajaran *question student have* keaktifan belajar siswa.⁴⁵

2. Penelitian yang dilakukan Sari Novianty dengan judul “Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran *Aktif Expanding Panel* terhadap Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi di Sekolah Menengah Atas Negeri 4 Pekanbaru” tahun 2015. Jenis penelitian yang dilakukan adalah *quasi eksperimen*. Berdasarkan hasil uji t dari data *posttest* diketahui t_{hitung} 28,31 atau $28,31 > 1,666$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak artinya ada perbedaan yang signifikan antara penggunaan strategi pembelajara aktif tipe *expanding panel* dengan strategi konvensional terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di Sekolah Menengah Atas Negeri 4 Pekanbaru. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu dari segi variabel X dimana model *Discovery Learning* yang digunakan peneliti adalah untuk mengukur keaktifan belajar siswa sedangkan pada peneliian ini mengukur penerapan strategi pembelajaran *Aktif Expanding Panel* terhadap keaktifan belajar siswa.⁴⁶

⁴⁵Zulfikar, Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran *Question Student Have* terhadap Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi di Sekolah Menengah Atas Negeri 03 Bantan Kecamatan Bantan Kabupaten Bengkalis, Skripsi. UIN Suska Riau Pekanbaru.

⁴⁶Sari Novianty, Pengaruh Penerapan Pembelajaran *Aktif Expanding Panel* terhadap Keaktifan Belajar siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi di Sekolah Menengah Atas Negeri 4 Pekanbaru, Skripsi. UIN Suska Riau Pekanbaru.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

C. Konsep Operasional

Konsep operasional ini merupakan konsep yang digunakan untuk memberi batasan terhadap konsep-konsep teoritis agar jelas dan terarah. Penelitian ini terdiri dari dua variabel, yaitu model pembelajaran *discovery learning* sebagai variabel X dan keaktifan belajar sebagai variabel Y.

1. Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Konsep operasional ini diambil dari langkah-langkah model pembelajaran *discovery learning* yang menggunakan teori indikator dari E.Mulyasa, diantaranya:

- a. Stimulus (*stimulation*)
 - 1) Guru mengelompokkan siswa kedalam beberapa kelompok.
 - 2) Guru memberikan ransangan berupa bacaan, gambar, atau video sesuai dengan materi ketenagakerjaan yang akan dibahas.
 - 3) Guru meminta siswa untuk menyimak bacaan, gambar, atau video yang diberikan.
- b. Identifikasi masalah (*problem statement*)
 - 1) Guru meminta siswa untuk mencari sebanyak mungkin rumusan masalah pada materi pembelajaran ketenagakerjaan.
 - 2) Guru mengarahkan siswa untuk memilih rumusan masalah yang tepat.
- c. Pengumpulan data (*data collection*)
 - 1) Guru meminta siswa untuk membaca buku atau sumber yang relevan tentang ketenagakerjaan sebanyak-banyaknya.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 2) Guru menyuruh siswa untuk mengumpulkan informasi yang didapatkan.
 - 3) Guru membimbing siswa menentukan konsep dari informasi yang didapatkan untuk dijadikan pemecahan masalah.
- d. Pengolahan data (*data processing*)
- 1) Guru meminta siswa untuk menganalisis informasi yang didapatkan untuk menjawab rumusan masalah.
 - 2) Guru mengarahkan siswa untuk mengelompokkan informasi yang didapatkan sesuai dengan rumusan masalah.
 - 3) Guru meminta siswa untuk membuat rangkuman dari pemecahan masalah yang didapatkan.
- e. Verifikasi (*verification*)
- 1) Guru meminta salah satu dari kelompok untuk menyampaikan hasil yang didapatkan.
 - 2) Guru bersama siswa mengecek kebenaran informasi yang didapatkan melalui tanya jawab.
 - 3) Guru meminta siswa mengemukakan pendapat dan memberikan saran mengenai informasi yang didapatkan.
 - 4) Guru meluruskan informasi yang belum tepat.
- f. Kesimpulan (*generalization*)
- a) Guru membimbing siswa untuk menyimpulkan materi ketenagakerjaan.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- b) Guru mengarahkan siswa agar mengaplikasikan pembelajaran dalam kehidupan.
- c) Guru menyuruh siswa mengumpulkan hasil kerja siswa.
- d) Guru menilai hasil kerja siswa.

2. Keaktifan belajar

Untuk konsep operasional keaktifan belajar peneliti menggunakan teori indikator dari Nana Sudjana, yaitu sebagai berikut:

- a. Turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya
 - 1) Siswa turut serta mengerjakan tugas yang diberikan guru.
 - 2) Siswa tidak menunda-nunda tugas yang diberikan guru.
 - 3) Siswa mengumpulkan tugas dengan tepat waktu.
- b. Terlibat dalam pemecahan masalah.
 - 1) Siswa berdiskusi dengan rekannya untuk menyelesaikan suatu masalah yang diberikan guru.
 - 2) Siswa terlibat mengemukakan pendapat atau memberikan saran dalam menyelesaikan pemecahan masalah.
- c. Bertanya kepada siswa lain atau kepada guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya.
 - 1) Siswa bertanya kepada guru mengenai hal-hal yang belum dipahaminya.
 - 2) Siswa bertanya kepada rekannya ketika penjelasan yang disampaikan guru tidak jelas.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- d. Berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk pemecahan masalah.
 - 1) Siswa berusaha memanfaatkan buku pelajaran untuk mencari informasi tentang permasalahan yang dihadapinya.
 - 2) Siswa berusaha mencari sumber-sumber lain seperti internet, berita dikoran atau majalah tentang permasalahan yang dihadapinya.
- e. Melaksanakan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru.
 - 1) Siswa mendengarkan arahan yang diberikan guru dalam melaksanakan diskusi kelompok.
 - 2) Siswa mengikuti perintah yang diberikan guru dalam melaksanakan diskusi kelompok.
- f. Menilai kemampuan dirinya dan hasil-hasil yang diperolehnya.
 - 1) Siswa melakukan penilaian sendiri terhadap hasil pekerjaannya.
 - 2) Siswa memperbaiki hasil pekerjaan yang diperolehnya.
- g. Melatih diri dalam memecahkan soal atau masalah yang sejenis.
 - 1) Siswa mencari berbagai soal atau masalah yang berhubungan dengan pembelajaran untuk diselesaikan.
 - 2) Siswa mengerjakan soal-soal latihan yang ada didalam buku pelajaran meskipun tidak diarahkan guru.
 - 3) Siswa mengulang mengerjakan soal latihan yang diberikan guru.
- h. Kesempatan menggunakan atau menerapkan apa yang telah diperolehnya dalam menyelesaikan tugas atau persoalan yang dihadapinya.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengummumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 1) Siswa membuat kesimpulan pembelajaran dengan bahasanya sendiri
- 2) Siswa menggunakan sumber belajar yang ada disekitar secara maksimal.

D. Asumsi Dasar dan Hipotesis Penelitian

1. Asumsi Dasar

Asumsi dasar pada penelitian ini adalah model pembelajaran *discovery learning* dapat mempengaruhi keaktifan belajar siswa pada pembelajaran ekonomi di Sekolah Menengah Atas Negeri 12 Pekanbaru.

2. Hipotesis Penelitian

Ha :Ada pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran *discovery learning* terhadap keaktifan belajar siswa pada pembelajaran ekonomi di Sekolah Menengah Atas Negeri 12 Pekanbaru.

Ho :Tidak ada pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran *discovery learning* terhadap keaktifan belajar siswa pada pembelajaran ekonomi di Sekolah Menengah Atas Negeri12 Pekanbaru.