

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Proses belajar mengajar merupakan unsur yang paling penting, karena dengan pelaksanaan proses belajar mengajar yang baik, maka tujuan pendidikan nasional akan tercapai. Salah satu hal yang yang dapat dilakukan dalam menentukan keberhasilan kegiatan belajar mengajar adalah dengan penggunaan model pembelajaran. Menggunakan model pembelajaran dalam proses belajar mengajar siswa mendapatkan kesempatan yang lebih luas untuk berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran, memudahkan siswa untuk memahami materi pembelajaran, dan mendorong semangat belajar siswa serta ketertarikan mengikuti pembelajaran secara penuh.

Berbicara mengenai model pembelajaran. Pada kelas XI SMA Negeri 19 Medan, ketika penulis melakukan observasi terhadap pengajaran yang diberikan oleh guru, dimana guru dominan melakukan model pembelajaran yang konvensional yang mengakibatkan siswa memiliki cara berfikir yang terbatas yang mengakibatkan siswa kurang aktif, dan terlihat beberapa siswa yang duduk di belakang mengantuk pada saat proses belajar mengajar sehingga proses pembelajaran terlihat tidak begitu efektif dan efisien.

Terkait mengenai keefektifan dan keefisienan, seperti yang diketahui bahwa kurikulum yang berlaku pada saat ini ialah kurikulum 2013 yang dimana pada kurikulum ini lebih berorientasi pada siswa, yang artinya siswa yang harus lebih aktif,

produktif, kreatif, inovatif dan afektif serta mampu berkontribusi. Tetapi hal ini bertolak belakang dengan proses pembelajaran yang diterapkan pada kelas XI di SMA Negeri 19 Medan, yang dimana saat proses belajar mengajar guru sangat mendominasi sistem pengajarannya dengan metode ceramah dan pemberian tugas. Hal ini menyebabkan pembelajaran hanya berjalan searah yaitu hanya dari guru ke siswa, sehingga dalam pembelajaran siswa cenderung kurang aktif dalam pembelajaran.

Selain itu, berdasarkan hasil pengamatan penulis selama melakukan observasi di kelas XI SMA Negeri 19 Medan yang telah menggunakan kurikulum 2013, dan diketahui bahwa KKM mata pelajaran Ekonomi adalah 75. Hasil dari wawancara dengan guru mata pelajaran Ekonomi yang ada di sekolah tersebut bahwa nilai para siswa masih ada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang telah ditetapkan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat nilai Ulangan Tengah Semester (UTS) siswa dari tabel berikut:

Tabel 1.1 Rekapitulasi Nilai Ulangan Tengah Semester(UTS) Kelas XI SMA Negeri 19 Medan

NO	KELAS	JUMLAH SISWA	KKM	SISWA YANG MENCAPAI KKM		SISWA YANG TIDAK MENCAPAI KKM	
				Jumlah	%	Jumlah	%
1	XI IPS 1	44	75	41	93,18%	3	6,82%
2	XI IPS 2	40	75	13	32,50%	27	67,50%

(Sumber : Daftar Nilai Guru Ekonomi Kelas XI IPS SMA N 19 MEDAN)

Berdasarkan data nilai ulangan tengah semester diatas, masih ada siswa yang memiliki nilai dibawah KKM. Rendahnya hasil belajar siswa tersebut disebabkan

oleh pembelajaran yang dilakukan dengan metode ceramah dan dengan adanya penugasan yang berlebihan kepada siswa tanpa disertai dengan keaktifan siswa dalam belajar. Menurut penjelasan yang diberikan oleh guru mata pelajaran Ekonomi tersebut bahwa di sekolah dengan beban materi yang terlalu banyak dibandingkan dengan alokasi waktu yang sedikit, menyebabkan kurangnya guru dalam berinovasi mengembangkan model pembelajaran yang sebenarnya mampu menggali lebih dalam lagi kemampuan dari siswa. Dampak yang terjadi adalah kemampuan siswa dalam mengetahui materi kurang, hasil belajar yang didapatkan kurang maksimal, timbulnya kemalasan akibat tidak bekerjanya otak untuk berfikir yang disebabkan siswa hanya cenderung mencatat materi secara keseluruhan dan tidak dapat menyimpulkan inti sari dari pelajaran.

Maka dari itu, perlu adanya kreativitas dan inovasi dalam mengajar yang harus dimiliki seorang guru. Hal ini dimaksudkan agar proses pembelajaran yang berlangsung dapat berjalan dengan baik dan menyenangkan, dan tentunya siswa akan menemukan hal-hal yang baru dan menarik sehingga mereka akan selalu bersemangat dan memiliki keinginan dalam belajar dengan kreativitas yang dilakukan guru di kelas. Kreativitas yang dilakukan oleh guru ada banyak cara, salah satunya menggunakan model pembelajaran yang tepat untuk setiap materi pelajaran. Karena dengan menggunakan model pembelajaran di dalam penyampaian materi pembelajaran, siswa tentunya akan memiliki aktivitas yang baik karena siswa tentunya akan dapat mengembangkan potensi yang ada di dalam dirinya dan tentunya ketika aktivitas belajar yang dimiliki baik maka hasil belajar yang di dapatkan akan baik pula.

Dari berbagai permasalahan di atas, model pembelajaran yang bisa diterapkan yaitu model *Discovery Learning*. Karena, model *Discovery Learning* merupakan model pembelajaran yang dikembangkan atas dasar teori yaitu siswa akan banyak belajar sendiri, mengembangkan kreatifitas dan memecahkan masalah. Siswa betul-betul ditempatkan sebagai subjek belajar. Model *Discovery Learning* adalah suatu model pembelajaran yang digunakan untuk mewujudkan kegiatan belajar yang berpusat pada siswa (*student learning*), terutama untuk mengembangkan kreatifitas dalam memecahkan permasalahan yang ditemukan.

Dengan cara ini, diharapkan mampu menyelesaikan berbagai permasalahan-permasalahan yang ada seperti tuntutan kurikulum yang menuntut untuk mengajar lebih kreatif agar siswa lebih aktif selama pembelajaran berlangsung. Selain itu diharapkan dengan menerapkan model pembelajaran *Discovery Learning* mampu mengubah aktivitas dan hasil belajar siswa lebih baik pada mata pelajaran Ekonomi di kelas XI SMA Negeri 19 Medan.

Berdasarkan uraian di atas, maka masalah ini penting untuk di teliti dan penulis tertarik mengadakan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Discovery Learning* Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 19 Medan Tahun Ajaran 2019/2020”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka adapun yang menajadi identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran masih kurang.
2. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi cenderung masih rendah, yang terlihat pada kelas XI IPS 2.
3. Proses belajar mengajar yang didominasi dengan menggunakan metode mengajar konvensional.
4. Tingkat belajar mandiri siswa masih rendah

1.3 Batasan Masalah

Mengingat luasnya cakupan permasalahan yang telah teridentifikasi, maka perlu adanya batasan masalah yaitu : pengaruh model pembelajaran kooperatif *Discovery Learning* terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa kelas XI SMA Negeri 19 Medan Tahun Ajaran 2019/2020.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian identifikasi masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu “ Bagaimana Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *Discovery Learning* terhadap aktivitas dan hasil belajar ekonomi siswa kelas XI SMA Negeri 19 Medan”

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan dari penelitian ini adalah : untuk mengetahui adanya pengaruh yang signifikan dalam penerapan model pembelajaran kooperatif *Discovery Learning* terhadap peningkatan aktivitas dan hasil belajar ekonomi siswa kelas XI SMA Negeri 19 Medan Tahun Ajaran 2019/2020.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik dari segi teoritis maupun praktis:

1. Teoritis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi kontribusi bagi ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan terutama dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.
- b. Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan dan bahan pertimbangan bagi penelitian selanjutnya.

2. Praktis

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini merupakan kesempatan bagi peneliti untuk menambah pengetahuan dan sebagai latihan dalam menerapkan ilmu yang telah didapatkan dijadikan bekal dalam memasuki dunia kerja.

b. Bagi Guru

Sebagai bahan masukan bagi guru ekonomi dalam memilih model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

c. Bagi Peneliti selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya berkaitan dengan model pembelajaran.

d. Bagi Sekolah

Sebagai sarana evaluasi terhadap peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa serta meningkatkan pelayanan pendidikan bagi siswa .

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Model Pembelajaran kooperatif *Discovery Learning*

2.1.1.1 Pengertian Model Pembelajaran kooperatif *Discovery Learning*

Model pembelajaran adalah model pembelajaran yang menekankan kepada kerjasama antara sesama peserta didik maupun peserta didik dengan pendidik yang menitik beratkan pada peserta didik belajar melalui pengalaman yang dilakukan sendiri, sehingga ilmu yang di dapat akan bertahan lama pada peserta didik.

Penemuan (*Discovery*) merupakan model pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan pandangan konstruktivisme. Model ini menekankan pentingnya pemahaman struktur atau ide-ide terhadap suatu disiplin ilmu, melalui keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Model *discovery learning* disebut juga model belajar menemukan dimana siswa akan belajar secara mandiri untuk membahas suatu masalah tertentu yang diberikan guru dengan berbagai peralatan dengan media.

Menurut Kristin yang dikutip dari jurnal Nichen Irma Cintia, Firosalia Kristin dan Indri Anugraheni dalam ([http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/pip/article/download/6666/4909/.](http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/pip/article/download/6666/4909/)) Pada tanggal 29 November 2019 mengatakan Model pembelajaran *Discovery Learning*, model ini digunakan untuk mengembangkan cara belajar aktif dengan menemukan sendiri, menyelidiki sendiri, maka hasil yang akan diperoleh bertahan lama dalam ingatan sehingga tidak mudah dilupakan oleh siswa

Kemudian menurut Saifuddin yang dikutip dari jurnal Firosalia Kristin dalam <http://jurnal.stkippersada.ac.id/jurnal/index.php/JPDP/article/view/25> Pada tanggal 29 November 2019 “Discovery learning adalah strategi pembelajaran yang cenderung meminta siswa untuk melakukan observasi, eksperimen, atau tindakan ilmiah hingga mendapatkan kesimpulan dari hasil tindakan ilmiah tersebut”

Selanjutnya Nanang dan Cucu (2009 : 77) menyatakan bahwa Discovery Learning merupakan suatu rangkaian kegiatan pembelajaran yang melibatkan secara maksimal seluruh kemampuan peserta didik untuk mencari dan menyelidiki secara sistematis, kritis, dan logis sehingga mereka dapat menemukan sendiri pengetahuan, sikap dan keterampilan sebagai wujud adanya perubahan perilaku.

Berdasarkan penjelasan pengertian *discovery learning* diatas dapat disimpulkan bahwa *discovery learning* adalah model pembelajaran yang membuat siswa untuk menemukan sendiri. Dengan model *discovery learning* siswa dapat menemukan prinsip umum yang diinginkan dengan bimbingan dan petunjuk dari guru. Petunjuk-petunjuk dari guru dapat berupa pertanyaan-pertanyaan yang mengarahkan siswa dalam menemukan suatu prinsip umum dari materi pembelajaran. Dampak intruksional dari model *discovery learning* ini menekankan pada pengalaman belajar aktif yang berpusat pada siswa, kemudian siswa menemukan ide-idenya sendiri dan memperoleh maknanya sendiri.

2.1.1.2 Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Suatu pembelajaran berisi langkah-langkah perilaku yang dilakukan guru dan siswa dalam suatu kegiatan. Dalam mengaplikasikan model *discovery learning* dalam pembelajaran, terdapat beberapa tahapan yang harus dilaksanakan.

Menurut Kurniasih & Sani yang dikutip dari jurnal Dodi Nurbadri, Indri Virgianti, Nining Suhartini dalam <https://ejournal.upi.edu/index.php/edutech/article/download/9894/pdf> (Diakses 14 Januari 2020) mengemukakan langkah-langkah operasional model discovery learning yaitu sebagai berikut.

1. Langkah persiapan model discovery learning
 - a. Menentukan tujuan pembelajaran.
 - b. Melakukan identifikasi karakteristik peserta didik
 - c. Memilih materi pelajaran.
 - d. Menentukan topik-topik yang harus dipelajari peserta didik secara induktif.
 - e. Mengembangkan bahan-bahan belajar yang berupa contoh-contoh, ilustrasi, tugas, dan sebagainya untuk dipelajari peserta didik.
2. Prosedur aplikasi model discovery learning
 - a. Stimulation (stimulasi/pemberian rangsang)
 - b. Problem statemen (pernyataan/identifikasi masalah)
 - c. Data collection (pengumpulan data)
 - d. Data processing (pengolahan data)
 - e. Verification (pembuktian)
 - f. Generalization (menarik kesimpulan)

Adapun langkah-langkah pelaksanaan model *discovery learning* menurut Nanang dan Cucu (2009:78)

1. Mengidentifikasi kebutuhann siswa
2. Seleksi pendahuluan terhadap konsep yang akan dipelajari
3. Seleksi bahan atau masalah yang akan dipelajari
4. Menentukan peran yang akan dilakukan masing-masing peserta didik
5. Mencek pemahaman peserta didik terhadap masalah yang akan diselidiki dan ditemukan
6. Mempersiapkan setting kelas
7. Mempersiapkan fasilitas yang diperlukan
8. Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk melakukan penyelidikan dan penemuan
9. Menganalisis sendiri atas data temuan
10. Merangsang terjadinya dialog interaksi antar peserta didik
11. Memberi penguatan kepada peserta didik untuk giat dalam melakukan penemuan
12. Memfasilitasi peserta didik dalam merumuskan prinsip-prinsip generalisasi atas hasil temuannya.

Selanjutnya Dedikbud yang dikutip dari jurnal Ellyza Sri Widyastuti dalam

<http://eprints.uny.ac.id/21658/1/04%20Ellyza%20Sri%20%20Widyastuti.pdf>

(diakses pada 4 Desember 2019) tahapan dalam pembelajaran yang menerapkan Discovery Learning ada 6, yakni:

- a. Stimulation (stimulasi/pemberian rangsangan)
Pertama-tama peserta didik dihadapkan pada sesuatu yang menimbulkan kebingungannya, kemudian dilanjutkan untuk tidak memberi generalisasi, agar timbul keinginan untuk menyelidiki sendiri.
- b. Problem statement (pernyataan/ identifikasi masalah)
Pada tahap ini, guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin agenda-agenda masalah yang relevan dengan bahan pelajaran, kemudian salah satunya dipilih dan dirumuskan dalam bentuk hipotesis (jawaban sementara atas pertanyaan masalah)
- c. Data collection (Pengumpulan Data)
Ketika eksplorasi berlangsung guru juga memberi kesempatan kepada para peserta didik untuk mengumpulkan informasi yang relevan sebanyak-banyaknya untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis.
- d. Data Processing (Pengolahan Data)
Pengolahan data merupakan kegiatan mengolah data dan informasi yang telah diperoleh para peserta didik baik melalui wawancara, observasi, dan sebagainya, lalu ditafsirkan.
- e. Verification (Pembuktian)
Pada tahap ini peserta didik melakukan pemeriksaan secara cermat untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis yang ditetapkan tadi dengan temuan alternatif, dihubungkan dengan hasil data processing.
- f. Generalization (menarik kesimpulan/generalisasi)
Tahap generalisasi/menarik kesimpulan adalah proses menarik sebuah kesimpulan yang dapat dijadikan prinsip umum dan berlaku untuk semua kejadian atau masalah yang sama, dengan memperhatikan hasil verifikasi.

Hal serupa dikemukakan oleh Hamdani (2010:185) beberapa langkah-langkah dalam model pembelajaran *discovery learning* :

1. Adanya problema yang akan dipecahkan, yang dinyatakan dengan pernyataan atau pertanyaan.
2. Jelas tingkat atau kelasnya (dinyatakan dengan jelas tingkat siswa yang akan diberi pelajaran, misalnya SMP kelas III).

3. Konsep atau prinsip yang harus ditemukan siswa melalui kegiatan tersebut perlu ditulis dengan jelas
4. Alat atau bahan perlu disediakan sesuai dengan kebutuhan siswa dalam melaksanakan kegiatan
5. Diskusi sebagai pengarah sebelum siswa melaksanakan kegiatan
6. Kegiatan metode penemuan oleh siswa berupa penyelidikan atau percobaan untuk menemukan konsep atau prinsip yang telah ditetapkan
7. Proses berpikir kritis perlu dijelaskan untuk menunjukkan adanya mental operasional siswa, yang diharapkan dalam kegiatan
8. Perlu dikembangkan pertanyaan-pertanyaan yang bersifat terbuka, yang mengarah pada kegiatan yang dilakukan siswa
9. Ada catatan guru yang meliputi penjelasan tentang hal-hal yang sulit dan faktor-faktor yang dapat memengaruhi hasil, terutama penyelidikan yang mengalami kegagalan atau tidak berjalan sebagaimana seharusnya.

Dari langkah-langkah diatas maka dapat diketahui bahwa kegiatan proses belajar mengajar tidak hanya terpusat kepada guru. Disebabkan model *discovery learning* lebih menekankan kerjasama, berfikir kritis dan menemukan suatu konsep, teori, aturan atau pemahaman. Maka dari itu disimpulkan langkah-langkah *discovery learning* yang dapat diterapkan dengan 6 langkah diantaranya :

1. Stimulasi, guru memulai kegiatan pembelajaran dengan mengajukan pertanyaan yang menimbulkan kebingungan pada peserta didik, dan siswa timbul keinginan untuk menyelidiki sendiri.
2. Merumuskan masalah (hipotesis), memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengidentifikasi masalah dengan bahan pelajaran.
3. *Collecting information*, guru memberikan kesempatan kesempatan kepada peserta didik untuk mengumpulkan relevan sebanyak-banyaknya untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis.
4. Data processing. Setelah mengumpulkan informasi, peserta didik mengolah data dan informasi yang telah diperoleh

5. *Data verification*. Setelah memproses data, para siswa melakukan verifikasi dengan memeriksa secara cermat untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis
6. *Generalization*. Siswa menggeneralisasi/membuat kesimpulan dan hasilnya dipaparkan.

2.1.1.3 Kelebihan Model Pembelajaran Kooperatif *Discovery Learning*

Tidak ada model atau pendekatan pembelajaran yang sempurna. Setiap model atau pendekatan, atau strategi pembelajaran mempunyai kelebihan dan kekurangan masing-masing.

Nanang dan Cucu (2009:79) menguraikan beberapa kelebihan model *discovery learning* sebagai berikut :

1. Membantu peserta didik untuk mengembangkan, kesiapan, serta penguasaan keterampilan dalam proses kognitif
2. Peserta didik memperoleh pengetahuan secara individual sehingga dapat dimengerti dan mengendap dalam pikirannya
3. Dapat membangkitkan motivasi dan gairah belajar peserta didik untuk belajar lebih giat lagi
4. Memberikan peluang untuk berkembang dan maju sesuai dengan kemampuan dan minat masing-masing
5. Memperkuat dan menambah kepercayaan pada diri sendiri dengan proses menemukan sendiri karena pembelajaran berpusat pada peserta didik dengan peran guru yang sangat terbatas.

Selanjutnya menurut Kurniasih & Sani (2014: 66-67) yang dikutip dari jurnal Salmi dalam

<https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/jp/article/download/7865/3891> (diakses 4 Desember 2019) juga mengemukakan beberapa kelebihan dari model *discovery learning*, yaitu sebagai berikut:

1. Menimbulkan rasa senang pada peserta didik karena tumbuhnya rasa menyelidiki dan berhasil.
2. Peserta didik akan mengerti konsep dasar dan ide-ide lebih baik.
3. Mendorong peserta didik berpikir dan bekerja atas inisiatif sendiri.
4. Peserta didik belajar dengan memanfaatkan berbagai jenis sumber belajar.

Model *discovery learning* membangkitkan rasa senang siswa dalam mempelajari sesuatu, berfikir dan bekerja atas inisiatif sendiri. Model ini juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyelidiki masalah-masalah yang akan mereka pecahkan dengan menggunakan ide-ide baik mereka serta akan menambah kepercayaan diri mereka dalam mengemukakan ide-ide yang mereka miliki.

2.1.1.4 Kelemahan Model Pembelajaran Kooperatif *Discovery Learning*

Selain kelebihan model pembelajaran *discovery learning* model ini juga memiliki kelemahan. Seperti yang diungkapkan oleh Nanang dan Cucu (2009:79) menguraikan beberapa kelemahan model *discovery learning* sebagai berikut :

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 metode ini tidak akan mencapai hasil yang memuaskan
3. Guru dan siswa yang sudah sangat terbiasa dengan PBM gaya lama maka metode *discovery learning* ini akan mengecewakan
4. Ada kritik, bahwa proses dalam metode *discovery learning* terlalu mementingkan proses pengertian saja, kurang memerhatikan perkembangan sikap dan keterampilan bagi siswa.

Dari kelemahan yang diuraikan diatas diketahui bahwa model *discovery learning* memiliki kendala pada kematangan mental pada setiap individu yang karakteristiknya berbeda. Selain itu ketika siswa sudah terbiasa dengan PMB gaya lama maka siswa akan susah mengikuti pembelajaran dengan model ini.

2.1.2 Aktivitas Belajar

2.1.2.1 Pengertian Aktivitas Belajar

Aktivitas adalah segala jenis kegiatan yang dilakukan oleh seseorang dengan adanya perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi dengan lingkungannya. Pada prinsipnya belajar adalah usaha sadar yang dilakukan orang seseorang untuk mendapatkan perubahan tingkah laku, baik dalam pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai positif sebagai suatu pengalaman. Jadi, aktivitas belajar merupakan rangkaian kegiatan yang dilakukan individu guna mencapai perubahan tingkah laku, baik dalam pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai positif sebagai suatu pengalaman.

Dalam proses belajar mengajar guru perlu menimbulkan aktivitas siswa guna membuat siswa aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Menurut Ananda Santoso & A.R. Al Hanif dalam Istarani & Aswin Bancin (2017:1) mengemukakan bahwa “Aktivitas berasal dari kata aktif yang artinya ‘giat, bergerak terus’. Jadi aktivitas ialah “hal yang menunjukkan kegiatan”.

Hal serupa yang diungkapkan oleh Anton M. Mulyono dalam Istarani & Aswin Bancin (2017:1) yang mengungkapkan bahwa “ Aktivitas artinya ‘kegiatan atau keaktifan’. Jadi segala sesuatu yang dilakukan atau kegiatan-kegiatan yang terjadi baik fisik maupun non-fisik, merupakan suatu aktivitas.

Sardiman AM dalam Istarani & Aswin Bancin (2017:4) mengatakan “Belajar adalah usaha penguasaan materi ilmu pengetahuan yang merupakan sebahagian kegiatan menuju terbentuknya kepribadian seutuhnya”

Hal yang sama diungkapkan Sudirman dalam Istarani & Aswin Bancin (2017:4) mengatakan bahwa “Belajar adalah proses perubahan tingkah laku, yang dapat dinyatakan dalam bentuk penguasaan, penggunaan dan penilaian tentang pengetahuan, sikap dan nilai serta keterampilan”.

Hal yang senada dikemukakan oleh Moh. Uzer & Lilis Setiawati dalam Istarani & Aswin Bancin (2017:5) yang mengatakan bahwa “ Belajar dapat diartikan sebagai perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi antara individu dengan individu dan dengan lingkungannya sehingga mereka lebih mampu berinteraksi dengan lingkungannya”.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar siswa adalah suatu kegiatan atau keaktifan yang terjadi baik fisik maupun non fisik yang dilakukan oleh siswa dalam belajar dengan tujuan perubahan tingkah laku, baik menyangkut pengetahuan, sikap dan keterampilan. Oleh karena itu sebuah pembelajaran yang dilakukan oleh seorang guru harus mampu mendorong aktivitas belajar siswa agar lebih meningkat. Dengan meningkatnya aktivitas siswa dalam pembelajaran maka akan meningkat pula jumlah siswa yang terlibat aktif dalam belajar, meningkatnya jumlah siswa yang aktif bertanya dan menjawab, dan meningkatnya jumlah siswa yang saling berinteraksi membahas materi pembelajaran.

2.1.2.2 Jenis Aktivitas dalam belajar

Aktivitas belajar merupakan segala sesuatu yang dilakukan dan mempengaruhi proses belajar itu sendiri. Aktivitas belajar juga melibatkan indera-indera atau sensor dan alat yang dimiliki manusia untuk melakukan sesuatu.

Indera-indera tersebut antara lain meliputi indera penglihatan (visual), pendengaran (listening) , seluruh aktivitas fisik lain serta mental dan emosi.

Menurut Syaiful Bahri Djamarah (2016:38) terdapat beberapa aktivitas dalam belajar sebagai berikut:

1. Mendengarkan
2. Memandang
3. Meraba, Membau, dan Mencicipi/Mengecap
4. Menulis atau Mencatat
5. Membaca
6. Membuat Ikhtisar atau Ringkasan dan Menggarisbawahi
7. Mengamati Tabel-Tabel, Diagram-Diagram dan Bagan-Bagan
8. Menyusun paper atau kertas kerja
9. Mengingat
10. Berpikir
11. Latihan atau Praktek

Selanjutnya Istarani & Aswin Bancin (2017: 20) mengemukakan jenis-jenis aktivitas belajar anak, yang terdiri dari :

1. Kegiatan-kegiatan visual
Membaca, melihat-lihat gambar, mengamati eksperimen demonstrasi, pameran, dan mengamati orang lain bekerja atau bermain.
2. Kegiatan-kegiatan lisan (oral)
Mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, wawancara, diskusi, dan interupsi.
3. Kegiatan-kegiatan mendengarkan
Mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok, mendengarkan suatu permainan, mendengarkan rasio.
4. Kegiatan-kegiatan menulis
Menulis cerita, menulis laporan, memeriksa karangan, bahan-bahan kopian, membuat rangkuman, mengerjakan tes, dan mengisi angket
5. Kegiatan-kegiatan menggambar
Menggambar, membuat grafik, chart, diagram peta, dan pola
6. Kegiatan-kegiatan metric
Melakukan percobaan, memilih alat-alat, melaksanakan pameran, membuat model, menyelenggarakan permainan, menari dan berkebun.
7. Kegiatan-kegiatan mental
Merenungkan, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis, faktor-faktor, melihat, hubungan-hubungan, dan membuat keputusan.

8. Kegiatan-kegiatan emosional
Minat, membedakan, berani, tenang, dan lain-lain. Kegiatan dalam kelompok ini terdapat dalam semua jenis kegiatan dan overlap satu sama lain.

Dengan klasifikasi aktivitas belajar seperti yang telah diuraikan diatas menunjukkan bahwa aktivitas belajar di sekolah cukup kompleks dan bervariasi. Dalam penerapan model discovery learning, aktivitas belajar yang mendukung ialah aktivitas belajar lisan (oral) karena pada aktivitas ini mendukung siswa untuk berani mengemukakan pendapat, memberi saran, diskusi, dan lain sebagainya.

2.1.2.3 Ruang Lingkup Aktivitas Belajar

Menurut Istarani & Aswin Bancin (2017: 11) “Adapun yang menjadi ruang lingkup dari pembahasan aktivitas belajar adalah terdiri dari tiga bagian, yaitu : aktivitas kejiwaan dan aktivitas anggota badan atau aktivitas jasmani atau rohani, atau juga kegiatan fisik maupun non fisik, dan aktivitas hati’. Disamping itu, aktivitas belajar terdiri dari aktivitas belajar siswa dan aktivitas guru, yang diantaranya :

- a. **Aktivitas Siswa**
Aktivitas siswa merupakan kegiatan atau perilaku yang terjadi selama proses belajar mengajar. Kegiatan-kegiatan yang dimaksud adalah kegiatan yang mengarah pada proses belajar, seperti bertanya, mengajukan pendapat, mengerjakan tugas-tugas, dapat menjawab pertanyaan guru dan bisa bekerjasama dengan siswa lain, serta tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan.
- b. **Aktivitas Guru**
Aktivitas guru merupakan kegiatan atau perilaku guru yang terjadi dalam proses belajar mengajar, seperti : menerangkan atau menjelaskan materi ajar, mengajukan pertanyaan kepada siswa, membuat soal-soal ujian, menyediakan fasilitas yang diperlukan dalam proses belajar mengajar, memberikan motivasi dan dorongan belajar kepada siswa dan lain sebagainya.

Proses pembelajaran, khususnya yang berlangsung di kelas sebagian besar ditentukan oleh aktivitas guru. Aktivitas guru yang paling dominan adalah sebagai designer, implementator, fasilitator, pengelola kelas, demonstrator, mediator, dan evaluator.

2.1.2.4 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Aktivitas Belajar

Dalam proses belajar ada beberapa faktor yang memengaruhi akan keberhasilan dan kegagalan aktivitas belajar. Menurut Wina Sanjaya dalam Istarani & Aswin Bancin (2017:151) mengatakan “Bahwa terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi kegiatan atau aktivitas proses belajar mengajar, di antaranya faktor guru, faktor siswa, sarana, alat dan media yang tersedia, serta faktor lingkungan”.

1. Faktor Internal

Faktor internal adalah faktor-faktor yang berasal dari dalam diri individu dan dapat mempengaruhi hasil belajar individu. Faktor-faktor internal ini meliputi faktor psikologis dan faktor fisiologis.

a. Faktor Fisiologis

Faktor-faktor fisiologis adalah faktor-faktor yang berhubungan dengan kondisi fisik individu. Faktor-faktor ini dibedakan menjadi dua macam.

- 1) Keadaan jasmani.
- 2) Keadaan fungsi jasmani/fisiologis.

b. Faktor Psikologis

Faktor-faktor psikologis adalah keadaan psikologis seseorang yang dapat mempengaruhi proses belajar. Beberapa faktor psikologis yang utama mempengaruhi proses belajar adalah kecerdasan siswa, motivasi, minat, sikap, bakat, konsentrasi, percaya diri, kebiasaan dan cita-cita.

2. Faktor Eksternal

Selain karakteristik siswa atau faktor-faktor endogen, faktor-faktor eksternal juga dapat memengaruhi proses belajar siswa dalam hal ini, faktor-faktor eksternal yang memengaruhi belajar dapat digolongkan menjadi dua golongan, yaitu faktor lingkungan sosial dan faktor lingkungan non sosial.

1) Lingkungan Sosial

Yang termasuk lingkungan sosial adalah pergaulan siswa dengan orang lain disekitarnya, sikap dan perilaku orang disekitar siswa dan sebagainya. Lingkungan sosial yang banyak memengaruhi kegiatan belajar adalah orangtua dan keluarga siswa itu sendiri.

2) Lingkungan Non sosial

Faktor-faktor yang termasuk lingkungan non sosial adalah :

- a. Lingkungan alamiah
- b. Faktor instrumental
- c. Faktor materi pelajaran
- d. Faktor lingkungan kelas

Berdasarkan uraian diatas dapat diuraikan faktor-faktor yang mempengaruhi aktivitas belajar dalam penerapan model *discovery learning* ialah faktor internal yaitu faktor yang berasal dari dalam diri individu seperti motivasi dari dalam, kecerdasan siswa, minat, kepercayaan diri. Kerena pada model ini siswa dituntut untuk berfikir kritis yang dapat menunjukkan adanya mental operasional siswa didalamnya.

2.1.3 Hasil Belajar

2.1.3.1 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan prestasi belajar yang dicapai siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar dengan membawa suatu perubahan baik dalam ranah pengetahuan, keterampilan dan sikap meliputi aspek organisme ataupun pribadi. Menurut Bettencourt (Suparno, 2012: 61) yang dikutip dari jurnal Firosalia Kristin dalam <http://jurnal.stkippersada.ac.id/jurnal/index.php/JPDP/article/view/25> (diakses 29 November 2019) yang menuliskan bahwa, "Hasil belajar dipengaruhi oleh pengalaman siswa dengan dunia fisik dan lingkungannya."

Selanjutnya menurut Sudjana yang dikutip dari jurnal Eviyona dan Ridwan dalam

<https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/inpafi/article/view/9216/8472> (diakses pada tanggal 10 januari 2020) menyatakan hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar meliputi nilai kognitif, psikomotorik dan afektif siswa yang meningkat setelah proses belajar mengajar berlangsung.

Kemudian Rusman (2017:129) mengatakan bahwa Hasil belajar adalah sejumlah pengalaman ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Belajar 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.

Dari beberapa pendapat ahli di atas mengenai hasil belajar, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan sesuatu yang diperoleh setelah menerima pengalaman belajarnya baik dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik dan terjadinya perubahan dari persepsi dan perilaku.

2.1.3.2 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Proses penilaian terhadap hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui kegiatan belajar. Ada beberapa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut Munadi dalam Rusman (2017: 130), meliputi faktor internal dan eksternal, yaitu:

a. Faktor Internal

1. Faktor Fisiologis

Secara umum, kondisi fisiologis, seperti kondisi kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan lelah dan capek, tidak dalam keadaan cacat jasmani, dan sebagainya. Hal-hal tersebut dapat memengaruhi siswa dalam menerima materi pelajaran.

2. Faktor Psikologis

Setiap individu dalam hal ini siswa pada dasarnya memiliki kondisi psikologis yang berbeda-beda, tentunya hal ini turut memengaruhi hasil

belajarnya. Beberapa faktor psikologis, meliputi inteligensi (IQ). Perhatian, minat, bakat, motif, motivasi, kognitif, dan daya nalar siswa.

b. Faktor Eksternal

1. Faktor Lingkungan

Faktor lingkungan dapat memengaruhi hasil belajar. Faktor lingkungan ini meliputi lingkungan fisik dan lingkungan sosial. Lingkungan alam misalnya suhu, dan kelembapan. Belajar di tengah hari di ruang yang memiliki ventilasi udara yang kurang tentunya akan berbeda suasana belajarnya dengan yang belajar di pagi hari yang udaranya masih segar dan di ruang yang cukup mendukung untuk bernapas lega.

2. Faktor Instrumental

Faktor-faktor instrumental adalah faktor yang keberadaan dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan. Faktor-faktor ini diharapkan dapat berfungsi sebagai sarana untuk tercapainya tujuan-tujuan belajar yang telah direncanakan. Faktor-faktor instrumental ini berupa kurikulum, sarana dan guru.

Menurut Riyani dalam yang dikutip dari jurnal kurniawan dalam <https://ejournal.upi.edu/index.php/jmee/article/viewFile/9627/5936> pada 14 Januari 2020 mengemukakan faktor-faktor yang mempengaruhi belajar yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern adalah faktor yang berasal dari dalam diri seseorang sedangkan faktor ekstern adalah faktor yang berasal dari luar individu. Kedua faktor tersebut dapat saja menjadi penghambat ataupun pendukung belajar siswa. Penelitian ini difokuskan pada faktor-faktor intern dan ekstern yang mempengaruhi hasil belajar. Faktor intern yang peneliti bahas yaitu mengenai faktor non intelektual siswa. Faktor non intelektual merupakan unsur kepribadian tertentu berupa minat, motivasi, perhatian, sikap, kebiasaan.

Dari beberapa uraian di atas mengenai faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar siswa, ada beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar dalam penerapan model *discovery learning* ialah faktor internal yang diantaranya keadaan fisik yang baik dan intelegensi, minat, dan daya nalar siswa yang dituntut baik dalam penerapan model *Discovery Learning*.

2.1.3.3 Domain Hasil Belajar

Belajar menimbulkan perubahan perilaku dan pembelajaran adalah usaha sadar mengadakan perubahan perilaku dengan mengusahakan terjadinya proses

belajar dalam diri siswa. Perubahan dalam kepribadian ditunjukkan oleh adanya perubahan perilaku akibat belajar.

Menurut Purwanto (2009:49) mengatakan “Domain hasil belajar adalah perilaku-perilaku kejiwaan yang akan diubah dalam proses pendidikan.” Perilaku kejiwaan itu dibagi dalam tiga domain: kognitif, afektif, dan psikomotorik. Potensi perilaku untuk diubah, perubahan perilaku dan hasil perubahan perilaku dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 2.1 Domain Hasil Belajar

INPUT	PROSES	HASIL
Siswa: Kognitif Afektif Psikomotorik	Proses belajar mengajar	Siswa: Kognitif Afektif Psikomotorik
Potensi perilaku yang dapat diubah	Usaha mengubah perilaku	Perilaku yang telah berubah: Efek pengajaran Efek pengiring

Sumber: Purwanto (2009:49)

Menurut Bloom dalam Rusman (2017:131), tujuan pembelajaran dapat diklasifikasikan ke dalam tiga ranah (domain) yaitu :

- a. Domain kognitif, berkenaan dengan sikap, kemampuan dan kecakapan-kecakapan intelektual berpikir.
- b. Domain afektif, berkenaan dengan sikap, kemampuan dan penguasaan segi-segi emosional, yaitu perasaan, sikap, dan nilai
- c. Domain Psikomotor, berkenaan dengan suatu keterampilan-keterampilan atau gerakan-gerakan fisik.

2.2 Penelitian Relevan

Yosi Prince Wulan Tina dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI SMA Negeri Lae Parira T.A 2016/2017”.

Hasil penelitian yang diperoleh bahwa hasil belajar dengan metode pembelajaran konvensional. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 38,67 dan nilai rata-rata kelas kontrol sebesar 38,33.

Armawati dalam penelitiannya “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas XI SMA Negeri 5 Medan T.A 2015/2016”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar ekonomi siswa pada bahasan ketenagakerjaan dengan menggunakan model pembelajaran *discovery learning* lebih baik dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional. Hal ini menunjukkan adanya pengaruh positif dan signifikan penggunaan model pembelajaran *discovery learning* terhadap hasil belajar ekonomi siswa kelas XI SMA Negeri 5 Medan T.A 2015/2016. Dapat dilihat dari hasil perhitungan uji hipotesis diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $6,4575 > 1,6637$ pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dengan $dk = 78$

Marsentiber dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Peserta didik Pada Materi Segitiga Di Kelas VII SMP Swasta Bahalbatu, Siborongborong, Tapanuli Utara T.A 2018/2019”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model *discovery learning* dengan kemampuan pemahaman konsep matematika peserta didik mempunyai hubungan yang linier yang positif dan dari uji kelinieran regresi diperoleh hubungan yang linier antara model *discovery learning* dengan kemampuan pemahaman konsep matematika peserta didik. Hasil perhitungan korelasi dengan menggunakan rumus *product momen* diperoleh koefisien korelasi untuk kemampuan pemahaman konsep sebesar =

0,7643 yang artinya antara model pembelajaran *discovery learning* dengan kemampuan pemahaman konsep matematika peserta didik memiliki hubungan kuat/tinggi.

2.3 Kerangka Berpikir

Seorang guru ekonomi harus mampu menciptakan suasana pembelajaran ekonomi yang menyenangkan dengan memilih model pembelajaran yang tepat dan dapat menarik siswa agar mau mengikuti proses pembelajaran. Selain itu, model pembelajaran haruslah dapat membuat siswa menjadi lebih aktif lagi dalam menemukan, menyelidiki dan mengungkapkan ide ataupun pendapat mereka dalam kegiatan belajar mengajar. Tentu hal ini diharapkan akan berpengaruh terhadap aktivitas belajar siswa itu sendiri dan hasil belajar yang akan meningkat

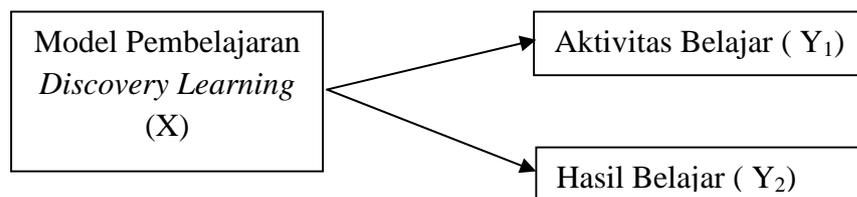
Dalam penelitian ini model pembelajaran *Discovery Learning* adalah model pembelajaran dimana siswa ditekankan untuk lebih aktif dengan cara menemukan sendiri, menyelidiki sendiri. Sehingga dalam penerapannya hasil yang akan diperoleh dapat bertahan lama dalam ingatan sehingga tidak mudah dilupakan oleh siswa.

Oleh karena itu siswa akan termotivasi untuk lebih semangat dalam proses belajar mengajar sehingga aktivitas belajar dapat meningkat serta hasil belajar juga meningkat dan secara bertahap kompetensi setiap siswa juga meningkat.

Atas dasar pemikiran diatas maka diharapkan model pembelajaran *Discovery Learning* meningkatkan aktivitas dan hasil belajar ekonomi kelas XI di SMA Negeri 19 Medan Tahun Ajaran 2019/2020.

2.4 Paradigma Penelitian

Dalam hal ini penelitian menerapkan model pembelajaran *Discovery Learning* (X), untuk mengetahui seberapa besar peningkatan aktivitas belajar (Y_1) dan hasil belajar (Y_2). Untuk lebih jelasnya dapat digambarkan paradigma penelitian sebagai berikut:



Gambar 2.1 Paradigma Penelitian
(sumber : *Olahan Peneliti*)

2.5 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka teori dan kerangka berfikir di atas maka hipotesis dalam penelitian ini adalah “ Terdapat pengaruh model pembelajaran *Discovery Learning* dalam peningkatan aktivitas dan hasil belajar pada mata pelajaran ekonomi siswa kelas XI SMA Negeri 19 Medan T.A 2019/2020.”

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Lokasi dan Waktu Penelitian

3.1.1 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 19 Medan yang terletak di Jln. Seruwai No.1, Sei Mati, Kec. Medan Labuhan, Kota Medan.

3.1.2 Waktu Penelitian

Penelitian akan dilaksanakan pada semester genap bulan Februari Tahun Ajaran 2019/2020. Dan penelitian dilakukan dua kali pertemuan dalam kelas kontrol dan eksperimen.

3.2 Populasi dan Sampel

3.2.1 Populasi

Menurut Sugiono (2017:80) “ Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atad obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Bersarkan tujuan penelitian yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS SMA Negeri 19 Medan T.A 2019/2020 yang terdiri dari 2 kelas.

Tabel 3.1 Populasi Penelitian

Kelas	Jumlah Siswa (orang)
XI IPS 1	44
XI IPS 2	40
Jumlah	84

(Sumber : Data Sekolah SMA Negeri 19 Medan)

3.2.2 Sampel

Menurut Sugiono (2017:81) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Karena jumlah subyeknya kurang dari 100, maka jenis penelitian ini adalah penelitian populasi, yang mana penulis mengambil seluruh populasi yang ada, yaitu kelas XI IPS 1 sebanyak 44 siswa pada kelas kontrol dengan menggunakan model pembelajaran *konvensional* dan XI IPS 2 sebanyak 40 siswa pada kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning*.

3.3 Variabel dan Definisi Operasional

3.3.1 Variabel Penelitian

Variabel (peubah) merupakan konsep atau konstruk yang mempunyai variasi nilai, keadaan, kondisi, atau kategori. Nilai dari variabel inilah yang menjadi pusat perhatian untuk diukur, diuji dan dijelaskan perbedaannya. Dengan kata lain variabel adalah simbol/lambang yang padanya dilekatkan nilai yang berupa angka.

Variabel penelitian ini terbagi atas dua jenis, yaitu : variabel bebas dan variabel terikat. Dalam penelitian ini dapat dijelaskan bahwa:

1. Sebagai variabel bebas (X_1) adalah model pembelajaran *Discovery Learning*
2. Sebagai variabel terikat (Y) adalah aktivitas belajar (Y_1) dan hasil belajar (Y_2)

3.3.2 Definisi Operasional

1. Model pembelajaran Kooperatif *Discovery Learning* adalah model pembelajaran yang menuntut siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran dan dalam proses belajar mengajar guru memperkenalkan masalah kepada siswa lalu siswa menemukan sendiri informasi dan memecahkan dengan pengalaman langsung yang ada di lapangan.

2. Aktivitas Belajar adalah suatu kegiatan atau keaktifan yang terjadi baik fisik maupun non fisik yang dilakukan oleh siswa dalam belajar dengan tujuan perubahan tingkah laku, baik menyangkut pengetahuan, sikap dan keterampilan.
3. Hasil Belajar adalah prestasi belajar yang dicapai siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar dengan membawa suatu perubahan baik dalam ranah pengetahuan, keterampilan dan sikap yang diukur dengan tes.

3.4 Rancangan Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian *quasi experiment*, yaitu penelitian yang dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh akibat dari sesuatu yang dikenakan pada subjek yaitu siswa. Penelitian ini melibatkan dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dimana dalam penelitian ini diberikan tes sebanyak dua kali. Tes yang diberikan sebelum perlakuan (T_1) disebut *Pre-Test* dan yang diberikan sesudah perlakuan (T_2) disebut *Post-Test*.

Tabel 3.2 Rancangan Penelitian

Kelas	Pre-Test	Perlakuan	Post Test
Eksperimen	T_1	XI IPS 2	Q_1
Kontrol	T_2	XI IPS 1	Q_2

(Sumber : Diolah Oleh Peneliti)

Keterangan:

T_1 : *Pre-test* kepada kelas eksperimen

T_2 : *Pre-test* kepada kelas kontrol

XI IPS 2 : Perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning*

XI IPS 1 : Perlakuan dengan menggunakan metode pembelajaran konvensional

Q₁ .*Post-test* setelah pemberian perlakuan mengajar kepada kelas eksperimen

Q₂ .*Post-test* setelah pemberian perlakuan mengajar kepada kelas kontrol.

Agar aktivitas belajar yang diperoleh siswa benar-benar sebagai akibat dari perlakuan dan untuk menghindari hasil penelitian yang biasa, maka kedua kelompok tersebut terlebih dahulu diseragamkan dalam pembelajaran dengan cara:

1. Guru yang mengajar pada kedua kelas sama
2. Buku pegangan siswa disamakan
3. Lama penyampaian materi disamakan
4. Selang waktu pemberian materi tidak terlalu lama pada kedua kelas
5. Jumlah contoh soal dan tes yang diberikan harus sama
6. Suasana kelas atau lingkungan belajar diusahakan sama
7. Tujuan yang akan dicapai kedua kelas sama sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan dalam silabus program pembelajaran.

Jadi yang membedakan kedua kelas tersebut hanyalah pada kelas eksperimen diberikan pengajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning*. Sebelum penelitian ini dilakukan, terlebih dahulu penulis berkonsultasi dengan guru Ekonomi kelas XI SMA 19 Negeri Medan tentang model pembelajaran *Discovery Learning* yang akan diterapkan pada materi Perpajakan dan Pembangunan Ekonomi.

3.5 Instrumen Penelitian

1. Lembar Observasi

Lembar observasi berisi indikator-indikator yang menunjukkan hasil dari penerapan model *Discovery Learning* dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa. Adapun indikator-indikator yang diamati adalah sebagai berikut:

Tabel 3.3 Indikator Observasi Aktivitas Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi

No	Jenis Aktivitas	Indikator yang Diamati
1	Visual	Mengamati penyampaian materi
		Membaca materi pelajaran
2	Lisan	Menyatakan pendapat/saran terkait dengan pembelajaran
		Bertanya terkait materi pembelajaran
3	Mendengarkan	Mendengarkan penjelasan yang diberikan guru
		Mendengarkan hasil dari diskusi
4	Menulis	Menulis hasil dari pembahasan materi
		Menulis atas tugas yang diberikan
		Menulis hasil dari tugas kelompok
5	Mental	Membuat keputusan/kesimpulan dalam pemecahan masalah
6	Emosional	Berani mengemukakan pendapat

(Sumber: Diolah Oleh Peneliti)

Lembar observasi penelitian ini menggunakan *Rating Scale* bentuk *Numerical* dengan lima alternatif jawaban yaitu sangat aktif, cukup aktif, kurang aktif, dan tidak aktif dengan rincian sebagai berikut:

Tabel 3.4 Rating Scale

Kategori	Score
Dilakukan (lebih dari 4 kali)	4
Sering Dilakukan (3 kali)	3
Dilakukan namun jarang/kadang-kadang(1-2 kali)	2
Tidak Pernah Dilakukan	1

Sumber: Diolah oleh Peneliti

Kriteria Penilaian

39-44 = Sangat Aktif

33-38 = Aktif

25-32 = Cukup Aktif

12-24 = Kurang Aktif

0-11 = Tidak Aktif

Persentase Peran Aktif Siswa:

$$\text{Persentase persen aktif siswa} = \frac{\sum X}{\sum Y} \times 100\% \quad \text{Arikunto (2006 : 210)}$$

Dimana :

X : Jumlah skor yang diperoleh

Y : Jumlah seluruh siswa

Pedoman yang digunakan untuk melihat tingkat keaktifan siswa dapat dilihat sebagai berikut:

0% x 20% : peran aktif siswa sangat rendah

20% x 40% : peran aktif siswa rendah

40% x 60% : peran aktif siswa cukup

60% x 80% : peran aktif siswa tinggi

80% x 100% : peran aktif siswa sangat tinggi

2. Tes

Adapun instrumen atau alat pengumpulan data pada penelitian ini adalah dengan memberikan tes hasil belajar terdiri dari 20 item dalam bentuk tes objektif dengan 5 option (a,b,c,d,e) dalam penyusunan hasil belajar mengacu pada Kurikulum 2013 untuk SMA Kelas XI Semester Genap, tingkat pengukuran hasil belajar ini ditetapkan pada ranah kognitif

Adapun spesifikasi hasil belajar dalam ranah kognitis pada materi Perpajakan dan Pembangunan Ekonomi dapat dilihat pada Tabel 3.5

Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen Tes

No	Pertemuan	Sub Materi Pokok	Ranah Kognitif				Jumlah
			C1	C2	C3	C4	
1	Pertemuan 1	Materi Pengertian Pajak	1				1
		Materi Fungsi Pajak	2,10	3,7		4	5
		Materi Manfaat Pajak		8	5		2
		Materi Tarif pajak		9	6		2
2	Pertemuan 2	Materi Perbedaan pajak dengan pungutan lainnya	2				1

	Materi Asas Pemungutan Pajak	4,10	1,8			4
	Materi Jenis-Jenis Pajak	5,6,9	3,7			5
Jumlah		9	8	2	1	20

(Sumber : Diolah Oleh Peneliti)

Keterangan :

C₁ : Pengetahuan

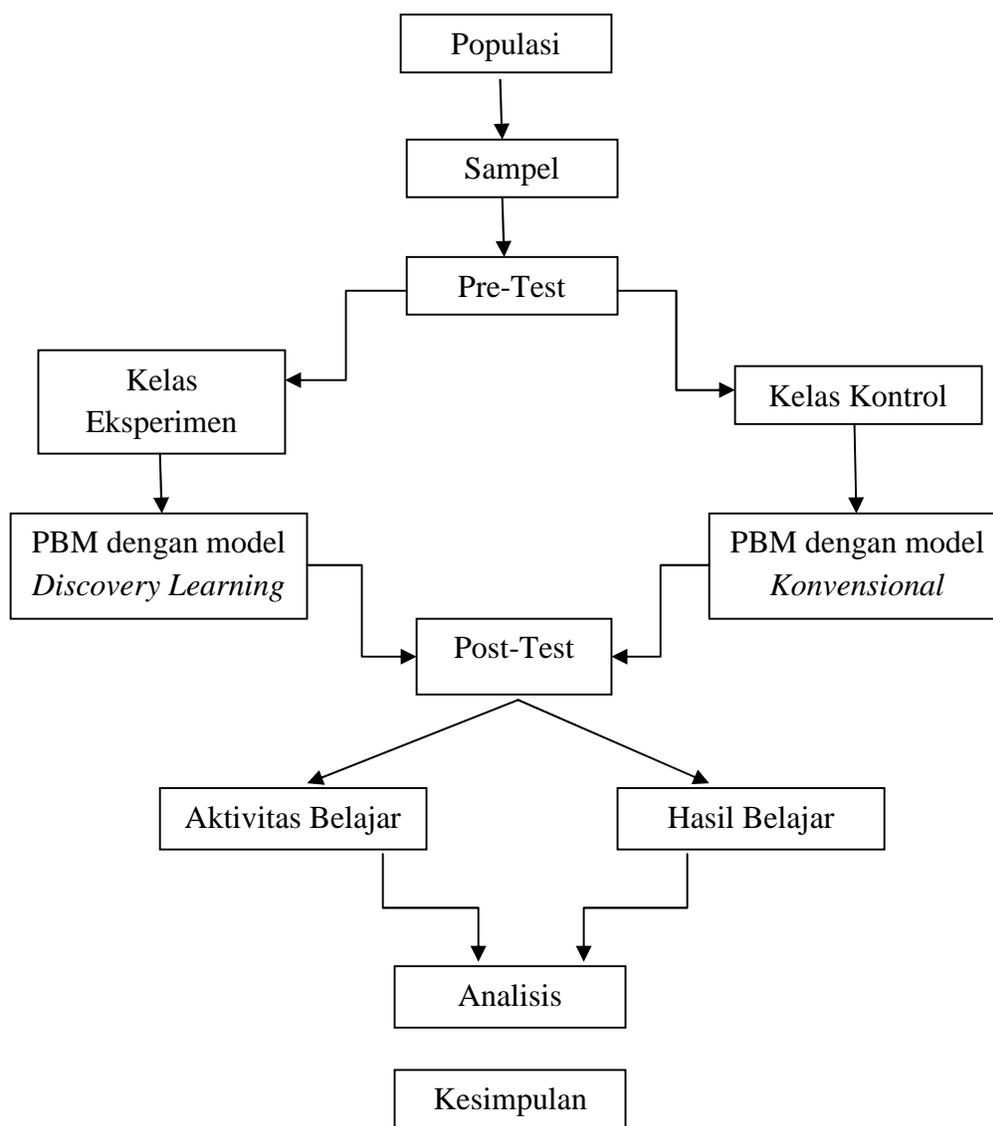
C₂ : Pemahaman

C₃ : Aplikasi

C₄ : Analisis

3.6 Prosedur Penelitian

Adapun paradigma dan prosedur belajar dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:





Gambar 3.1 Prosedur Penelitian
(Sumber : Olahan Peneliti)

3.7 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi dan tes. Jenis data dalam penelitian ini adalah data kuantitatif. Data yang dikumpulkan yaitu data dari hasil belajar siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran *discovery learning* dan data hasil belajar siswa yang diajarkan dengan metode pembelajaran konvensional. Instrumen dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar yang berbentuk soal berbentuk pilihan berganda, yang disusun dengan lima jawaban yaitu A,B,C,D,E.

Data yang diperlukan dalam penelitian ini adalah hasil siswa sebelum dan setelah perlakuan pengajaran. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah hasil tes belajar. Tes tersebut dilakukan sebelum (pre test) dan setelah (post test) diberi perlakuan pembelajaran kepada siswa, dengan cara sebagai berikut:

- a. Pre Test, dilaksanakan sebelum mengadakan pembelajaran yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa tentang materi pembelajaran tersebut.
- b. Post test, dilaksanakan setelah materi pelajaran diberikan yang bertujuan untuk mengetahui sampai dimana hasil pelajaran yang telah dilakukan.

3.8 Teknik Analisis Data

Setelah data diproses, maka data diolah dengan baik menggunakan rata-rata dan simpangan baku untuk setiap kelas

- a. Menentukan nilai rata-rata

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{N} \quad (\text{Sudjana, 2014;67})$$

Keterangan :

$\sum x$: Jumlah Score

\bar{X} : Rata-rata Skor

- b. Menentukan simpangan baku

$$S = \frac{\sqrt{n \sum x_i^2 - (\sum x)^2}}{n(n-1)} \quad (\text{Sudjana, 2014;94})$$

Dimana:

S : Simpangan baku

X : Rata-rata hitung

Teknik data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah analisis perbedaan dengan menggunakan rumus t. Sebelum melaksanakan uji t, terlebih dahulu melakukan uji normalitas dan uji homogenitas.

3.8.1 Uji Normalitas

Sudjana (2014;466) mengatakan bahwa uji normalitas bertujuan untuk melihat apakah sampel berdistribusi normal atau tidak. Untuk menguji normalitas data digunakan rumus *Liliefors* dengan langkah sebagai berikut:

1. Menyusun skor siswa dari yang terendah ke skor yang tertinggi
2. Pengamatan X_1, X_2, \dots, X_n , diubah ke bentuk baku Z_1, Z_2, \dots, Z_n dengan rumus :

$$Z_i = \frac{X_i - \bar{X}}{S}$$

Dimana :

Z_i = Bilangan baku

\bar{X} = Rata-rata Sampel

S = Simpangan Baku

3. Menghitung peluang $F_{(z_i)} = P(z \leq z_i)$ dengan menggunakan daftar distribusi normal baku.

4. Menghitung proporsi $S_{(z_i)}$ dengan rumus:

$$= S_{(z_i)} = \frac{\text{banyaknya } z_1, z_2, \dots, z_n}{n} Z_i$$

5. Menghitung selisih $F_{(z_i)} - S_{(z_i)}$ kemudian menentukan harga mutlaknya. Untuk menerima dan menolak hipotesis dibandingkan L_{hitung} dengan nilai kritis L yang diambil dari daftar nilai kritis uji *Liliefors* dengan taraf nyata 0,05

Kriteria penelitian:

Jika $L_{hitung} < L_{tabel}$ maka data berdistribusi normal

Jika $L_{hitung} > L_{tabel}$ maka data berdistribusi tidak normal

3.8.2 Uji Homogenitas

Selain uji normalitas, diperlukan juga uji homogenitas varians yang bertujuan untuk mengetahui apakah sampel yang diambil mempunyai varians yang sama dan tidak menunjukkan perbedaan secara signifikan satu dengan yang lainnya. Uji homogenitas ini dilakukan dengan menggunakan aplikasi SPSS versi 22.

3.8.3 Uji Hipotesis

Setelah kedua data penelitian memiliki varians yang homogen, selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis dengan menggunakan uji-t. Uji-t dilakukan untuk melihat ada tidaknya perbedaan yang berarti (signifikan pada taraf tertentu) dari kedua variabel yang diteliti. Dengan

adanya perbedaan maka dapat dilihat ada tidaknya pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat. Untuk mempermudah penulis dalam pengolahan data, maka penulis menggunakan SPSS versi 22.

Kriteria pengujian :

1. Jika $t_{hitung} < t_{tabel} = H_0$: Tidak ada pengaruh model *Discovery Learning* terhadap peningkatan aktivitas dan belajar ekonomi kelas XI SMA Negeri 19 Medan T.A 2019/2020
2. Jika $t_{hitung} > t_{tabel} = H_a$: Ada pengaruh model *Discovery Learning* terhadap peningkatan aktivitas dan belajar ekonomi kelas XI SMA Negeri 19 Medan T.A 2019/2020.