

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kualitas sumber daya manusia merupakan kunci keberhasilan dalam pembangunan suatu bangsa. Sumber daya manusia memiliki peran yang sangat penting dalam menentukan kemajuan suatu negara, hal tersebut didukung dengan banyak pernyataan dari para ahli bahwa sumber daya manusia merupakan faktor sentral dalam suatu organisasi/lembaga. Maka dari itu, walaupun suatu negara memiliki sumber daya alam yang sangat melimpah namun jika tidak di dukung dengan sumber daya manusia yang berkualitas, negara tersebut tidak akan bisa maju (Widiansyah, 2018). Untuk mewujudkan sumber daya manusia yang berkualitas maka perlu adanya pemberian pendidikan kepada sumber daya manusia. Menurut Arief (2021) pendidikan memiliki peran dalam meningkatkan kualitas dan harkat manusia serta sebagai tolak ukur martabat bagi suatu negara. Tolak ukur suatu negara dapat dilihat dari keberhasilan dalam pelaksanaan pendidikan pada suatu negara. Semakin tinggi tingkat pendidikan masyarakat pada suatu negara maka semakin tinggi kualitas masyarakat pada negara tersebut. Silalahi, dkk (2022) merupakan pendidikan yang terstruktur dan berjenjang yang dimulai dari pendidikan dasar, pendidikan menengah, serta pendidikan tinggi. Pendidikan dasar merupakan salah satu hal yang mempengaruhi dalam membentuk kualitas sumber daya manusia karena pada jenjang ini seorang anak akan menerima secara utuh apa yang disampaikan oleh guru atau pendidik. Maka dari itu pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi kehidupan manusia karena dengan pendidikan dapat meningkatkan kualitas diri

seseorang, sumber daya manusia, serta bangsa. Dengan pendidikan juga dapat meningkatkan kesejahteraan masyarakat dan bangsa. Pembangunan pendidikan harus terus dilakukan secara berkelanjutan agar kualitas sumber daya manusia yang dihasilkan juga meningkat. Ilmu yang didapatkan dari pendidikan yang telah dilakukan dapat berdampak pada segala aspek yang berdampak baik pada perkembangan bangsa.

Alpian, dkk (2019) menyatakan bahwa pendidikan merupakan suatu upaya manusia untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi-potensinya baik jasmani maupun rohani sesuai dengan nilai dan norma yang ada di dalam masyarakat. Hal tersebut diperkuat dengan adanya UU Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 tentang pengertian pendidikan, yang menyatakan sebagai berikut.

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Dengan demikian, pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam upaya mencerdaskan bangsa, meningkatkan kesejahteraan masyarakat, serta membangun martabat bangsa. Hal tersebut dikarenakan pendidikan dapat memberikan pelajaran yang sangat penting mengenai dunia sekitar dan mengembangkan perspektif seseorang.

Pendidikan di Indonesia memiliki standar nasional pendidikan yang meliputi standar isi, standar proses, standar kompetensi lulusan, standar tenaga kependidikan, standar sarana dan prasarana, pengelolaan, pembiayaan, dan penilaian pendidikan. Ditetapkannya standar nasional pendidikan tersebut agar saat pendidikan berkembang mengikuti zaman maka standar nasional pendidikan dapat menjadi acuan dalam dunia pendidikan di Indonesia untuk mencapai tujuan pendidikan nasional. Adanya perkembangan pendidikan maka kurikulum yang digunakan akan menyesuaikan dengan

perkembangan yang terjadi. Saat ini dalam pendidikan di Indonesia, pada sekolah dasar khususnya kelas V masih diterapkannya kurikulum 2013. Pada kurikulum 2013 menekankan pada keseimbangan antara pengembangan sikap (spiritual dan sosial, kreativitas, kerja sama, rasa ingin tahu) dengan pengembangan kemampuan intelektual dan psikomotor. Kurikulum 2013 berfokus pada siswa dapat belajar secara aktif dan mampu berpikir kritis hal ini dikarenakan berpikir kritis merupakan salah satu keterampilan yang harus dimiliki pada abad ke-21 ini. Dengan memiliki keterampilan berpikir kritis diharapkan siswa mampu memecahkan permasalahan yang ia jumpai dalam kehidupan sehari-harinya (Oktaviani, 2018). Selain siswa, guru sebagai pendidik mendapat tantangan dalam kurikulum 2013, dikarenakan pembelajaran kurikulum 2013 guru harus mampu mengajarkan materi dengan mengaitkan pada kehidupan nyata. Maka dari itu kreativitas guru dalam menyampaikan materi sangatlah penting. Kreativitas seorang guru dalam mengajar dapat dituangkan dalam pembuatan media pembelajaran.

Menurut Marwadi (2017) media pembelajaran merupakan suatu sarana yang digunakan guru dalam menyalurkan pesan serta informasi materi kepada siswa sehingga terjadi proses pembelajaran. Dalam penggunaan media pembelajaran jika timbul rangsangan proses (perubahan tingkah laku) pada siswa maka media pembelajaran yang digunakan sudah dirancang dengan baik. Untuk mencapai hal tersebut maka diperlukan kreativitas guru dalam membuat suatu media pembelajaran. Media pembelajaran tidak hanya selalu berupa fisik saja namun dapat juga memanfaatkan teknologi dalam membuat media pembelajaran. Dengan memanfaatkan teknologi, media pembelajaran yang digunakan akan lebih menarik bagi siswa terutama siswa SD sangat menyukai media pembelajaran yang terdapat gambar-gambar. Salah satu media yang dapat digunakan guru yakni media video pembelajaran.

Di dalam video pembelajaran selain gambar yang dapat dilihat, siswa juga dapat mendengar audio dari video pembelajaran. Dengan penggunaan media video pembelajaran, guru dapat terbantu dalam menyampaikan materi kepada siswa serta membantu siswa dalam menangani kesulitan belajar saat proses pembelajaran. Kesulitan belajar merupakan suatu keadaan kurang mempunyai siswa dalam menghadapi tuntutan yang harus dilakukannya dalam proses pembelajaran sehingga proses serta hasil belajarnya menjadi kurang memuaskan (Utami, 2020).

Selama terjadinya kasus pandemi Covid-19 yang sangat tinggi, pemerintah menyarankan untuk diem di rumah dan tidak berpergian, sehingga kegiatan pembelajaran di sekolah yang dilaksanakan secara tatap muka beralih dilaksanakan secara daring (*online*). Di awal dilaksanakan pembelajaran secara daring (*online*), guru maupun siswa sama-sama memiliki kesulitannya tersendiri dalam kegiatan pembelajaran daring (*online*) namun dengan berjalannya waktu, baik guru maupun siswa sudah dapat beradaptasi dengan suatu hal yang baru tersebut. Selama kurang lebih 2 tahun telah melaksanakan kegiatan pembelajaran melalui daring (*online*), kini pemerintah sudah mengizinkan sekolah untuk melaksanakan pembelajaran secara tatap muka atau luring, namun tetap dengan menerapkan protokol kesehatan untuk mencegah penyebaran Covid-19. Pelaksanaan pembelajaran di tengah pandemi Covid-19 tentu tidak mudah, banyak hal baru yang perlu dipelajari kembali agar pembelajaran tetap berjalan dengan efektif. Namun kini, setelah pemerintah mengizinkan untuk pembelajaran tatap muka, baik guru maupun siswa harus melakukan adaptasi kembali dengan kegiatan pembelajaran tatap muka. Saat ini hampir di seluruh sekolah di Indonesia sudah menerapkan pembelajaran tatap muka, namun masih ada beberapa sekolah yang menerapkan pembelajaran tatap muka terbatas.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan pada Selasa, 21 Juni 2022 dengan salah satu guru di SD Negeri 22 Dauh Puri Denpasar yakni Ibu Si Ayu Sri Wahyuni, S. Pd., selaku guru kelas 5D, bahwa sistem pembelajaran yang digunakan SD Negeri 22 Dauh Puri Denpasar saat ini sudah menerapkan sistem secara luring atau tatap muka namun masih menerapkan pembatasan pada durasi waktu pembelajaran. Di masa saat ini, sistem pembelajaran masih menyesuaikan dikarenakan adanya peralihan dari sistem pembelajaran daring (*online*) menuju sistem pembelajaran luring secara tatap muka. Pada proses pembelajaran guru menyesuaikan mata pelajaran pada saat akan menggunakan media pembelajaran, dikarenakan guru masih merasa nyaman menyampaikan materi secara ceramah pada beberapa mata pelajaran. Hal tersebut menyebabkan kesulitan belajar pada siswa dikarenakan pemahaman siswa terhambat. Salah satu mata pelajaran yang memiliki hasil belajar yang rendah adalah pada muatan IPS, terjadi hambatan belajar pada siswa saat guru menyampaikan materi serta kurangnya durasi waktu pembelajaran menjadikan guru tidak dapat maksimal dalam proses belajar mengajar. Dalam mengatasi kesulitan belajar tersebut diperlukan sebuah media pembelajaran yang dapat menunjang serta membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran. Sadar akan pentingnya media pembelajaran pada proses belajar mengajar, guru memiliki keinginan untuk membuat media pembelajaran namun adanya keterbatasan waktu yang menyebabkan guru lebih memilih menyampaikan materi tanpa media pembelajaran.

Tidak masalah jika guru menyampaikan materi tanpa adanya bantuan dari media pembelajaran, namun akan lebih baik lagi jika menggunakan media pembelajaran. Selain membantu guru, media pembelajaran juga dapat membantu siswa untuk lebih mudah memahami apa yang disampaikan oleh guru. Berdasarkan hasil wawancara,

guru belum menggunakan media pembelajaran karena beberapa faktor. Selama proses pembelajaran guru lebih menggunakan pada ceramah dalam menjelaskan materi.

Salah satu yang dapat membantu mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menggunakan media video pembelajaran. Media video pembelajaran merupakan suatu media yang mampu memperlihatkan suatu objek yang bergerak dengan suara yang sesuai agar pesan atau materi pelajaran dapat tersampaikan dengan baik kepada siswa. Penggunaan media video pembelajaran saat kegiatan pembelajaran dapat menambahkan minat siswa dalam belajar karena siswa dapat menyimak serta melihat gambar yang menarik pada video pembelajaran (Yuanta, 2020). Dengan media video pembelajaran, siswa dapat menyimak secara langsung kejadian atau peristiwa yang tidak dapat guru hadirkan di dalam ruang kelas. Seperti contoh dalam muatan IPS kelas 5 materi jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi, guru tidak mampu menghadirkan secara langsung peristiwa produksi, distribusi di dalam kelas, maka guru membutuhkan video pembelajaran untuk membantu menyampaikan materi agar siswa mendapatkan pengalaman belajar yang berkesan.

Dalam membuat media video pembelajaran terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan agar video yang dibuat efektif saat digunakan. Menurut Fahri (2020) video pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran harus sudah matang dari segi isi video pembelajaran. Pastikan tidak ada unsur yang menimbulkan kesalahpahaman serta durasi dari video pembelajaran lebih baik tidak terlalu panjang, durasi waktu yang dapat digunakan yakni 15-20 menit. Tujuannya agar siswa tidak jenuh dalam menyimak media video pembelajaran.

Mendukung kurikulum 2013 yang mengharapkan di dalam pembelajaran mengutamakan kreatifitas peserta didik dalam mengamati, mencoba, menalar,

mengkomunikasikan. Maka media video pembelajaran yang dapat digunakan dalam muatan IPS mengadaptasi model pembelajaran yang mendukung dalam penemuan terbimbing pada konsep materi muatan IPS kepada siswa, model pembelajaran yang diadaptasi yakni model *discovery learning*. Marisya & Sukma (2020) menjelaskan bahwa model *discovery learning* adalah suatu model pembelajaran yang menuntut siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran serta dalam menemukan konsep pembelajarannya. Pada model ini, siswa secara aktif dalam menemukan dan menyelidiki sendiri konsep pembelajaran sehingga siswa mampu menyelesaikan permasalahan sesuai dengan apa yang sudah siswa peroleh. Dengan proses belajar demikian maka hasil yang diperoleh siswa akan bertahan dalam jangka yang lama di dalam ingatannya. Model *discovery learning* ini memberikan siswa kesempatan untuk membangun pengetahuan dan pemahaman yang baru berdasarkan pada pengalaman nyata sehingga model pembelajaran ini lebih menekankan pada proses belajar bukan pada hasil belajar. Model *discovery learning* ini cocok digunakan dalam muatan pelajaran yang memiliki teori atau konsep yang luas, seperti pada muatan IPS. Pembelajaran IPS akan lebih bermakna bagi siswa jika siswa mendapatkan pengalaman menemukan sendiri konsep dari materi tersebut. Pengalaman belajar akan bermakna dengan mengaitkan kehidupan sehari-hari siswa ke dalam pembelajaran. Untuk membantu guru memberikan pengalaman yang bermakna bagi siswa, maka pembelajaran akan lebih mudah disampaikan dengan bantuan media pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, guru belum menggunakan media pembelajaran dalam pembelajaran IPS. Untuk mengatasi permasalahan atau kesulitan dalam proses pembelajaran muatan IPS khususnya materi jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi, maka hal yang diperlukan guru dan siswa mengatasi permasalahan

tersebut ialah dikembangkannya media video pembelajaran berbasis *discovery learning* muatan IPS materi jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi siswa kelas 5 SD Negeri 22 Dauh Puri Denpasar.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang dapat diajukan dalam penelitian ini.

- 1) Cara belajar yang kurang kreatif dan inovatif sehingga kurangnya minat siswa dalam belajar.
- 2) Adanya keterbatasan media pembelajaran sehingga siswa merasa bosan saat pembelajaran.
- 3) Adanya keterbatasan waktu saat pembelajaran sehingga pemaparan materi tidak dapat terpenuhi.
- 4) Belum digunakannya media pembelajaran saat proses pembelajaran, khususnya pada muatan IPS.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan dan diidentifikasi peneliti, maka diperlukan pembatasan masalah agar permasalahan yang dicakup merupakan masalah-masalah utama yang harus dipecahkan agar memperoleh hasil yang maksimal. Sehingga peneliti memberikan pembatasan dalam permasalahan yang dikaji, yakni hanya pada pengembangan media video pembelajaran berbasis *discovery learning* muatan IPS materi jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi siswa kelas V SD Negeri 22 Dauh Puri Denpasar.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut.

- 1) Bagaimanakah rancang bangun media video pembelajaran berbasis *discovery learning* muatan IPS materi jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi siswa kelas V SD Negeri 22 Dauh Puri Denpasar?
- 2) Bagaimanakah kualitas media video pembelajaran berbasis *discovery learning* muatan IPS materi jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi ditinjau dari isi, desain, media, uji perorangan, dan uji kelompok kecil pada siswa kelas V SD Negeri 22 Dauh Puri Denpasar?
- 3) Bagaimanakah efektivitas media video pembelajaran berbasis *discovery learning* muatan IPS materi jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi siswa kelas V SD Negeri 22 Dauh Puri Denpasar?

1.5 Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka adapun tujuan dari pelaksanaan penelitian pengembangan ini ialah sebagai berikut.

- 1) Untuk mengetahui rancang bangun media video pembelajaran berbasis *discovery learning* muatan IPS materi jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi siswa kelas V SD Negeri 22 Dauh Puri Denpasar.
- 2) Untuk mengetahui kualitas media video pembelajaran berbasis *discovery learning* muatan IPS materi jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi ditinjau dari isi, desain, media, uji perorangan, dan uji kelompok kecil pada siswa kelas V SD Negeri 22 Dauh Puri Denpasar.

- 3) Untuk mengetahui efektivitas media video pembelajaran berbasis *discovery learning* muatan IPS materi jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi siswa kelas V SD Negeri 22 Dauh Puri Denpasar.

1.6 Manfaat Hasil Pengembangan

Adapun manfaat yang ingin dicapai dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut.

Manfaat Teoretis

Secara teoretis penelitian pengembangan ini dapat memberikan manfaat, menambah wawasan, konsep, teori serta cara yang dapat digunakan dalam mengembangkan media video pembelajaran kreatif dan inovatif serta berguna dalam proses pembelajaran sehingga diharapkan meningkatnya kualitas pembelajaran khususnya dalam pembelajaran IPS.

Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini dapat berguna memecahkan permasalahan yang telah diidentifikasi. Dan juga hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi semua pihak, yakni sebagai berikut.

1) Bagi Siswa

Manfaat dari pengembangan video pembelajaran ini agar dapat memberikan pemahaman konsep materi IPS secara bermakna kepada siswa dengan harapan siswa dapat mudah memahami pembelajaran serta dapat memotivasi siswa agar lebih bersemangat dan tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

2) Bagi Guru

Manfaat pengembangan video pembelajaran bagi guru adalah memudahkan guru dalam menyampaikan materi pada muatan pelajaran IPS kepada siswa agar tujuan pembelajaran tercapai dengan baik serta memotivasi guru agar berinovasi lebih kreatif dalam mengembangkan maupun merancang video pembelajaran.

3) Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan dasar pertimbangan dalam penetapan kebijakan yang berhubungan dengan pemanfaatan media pembelajaran, khususnya pada video pembelajaran dan dapat memperkaya koleksi media pembelajaran yang dapat menunjang pembelajaran di kelas.

4) Bagi Penelitian Lainnya

Hasil dari penelitian ini dapat menambah sumber rujukan penelitian bagi peneliti lainnya terkait pengembangan media video pembelajaran.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan pada penelitian pengembangan ini adalah sebuah produk media pembelajaran berbentuk video pembelajaran berbasis *discovery learning* muatan IPS materi jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi kelas V SD. Media pembelajaran ini digunakan sebagai pendukung proses pembelajaran dengan tujuan mempermudah siswa memahami materi pelajaran.

- 1) Media video pembelajaran berbasis *discovery learning* muatan IPS materi jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi kelas V sekolah dasar, berupa media pembelajaran yang dikemas untuk mengatasi permasalahan kesulitan belajar siswa serta membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran.

- 2) Pengembangan media video pembelajaran dilakukan dengan memasukkan suara, teks, serta gambar yang disesuaikan dengan muatan IPS materi jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi. Media video pembelajaran dikembangkan ke dalam bentuk presentasi.
- 3) Durasi waktu dari video pembelajaran yang dibuat yakni \pm 15-20 menit.
- 4) Media video pembelajaran yang dikembangkan dapat diakses melalui gawai, komputer, laptop, atau perangkat pendukung lainnya. Media video pembelajaran ini dapat digunakan pada sistem pembelajaran daring (*online*) maupun luring (tatap muka langsung). Dalam sistem pembelajaran luring atau secara tatap muka, media video pembelajaran ini dapat ditayangkan menggunakan proyektor saat proses pembelajaran sedang berlangsung di kelas.
- 5) Media video pembelajaran yang dikembangkan ini dikemas ke dalam bentuk *Compact Disc* (CD).

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pentingnya pengembangan pada suatu media pembelajaran adalah agar siswa dapat mengatasi kesulitan belajarnya sehingga hasil belajar dapat mencapai tujuan pembelajaran. Pada penelitian ini mengembangkan suatu media video pembelajaran berbasis *discovery learning* muatan IPS materi jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi kelas V SD. Dalam video pembelajaran yang dikembangkan menjelaskan materi pelajaran yang akan disampaikan dengan menyesuaikan kebutuhan siswa dan juga pada video pembelajaran ini menggunakan berbagai metode agar siswa dapat berperan aktif. Metode yang digunakan yakni metode tanya jawab, penugasan, dan metode lainnya yang mendukung. Serta video pembelajaran yang dikembangkan ini menggunakan model *discovery learning*, agar siswa secara aktif dapat menemukan dan

menyelidiki konsep dari materi jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi sehingga siswa mampu menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan materi tersebut serta pembelajaran akan lebih bermakna bagi siswa.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dan keterbatasan dalam penelitian pengembangan media video pembelajaran berbasis *discovery learning* muatan IPS materi jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi antara lain sebagai berikut.

1.9.1 Asumsi Pengembangan

Pengembangan media video pembelajaran ini didasarkan pada asumsi berikut.

- 1) Media video pembelajaran berbasis *discovery learning* muatan IPS materi jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi kelas V mampu menumbuhkan minat siswa dalam belajar serta menambah pengalaman belajar siswa sehingga siswa dapat memperoleh pemaknaan selama proses pembelajaran dan dapat mencapai hasil belajar yang baik.
- 2) Dengan media video pembelajaran, pemahaman siswa terhadap materi jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi dapat dipahami dengan mudah.
- 3) Media video pembelajaran dapat digunakan oleh guru saat proses pembelajaran sedang berlangsung melalui tayangan proyektor, dan siswa juga dapat mengakses media video pembelajarannya jika ingin mengulang kembali pelajaran di rumah melalui perangkat yang dimiliki oleh siswa.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan dalam pengembangan media video pembelajaran pada penelitian ini sebagai berikut.

- 1) Pengembangan media video pembelajaran berbasis *discovery learning* muatan IPS ini dirancang secara khusus untuk siswa kelas V SD Negeri 22 Dauh Puri Denpasar.
- 2) Produk yang dikembangkan yakni media video pembelajaran terbatas hanya pada satu muatan pelajaran yakni IPS serta satu muatan kompetensi dasar pada materi jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi.
- 3) Produk media video pembelajaran yang dikembangkan tidak dapat berinteraksi secara dua arah.

1.10 Definisi Istilah

Adanya definisi istilah bertujuan untuk menghindari adanya kesalahpahaman penafsiran pada istilah-istilah yang digunakan, maka dari itu dalam penelitian ini diperlukan batasan pada istilah-istilah berikut.

- 1) Penelitian pengembangan merupakan suatu metode penelitian yang tujuannya untuk mengembangkan serta menguji efektifitas suatu produk pendidikan.
- 2) Media video pembelajaran merupakan suatu media audio visual yang menyajikan konsep, prosedur, serta pesan pembelajaran agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan,
- 3) Model *discovery learning* merupakan model pembelajaran yang dalam proses pembelajarannya siswa diharapkan memahami suatu konsep dari materi secara aktif dan mandiri sehingga diperoleh suatu kesimpulan. Adapun sintaks

pada *discovery learning*, yaitu (1) pemberian rangsangan (*stimulation*); (2) pernyataan/identifikasi masalah (*problem statement*); (3) pengumpulan data (*data collection*); (4) pengolahan data (*data processing*); (5) pembuktian (*verification*); (6) menarik kesimpulan/generalisasi (*generalization*).

- 4) Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku seseorang setelah mengikuti proses pembelajaran yang dapat diamati serta diukur baik dari segi pengetahuan, sikap maupun keterampilan.

