

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.2 Kerangka Teoritis**

##### **2.1.1 Pengertian Belajar**

Dalam keseluruhan proses pendidikan disekolah, kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling pokok. Ini berarti bahwa berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak tergantung kepada bagaimana proses belajar yang dialami oleh siswa sebagai anak didik. Mengajar dan belajar merupakan dua kegiatan yang berbeda tetapi terdapat hubungan yang erat dan saling pengaruh dan mempengaruhi dan saling menunjang satu sama lain. Belajar juga merupakan perubahan tingkah laku yang terjadi dari dalam diri individu, biasanya belajar mengarah kepada yang lebih baik lagi, dari yang belum tahu menjadi tahu, dari yang sudah tahu menjadi lebih tahu lagi dibandingkan yang sebelumnya.

Wingkel (2022:1) “Belajar adalah suatu aktivitas mental psikis dalam interaksi lingkungan, yang menghasilkan perubahan dalam pengetahuan pemahaman, keterampilan dan sikap. Slameto (2021:1) menjelaskan bahwa “Belajar adalah serangkaian proses yang mana seseorang mengalami perubahan tingkah laku dari yang lama menjadi perilaku yang baru sebagai akibat dari pengalamannya sendiri selama berinteraksi dengan lingkungan. Dimiyati Mahmud (2018:9) berpendapat bahwa ”Belajar adalah perubahan tingkah laku baik yang dapat diamati maupun yang tidak dapat diamati secara langsung dan terjadi dalam diri seseorang karena pengalaman”. Menurut Morgan (dalam Purwanto, 2022:4) mengemukakan bahwa belajar adalah suatu perubahan yang relatif menetap dalam tingkah laku yang terjadi sebagai suatu hasil dari latihan atau pengalaman”.

Dari defenisi diatas dapat dinyatakan bahwa belajar adalah perubahan tingkah laku yang terjadi dari dalam diri individu, biasanya belajar mengarah kepada yang lebih baik lagi, dari yang belum tahu menjadi tahu, dari yang sudah tau menjadi lebih tahu

lagi dibandingkan yang sebelumnya. Atau serangkain kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan Tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif, dan psikomotor.

### **2.1.2 Model Pembelajaran**

Model pembelajaran merupakan pedoman atau rencana yang dapat digunakan untuk membentuk rencana pembelajaran dalam jangka panjang, merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di dalam proses belajar mengajar. Model pembelajaran membantu siswa dalam memperoleh keterampilan, nilai, cara berpikir, dan cara mengekspresikan diri menjadi diri sendiri.

Menurut Udin (dalam Hermawan 2020:12) “model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu”. Menurut Trianto (2022:20) “model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam melaksanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial”. Menurut Teoti Soekamto Dan Winataputra (2021:6) mendefinisikan “model pembelajaran sebagai kerangka *konseptual* (sesuai dengan konsep) yang menggambarkan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar bagi para siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar mengajar”.

Berdasarkan defenisi diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah pedoman bagi pengajar untuk merancang dan melaksanakan kegiatan belajar mengajar dalam mencapai tujuan belajar tertentu.

### **2.1.3 Model-Model Pembelajaran**

Sugiyanto (2021:7-8) mengemukakan bahwa ada banyak model pembelajaran yang dikembangkan oleh para ahli dalam usaha mengoptimalkan hasil belajar siswa. Model pembelajaran tersebut antara lain terdiri dari:

1. Model Pembelajaran Kontekstual

Model pembelajaran kontekstual merupakan konsep belajar yang mendorong guru untuk menghubungkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata siswa. Pembelajaran ini juga mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari. Pengetahuan dan keterampilan siswa diperoleh dari usaha siswa mengkonstruksi sendiri pengetahuan dan keterampilan baru ketika siswa belajar.

## 2. Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif merupakan pendekatan pembelajaran yang berfokus pada penggunaan kelompok kecil siswa untuk bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan belajar.

## 3. Model Pembelajaran Kuantum

Model pembelajaran kuantum merupakan rakitan dari berbagai teori atau pandangan psikologi kognitif dan pemrograman neurologi yang jauh sebelumnya sudah ada.

## 4. Model Pembelajaran Terpadu

Model pembelajaran terpadu merupakan pembelajaran yang memungkinkan siswa baik secara individual maupun kelompok aktif mencari, menggali, dan menemukan konsep serta prinsip secara holistik. Pembelajaran ini merupakan model yang mencoba memadukan beberapa pokok bahasan.

## 5. Model Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem Based Learning – PBL)

Model pembelajaran berbasis masalah (Problem Based Learning – PBL) merupakan pembelajaran yang mengambil psikologi kognitif sebagai dukungan teoritisnya. Fokusnya tidak banyak pada apa yang sedang dikerjakan siswa tetapi pada apa yang siswa pikirkan selama mereka mengerjakannya. Guru memfungsikan diri sebagai pembimbing dan fasilitator sehingga siswa dapat belajar untuk berfikir dan menyelesaikan masalahnya sendiri.

### 2.1.4 Model Discovery Learning

Pemilihan model pembelajaran yang tepat dapat membantu guru menyampaikan materi pelajaran dengan mudah, dan membantu peserta didik untuk

memahami pelajaran secara lebih baik. Selain itu, model pembelajaran yang tepat bisa membantu guru untuk menyelesaikan berbagai persoalan yang seringkali timbul dalam pembelajaran, seperti rendahnya motivasi belajar dan rendahnya hasil belajar siswa. Permendikbud Nomor 65 Tahun 2013 tentang standar proses menyebutkan salah satu model pembelajaran yang utama adalah *Discovery Learning*.

*Discovery* dalam bahasa Indonesia berarti penemuan. Model *discovery learning* atau pembelajaran penemuan adalah model pembelajaran yang dirancang untuk menemukan konsep atau prinsip. Menurut Rismayani (2022:4) “model *Discovery Learning* merupakan bentuk pembelajaran dengan cara mengembangkan kegiatan belajar siswa aktif yang menggunakan proses mental untuk menemukan suatu konsep atau prinsip.

Menurut Hosnan (2019:6) *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. Melalui belajar penemuan, siswa juga bisa belajar berpikir analisis dan mencoba memecahkan sendiri masalah yang dihadapi. Suryobroto (2017:75) menyatakan bahwa metode *discovery* diartikan sebagai prosedur mengajar yang mementingkan pengajaran perseorangan, manipulasi objek sebelum sampai pada generalisasi, desain pembelajaran melalui manipulasi objek akan membantu siswa melakukan investigasi untuk menemukan permasalahan dan memancing siswa bagaimana menemukan penyelesaian masalah yang di dapatkan.

Jadi pengertian model *Discovery learning* dari para pendapat di atas yaitu suatu proses pembelajaran dimana siswa secara aktif memperoleh pengetahuan yang belum diketahuinya tidak melalui pemberitahuan, tetapi mereka menemukan sendiri dengan tujuan untuk membantu siswa mempelajari konsep-konsep dan keterampilan berpikir secara analitis praktis.

Model *discovery learning* diawali dengan pemberian *stimulation* (pemberian rangsangan), *problem statement* (identifikasi masalah), data *collectin* (pengumpulan data), *data processing* (pengolahan data) *verification* (pembuktian) dan *generalization*

(menarik kesimpulan) Syah (2022:7).

Menurut Fajri (2021:116) model ini memiliki ciri sebagai berikut:

- a. Mengeksplorasi dan memecahkan masalah untuk menciptakan, menggabungkan dan menggeneralisasi pengetahuan.
- b. Berpusat pada siswa.
- c. Kegiatan untuk menggabungkan pengetahuan baru dan pengetahuan yang sudah ada.

### **2.1.5 Jenis dan Bentuk Discovery Learning**

Menurut Suprihatiningrum (2019:7), terdapat dua cara dalam pembelajaran penemuan (*discovery learning*), yaitu:

1. Pembelajaran penemuan bebas (*free discovery learning*) yakni pembelajaran penemuan tanpa adanya petunjuk atau arahan.
2. Pembelajaran penemuan terbimbing (*guided discovery learning*) yakni pembelajaran yang membutuhkan peran guru sebagai fasilitator dalam proses pembelajarannya.

menurut Oemar Hamalik (2019:7-8), bentuk metode *discovery learning* dapat dilaksanakan dalam komunikasi satu arah atau komunikasi dua arah bergantung pada besarnya kelas sebagai berikut.

1. Sistem satu arah. Pendekatan satu arah berdasarkan penyajian satu arah yang dilakukan oleh guru. Struktur penyajiannya dalam bentuk usaha merangsang siswa melakukan proses *discovery* di depan kelas. Guru mengajukan suatu masalah, dan kemudian memecahkan masalah tersebut melalui langkah-langkah *discovery*.
2. Sistem dua arah. Sistem dua arah melibatkan siswa dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan guru. Siswa melakukan *discovery*, sedangkan guru membimbing mereka ke arah yang tepat atau benar.

### **2.1.6 Kelebihan dan Kekurangan Model Discovery Learning**

Sukmadinata (2022:13) mengungkapkan beberapa keunggulan model *discovery learning*, sebagai berikut:

1. Dalam penyampaian bahan, model *discovery* menggunakan kegiatan dan pengalaman-pengalaman langsung dan kongkrit. Kegiatan dan pengalaman demikian lebih menarik perhatian peserta didik, dan memungkinkan pembentukan konsep-konsep abstrak yang mempunyai makna.
2. Metode belajar *discovery* lebih realistis dan punya makna, sebab peserta didik bekerja langsung dengan contoh-contoh nyata. Peserta didik langsung mengaplikasikan kemampuannya.
3. Metode belajar *discovery* merupakan suatu model belajar pemecahan masalah. Para peserta didik belajar langsung menerapkan prinsip-prinsip dan langkah-langkah pemecahan masalah.
4. Transfer tidak dinantikan sampai kegiatan lain, tetapi langsung dilakukan sebab model *discovery* berupa sejumlah transfer.
5. Model *discovery* banyak memberikan kesempatan bagi keterlibatan peserta didik atau peserta didik dalam proses pembelajaran, kegiatan demikian akan banyak membangkitkan motivasi belajar, sebab proses pembelajaran akan disesuaikan dengan minat dan kebutuhan peserta didik

Menurut Hosnan (2020:84) kekurangan *discovery learning* diantaranya adalah

- a. Guru merasa gagal mendeteksi masalah dan adanya kesalahpahaman antara guru dan siswa.
- b. Menyita banyak waktu.
- c. Menyita pekerjaan guru.
- d. Tidak semua siswa mampu melakukan penemuan.
- e. Tidak berlaku untuk semua topik: 1) berkenaan dengan waktu, strategi *discovery learning* membutuhkan waktu yang lebih lama dari pada *ekspositori*. 2) kemampuan berpikir rasional siswa ada yang terbatas, 3) kesukaran dalam menggunakan faktor subjektivitas, terlalu cepat pada suatu kesimpulan, 4) faktor kebudayaan atau kebiasaan yang masih menggunakan pola pembelajaran lama, 5) tidak semua siswa dapat mengikuti pelajaran dengan model *discovery learning* dan 6. tidak semua topik cocok dengan model *discovery learning*.

### **2.1.7 Tujuan Model Pembelajaran Discovery**

Bell dalam Hosnan (2022:32) mengemukakan beberapa tujuan spesifik dari model pembelajaran *discovery* yakni sebagai berikut:

1. Model *discovery* membantu siswa memiliki kesempatan untuk terlibat secara aktif pada saat proses pembelajaran.
2. Model *discovery* membantu siswa belajar menemukan pola dalam situasi konkret maupun abstrak.
3. Siswa belajar merumuskan strategi tanya jawab yang tidak *rancu* (kacau) dan menggunakan tanya jawab untuk memperoleh informasi yang bermanfaat.
4. Model *discovery* membantu siswa dalam membentuk cara kerja bersama yang efektif, saling membagi informasi serta mendengar dan menggunakan ide-ide orang lain.
5. Keterampilan-keterampilan, konsep-konsep dan prinsip-prinsip yang dipelajari melalui model *discovery* lebih bermakna.
6. Keterampilan yang dipelajari melalui model *discovery* dalam beberapa kasus, lebih mudah ditransfer untuk aktivitas baru dan diaplikasikan dalam situasi belajar yang baru.

### **2.1.8 Langkah-langkah model pembelajaran Discovery learning**

Trianto mengemukakan langkah-langkah model pembelajaran *discovery learning* menurut Egen dan kauchak (2020:42-43) sebagai berikut:

1. Menyajikan pertanyaan atau masalah  
Guru membimbing siswa mengidentifikasi masalah dan masalah dituliskan di papan tulis guru membagi siswa dalam kelompok.
2. Membuat hipotesis  
Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk curah pendapat dalam membentuk hipotesis guru membimbing siswa dalam menentukan hipotesis yang relevan dengan permasalahan dan memprioritaskan hipotesis mana yang menjadi prioritas pendidikan.
3. Merancang percobaan

Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menentukan langkah-langkah yang sesuai dengan *hipotesis* yang akan dilakukan guru membimbing siswa mengurutkan langkah-langkah pemecahan masalah. guru membimbing siswa mengurutkan langkah-langkah pemecahan masalah.

4. Melakukan diskusi untuk memperoleh informasi

Guru membimbing siswa mendapatkan informasi melalui diskusi.

5. Mengumpulkan dan menganalisa data

Guru memberi kesempatan pada tiap kelompok untuk menyampaikan hasil pengolahan data yang terkumpul.

6. Membuat kesimpulan

Guru membimbing siswa dalam membuat kesimpulan.

Sedangkan menurut sund (2020:43-44) langkah-langkah belajar *model discovery learning* adalah:

1. Adanya problema yang akan dipecahkan dinyatakan dengan pernyataan atau pertanyaan.
2. Jelas Tingkat atau kelasnya
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 melakukan kegiatan.
6. Kegiatan menggunakan model penemuan oleh siswa berupa penyelidikan atau penemuan untuk menemukan konsep atau prinsip yang telah ditentukan.
7. Adanya catatan guru yang meliputi penjelasan tentang hal-hal yang sulit dan faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil terutama penyelidikan yang mengalami kegagalan atau tidak berjalan sebagaimana seharusnya.

### **2.1.9 Minat Belajar**

Menurut Hurlock (edisi keenam. Jilid 2021:11) minat merupakan sumber motivasi yang mendorong orang untuk melakukan apa yang mereka apa yang mereka

inginkan bila mereka bebas memilih. Menurut Sardiman (2021:21) minat diartikan sebagai suatu kondisi yang terjadi apabila seseorang melihat ciri-ciri atau arti sementara situasi yang dihubungkan dengan keinginan-keinginan atau kebutuhan-kebutuhan sendiri. Menurut kartono (2021:28) minat yaitu kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu, minat merupakan momen dari kecenderungan yang terarah secara intensif pada suatu objek yang dianggap penting.

Berdasarkan pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa minat merupakan suatu dasar motivasi dari individu untuk memiliki kecenderungan perhatian rasa ingin tahu kesukaan dan rasa senang terhadap kegiatan yang ia pilih.

#### **2.1.10 Hasil Belajar**

Tingkat kemampuan siswa dapat dilihat dari hasil belajar. Hasil belajar siswa akan mengukur penguasaan siswa terhadap materi pelajaran. Hasil belajar merupakan bagian terpenting berubahnya tingkah laku. Menurut Nana Sudjana (2019:23) Hasil belajar adalah kemampuan- kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajarnya. Sedangkan (Dimayati dan Mudjiono) mengemukakan bahwa hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya pengajaran dari puncak proses belajar. Hasil belajar tampak sebagai terjadi perubahan tingkah laku pada diri siswa yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya, misalkan dari tidak tahu menjadi tahu, sikap kurang sopan menjadi sopan dan sebagainya.

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah ia menerima pengalaman belajar, yang wujudnya berupa kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor yang disebabkan oleh pengalaman.

#### **2.1.11 Pengertian IPA**

IPA adalah suatu cara atau metode untuk mengamati alam. Cara IPA

mengamati dunia bersifat analisis, lengkap, cermat, serta menghubungkan antara satu fenomena dengan fenomena lain sehingga keseluruhannya membentuk *perspektif* yang baru tentang objek yang diamatinya menurut Nash (dalam samatowa 2022:13). Powler (dalam Winaputra 2022:3) menyatakan IPA merupakan ilmu yang berhubungan dengan gejala alam dan kebendaan yang sistematis yang tersusun secara teratur, berlaku umum dan berupa kumpulan hasil dari observasi dan eksperimen yang sistematis yang tersusun dalam suatu sistem yang memiliki kesatuan.

Menurut Sujanna (2020:21) IPA merupakan ilmu yang mempelajari mengenai gejala alam beserta isinya dengan sebagaimana adanya melalui metode ilmiah. Dari beberapa definisi diatas dapat disimpulkan bahwa ilmu pengetahuan IPA adalah ilmu yang mempelajari alam beserta isinya serta peristiwa yang terjadi di dalamnya, dengan melakukan observasi, eksperimen, penyimpulan, penyusunan teori agar siswa mempunyai pengetahuan.

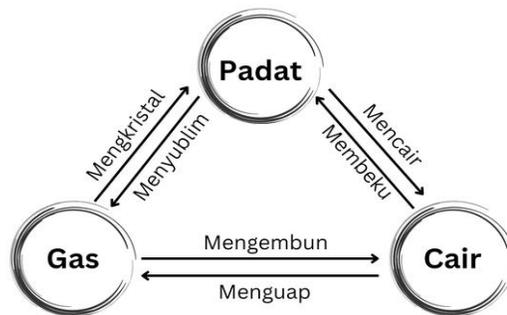
### **2.1.12 Materi Pembelajaran Perubahan Wujud Benda**

#### **A. Pengertian Perubahan Wujud Benda**

Perubahan wujud benda adalah salah satu bentuk terjadinya gejala perubahan pada suatu benda menjadi berbeda wujud dari sebelumnya, baik ukuran, bentuk, warna, dan aroma atau bau nya yang berubah. Proses perubahan bentuk ini dapat terjadi dengan berbagai cara dan beberapa prosesnya dapat dilihat dengan mata telanjang manusia. Wujud benda dapat berupa cair. Gas, atau padat yang memiliki molekul gerak translasi atau gerak pindah tempat dan gerak vibrasi atau bisa saja bergerak di tempat. Pada kondisi tertentu suatu zat benda yakni padat, cair, dan gas tidak bisa mempertahankan bentuknya. Itulah sebabnya bisa mengalami perubahan wujud seperti berubah warnanya, berubah bentuknya, dan muncul bau atau aroma lain dari wujud sebelumnya. Hal tersebut terjadi tentu bukan tanpa sebab, melainkan karena zat benda tersebut dalam kondisi tertentu yang dipengaruhi oleh panas, suhu, kelembapan, dan sebagainya.

Perubahan wujud tersebut dapat bersifat atau tidak sementara yang artinya menghasilkan zat yang baru dan tidak bisa dikembalikan lagi pada wujud awalnya.

Itulah sebabnya perubahan wujud sebuah benda sangat berkaitan dengan perubahan fisika, kimia, dan biologi yang menjadi penyebab mengapa suatu zat benda dapat berubah menjadi wujud benda yang lain. Pada proses perubahan wujud tersebut ada yang memerlukan kalor atau melepaskan kalor.



**Gambar 2.1 Perubahan Wujud Benda**

## **B. Sifat Benda**

Setiap jenis benda memiliki sifat yang berbeda satu sama lain. Adapun faktor yang dapat memengaruhi perubahan wujud benda adalah jumlah, zat, suhu, dan ukuran.

### **a. Benda cair**

Suatu benda digolongkan sebagai benda cair jika mempunyai sifat: menempati ruang, mempunyai massa, memiliki bentuk yang berubah-ubah dan tidak tetap, mengikuti bentuk wadah tetapi volumenya tetap, dan mengalir dari tempat yang tinggi ke tempat yang rendah.

### **b. Benda gas**

Suatu benda digolongkan sebagai benda gas apabila memiliki sifat: menempati ruang, memiliki massa, dan mempunyai tekanan.

### **c. Benda padat**

Suatu benda digolongkan sebagai benda padat bila memiliki sifat: bentuknya akan selalu tetap meski dipindah dari satu wadah ke wadah lainnya, volume tetap, dan memiliki massa.

### **C. Jenis-Jenis Perubahan Wujud Benda**

Perubahan wujud pada benda bisa bermacam-macam karena setiap zat atau benda juga memiliki karakteristik tersendiri, sehingga memerlukan proses perubahan masing-masing. Jenis-jenis perubahan wujud benda itu diantaranya.

#### **a. Mencair**

Mencair adalah bentuk perubahan wujud yang terjadi pada benda padat menjadi benda cair. Agar dapat terjadi perubahan wujud mencair maka memerlukan panas atau kalor yang memengaruhi zat benda tersebut. Perubahan wujud ini juga bisa kita kenal dengan istilah meleleh. Contohnya cokelat batangan meleleh saat dipanaskan, es krim yang mencair terkena suhu panas, dan mentega yang meleleh ketika dipanaskan dalam penggorengan

#### **b. Membeku**

Membeku adalah bentuk perubahan wujud yang terjadi pada benda cair menjadi benda padat. Pada proses membeku benda atau zat akan melepaskan panasnya pada suhu yang dingin. Contohnya air yang disimpan dalam lemari es akan membeku menjadi es, coran besi yang dimasukkan ke dalam cetakan menjadi keras, dan logam cair yang dicetak menjadi kerajinan logam.

#### **c. Menguap**

Menguap adalah bentuk perubahan wujud yang terjadi pada benda cair menjadi zat gas, menguap adalah perubahan wujud yang memerlukan kalor atau pemanasan. Contohnya air dipanaskan menjadi uap air, alkohol menjadi gas saat terkena udara, dan air laut menguap menjadi uap air jika terkena sinar matahari.

#### **d. Mengembun**

Mengembun adalah bentuk perubahan wujud yang terjadi pada benda gas menjadi benda cair. Pengembunan terjadi pada gas di udara yang dingin atau suhu rendah menjadi butiran-butiran air. Perubahan wujud ini termasuk dalam proses yang melepaskan kalor karena membutuhkan suhu yang rendah.

#### **e. Menyublim**

Menyublim adalah bentuk perubahan wujud yang terjadi pada benda padat menjadi

material gas. Proses perubahan wujud dengan menyublim membutuhkan kalor atau energi panas agar benda padat tersebut bisa berubah menjadi molekul gas di udara. Contohnya meletakkan kapur barus atau kamper di suatu ruangan maka lama-kelamaan akan habis.

#### f. Mengkristal

Mengkristal adalah bentuk perubahan wujud yang terjadi pada material gas menjadi material yang lebih padat. Proses perubahan wujud ini terjadi karena adanya pelepasan energi panas atau kalor pada suhu yang lebih rendah dari benda. Contohnya madu yang diletakkan di dalam botol lama-kelamaan akan memunculkan kristalisasi gula.

### 2.1.13 Kerangka Berpikir

Belajar pada dasarnya merupakan proses perubahan tingkah laku karena adanya pengalaman. Sedangkan mengajar merupakan suatu upaya untuk menyampaikan pengetahuan dengan tuntutan hasil yang berupa perubahan sikap dan nilai pada siswa yang belajar. Dalam proses belajar mengajar terjadi interaksi antara guru dengan siswa melalui kegiatan belajar mengajar ditentukan dan dipengaruhi oleh banyak faktor yaitu faktor intern dan ekstern. Salah satu teknik yang dapat dilakukan guru dalam mengaktifkan siswa adalah diperlukan model pembelajaran yang tepat di mana proses belajar mengajar guru hendaknya menggunakan model pembelajaran yang melibatkan aktivitas siswa, karena dengan keaktifan ini siswa akan menghayati pelajaran dan minat belajarnya pun meningkat.

Model pembelajaran merupakan pedoman atau rencana yang dapat digunakan untuk membentuk rencana pembelajaran dalam jangka panjang, merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di dalam proses belajar mengajar. Model pembelajaran membantu siswa dalam memperoleh keterampilan, nilai, cara berpikir, dan cara mengekspresikan diri menjadi diri sendiri. Dalam proses belajar mengajar terjadi interaksi antara guru dengan siswa melalui kegiatan belajar mengajar ditentukan dan dipengaruhi oleh banyak faktor yaitu faktor intern dan ekstern. Penerapan *model discovery learning* pada siswa SD, guru harus berperan sebagai pembimbing dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara aktif,

sebagaimana tugas guru harus dapat membimbing dan mengarahkan kegiatan belajar siswa sesuai dengan tujuan. Di samping itu guru harus memperhatikan tahap perkembangan kognitif dan afektif siswa agar dapat melaksanakan model *discovery learning* dengan baik.

Berdasarkan hasil observasi peneliti bahwa tingkat keterampilan peserta didik masih kurang dalam proses pembelajaran dan siswa terkadang merasa jenuh dalam proses belajar mengajar. Dengan penerapan *Model Discovery Learning* diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA.

#### **2.1.14 Definisi Operasional**

Agar penelitian ini sesuai dengan yang diharapkan dan menghindari kesalahpahaman maka perlu diberi definisi operasionalnya yaitu sebagai berikut :

1. *Discovery learning* merupakan 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.
2. IPA adalah Ilmu yang mempelajari alam semesta beserta isinya yang bersifat objektif tentang alam sekitar, peristiwa dan gejala-gejala yang muncul di alam
3. Minat belajar adalah dorongan dalam diri untuk melakukan sesuatu yang dapat membuatnya senang dan tertarik.
4. Hasil belajar adalah kemampuan- kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajarnya.

#### **2.1.15 Hipotesis Penelitian**

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan (Sugiyon, 2019:96).

Berdasarkan kerangka berfikir di atas, maka secara umum hipotesis penelitian ini adalah :

1.  $H_a$  : Ada pengaruh model pembelajaran discovery learning terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA.
2.  $H_o$  : Tidak ada pengaruh model pembelajaran discovery learning terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA.

