

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Model Pembelajaran

Menurut Trianto (dalam Shilphy, 2020: 12) model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran tutorial. Model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan pengelolaan kelas. Jadi model pembelajaran adalah prosedur atau pola sistematis yang digunakan sebagai pedoman untuk mencapai tujuan pembelajaran di dalamnya terdapat strategi, teknik, metode bahan, media dan alat.

Menurut Arend (dalam Shilphy, 2020: 13) Model pembelajaran adalah kerangka konseptual (teratur) yang menggambarkan prosedur sistematis dalam pengorganisasian kegiatan (pengalaman) belajar untuk mencapai tujuan belajar (kompetensi belajar). Dengan kata lain model pembelajaran adalah rancangan kegiatan belajar agar pelaksanaan KBM dapat berjalan dengan baik, menarik, mudah dipahami dan sesuai dengan urutan yang jelas.

Menurut Udin (dalam Shilphy, 2020: 12) model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu. Model pembelajaran berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan serta melaksanakan aktivitas pembelajaran.

Berdasarkan definisi para ahli di atas, maka penulis dapat menyimpulkan bahwa pengertian model pembelajaran adalah suatu perencanaan yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan kegiatan pembelajaran di kelas.

2.1.2 Pengertian Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Model pembelajaran sangat erat kaitannya dengan gaya belajar siswa dan gaya belajar guru. Melalui model pembelajaran guru dapat membantu siswa untuk mendapatkan informasi, keterampilan, cara berfikir, dan mengekspresikan idenya. Jerome Bruner mengatakan bahwa pengertian *Discovery Learning* adalah metode belajar yang mendorong siswa untuk mengajukan pertanyaan dan menarik kesimpulan dari prinsip-prinsip umum praktis contoh pengalaman. Dasar ide Jerome Bruner adalah pendapat dari Piaget yang menyatakan bahwa anak harus berperan aktif dalam belajar dikelas.

Menurut Hosnan (Lestari, E.T., 2020: 7) *Discovery Learning* merupakan 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 berfikir analisis dan memecahkan sendiri masalah yang dihadapi.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran *Discovery Learning* Adalah suatu model pembelajaran untuk mengembangkan cara belajar siswa aktif dengan menemukan sendiri, menyelidiki sendiri, maka hasil yang diperoleh akan setia dan tahan lama dalam ingatan, tidak akan mudah dilupakan siswa. Dengan belajar penemuan, anak juga bisa berfikir analisis dan mencoba memecahkan sendiri masalah yang dihadapi.

2.1.3 Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Discovery Learning memiliki kelebihan sebagaimana diungkapkan Suherman, dkk (Lestari, E. T., 2020: 22) yaitu:"

1. Siswa aktif dalam kegiatan belajar, sebab ia berfikir dan menggunakan kemampuan untuk menemukan hasil akhir.
2. Siswa memahami benar pelajarannya, sebab mengalami sendiri proses menemukannya. Sesuatu yang diperoleh dengan cara ini lebih lama untuk diingat.

3. Menemukan sendiri bisa menimbulkan rasa puas. Kepuasan batin ini mendorongnya untuk melakukan penemuan lagi sehingga minat belajarnya meningkat.
4. Siswa yang memperoleh pengetahuan dengan metode penemuan akan lebih mampu mentransfer pengetahuannya ke berbagai konteks.
5. Metode ini melatih siswa untuk lebih banyak belajar sendiri”.

Disamping adanya kelebihan *Discovery Learning* juga ada kekurangannya. Menurut Hosnan (Lestari, E. T., 2020: 24) “kekurangan *Discovery Learning* diantaranya adalah:

1. Guru merasa gagal mendeteksi masalah dan adanya kesalahpahaman antara guru dan siswa.
2. Menyita waktu banyak
3. Menyita pekerjaan guru
4. Tidak semua siswa mampu melakukan penemuan
5. Tidak beraku untuk semua topik:
 - a. Berkenaan dengan waktu, strategi *Discovery Learning* membutuhkan waktu yang lebih lama daripada ekspositori
 - b. Kemampuan berfikir rasional siswa yang ada masih terbatas
 - c. Kesukaran dalam menggunakan faktor subjektivitas, terlalu cepat pada suatu kesimpulan
 - d. Faktor kebudayaan atau kebiasaan yang masih menggunakan pola pembelajaran lama
 - e. Tidak semua siswa dapat mengikuti pelajaran dengan model *Discovery Learning*
 - f. Tidak semua topik cocok dengan model *Discovery Learning*

2.1.4 Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Menurut Veerman (Lestari, E. T., 2020: 15) “langkah-langkah pembelajaran dalam model *Discovery Learning* antara lain *orientation, hypotesis generation, hypotesis testing, conclusion dan regulation*, yang secara rinci dijelaskan sebagai berikut.

1. *Orientation*

Guru memberikan fenomena yang terkait dengan materi yang diajarkan untuk memfokuskan siswa pada permasalahan yang dipelajari. Fenomena yang ditampilkan oleh guru membuat guru mengetahui kemampuan awal siswa. Tahap *orientation* melibatkan siswa untuk membaca pengantar dan atau informasi latar belakang, mengidentifikasi masalah dalam fenomena, menghubungkan fenomena dengan pengetahuan yang didapat sebelumnya. Sintaks *orientation* melatih kemampuan interpretasi, analisis dan evaluasi pada aspek kemampuan berfikir kritis.

2. *Hypothesis Generation*

Tahapan *Hypothesis Generation* membuat siswa merumuskan hipotesis terkait permasalahan. Siswa merumuskan masalah dan mencari tujuan dari proses pembelajaran. Sintaks *hipotesis generation* melatih kemampuan interpretasi, analisis, evaluasi, dan inferensi. Masalah yang telah dirumuskan diuji pada tahapan *hipotesis testing*.

3. *Hypothesis Testing*

Hipotesis yang dihasilkan pada tahapan *hipotesis generation* tidak dijamin kebenarannya. Pembuktian terhadap hipotesis yang dibuat oleh siswa dibuktikan pada tahapan *Hypothesis Testing*. Tahapan pengujian siswa harus merancang dan melaksanakan eksperimen untuk membuktikan hipotesis yang telah dirumuskan, mengumpulkan data dan mengomunikasikan hasil dari eksperimen. Sintaks *Hipotesis Testing* melatih kemampuan regulasi diri, evaluasi, analisis, interpretasi dan penjelasan.

4. *Conclusion*

Kegiatan siswa pada tahapan *conclusion* adalah meninjau hipotesis yang telah dirumuskan dengan fakta-fakta yang telah diperoleh dari pengujian hipotesis. Siswa memutuskan fakta-fakta hasil pengujian hipotesis apakah sesuai dengan hipotesis yang telah dirumuskan atau siswa mengidentifikasi ketidaksesuaian antara hipotesis dengan fakta yang diperoleh dari pengujian hipotesis. Tahapan *Conclusion* membuat siswa merevisi hipotesis atau

mengganti hipotesis dengan hipotesis yang baru. Sintaks Conclusion melatih kemampuan menyimpulkan, analisis, interpretasi, evaluasi dan penjelasan.

5. *Regulation*

Tahapan *regulation* berkaitan dengan proses perencanaan, monitoring dan evaluasi. Perencanaan melibatkan proses menentukan tujuan dan cara untuk mencapai tujuan tersebut. *Monitoring* merupakan sebuah proses untuk mengetahui kebenaran langkah-langkah dan tindakan yang diambil oleh siswa terkait waktu pelaksanaan dan hasil berdasarkan perencanaan yang telah dibuat sebelumnya. Guru mengkonfirmasi kesimpulan dan mengklarifikasi hasil-hasil yang tidak sesuai untuk menemukan konsep sebagai produk dari proses pembelajaran. Sintaks *Regulation* melatih kemampuan evaluasi, regulasi diri, analisis penjelasan, interpretasi dan menyimpulkan.”

2.1.5 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah sesuatu yang digunakan oleh guru untuk menilai hasil pelajaran yang diberikan guru kepada siswa selama proses belajar yang dilakukan dalam waktu tertentu (Astuti, D.K.S., & Widiana, I.W., 2017:31). Hasil belajar dapat dikatakan sebagai prestasi atau pencapaian yang didapatkan siswa setelah menyelesaikan sejumlah materi pelajaran. Hasil belajar diperoleh siswa setelah siswa melakukan suatu proses yang namanya belajar. Belajar dapat diartikan suatu penguasaan ilmu pengetahuan yang diungkapkan melalui bentuk perubahan tingkah laku. Hasil belajar dapat diukur melalui tes hasil belajar yang kemudian akan memperoleh nilai hasil belajar. Menurut Sumarni (2019: 187) “hasil belajar adalah berubahnya sikap/tingkah laku individu bukan hanya mengenai perubahan pengetahuan saja akan tetapi juga mencakup kecakapan, kemampuan, sikap, kebiasaan, pengertian, penguasaan yang semuanya harus dilakukan secara sadar dan memiliki tujuan secara positif serta bersifat berkesinambungan dan permanen”.

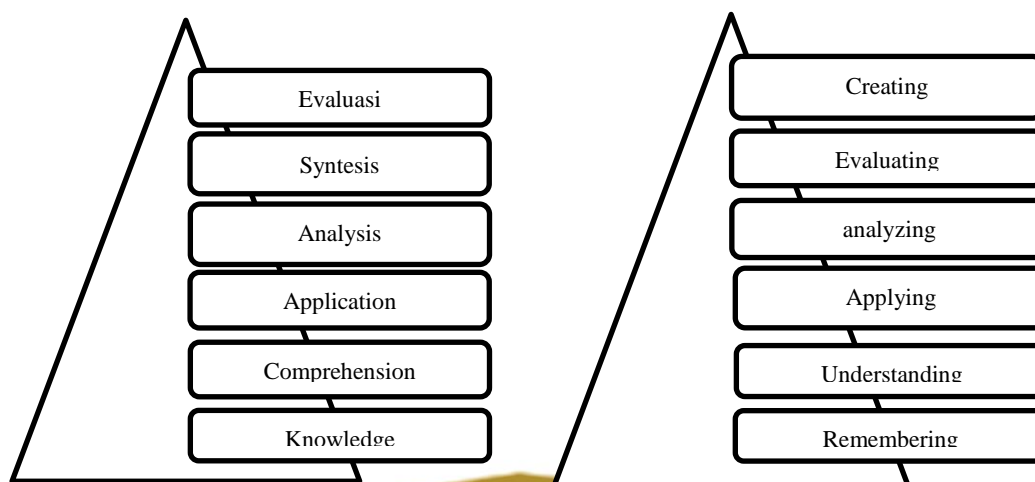
Tujuan dari seseorang belajar disekolah adalah untuk belajar, belajar tentang sesuatu yang dia tidak bisa agar menjadi bisa, dari yang tidak tahu

menjadi tahu, ternyata hal seperti demikian mampu memengaruhi sikap, pikiran dan tingkah lakunya. Jadi dapat disimpulkan bahwasanya hasil belajar adalah suatu yang diperoleh seseorang setelah melakukan proses belajar yang dapat diukur dengan tes untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran yang nampak pada perilaku siswa.

2.1.6 Taksonomi Bloom

Kata taksonomi, diambil dari bahasa Yunani yaitu *tassein* yang berarti mengelompokkan dan *nomos* yang berarti aturan. Sehingga taksonomi dapat didefinisikan sebagai suatu pengelompokkan hal berdasarkan hierarki tertentu. Benjamin S. Bloom, M. D. Engelhart, E. J. Furst, W. H. Hill dan D. R. Krathwohl pada tahun 1965, mengenalkan sebuah konsep kemampuan berpikir yang dinamakan Taksonomi Bloom. Taksonomi Bloom adalah struktur hierarki yang mengklasifikasikan *skill* mulai dari tingkat rendah (sederhana) hingga tingkat yang lebih tinggi (kompleks). Benjamin S. Bloom dalam kerangka konsep ini, membagi tujuan pendidikan menjadi tiga domain/ranah kemampuan intelektual yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik. Dalam ranah kognitif terdapat enam kategori yaitu pengetahuan (*knowledge*), pemahaman (*comprehension*), penerapan (*application*), analisis (*analysis*), sintesis (*synthesis*), dan evaluasi (*evaluation*) (Bloom, 1956: 18).

Pada tahun 1994, Lorin Anderson Krathwohl yang merupakan salah seorang murid Bloom, dan beberapa ahli psikologi aliran kognitivisme melakukan perbaikan dalam taksonomi Bloom. Doman/ranah yang direvisi hanya pada ranah kognitif. Perbaikan tersebut dilakukan agar sesuai dengan kemajuan jaman (Utari, 2011:7). Perubahan istilah tersebut dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 2.1 Old version (kiri) dan New version (kanan)

Berdasarkan gambar 1, Taksonomi Bloom baru versi Kreathwohl (2002: 214) dalam ranah kognitif meliputi *remembering* (mengingat), *understanding* (memahami), *applying* (menerapkan), *analyzing* (menganalisis), *evaluating* (menilai) dan *creating* (mencipta). Hasil revisi keenam ranah kognitif ini dalam pembelajaran dikenal dengan istilah C1 sampai C6. Pada penelitian ini peneliti menggunakan Taksonomi Bloom yang telah direvisi. Berikut ini akan diuraikan penjelasan dari masing-masing ranah *kognitif*.

1. Mengingat (C1)

Mengingat yaitu mengambil pengetahuan dari memori jangka panjang. Dalam hal ini mengingat merupakan usaha untuk memperoleh kembali pengetahuan baik yang baru saja didapatkan maupun yang sudah lama didapatkan. Mengingat meliputi kegiatan mengenali (*recognizing*) dan memanggil kembali (*recalling*).

2. Memahami (C2)

Memahami yaitu mengkontruksi makna dari materi pembelajaran, termasuk apa yang diucapkan, ditulis dan digambarkan oleh guru. Memahami berkaitan dengan membangun sebuah pengertian dari berbagai sumber seperti pesan, bacaan dan komunikasi. Memahami meliputi kegiatan menafsirkan (*interpreting*), mencontohkan (*exemplifying*), mengklasifikasikan

(*classifying*), merangkum (*summarizing*), menyimpulkan (*inferring*), membandingkan (*comparing*), dan menjelaskan (*explaining*).

3. Mengaplikasikan (C3)

Menerapkan yaitu menggunakan atau menerapkan suatu prosedur dalam keadaan tertentu. Menerapkan menunjuk pada proses kognitif yang memanfaatkan atau mempergunakan suatu prosedur untuk melaksanakan percobaan atau menyelesaikan permasalahan. Mengaplikasikan meliputi kegiatan mengeksekusi (*executing*) dan mengimplementasikan (*implementing*).

4. Menganalisis (C4)

Menganalisis berarti memecah materi menjadi bagian-bagian penyusunnya dan menentukan hubungan hubungan antara bagian itu serta menentukan hubungan antara bagian-bagian tersebut dengan keseluruhan struktur atau tujuan. Kemampuan menganalisis merupakan jenis kemampuan yang banyak dituntut dari kegiatan pembelajaran di sekolah-sekolah. Berbagai mata pelajaran menuntut siswa memiliki kemampuan menganalisis dengan baik. Menganalisis meliputi kegiatan membedakan (*differentiating*), mengorganisasi (*organizing*), mengatribusikan (*attributing*).

5. Mengevaluasi (C5)

Mengevaluasi yaitu mengambil keputusan berdasarkan kriteria atau standar. Evaluasi berkaitan dengan proses kognitif yang memberikan penilaian berdasarkan kriteria dan standar yang sudah ada. Mengevaluasi meliputi kegiatan memeriksa (*checking*) dan mengeritik (*critiquing*)

6. Mencipta (C6)

Mencipta yaitu memadukan bagian-bagian untuk membentuk sesuatu yang baru dan koheren atau untuk membuat suatu produk yang orisinal. Perbedaan menciptakan dengan kategori berpikir kognitif lainnya adalah pada kategori yang lain seperti mengerti, menerapkan, dan menganalisis siswa bekerja dengan informasi yang sudah dikenal sebelumnya, sedangkan pada menciptakan siswa bekerja dan menghasilkan sesuatu yang baru. Kegiatan

mencipta meliputi kegiatan Merumuskan (*generating*), merencanakan (*planning*), dan memproduksi (*producing*).

Berdasarkan Taksonomi Bloom yang telah direvisi, menghafal dan mengingat kembali informasi diklasifikasikan sebagai berpikir tingkat rendah sedangkan menganalisis, mensintesis dan mengevaluasi sebagai berpikir tingkat tinggi (Dori dan Zohar, 2013: 147). Hal serupa juga diungkapkan oleh Sani (2015:4), Taksonomi Bloom dianggap merupakan dasar bagi berpikir tingkat tinggi. Tiga aspek kognitif yang meliputi mengingat (C1), memahami (C2) dan aplikasi (C3) menjadi bagian dari keterampilan berpikir tingkat rendah atau *lower-order thinking skill* (LOTS). Sedangkan tiga aspek kognitif lainnya yang meliputi analisa (C4), evaluasi (C5), dan mencipta (C6) merupakan bagian dari keterampilan berpikir tingkat tinggi atau *higher order thinking skill* (HOTS). Dalam hal ini semakin tinggi kategori pada ranah kognitif yang dicapai siswa maka akan semakin sulit kemampuan berpikirnya.

2.1.7 Pengertian IPA

Ilmu Pengetahuan Alam adalah pengetahuan yang sistematis dan berlaku secara umum (*universal*) yang membahas tentang sekumpulan data mengenai gejala alam yang dihasilkan berdasarkan hasil observasi, eksperimen, penyimpulan, dan penyusunan teori. Istilah IPA dikenal juga dengan istilah ilmu sains yang berasal dari bahasa latin *scientia*, yang secara harfiah berarti pengetahuan, namun dalam perkembangan penelitiannya menjadi khusus Ilmu Pengetahuan Alam atau Sains.

Ilmu pengetahuan alam (IPA) berkaitan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis. Dengan demikian, pada hakikatnya IPA adalah ilmu untuk mencari tahu, memahami alam semesta secara sistematis dan mengembangkan pemahaman ilmu pengetahuan tentang gejala alam yang dituangkan berupa fakta, konsep, prinsip, dan hukum yang teruji kebenarannya.

Akan tetapi IPA bukan hanya merupakan kumpulan pengetahuan berupa fakta, konsep, prinsip, melainkan juga suatu proses penemuan dan pengembangan.

Oleh karena itu untuk mendapatkan pengetahuan harus melalui suatu rangkaian kegiatan dalam metode ilmiah serta menuntut sikap ilmiah.

2.1.8 Materi IPA

Benda Angkasa Luar terdiri atas delapan planet. Kedelapan planet tersebut mengelilingi Matahari sebagai pusatnya. Manusia mempelajari sistem tata surya melalui penelitian. Mereka melakukannya selama bertahun-tahun untuk menjawab misteri tentang ruang angkasa. Sistem tata surya menjadikan Matahari sebagai pusatnya. Matahari adalah sebuah bintang raksasa yang sangat panas seperti bola pijar. Di sekeliling bola berpijar, ada lingkaran cahaya berisi gas panas yang disebut corona. Suhu di permukaannya hampir 6000 derajat Celsius. Suhu inti Matahari mencapai 15.000.000 derajat Celsius. Percikan panasnya dapat membakar segala sesuatu hingga 97 kilometer. Namun, Matahari hanya tergolong bintang sedang. Masih banyak bintang besar yang jauh lebih besar dan lebih panas dari matahari.

Planet apa yang terdekat dengan Matahari? Planet ini bernama Merkurius. Planet Merkurius berjarak limapuluh delapan juta kilometer dari Matahari. Merkurius sulit terlihat di langit pada malam hari jika dilihat dari Bumi. Merkurius baru terlihat setelah Matahari terbenam, atau sebelum Matahari terbit. Keunikan dari Merkurius adalah melesat cepat mengelilingi Matahari, tetapi berotasi sangat lambat. Satu hari di Merkurius sama dengan 30 hari di Bumi.

Planet berikutnya adalah planet Venus. Planet Venus merupakan planet terdekat dari Bumi. Venus lebih panas dibanding Merkurius yang lebih dekat dengan Matahari. Hal ini terjadi karena Planet Venus memiliki lapisan atmosfer tebal yang dilapisi awan. Oleh karena itu, pancaran sinar Matahari terperangkap di dalamnya. Awan yang mengelilingi Venus menjadi salah satu keunikan planet ini. Awan tersebut terlihat indah karena memantulkan cahaya Matahari. Selain itu, Venus menjadi planet paling terang di antara planet-planet dalam sistem tata surya. Venus melakukan rotasi dengan arah yang berlawanan dengan arah rotasi planet-planet lainnya. Venus berotasi searah dengan jarum jam. Satu hari di Venus sama dengan 243 hari di Bumi.

Planet ketiga adalah Bumi yang disebut sebagai Planet Biru. Sebagian besar Bumi ditutupi oleh lautan, sehingga nampak biru. Bumi diselubungi oleh udara tebal yang disebut atmosfer. Fungsi dari atmosfer untuk menyaring panas dari Matahari sehingga tidak terbakar.

Planet setelah Bumi adalah Mars. Mars dijuluki sebagai Planet Merah. Planet ini disebut-sebut paling menyerupai Bumi. Satu hari di Mars sama dengan 24,6 jam di Bumi. Ia juga memiliki kutub yang diselubungi es. Suhu udara di Mars lebih dingin daripada suhu di Bumi, yaitu sekitar 63 derajat Celsius di bawah nol, karena letak Mars yang lebih jauh dari Matahari dibanding Bumi. Mars juga memiliki lapisan atmosfer, namun lebih tipis dibanding Bumi.

Planet kelima adalah planet Jupiter. Jupiter adalah planet terbesar di dalam tata surya. Suhu di planet ini pun sangat rendah, mencapai kurang lebih minus 100 derajat Celsius. Planet Jupiter merupakan planet yang sebagian besar terdiri atas gas. Letak inti planetnya pun jauh di tengah. Planet ini memiliki bintik merah yang ternyata merupakan badai raksasa.

Planet keenam dalam sistem tata surya adalah planet Saturnus. Saturnus terlihat memiliki cincin yang melingkari tubuhnya. Cincin tersebut terdiri atas lingkaran bebatuan, debu, dan es yang terperangkap dalam orbit mengelilingi planet tersebut. Saturnus merupakan gas raksasa yang berputar sangat cepat. Hal ini menyebabkan bagian ekuatornya mengembung. Planet Uranus merupakan planet ketujuh dalam sistem tata surya. Planet Uranus berputar miring karena porosnya yang hampir sejajar dengan orbitnya. Suhu planet ini sangat dingin, yaitu sekitar minus 212 derajat Celsius.

Planet yang berada di urutan paling jauh dari Matahari adalah planet Neptunus. Planet ini tampak berwarna biru gelap dari kejauhan dan tidak memiliki permukaan yang nyata. Sama halnya dengan Jupiter, Saturnus, dan Uranus, planet ini juga terdiri atas gumpalan gas. Atmosfernya dipenuhi dengan gas metana, dan sering terjadi badai yang sangat besar.

2.2 Kerangka Berfikir

Berdasarkan kerangka teoritis di atas dapat disusun kerangka berpikir pengaruh model pembelajaran *Discovery Learning* terhadap hasil belajar dengan materi Benda Angkasa Luar pada pembelajaran IPA di kelas VI SDN 060934 Medan Johor Tahun Pelajaran 2023/2024. Permasalahan-permasalahan yang sering terjadi atau dihadapi siswa dalam proses pembelajaran IPA adalah sebagian besar siswa yang menganggap bahwa pelajaran IPA adalah mata pelajaran atau pelajaran yang sulit, dan membosankan. Permasalahan ini terjadi karena strategi dan model pembelajaran yang digunakan guru masih konvensional, sehingga proses pembelajaran dirasakan sangat monoton bagi siswa. Peserta didik banyak belajar dengan menerima atau ceramah, mencatat dan menghafal pelajaran, tidak ada timbal balik antara siswa dengan guru maupun siswa dengan siswa. Sehingga hal inilah yang membuat siswa kurang senang dalam belajar IPA.

Guru sangat berperan dalam proses pembelajaran. Keberhasilan suatu pembelajaran sangat bergantung dari segi model pembelajaran yang digunakan oleh guru. Salah satu solusi yang dapat dilakukan oleh seorang guru adalah dengan mengembangkan metode atau model pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Model yang digunakan sebagai pemecahan masalah pembelajaran IPA tersebut adalah model pembelajaran *Discovery Learning*. Dimana model pembelajaran *Discovery Learning* merupakan model pembelajaran yang dalam proses pembelajarannya berpusat pada siswa, untuk mengembangkan belajar siswa aktif dengan menemukan sendiri, menyelidiki sendiri, maka hasil yang diinginkan akan bertahan lama. Akan tetapi tidak luput dengan bimbingan guru.

Dari pemaparan di atas, diduga bahwa dengan penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* berpengaruh secara positif terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran IPA

2.3 Defenisi Operasional

Defenisi operasional penelitian ini untuk memudahkan memahami maksud dari penggunaan kata pada judul dalam penelitian ini, maka penulis perlu menjelaskan sebagai berikut:

1. Belajar adalah proses yang dilalui seseorang dalam rangka mencapai perubahan dalam dirinya pada mata pelajaran IPA materi Benda Angkasa Luar.
2. Model Pembelajaran adalah suatu perencanaan yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan kegiatan pembelajaran dikelas.
3. Model Pembelajaran *Discovery Learning* adalah suatu model pembelajaran yang dapat membantu keaktifan siswa untuk memahami materi yang diajarkan pada mata pelajaran IPA materi Benda Angkasa Luar.
4. Hasil belajar adalah nilai yang diperoleh dari hasil tes setelah pelaksanaan pembelajaran.

2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan menurut Sugiyono (2019:96). Hipotesis dalam penelitian ini adalah ada pengaruh signifikan model *Discovery Learning* belajar IPA kelas VI SDN 060934 Medan Johor.

