

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kajian Teori**

##### **2.1.1 Kemampuan Analisis**

###### **1. Pengertian Kemampuan Analisis Peserta didik**

Kemampuan analisis adalah kemampuan seorang individu untuk menguraikan berbagai informasi yang diterima melalui penginderaan manusia yaitu penglihatan, pendengaran hingga perasa. Dalam proses pembelajaran biasanya peserta didik lebih banyak menerima informasi atau materi melalui penginderaan mata dan pendengaran. Lalu memproses dan memecahkan masalah hingga membagi hubungan – hubungan serta unsur yang saling berkaitan dalam konteks yang tepat. Agar mendapatkan pandangan yang terarah tentang informasi yang telah dipelajari sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan pada administrasi pembelajaran.

Anderson & Krathwohl (2010: 120) “kemampuan analisis ini mencakup tiga proses yaitu peserta didik dapat menguraikan informasi yang relevan, dan menentukan sudut pandang tentang tujuan dalam mempelajari suatu informasi”.

Menurut Suherman & Sukjaya (1990:49) “kemampuan analisis merupakan kemampuan untuk merinci atau menguraikan suatu masalah (soal) menjadi bagian – bagian yang lebih kecil (komponen) serta mampu memahami hubungan antara bagian – bagian tersebut”.

Dari kedua pendapat tentang kemampuan analisis maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan analisis merupakan kemampuan yang harus dimiliki oleh

setiap peserta didik agar mampu mencapai prestasi yang lebih baik. Kemampuan analisis membuat peserta didik lebih kritis dalam mengolah suatu informasi yang telah diterima dan mampu menjelaskan setiap informasi secara tersusun baik lisan dan tulisan. Kemampuan analisis membuat peserta didik menjadi mandiri secara individu dan menjadi peserta didik yang aktif ketika pembelajaran berlangsung.

## **2. Indikator Kemampuan Analisis**

Komponen yang telah dirumuskan oleh Ross dalam Rohayati(2003:6) mengungkapkan beberapa indikator kemampuan analisis, yakni:

1. Memberikan alasan mengapa sebuah jawaban atau pendekatan terhadap suatu masalah adalah masuk akal.
2. Menganalisis pernyataan – pernyataan dan memberikan contoh yang dapat mendukung atau bertolak belakang.
3. Menggunakan data yang mendukung untuk menjelaskan mengapa cara yang digunakan serta jawaban adalah benar.
4. Membuat dan mengevaluasi kesimpulan umum berdasarkan atas penyelidikan dan penelitian.
5. Meramalkan kesimpulan atau putusan dari informasi yang sesuai.
6. Mempertimbangkan validitas dari argumen dengan menggunakan berfikir induktif dan deduktif.

Menurut Anderson & Krathwohl (2001:121-124) mengemukakan indikator untuk mengukur kemampuan analisis adalah sebagai berikut:

1. Membedakan  
Membedakan melibatkan proses memilah bagian – bagian yang relevan atau penting dari sebuah proses – proses kognitif dalam kategori memahami karena membedakan melibatkan proses secara struktural dan menentukan bagaimana bagian – bagian sesuai dengan struktur keseluruhannya. Membedakan juga berbeda dengan membandingkan dalam hal penggunaan konteks yang lebih luas untuk menentukan informasi yang lebih relevan atau tidak.
2. Mengorganisasi  
Mengorganisasi melibatkan proses mengidentifikasi elemen – elemen komunikasi atau situasi dan proses mengenali bagaimana elemen – elemen tersebut membentuk struktur yang koheren.
3. Mengontribusi

Mengontribusi terjadi ketika peserta didik dapat menentukan sudut pandang, pendapat, nilai atau tujuan dibalik komunikasi. Berbeda dengan menafsirkan, yang didalamnya peserta didik mencoba untuk memahami, mengontribusikan melampaui pemahaman dasar untuk menarik kesimpulan tentang tujuan atau sudut pandang.

Dari kedua pendapat ahli mengenai indikator kemampuan analisis dapat disimpulkan bahwa indikator kemampuan analisis peserta didik terdapat pada materi yang berupa pemecahan masalah dengan desain perbedaan, mengorganisir atau menghubungkan satu bagian dengan bagian lainnya sehingga terdapat keterkaitan dengan unsur yang relevan, mengolah informasi dari berbagai sumber yang mendukung dan menyimpulkan solusi atas pemecahan masalah untuk kemudian berperan aktif memaparkan secara rinci dan tersusun dalam upaya untuk menentukan sudut pandang dan tujuan mempelajari suatu informasi.

## **2.1.2 Model Pembelajaran**

### **1. Pengertian Model Pembelajaran**

Model pembelajaran merupakan seluruh tahapan yang telah dibuat dalam administrasi pembelajaran yang telah direncanakan meliputi pola yang tersusun secara sistematis, serta segala fasilitas yang digunakan dalam proses pembelajaran baik sebelum, sedang dan sesudah kegiatan pembelajaran. Pemilihan model pembelajaran didasarkan pada silabus yang berlaku dan isi materi pada mata pelajaran beserta tujuan pembelajaran yang akan disampaikan saat kegiatan belajar mengajar berlangsung.

Menurut Arends dalam Suprijono (2013: 46) “Model pembelajaran mengaju pada pendekatan yang digunakan termasuk didalamnya tujuan – tujuan pembelajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan pengelolaan kelas”.

Menurut Istarani (2011: 1) “Model pembelajaran adalah seluruh rangkaian penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum, sedang dan sesudah pembelajaran yang dilakukan guru serta fasilitas yang terkait yang digunakan secara langsung atau tidak dalam proses belajar”.

Berdasarkan uraian pada kedua pernyataan dari para ahli tentang model pembelajaran dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan perencanaan yang telah disusun sebelum proses pembelajaran dilaksanakan, model pembelajaran digunakan untuk mencapai kompetensi/tujuan pembelajaran serta mengatur setiap tahapan pembelajaran sejak awal pelajaran berlangsung, pemberian stimulus, penyampaian materi, menyiapkan peserta didik, sesi tanya jawab hingga memberikan tugas kepada peserta didik. Pemilihan model disesuaikan dengan silabus yang digunakan serta mengatur penggunaan media pembelajaran yang akan dipakai dan harus memperhatikan keadaan peserta didik di dalam ruangan kelas agar tercipta keadaan yang terorganisir serta berpeluang menciptakan kualitas pembelajaran yang efektif dan efisien sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik.

## **2. Ciri–Ciri Model Pembelajaran**

Menurut Kardi dan Nur dalam Trianto (2011: 142) istilah model pembelajaran mempunyai makna yang lebih luas daripada strategi, metode atau prosedur. Model pengajaran mempunyai empat ciri khusus yang tidak dimiliki oleh strategi, metode atau prosedur. Ciri – ciri khusus model pembelajaran adalah:

1. Rasional teoritik logis yang disusun oleh para pencipta atau pengembangnya.
2. Landasan pemikiran tentang apa dan bagaimana peserta didik belajar (tujuan pembelajaran yang akan dicapai).
3. Tingkah laku mengajar yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan dengan berhasil.
4. Lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran itu dapat tercapai.

Model pembelajaran mempunyai ciri – ciri yang membedakannya dengan strategi ataupun metode. Menurut Rusman (2011: 136) model pembelajaran mempunyai ciri – ciri sebagai berikut:

1. Berdasarkan teori pendidikan dan teori belajar dari para ahli tertentu.
2. Mempunyai misi atau tujuan tertentu.
3. Dapat dijadikan pedoman untuk perbaikan kegiatan belajar mengajar dikelas.
4. Memiliki bagian – bagian model yang dinamakan: (1) urutan langkah – langkah pembelajaran (*syntax*); (2) adanya prinsip – prinsip reaksi; (3) sistem sosial; dan (4) sistem pendukung.
5. Memiliki dampak sebagai akibat terapan model pengajaran.
6. Membuat persiapan mengajar (desain instruksional) dengan pedoman model pembelajaran yang dipilihnya.

Berdasarkan pernyataan ahli pada pembahasan ciri – ciri model pembelajaran dapat disimpulkan bahwa ciri – ciri model pembelajaran adalah penyusunan dan pemilihan model berlandaskan teori logis yang rasional yang dapat dikembangkan sesuai kebutuhan dan perkembangan zaman, pemilihan model pembelajaran berdasarkan tujuan yang ingin dicapai dalam mata pelajaran yang dipegang, diperlukannya pemahaman dan penguasaan model dalam pemilihan model pembelajaran serta diharapkan dapat tercipta lingkungan yang kondusif agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien.

### **3. Fungsi Model Pembelajaran**

Fungsi pembelajaran ialah untuk menjadi pedoman dalam proses pembelajaran agar semua tahapan–tahapan dalam pembelajaran dapat tersusun sehingga tujuan yang hendak dicapai dapat terlaksana secara efisien. Penggunaan model pembelajaran juga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga dapat menguatkan pengalaman belajar peserta didik serta meningkatkan motivasi pembelajaran. Model pembelajaran dapat dikembangkan sesuai dengan

perkembangan zaman dengan landasan penyusunan berdasarkan penelitian terlebih dahulu.

Menurut Ujang S. Hidayat (2011: 65) model pembelajaran memiliki beberapa fungsi sebagai berikut:

1. Pedoman, model pembelajaran dapat berfungsi sebagai pedoman yang dapat menjelaskan apa yang harus dilakukan oleh guru. Dengan demikian, maka pembelajaran menjadi sesuatu yang ilmiah, terencana dan merupakan kegiatan – kegiatan yang mempunyai tujuan.
2. Pengembangan kurikulum, model pembelajaran dapat dibantu dalam pengembangan kurikulum untuk satuan dan kelas yang berbeda dalam pendidikan.
3. Menetapkan bahan – bahan pengajaran. Model pembelajaran dapat menetapkan secara rinci bentuk – bentuk bahan pengajar yang berbeda yang akan digunakan oleh guru dalam membantu perubahan yang baik dari kepribadian peserta didik.
4. Membantu perbaikan dalam pembelajaran, model pembelajaran dapat membantu proses belajar – mengajar dan meningkatkan keefektifan belajar.

Menurut Trianto (2010: 53) “fungsi model pembelajaran adalah sebagai pedoman bagi perancang pengajar dan para guru dalam melaksanakan pembelajaran. Untuk memilih model ini sangat dipengaruhi oleh tujuan yang akan dicapai dalam pengajaran tersebut serta tingkat kemampuan peserta didik. Disamping itu pula, setiap model pembelajaran juga mempunyai tahap – tahap (sintaks) yang dapat dilakukan peserta didik dengan bimbingan guru. Antara sintaks satu dengan sintaks yang lain juga mempunyai perbedaan. Perbedaan – perbedaan ini, diantaranya pembukaan dan penutupan pembelajaran yang berbeda antara satu dengan yang lain. Oleh karena itu, guru perlu menguasai dan dapat menerapkan berbagai keterampilan mengajar, agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang beraneka ragam dan lingkungan belajar yang menjadi ciri sekolah pada dewasa ini”.

Dari kedua pernyataan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa fungsi model pembelajaran merupakan pedoman yang digunakan oleh setiap guru atau pengajar dalam melaksanakan kegiatan pembelajarannya dengan menggunakan tahapan – tahapan (sintaks) dan fasilitas apa saja yang diperlukan dalam kegiatan pembelajaran yang membimbing pengajar sejak awal, sedang hingga penutupan

pembelajaran untuk mencapai tujuan yang hendak dicapai agar kegiatan pembelajaran dapat berjalan efektif.

### **2.1.3 Model Pembelajaran *Discovery Learning***

#### **1. Pengertian Model Pembelajaran *Discovery Learning***

Model pembelajaran *discovery learning* merupakan metode yang pembelajaran yang inovatif. Ditinjau dari arti kata “*discovery*” yakni penemuan yang berarti metode pembelajaran ini menekankan peserta didik untuk berusaha menemukan tujuan dari kegiatan pembelajaran itu.

Menurut Oemar Hamalik dalam Takdir (2012: 29) “menyatakan bahwa *discovery learning* adalah proses pembelajaran yang menitikberatkan pada mental intelektual para anak didik dalam memecahkan berbagai persoalan yang dihadapi, sehingga menemukan suatu konsep generalisasi yang dapat diterapkan di lapangan.”.

Menurut Mulyasa dalam Takdir (2012: 29) “menyatakan bahwa *discovery* merupakan strategi pembelajaran yang menekankan pengalaman langsung di lapangan, tanpa harus selalu bergantung pada teori – teori pembelajaran yang ada dalam pedoman buku pembelajaran”

Berdasarkan uraian pendapat ahli mengenai model pembelajaran *discovery learning* bahwa model pembelajaran *discovery learning* merupakan pembelajaran yang menekankan peserta didik untuk menemukan konsep, pemahaman dan kemampuan berdasarkan pemecahan masalah yang terdapat dalam kegiatan belajar karena teori yang diajarkan perlu digunakan agar dapat diterapkan pada kehidupan nyata.

## 2. Kelebihan dan kekurangan Model *Discovery Learning*

Segala hal di dunia ini pastinya memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing, begitu pula dengan model pembelajaran *discovery learning* yang memiliki kelebihan dan kekurangannya. Pemilihan model pembelajaran harus didasarkan atas beberapa pertimbangan untuk memaksimalkan kelebihan dan meminimalkan kekurangannya.

Menurut Hosnan (2014: 287-288) mengemukakan beberapa kelebihan dari model *discovery learning* yakni sebagai berikut:

- a. Membantu peserta didik untuk memperbaiki dan meningkatkan keterampilan – keterampilan dan proses – proses kognitif.
- b. Pengetahuan yang diperoleh melalui model ini sangat pribadi dan ampuh karena menguatkan pengertian, ingatan dan transfer.
- c. Dapat meningkatkan kemampuan peserta didik untuk memecahkan masalah.
- d. Membantu peserta didik memperkuat konsep dirinya, karena memperoleh kepercayaan bekerja sama dengan yang lain.
- e. Mendorong keterlibatan keaktifan peserta didik.
- f. Mendorong peserta didik berpikir intuisi dan merumuskan hipotesis
- g. Melatih peserta didik belajar mandiri.
- h. Peserta didik aktif dalam kegiatan belajar mengajar, karena ia berpikir dan menggunakan kemampuan untuk merumuskan hasil akhir.

Menurut Manzano dalam Hosnan (2014: 288) mengemukakan beberapa kelebihan dari model *discovery learning* yakni sebagai berikut:

- a. Menumbuhkan sekaligus menanamkan sikap *inquiry*.
- b. Pengetahuan bertahan lama dan mudah diingat.
- c. Hasil belajar *discovery* mempunyai efek transfer yang lebih baik.
- d. Meningkatkan penalaran peserta didik dan kemampuan berpikir bebas.
- e. Melatih keterampilan – keterampilan kognitif peserta didik untuk menemukan dan memecahkan masalah tanpa pertolongan orang lain.

Berdasarkan poin yang telah diuraikan oleh para ahli mengenai kelebihan dari model pembelajaran *discovery learning*, dapat disimpulkan bahwa model *discovery learning* membuat peserta didik belajar untuk lebih mandiri, ilmu yang

telah dipelajari menggunakan model *discovery* mampu bertahan lama karena tidak hanya dihafal melainkan diterapkan untuk memecahkan masalah, peserta didik dapat berpikir dengan bebas untuk mencari solusi atas permasalahan yang dihadapinya dan mendorong peserta didik untuk lebih aktif saat pembelajaran berlangsung.

Menurut Hosnan (2014: 288-289) model *discovery learning* memiliki beberapa kelemahan yaitu:

- a. Menyita banyak waktu karena guru dituntut mengubah kebiasaan mengajar yang umumnya sebagai pemberi informasi menjadi fasilitator, motivator, dan pembimbing.
- b. Kemampuan berpikir rasional peserta didik masih ada yang terbatas.
- c. Tidak semua peserta didik dapat mengikuti pelajaran dengan cara ini.

Model *discovery learning* menurut Suryobroto memiliki beberapa kelemahan (2002: 199), adalah:

- a. Penemuan akan dimonopoli oleh peserta didik yang lebih pandai dan menimbulkan perasaan frustrasi pada peserta didik yang kurang pandai.
- b. Kurang sesuai untuk kelas dengan jumlah peserta didik yang banyak.
- c. Memerlukan waktu yang relatif banyak.
- d. Karena biasa dengan perencanaan dan pengajaran tradisional, hasil belajar dengan metode ini selalu mengecewakan.
- e. Kurang memperhatikan diperolehnya sikap dan keterampilan karena yang lebih diutamakan adalah pengertian.
- f. Fasilitas yang dibutuhkan untuk mencoba ide – ide, kemungkinan tidak ada.
- g. Tidak memberi kesempatan untuk berpikir kreatif dan tidak semua pemecahan masalah menjamin penemuan yang penuh arti.

Berdasarkan pernyataan para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa kelemahan dari model *discovery learning* adalah yaitu model ini memerlukan waktu yang banyak sehingga tidak cukup diselesaikan dalam satu kali pertemuan, kemampuan berfikir rasional dibatasi dan tidak semua peserta didik pandai dalam memecahkan masalah sehingga menyebabkan semua pemecahan masalah

diselesaikan oleh peserta didik yang pandai dan akan menimbulkan peserta didik yang kurang pandai merasa dikucilkan oleh guru dan teman yang lainnya, tidak semua peserta didik dapat mengikuti pembelajaran ini karena kurangnya kebebasan untuk berfikir kreatif.

### **3. Langkah – langkah Model *Discovery Learning***

Dalam menerapkan pembelajaran dengan model ini, terdapat beberapa tahapan yang harus dilaksanakan dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Kurniasih & Sani (2014: 68-71) mengemukakan beberapa langkah – langkah operasional model *discovery learning* yaitu sebagai berikut:

- a. Langkah persiapan model *discovery learning*
  - 1) Menentukan tujuan pembelajaran.
  - 2) Melakukan identifikasi karakteristik peserta didik.
  - 3) Memilih materi pembelajaran.
  - 4) Menentukan topik – topik yang harus dipelajari peserta didik secara induktif
  - 5) Mengembangkan bahan – bahan belajar yang berupa contoh – contoh, ilustrasi, tugas dan sebagainya untuk dipelajari peserta didik.
- b. Prosedur aplikasi model *discovery learning*
  - 1) *Stimulation* (stimulasi/pemberian rangsangan)

Pada tahap ini peserta didik dihadapkan pada sesuatu yang menimbulkan kebingungan, kemudian dilanjutkan untuk tidak memberi generalisasi, agar timbul keinginan untuk menyelidiki sendiri. Guru dapat memulai dengan mengajukan pertanyaan, anjuran membaca buku dan belajar lainnya yang mengarah pada persiapan pemecahan masalah.
  - 2) *Problem statement* (pernyataan/identifikasi masalah)

Guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengidentifikasi masalah – masalah yang relevan dengan bahan pelajaran, kemudian salah satunya dipilih dan dirumuskan dalam bentuk hipotesis.
  - 3) *Data collection* (pengumpulan data)

Tahap ini peserta didik diberi kesempatan untuk mengumpulkan berbagai informasi yang relevan, membaca literatur, mengamati objek, wawancara, melakukan uji coba sendiri untuk menjawab pertanyaan atau membuktikan benar tidaknya hipotesis.
  - 4) *Data processing* (pengolahan data)

Pengolahan data merupakan kegiatan mengolah data dan informasi yang telah diperoleh peserta didik melalui wawancara, observasi dan sebagainya. Tahap ini berfungsi sebagai pembentuk konsep dan generalisasi, sehingga peserta didik akan mendapatkan pengetahuan baru dari alternatif jawaban yang perlu mendapat pembuktian secara logis.

5) *Verification* (pembuktian)

Pada tahap ini peserta didik melakukan pemeriksaan secara cermat untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis yang diterapkan tadi dengan temuan alternatif dan dihubungkan dengan hasil pengolahan data.

6) *Generalization* (menarik kesimpulan)

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.

Menurut Hosnan (2014: 285) seperti yang dikutip oleh Markaban (2006) terdapat beberapa langkah – langkah yang harus ditempuh oleh guru dalam melaksanakan model pembelajaran *discovery learning*, diantaranya;

- a. Merumuskan masalah.
- b. Data yang diberikan oleh guru, peserta didik menyusun, memproses, mengorganisir dan menganalisis data tersebut.
- c. Peserta didik menyusun konjektur (perkiraan) dari hasil analisis yang dilakukannya.
- d. Bila dipandang perlu, konjektur yang dibuat peserta didik diperiksa oleh guru.
- e. Apabila telah diperoleh kepastian tentang kebenaran konjektur tersebut, maka variabelisasi konjektur sebaiknya diserahkan juga kepada peserta didik untuk menyusunnya.
- f. Sesudah peserta didik menemukan apa yang dicari, hendaknya guru menyediakan soal latihan untuk memeriksa apakah hasil penemuan itu benar.

Berdasarkan teori yang dikemukakan oleh para ahli, dapat disimpulkan bahwa langkah – langkah yang digunakan dalam model *discovery learning* adalah model pembelajaran yang pada proses pengajarnya tidak menyampaikan materi secara keseluruhan untuk membuat peserta didik untuk terlibat aktif untuk mengetahui dan mencari konsep atau materi yang sengaja tidak disampaikan

sesuai dengan kata “*discovery*” dan tujuan model *discovery learning* yang berarti menemukan. Dari kedua pernyataan para ahli mengenai langkah – langkah model *discovery learning* yakni pemberian rangsangan dalam bentuk pertanyaan maupun pernyataan, mengidentifikasi pernyataan yang sesuai dengan materi pelajaran untuk merumuskan hipotesis sementara, pengumpulan data baik secara kelompok ataupun individu, membuktikan hipotesis sementara dengan data yang relevan, mengarahkan peserta didik untuk menarik kesimpulan berdasarkan dari hasil pengkajian dan pengamatannya dan mengarahkan peserta didik untuk memaparkan hasil temuannya.

#### **2.1.4 Teori Belajar yang Melandasi Model Pembelajaran *Discovery Learning***

Teori belajar pada dasarnya merupakan uraian mengenai bagaimana terjadinya belajar serta bagaimana informasi diproses dalam pikiran peserta didik itu sendiri. Berdasarkan suatu teori belajar diharapkan guru atau pendidik menentukan model pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik.

##### a Teori belajar Piaget

Menurut Piaget (Dahar, 1989: 159) “menegaskan bahwa penekanan teori konstruktivisme pada proses untuk menemukan teori atau pengetahuan yang dibangun dari realitas lapangan”

##### b Teori belajar Bruner

Teori yang dikemukakan oleh Bruner (Arends 2008:48) “*discovery learning* merupakan sebuah model pengajaran yang menekankan pentingnya membantu siswa untuk memahami struktur atau ide-ide kunci suatu disiplin ilmu, kebutuhan akan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar, dan keyakinan bahwa pembelajaran sejati terjadi melalui *personal discovery* (penemuan pribadi).”

c Teori belajar konstruktivisme

Menurut Bettercourt (Aunurahman 2009:28) “pengetahuan itu adalah kegiatan aktif siswa meneliti lingkungannya karena siswa aktif berperan membangun pengetahuan dan pemahamannya sendiri, maka setiap siswa harus mengetahui kekuatan dan kelemahannya yang dimilikinya.”

Berdasarkan uraian teori belajar yang telah dipaparkan, pemilihan *discovery learning* dilandasi atas teori piaget yang menyatakan bahwa manusia tidak bisa diberi informasi, namun mereka harus mengonstruksikan pengetahuannya sendiri. Agar peserta didik memiliki pengetahuan, maka peserta didik harus mencari dan membangun sendiri sebab pengetahuan sesungguhnya diciptakan dari pengalaman dirinya sendiri setelah melakukan proses interaksi pada diri sendiri. Pada teori Bruner menyatakan bahwa belajar akan lebih baik jika peserta didik diberikan kesempatan untuk berperan aktif dengan cara menyampaikan pengalaman yang dialami oleh dirinya maupun lingkungannya serta mencari data relevan mengenai konsep, teori, aturan, atau pemahaman yang terdapat dalam berbagai dan menemukan fakta dari sumber guna mengkonstruksikan kemampuan kognitif siswa. Teori konstruktivisme menurut Bettercourt melandasi semua pernyataan teori para ahli yang melandasi bahwa model pembelajaran *discovery learning* karena belajar yang berarti merekonstruksi makna atas informasi yang didapat. Dalam menemukan informasi peserta didik dapat merekonstruksi pengalaman diri serta lingkungan hidup selain itu pengetahuan yang telah dibangun dengan penemuan akan lebih baik jika peserta didik mengaplikasikannya dengan berperan aktif selama kegiatan pembelajaran agar

pengetahuan yang ada dapat dibangun karena pengetahuan peserta didik akan terkonstruksi dengan sendirinya berdasarkan pengalaman belajar yang baik. Konstruktivisme memberikan penekanan kepada peserta didik untuk membina pengetahuan melalui proses psikologi yang aktif untuk dibina dalam struktur kognitif anak dari hasil pengalaman mereka dengan alam. Perspektif konstruktivis makna pembelajaran adalah dibina dalam diri peserta didik hasil dari pengalaman pancainderanya dengan alam. Esensi dari teori konstruktivisme bahwa peserta didik harus menemukan dan mentransformasikan suatu informasi secara kompleks ke situasi lain, dan apabila dikehendaki informasi itu menjadi milik mereka sendiri. Dasar pembelajaran harus dikemas menjadi proses konstruksi bukan menerima pengetahuan, strategi pembelajaran lebih ditekankan dibandingkan seberapa banyak peserta didik memperoleh dan mengingat pengetahuan maka teori Piaget, Bruner dan konstruktivisme merupakan landasan dari model pembelajaran *discovery learning*.

### **2.1.5 Media Pembelajaran**

#### **1. Pengertian Media Pembelajaran**

Media pembelajaran merupakan perpaduan dua kata antara media dan pembelajaran, arti dari kata media yakni alat (sarana) komunikasi seperti koran, majalah, radio, televisi, film poster dan spanduk. Sedangkan, pembelajaran berarti kegiatan belajar dalam proses pendidikan. Jadi media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk memudahkan guru yang digunakan untuk penyampaian materi.

Menurut Schramm dalam Putri(2011: 20) “media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Jadi media pembelajaran adalah alat bantu yang dapat digunakan untuk pembelajaran.”.

Menurut Hanafiah & Suhana (2010: 59) “media pembelajaran merupakan segala bentuk perangsang dan alat yang disediakan guru untuk mendorong peserta didik belajar secara cepat, tepat, mudah, benar dan tidak terjadinya verbalisme.”.

Berdasarkan kedua pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan dalam proses pendidikan guna memudahkan guru untuk menyampaikan materi secara efektif dan mendorong peserta didik untuk memperhatikan pembelajaran serta meminimalisir guru sebagai pusat dari pembelajaran.

## **2. Fungsi Media Pembelajaran**

Model pembelajaran pada dasarnya menetapkan penggunaan media pembelajaran untuk digunakan pada saat kegiatan pembelajaran untuk membantu peserta didik memahami lebih lanjut tentang konsep dan teori yang abstrak. Menurut Suprihatiningrum(2013: 320 – 321) menyatakan bahwa media pembelajaran memiliki enam fungsi utama yaitu:

- a Fungsi atensi, menarik perhatian peserta didik dengan menampilkan sesuatu yang menarik dari media tersebut.
- b Fungsi motivasi, menumbuhkan kesadaran peserta didik untuk lebih giat belajar.
- c Fungsi afeksi, menumbuhkan kesadaran emosi dan sikap peserta didik terhadap materi pembelajaran orang lain.
- d Fungsi kompensatori, mengakomodasi peserta didik yang lemah dalam menerima dan memahami pelajaran yang disajikan secara teks dan verbal.

- e Fungsi psikomotorik, mengakomodasi peserta didik untuk melakukan suatu kegiatan secara motorik.
- f Fungsi evaluasi, mampu menilai kemampuan peserta didik dalam merespons pembelajaran.

Menurut Azhar Arsyad (2011: 15) “fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru”

Menurut Sudrajat dalam Putri (2011: 20) berpendapat bahwa fungsi media pembelajaran diantaranya yaitu:

- a Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki peserta didik.
- b Media pembelajaran dapat melampaui batasan ruang kelas
- c Media pembelajaran memungkinkan adanya interaksi langsung antara peserta didik dengan lingkungan.
- d Media menghasilkan keseragaman pengamatan.
- e Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkrit dan realistis.
- f Media membangkitkan motivasi dan merangsang anak untuk belajar.
- g Media memberikan pengalaman yang integral/menyeluruh dari yang konkrit sampai dengan abstrak.

Dari beberapa pernyataan menurut para ahli, dapat disimpulkan bahwa fungsi utama dari penggunaan media pembelajaran itu untuk membantu guru dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, mengatasi hambatan yang dialami oleh guru dalam menyampaikan konsep abstrak yang sulit untuk dipahami peserta didik, penggunaan media dapat meningkatkan motivasi belajar anak dan merangsang anak untuk belajar aktif.

### **3. Manfaat Media Pembelajaran**

Penggunaan media dalam model pembelajaran pastinya akan menimbulkan manfaat yang akan dirasakan baik oleh guru ataupun peserta didik.

Membuat pengalaman belajar lebih menyenangkan dibandingkan tanpa menggunakan media.

Menurut Suprihatiningrum (2013: 321) mengungkapkan bahwa media pembelajaran juga memiliki manfaat antara lain: memperjelas proses pembelajaran, meningkatkan ketertarikan dan interaktivitas peserta didik, meningkatkan efisiensi dalam waktu dan tenaga, meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik, memungkinkan proses belajar dapat dilakukan di tempat mana saja dan kapan saja, menumbuhkan sikap positif peserta didik terhadap materi dan proses produktif, mengkonkretkan materi yang abstrak, membantu mengatasi keterbatasan panca indera manusia, menyajikan objek pelajaran berupa benda atau peristiwa langka dan berbahaya ke dalam kelas, dan meningkatkan daya retensi peserta didik terhadap materi pembelajaran.

Menurut Zainal Aqib (2013: 51) mengungkapkan manfaat umum media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a Menyeragamkan penyampaian materi.
- b Pembelajaran lebih jelas dan menarik.
- c Proses pembelajaran lebih interaksi.
- d Efisiensi waktu dan tenaga.
- e Meningkatkan kualitas hasil belajar.
- f Belajar dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja.
- g Menumbuhkan sikap positif belajar terhadap proses dan materi belajar.
- h Meningkatkan peran guru ke arah yang lebih positif

Berdasarkan pendapat yang telah dikemukakan para ahli, dapat disimpulkan bahwa manfaat dari penggunaan media pembelajaran yang didapat dirasakan yaitu menarik fokus perhatian peserta didik untuk mengikuti pembelajaran, meningkatkan motivasi belajar peserta didik, proses pembelajaran lebih interaktif, memberikan pengalaman belajar peserta didik, mengefektifkan pembelajaran tanpa harus memakan waktu dan tenaga yang banyak, membantu guru dalam keterbatasan pengalaman, dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

#### 4. Jenis – jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran mempunyai banyak jenis, mulai dari yang murah hingga yang mahal, yang dapat merangsang satu indera sampai untuk merangsang beberapa indera dalam waktu bersamaan, mulai dari yang mudah dibuat hingga yang sulit dibuat, media yang tidak memerlukan listrik hingga memerlukan listrik dalam penggunaannya, mulai dari yang mudah dioperasikan hingga yang sangat sulit dan kompleks. Jenis – jenis dari media pembelajaran seiring waktu bertambah semakin banyak dan semakin canggih mengikuti perkembangan zaman.

Berdasarkan pendapat Azhar Arsyad (2011: 29) mengklasifikasikan media atas empat kelompok yaitu:

- a Media hasil teknologi cetak
- b Media hasil teknologi audio – visual
- c Media teknologi yang berdasarkan komputer
- d Media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer

Jenis – jenis media menurut Bretz (dalam Widyastuti dan Nurhidayati, 2010: 17 – 18) mengklasifikasikan media ke dalam tujuh kelompok yaitu:

- a Media audio, seperti: siaran berita bahasa Jawa dalam radio, sandiwara bahasa Jawa dalam radio, *tape recorder* beserta pita audio berbahasa Jawa.
- b Media cetak, seperti: buku, modul, bahan ajar mandiri.
- c Media visual diam, seperti: foto, *slide*, gambar
- d Media visual gerak, seperti: film bisu, *movie maker* tanpa suara, video tanpa suara.
- e Media audio semi gerak, seperti: tulisan jauh bersuara.
- f Media audio visual diam, seperti: film rangkai suara, *slide* rangkai suara.

- g Media audio visual gerak, seperti: film dokumenter tentang kesenian Jawa seni pertunjukkan tradisional, video kethoprak, video wayang, video campursari.

Klasifikasi media pembelajaran menurut Seels dan Glasgow dalam Azhar Arsyad (2011: 33) membagi media kedalam kedua kelompok besar, yaitu: media tradisional dan media teknologi mutakhir.

a Pilihan media tradisional

- 1) Visual diam yang diproyeksikan yaitu proyeksi opaque, proyeksi *overhead, slide, filmstrips*.
- 2) Visual yang tak diproyeksikan yaitu gambar, poster, foto, *charts*, grafik, diagram, pameran, papan info, papan – bulu.
- 3) Audio yaitu rekaman piringan, pita kaset, *reel, cartridge*.
- 4) Penyajian multimedia yaitu slide plus suara (*tape*).
- 5) Visual dinamis yang diproyeksikan yaitu film, televisi, video.
- 6) Media cetak yaitu buku teks, modul, teks berprogram, *workbook*, majalah ilmiah, lembaran lepas (*hands – out*).
- 7) Permainan yaitu teka – teki, simulasi, permainan papan.
- 8) Media relia yaitu model, spesimen (contoh), manipulasi (peta, boneka).

b Pilihan media teknologi mutakhir

- 1) Media berbasis telekomunikasi yaitu *telekonferen*, kuliah jarak jauh.
- 2) Media berbasis mikroprosesor yaitu *computer – assisted instruction*, permainan komputer, sistem tutor intelejen, interaktif, hipermedia, *compact (video) disc*.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa jenis media pembelajaran memiliki berbagai macam mulai dari media tradisional yang mudah ditemui hingga teknologi mutakhir yang sulit untuk dipakai, ada pula media berdasarkan penginderaan pennglihatan, pendengaran dan gabungan antara keduanya dan media yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi serta media yang digunakan oleh peserta didik untuk mengerjakan modul, mencari data dan digunakan untuk praktek pembelajaran.

## 5. Teori Pengembangan Media Pembelajaran

Pada awalnya pendidik merupakan sumber pembelajaran untuk menuntut ilmu, kemudian dalam pengembangannya sumber belajar bertambah dengan adanya buku. Penciptaan buku ini didasari oleh suatu konsep dasar bahwa perlu adanya penginderaan dalam menuntut ilmu. Selanjutnya pendidik menyadari perlu adanya sarana pembelajaran yang mampu merangsang dan pengalaman belajar secara menyeluruh melalui semua penginderaan peserta didik.

Menurut Edgar Dale dalam Arsyad (2013: 10) “Hasil belajar seseorang diperoleh mulai dari pengalaman langsung (konkret), kenyataan yang ada di lingkungan kehidupan seseorang kemudian melalui benda tiruan, sampai kepada lambang verbal (abstrak). Semakin ke atas di puncak kerucut semakin abstrak media penyampaian pesan itu. Semakin nyata (konkret pesan itu maka semakin mudah bagi peserta didik mencerna materi yang diberikan). Berkaitan dengan simbol verbal dan visual sendiri, maka guru sebisa mungkin menggambarkan dan memvisualisasikan sehingga benak peserta didik mampu mencernanya dengan baik.”

Salah satu gambaran yang paling banyak dijadikan acuan sebagai landasan teori penggunaan media dalam proses belajar adalah *Dale's Cone of Experience* (kerucut pengalaman Dale) dalam Arsyad (2013: 10) berikut adalah gambaran kerucut pengalaman Dale:



**Gambar 2.1**  
**Kerucut Pengalaman Dale**

Berdasarkan uraian pendapat ahli, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran tercipta karena adanya lambang abstrak yang sulit untuk dimengerti oleh peserta didik, lalu terciptalah hierarki yang menunjukkan bahwa pengalaman pribadi ataupun seseorang lebih mudah dipahami dan konkret oleh peserta didik. Peserta didik, kenyataan yang ada pada lingkungan pun secara sekilas dapat dipahami peserta didik, sampai kepada lambang verbal yang hanya diucapkan atau disampaikan oleh pendidik serta diterima oleh penginderaan peserta didik masih sulit dipahami. Semakin konkret semakin mudah dipahami oleh peserta didik pun berlaku semakin ke atas semakin abstrak semakin sulit dipahami peserta didik. Media kartun termasuk kedalam media atau sarana pembelajaran yang ada pada tingkatan lambang visual gambar yang mengkomunikasikan informasi kepada peserta didik dengan penggunaan media penggambaran yang dapat dirasakan oleh kedua panca indera peserta didik yaitu penglihatan dan pendengaran.

### **2.1.6 Media Pembelajaran Kartun**

#### **1. Pengertian Media Kartun**

Media dapat berarti alat yang digunakan untuk penyampaian pesan, informasi dan konsep. Sedangkan kartun merupakan penggambaran dalam berbagai macam seperti karikatur, lukisan, gagasan yang dimiliki seseorang yang digunakan untuk menarik perhatian massa dengan tujuan untuk menghibur, mempengaruhi, hingga mengkritik.

Menurut Munadi (2008: 88) “media kartun merupakan salah satu bentuk komunikasi grafis, yakni suatu gambar yang interpretatif yang menggunakan simbol – simbol untuk menyampaikan suatu pesan secara

cepat dan ringkas atau sesuatu sikap terhadap orang, situasi, atau kejadian – kejadian tertentu. Kemampuannya besar sekali untuk menarik perhatian, mempengaruhi sikap maupun tingkah laku. Kartun biasanya hanya menangkap esensi pesan yang harus disampaikan dan menuangkannya ke dalam gambar sederhana, tanpa detail dengan menggunakan simbol – simbol serta karakter yang mudah dikenal dan dimengerti sangat cepat. Kalau kartun dapat diterima dengan baik, pesan yang besar disajikan secara ringkas dan kesannya akan tahan lama diingat.”

Menurut Sudjana (2010: 58) “menjelaskan bahwa media kartun adalah penggambaran dalam bentuk lukisan atau karikatur tentang orang, gagasan atau situasi yang didesain untuk mempengaruhi opini masyarakat, walaupun terdapat sejumlah kartun yang berfungsi untuk membuat orang tersenyum, seperti halnya kartun – kartun yang dimuat dalam surat kabar. Kartun sebagai alat bantu mempunyai manfaat penting dalam pengajaran, terutama dalam menjelaskan rangkaian isi bahan dalam satu urutan logis atau mengandung makna.”

Dari kedua pernyataan menurut para ahli, dapat disimpulkan bahwa media kartun merupakan media berupa gambar animasi yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran untuk menjelaskan materi yang abstrak, dapat meningkatkan pemahaman peserta didik, mempengaruhi pola pikir peserta didik, karena pada dasarnya kartun dapat dengan mudah dipahami oleh peserta didik serta dapat dengan mudah menarik perhatian peserta didik.

## **2. Kelebihan dan Kelemahan Penggunaan Media Kartun**

Penggunaan setiap media pembelajaran tentunya memiliki kelebihan dan kelemahan begitu pula pada penggunaan media kartun di dalam kegiatan pembelajaran.

Menurut Smaldino *et al.* (2007: 376) kelebihan dan kelemahan kartun sebagai media pembelajaran adalah:

*Advantage are: 1) Readily available; 2) inexpensive; 3) No equipment required; 4) Easy to use 5) Available for all levels of instruction and discipline; and 6) simplication of complex ideas. Limitation are: 1)*

*Durability; 2) Storage; 3) May be too small for group viewing; and 4) Two dimensional.*

Menurut pendapat ahli di atas menunjukkan bahwa kelebihan dari penggunaan media kartun adalah mudah didapat dan dibuat, dapat dibeli dengan harga murah, tidak perlu menggunakan banyak peralatan, mudah digunakan, tersedia untuk semua tingkatan pembelajaran dan disiplin ilmu, dan memudahkan peserta didik untuk memahami konsep yang sukar untuk dipahami. Sedangkan kelemahan dari penggunaan media kartun adalah tidak bisa digunakan untuk waktu yang lama serta mudah rusak, memerlukan penyimpanan yang besardan hanya berbentuk dua dimensi.

### **3. Jenis – jenis Kartun**

Media pembelajaran diciptakan berbagai jenis, sama halnya dengan media, kartun juga memiliki berbagai jenis dengan tujuan yang berbeda dalam penciptaannya yang jelas setiap jenis kartun dimaksudkan untuk menghibur pembacanya.

Jenis – jenis kartun menurut Tri Astuti (2013: 37) mengklasifikasikan kartun sebagai berikut, yaitu:

- a Gag kartun atau kartun murni  
Merupakan gambar kartun yang dimaksudkan hanya sekedar sebagai gambar lucu atau olok – olok tanpa bermaksud mengulas suatu permasalahan atau peristiwa aktual. Kartun murni biasanya tampil menghiasi halaman – halaman khusus humor yang terdapat disurat kabar atau terbitan lainnya.
- b Kartun Editorial  
Merupakan kolom gambar sindiran disurat kabar yang mengomentari berita dan isu yang sedang ramai dibahas di masyarakat. Sebagai editorial visual, kartun tersebut mencerminkan kebijakan dan garis politik media yang memuatnya, sekaligus mencerminkan pula budaya komunikasi masyarakat pada masanya. Kartun editorial merupakan visualisasi tajuk rencana surat kabar atau majalah yang membicarakan

masalah politik atau peristiwa aktual. Oleh karena sifatnya inilah kartun editorial sering disebut dengan kartun politik.

c Komik

Merupakan perpaduan antara seni gambar dan seni sastra. Komik terbentuk dari rangkaian gambar yang keseluruhannya merupakan rentetan satu cerita yang pada tiap gambar terdapat balon ucapan sebagai narasi cerita dengan tokoh/karakter yang mudah dikenal.

Menurut Degeng (1999:46) kartun dibagi menjadi 5 jenis, antara lain:

- a Kartun murni (gag cartoon), Merupakan gambar kartun yang dimaksudkan hanya sekedar sebagai gambar lucu atau olok – olok tanpa bermaksud mengulas suatu permasalahan atau peristiwa aktual. Kartun murni biasanya tampil menghiasi halaman – halaman khusus humor yang terdapat disurat kabar atau terbitan lainnya.
- b Kartun editorial (editorial cartoon), yang digunakan sebagai visualisasi tajuk rencana surat kabar atau majalah. Kartun ini biasanya membicarakan masalah politik atau peristiwa aktual sehingga sering disebut kartun politik (political cartoon).
- c Kartun komik (comic cartoon), merupakan susunan gambar biasanya terdiri dari tiga sampai enam kotak, isinya adalah komentar humoristik tentang suatu peristiwa atau masalah aktual. Kartun komik merupakan perpaduan antara seni gambar dan seni sastra. Komik terbentuk dari rangkaian gambar yang keseluruhannya merupakan rentetan satu cerita yang pada tiap gambar terdapat balon ucapan sebagai narasi cerita dengan tokoh/karakter yang mudah dikenal.
- d Komik karikatur (caricature comic) merupakan perkembangan kartun politik, yaitu gambar lucu yang menyimpang dan bersifat satir atau menyindir, baik terhadap orang atau tindakannya. Ciri khas kartun karikatur adalah deformasi atau distorsi wajah dan bentuk fisik dan biasanya manusia adalah yang dijadikan sasaran agresinya.
- e Kartun animasi (animation cartoon) kartun yang dapat bergerak atau hidup secara visual dan bersuara. Kartun ini terdiri dari susunan gambar yang dilukis dan direkam selanjutnya ditayangkan.

Berdasarkan kedua pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa kartun memiliki berbagai jenis dengan tujuan sebagai media penghibur masyarakat, dalam pembuatan kartun diperlukan kemampuan untuk menggambar dan imajinasi yang tinggi untuk menghasilkan sebuah kartun yang baik. Jenis kartun meliputi, kartun gag yang ditujukan untuk menjadi guyonan di media cetak. Kartun editorial yang dibuat berdasarkan masalah politik dan peristiwa aktual

yang menjadi obrolan hangat dimasyarakat dan terdapat di media cetak. Kartun komik yaitu kartun yang dibuat dengan penggabungan dua seni untuk menghasilkan sebuah cerita berdasarkan peristiwa aktual maupun cerita yang dibuat untuk mneghibur masyarakat. Kartun karikatur yaitu perkembangan dari kartun editorial yang pembuatannya dikhususkan untuk mengkritik kinerja politikus ataupun elit pemerintah. Kartun animasi merupakan peningkatan dari seluruh kartun dimana bukan hanya gambar saja melainkan direkam untuk kemudian menjadi gambar yang bergerak serta memiliki suara yang dihasilkan dari perekaman pengisi suara dengan tujuan untuk menghibur masyarakat.

## 2.2 Kajian Empirik Penelitian Sebelumnya

Penelitian ini dipilih berdasarkan beberapa penelitian yang telah dilaksanakan sebelumnya, penulis memilih hasil penelitian yang relevan dengan judul penelitian ini, yaitu:

**Tabel 2.1**  
**Hasil Penelitian Empirik Sebelumnya**

No	Nama Peneliti/Tahun	Judul	Hasil Penelitian
1	Bayu Kurniawan (2018)	Penerapan Metode <i>Discovery Learning</i> dengan Multimed Interaktif Berbasis <i>Macromedia Flash 8</i> untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta didik pada Mapel Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA Muhammadiyah	Hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan adanya tingkat keaktifan masing – masing kelas yaitu untuk kelas X Ipa 1 tingkat keaktifan peserta didik memiliki persentase 85,71%, untuk kelas X Ipa 2 menunjukkan keaktifan peserta didik memiliki persentase 60,00%. Hasil keaktifan tersebut untuk kelas X Ipa 1 yang telah diberi perlakuan menggunakan media <i>Macromedia flash 8</i> dan kelas X Ipa 2 menggunakan media gambar. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media <i>Macromedia flash 8</i> lebih dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam

		1 Surakarta	pelaksanaan pembelajaran.
2	Tri Yuniarti (2015)	Peningkatan Kemampuan Analisis Pokok Bahasan Masalah Ekonomi dengan Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> (PBL) Peserta didik SMA Negeri 1 Bandongan Kabupaten Magelang	penerapan model <i>problem based learning</i> (PBL) dapat meningkatkan kemampuan analisis mengatasi masalah ekonomi peserta didik kelas X IIS 1 SMA Negeri 1 Bandongan Kabupaten Magelang. Hal ini dibuktikan dengan nilai rata – rata kelas X IIS 1, dimana siklus 1 sebesar 72,75 dan mengalami kenaikan sebesar 4,55% pada siklus kedua yaitu 78,30. Selain itu juga persentase ketuntasan peserta didik yang naik 17,85% dari siklus 1 sebesar 68,86% menjadi 85,71% pada siklus 2. Peningkatan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran yang mengalami kenaikan sebesar 18,7% yaitu dari 69,3% pada siklus 1 menjadi 88% pada siklus 2. Aktivitas guru mengalami kenaikan sebesar 15% yaitu 70% pada siklus 1 naik menjadi 85% pada siklus 2.
3	Reni Peserta didiknti (2011)	Peningkatan Keterampilan Menulis Narasi dengan Media Kartun Benny & Mice pada Peserta didik Kelas XB SMAN 1 Piyungan Bantul	penerapan media kartun Benny & Mice pada pembelajaran menulis narasi meliputi perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Hasil dari siklus 1 dan 2 menunjukkan terjadinya perubahan perilaku dan minat peserta didik terhadap pembelajaran menulis narasi menjadi lebih baik dan terjadi peningkatan dari prasiklus sampai siklus 2. Pada prasiklus skor rata – rata 61,11 meningkat pada siklus 1 menjadi 75,33 dan meningkat lagi pada siklus 2 menjadi 77,83.
4	Rizdam Firly Muzakki (2014)	Efektivitas Pembelajaran <i>Discovery Learning</i> untuk meningkatkan Kompetensi	Hasil penelitian ini didapat sebagian besar peserta didik (53,33%) termasuk dalam kategori baik, sebagian peserta didik lainnya (26,67%) termasuk dalam kategori sangat baik, dan sebagian

		Analisis Rangkaian RLC Peserta didik Kelas X Paket Keahlian Teknik Audio Video SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta	kecil peserta didik (20,00%) termasuk dalam kategori sedang. Berdasarkan penelitian yang didapatkan, diketahui bahwa pembelajaran <i>discovery learning</i> efektif diterapkan karena sebagian besar peserta didik tergolong pada kategori baik.
5	Yuli Rahmalia (2014)	Efektivitas Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i> untuk meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Kelas X Pada Kompetensi Dasar di SMK 1 Pundong	Hasil penelitian dengan model <i>discovery learning</i> menunjukkan bahwa ditinjau dari ranah afektif, 53,33% peserta didik termasuk dalam kategori sangat baik, 36,67% peserta didik termasuk pada kategori baik, dan 10,00% peserta didik termasuk kedalam kategori sedang. Ditinjau dari ranah kognitif, 60,00% peserta didik termasuk kedalam kategori baik, 23,33% peserta didik termasuk kedalam kategori sangat baik, dan 16,67% peserta didik termasuk kedalam kategori sedang. Berdasarkan hasil penelitian yang didapatkan diketahui bahwa peserta didik kelas X SMK 1 Pundong mengalami peningkatan nilai baik ditinjau dari ranah afektif maupun kognitif.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, terdapat perbedaan antara satu dengan yang lainnya terutama dalam variabel yang berbeda dengan penelitian yang akan peneliti lakukan. Kajian pada skripsi pertama lebih menekankan pada peningkatan keaktifan peserta didik yang dibantu dengan menggunakan media *macromedia flash 8* yang dapat meningkatkan keaktifan peserta didik, sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti adalah kemampuan analisis peserta didik. Pada kajian skripsi kedua memiliki kesamaan dengan apa

yang akan diteliti yaitu kemampuan analisis, namun dalam penerapannya memiliki perbedaan, yaitu pada kajian kedua menggunakan model *problem based learning* sedangkan peneliti akan menggunakan *discovery learning* untuk meneliti seberapa besar meningkatkan kemampuan analisis peserta didik. Pada kajian skripsi ketiga lebih menekankan pada kemampuan menulis narasi, sedangkan yang akan penelitian yang akan dilakukan adalah kemampuan analisis peserta didik namun terdapat persamaan pada penggunaan media kartun yang akan digunakan untuk meningkatkan kemampuan analisis peserta didik. Pada kajian keempat ini memiliki kesamaan variabel dengan apa yang akan diteliti, yaitu antara penerapan model *discovery learning* untuk meningkatkan kemampuan analisis. Namun, pada kajian ini tidak berbantuan media pembelajaran apapun, sedangkan pada penelitian ini akan dibantu dengan media kartun. Pada kajian kelima menekankan pada hasil pembelajaran, berbeda dengan yang akan diteliti oleh peneliti yaitu peningkatan kemampuan analisis peserta didik. Dari beberapa kajian di atas memiliki banyak perbedaan satu dengan yang lainnya tetapi ada satu kajian yang memiliki kesamaan dengan yang akan diteliti. Setiap kajian yang telah dilakukan menunjukkan peningkatan pada variabel terikatnya baik yang memiliki kesamaan dengan yang akan diteliti maupun yang berbeda.

### **2.3 Kerangka Pemikiran**

Menurut Uma Sekaran dalam Sugiyono (2013:88) mengemukakan bahwa kerangka berfikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai hal yang penting jadi dengan demikian kerangka berpikir adalah sebuah pemahaman yang

paling mendasar dan menjadi pondasi bagi setiap pemikiran atau suatu bentuk proses dari keseluruhan dari penelitian yang akan dilakukan.

Kemampuan analisis merupakan kemampuan kognitif yang penting yang harus dimiliki oleh peserta didik, merupakan salah satu aspek kognitif dalam taksonomi Bloom yang menempati urutan keempat setelah pengetahuan, pemahaman, dan aplikasi adalah aspek analisis. Kemampuan analisis merupakan suatu kemampuan dasar yang harus dimiliki oleh setiap peserta didik. Kemampuan analisis dipilih berdasarkan pengalaman pada saat evaluasi pembelajaran peserta didik masih belum mampu membedakan antara materi pembangunan dengan pertumbuhan serta menggolongkan perhitungan indeks harga. Ini menjadi menunjukkan bahwa kemampuan analisis yang dimiliki peserta didik masih rendah.

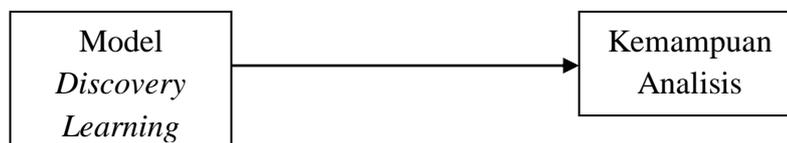
Upaya untuk meningkatkan kemampuan analisis peserta didik dapat melalui penggunaan model yang dapat meningkatkan kemampuan analisis, kemampuan peserta didik dalam kompetensi atau kemampuan analisis dapat dilakukan melalui penglihatan, pengamatan dan analisis sesuatu hal dapat ditingkatkan menggunakan metode pembelajaran *discovery learning*. pemilihan model *discovery learning* sesuai dengan sintaks atau tahapan pembelajaran yang menekankan peserta didik untuk menemukan memecahkan permasalahan yang dihadapi di lapangan, untuk menemukan suatu konsep pemecahan masalah yang akan diterapkan di lapangan. Sesuai dengan kurikulum 2013 peserta didik dituntut untuk berperan aktif dalam pembelajaran supaya dalam kegiatan pembelajaran di dalam kelas lebih hidup agar menimbulkan keinginan peserta didik untuk

berperan aktif membagikan pemikiran yang dimilikinya. Model *discovery learning* untuk membiasakan peserta didik mencari, membedakan, menggolongkan, menguraikan, menguji, mengolah, menganalisis serta menarik kesimpulan.

Model pembelajaran *discovery learning* hendaknya menggunakan media pembelajaran karena penggunaan media dapat mempengaruhi pada pengalaman belajar peserta didik. Peserta didik pada awal pembelajaran masih terlihat fokus dan terlihat termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Tetapi, dalam proses pembelajaran ada kalanya peserta didik mengalami penurunan fokus maupun semangat. Mengingat mata pelajaran ekonomi sukar untuk dipahami jika proses pembelajaran berlangsung tanpa penggunaan media pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang tepat, menyenangkan dan sesuai dengan taraf berpikir anak usia operasional konkrit adalah media kartun. Media kartun mudah dipahami, karena kartun merupakan salah satu komunikasi visual, yakni gambar interpretatif yang menggunakan simbol – simbol maupun karakter yang mudah dikenal untuk menyampaikan pesan atau informasi yang dikemas dengan berbagai kondisi, sifat beserta kejadian yang menjadi latar sangat menarik untuk menarik perhatian peserta didik. Penggunaan media kartun dapat diterima dengan baik oleh peserta didik karena dapat dengan mudah menarik perhatian dan mempengaruhi sikap peserta didik. Pesan atau informasi materi yang disampaikan bisa disajikan dengan ringkas dan menarik akan memberikan kesan yang tahan lama diingat sehingga penyampaian informasi dapat diterima dengan mudah oleh

peserta didik, hal ini tentunya akan berpengaruh terhadap proses pembelajaran dan hasil belajar peserta didik.

Dilandasi kerangka pemikiran di atas, maka dapat ditarik benang merah sebagai berikut:



**Gambar 2.2**  
**Kerangka Pemikiran**

## 2.4 Hipotesis

Menurut Suharsimi Arikunto (2013:110) “hipotesis dapat diartikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul.” Berdasarkan kerangka pemikiran di atas, dapat dijelaskan hipotesis sebagai berikut:

- A. Terdapat perbedaan kemampuan analisis peserta didik pada kelas eksperimen yang menggunakan model *discovery learning* dengan menggunakan media kartun antara sebelum dengan sesudah diberi perlakuan.
- B. Terdapat perbedaan kemampuan analisis peserta didik pada kelas kontrol yang menggunakan model konvensional tanpa menggunakan media kartun antara sebelum dengan sesudah diberi perlakuan.
- C. Terdapat perbedaan peningkatan kemampuan analisis peserta didik kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *discovery learning* dengan berbantuan media kartun dan model pembelajaran konvensional sesudah perlakuan.