

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Model Pembelajaran *Discovery Learning*

a. Definisi Model pembelajaran *Discovery Learning*

Model pembelajaran *discovery learning* merupakan model pembelajaran berbasis penemuan terbimbing. Pembelajaran model ini lebih menekankan pada keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Tugas guru hanya bersifat sebagai fasilitator yang bertugas mengarahkan dan membimbing siswa dalam menemukan masalah.

Model pembelajaran yang akan digunakan dalam pelaksanaan proses pembelajaran memerlukan perancangan yang matang sebelum dimulainya kegiatan belajar mengajar agar dapat menimbulkan suasana yang menyenangkan. Fauzi (2017:30) mendefinisikan *discovery learning* adalah model pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student oriented*) dan siswa aktif menemukan informasi sendiri. Penerapan model pembelajaran ini merubah situasi belajar siswa yang semula pasif belajar menjadi aktif. Siahaan (2017: 9195) berpendapat bahwa dalam menerapkan model pembelajaran penemuan, guru bertindak sebagai mentor dengan memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar aktif, guru harus dapat membimbing langsung kegiatan belajar siswa sesuai dengan tujuannya.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut model pembelajaran *discovery learning* merupakan model pembelajaran yang memberikan kesempatan bagi siswa untuk aktif dan terlibat langsung dalam kegiatan belajar mengajar. Model pembelajaran ini berpusat pada siswa sehingga dapat melatih kemandirian siswa untuk meningkatkan keterampilan dan proses kognitif. Model *discovery learning* ini dalam prosesnya menggunakan kegiatan dan pengalaman langsung sehingga akan lebih menarik perhatian siswa dan memungkinkan pembentukan konsep yang abstrak menjadi konkret.

b. Langkah-langkah Penggunaan Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Model pembelajaran yang akan digunakan oleh seorang guru dalam pembelajaran harus sesuai dengan langkah-langkah penggunaannya. Priyatni (2014: 107-108) berpendapat bahwa model pembelajaran *discovery learning* memiliki langkah-langkah diantaranya pemberian rangsangan, identifikasi masalah dan merumuskan hipotesis, pengumpulan data, pengolahan data, pembuktian, dan penarikan kesimpulan.

1) Pemberian Rangsangan

Siswa dihadapkan pada suatu hal yang menimbulkan kebingungan dan timbul keinginan siswa untuk menyelidiki sendiri. Pemberian rangsangan oleh guru dilakukan dengan cara memberikan beberapa

pertanyaan, perintah untuk membaca buku atau aktifitas belajar lainnya mengarah pada kesiapan siswa untuk memecahkan masalah.

2) Identifikasi masalah dan merumuskan hipotesis

Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengidentifikasi sebanyak-banyaknya masalah dan informasi yang relevan dengan materi pembelajaran dan dirumuskan menjadi sebuah hipotesis.

3) Pengumpulan data

Memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, atau pengamatan.

4) Pengolahan data

Merupakan kegiatan mengolah data dan informasi yang telah diperoleh siswa melalui observasi lalu ditafsirkan. Data berupa unsur intrinsik cerita yang telah didapat kemudian diolah menjadi kalimat dengan menggunakan bahasa sendiri.

5) Pembuktian

Pemeriksaan secara cermat untuk membuktikan benar atau tidaknya terhadap hipotesis yang telah disusun oleh siswa. Guru menggunakan media *pop up book* untuk membuktikan benar atau tidaknya hasil temuan yang telah dilakukan oleh siswa.

6) Menarik kesimpulan

Pada tahap ini siswa menyimpulkan hasil temuannya dalam sebuah cerita dan sampaikan di depan kelas. Kegiatan bercerita tersebut dilakukan secara lisan dan dilakukan di setiap pertemuan.

Berdasarkan pendapat tersebut bahwa langkah-langkah pembelajaran *discovery learning* harus runtut dari mulai pemberian pemberian rangsangan, identifikasi masalah dan merumuskan hipotesis, pengumpulan data, pengolahan data, pembuktian, dan penarikan kesimpulan. Langkah-langkah pembelajaran tersebut dimulai dari siswa menemukan sebuah masalah hingga siswa dapat memecahkan atau mencari solusi dari permasalahan, namun dengan melalui tahapan-tahapan yang sudah ditentukan.

c. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Discovery Learning*

★ Pada dasarnya setiap model pembelajaran memiliki kelemahan dan kelebihan. Seperti halnya model *discovery learning* memiliki beberapa kelebihan. Sofwan (2016: 31) mengemukakan kelebihan yang dimiliki oleh model *discovery learning* diantaranya:

1) Dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam pemecahan masalah.

Pembelajaran dengan menggunakan model *discovery learning* menuntut siswa untuk dapat menemukan sebuah masalah dan dapat memberikan solusi perbaikan untuk masalah tersebut.

- 2) Dapat meningkatkan motivasi.

Motivasi siswa dalam belajar semakim meningkat dengan arahan dan panduan guru dalam menemukan masalah. Siswa dapat menemukan lebih dari satu masalah dalam pembelajaran.

- 3) Mendorong keterlibatan keaktifan siswa.

Pembelajaran menggunakan model ini menuntun keaktifan siswa selama proses pembelajaran. Aktif dalam mencari, menemukan bahkan bertanya terkait sesuatu hal yang belum dipahami dan dimengerti. Keaktifan yang dimiliki siswa dapat digunakan sebagai kemampuan untuk menemukan hasil akhir.

- 4) Menimbulkan rasa puas bagi siswa.

Siswa akan merasa puas dengan hasil pembelajaran yang di dapat. Kepuasan tersebut dikarenakan siswa dapat menemukan dan memecahkan masalah secara mandiri.

- 5) Siswa dapat mentransfer pengetahuannya ke berbagai konteks.

Pengetahuan yang didapatkan siswa dapat dipahami, dimengerti oleh orang lain yang disampaikan melalui tindakan, ucapan atau ungkapan.

- 6) Melatih siswa belajar mandiri.

Tuntutan bagi siswa untuk dapat belajar mandiri dengan artian siswa dapat belajar sendiri tanpa adanya guru dengan fasilitas yang sudah disediakan. Siswa dapat belajar secara mandiri ketika guru sedang ada kepentingan dan guru tidak dapat mengajar.

Berdasarkan kelebihan-kelebihan yang dimiliki oleh model *discovery learning* maka menjadikan model ini sebagai salah satu referensi yang dapat digunakan oleh guru dalam menunjang keberhasilan proses pembelajaran. Pembelajaran dengan menggunakan model ini guru berusaha meningkatkan aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar.

Model pembelajaran *discovery learning* menuntut guru agar dapat meningkatkan aktivitas siswa selama proses pembelajaran. Iskandarwassid (2009: 33) berpendapat bahwa kelemahan model *Discovery Learning* adalah model pembelajaran ini akan kurang efektif apabila diterapkan pada kelas yang jumlah siswanya banyak atau kelas besar. Model ini memerlukan kesiapan dan kematangan mental bagi siswa.

Solusi yang diberikan oleh guru dalam mengatasi kekurangan dari model pembelajaran tersebut adalah dengan cara mengelompokkan siswa dengan kemampuan yang beragam. Semakin banyak jumlah siswa yang pintar di dalam kelompok dapat membantu siswa yang lain untuk memahami pelajaran, dengan kata lain pembelajaran dapat dilakukannya dengan tutor sebaya.

2. Media Pembelajaran

a. Definisi Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan sebuah alat yang digunakan guru untuk mempermudah dalam penyampaian pesan atau materi.

Seorang guru perlu mempertimbangkan dalam menggunakan media pembelajaran agar siswa mendapatkan pengalaman yang baru. Rahmahtilah (2017: 141) mendefinisikan media merupakan perantara penyampaian pesan berupa materi pelajaran dari guru terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran akan mempermudah siswa dalam menerima informasi. Sylvia (2015: 1197) berpendapat bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat memberikan pengalaman konkret dan membantu pemahaman siswa terhadap pembelajaran.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa media merupakan sebuah alat yang berperan penting dalam proses penyampaian materi atau informasi dari seorang guru kepada siswa. Idealnya penggunaan media dalam pembelajaran harus mengarahkan pada kegiatan siswa untuk berfikir, sehingga tujuan dari pembelajaran tercapai. Pemilihan penggunaan media pembelajaran yang baik hendaknya disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Hal tersebut bukanlah suatu hal yang mudah. Seorang guru dituntut agar dapat memilih media pembelajaran yang sesuai bagi siswa dengan mempertimbangkan karakteristik siswa dan keadaan sekolah yang akan digunakan untuk pelaksanaan kegiatan pembelajaran.

b. Klasifikasi Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang digunakan oleh guru bermacam-macam mulai dari media elektronik dan media non-elektronik. Guru

dapat merancang dan membuat media pembelajaran sendiri sesuai dengan keinginan dan tujuan dari penggunaan media tersebut. Macam media yang dapat digunakan dalam pembelajaran menurut Djamarah (2010: 124-126) adalah sebagai berikut:

1) Dilihat dari jenisnya, media dibagi kedalam:

a) Media Auditif

Media auditif adalah media yang hanya mengandalkan kemampuan suara. Media ini tidak cocok digunakan untuk seseorang yang memiliki kelainan dalam indra pendengarannya.

Contoh dari media ini yaitu radio, piringan hitam, tape, dan lain-lain.

b) Media Visual

Media visual adalah sebuah media yang hanya mengandalkan kemampuan indra penglihatan saja. Bentuk media visual ini dapat berupa gambar, lukisan, foto, peta, diagram, grafik.

c) Media Audiovisual

Media audiovisual adalah media yang mempunyai unsur suara dan gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media visual dan auditif.

Contoh dari media ini adalah film dan televisi.

2) Dilihat dari daya liputnya, media dibagi dalam:

a) Media dengan daya liput luas dan serentak

Penggunaan media ini tidak terbatas oleh tempat dan ruang serta dapat menjangka jumlah siswa yang banyak dalam waktu yang sama. Contohnya radio dan televisi.

b) Media dengan daya liput yang terbatas oleh ruang dan tempat

Media ini dalam penggunaannya membutuhkan ruang dan tempat yang khusus dengan ruangan yang tertutup dan gelap. Contohnya seperti film.

c) Media untuk pengajaran individual

Media ini penggunaannya hanya untuk satu orang saja dan tidak dapat digunakan untuk berkelompok.

3) Dilihat dari bahan pembuatannya, media dibagi dalam:

a) Media yang sederhana

Bahan yang digunakan untuk membuat media ini berasal dari bahan-bahan yang mudah diperoleh, berada pada lingkungan sekitar, harganya terjangkau, cara pembuatannya mudah dan cara penggunaannya juga mudah.

b) Media kompleks

Bahan yang digunakan untuk membuat media ini merupakan bahan yang sulit didapatkan, harganya mahal, cara pembuatannya susah serta cara penggunaannya memerlukan sebuah keterampilan khusus.

Berdasarkan penjelasan tersebut bahwa media pembelajaran *pop up book* diklasifikasikan menurut jenisnya termasuk dalam media visual yaitu berupa gambar. Penggunaan media tersebut mengandalkan indera penglihatan siswa. Guru dapat memadukan penggunaan media dalam pembelajaran, misalnya memadukan antara media cetak, media visual dan audiovisual. Pada dasarnya penggunaan media harus memperhatikan prinsip pembuatan media seperti menarik, sederhana, mudah dipahami, sesuai dengan tujuan, dan tepat sasaran.

c. Kegunaan Media Pembelajaran

Secara umum media pembelajaran berguna sebagai alat untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Siswa menggunakan media pembelajaran sebagai alat untuk penerima materi pelajaran. Adanya media pembelajaran juga dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa, penyampaian informasi menjadi lebih menarik, dan dapat mengatasi keterbatasan waktu. Zainiati (2017: 71) berpendapat bahwa kegunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan

Penyampaian materi pembelajaran atau informasi dengan menggunakan media akan semakin jelas dan mudah. Hal tersebut dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.

2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak

Salah satu kegunaan dari media pembelajaran adalah untuk meningkatkan keaktifan siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungan, dan kemungkinan peserta didik untuk belajar sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.

3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indra, ruang dan waktu.

Penggunaan media pembelajaran yang tepat akan mempercepat pemahaman siswa mengenai suatu materi pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa kegunaan dari media pembelajaran bermacam-macam, diantaranya digunakan untuk memperjelas penyajian pesan, mengarahkan perhatian anak, serta dapat mengatasi keterbatasan indra, ruang dan waktu. Media pembelajaran yang digunakan guru dirancang untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga siswa akan lebih mudah dalam mengingat materi pembelajaran.

3. Media Pembelajaran *Pop Up Book*

a. Definisi Media Pembelajaran *Pop Up Book*

Penggunaan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dapat menjadi suatu alternatif untuk menghilangkan rasa bosan yang dialami siswa saat belajar, selain itu dapat meningkatkan antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Rahmatilah (2017: 142) mengatakan bahwa media *pop up book* adalah alat komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan pesan melalui gambar yang berunsur tiga dimensi yang menarik dan unik ketika bukunya dibuka. Media *pop up book* biasanya dibuat dengan semenarik mungkin dengan menggunakan warna-warna yang dapat menarik perhatian siswa. Rachmadani (2018: 86) mendefinisikan *pop up book* adalah instrumen yang sering digunakan sebagai metode pendidikan untuk anak-anak karena menyajikan ilustrasi yang menarik dan mudah dipahami.

Berdasarkan pengertian tersebut media *pop up book* merupakan sebuah karya berbentuk buku yang unik, menarik dan penuh warna dengan berunsurkan tiga dimensi. Dengan menggunakan media ini diharapkan proses pembelajaran berjalan lebih menyenangkan dan mudah untuk dipahami oleh siswa.

b. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran *Pop Up Book*

Kelebihan dari sebuah media pembelajaran akan berpengaruh terhadap penggunaan media pembelajaran tersebut. Setiap media pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing.

Menurut Kartini (2018: 1645) Media *pop up book* memiliki beberapa kelebihan, diantaranya:

- 1) Media *pop up book* dapat menstimulus minat siswa
- 2) Media *pop up book* dapat menumbuhkan rasa cinta siswa terhadap buku dan membaca
- 3) Media *pop up book* dapat menarik perhatian siswa.

Berdasarkan kelebihan yang dimiliki oleh media *pop up book* besar harapannya penggunaan media tersebut dapat membantu siswa

selama kegiatan belajar. Kelebihan tersebut menjadikan media *pop up book* semakin sering digunakan untuk mempermudah penyampaian materi pembelajaran oleh guru.

Media *pop up book* juga memiliki beberapa kelemahan baik kelemahan pada proses pembuatan atau penggunaan media. Berdasarkan jenis pengklasifikasiannya bahwa media *pop up book* ini merupakan media berbentuk visual yang memiliki beberapa kelemahan.

Wati (2016:41) mengemukakan bahwa kelemahan tersebut meliputi:

- 1) Media tersebut tidak diikuti oleh audio sehingga tidak dapat didengar.
- 2) Penampilan media tersebut terbatas berupa gambar yang mewakili isi berita.
- 3) Media tersebut memerlukan biaya produksi cukup mahal.
- 4) Media tersebut memerlukan pengamatan yang ekstra hati-hati.

Seorang guru hendaknya dapat mengantisipasi dan memberikan solusi dari kekurangan media baik dalam proses pembuatan dan penggunaan media yang digunakan. Solusi yang dapat dilakukan guru untuk mengantisipasi kekurangan dari media *pop up book* antara lain:

- 1) Agar penyajian pesan tidak hanya unsur visual saja, maka dalam penggunaan media tersebut guru sambil bercerita dan mempraktikkan media tersebut dihadapan siswa.
- 2) Guna meminimalisir biaya produksi maka dapat menggunakan bahan-bahan bekas seperti kalender bekas sebagai alat untuk membuat media *pop up book* tersebut.

- 3) Guru mendampingi siswa dalam penggunaan media pembelajaran serta penggunaan informasi yang singkat agar mudah dipahami siswa.

Berdasarkan pendapat di atas bahwa masing-masing media pembelajaran memiliki beberapa kekurangan dan kelebihan. Seorang guru hendaknya dapat memanfaatkan kelebihan yang dimiliki oleh masing-masing media dan memiliki solusi untuk mengatasi kelemahan dari media tersebut.

4. Keterampilan Bercerita Sekolah Dasar (SD)

a. Definisi Keterampilan Bercerita SD

Keterampilan bercerita yang dimiliki oleh siswa tidak didapatkan begitu saja. Keterampilan tersebut didapatkan dengan cara berlatih secara terus menerus. Yustina (2018: 192) berpendapat bahwa secara sederhana bercerita adalah sebuah cara bertutur dan menyampaikan atau menjelaskan cerita secara lisan.

Seseorang dapat menceritakan suatu rangkaian kejadian yang dialaminya kepada orang lain baik secara lisan atau tertulis. Liznawati (2017: 225) berpendapat bahwa bercerita adalah menuturkan sesuatu yang mengisahkan tentang perbuatan atau suatu kejadian dan disampaikan secara lisan dengan tujuan membagikan pengalaman dan pengetahuan kepada orang lain.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa bercerita merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang untuk

menuturkan sesuatu kejadian yang disampaikan secara lisan kepada orang lain. Tujuan dari seseorang bercerita adalah untuk berbagi pengalaman, pengetahuan, dan pengembangan potensi kemampuan berbahasa untuk melatih dalam penyampaian ide atau gagasan.

b. Manfaat Keterampilan Bercerita SD

Bercerita merupakan salah satu sumber pendidikan yang sangat dekat dengan dunia anak-anak. Melalui kegiatan bercerita, anak-anak dapat mengembangkan kemampuan dalam berimajinasi dan kemampuan dalam berbahasa. Kegiatan bercerita dapat memperluas wawasan dan pengetahuan siswa yang merupakan suatu hal baru bagi dirinya. Perlu adanya latihan secara berkesinambungan agar siswa memiliki keterampilan bercerita dengan baik. Cahyani (2008: 67) mendefinisikan manfaat yang didapatkan dari kegiatan bercerita diantaranya:

1) Memberikan hiburan

Hiburan yang dimaksud adalah siswa menjadi senang setelah membaca cerita. Siswa seolah-olah ikut merasakan alur cerita yang terdapat di dalam cerita.

2) Mengajarkan kebenaran

Cerita yang disajikan pada siswa merupakan cerita yang mengajarkan siswa untuk berbuat dan bertingkah laku sesuai dengan aturan yang ada bukan malah menjerumuskan siswa kepada sesuatu yang salah.

3) Memberikan keteladanan

Keteladanan yang dimaksud adalah dengan siswa membaca sebuah cerita maka siswa akan mendapatkan pengalaman baru yang sebelumnya belum diketahuinya seperti keteladanan yang terdapat dalam pesan moral sebuah cerita. Pesan moral dalam cerita tersebut dapat dicontoh oleh siswa dalam kehidupan.

Berdasarkan penjelasan tersebut bahwa kegiatan bercerita sejatinya memiliki manfaat yang dapat dirasakan oleh siswa. Beberapa manfaat yang dapat dirasakan oleh siswa setelah melakukan kegiatan bercerita antara lain siswa menjadi terhibur dan menambah wawasan.

c. Indikator Keberhasilan Keterampilan Bercerita

Prosedur penilaian keterampilan bercerita bermacam-macam. Prosedur penilaian keterampilan bercerita menurut Nurgiyantoro (2013: 410) sebagai berikut:

Tabel 2.1 Rubrik pengamatan penilaian keterampilan bercerita

No	Aspek yang dinilai	Tingkat capaian kriteria				
		1	2	3	4	5
1.	Ketepatan isi cerita.					
2.	Ketepatan penunjukan detail cerita.					
3.	Ketepatan makna keseluruhan cerita					
4.	Ketepatan logika cerita.					
5.	Ketepatan kata.					
6.	Ketepatan kalimat.					
7.	Kelancaran					

	Jumlah Skor	
--	-------------	--

Keterangan:

- 5 : Baik Sekali
- 4 : Baik
- 3 : Sedang
- 2 : Kurang
- 1 : Kurang Sekali

Berdasarkan pendapat diatas bahwa terdapat tujuh aspek penilaian dalam kegiatan bercerita. Ketujuh aspek tersebut tidak dapat dipisahkan karena merupakan satu kesatuan penilaian yang utuh. Pengamatan ketujuh aspek tersebut dilakukan pada saat siswa bercerita secara lisan di depan kelas.

5. Prestasi Belajar

a. Definisi Prestasi Belajar

Prestasi belajar sebagai hasil usaha dalam proses pembelajaran baik secara individu maupun kelompok yang berkenaan dengan aspek pengetahuan. Menurut Fajri (2016: 101) prestasi belajar adalah hasil yang diperoleh berupa kesan-kesan yang mengakibatkan perubahan dalam diri individu sebagai hasil dari aktivitas dalam belajar. Bentuk prestasi belajar yang didapatkan oleh siswa dapat berupa nilai atau angka yang diberikan oleh guru. Astuti (2015: 70) berpendapat bahwa prestasi belajar merupakan perubahan kemampuan dan keterampilan yang dimiliki siswa setelah mengikuti serangkaian kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar merupakan suatu hasil dari perubahan kemampuan dan keterampilan yang dicapai oleh siswa selama proses pembelajaran di sekolah. Prestasi belajar digunakan untuk mengukur kemampuan siswa dalam ranah afektif, kognitif, dan psikomotor. Suratno (2015: 93) mendefinisikan bahwa prestasi belajar diperoleh setelah dilakukan pengukuran menggunakan seperangkat tes yang kemudian dilakukan penskoran dan penilaian yang hasilnya dinyatakan dalam bentuk angka ataupun simbol lainnya.

b. Faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar

Faktor yang dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa bermacam-macam. Faktor-faktor tersebut saling berinteraksi secara langsung maupun tidak langsung dalam proses belajar siswa untuk mencapai prestasi belajar. Ahmadi (2013: 138-139) berpendapat bahwa faktor yang mempengaruhi prestasi belajar berasal dari dalam diri dan luar diri individu.

- 1) Faktor internal atau berasal dari dalam diri individu antara lain:
 - a) Faktor jasmaniah (fisiologi) baik yang bersifat bawaan maupun yang diperoleh. Berikut ini beberapa faktor jasmaniah misalnya penglihatan, pendengaran, struktur tubuh, dan sebagainya.
 - b) Faktor psikologis baik yang bersifat bawaan maupun yang diperoleh terdiri atas:

(1) Faktor intelektual yang meliputi potensi yang berasal dari kecerdasan, bakat, dan prestasi yang telah dimiliki. Bakat yang dimiliki oleh siswa diimbangi oleh dorongan dan motivasi yang kuat dari keluarga.

(2) Faktor non-intelektual yang meliputi unsur kepribadian tertentu seperti sikap, kebiasaan, minat, kebutuhan, motivasi, emosi, dan penyesuaian diri. Misalkan kebiasaan siswa selalu belajar pada malam hari yang akan berdampak pada prestasi yang dimilikinya.

c) Faktor kematangan fisik maupun psikis. Kematangan psikis seseorang berhubungan dengan usia yang dimilikinya. Siswa yang memiliki usia yang cukup kondisi psikisnya akan berbeda dengan siswa yang memiliki usia kurang.

2) Faktor eksternal atau berasal dari luar diri individu antara lain:

a) Faktor sosial yang terdiri dari lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, lingkungan masyarakat dan lingkungan kelompok.

b) Faktor budaya seperti adat istiadat, ilmu pengetahuan, teknologi, kesenian. Semakin berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi maka akan mengakibatkan semakin berkembangnya faktor prestasi belajar pada siswa.

c) Faktor lingkungan fisik seperti fasilitas rumah, fasilitas belajar, dan iklim. Prestasi belajar siswa dipengaruhi pula oleh fasilitas atau sarana dan prasarana belajar siswa yang mendukung.

Berdasarkan pendapat diatas terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa. Faktor tersebut berupa faktor internal atau faktor yang berasal dari dalam individu itu sendiri dan faktor eksternal atau faktor yang berasal dari luar individu tersebut.

B. Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian tentang penerapan model pembelajaran telah banyak dikaji dan dilakukan oleh peneliti lain. Beberapa penelitian telah dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran *discovery learning* dan penggunaan media *pop up book* sehingga dapat dijadikan salah satu kajian dalam penelitian ini, antara lain:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Cintia Nicen Irma, Firosalia Kristin, dan Indri Anugrahaeni (2018) dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kreatif dan Hasil Belajar Siswa”. Penelitian ini dilakukan berdasarkan adanya permasalahan rendahnya keaktifan, kecakapan, kreativitas, hasil belajar, dan kemampuan berfikir kreatif yang disasarkan pada pembelajaran yang bersifat konvensional atau *teacher center*. Berdasarkan hasil observasi, kurangnya sarana media pembelajaran yang bersifat inovatif juga mempengaruhi proses pembelajaran, akhirnya pemahaman siswa mengenai konsep materi pembelajaran masih kurang. Selain itu siswa kurang mandiri sehingga pada saat pembelajaran hanya menunggu perintah guru. Beberapa siswa merasa takut saat mengungkapkan ide dan pendapatnya, akhirnya kemampuan berfikir kreatif siswa sulit

dikembangkan. Hal tersebut berdampak pada hasil belajar yang didapatkan siswa juga rendah. Hasil observasi pada siklus I didapatkan hasil bahwa siswa merasa malu dan takut untuk mengeluarkan ide dan gagasannya, serta harus ditunjuk saat menyampaikan hasil diskusi kelompoknya. Hal tersebut disebabkan karena siswa kurang memiliki rasa percaya diri dengan pendapatnya sehingga merasa takut dan malu untuk mengungkapkan ide dan gagasannya. Hasil observasi pada siklus II menunjukkan adanya peningkatan rasa percaya diri siswa. Siswa sudah merasa tidak malu lagi untuk berpendapat karena guru sudah menerapkan model dengan baik. Hal tersebut menjadikan kemampuan berfikir kreatif siswa meningkat. Hasil belajar siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM 65 mengalami peningkatan. Pada pra siklus siswa yang tidak tuntas 24, pada siklus I 11 siswa tidak tuntas dan siklus II 5 siswa tidak tuntas dari jumlah siswa 39.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Tasrif H (2017) dengan judul “Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Keterampilan Bercerita Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas III SD Negeri 092 Pagarantonga”. Penelitian ini dilakukan karena adanya kesulitan yang dialami siswa seperti siswa kurang mampu dalam pengucapan kata saat bercerita, siswa kurang mampu dalam pengucapan kata sebuah kalimat dan intonasi yang dikeluarkan siswa kurang tepat. Pemerolehan nilai keterampilan bercerita dari 21 siswa hanya ada 3 siswa yang nilainya sudah melebihi batas KKM. Penelitian ini menggunakan metodologi Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

Berdasarkan hasil observasi siklus I setelah guru menggunakan media gambar untuk membantu dalam kegiatan berceita, terlihat adanya perbedaan pola belajar siswa menjadi sedikit lebih aktif karena pembelajaran sudah menggunakan media. Sebelum digunakannya media gambar, keterampilan berceita siswa mengalami peningkatan. Jika sebelumnya hanya ada 3 siswa yang mendapatkan nilai tuntas, maka dengan menggunakan media gambar terdapat 8 siswa yang nilainya mencaoi KKM. Media gambar ini memberikan tantangan dan memotivasi siswa untuk mengeluarkan segala potensi yang dimilikinya. Berdasarkan hasil observasi siklus II didapatkan hasil bahwa siswa sudah terlihat lebih aktif dibuktikan dengan siswa saling berebut untuk bercerita. Kemampuan siswa dalam bercerita mengalami peningkatan, siswa memiliki keberanian untuk bercerita di depan kelas dan siswa sudah berani menjawab pertanyaan yang diberikan guru.

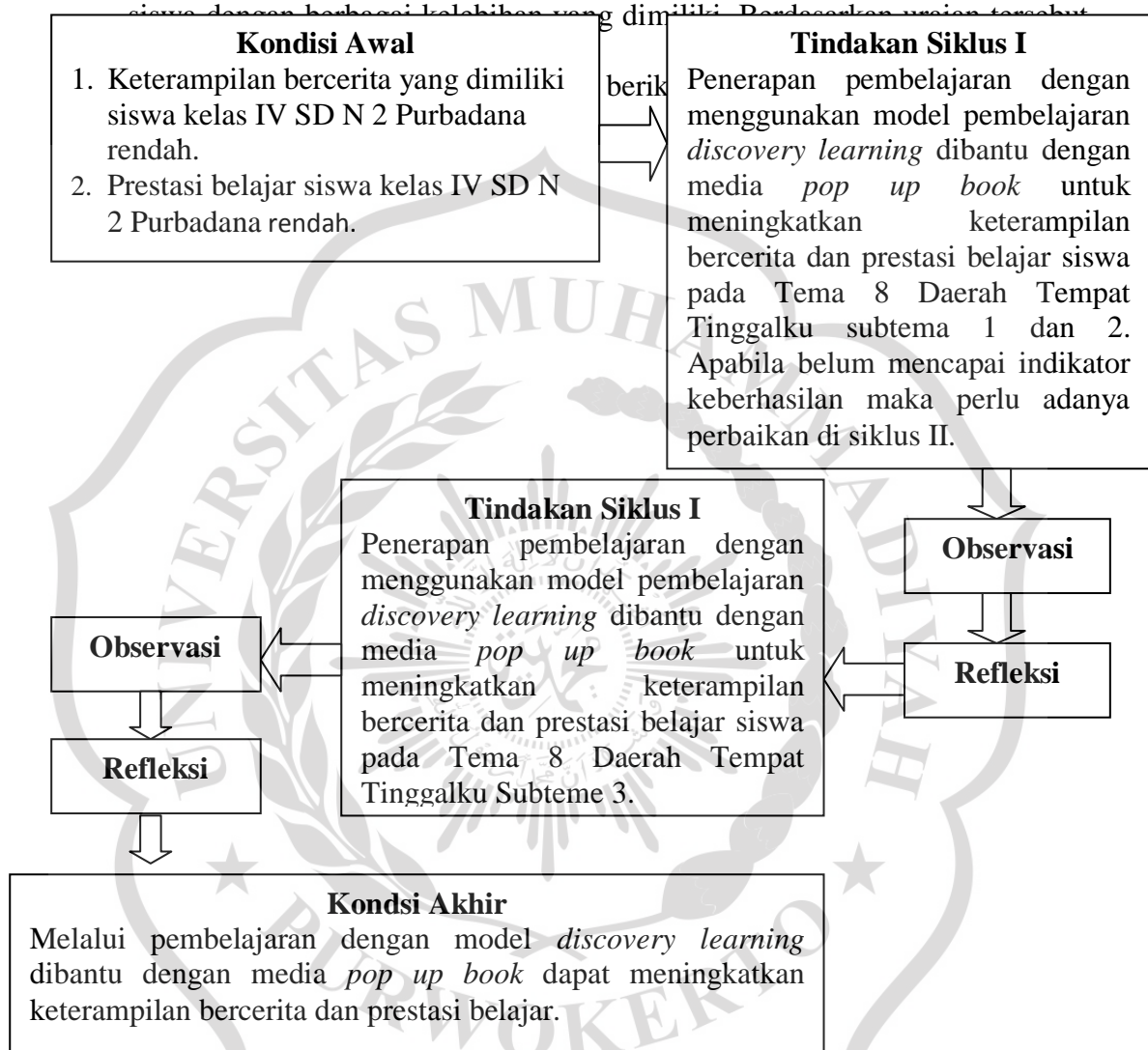
3. Penelitian yang dilakukan oleh Elin Marlina, Seni Apriliya, dan Ghullam Hamdu (2018) yang berjudul “Kemampuan Bercerita Siswa SD Menggunakan Buku *Pop Up*”. Penelitian ini dilakukan berdasarkan permasalahan yang ada berupa tingkat kemampuan bercerita siswa SD di kelas rendah dalam menceritakan kembali cerita masih rendah. Hal tersebut diakibatkan oleh kurangnya variasi dan stimulus yang diberikan oleh guru serta belum memadainya media yang digunakan. Hasil penelitian menunjukkan karakteristik capaian kompetensi siswa dalam bercerita sudah nampak. Karakteristik capaian kompetensi siswa dalam

bercerita meliputi aspek volume dan suara saat bercerita, aspek kesesuaian isi cerita dengan gambar, aspek ketepatan logika urutan cerita, aspek ketepatan makna keseluruhan cerita, aspek ketepatan pelafalan kata, aspek ketepatan susunan kalimat, dan aspek kelancaran bercerita. Sebelum menggunakan media volume suara kurang nampak, setelah menggunakan media pop up volume suara yang dikeluarkan yang nyaring dan keras. Siswa masih belum mampu menyesuaikan isi cerita dengan gambar, buku pop up memberikan visualisasi cerita yang menarik sehingga siswa mudah dalam bercerita. Ketepatan urutan logika cerita kurang nampak karena tidak adanya visualisasi cerita yang membantu siswa mengingat urutan cerita, buku pop up membantu siswa mengvisualisasikan cerita sehingga membantu daya ingat siswa. Aspek ketepatan makna keseluruhan cerita menyangkut volume yang nyaring, isi dan uruan cerita yang sesuai dan kelancaran saat bercerita. Kemampuan dalam pelafalan kata masing-masing siswa berbeda, namun siswa sudah mampu membuat kalimat dengan menggunakan bahasanya sendiri.

C. Kerangka Pikir

Keterampilan bercerita dan prestasi belajar yang kurang optimal memerlukan suatu pembelajaran yang lebih bermakna, yakni dengan melibatkan siswa secara langsung dalam pembelajaran. Hal tersebut dapat diupayakan melalui penerapan model pembelajaran yang inovatif. Salah satunya yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *discovery learning*

dibantu menggunakan media *pop up book* merupakan model yang cocok digunakan untuk meningkatkan keterampilan bercerita dan prestasi belajar



Gambar 2.1 Kerangka Pikir

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan tinjauan pustaka dan kerangka pikir diatas, maka dapat dirumuskan hipotesis dalam penelitian ini adalah:

1. Terdapat pengaruh model pembelajaran *discovery learning* dibantu dengan media *pop up book* untuk meningkatkan keterampilan bercerita pada siswa kelas IV SD Negeri 2 Purbadana.
2. Terdapat pengaruh model pembelajaran *discovery learning* dibantu dengan media *pop up book* untuk meningkatkan prestasi belajar pada siswa kelas IV SD Negeri 2 Purbadana.

