

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Model Pembelajaran

a. Pengertian Model Pembelajaran

Komponen utama yang harus dipenuhi dalam proses belajar dan mengajar yaitu peserta didik, tujuan pembelajaran, model pembelajaran, media, dan evaluasi. Semua komponen tersebut sangat mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran yang diinginkan tentunya yang optimal, untuk itu ada beberapa hal yang perlu diperhatikan oleh pendidik, salah satunya adalah model pembelajaran. Semakin baik model itu, maka semakin efektif pula pencapaian tujuan pembelajaran. Selain faktor tujuan dan peserta didik, ada dua faktor lagi yang mempengaruhi efektif atau tidaknya suatu model pembelajaran, faktor tersebut adalah faktor situasi atau suasana belajar dan faktor guru. Faktor guru nantinya yang akan menentukan faktor situasi, hal ini menuntut setiap guru agar dapat memiliki kemampuan untuk mengelola kelas, karena semakin guru dapat mengkondisikan kelas maka kelas akan menjadi aktif, model apapun yang diterapkan akan menjadi efektif dan memberikan hasil yang maksimal. Model tidak lepas dari adanya cara yang direncanakan agar mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Model pembelajaran adalah alat dan cara dalam melaksanakan suatu strategi belajar mengajar (Hasibuan dan Moedjiono, 2004;3). Model pembelajaran

menurut Endang Mulyatiningsih (2011; 213) adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata atau praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran, sedangkan model pembelajaran menurut Arif Rohman (2009; 180) adalah cara praktis yang dipakai pendidik untuk menyampaikan materi pendidikan agar bisa secara efektif dan efisien diterima oleh peserta didik. Dengan demikian, model pembelajaran adalah cara yang digunakan pendidik dalam menyampaikan bahan pelajaran kepada peserta didik agar dapat menerima, menanggapi, menguasai, dan mengembangkan bahan pembelajaran secara optimal.

Dalam praktik pembelajaran di sekolah, guru selalu memilih model pembelajaran yang tepat. Pemilihan model ini disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, sarana dan prasarana yang tersedia, jenis materi pembelajaran, situasi dan kondisi lingkungan sekolah. Model yang dipilih atau yang digunakan guru biasanya lebih dari satu karena satu model dapat melengkapi atau menyempurnakan model yang lainnya.

Model sering dianggap sama dengan strategi pembelajaran atau model pembelajaran, padahal keduanya berbeda. Strategi lebih menekankan pada rencana yang akan dilakukan untuk mencapai suatu tujuan, sedangkan model adalah cara yang digunakan untuk mencapai suatu tujuan. Hal tersebut jelas dalam strategi pembelajaran terdapat beberapa model pembelajaran yang digunakan.

b. Macam-macam Model Pembelajaran

Sebelum mengajar guru harus menentukan terlebih dahulu model yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Penggunaan lebih dari satu model

diperbolehkan dengan harapan tujuan pembelajaran tercapai. Selain itu penentuan model yang akan dipilih juga perlu memperhatikan kemampuan peserta didik dalam menerima pelajaran, sarana prasarana, dan kemampuan guru dalam menguasai suatu model.

Endang Mulyatiningsih (2011 ; 218) menjelaskan bahwa ada tujuh model pembelajaran yang sesuai untuk penerapan model pembelajaran kognitif, konvensional, individu dan kooperatif yaitu investigasi, *inquiry*, *problem based learning*, pembelajaran berbasis masalah, model pemecahan masalah, *problem posing*, dan *mind mapping*. Berikut penjelasan masing-masing model tersebut:

1) Investigasi

Model investigasi merupakan cara yang melibatkan siswa dalam kegiatan penyelidikan atau penelitian. Model ini dapat dilakukan individu maupun kelompok. Kegiatan siswa dimulai dari perencanaan, menentukan topik dan cara melakukan penyelidikan untuk menyelesaikan topik, model ini bertujuan untuk melatih kemampuan siswa untuk menulis laporan, ketrampilan berkomunikasi, dan kerja kelompok, serta menuntut siswa untuk aktif dan kreatif.

2) Penemuan (Inquiry)

Model inquiry merupakan model yang melibatkan siswa dalam proses pengumpulan data dan pengujian hipotesis. Siswa dibimbing untuk menemukan pengertian baru, mengamati perubahan pada praktik uji coba, dan memperoleh pengetahuan berdasarkan pengalaman belajar sendiri. Model ini menuntut siswa untuk belajar aktif dan kreatif untuk mencari pengetahuan sendiri.

3) *Discovery learning*

Discovery learning merupakan strategi yang digunakan untuk memecahkan masalah secara intensif di bawah pengawasan guru. Pada *discovery*, guru membimbing peserta didik untuk menjawab atau memecahkan suatu masalah. *Discovery learning* merupakan model pembelajaran kognitif yang menuntut guru lebih kreatif menciptakan situasi yang dapat membuat peserta didik belajar aktif menemukan pengetahuan sendiri. Bruner (1996) menyarankan agar peserta didik belajar melalui keterlibatannya secara aktif dengan konsep-konsep dan prinsip yang dapat menambah pengalaman dan mengarah pada kegiatan eksperimen.

4) Pembelajaran berbasis masalah (*Problem Base Learning*)

Pembelajaran berbasis masalah merupakan pembelajaran yang penyampaian materinya dilakukan dengan cara menyajikan suatu permasalahan, mengajukan pertanyaan-pertanyaan, memfasilitasi penyelidikan, dan membuka dialog. Model ini tepat digunakan pada kelas yang kreatif, peserta didik yang berpotensi akademik tinggi namun kurang cocok diterapkan pada peserta didik yang perlu bimbingan tutorial. Model ini sangat potensial untuk mengembangkan kemandirian peserta didik melalui pemecahan masalah.

5) Model pemecahan masalah (*problem solving*)

Model *problem solving* sangat potensial untuk melatih peserta didik berpikir kreatif dalam menghadapi berbagai masalah baik itu masalah pribadi maupun masalah kelompok untuk dipecahkan sendiri atau secara bersama-sama. Di dalam *problem solving*, peserta didik belajar sendiri untuk mengidentifikasi penyebab masalah dan alternatif untuk memecahkan masalahnya.

6) *Problem posing*

Problem posing terdiri dari dua kata yakni *problem* dan *pose*, yang artinya pengajuan masalah. *Problem posing* menjadi model pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran matematika. Setelah guru yakin siswa telah mampu mengerjakan soal-soal latihan yang diberikan, guru kemudian menugaskan siswa untuk membuat soal-soal latihan baru yang sesuai dengan soal-soal yang diberikan guru. Model ini sangat baik untuk meningkatkan pemahaman siswa pada problem yang sedang dipelajari, karena semakin banyak pengalaman siswa mengerjakan soal maka retensi ilmu pengetahuan diasumsikan dapat bertahan lebih lama.

7) *Mind Mapping*

Mind Mapping merupakan salah satu bentuk pembelajaran yang digunakan melatih kemampuan menyajikan isi (content) materi pelajaran dengan pemetaan pikiran (*mind mapping*). *Mind Mapping* dikembangkan oleh Tony Buzzan (2002) sejak akhir tahun 1960-an sebagai cara untuk mendorong peserta didik mencatat hanya dengan kata kunci dan gambar. Iwan Sugiarto (2004; 75) mengemukakan “pemetaan pikiran (*mind mapping*) adalah teknik meringkas bahan yang perlu dipelajari, dan memproyeksikan masalah yang dihadapi ke dalam bentuk peta atau teknik grafik sehingga lebih mudah memahaminya”. Kegiatan ini sebagai upaya yang dapat mengoptimalkan fungsi otak kanan dan otak kiri, yang kemudian dalam aplikasinya sangat membantu untuk memahami masalah dengan cepat karena sudah terpetakan.

Dalam penelitian ini, model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran *discovery learning*, dimana dalam model tersebut siswa dituntut untuk menemukan konsep materi yang diajarkan dan memecahkan masalah di bawah pengawasan guru.

2. Model Pembelajaran *Discovery learning*

Agar dapat mencapai tujuan pembelajaran maka harus menggunakan model pembelajaran yang tepat. Model pembelajaran menurut Tardif dalam Syah (2010: 198) adalah cara yang berisi prosedur baku untuk melaksanakan kegiatan kependidikan, khususnya kegiatan penyajian mata pelajaran kepada siswa. Prosedur baku tersebut digunakan oleh guru untuk mengajar di kelas. Selain itu dengan model pembelajaran dapat membantu guru dan memudahkan dalam penyampaian materi kepada siswa.

Discovery learning adalah suatu rangkaian kegiatan pembelajaran yang melibatkan secara maksimal seluruh kemampuan peserta didik untuk mencari dan menyelidiki secara sistematis, kritis, dan logis sehingga mereka dapat menemukan sendiri pengetahuan, sikap, dan keterampilan sebagai wujud adanya perubahan perilaku (Hanafiah, 2012: 77). Proses belajar mengajar dengan *Discovery learning* ini menuntut guru untuk menyajikan bahan pelajaran tidak dalam bentuk yang final (utuh dari awal sampai akhir) atau dengan istilah lain, guru hanya menyajikan bahan pelajaran sebagian saja, selebihnya diberikan kepada siswa untuk menemukan dan mencari sendiri, kemudian siswa diberi kesempatan oleh guru untuk mendapatkan apa-apa yang guru belum sampaikan dengan pendekatan belajar *problem solving* (Syah, 2014: 243).

Suatu model pembelajaran tentu mempunyai kelebihan dan kekurangan.

Discovery learning mempunyai kelebihan yang dijabarkan oleh Hanafiah (2012: 79) sebagai berikut:

- a. Membantu peserta didik untuk mengembangkan, kesiapan, serta penguasaan keterampilan dalam proses kognitif;
- b. Peserta didik memperoleh pengetahuan secara individual sehingga dapat dimengerti dan mengendap dalam pikirannya;
- c. Dapat membangkitkan motivasi dan gairah belajar peserta didik untuk belajar lebih giat lagi;
- d. Memberikan peluang untuk berkembang dan maju sesuai dengan kemampuan dan minat masing-masing;
- e. Memperkuat dan menambah kepercayaan pada diri sendiri dengan proses menemukan sendiri karena pembelajaran berpusat pada peserta didik dengan peran guru yang sangat terbatas.

Selain ada kelebihan masih ada kelemahan dari model *Discovery learning* yang perlu diperhatikan. Hanafiah (2012: 79) menjelaskan kelemahan *Discovery learning* sebagai berikut:

- a. Siswa harus memiliki kesiapan dan kematangan mental, siswa harus berani dan berkeinginan untuk mengetahui keadaan sekitarnya dengan baik;
- b. Keadaan di kelas kita kenyataannya gemuk jumlah siswanya maka model ini tidak akan mencapai hasil yang memuaskan;
- c. Guru dan siswa yang sudah sangat terbiasa dengan PBM gaya lama maka model *Discovery learning* ini akan mengecewakan;
- d. Ada kritik, bahwa proses dalam model discovery terlalu mementingkan proses pengertian saja, kurang memperhatikan perkembangan sikap dan keterampilan bagi siswa.

Muhibbin Syah (2014: 243) mengungkapkan tahapan dan prosedur pelaksanaan *Discovery learning* yang digunakan untuk merancang pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Stimulasi

Kegiatan belajar mengajar dimulai dengan guru mengajukan pertanyaan, contoh-contoh atau referensi lainnya, dan penjelasan singkat yang mengarah pada persiapan pemecahan masalah. Tahapan ini berfungsi untuk menyediakan kondisi

belajar yang dapat membantu siswa dalam mengeksplorasi bahan ajar. Siswa dihadapkan dengan pertanyaan atau persoalan agar menumbuhkan keinginan untuk menyelidiki dan mencari tahu sendiri jawabannya.

b. Identifikasi masalah

Guru memberi kesempatan pada siswa untuk memberikan pendapat atau jawaban sementara terkait dengan topik pembahasan.

c. Pengumpulan data

Siswa diberi kesempatan untuk mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya yang relevan untuk membuktikan apakah jawaban sementara yang ada benar atau tidak. Hal ini dilakukan dengan membaca buku atau sumber lainnya, mengamati objek, melakukan eksperimen, dan lain sebagainya.

d. Pengolahan data

Siswa mengolah informasi yang telah didapat baik melalui pengamatan atau eksperimen dan menafsirkannya.

e. Pembuktian

Siswa mempresentasikan hasil pengolahan informasi kelompoknya di depan kelas, kemudian siswa yang lain memberikan tanggapan, kritik dan saran, serta pertanyaan.

f. Generalisasi

Guru menuntun siswa untuk menarik kesimpulan dari opini atau hasil-hasil yang siswa temukan dan yang sudah dipresentasikan untuk mendapatkan suatu jawaban atas persoalan yang dihadapi dan disetujui oleh setiap kelompok.

g. Penutup

Guru mengulas kembali materi yang telah dipelajari bersama-sama oleh siswa.

Discovery learning merupakan model mengajar dimana guru tidak langsung menyajikan dalam bentuk finalnya, tetapi siswa dirangsang untuk menemukan sendiri. Hal tersebut tentunya memiliki kelebihan dan kekurangan dari penggunaan model *discovery learning*. Adapun tahapan dari *discovery learning* meliputi pemberian stimulasi, pernyataan masalah, pengumpulan data, pengolahan data, pembuktian dan penarikan kesimpulan.

3. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah” atau “pengantar”, media juga bisa diartikan sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima (Azhar Arsyad, 2011: 3). Menurut Permendiknas No. 40 Tahun 2008, media pendidikan adalah peralatan yang digunakan untuk membantu komunikasi dalam pembelajaran. Komunikasi dalam pembelajaran sering kali kurang memberikan kejelasan tentang pesan materi yang disampaikan oleh guru kepada siswa. Pesan materi yang akan dikomunikasikan adalah isi ajaran atau didikan yang ada dalam kurikulum.

Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto (2013: 8) berpendapat bahwa media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna. Media pembelajaran adalah sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar

mengajar. Mengingat banyaknya bentuk-bentuk media tersebut, maka guru harus dapat memilihnya dengan cermat, sehingga dapat digunakan dengan tepat. Menurut Cecep Kustadi (2013:8) media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna. Menurut Gagne (Dina Indriana, 2011: 14) media merupakan wujud dari adanya berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah semua alat, benda, atau perlengkapan berupa apapun yang digunakan oleh guru atau pengajar dalam membantu kegiatan belajar mengajar dengan maksud menyampaikan pesan (informasi) pembelajaran antara guru atau pengajar dengan peserta didik agar proses interaksi pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan efisien. Media pembelajaran interaktif yang berwujud text, visual, dan simulasi dapat membantu siswa mendapat pengetahuan lebih, pemahaman konsep yang lebih mendalam, serta mengetahui aplikasi ilmu yang dipelajari (Suyitno:2016). Dalam pembelajaran, media dapat digunakan untuk menyampaikan materi-materi yang cukup sulit disampaikan apabila disampaikan hanya dengan kata-kata ataupun penjelasan di papan tulis.

b. Manfaat Penggunaan Media Pembelajaran

Manfaat dari penggunaan media menurut Arief S. Sadiman (2012: 17) antara lain:

- 1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, seperti misalnya:
 - a) Objek yang terlalu besar bisa digantikan dengan realita, gambar, film, film bingkai atau model.
 - b) Objek yang kecil dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, film atau gambar.
 - c) Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat dapat dibantu dengan timelapse atau high-speed photography.
 - d) Kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai, foto maupun secara verbal.
 - e) Objek yang terlalu kompleks (misalnya mesin-mesin) dapat disajikan dengan model, diagram dan lain-lain.
 - f) Konsep yang terlalu luas (gunung berapi, gempa bumi, iklim dan lain-lain) dapat divisualkan dalam bentuk film, film bingkai, gambar dan lain-lain.
- 3) Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal ini media pendidikan berguna untuk:
 - a) Menimbulkan kegairahan belajar;
 - b) Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan;
 - c) Memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya
- 4) Dengan sifat yang unik pada setiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan

ditentukan sama untuk setiap siswa, maka guru banyak mengalami kesulitan bilamana semuanya itu harus diatasi sendiri. Hal ini akan lebih sulit bila latar belakang lingkungan guru dengan siswa juga berbeda.

c. Pemilihan Media Pembelajaran

Ditinjau dari kesiapan pengadaanya pemilihan media dikelompokkan menjadi dua jenis, yaitu media jadi karena sudah merupakan komoditi perdagangan dan terdapat dipasaran luas dalam keadaan siap pakai, dan media rancangan karena perlu dirancang dan dipersiapkan secara khusus untuk maksud atau tujuan pembelajaran tertentu (Arief S. Sadiman, 2012: 83).

Masing-masing media memiliki kelebihan dan kekurangannya, sehingga kita sebagai seorang pendidik harus mampu memilih media yang tepat dalam penyampaian suatu materi. Menurut Dina Indriana (2011: 28) beberapa faktor yang sangat menentukan tepat atau tidaknya sesuatu dijadikan media pengajaran dan pembelajaran antara lain adalah tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, modalitas belajar siswa (auditif, visual, dan kinestetik), lingkungan, ketersediaan fasilitas pendukung dan lain sebagainya. Pertimbangan media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran menurut Hujair A.H. Sanaky (2013: 6-7) menjadi pertimbangan utama, karena media yang dipilih harus sesuai dengan: 1) Tujuan pengajaran 2) Bahan pelajaran 3) Metode mengajar 4) Tersedia alat yang dibutuhkan 5) Pribadi pengajar 6) Kondisi siswa; minat dan kemampuan pembelajar 7) Situasi pengajaran yang sedang berlangsung. Kriteria pemilihan media bersumber dari konsep bahwa media merupakan bagian dari sistem pembelajaran secara keseluruhan. Untuk itu, menurut Cecep Kustandi dan

Bambang Sutjipto (2013: 8) terdapat beberapa kriteria yang patut diperhatikan dalam memilih media, yaitu:

- 1) Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Media dipilih berdasarkan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dan secara umum, mengacu kepada salah satu atau gabungan dari dua atau tiga ranah kognitif.
- 2) Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi. Media yang berbeda, misalnya film dan grafik, memerlukan keterampilan mental yang berbeda untuk memahaminya.
- 3) Praktis, luwes, dan bertahan. Jika tidak tersedia waktu, dana, atau sumber daya lainnya untuk memproduksi, tidak perlu dipaksakan. Media yang mahal dan memakan waktu lama untuk memproduksinya. Kriteria ini menuntun para guru untuk memilih media yang ada, mudah diperoleh, atau mudah dibuat sendiri oleh guru.
- 4) Guru terampil menggunakannya. Ini merupakan salah satu kriteria utama. Apapun media itu, guru harus mampu menggunakannya dalam proses pembelajaran. Nilai dan manfaat amat ditentukan oleh guru yang menggunakannya.
- 5) Pengelompokan sasaran. Media yang efektif untuk kelompok besar belum tentu sama efektifnya jika digunakan pada kelompok kecil atau perorangan. Ada media yang tepat untuk jenis kelompok besar, kelompok sedang, kelompok kecil dan seterusnya.
- 6) Mutu teknis. Pengembangan visual, baik gambar maupun fotografi harus memenuhi persyaratan teknis tertentu.

Pada penelitian ini media yang digunakan berupa media jadi karena sudah merupakan komoditi perdagangan dan terdapat dipasaran luas dalam keadaan siap pakai. Media tersebut adalah media video. Selain itu, media yang digunakan menggunakan media yang disiapkan khusus yakni berupa *power point*. Berdasarkan pertimbangan-pertimbangan di atas, media pembelajaran berupa video diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena media tersebut berorientasi pada siswa dan lebih sesuai dengan kurikulum 2013 yang lebih menuntut pembelajaran terpusat pada siswa, sehingga siswa lebih leluasa dalam membuka materi pembelajaran karena dapat dilihat dimana saja dan kapan saja.

4. Kompetensi

a. Pengertian Kompetensi

Kompetensi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah wewenang (kekuasaan) untuk menentukan (memutuskan sesuatu). Kompetensi menurut Yamin (2007;1) adalah kemampuan yang dapat dilakukan siswa yang mencakup tiga aspek, yaitu: pengetahuan, sikap dan keterampilan. Definisi tersebut didukung oleh McAshan dalam Mulyasa (2006: 76) *competencies is a knowledge, skills, and abilities or capabilities that a person achieves, which become part of his or her being to the extent he or she can satisfactorily perform particular, cognitive, affective, and psychomotor behaviors*. Kompetensi meliputi pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan yang dicapai seseorang yang telah menjadi bagian dari dirinya sehingga dengan sebaik mungkin ia dapat menunjukkan perilaku-perilaku kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hal ini berarti

kompetensi mencakup pengetahuan, ketrampilan, sikap dan apresiasi yang harus dimiliki siswa untuk dapat melaksanakan tugas-tugas dalam pembelajaran.

Kompetensi yang harus dikuasai oleh siswa perlu dinyatakan sedemikian rupa agar dapat dinilai sebagai wujud dari hasil belajar. Sanjaya (2008: 70) menyebutkan bahwa kompetensi adalah perpaduan dari pengetahuan, keterampilan, nilai dan sikap yang direfleksikan dalam kebiasaan berfikir dan bertindak. Dengan melihat cara berfikir dan bertindak, seseorang dapat dilihat seberapa kompetensi orang tersebut. Namun dengan cara itu penilaian terhadap kompetensi tidak akurat, karena di dalam kompetensi memiliki beberapa aspek. Kompetensi mencakup tugas, keterampilan, sikap dan apresiasi yang harus dimiliki oleh peserta didik. Aspek yang harus dipenuhi dalam kompetensi:

- 1) Pengetahuan (knowledge): yaitu kesadaran dalam bidang kognitif, misalnya seorang guru mengetahui cara melakukan identifikasi kebutuhan belajar, dan bagaimana melakukan pembelajaran terhadap peserta didik sesuai dengan kebutuhannya.
- 2) Pemahaman (understanding): yaitu kedalaman kognitif dan afektif yang dilakukan oleh individu. Misalnya seorang guru yang akan melakukan pembelajaran harus memiliki pemahaman yang baik tentang karakteristik dan kondisi peserta didik, agar dapat melaksanakan pembelajaran secara efektif dan efisien.
- 3) Kemampuan (skill) adalah sesuatu yang dimiliki oleh individu untuk melakukan tugas dan pekerjaan yang dibebankan kepadanya, misalnya

kemampuan guru dalam memilih, dan membuat alat peraga sederhana untuk memberikan kemudahan kepada peserta didik.

- 4) Nilai (value) adalah suatu standar perilaku yang telah dan secara psikologis sudah menyatu dalam diri dan diyakini seseorang. Misal standar perilaku guru dalam pembelajaran (kejujuran, keterbukaan, demokratis, dan lainlain).
- 5) Sikap (attitude) yaitu perasaan (senang- tidak senang, suka-tidak suka) atau reaksi terhadap suatu rangsangan yang datang dari luar. Misalnya reaksi terhadap krisis ekonomi, perasaan terhadap kenaikan upah/gaji, dan sebagainya.
- 6) Minat (interest) adalah kecenderungan seseorang untuk melakukan suatu perbuatan. Misalnya minat untuk mempelajari atau melakukan sesuatu (Mulyasa, 2008).

Menurut Sanjaya (2005: 71) klasifikasi kompetensi mencakup: (1) Kompetensi Lulusan, yaitu kemampuan minimal yang harus dicapai oleh peserta didik setelah tamat mengikuti pendidikan pada jenjang atau satuan pendidikan tertentu. (2) Kompetensi Standar, yaitu kemampuan minimal yang harus dicapai setelah anak didik menyelesaikan suatu mata pelajaran tertentu pada setiap jenjang pendidikan yang diikutinya. (3) Kompetensi Dasar, yaitu kemampuan minimal yang harus dicapai peserta didik dalam penguasaan konsep atau materi pelajaran yang diberikan dalam kelas pada jenjang pendidikan tertentu.

b. Penilaian Kompetensi

Dilihat dari tujuan kurikulum, kompetensi dasar termasuk pada tujuan pembelajaran. Aspek yang dikembangkan dalam kurikulum pada sekolah

menengah kejuruan mempunyai tiga ranah yaitu afektif (sikap), psikomotor (keterampilan) dan kognitif (pengetahuan). Ketercapaian kompetensi siswa perlu dievaluasi untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan, sikap dan keterampilan siswa sebagai hasil belajar. Terdapat tiga ranah atau aspek yang perlu dievaluasi. Ketiga ranah tersebut mengacu pada taksonomi Benjamin Samuel Bloom, yaitu ranah kognitif (kemampuan pengetahuan), ranah psikomotorik (kemampuan keterampilan), dan ranah afektif (kemampuan sikap). Ketiga ranah tersebut menjadi obyek penilaian hasil belajar. Penilaian adalah proses pengumpulan informasi yang digunakan untuk mengambil keputusan terkait kebijakan pendidikan, mutu program pendidikan, mutu kurikulum, mutu pengajaran, atau sejauh mana pengetahuan yang telah diperoleh seorang siswa tentang bahan ajar yang telah diajarkan kepadanya (Ismet Basuki 2016:153).

Tiga aspek kompetensi, yakni pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotor memiliki perangkat penilaian masing-masing. Penilaian yang dilakukan sesuai dengan ranah kompetensinya, antara lain:

a. Ranah Kognitif (pengetahuan)

Ranah kognitif (pengetahuan) dalam penilaiannya terkait dengan tujuan pembelajaran. Penilaian pada ranah kognitif tersedia dengan berbagai macam cara. Menurut Bloom (1979) ranah kognitif memiliki domain yang mencakup mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, menyintesis, dan mengevaluasi. Domain tersebut tingkat kesulitannya berbeda-beda, yakni meningkat atau semakin sulit yang kemudian digolongkan menjadi c1, c2, c3, dan c4. Salah satu instrumen penilaian ranah kognitif adalah tes. Tes tersebut

merupakan alat untuk menguji pemahaman siswa mengenai pelajaran yang telah diajarkan oleh guru, apakah pelajaran dapat diserap siswa dengan baik atau tidak. Tes terdiri dari tes objektif (pilihan ganda) dan tes subjektif (esai)

b. Ranah Afektif (sikap)

Ranah afektif berkaitan dengan hal-hal yang berkenaan dengan sesuatu emosional, seperti perasaan, nilai-nilai, apresiasi, antusiasme, motivasi, dan sikap. Menurut Popham (1995) dalam Ismet Basuki (2016:188), ranah afektif menentukan keberhasilan belajar seseorang. Orang yang tidak memiliki minat pada pelajaran tertentu sulit untuk mencapai keberhasilan belajar secara optimal. Dengan kata lain, keberhasilan pembelajaran pada ranah kognitif dan psikomotorik dipengaruhi oleh kondisi afektif peserta didik.

Wood (1996) dalam Ismet Basuki (2016:188) menyatakan bahwa penilaian afektif adalah setiap metode yang digunakan untuk mengungkapkan bagaimana seorang siswa merasakan tentang dirinya, persepsi tentang citra dirinya, apa yang berpengaruh terhadap perilakunya di dalam masyarakat, kelas, dan rumahnya. Terdapat lima karakteristik afektif yang penting, yaitu sikap, minat, konsep diri, nilai, dan moral. Instrumen penilaian afektif dapat berupa kuesioner atau lembar hasil observasi (Ismet Basuki, 2016:196).

c. Ranah Psikomotorik (ketrampilan)

Penilaian psikomotor menurut Ismet Basuki (2016:209) dicirikan oleh adanya aktivitas fisik dan ketrampilan kerja oleh siswa. Seperti yang dinyatakan oleh Bloom (1979), ranah psikomotor berhubungan dengan hasil belajar yang pencapaiannya melalui ketrampilan manipulasi yang melibatkan otot dan

kekuatan fisik. Dalam kegiatan tersebut juga terdapat ranah kognitif dan afektif, akan tetapi hanya sedikit apabila dibandingkan dengan ranah psikomotornya.

Leighbody dan Kidd dalam publikasinya yang berjudul *Methods of Teaching Shop and Technical Subjects* (1966) menjelaskan bahwa penilaian hasil belajar psikomotor meliputi: 1) kemampuan menggunakan alat dan sikap kerja, 2) kemampuan menganalisis suatu pekerjaan dan menyusun urutan pengerjaan, 3) kecepatan mengerjakan tugas, 4) keserasian bentuk dengan yang diharapkan dan atau kriteria yang telah ditentukan. Dalam hal ini Ryan (1980) dalam Ismet Basuki (2016:218) menjelaskan bahwa hasil belajar psikomotor dapat diukur melalui 1) pengamatan langsung dan penilaian tingkah laku peserta didik selama proses pembelajaran praktik berlangsung, 2) sesudah mengikuti pembelajaran, yakni dengan memberikan tes kepada peserta didik untuk mengukur pengetahuan, ketrampilan, dan sikap, 3) memberikan penilaian kepada peserta didik beberapa waktu berselang setelah pembelajaran usai. Soal untuk hasil belajar psikomotor dapat berupa lembar kerja, lembar tugas, perintah kerja, lembar eksperimen. Instrumen untuk mengamati kinerja peserta didik dapat berupa lembar observasi dan portofolio. Lembar observasi dapat dibedakan menjadi lembar penilaian hasil, lembar penilaian kinerja, dan lembar penilaian *project*.

5. Kompetensi Dasar Bumbu, Rempah, dan Bahan Makanan Tambahan

Berdasarkan struktur kurikulum SMK/MAK bidang keahlian pariwisata program keahlian tata boga 2013, Mata Pelajaran Pengetahuan Bahan Makanan merupakan mata pelajaran yang wajib ditempuh bagi siswa dengan keahlian

kuliner atau tata boga. Mata Pelajaran tersebut termasuk dalam kelompok dasar program keahlian. Mata Pelajaran Pengetahuan Bahan Makanan terdiri dari 10 kompetensi dasar, salah satunya adalah kompetensi dasar bumbu, rempah, dan bahan makanan tambahan. Kompetensi dasar Pengetahuan Bahan Makanan yang dilakukan pada penelitian ini adalah materi bumbu, rempah, dan bahan makanan tambahan. Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK) dapat dilihat dalam tabel 1 berikut:

Tabel 1. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi dasar (KD)	Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)
3.8 Menganalisis bumbu, rempah, serta bahan makanan tambahan	3.8.1 Memberi definisi bumbu, rempah, dan bahan makanan tambahan
	3.8.1 Menjelaskan fungsi bumbu, rempah, dan bahan makanan tambahan
	3.8.2 Mengklasifikasikan bumbu, rempah, dan bahan makanan tambahan
	3.8.2
	3.8.3 Menjelaskan cara penanganan bumbu, rempah, dan bahan makanan tambahan
4.8 Menampilkan hasil uji organoleptik bumbu, rempah, serta bahan makanan tambahan.	3.8.3
	3.8.4 Memberi contoh penggunaan bumbu, rempah, dan bahan makanan tambahan
	4.8.1 Melaksanakan pengamatan organoleptik bumbu, rempah, dan bahan makanan tambahan
	4.8.2 Menelaah bumbu, rempah dan bahan makanan yang terdapat pada suatu masakan.

B. Hasil Penelitian yang Relevan

1. Darmawan Nashrullah pada tahun 2016 meneliti tentang “Pembelajaran Model *Discovery Learning* Pada Mata Pelajaran Elektronika Dasar Siswa Kelas X

Teknik Audio Video SMK Muhammadiyah 1 Bantul”. Penelitian ini merupakan penelitian *quasi experiment*. Hasil penelitian diketahui: (1) terdapat perbedaan capaian kompetensi ranah kognitif, antara siswa yang mengikuti pembelajaran model *discovery learning* (\overline{DL} = 77,8) dengan siswa yang mengikuti pembelajaran model konvensional (\overline{Xkonv} = 66,8) pada topik menerapkan macam-macam gerbang dasar rangkaian logika, thitung > ttabel ($3,369 > 2,011$) pada taraf signifikansi 0,05 dengan db sebesar 48. (2) terdapat perbedaan capaian kompetensi ranah psikomotorik, antara siswa yang mengikuti pembelajaran model *discovery learning* (\overline{XDL} = 82,2) dengan siswa yang mengikuti pembelajaran model konvensional (\overline{XKonv} = 75,6) pada topik menerapkan macam-macam gerbang dasar rangkaian logika, thitung > ttabel ($3,220 > 2,011$) pada taraf signifikansi 0,05 dengan db sebesar 48.

2. Rega Chandra Irawan pada tahun 2017 meneliti tentang Implementasi Model Pembelajaran *Discovery Learning* Guna Meningkatkan Keaktifan Belajar Dan Minat Baca Siswa Kelas X Teknik Kendaraan Ringan SMK Negeri 1 Sedayu. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Hasil penelitian diketahui bahwa penerapan *Discovery Learning* dapat meningkatkan keaktifan belajar dan minat baca peserta didik kelas X TKR A SMKN 1 Sedayu Bantul. Persentase keaktifan belajar peserta didik pada siklus I menjadi sebesar 29,5%, setelah dilanjutkan siklus II, persentase keaktifan belajar peserta didik menjadi sebesar 63,4%. Kemudian dilanjutkan lagi pada siklus III, persentase keaktifan belajar peserta didik menjadi sebesar 76,5%. Sedangkan persentase minat baca peserta didik pada siklus I sebesar 78,2%, setelah dilanjutkan siklus II,

persentase minat baca peserta didik sebesar 79,2%. Kemudian dilanjutkan lagi pada siklus III, persentase minat baca peserta didik meningkat menjadi 79,4%. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, diketahui bahwa dengan penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* dinilai dapat meningkatkan keaktifan belajar dan minat baca peserta didik kelas X TKR A SMKN 1 Sedayu Bantul.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Hamzah Fansuri tahun 2013 yang berjudul “Penerapan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas X Teknik Fabrikasi Logam pada Mata Pelajaran Teori Las *Oxy-Acetylene* Di SMK Negeri 1 Seyegan”. Hasil diperoleh bahwa jumlah siswa kelas kontrol (X TFL 1) yang lulus KKM ada 7 anak dan yang tidak lulus ada 24 anak. Sedangkan jumlah siswa kelas eksperimen (X TFL 2) yang lulus KKM ada 22 anak dan yang tidak lulus ada 8 anak. Kelas eksperimen (X TFL 2) yang diberi perlakuan khusus berupa pemberian materi las oxyacetylene dengan video pembelajaran ternyata lebih banyak siswa yang lulus KKM dan sedikit siswa yang tidak lulus KKM.

C. Kerangka berfikir

Berdasarkan observasi pada kegiatan Praktik Lapangan Terbimbing (PLT) yang dilaksanakan pada 10 september hingga 10 November 2018, terdapat hasil Penilaian Tengah Semester (PTS) untuk Mata Pelajaran Pengetahuan Bahan Makanan kelas X Boga 5 di SMK N 1 Sewon presentase kelulusannya masih rendah hanya 3,125% dengan rata-rata nilai 60,97. Hal ini terlihat dari hasil belajar siswa masih di bawah Kriteria Kelulusan Minimum (KKM) sekolah yaitu

75. Hal ini menandakan siswa X Boga 5 pada Mata Pelajaran Pengetahuan Bahan Makanan belum lulus sebanyak 96,875%. Sedangkan pembelajaran dinyatakan berhasil jika kelulusan minimal 70% siswa mendapatkan nilai di atas KKM.

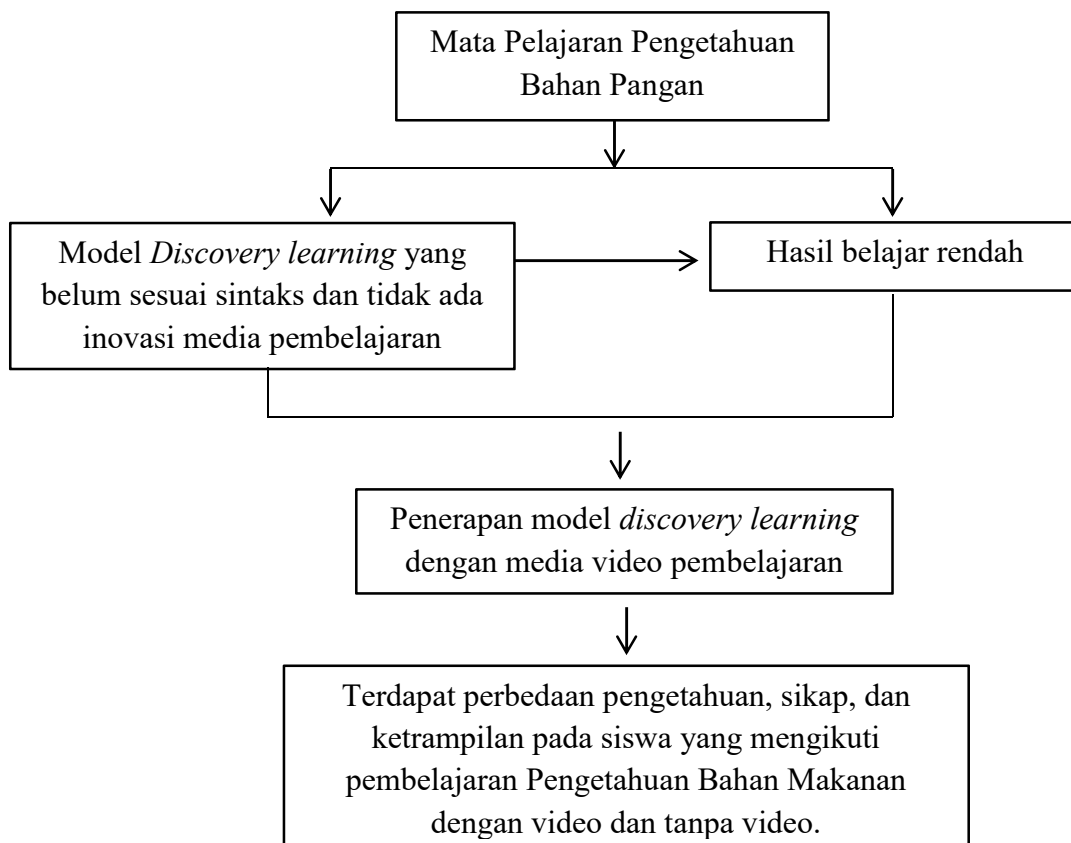
Terlebih dari hasil observasi, proses pembelajaran sudah menggunakan model kurikulum 2013 yakni menggunakan model pembelajaran *discovery learning* yang seharusnya dapat menggali kemampuan dan pengetahuan siswa secara mandiri dalam menemukan konsep pembelajaran yang diajarkan, akan tetapi pada pelaksanaannya belum dapat memaksimalkan pengetahuan siswa dalam memahami materi. Selain itu, proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *discovery learning* namun tidak ada inovasi media pembelajaran. Media pembelajaran yang ditemui di sekolah berupa papan tulis, spidol, laptop, dan LCD akan tetapi penggunaannya kurang maksimal sehingga pembelajaran hanya terfokus pada pendidik (*teacher learning center*).

Melihat permasalahan di atas, diperlukan model pembelajaran yang cocok untuk mengatasi hal tersebut sesuai dengan penerapan kurikulum 2013 di SMK N 1 Sewon. Salah satu model yang diduga dapat mendorong siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran yaitu model *discovery learning* yang penggunaannya dibersamai dengan media pembelajaran berupa video. Model tersebut diharapkan meningkatkan pengetahuan, sikap, dan ketrampilan siswa.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Irawan (2017) didapatkan hasil peningkatan keaktifan belajar dan minat baca setelah dilakukannya penggunaan model *discovery learning*. Selanjutnya menurut Nashrullah (2016) didapatkan hasil penggunaan model pembelajaran *discovery learning* lebih efektif dari pada

model pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar siswa. Penelitian Hamzah Fauzi (2013) menyatakan bahwa penerapan video pembelajaran dapat meningkatkan kompetensi siswa.

Oleh karena itu penelitian ini digunakan untuk mengetahui perbedaan pengetahuan, sikap, dan ketrampilan siswa pada Mata Pelajaran Pengetahuan Bahan Makanan menggunakan model *discovery learning* yang dibarengi dengan media pembelajaran video dan tanpa media pembelajaran video. Uraian kerangka berfikir tersebut ditampilkan dalam bagan pada gambar berikut:



Gambar 1. Kerangka berfikir.

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian ini yaitu:

1. Ada perbedaan pengetahuan siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan model *discovery learning* dengan media pembelajaran video dan tanpa media video pada Mata Pelajaran Pengetahuan Bahan Makanan di SMK N 1 Sewon.
2. Ada perbedaan sikap siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan model *discovery learning* dengan media pembelajaran video dan tanpa media video pada Mata Pelajaran Pengetahuan Bahan Makanan di SMK N 1 Sewon.
3. Ada perbedaan ketrampilan siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan model *discovery learning* dengan media pembelajaran video dan tanpa media video pada Mata Pelajaran Pengetahuan Bahan Makanan di SMK N 1 Sewon.