

BAB II
DESKRIPSI TEORITIS, KERANGKA BERPIKIR,
DAN HIPOTESIS TINDAKAN

2.1 Deskripsi Teoritis

2.1.1 Hakikat Efektivitas Pembelajaran Anatomi dan Fisiologi

2.1.1.1 Hasil Belajar

Belajar merupakan suatu proses yang sangat penting, karena melalui belajar, diharapkan dapat mencapai tujuan serta hasil belajar. Dengan hasil belajar tujuan pendidikan dapat diukur apakah telah tercapai ataukah belum tercapai.

Belajar merupakan proses manusia untuk mencapai berbagai macam kompetensi, keterampilan, dan sikap. Usaha untuk mencapai kepandaian atau ilmu merupakan usaha manusia untuk memenuhi kebutuhannya, mendapatkan ilmu atau kepandaian yang belum dipunyai sebelumnya. Sehingga dengan belajar manusia menjadi tahu, memahami, mengerti, dapat melaksanakan dan memiliki tentang sesuatu. Dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah kegiatan belajar mengajar merupakan kegiatan paling pokok. Hal ini berarti bahwa keberhasilan atau tidaknya pencapaian tujuan pendidikan bergantung pada proses belajar yang dilakukan siswa sebagai anak didik.

Menurut Hamalik (2008: 27) bahwa “Belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan, dan bukan suatu hasil atau tujuan”. Sedangkan menurut Suyono dan hariyanto (2013: 1) “Belajar adalah suatu proses dan aktivitas yang selalu dilakukan dan dialami manusia sejak manusia di dalam kandungan, buaian,

tumbuh berkembang dari anak-anak, remaja sehingga dewasa, sampai keliang lahat, sesuai dengan prinsip pembelajaran sepanjang hayat”. Dengan belajar, dapat menambah pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Hal ini sejalan dengan pemikiran Slameto (2003: 2) menyatakan “Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”.

Menurut Siregar dan Nara (2010: 4) :

“Belajar adalah sebuah proses yang kompleks yang di dalamnya terkandung beberapa aspek. Aspek-aspek tersebut adalah:

- a. Bertambahnya jumlah pengetahuan
- b. Adanya kemampuan mengingat dan mereproduksi
- c. Ada penerapan pengetahuan
- d. Menyimpulkan makna
- e. Menafsirkan dan mengkaitkannya dengan realitas, dan
- f. Adanya perubahan sebagai pribadi.”

Dalam Ensiklopedi Pendidikan (Sugarda, 1999: 46) dikatakan bahwa belajar adalah “berusaha memiliki pengetahuan atau kecakapan”. Untuk mendapatkan sesuatu seseorang harus melakukan usaha agar apa yang diinginkan dapat tercapai. Usaha tersebut dapat berupa kerja mandiri maupun kelompok dalam suatu interaksi.

Berdasarkan beberapa definisi tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh suatu perubahan yang baru sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Belajar berhubungan dengan perubahan tingkah laku seseorang terhadap suatu situasi tertentu yang disebabkan oleh pengalamannya yang berulang-ulang dalam suatu situasi. Dengan demikian, pada

hakikatnya setelah seseorang mengikuti pembelajaran maka orang tersebut akan mendapatkan hasil dari kegiatan belajar atau biasa disebut dengan hasil belajar.

Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya, yaitu “hasil” dan “belajar”. Pengertian hasil menunjuk pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional (Purwanto, 2011: 44). Berdasarkan definisi tersebut dapat diartikan bahwa hasil belajar ialah sesuatu yang kita akan dapatkan setelah berusaha dalam belajar untuk mendapatkan ilmu. Sedangkan menurut Sudjana (2010: 22) “hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya”.

Menurut Poerwanti (2009: 74) “keberhasilan siswa setelah mengikuti satuan pembelajaran tertentu kita sebut dengan keberhasilan hasil belajar”. Kegiatan akhir dalam pembelajaran adalah proses evaluasi yang bertujuan untuk mengetahui hasil belajar yang telah dilakukan. Hasil belajar merupakan pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Hasil belajar merupakan output yang dihasilkan setelah siswa mengikuti kegiatan pembelajaran.

Susanto (2013: 5) “hasil belajar, yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar”. Secara sederhana, yang dimaksud dengan hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Hasil belajar dapat diketahui dari tiga ranah yaitu, ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor. Ranah kognitif memiliki beberapa aspek

yaitu pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi (Bloom dalam Siregar dan Nara, 2010: 9). Keenam aspek ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual, dimana dua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek selanjutnya disebut kognitif tingkat tinggi. Tujuan ranah kognitif berhubungan dengan ingatan atau pengenalan terhadap pengetahuan dan informasi.

Bloom yang dikutip oleh Siregar dan Nara (2010: 9) mendefinisikan taksonomi ranah kognitif dalam enam ranah, yaitu pengetahuan (C1) berupa ingatan siswa tentang fakta, istilah, dan hal-hal yang bersifat umum, pemahaman (C2) berupa kemampuan memahami atau mengerti materi pelajaran yang sedang dipelajari tanpa menghubungkan dengan materi pelajaran lainnya, aplikasi (C3) berupa kemampuan memilih atau menyeleksi cara, hukum, aturan tertentu yang akan digunakan dalam menyelesaikan suatu hal, analisis (C4) berupa kemampuan merinci atau menjelaskan suatu kesatuan ke dalam bagian-bagian sehingga struktur keseluruhan dapat dipahami dengan baik. Analisis merupakan kecapakan kompleks yang menggunakan tiga tingkat kognitif sebelumnya, sintesis (C5) berupa kemampuan menggabungkan unsur-unsur pokok ke dalam struktur baru. Pada tingkatan sintesis, siswa diminta untuk melakukan generalisasi. Kemampuan sintesis memungkinkan siswa menemukan hubungan sebab akibat, urutan, atau menuliskan abstraksi, dan yang terakhir evaluasi (C6) berupa tindakan atau proses untuk menentukan nilai dari sesuatu. Kemampuan menilai suatu hal atau kasus dengan menerapkan pengetahuan dan kemampuan lain yang dimiliki. Penelitian yang diberikan dapat dilihat dari segi tujuan, gagasan, cara kerja, metode, dan

sebagainya. Berdasarkan metode *guided discovery learning*, hasil belajar siswa diperoleh dari hasil nilai tes tertulis siswa.

Ranah kedua adalah ranah afektif. Ranah afektif berkaitan dengan perasaan, emosi, dan perilaku yang ditunjukkan selama proses pembelajaran. Ranah afektif juga memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangganya. Dari beberapa sikap yang telah disebutkan di atas, peneliti akan menilai hasil belajar ranah afektif pada sikap percaya diri. Sikap percaya diri yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah sikap dalam menyampaikan pendapat, gagasan maupun jawabannya. Kemendikbud (2013 :27) menjelaskan mengenai indikator sikap percaya diri ditandai dengan (1) berani menjelaskan di depan kelas, (2) berani berpendapat, bertanya atau menjawab pertanyaan, (3) menjawab pertanyaan guru tanpa ragu-ragu, (4) mampu menjawab pertanyaan guru dengan cepat, dan (5) tidak mudah putus asa/pantang menyerah. Taksonomi ranah afektif meliputi menerima (*receiving*), merespon (*responding*), menilai (*valuing*), mengorganisasi (*organization*), dan karakterisasi (*characterization*).

Taksonomi ranah afektif menurut Krathwohl, Bloom dan Masia (1964), dalam Siregar dan Nara (2010: 11) meliputi tujuan belajar yang berkenaan dengan minat, sikap dan nilai serta perkembangan penghargaan dan penyesuaian diri. Rincian taksonomi ranah afektif berupa penerimaan yang meliputi kesadaran akan adanya suatu sistem nilai, ingin menerima nilai, dan memperhatikan nilai tersebut, pemberian respons meliputi sikap ingin merespons terhadap sistem, puas dalam memberi respons, penilaian meliputi penerimaan terhadap suatu sistem nilai,

memilih sistem nilai yang disukai dan memberikan komitmen untuk menggunakan sistem nilai tertentu, pengorganisasian meliputi memilih dan menghimpun sistem nilai yang akan digunakan, dan karakteristik meliputi perilaku secara terus menerus sesuai dengan sistem nilai yang telah diorganisasikannya.

Ranah ketiga adalah ranah psikomotor. Ranah psikomotor siswa meliputi penyajian pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia. Sudjana (2012: 32) menyatakan bahwa aspek psikomotor ditunjukkan dengan mencatat bahan pelajaran dengan baik dan sistematis, mengangkat tangan pada saat mengomentari pendapat dan menyampaikan ide, mencari tahu dalam menemukan jawaban atas soal yang diberikan, dan melakukan komunikasi antara siswa dan guru.

Ranah psikomotor lebih menekankan pada aktivitas fisik. Adapun rincian taksonomi ranah psikomotor menurut Simpson dikutip oleh Dimiyati dan Mudjiono (2010: 29), yaitu (1) persepsi yang mencakup kemampuan mendeskripsikan hal-hal secara khusus, (2) kesiapan yang mencakup ketepatan gerakan yang dikoordinasikan, kemampuan melakukan kegiatan secara berurutan, (3) gerakan terbimbing mencakup kemampuan melakukan gerakan sesuai contoh, (4) gerakan yang terbiasa mencakup kemampuan berbicara, kemampuan melakukan komunikasi secara lisan, (5) gerakan kompleks yang mencakup kemampuan melakukan keterampilan, (6) penyesuaian pola gerakan yang

mencakup kemampuan mengadakan perubahan, dan (7) kreativitas mencakup kemampuan melahirkan pola gerakan yang baru. Dalam tahap ini, siswa harus mampu memilih kata atau kalimat agar sesuatu yang dikomunikasikan dapat dimengerti oleh pendengar.

Pada ranah psikomotor terdapat lima jenjang tujuan belajar yang dikemukakan oleh Dave dalam Siregar dan Nara (2010: 11) yaitu: meniru, menerapkan, memantapkan, merangkai, dan naturalisasi. Adapun penjelasan dari kelima tujuan belajar tersebut adalah sebagai berikut : meniru merupakan kemampuan mengamati suatu gerakan agar dapat merespons, menerapkan merupakan kemampuan mengikuti pengarahan dengan membayangkan gerakan orang lain, memantapkan merupakan kemampuan memberikan respons yang terkoreksi atau respons dengan kesalahan-kesalahan terbatas atau minimal, merangkai merupakan koordinasi rangkaian gerakan dengan membuat aturan yang tepat, dan naturalisasi merupakan gerakan yang dilakukan secara rutin dengan menggunakan energi fisik dan psikis yang minimal.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, peneliti menyimpulkan bahwa hasil belajar merupakan suatu perubahan yang terjadi pada siswa setelah melalui proses belajar. Hasil belajar mengarah pada tiga ranah, yakni kognitif, afektif, dan psikomotor. Adapun indikator hasil belajar pada ranah kognitif dalam penelitian ini diperoleh dari hasil nilai tes tertulis siswa. Kemendikbud (2013 :27) indikator ranah afektif pada sikap percaya diri adalah (1) berani menjelaskan di depan kelas, (2) berani berpendapat, bertanya atau menjawab pertanyaan, (3) menjawab pertanyaan guru tanpa ragu-ragu, (4) mampu menjawab pertanyaan guru dengan

cepat, dan (5) tidak mudah putus asa/pantang menyerah. Sedangkan, indikator hasil belajar pada ranah psikomotor adalah (1) menulis dengan tulisan yang jelas dan rapih, (2) mengangkat tangan sebelum mengomentari pendapat dan menyampaikan ide/gagasan, (3) mencari fakta-fakta untuk menemukan jawaban dari pengamatan gambar yang disediakan, dan (4) berkomunikasi menggunakan bahasa Indonesia antar siswa untuk mengkomunikasikan hasil temuan.

2.1.1.2 Efektivitas Pembelajaran

Menurut Reddin yang dikutip oleh Pidarta (1999: 23-24), dikemukakan bahwa efektivitas pembelajaran adalah tindakan yang mengoptimalkan sumber-sumber pendidikan. Sumber-sumber pendidikan yang dimaksud antara lain: guru, dosen, materi, media dan sarana. Sumber-sumber yang tersedia tersebut perlu diatur pemakaiannya, sehingga dapat memberikan manfaat yang maksimal.

Efektivitas pembelajaran dapat dicapai apabila siswa berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Siswa tidak hanya aktif mendengarkan guru menjelaskan, tetapi aktif mengungkapkan gagasan dan ide-ide secara individual maupun kelompok. Menurut Suryosubroto dalam Pasaribu dan Simanjuntak (2002: 9-10), di dalam pendidikan efektivitas dapat ditinjau dari dua segi, yaitu:

1. “Mengajar guru, di mana menyangkut sejauh mana kegiatan belajar mengajar yang direncanakan terlaksana.
2. Belajar murid, yang menyangkut sejauh mana tujuan pelajaran yang diinginkan tercapai melalui kegiatan belajar mengajar (KBM)”.

Menurut Roestiyah yang dikutip oleh Suryosubroto (1997: 14-15), yang dimaksud dengan mengajar efektif adalah:

1. “Membelajarkan siswa dengan aktif
2. Memperkenalkan banyak metode pengajaran
3. Memberikan motivasi belajar yang tepat
4. Membuat perencanaan sebelum mengajar
5. Menyajikan bahan pengajaran dan memberikan masalah-masalah yang merangsang siswa untuk berpikir”

Simanjuntak dalam Arifin (2010: 11) menyatakan bahwa suatu pembelajaran dikatakan efektif apabila menghasilkan sesuatu sesuai dengan apa yang diharapkan atau dengan kata lain tujuan yang diinginkan tercapai. Mulyasa (2006: 193) menyatakan bahwa pembelajaran dikatakan efektif jika mampu memberikan pengalaman baru dan membentuk kompetensi peserta didik, serta mengantarkan mereka ke tujuan yang ingin dicapai secara optimal. Dengan demikian, efektivitas pembelajaran merupakan suatu ukuran yang berhubungan dengan tingkat keberhasilan dari suatu pembelajaran sehingga erat kaitannya dengan ketuntasan belajar siswa.

Dalam menilai efektifitas proses pembelajaran, diperlukan sebuah patokan atau ukuran yang disebut indikator. Sudjana (2004: 60-62) menjelaskan bahwa ada enam macam indikator efektifitas pembelajaran yaitu :

1. Kesesuaian proses pembelajaran dengan kurikulum
2. Keterlaksanaan oleh guru
3. Kemampuan dan keterampilan guru
4. Keterlaksanaan oleh siswa
5. Motivasi belajar siswa
6. Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran
7. Interaksi guru dengan siswa dan siswa dengan siswa
8. Hasil belajar yang dicapai siswa

Satori (2003: 44-52) menjelaskan ada beberapa aspek yang menjadi orientasi ke arah pencapaian efektivitas pembelajaran dalam perspektif guru, yaitu apresiasi guru terhadap pengembangan kurikulum serta implikasi dan kreativitas guru dalam aplikasi teknologi pembelajaran. Dimana guru harus mempunyai kemampuan dalam pengembangan kurikulum serta dinamik sesuai dengan potensi sekolah yang berdasarkan prinsip-prinsip seperti (a) keseimbangan etika, logika, estetika, dan kinestika. (b) kesamaan memperoleh kesempatan bagi semua siswa. (c) kesiapan menghadapi abad pengetahuan dan tantangan teknologi informasi. (d) pengembangan keterampilan hidup. (e) berpusat pada anak sebagai pembangun pengetahuan. (f) penilaian berkelanjutan dan komprehensif.

Guru juga harus mempunyai pemahaman konsep teoritis dan praktis berkenaan dengan desain, pengembangan, pemakaian, manajemen, dan evaluasi pembelajaran serta pengelolaan sumber belajar. Pembelajaran yang memiliki efektivitas tinggi ditunjukkan oleh sifatnya yang menekankan pada pemberdayaan peserta didik. Pembelajaran bukan sekedar transformasi dan mengingat, juga bukan sekedar penekanan pada penguasaan pengetahuan tentang apa yang diajarkan, akan tetapi lebih menekankan pada internalisasi tentang apa yang diajarkan sehingga tertanam dalam jiwa anak dan berfungsi sebagai muatan nurani dan hayati serta dipraktikkan dalam kehidupan sehari-hari oleh peserta didik. Bahkan pembelajaran lebih menekankan para peserta didik agar mau belajar bagaimana cara belajar yang produktif.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa efektivitas pembelajaran adalah ukuran keberhasilan dari suatu kegiatan belajar mengajar dalam mencapai tujuan

pembelajaran. Dalam penelitian ini, efektivitas pembelajaran dilihat dari pencapaian tujuan pembelajaran yang terkait dengan motivasi belajar siswa, keaktifan siswa, keterlaksanaan oleh siswa, interaksi guru dengan siswa dan siswa dengan siswa, dan hasil belajar yang dicapai siswa.

2.1.1.3 Mata Pelajaran Anatomi dan Fisiologi di SMKN 27 Jakarta

Mempelajari tubuh manusia melibatkan beberapa ilmu pengetahuan. Masing-masing ilmu menyumbangkan pengetahuan untuk melengkapi pemahaman tentang bagaimana tubuh manusia dapat bekerja dan apa yang terjadi seandainya bagian tubuh kita terluka, sakit, atau berada di bawah tekanan tertentu.

Dua cabang ilmu di antaranya yang akan dapat membantu memahami bagian tubuh kita beserta fungsinya adalah Anatomi dan Fisiologi tubuh manusia. Anatomi mengacu pada studi tentang struktur dan hubungan antar struktur. Anatomi merupakan ilmu yang luas, dan studi tentang struktur tersebut akan mempunyai arti yang lebih, bila segi-segi khusus ilmu tersebut benar-benar dipertimbangkan.

Anatomi adalah ilmu yang mempelajari susunan tubuh dan hubungan bagian-bagiannya satu sama lain. Sedangkan fisiologi adalah ilmu yang mempelajari fungsi atau kerja tubuh manusia dalam keadaan normal (Pearce, 2006: 1). Selain itu anatomi dan fisiologi juga memiliki kaitan yang sangat erat dengan pengetahuan tentang semua makhluk hidup.

Anatomi atau ilmu urai mempelajari susunan tubuh dan hubungan bagian-bagiannya satu sama lain. Anatomi regional mempelajari menurut letak geografis

bagian tubuh. Dan setiap region atau daerah, misalnya lengan, tungkai, kepala, dada, dan seterusnya ternyata terdiri dari sejumlah struktur atau susunan yang umum didapati pada setiap daerah. Struktur itu adalah tulang, otot, saraf, pembuluh darah, dan lain-lain. Dengan dasar penelaahan seperti itu maka dijumpai sejumlah sistem jaringan yang berbeda-beda.

Mempelajari letak dan hubungan satu bagian tubuh tidak dapat terpisahkan dari pengamatan tentang kegunaan setiap struktur dan sistem jaringannya. Hal ini membawa kita ke penggunaan istilah anatomi fungsional yang bertalian erat dengan fisiologi atau ilmu faal. Kemudian diketahui bahwa ada struktur-struktur tertentu yang dapat dilihat dengan mata telanjang. Maka diperkenalkanlah istilah anatomi makroskopik untuk membedakannya dari anatomi mikroskopik yang memerlukan penggunaan mikroskop. Berhubungan erat dengan anatomi yaitu histology atau ilmu tentang struktur halus dari tubuh dan sitologi, ilmu tentang sel.

Sedangkan fisiologi mempelajari fungsi atau kerja tubuh manusia dalam keadaan normal. Ilmu ini sangat erat kaitannya dengan pengetahuan tentang semua makhluk hidup yang tercakup dalam pelajaran anatomi dan fisiologi. Fisiologi mengacu pada fungsi-fungsi bagian tubuh, yaitu bagaimana bagian tubuh itu bekerja.

Dengan demikian fisiologi tidak dapat dipisahkan dari anatomi, oleh karena itu untuk mempelajari dan memahami tubuh manusia, kita harus mempelajari struktur dan fungsi secara bersama, sehingga kita akan dapat melihat bagaimana setiap struktur tubuh telah tercipta untuk suatu fungsi tertentu. Dalam pembelajaran anatomi dan fisiologi di smk kecantikan, terdapat beberapa pokok

bahasan yang salah satunya adalah kerangka tubuh manusia dan jenis-jenis otot.

Dalam penelitian PTK

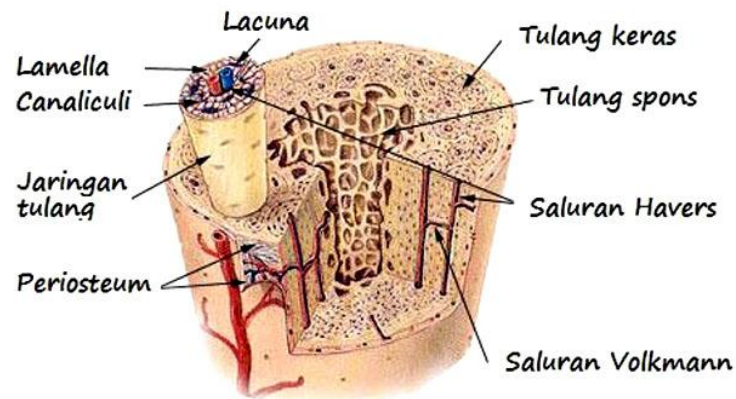
Pada dasarnya, setiap makhluk hidup dibekali dengan kemampuan gerak, akan tetapi, ada makhluk hidup yang memiliki gerak aktif dengan mobilitas yang tinggi, ada yang hanya mampu menggerakkan bagian tubuh tertentu, bahkan ada yang hanya dapat bergerak secara pasif. Sistem gerak pada manusia dibentuk oleh rangka dan otot. Rangka Tubuh Manusia dapat diumpamakan seperti kerangka rumah. Tubuh manusia bagaikan sebuah bangunan yang ditopang oleh kerangka. Perumpamaan tersebut dikarenakan susunan kerangka manusia dengan susunan rumah hampir sama dan memiliki bagian-bagian untuk dapat berdiri tegak. Bedanya jika bangunan rumah ditopang dengan adanya susunan kerangka kayu yang berguna untuk menopang berdirinya bangunan rumah, manusia ditopang dengan adanya kerangka.

“Rangka merupakan susunan tulang yang berfungsi sebagai alat gerak pasif. Sementara otot yang memiliki kemampuan untuk berkontraksi berperan sebagai penggerak tulang dan disebut alat gerak aktif” (Rahmah, 2015: 357).

Ada empat fungsi utama kerangka bagi tubuh manusia, yaitu :

- a. Memberikan bentuk dan mendukung tubuh manusia.
- b. Melindungi organ dalam, sebagai contohnya tulang rusuk melindungi jantung dan paru-paru, tulang tengkorak melindungi otak.
- c. Tempat menempelnya otot yang merupakan alat gerak aktif yang dapat menggerakkan tulang.
- d. Tempat pembentukan sel darah. Sel darah dibentuk di bagian sumsum tulang, yaitu jaringan lunak yang terdapat di bagian tengah tulang.

Rangka tubuh manusia disusun oleh sekitar 206 tulang. Berdasarkan jenisnya, tulang penyusun rangka tubuh dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu tulang keras dan tulang rawan.



Gambar 2.1 Tulang Keras
Sumber: Pearson Education (2004)

Adapun macam rangka menurut letaknya terbagi menjadi dua macam, yaitu: rangka luar mempunyai ciri terletak di luar tubuh dan terdapat pada siput, kerang; rangka dalam mempunyai ciri terletak di dalam tubuh dan terdapat pada ikan, amfibi, reptil, mamalia dan manusia (Hermanto, 2014: 168).



Gambar 2.2 Rangka Tubuh Manusia

Sumber: Hermanto (2014)

Dengan demikian fisiologi tidak dapat dipisahkan dengan anatomi, oleh karena itu untuk mempelajari dan memahami tubuh manusia, kita harus mempelajari struktur dan fungsi secara bersama, sehingga kita dapat mengetahui bagaimana setiap struktur telah tercipta untuk suatu fungsi tertentu.

2.1.2 Guided Discovery Learning

Metode pembelajaran merupakan salah satu komponen yang sangat penting dalam proses pembelajaran, guna mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Selain itu metode sendiri merupakan salah satu komponen yang ikut ambil bagian bagi keberhasilan kegiatan belajar mengajar. Metode pembelajaran yang digunakan diharapkan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Metode pembelajaran penemuan ini merupakan bagian dari kerangka pendekatan

saintifik. Siswa tidak hanya disodori dengan sejumlah teori (pendekatan deduktif), tetapi mereka pun berhadapan dengan sejumlah fakta (pendekatan induktif). Dari teori dan fakta itulah, mereka diharapkan dapat merumuskan sejumlah penemuan. Itulah sebabnya, penerapan *discovery strategy* dapat diaktualisasikan dalam proses pembelajaran, sehingga mampu memberikan pencerahan bagi anak didik.

Menurut Illahi (2013: 33-34) menyatakan bahwa “*discovery strategy* merupakan salah satu metode yang memungkinkan para anak didik terlibat langsung dalam kegiatan belajar-mengajar, sehingga mampu menggunakan proses mental untuk menemukan suatu konsep yang sedang dipelajari”.

Menurut Gagne dan Berliner yang dikutip Dimiyati dan Mujiono (2008: 49), “*discovery* adalah metode dimana para siswa memerlukan penemuan konsep, prinsip dan pemecahan masalah untuk menjadi miliknya lebih dari pada sekedar menerimanya atau mendapatkannya dari guru”. Sedangkan menurut Hamalik (1994: 90-91) menyatakan bahwa “*discovery* adalah proses pembelajaran yang menitikberatkan pada mental intelektual para anak didik dalam memecahkan berbagai persoalan yang dihadapi, sehingga menemukan suatu konsep yang dapat diterapkan di lapangan”. *Discovery* adalah proses mental dimana siswa mengasimilasi suatu konsep atau suatu prinsip. Proses mental tersebut misalnya mengamati, menggolongkan, membuat kesimpulan dan sebagainya.

Dari beberapa definisi tersebut, maka dapat disimpulkan *guided discovery learning* sebagai pemberian bimbingan oleh guru kepada siswa untuk menemukan dan memecahkan masalah secara mandiri. Dengan kata lain, belajar secara konstruktivis dan kegiatan pembelajaran yang berlangsung berpusat pada siswa,

sedangkan peranan guru adalah membantu siswa menemukan fakta, konsep atau prinsip untuk diri mereka sendiri bukan memberikan ceramah atau mengendalikan seluruh kegiatan.

Menurut Hamiyah dan Jauhar (2014: 181) terdapat tiga ciri utama belajar menemukan, yaitu:

1. Mengeksplorasi dan memecahkan masalah untuk menciptakan, menggabungkan dan menggeneralisasikan pengetahuan.
2. Berpusat pada siswa.
3. Kegiatan untuk menggabungkan pengetahuan baru dan pengetahuan yang sudah ada.

Sebagai suatu model pembelajaran dari sekian banyak model pembelajaran yang ada, penemuan terbimbing menempatkan guru sebagai fasilitator. Dalam model ini, siswa didorong untuk berfikir sendiri, menganalisis sendiri, sehingga dapat ‘menemukan’ prinsip umum berdasarkan bahan atau data yang telah disediakan guru. Siswa dibimbing, tergantung pada kemampuannya dan materi yang sedang dipelajari.

Secara sederhana, peran siswa dan guru dalam model penemuan terbimbing ini dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 2.1 Peran Siswa Dan Guru Dalam Model Penemuan Terbimbing

Penemuan Terbimbing	Peran Guru	Peran Siswa
Sedikit bimbingan	➤ Menyatakan persoalan	➤ Menemukan pemecahan
Banyak bimbingan	➤ Menyatakan persoalan ➤ Memberikan bimbingan	➤ Mengikuti petunjuk ➤ Menemukan penyelesaian

Sumber: Girgantari (2009: 14)

Metode guided discovery mempunyai beberapa kelebihan dan kelemahan sehingga perlu adanya pemahaman dalam melaksanakan metode tersebut. Suryosubroto (2009: 185) memaparkan beberapa kelebihan metode penemuan sebagai berikut:

- a. Dianggap membantu siswa mengembangkan atau memperbanyak persediaan dan penguasaan keterampilan dan proses kognitif siswa.
- b. Pengetahuan diperoleh dari strategi ini sangat pribadi sifatnya dan mungkin merupakan suatu pengetahuan yang sangat kukuh; dalam arti pendalaman dari pengertian; retensi, dan transfer.
- c. Strategi penemuan membangkitkan gairah pada siswa, misalnya siswa merasakan jerih payah penyelidikannya, menemukan keberhasilan dan kadang-kadang kegagalan.
- d. Metode ini memberi kesempatan pada siswa untuk bergerak maju sesuai dengan kemampuannya sendiri.
- e. Metode ini menyebabkan siswa mengarahkan sendiri cara belajarnya, sehingga ia lebih merasa terlibat dan termotivasi sendiri untuk belajar.
- f. Metode ini dapat membantu memperkuat pribadi siswa dengan bertambahnya kepercayaan pada diri sendiri melalui proses-proses penemuan.
- g. Strategi ini berpusat pada anak, misalnya memberi kesempatan kepada mereka dan guru berpartisipasi sebagai sesama dalam mengecek ide.
- h. Membantu perkembangan siswa menuju skeptisisme yang sehat untuk menemukan kebenaran akhir dan mutlak.

Selain itu Suryosubroto (2009: 186) juga memaparkan beberapa kelemahan metode penemuan sebagai berikut:

- a. Dipersyaratkan keharusan adanya persiapan mental untuk cara belajar ini.
- b. Metode ini kurang berhasil untuk mengajar kelas besar.
- c. Harapan yang ditumpahkan pada strategi ini mungkin mengecewakan guru dan siswa yang sudah biasa dengan perencanaan dan pengajaran secara tradisional.
- d. Mengajar dengan penemuan mungkin akan dipandang sebagai terlalu mementingkan memperoleh pengertian dan kurang memperhatikan diperolehnya sikap dan keterampilan.
- e. Dalam beberapa ilmu (misalnya IPA) fasilitas yang dibutuhkan untuk mencoba ide-ide mungkin tidak ada.
- f. Strategi ini mungkin tidak akan memberi kesempatan untuk berfikir kreatif, kalau pengertian-pengertian yang akan ditemukan telah diseleksi terlebih dahulu oleh guru, demikian pula proses-proses di bawah pembinaannya tidak semua pemecahan masalah menjamin penemuan yang penuh arti.

Berdasarkan penjelasan tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa metode *guided discovery* tidak hanya memiliki banyak kelebihan, tetapi juga beberapa kelemahan. Oleh karena itu perlu adanya pemahaman yang mendalam mengenai metode ini supaya dalam penerapannya dapat terlaksana dengan efektif.

Pendekatan *discovery* dapat dilaksanakan apabila dipenuhi syarat-syarat menurut Fajri (2011: 16) sebagai berikut:

- 1) Guru harus terampil memilih persoalan yang relevan dan sesuai dengan daya nalar siswa
- 2) Guru harus terampil menumbuhkan motivasi belajar siswa dan menciptakan situasi belajar yang menyenangkan
- 3) Adanya fasilitas dan sumber belajar yang cukup
- 4) Adanya kebebasan siswa untuk berpendapat, berkarya, dan berdiskusi
- 5) Partisipasi setiap siswa dalam setiap kegiatan belajar
- 6) Guru tidak banyak campur tangan dan intervensi terhadap kegiatan siswa

Ada lima tahapan yang ditempuh dalam melaksanakan *guided discovery learning* menurut Mulyasa (2005: 110), yaitu:

- 1) Perumusan masalah untuk dipecahkan siswa
- 2) Menetapkan jawaban sementara (hipotesis)
- 3) Siswa mencari informasi, data, fakta yang diperlukan untuk menjawab hipotesis
- 4) Menarik kesimpulan atau generalisasi dalam situasi baru
- 5) Mengaplikasikan kesimpulan atau generalisasi dalam situasi baru.

Untuk mendukung keterlaksanaan metode tersebut, terdapat langkah-langkah pelaksanaan. Adapun prosedur pembelajaran berdasarkan penemuan menurut Ahmadi dan Prasetya yang dikutip oleh Ilahi (2012: 87) adalah sebagai berikut:

- 1) Stimulation, guru memberikan beberapa pertanyaan atau menginstruksikan siswa membaca atau mendengarkan uraian yang memuat permasalahan.

- 2) Problem statement, siswa diberi kesempatan mengidentifikasi berbagai permasalahan.
- 3) Data collection, siswa mengumpulkan berbagai informasi yang relevan untuk menjawab pertanyaan atau membuktikan rumusan masalah.
- 4) Data processing, semua informasi diolah, diklasifikasikan, bahkan bila perlu dihitung dengan cara tertentu serta ditafsirkan pada tingkat kepercayaan tertentu. Pembuktian berdasarkan hasil pengolahan data, rumusan masalah yang dibuat dicek, terbukti atau tidak.
- 5) Generalization, siswa belajar menarik kesimpulan.

Pengetahuan dan keterampilan siswa jauh lebih dapat menumbuhkan motivasi intrinsik, karena siswa merasa puas atas penemuannya sendiri. Materi pelajaran menggunakan cara ini lebih mudah dihafal dan diingat, mudah ditransfer untuk memecahkan masalah.

Dengan demikian, disimpulkan bahwa model pembelajaran *Guided Discovery Learning* (GDL) merupakan metode pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif untuk menemukan sendiri informasi maupun pengetahuan yang diharapkan dengan bimbingan dan petunjuk yang diberikan guru dan *Guided Discovery Learning* (GDL) tidak hanya memiliki banyak kelebihan, tetapi ada juga beberapa kelemahan. Oleh karena itu, perlu adanya pemahaman yang mendalam mengenai metode ini supaya dalam penerapannya dapat terlaksana dengan efektif.

2.2 Kerangka Berfikir

Materi kerangka tubuh manusia merupakan salah satu materi anatomi fisiologi yang diajarkan di kelas X SMK Kecantikan pada semester genap, khususnya di SMKN 27 Jakarta. Salah satu kompetensi dasar yang harus dicapai siswa adalah mendeskripsikan dan membedakan kerangka tubuh manusia. Kompetensi tersebut dapat dicapai jika siswa terlibat dalam pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang melibatkan siswa dalam pembelajaran adalah model *guided discovery learning*.

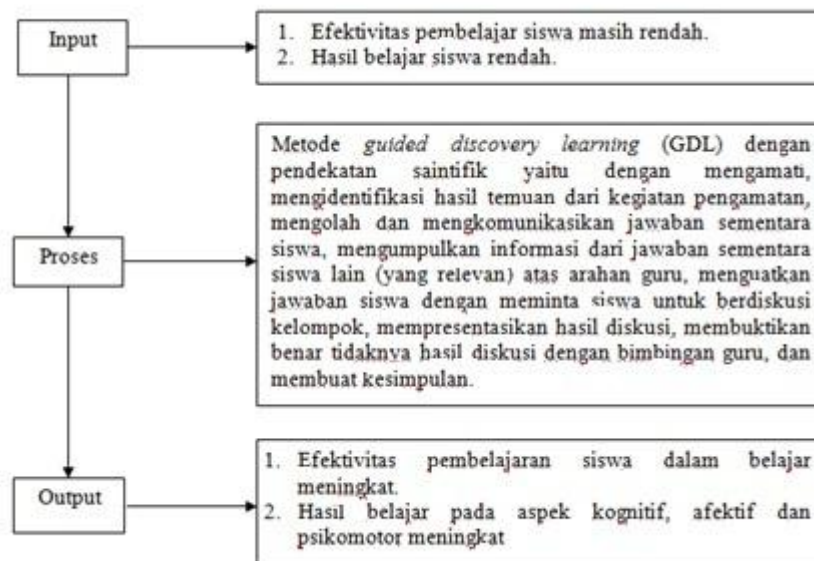
Kurikulum 2013 adalah kurikulum yang mewajibkan kegiatan pembelajaran menggunakan pendekatan saintifik. Untuk itu, banyak faktor yang menentukan keberhasilan belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran. Faktor-faktor tersebut, saling mempengaruhi dan memiliki kontribusi besar dalam mengoptimalkan tujuan belajar yang diharapkan. Dalam penerapan metode *guided discovery learning* dengan pendekatan saintifik pada pembelajaran anatomi dan fisiologi, maka efektivitas pembelajaran dan hasil belajar siswa akan meningkat.

Pada proses *Guided Discovery Learning* siswa diharapkan dapat menyelesaikan permasalahan-permasalahan kontekstual yang digunakan oleh siswa untuk belajar atau dengan kata lain siswa belajar melalui permasalahan sehari-hari yang harus mereka selesaikan. Selama pembelajaran siswa mendapat bimbingan guru sejauh yang diperlukan sesuai dengan kemampuan siswa dan materi ajar, bimbingan diberikan untuk mengarahkan siswa ke tujuan pembelajaran melalui pertanyaan. Selain itu bimbingan dalam proses pembelajaran dimaksudkan agar dapat mengefektifkan waktu.

Discovery learning dapat dijadikan salah satu alternatif yang bisa digunakan untuk mempelajari materi kerangka tubuh manusia. Model *guided discovery learning* memiliki beberapa kelebihan yang tidak dimiliki model pembelajaran yang digunakan di sekolah. Kelebihan model *guided discovery learning* antara lain, membuat siswa lebih percaya diri karena dalam belajar menggunakan penemuan siswa sendiri berdasarkan fakta-fakta yang pernah diketahui siswa. Cara belajar menggunakan model *guided discovery learning* menjadikan materi pelajaran lebih mudah diingat dan dihafal. Selain itu hasil penemuan siswa dapat digunakan untuk pemecahan masalah pada tahap belajar lainnya. Dengan model ini peserta didik akan ikut serta dalam pembelajaran secara aktif berkelompok maupun mandiri, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami setiap materi kerangka tubuh manusia, dengan meningkatnya pemahaman dan penguasaan materi kerangka tubuh manusia melalui penerapan model pembelajaran *Guided Discovery Learning*, diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar kognitif, afektif, maupun psikomotorik siswa.

Model *Guided Discovery Learning* pada penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus atau lebih. Pelaksanaan penelitian ini mengacu pada instrumen yang sudah disusun pada tahap perencanaan berupa silabus dan RPP.

Dalam penelitian ini, melibatkan peneliti sebagai pengamat (observer), guru pelajaran sebagai pelaksana tindakan dan kolaborator. Secara sederhana, kerangka pikir dalam penelitian tindakan kelas ini adalah:



Gambar 2.3 Bagan Kerangka Berfikir

Penggunaan model *guided discovery learning* diharapkan dapat memberikan dampak positif bagi siswa dalam mempelajari anatomi dan fisiologi. Salah satu dampak positif yang diharapkan adalah hasil belajar yang diperoleh siswa pada materi kerangka tubuh manusia meningkat.

2.3 Hipotesis Tindakan

Berdasarkan landasan teori dan kerangka berfikir, maka dapat diajukan suatu hipotesis tindakan bahwa penerapan *Guided Discovery Learning* (GDL) dapat meningkatkan efektivitas siswa terhadap pembelajaran anatomi dan fisiologi pada materi kerangka tubuh manusia pada siswa di kelas X Tata kecantikan Rambut SMKN 27 Jakarta.