

Desain Pembelajaran Berbasis Discovery Learning untuk Meningkatkan Self Efficacy Siswa Sekolah Dasar

Andreas Erwin Prasetya

Program Studi PGSD, Universitas Sanata Dharma, Indonesia

Email: andreaserwin@usd.ac.id

Article Information

Submitted: 01

Agustus 2022

Accepted: 26 Juli
2022

Online Publish: 19
Agustus 2022

Abstrak

Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan desain pembelajaran yang berbasis model discovery learning untuk siswa kelas 2 sekolah dasar. Desain pembelajaran yang dikembangkan secara spesifik untuk menstimulasi berkembangnya self efficacy sebagai dampak pengiring proses belajar. Implementasi penelitian dilakukan berdasar model 4D (Define, Design, Develop, Disseminate). Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini diantaranya kuesioner dan wawancara. Kuesioner digunakan untuk mengembangkan desain pembelajaran dan pengukuran self efficacy sementara wawancara digunakan untuk mengembangkan rencana pelaksanaan pembelajaran. Setelah proses pengembangan dan pengujian ditemukan bahwa desain pembelajaran memiliki kualitas konten sangat baik dan terjadi peningkatan self efficacy sebesar 30%.

Kata Kunci: discovery learning, self efficacy, penelitian dan pengembangan

Abstract

This study aims to develop learning design based on discovery learning models for grade 2 elementary schools. The learning design was developed specifically to simulate students' self-efficacy as the accompanying impact of the learning process based on discovery learning. The overall implementation of the research is based on the 4D-based research and development flow (Define, Design, Develop, Disseminate). Data collection techniques used in this case are questionnaires and interviews. Questionnaires are used to develop learning designs and self-efficacy while interview is used to develop lesson plans. After the process of developing and testing the implementation it was found that the learning design had a very good quality in terms of content. In addition, students' self efficacy also increased by 30% seen from before the learning design trial

Keywords: Discovery Learning, Self Efficacy, Research and Development.

Pendahuluan

Pelaksanaan Kurikulum 2013 memberikan banyak perubahan dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas. Perubahan yang dimaksud berkait banyak dengan pelaksanaan pembelajaran dan perencanaan pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran menuntut guru untuk melaksanakan pembelajaran secara saintifik dengan langkah pembelajaran yang runtut. Sementara itu, perencanaan pembelajaran menuntut guru untuk mengintegrasikan beberapa muatan pelajaran yang dipayungi oleh tema. Kedua hal tersebut tentu membutuhkan konstruksi berpikir yang tidak dapat disamakan dengan kurikulum sebelumnya yaitu KTSP.

Selain perencanaan dan pelaksanaan lebih khusus lagi, fokus Kurikulum 2013 bergeser dari kognitif (Kurikulum KTSP) menuju ke afektif dan spiritual. Pergeseran ini pula menuntut guru untuk merancang dan melaksanakan pembelajaran dengan berfokus pada

How to Cite

Andreas Erwin Prasetya/Desain Pembelajaran Berbasis Discovery Learning untuk Meningkatkan Self Efficacy Siswa Sekolah Dasar/ Vol 3 No 2 (2022)

DOI

Ex : <https://doi.org/10.36418/syntax-imperatif.v3i3.170>

e-ISSN

2721-2246

Published by

Rifa'Institute

afeksi namun juga tetap tidak meninggalkan kognisi serta psikomotor. Hal itu dimungkinkan terjadi apabila guru merancang sebuah pembelajaran yang memberikan dampak pada munculnya sikap afektif dan spiritual dalam pembelajaran (Hastuti Noer & Rosidin, 2018).

Pembelajaran pada Kurikulum 2013 yang berbasis pada saintifik menjadi koridor bagi guru dalam merancang pembelajaran. Model pembelajaran yang sejenis dengan saintifik dapat menjadi alternatif guru dalam merencanakan pembelajaran. Inti dari pembelajaran saintifik adalah proses berfikir yang konstruktif dari sederhana ke kompleks, induktif, & logis. Dengan berdasarkan sintaks 5M yaitu mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasikan, dan mengkomunikasikan. Berbantuan sintaks dalam model pembelajaran tersebut.

Dalam mewujudkan kurikulum 2013, salah satunya dengan merencanakan pembelajaran dengan baik. Rencana pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam pembelajaran terutama aspek perencanaan. Rencana pembelajaran meliputi beberapa komponen diantaranya rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), lembar kerja peserta didik (LKPD), materi pembelajaran, media pembelajaran, sumber belajar, dan evaluasi pembelajaran. Dalam penyusunan berbagai komponen tersebut, perlu peletakan prinsip dan asumsi dasar mengenai perencanaan pembelajaran. Menurut (Nasution, 2017) asumsi tersebut adalah (1) tujuan utamanya membantu peserta didik, (2) direncanakan jangka pendek sekaligus jangka panjang, (3) rancangan pembelajaran sistematis, (4) berdasarkan pendekatan sistem artinya seluruh komponen dapat berjalan bersamaan, (5) perlu didasari pada teori belajar. Asumsi dan prinsip tersebut mendasari pemilihan, penetapan dan penentuan variabel dalam pembelajaran misalnya metode pembelajaran.

Salah satu metode yang memberikan peluang bagi siswa untuk banyak bereksplorasi pada saat pembelajaran sekaligus memberikan kesempatan untuk mengembangkan pengetahuannya sendiri adalah metode *discovery learning*. Metode *discovery learning* ini menuntun siswa pada penemuan mengenai suatu konsep dalam pembelajaran melalui langkah-langkah yang saintifik melalui penyelidikan ilmiah. Menurut (Borthick & Jones, 2000) *discovery learning* dilakukan dengan aktivitas belajar yang memecahkan permasalahan, mengembangkan strategi pemecahan masalah yang relevan, mengumpulkan data, menganalisisnya, hingga menyimpulkan dan mengkomunikasikan hasil. Dengan kegiatan yang demikian, maka metode *discovery learning* sangatlah sejalan dengan pembelajaran yang diharapkan dalam kurikulum 2013.

Pembelajaran daring yang dilakukan saat masa pandemic covid-19 memberikan berbagai tantangan mengenai masalah kepribadian siswa dan motivasi belajar. Dari segi kepribadian siswa, minimnya interaksi dalam pembelajaran dan kesempatan untuk bertemu, tampil, dan menunjukkan diri mulai berkurang seiring pembelajaran yang dilakukan secara daring. Hal ini tentu mempengaruhi kepercayaan diri dan keyakinan diri siswa. Siswa yang sudah “nyaman” dengan proses belajar daring tanpa tatap muka, perlu mendapatkan perhatian pada kepercayaan diri dan keyakinan diri untuk tampil kembali dalam pembelajaran luring. Dari sisi motivasi belajar, pembelajaran daring tentu memberikan pengaruh pada kemauan dalam belajar. Menurut penelitian yang dilakukan oleh (Cahyani, Listiana, & Larasati, 2020) pada siswa di seluruh Indonesia didapati bahwa terjadi penurunan pada motivasi belajar. Beberapa faktor yang mempengaruhi menurunnya motivasi belajar ini diantaranya

lingkungan belajar di rumah tidak begitu mendukung untuk tumbuhnya motivasi belajar & waktu yang tepat untuk belajar.

Dengan semakin longgarnya pembatasan untuk mencegah penyebaran covid-19, sekolah mulai melakukan pembelajaran luring secara bertahap. Siswa-siswa mulai kembali belajar di sekolah dengan penyesuaian-penyesuaian. Untuk membantu siswa kembali menyesuaikan dengan dinamika pembelajaran di kelas perlu adanya upaya dari guru. Upaya tersebut salah satunya dapat dilakukan melalui pembelajaran di kelas dengan perencanaan pembelajaran yang matang dan bertujuan untuk membangkitkan kembali kepercayaan diri siswa untuk belajar.

Discovery learning adalah metode yang meregulasikan pembelajaran dengan membuat pembelajar mengembangkan pengetahuannya tidak hanya sekedar mengetahui. Untuk menerapkan pembelajaran tersebut guru perlu mengembangkan perencanaan pembelajaran dengan langkah atau sintaks yang menuntut siswa berpikir konstruktif. Ditinjau dari sintaksnya *discovery learning* memberikan kesempatan luas pada pembelajar untuk melakukan eksplorasi pada materi. Sintaks *discovery learning* yang digunakan dalam penelitian ini adalah (1) stimulasi, (2) pernyataan masalah, (3) pengumpulan data, (4) pengolahan data, (5) pembuktian, (6) kesimpulan (Ariyana, Bestary, & Mohandas, 2018).

Discovery learning diawali dari stimulasi yang diberikan kepada siswa. Stimulasi ini bertujuan untuk menumbuhkan rasa ingin tahu pada topik yang akan dibahas. Dalam hal ini topik direlasikan dengan kehidupan sehingga menantang siswa untuk bertanya. Setelah siswa cukup terstimulasi tahapan berikutnya adalah pernyataan masalah. Tahapan ini berguna untuk mempertajam fokus pembahasan sehingga apa yang ingin dieksplorasi selama proses pembelajaran jelas. Setelah itu, siswa diminta untuk mengumpulkan data dan menganalisis sesuai dengan fokus masalah yang telah ditentukan. Untuk memberikan validasi dari hasil analisis, siswa bersama guru dapat melakukan verifikasi atau pembuktian dengan mencari pada sumber yang ada atau sekedar konfirmasi dari guru. Pembelajaran diakhiri dengan kesimpulan yang dapat disusun oleh siswa bersama guru.

Sementara itu, dari segi afeksi penting bagi siswa untuk memiliki konsep diri yang positif. Salah satu konsep diri yang dikaji dalam penelitian ini mengenai *self efficacy*. *Self-Efficacy* dapat dikatakan merupakan dimensi yang penting dalam mengatur atau memberikan konsep pada tugas yang diberikan. Secara khusus *self efficacy* merupakan kepercayaan pada diri sendiri mengenai kapasitas yang ia miliki untuk menyelesaikan suatu tugas tertentu (Wood & Bandura, 1989). Dalam konteks pendidikan di Indonesia, *Self Efficacy* juga sejalan dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 54 Tahun 2013 tentang Standar Kompetensi Lulusan untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah, di mana siswa diharapkan memiliki konsep diri yang baik.

Di dalam setiap proses penyelesaian tugas-tugas persekolahan *self efficacy* dibutuhkan karena (1) proses pembelajaran di kelas sangat dipengaruhi oleh *Self-Efficacy* siswa penyelesaian tugas-tugas (Shadiq, 2007), (2) *Self-Efficacy* siswa membentuk kemampuan diri siswa dalam pemecahan masalah kehidupan (Wood & Bandura, 1989), (3) pelajaran di kelas di pandang oleh siswa sebagai kegiatan yang membosankan sehingga banyak siswa kurang bergairah.

Dalam penelitian ini digunakan 3 indikator *self efficacy* yaitu (1) levels, (2) strength, (3) generality. Levels merupakan keyakinan untuk menilai diri apakah ia mampu

melaksanakan tugas sesuai dengan tingkat kesulitannya. Sementara strength merupakan konsistensi atau ketahanan seseorang dalam melaksanakan suatu tugas tertentu. Generality merupakan keyakinan akan kemampuan untuk menggeneralisasikan atau merefleksikan pengalaman yang telah ditempuh sebelumnya. Dalam generality ini siswa diharapkan mampu menyadari seberapa pentingnya kegunaan belajar untuk masa depan.

Dengan model *Discovery Learning* ini, diharapkan muncul stimulus agar *self efficacy* dapat dimiliki oleh siswa. Hal ini mungkin terjadi karena dalam pembelajaran *discovery learning* siswa dituntut untuk bekerja secara mandiri dan tugas-tugas yang diberikan selalu melandasi tugas selanjutnya. Sehingga siswa harus menyelesaikan terlebih dahulu tugas sebelumnya barulah lanjut pada tugas berikutnya. Hal ini membutuhkan *self efficacy* yang baik agar tugas dapat terselesaikan dengan baik pula.

Dalam penelitian ini, dikembangkan rencana pembelajaran yang diintegrasikan dengan *discovery learning* sebagai metode pembelajaran di dalam kelas.

Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan atau *research and development* (R&D). Penelitian R&D bertujuan untuk mengembangkan suatu produk kemudian melakukan serangkaian uji untuk melihat keefektifan produk tersebut (Fraenkel, Wallen, & Hyun, 2006). Dalam penelitian ini, produk yang dikembangkan adalah rencana pembelajaran berbasis model *discovery learning*) untuk siswa kelas II sekolah dasar.

Dalam mengembangkan produk rencana pembelajaran, peneliti menggunakan model pengembangan 4D yang merupakan singkatan dari *Define, Design, Development and Dissemination* (Thiagarajan, 1974). Model ini dipilih karena biasa digunakan untuk mengembangkan perangkat pembelajaran seperti LKS, evaluasi, dan juga RPP. Selain itu dari segi pelaksanaan, Model 4D lebih memiliki langkah pengembangan yang relatif singkat tidak seperti ADDIE ataupun model Brog & Gall.

Model pengembangan 4D dimulai dari tahap *define*, kegiatan difokuskan untuk menganalisis permasalahan-permasalahan serta kebutuhan yang diperlukan dalam upaya untuk merumuskan hal-hal yang dapat berguna dalam tahapan *design*. Pada tahap *desain* dilakukan kegiatan instrumen pengukuran produk, desain produk, dan diskusi dengan guru mitra untuk menentukan akar permasalahan dan pemilihan produk yang akan dikembangkan. Melalui kegiatan ini dapat dihasilkan suatu draft rencana pembelajaran awal.

Selanjutnya pada tahapan *develop* peneliti melakukan serangkaian uji untuk memastikan bahwa produk yang dibuat berkualitas. Menurut (Nieveen, 1999), suatu produk dikatakan berkualitas jika produk tersebut memenuhi kriteria *validity* dan *effectiveness*. Maka dalam tahapan ini peneliti melakukan validasi dan pengujian efektivitas produk di dalam kelas. Dalam proses *develop* ini peneliti melakukan revisi sesuai dengan saran validator ataupun temuan ketika pengujian efektivitas di dalam kelas dalam lingkup yang terbatas. Hasil dari proses ini disebut *prototype* rencana pembelajaran. *Prototype* produk belum merupakan produk final, namun lebih kepada produk yang sudah terbukti efektivitasnya. Jadi pada tahapan *develop* ini akan terlihat validitas dan efektifitas produknya. Validitas didapatkan dari pengujian dari pakar pembelajaran. Sementara efektivitas dilihat dari rerata *self efficacy* yang didapatkan oleh siswa.

Pada tahapan selanjutnya yaitu *dissemination*, dilakukan penyebarluasan, namun sebelum itu dilakukan *validation testing*, yaitu uji coba pada lingkup yang lebih luas, kemudian dilakukan *packaging, diffusion and adaptation*. Peneliti tidak menjalankan tahapan *dissemination* dikarenakan keterbatasan waktu dan tenaga. Maka produk dalam penelitian ini berupa *prototype* rencana pembelajaran tematik untuk kelas II SD.

Penelitian ini menggunakan 3 instrumen penelitian yaitu wawancara, observasi partisipatif, serta kuesioner. Wawancara banyak digunakan untuk menggali permasalahan dan kebutuhan sekolah. Sementara untuk observasi digunakan untuk mengidentifikasi kebutuhan siswa dan pengamatan terhadap proses penerapan rencana pembelajaran. Sementara kuesioner digunakan untuk melihat perkembangan *self efficacy*. Sehingga kuesioner diberikan pada awal sebelum penelitian dan sesudah dilaksanakannya penelitian. Selain itu, kuesioner juga digunakan untuk melakukan validasi produk rencana pembelajaran pada para ahli.

Analisis data dilakukan baik secara kualitatif maupun kuantitatif. Analisis data kualitatif digunakan untuk (1) mengidentifikasi permasalahan dan kebutuhan dari sekolah, (2) untuk melihat penerapan rencana pembelajaran dari data observasi partisipatif. Analisis data kuantitatif dilakukan untuk menganalisis data dari kuesioner yang digunakan untuk menguji validitas produk dan *self efficacy* dalam diri siswa. Untuk menentukan kualitas produk peneliti menggunakan kriteria:

Tabel 1. Kriteria Validitas Produk

Skor (x)	Kriteria	Kualitas
$x > 80$	Produk layak diterapkan tanpa revisi	Sangat Baik
$70 < x < 79$	Produk layak diterapkan dengan revisi	Baik
$50 < x < 69$	Produk kurang layak diterapkan dan sebagian besar direvisi	Cukup
$X < 49$	Produk tidak layak diterapkan	Kurang

Dari tabel 1 terlihat bahwa apabila skor validator lebih dari 80 perangkat pembelajaran layak dan memiliki kualitas yang sangat baik, sementara kualitas baik berada di kisaran skor 70 - 79.

Sementara efektifitas produk dilihat dari ketercapaian rerata *self efficacy* yang didapatkan oleh siswa. Kriteria keefektifan *self efficacy* menggunakan acuan berikut:

Tabel 2. Kriteria Efektivitas

Skor (x)	Kriteria Efektivitas
$x > 4$	Tinggi
$2 < x < 3,9$	Sedang
$1 < x < 1,9$	Cukup rendah
$X < 1$	Rendah

Desain Pembelajaran Berbasis Discovery Learning untuk Meningkatkan Self Efficacy Siswa Sekolah Dasar

Dalam penentuan kriteria tersebut peneliti menggunakan acuan 5 skala dalam kuesioner. X merupakan rerata keseluruhan hasil kuesioner *self efficacy*. Apabila kuesioner memiliki rerata lebih dari 4 maka pembelajaran dikatakan sangat efektif mempengaruhi *self efficacy*.

Hasil dan Pembahasan

Dalam penyajian hasil penelitian, penulis mengintegrasikan langsung dengan pembahasan. Alur penulisan akan menyesuaikan dengan alur penelitian dan pengembangan model 4D. Berikut hasil penelitian dan pembahasan

Define

Dalam tahapan pertama ini peneliti melakukan analisis diantaranya (1) learner analysis, (2) task analysis, (3) dan concept analysis. Lokasi penelitian untuk tahapan yang pertama ini adalah salah satu sekolah dasar di kawasan perkotaan kota Yogyakarta. Berikut merupakan hasil dari analisis tersebut

Tabel 3. Hasil Data Tahapan *Define*

<i>Learner analysis</i>	<ol style="list-style-type: none">1. Siswa cenderung kurang percaya dalam mengerjakan tugas-tugas belajar, sehingga selalu meminta konfirmasi kepada guru walaupun jawaban siswa sudah benar.2. Siswa mudah untuk mengelola aktivitasnya sendiri dibandingkan harus bekerjasama dengan teman3. Pada umumnya siswa telah akrab dengan teknologi smartpone4. Motivasi siswa cukup tinggi.
<i>Task analysis</i>	<ol style="list-style-type: none">1. Meningkatkan rasa percaya diri untuk siswa lebih dapat bekerja secara mandiri2. Memberikan pemahaman konsep materi kepada siswa pada siswa3. Mengembangkan rencana pembelajaran yang dapat diaplikasikan oleh guru dengan mudah
<i>Concept analysis</i>	<ol style="list-style-type: none">1. Pembagian hingga bilangan 2 angka2. Pembagian bilangan dengan 13. Pembagian bilangan dengan 04. Macam kosakata keragaman benda5. Keragaman benda di lingkungan sekitar

Melalui tabel 3 dapat dibaca bahwa kondisi siswa tidak sepenuhnya rendah dalam hal motivasi belajar. Para siswa kelas II tersebut cenderung bersemangat. Semangat siswa tersebut terlihat apabila guru menggunakan metode belajar yang variatif. Selain itu, apabila siswa diberikan instruksi secara individu siswa masih memiliki motivasi tinggi untuk menjalankan instruksi tersebut. Hal positif lain yang juga dimiliki siswa adalah mereka sangat tertarik dengan kegiatan pembelajaran yang melibatkan lingkungan sekitar secara langsung.

Dari tabel 3 tersebut terlihat pula bahwa guru membutuhkan sebuah rencana pembelajaran yang dapat mempromosikan rasa percaya diri siswa. Peneliti menggeneralisasikan rasa percaya diri sebagai *self efficacy*. Penanaman konsep pembelajaran

pun menjadi kebutuhan yang mendesak, karena kebiasaan pembelajaran yang lebih menekankan pada pengaplikasian prosedur daripada pemahaman konsep. Maka, pembelajaran yang membimbing siswa untuk berpikir tingkat tinggi dibutuhkan oleh siswa.

Design

Dalam tahapan *desain* ini peneliti menyusun rancangan pembelajaran yang digunakan, instrumen penilaian yang digunakan, sintaks pembelajaran *discovery learning*. Berikut merupakan hasil dari sintaks pembelajaran menggunakan *discovery learning*.

Tabel 4. Sintaks *Discovery Learning*

Sintaks	Langkah pembelajaran
<i>Stimulation</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa melihat video anak-anak yang lihat bermain tenis meja untuk mengidentifikasi kosa kata dalam olahraga 2. Guru bercerita mengenai persoalan sehari-hari yang melibatkan pembagian dengan menunjukkan pengurangan berulang 3. Siswa melihat video mengenai aktivitas anak-anak yang sedang bermain di taman bermain
<i>Problem statement</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru bersama siswa secara perlahan merumuskan permasalahan atau hal yang ingin diketahui dalam pembelajaran 2. Siswa berusaha merumuskan pertanyaan dan membuat dugaan sementara terhadap pertanyaan guru.
<i>Data Collection</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mencoba menyelesaikan soal pembagian dengan menggunakan power point interaktif. 2. Siswa mengamati berbagai jenis keragaman benda di lingkungan sekitar sekolah dengan mencatatnya pada tabel pengamatan 3. Siswa mencoba menjawab soal yang ada di dalam LKPD dengan menggunakan media pembelajaran
<i>Data Verification</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa bersama guru membahas bersama hasil pekerjaan yang telah dilakukan 2. Siswa secara mandiri mencari sumber rujukan untuk memasukan data yang diambil benar 3. Siswa memeriksa ulang pekerjaan/data yang telah mereka kumpulkan
<i>Generalization</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa diminta untuk membuat kesimpulan mengenai pelaksanaan pembelajaran. 2. Siswa diminta untuk memaknai dengan melakukan refleksi mengenai apa yang sudah mereka lakukan.

Dari tabel 4. Terdapat 5 tahapan sintaks *discovery learning* yang merupakan rancangan dari peneliti. Sintaks tersebut dimulai dari kegiatan stimulasi. Kegiatan stimulasi memberikan pengalaman kepada siswa untuk merangsang rasa ingin tahu dan membentuk pengetahuan awal mengenai hal yang akan dipelajari. Dalam hal ini siswa banyak melakukan kegiatan menonton video, bercerita dan bernyanyi. Selanjutnya dalam *problem statement* atau pernyataan masalah siswa diajak untuk menyatakan hal/permasalahan yang akan dibahas dalam pembelajaran. Permasalahan yang akan dibahas ini didapatkan dari aktivitas stimulasi sebelumnya. Kegiatan yang dirancang dalam langkah ini antara lain merangsang siswa untuk bertanya dan membuat hipotesis dan merumuskan permasalahan pembelajaran.

Langkah selanjutnya adalah mengumpulkan data. Dalam aktivitas mengumpulkan data ini guru menyediakan sumber-sumber data yang dapat berupa lingkungan atau media pembelajaran. Siswa dengan berbekal lembar kerja mengumpulkan data dari sumber data tersebut. Setelah data terkumpul siswa melakukan verifikasi data. Verifikasi data digunakan untuk menganalisis data dengan bantuan pertanyaan. Jawaban pertanyaan tersebut dijawab menggunakan data yang sudah dikumpulkan. Tahapan terakhir adalah generalisasi yaitu menyimpulkan materi pembelajaran guna untuk menjawab pertanyaan di tahapan *problem statement*.

Secara umum aktivitas pembelajaran yang dilakukan hampir semua didominasi oleh siswa. Guru hanya menjadi fasilitator dalam pembelajaran. Hal ini dirancang agar kesempatan yang dimiliki siswa untuk mengaktualisasikan diri terbuka lebar. Sintaks tersebut dilaksanakan dalam 3 pertemuan di kelas.

Develop

Dalam tahapan ini peneliti melakukan pengujian rencana pembelajaran pada validator, melakukan revisi dari masukan validator, melakukan implementasi rencana pembelajaran dalam lingkup yang terbatas dan melakukan revisi. Berikut merupakan hasil validitas *expert judgement*.

Tabel 5. Hasil Validitas Expert Judgement

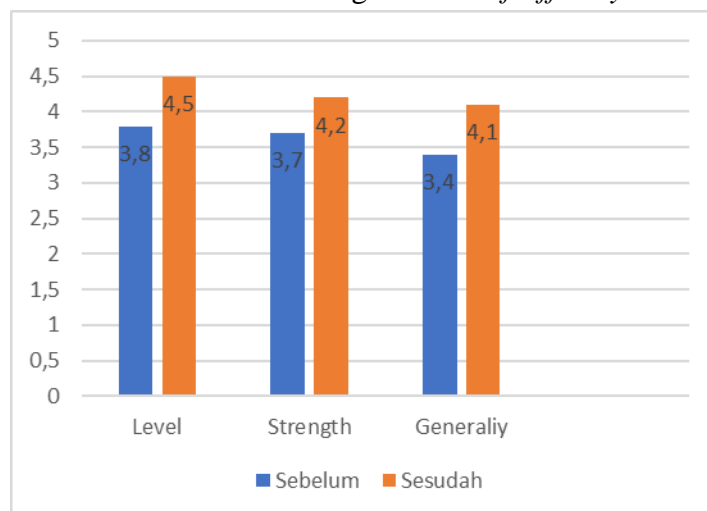
Penilai	Skor	Kualitas
Validator 1	4,2	Sangat Baik
Validator 2	4,5	Sangat Baik
Rerata	4,35	Sangat Baik

Kualitas rencana pembelajaran “sangat baik” berdasarkan skor rerata yang didapatkan. Kualitas tersebut ditinjau dari 3 aspek yaitu isi, rancangan kegiatan pembelajaran, dan evaluasi.

Setelah melakukan *expert judgement* peneliti melakukan revisi sesuai dengan saran dari validator. Hal yang direvisi antara lain pemertajaman kegiatan discover dalam sintaks, dan penambahan lembar kerja berbasis discovery yang jelas. Setelah revisi dilakukan dilakukanlah uji coba terbatas kepada 23 siswa kelas II. Uji coba terbatas ini sekaligus untuk melihat apakah rancangan pembelajaran yang diterapkan memiliki pengaruh terhadap *self efficacy*. Berikut merupakan hasil pengukuran terhadap *self efficacy* 23 siswa kelas II.

Tabel 6. Hasil pengukuran *Self Efficacy*

Indikator	Skor		Kategori
	Sebelum penerapan DL	Sesudah penerapan DL	
Level	3,8	4,5	Tinggi
Strength	3,7	4,2	Tinggi
Generality	3,4	4,1	Tinggi
	3,6	4,2	Tinggi

Grafik 1. Hasil Pengukuran *Self Efficacy*

Dari data tabel 6 dan grafik 1 terlihat bahwa terdapat perbedaan *self efficacy* pada siswa kelas 2 SD sebelum dan sesudah pelaksanaan pembelajaran *discovery learning*. Pada awal sebelum diberikan *discovery learning* tingkatan *self efficacy* siswa berada pada kategori sedang. Setelah *discovery learning* diterapkan kategori meningkat menjadi tinggi. Hal ini menunjukkan adanya pengaruh dari diterapkannya model pembelajaran. Peningkatan tertinggi terjadi pada indikator level yaitu sebesar 0,7 poin. Tingginya indikator level menunjukkan bahwa siswa memiliki keyakinan untuk menyelesaikan tugas dengan baik sesuai dengan tingkat kesulitan soal tersebut.

Dari penerapan di dalam kelas selama 2 kali pertemuan peneliti melakukan observasi partisipatif dan menemukan beberapa temuan diantaranya: (1) dalam menumbuhkan *self efficacy* pendekatan dilangkah sintaks sangat penting untuk dilakukan. Pendekatan tersebut dilakukan pada anak yang lemah dari segi percaya diri. Hal yang dapat dilakukan guru antara lain memberikan motivasi dan dukungan moral agar anak tetap berusaha mengerjakan tugas dengan kemampuannya sendiri. (2) Pembiasaan dalam melaksanakan model pembelajaran *discovery* cukup penting untuk dilatihkan terlebih dahulu. Hal ini perlu dilakukan karena siswa belum memiliki role model bagaimana belajar seperti seorang ilmuwan. Sehingga instruksi-instruksi dari guru harus jelas dan disertai dengan contoh riil.

Kesimpulan

Berangkat dari hasil dan pembahasan dalam penelitian ini, peneliti menarik kesimpulan (1) perangkat pembelajaran yang dikembangkan memiliki kualitas yang “sangat baik” dari sudut pandang para ahli, Kualitas pembelajaran ditinjau dari isi, rancangan kegiatan pembelajaran dan evaluasi pembelajaran, (2) rancangan pembelajaran yang masih berupa prototype dapat mempengaruhi *self efficacy* siswa kelas II SD dalam uji coba terbatas. *Self efficacy* yang paling berkembang secara signifikan adalah “level” dimana siswa merasa memiliki keyakinan yang tinggi terhadap

tugas-tugas yang diberikan. Sehingga rancangan pembelajaran layak untuk dilanjutkan ke dalam tahapan 4D terakhir yaitu diseminasi.

Untuk penelitian selanjutnya, peneliti menyarankan agar model discovery learning dapat dikembangkan untuk mengembangkan konsep-konsep diri lain selain self efficacy diantaranya self regulated, self concept dan sebagainya. Saran berikutnya yaitu guru juga berperan sangat penting dalam tumbuhnya kepercayaan diri. Peran guru dapat terwujud dalam pendekatan personal, pemberian motivasi, dan pendampingan intens masing-masing siswa.

BIBLIOGRAFI

- Ariyana, Yoki, Bestary, Reisky, & Mohandas, R. (2018). Buku pegangan pembelajaran berorientasi pada keterampilan berpikir tingkat tinggi. *Direktorat Jenderal Guru Dan Tenaga Kependidikan Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Hak*.
- Borthick, F., & Jones, Donald R. (2000). Motivation for collaborative online learning invention and its application in information systems security course. *Issues in Accounting Education*, 15(2), 181–210.
- Cahyani, Adhetya, Listiana, Iin Diah, & Larasati, Sari Puteri Deta. (2020). High School Student Learning Motivation in Online Learning During the Covid-19 Pandemic. *Journal of Islamic Education*, 3(1), 123–140.
- Fraenkel, Jack R., Wallen, Norman E., & Hyun, H. H. (2006). *How to design and evaluate research in education*. New York: Mac Graw Hill. Inc.
- Hastuti Noer, Sri, & Rosidin, Undang. (2018). Guided discovery worksheet for increasing mathematical creative thinking and self-efficacy. *International Journal of Trends in Mathematics Education Research*, 8(1), 30–34.
- Nasution, Wahyudin Nur. (2017). Perencanaan pembelajaran: pengertian, tujuan dan prosedur. *Ittihad*, 1(2).
- Nieveen, Nienke. (1999). Prototyping to reach product quality. In *Design approaches and tools in education and training* (pp. 125–135). Springer.
- Shadiq, Fadjar. (2007). Apa dan mengapa matematika begitu penting. *Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Peningkatan Mutu Pendidik Dan Tenaga Kependidikan Pusat Pengembangan Dan Pemberdayaan Pendidik Dan Tenaga Kependidikan (PPPPTK) Matematika*, 1–10.
- Thiagarajan, Sivasailam. (1974). *Instructional development for training teachers of exceptional children: A sourcebook*.
- Wood, Robert, & Bandura, Albert. (1989). Impact of conceptions of ability on self-regulatory mechanisms and complex decision making. *Journal of Personality and Social Psychology*, 56(3), 407.

Copyright holder:

Andreas Erwin Prasetya (2022)

First publication right:

Jurnal Syntax Imperatif: Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan