

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Model Pembelajaran *Discovery Learning*

1. Pengertian tentang Metode *Discovery Learning*

Metode (*method*), secara harfiah berarti cara. Selain itu metode atau metodik berasal dari bahasa Greeka, Metha, (melalui atau melewati), dan Hodos (jalan atau cara), jadi metode bisa berarti jalan atau cara yang harus dilalui untuk mencapai tujuan tertentu. Dengan kata lain, metode adalah “cara untuk mencapai tujuan berdasarkan kaidah-kaidah yang jelas dan tegas”.¹

Metode adalah suatu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan yang ditetapkan. Menurut Wina Sanjaya metode adalah “ Cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang disusun tercapai secara optimal”.² Metode merupakan langkah awal dalam menerapkan rencana yang kita susun sebelumnya. Sebelum terjun ke lapangan perlu mempersiapkan hal-hal yang berkaitan dengan langkah-langkah pembelajaran, menentukan metode yang tepat dalam pembelajaran dan membuat konsep. Hal itu

¹Unonim, “Beberapa Hal Tentang Pengertian Metode”, dalam <http://expresisastra.blogspot.com/2013/10/Pengertian-Metode-dan-Metodologi-Penelitian-dan-Perbedaanya.htm>

² Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2007), halm: 145

dimaksudkan agar kegiatan belajar mengajar tercapai secara maksimal dan siswa dapat merasakan hasil dari metode yang diterapkan, yaitu system belajar mengajar menjadi efektif dan menyenangkan. Dalam kegiatan belajar mengajar metode diperlukan oleh guru dan penggunaannya bervariasi sesuai dengan tujuan yang hendak diharapkan guru dan penggunaannya bervariasi dengan tujuan yang ingin dicapai setelah pelajaran ini berakhir.³ Metode juga sebagai salah satu alat untuk mencapai tujuan, dengan memanfaatkan metode secara akurat, guru akan mampu mencapai tujuan pengajaran.⁴

Metode pada dasarnya adalah cara sistematis yang direncanakan untuk mewujudkan pembelajaran sesuai yang ditentukan. Dalam hal ini guru dituntut selain menguasai materi guru juga harus mampu memilih metode yang cocok sesuai pelajaran yang diajarkannya. Misalkan aqidah akhlak metode yang sesuai adalah *discovery*. Maka guru harus menerapkan metode tersebut ke dalam pembelajaran dan setidaknya dapat memberikan variasi-variasi dalam mengajar dengan menggunakan metode tersebut agar dapat menarik minat peserta didik.

Dengan metode suatu pembelajaran akan lebih menyenangkan karena guru mempunyai gebrakan-gebrakan baru dalam dunia belajar. Agar sistem belajar tidak monoton dan terkesan membosankan. Salah satu keberhasilan suatu metode pembelajaran ditentukan oleh komponen guru dan siswa. Guru dikatakan berhasil apabila guru mampu menerapkan

³ Syaiful Bahri Jamarah dan Zain Aswan, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), hal. 46

⁴ *Ibid...*, hal. 52

metode pembelajaran dengan baik sehingga membangkitkan semangat siswa untuk belajar dan mengarahkan cara belajar siswa aktif, kreatif dan inovatif. Sedangkan siswa mampu mengikuti pembelajaran yang dipandu guru sesuai metode yang diterapkan.

Strategi *discovery* adalah suatu metode yang unik dan dapat disusun oleh guru dalam berbagai cara yang meliputi pengajaran ketrampilan *inquiry* dan pemecahan masalah (*problem solving*) sebagai alat bagi siswa untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan. Salah seorang pendukung utama terhadap pendekatan *discovery* adalah Jerome Brunner. Menurut pendapatnya, pemecahan masalah melalui *discovery* akan mengembangkan *style inquiry* dan *problem solving* untuk menyelesaikan sesuatu tugas yang dihadapi oleh seseorang.⁵

Berdasarkan paparan diatas *discovery* merupakan metode yang telah disusun guru dalam mengajarkan materi pelajaran dengan tujuan siswa dapat memecahkan suatu permasalahan dengan cara menemukan sendiri jawaban dari permasalahan tersebut. Sedangkan guru hanya berfungsi sebagai fasilitator yaitu mengarahkan siswa, membimbing siswa dan memotivasi agar dia mampu berfikir sendiri sebelum guru menjelaskan. Peran guru yang paling pokok nanti diakhir pembelajaran yaitu memberikan *review* sekaligus kesimpulan dari keseluruhan materi.

Discovery adalah model pengajaran di mana guru memberikan kebebasan siswa untuk menemukan sesuatu sendiri karena dengan

⁵ Oemar Hamalik, *Pendidikan Guru Berdasarkan Pendekatan Kompetensi*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2004), hal. 135

menemukan sendiri siswa dapat lebih mengerti secara dalam. Dengan menemukan sendiri, siswa akan sampai pada pengalaman gembira “AHA ! Aku menemukan.” Siswa akan menjadi senang.⁶

Kemampuan berfikir peserta didik tidak sama, sehingga guru harus memberikan kebebasan siswa untuk menemukan jawaban dari permasalahan yang terjadi. Dengan menemukan sendiri pemahaman siswa akan lebih mendalam dan tidak mudah lupa. Karena penemuan siswa tersebut akan selalu diingat sepanjang mereka belajar. Siswa juga akan merasa senang karena mampu menemukan sendiri jawabannya tanpa dibantu oleh guru. Dengan memberikan kebebasan berfikir berarti guru seperti memberikan penghargaan bagi siswa.

Metode pembelajaran menemukan (*discovery learning*) ini ditokohi oleh *Jerome Brunner*. Dengan teorinya yang disebut *Free Discovery Learning*, Brunner mengatakan bahwa proses belajar akan berjalan dengan baik dan kreatif jika guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan suatu konsep, teori, aturan, atau pemahaman melalui contoh-contoh yang ia jumpai dalam kehidupannya.⁷

Dengan menggunakan metode *discovery* siswa akan lebih tertantang dan merasa dihargai karena siswa diberi kesempatan untuk berfikir mandiri menemukan sendiri jawaban tersebut tanpa bantuan guru. Peran guru disini mengarahkan, membimbing, memotivasi dan

⁶ Paul Suparno, *Metodologi Pembelajaran Fisika Konstruktivistik & Menyenangkan*, (Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma, 2007), hal. 72

⁷ Kokom Komalasari, *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi*, (Bandung: PT. Refika Aditama, 2010), hal. 21

memberikan penguatan dari jawaban siswa tersebut. Jika kurang tepat harus diluruskan dan jika benar perlu diberikan penguatan agar siswa lebih mantap dalam memahami temuannya tersebut. Pada dasarnya metode *discovery* merupakan dasar pemikiran psikologi kognitif, maka dalam proses pembelajaran siswa dituntut untuk aktif didalamnya sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih bermakna bagi mereka.

Perkembangan kognitif seseorang anak terjadi melalui tiga tahapan yang ditentukan oleh caranya melihat lingkungan yaitu *enactive*, *iconic*, dan *symbolic*:

- 1) Tahap *enaktif*, seseorang melakukan aktivitas-aktivitas dalam upayanya untuk memahami lingkungan sekitarnya. Artinya dalam memahami dunia sekitarnya anak menggunakan pengetahuan motorik.
- 2) Tahap *ikonik*, seseorang memahami objek-objek atau dunianya melalui gambar-gambar dan visualisasi verbal. Maksudnya dalam memahami dunia sekitarnya anak belajar melalui bentuk perumpamaan (tampil) dan perbandingan (komparasi).
- 3) Tahap *simbolik*, seseorang telah mampu memiliki ide-ide atau gagasan abstrak yang sangat dipengaruhi oleh kemampuannya dalam berbahasa dan logika.⁸

Menurut Brunner dalam Dalyono menyatakan bahwa anak harus berperan secara aktif di dalam belajar dikelas. Untuk itu, Brunner

⁸ *ibid.* hal. 21

memakai cara yang disebut “*discovery learning*”, yaitu dimana murid mengorganisasi bahan yang dipelajari dengan suatu bentuk akhir.⁹

Sedangkan menurut Sund “*Discovery* adalah proses mental dimana siswa mampu mengasimilasi sesuatu konsep atau prinsip”.¹⁰ Di dalam pembelajaran ini siswa dituntut untuk belajar aktif dengan berbagai konsep dan prinsip-prinsip, serta guru juga berperan aktif dalam mendorong siswa untuk mengembangkan pengalaman-pengalaman dan menghubungkan pengalaman-pengalaman tersebut untuk menemukan suatu prinsip-prinsip bagi diri mereka sendiri. Dari pengalaman yang mereka dapatkan akan menjadi suatu pengetahuan yang didapatkan melalui temuannya sendiri, dan akan bertahan lama dibandingkan hanya mendengarkan guru ketika menjelaskan, sekilas paham tetapi nanti ketika sampai dirumah atau berganti ke pelajaran lain belum tentu dia dapat mengingat apa yang disampaikan guru tersebut. Jadi ingatannya lebih cepat memudar.

Proses pembelajaran *discovery* harus meliputi pengalaman-pengalaman belajar untuk menjamin siswa dapat mengembangkan proses-proses *discovery* sehingga kegiatan belajar mengajar harus direncanakan sedemikian rupa agar siswa dapat menemukan konsep-konsep atau prinsip-prinsip melalui mentalnya dengan mengamati, mengukur,

⁹ M. Dalyono, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Asdi Mahasatya, 2005), hal. 41

¹⁰ Roestiyah, *Strategi Belajar Mengajar, cet. Ke-7*,(Jakarta: PT. Rineka Cipta. 2008), hal.

menduga, menggolongkan, mengambil kesimpulan sehingga mereka dapat merumuskan sendiri penemuannya dengan penuh percaya diri.¹¹

Dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa metode *discovery* merupakan metode yang mengajarkan ketrampilan menemukan (*inquiry*) dan memecahkan permasalahan yang ada (*problem solving*) yang memberi kebebasan terhadap siswa dalam menemukan berbagai konsep, teori, aturan, dan prinsip-prinsip yang melalui contoh-contoh yang ada dalam kehidupannya. Maka dari itu tujuan dari metode *discovery* adalah untuk memperoleh pengetahuan dengan cara melatih berbagai kemampuan intelektual siswa, merangsang keingintahuan dan memotivasi kemampuan siswa.

2. Keuntungan dan Kelemahan Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Berbagai metode pembelajaran yang ada dalam dunia pendidikan pasti memiliki kekurangan maupun kelebihan. Begitu juga dengan metode *discovery*. Hal ini seorang pendidik harus mampu mencari materi ajar yang tepat dalam memilih metode yang ada. Karena tidak semua materi ajar tepat diterapkan dalam metode tertentu. Berikut ini merupakan keuntungan dan kelemahan metode *discovery*, diantaranya:

1) Keuntungan metode *discovery*

Kelebihan dari metode *discovery* dalam pembelajaran menurut Brunner adalah sebagai berikut:¹²

¹¹ Abu Ahmadi dan Joko Tri Prasetya, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: CV. Pustaka Setia, 1997), hal. 76

- a) Mengembangkan potensi intelektual. Siswa hanya akan dapat mengembangkan pikirannya dengan berpikir, dengan menggunakan pikiran itu sendiri. Dengan metode *discovery* pikiran siswa digunakan, dilatih untuk memecahkan persoalan.
- b) Mengembangkan motivasi intrinsik. Dengan menemukan sendiri dalam metode *discovery* siswa merasa puas secara intelektual. Kepuasan ini merupakan penghargaan dari dalam diri sendiri yang akan lebih menguatkan untuk terus mau menekuni sesuatu.
- c) Metode ini mampu memberikan kesempatan kepada siswa untuk berkembang dan maju sesuai dengan kemampuannya masing-masing.
- d) Membantu siswa untuk memperkuat dan menambah kepercayaan pada diri sendiri dengan proses penemuan sendiri.
- e) Siswa lebih aktif dalam kegiatan belajar mengajar, sebab ia berpikir dan menggunakan kemampuan untuk menemukan hasil akhir.
- f) Memahami berpusat pada siswa tidak pada guru. Guru hanya sebagai teman belajar saja, membantu bila diperlukan.

Kesimpulan dari berbagai kelebihan metode *discovery* tersebut adalah siswa dituntut untuk belajar aktif dalam menggunakan kemampuan dan memberi kesempatan yang seluas-luasnya terhadap siswa

¹² Paul Suparno, *Metodologi Pembelajaran . . .* , hal. 75

dalam berfikir serta menambah percaya diri siswa dalam kegiatan pembelajaran tersebut

2) Kekurangan metode *discovery*

Selain kelebihan-kelebihan di atas dalam pelaksanaannya metode *discovery* pada pembelajaran Aqidah Akhlak, juga mengalami hambatan-hambatan sebagai berikut:

- a) Bagi siswa yang kurang pandai, akan mengalami kesulitan abstrak atau berpikir dalam mengungkapkan hubungan antara konsep-konsep, yang tertulis atau lisan, sehingga pada gilirannya akan menimbulkan frustrasi.
- b) Metode ini tidak efisien untuk mengajar jumlah siswa yang banyak, karena membutuhkan waktu yang lama untuk membantu mereka menemukan teori atau pemecahan masalah lainnya.
- c) Harapan-harapan yang terkandung dalam metode ini dapat buyar berhadapan dengan siswa dan guru yang telah terbiasa dengan cara-cara belajar yang lama.
- d) Pengajaran *discovery* lebih cocok untuk mengembangkan pemahaman, sedangkan mengembangkan aspek konsep, keterampilan dan emosi secara keseluruhan kurang mendapat perhatian.
- e) Untuk materi tertentu, waktu yang tersita lebih lama.
- f) Tidak semua siswa dapat mengikuti pelajaran dengan cara ini. Di lapangan, beberapa siswa masih terbiasa dan mudah mengerti dengan model ceramah.

- g) Tidak semua topik cocok disampaikan dengan model ini. Umumnya topik-topik yang berhubungan dengan prinsip dapat dikembangkan dengan Model Penemuan Terbimbing.

Kesimpulan dari berbagai kekurangan metode *discovery* diatas adalah siswa yang aktif akan semakin aktif sedangkan siswa yang pasif akan bertambah pasif apalagi bagi siswa yang tidak dapat mengemukakan pendapatnya secara lisan. mereka cenderung menunggu guru menjelaskannya terlebih dahulu. Padahal yang diharapkan dalam metode *discovery* siswa dituntut aktif dalam pembelajaran, bahkan siswa diminta menemukan sendiri permasalahan dalam belajar. salah satu alasannya mengapa mereka seperti itu adalah Mereka terbiasa dengan metode ceramah yang disampaikan guru sehingga mereka cenderung diam. Hal ini berakibat harapan-harapan dalam metode *discovery* akan buyar jika siswa pasif dalam pembelajaran.

3. Langkah-langkah Operasional Model Pembelajaran *Discovery Learning*

- 1) Langkah Persiapan
 - a) Menentukan tujuan pembelajaran
 - b) Melakukan identifikasi karakteristik siswa (kemampuan awal, minat, gaya belajar, dan sebagainya)
 - c) Memilih materi pelajaran
 - d) Menentukan topik-topik yang harus dipelajari siswa secara induktif (dari contoh-contoh generalisasi)

- e) Mengembangkan bahan-bahan belajar yang berupa contoh-contoh, ilustrasi, tugas dan sebagainya untuk dipelajari siswa.
 - f) Mengatur topik-topik pelajaran dari yang sederhana ke kompleks, dari yang konkret ke abstrak, ataudari tahap enaktif, ikonik sampai ke simbolik
 - g) Melakukan penilaian proses dan hasil belajar siswa
- 2) Pelaksanaan

a) *Simulation* (stimulasi/pemberian rangsangan)

Pertama-tama pada tahap ini pelajar dihadapkan pada sesuatu yang menimbulkan kebingungannya, kemudian dilanjutkan untuk tidak memberi generalisasi, agar timbul keinginan untuk menyelidiki sendiri. Disamping itu guru dapat memulai kegiatan PBM dengan mengajukan pertanyaan, anjuran membaca buku, dan aktivitas belajar lainnya yang mengarah pada persiapan pemecahan masalah. Stimulasi pada tahap ini berfungsi untuk menyediakan kondisi interaksi belajar yang dapat mengembangkan dan membantu siswa dalam mengeksplorasi bahan.

b) *Problem Statement* (pernyataan/identifikasi masalah)

Setelah dilakukan stimulasi langkah selanjutnya adalah guru memberi kesempatan kepada siswa untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin agenda-agenda masalah yang relevan dengan bahan pelajaran, kemudian salah satunya dipilih dan dirumuskan

dalam bentuk hipotesis (jawaban sementara atas pertanyaan masalah).

c) *Data Collection* (Pengumpulan Data)

Ketika eksplorasi berlangsung guru juga memberi kesempatan kepada para siswa untuk mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya yang relevan untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis. Pada tahap ini berfungsi untuk menjawab pertanyaan atau membuktikan benar tidaknya hipotesis, dengan demikian anak didik diberi kesempatan untuk mengumpulkan (*collection*) sebagai informasi yang relevan, membaca literatur, mengamati objek, wawancara dengan nara sumber, melakukan uji coba sendiri dan sebagainya.

d) *Data Processing* (Pengolahan Data)

Pengolahan data merupakan kegiatan mengolah data dan informasi yang telah diperoleh para siswa baik melalui wawancara, observasi, dan sebagainya, lalu ditafsirkan. Semua informasi hasil bacaan, wawancara, observasi, dan sebagainya, semuanya diolah, diacak, diklarifikasikan, ditabulasi, bahkan bila perlu dihitung dengan cara tertentu serta ditafsirkan pada tingkat kepercayaan tertentu.

e) *Verification* (Pembuktian)

Pada tahap ini siswa melakukan pemeriksaan secara cermat untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis yang ditetapkan

tadi dengan temuan alternatif, dihubungkan dengan hasil *processing*. Virification bertujuan agar proses belajar akan berjalan dengan baik dan kreatif jika guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan suatu konsep, teori, aturan atau pemahaman melalui contoh-contoh yang ia jumpai dalam kehidupannya.

f) *Generalization* (Menarik Kesimpulan / Generalisasi)

Tahap generalisasi/menarik kesimpulan adalah proses menarik sebuah kesimpulan yang dapat dijadikan prinsip umum dan berlaku untuk semua kejadian atau masalah yang sama, dengan memperhatikan hasil verifikasi. Berdasarkan hasil verifikasi maka dirumuskan prinsip-prinsip yang mendasari generalisasi.

4. Sistem Penilaian

Dalam model pembelajaran *discovery learning*, penilaian dapat dilakukan dengan menggunakan tes maupun non tes. Penilaian yang digunakan dapat berupa penilaian kognitif, proses, sikap, atau penilaian hasil kerja siswa. Jika bentuk penilaiannya berupa penilaian kognitif, maka dalam model pembelajaran *discovery learning* dapat menggunakan tes tertulis. Jika bentuk penilaiannya menggunakan penilaian proses, sikap, atau penilaian hasil kerja siswa maka pelaksanaan penilaian dapat dilakukan dengan pengamatan.

B. Prestasi Belajar

1. Pengertian Prestasi

Prestasi adalah hasil yang sudah dicapai dari yang telah dilakukan, dikerjakan. Dalam prestasi ini diperoleh dari kegiatan belajar di sekolah atau perguruan tinggi yang bersifat kognitif dan biasanya ditentukan melalui pengukuran dan penelitian. Belajar penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan melalui mata pelajaran, lazimnya ditunjukkan dengan nilai tes atau nilai angka yang diberikan oleh guru, hasil kerja yang dicapai oleh seorang karyawan dalam melaksanakan tugas yang dibebankan kepadanya.¹³

2. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar banyak jenisnya, tetapi dapat digolongkan menjadi dua golongan yaitu faktor intern dan faktor ekstern.¹⁴

a. Faktor-Faktor Internal

Faktor intern adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar. Dalam faktor intern ini akan dibahas menjadi tiga faktor, yaitu faktor jasmani, faktor psikologis dan faktor kelelahan.

¹³ Pusat Bahasa Depennas, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2007), hlm. 895

¹⁴ Slameta, *Belajar dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), hlm. 54

1) Faktor Jasmani :

a) Faktor Kesehatan

Sehat berarti dalam keadaan baik segenap badan beserta bagian-bagiannya bebas dari penyakit.

b) Cacat Tubuh

Cacat tubuh adalah sesuatu yang menyebabkan kurang baik atau kurang sempurna mengenai tubuh.

2) Faktor Psikologis

Sekurang-kurangnya ada tujuh faktor yang tergolong dalam faktor psikologis yang mempengaruhi belajar. Faktor-faktor itu adalah : intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kelelahan.

a) Intelegensi yaitu kecakapan yang terdiri dari tiga jenis yaitu kecakapan untuk menghadapi dan menyesuaikan kedalam situasi yang baru, cepat dan efektif.

b) Perhatian menurut Ghazali adalah keaktifan jiwa yang di pertinggi.

c) Minat yaitu kecenderungan yang tepat untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan.

d) Bakat yaitu kemampuan untuk belajar.

e) Motif, didalam mencapai tujuan itu dapat disadari atau tidak, akan tetapi untuk mencapai tujuan itu perlu berbuat,

sedangkan yang menjadi penyebab berbuat adalah motif itu sendiri sebagai daya penggerak/ pendorong.

- f) Kematangan yaitu suatu singkat/fase dalam pertumbuhan untuk melaksanakan kecakapan baru.
- g) Kelelahan pada seseorang walaupun sulit dipisahkan tetapi dapat dibedakan menjadi Kelelahan jasmani dan kelelahan rohani. Kelelahan jasmani terlihat dengan lemah lunglainya tubuh dan timbul kecenderungan untuk membaringkan tubuh dan kelelahan rohani dapat dilihat dengan adanya kelesuan dan kebosanan, sehingga minat dan dorongan untuk menghasilkan sesuatu hilang.¹⁵

b. Faktor-Faktor Eksternal

Faktor ekstern yang mempengaruhi terhadap belajar, dapatlah dikelompokkan menjadi 3 faktor yaitu faktor keluarga, faktor sekolah, faktor masyarakat.¹⁶

1) Faktor Keluarga.

Siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga yang berupa cara orang tua mendidik, relasi antara keluarga, suasana rumah tangga dan keadaan ekonomi keluarga.

a) Cara orang tua mendidik.

Hal ini dijelaskan oleh Sutjipto Wirowidjojo yang menyatakan bahwa: Keluarga adalah lembaga pendidikan yang

¹⁵ *Ibid.*, hlm 59

¹⁶ *Ibid.*, hlm. 60

pertama dan utama, keluarga yang sehat besar artinya untuk pendidikan dalam ukuran kecil, tetapi bersifat menentukan untuk pendidikan dalam ukuran yaitu pendidikan bangsa, negara dan dunia. Melihat pernyataan diatas, dapatlah dipahami betapa pentingnya peranan keluarga di dalam pendidikan anaknya.

b) Relasi antar anggota keluarga.

Relasi antar anggota keluarga yang terpenting adalah relasi orang tua dengan anaknya. Selain itu relasi anak dengan saudaranya atau dengan anggota keluarga yang lain pun turut mempengaruhi belajar anak.¹⁷

c) Suasana rumah

Suasana rumah dimaksudkan sebagai situasi atau kejadian yang sering terjadi di dalam keluarga dimana anak berada dan belajar. Suasana rumah juga merupakan faktor penting tidak termasuk faktor yang disengaja.¹⁸

d) Keadaan ekonomi keluarga

Faktor Keadaan ekonomi keluarga erat hubungannya dengan belajar anak. Anak yang sedang belajar selain harus terpenuhi kebutuhan pokoknya, misalnya makan, pakaian, perlindungan, kesehatan dan lainnya, juga membutuhkan fasilitas belajar seperti ruang belajar, meja, kursi, penerangan,

¹⁷ *Ibid.*, hlm. 62

¹⁸ *Ibid.*, hlm. 63

alat tulis, buku dan lain-lain. Fasilitas belajar itu hanya dapat terpenuhi jika keluarga cukup mempunyai materi atau uang.

2) Faktor Sekolah

Faktor sekolah yang mempengaruhi belajar ini mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, dan tugas rumah. Berikut ini dibahas faktor-faktor sekolah yang meliputi.¹⁹

a) Metode Mengajar

Metode mengajar adalah suatu cara atau jalan yang harus dilalui di dalam mengajar untuk menyajikan bahan pelajaran oleh orang kepada orang lain agar orang itu dapat menerimanya.

b) Kurikulum

Kurikulum diartikan sebagai sejumlah kegiatan diberikan kepada siswa. Kegiatan itu sebagian besar adalah menyajikan bahan pelajaran agar siswa menerima, menguasai dan mengembangkan bahan pelajaran tersebut.

c) Relasi guru dengan siswa

Di dalam relasi guru dengan siswa yang baik, siswa akan menyukai gurunya, juga akan menyukai mata pelajarannya sehingga siswa berusaha mempelajari sebaik-baiknya.

¹⁹ *Ibid.*, hlm.64

d) Relasi Siswa dengan Siswa

Siswa yang mempunyai sifat atau tingkah laku yang kurang menyenangkan teman lain, mempunyai rasa rendah diri akan iasingkan dari kelompoknya. Akibatnya akan mengganggu belajarnya.

e) Disiplin Sekolah

Kedisiplinan sekolah erat hubungannya dengan kerajinan siswa dalam sekolah atau belajar. Kedisiplinan sekolah mencakup kedisiplinan guru dalam mengajar dengan melaksanakan tata tertib, kedisiplinan pegawai, kebersihan gedung sekolah, kelas, halaman dan lain-lain, kedisiplinan kepala sekolah dalam mengelola seluruh staf dan siswanya dan kedisiplinan bimbingan konseling dalam pelayanan kepada siswanya.

f) Alat Pembelajaran

Alat pembelajaran terkait dengan cara belajar siswa, karena alat pembelajaran yang dipakai oleh guru saat mengajar juga siswa untuk menerima bahan yang diajarkan.

3) Faktor Masyarakat

Masyarakat merupakan faktor ekstern yang berpengaruh terhadap belajar siswa. Dalam faktor masyarakat meliputi

kegiatan siswa dalam masyarakat, mass media, teman bergaul dan bentuk kehidupan masyarakat.²⁰

²⁰ *Ibid.*, hlm.69