

**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN *DISCOVERY LEARNING* PADA MATA  
KULIAH PERKEMBANGAN KEPERIBADIAN  
MAHASISWA AMIK DCC BANDAR LAMPUNG**

Oleh:

**Tsamaniariaty Hidayah<sup>1</sup> dan Yuli Syafitri<sup>2</sup>**

<sup>1</sup>AMIK Dian Cipta Cendikia, Bandar Lampung

*tsa.pasca12@yahoo.co.id*

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) menganalisis kondisi dan potensi, 2) menganalisis proses, 3) menganalisis karakteristik model pembelajaran *discovery learning*, 4) meningkatkan efektifitas, 5) meningkatkan efisiensi, dan 6) meningkatkan daya tarik dengan menggunakan model pembelajaran *discovery learning* untuk meningkatkan kepribadian. Penelitian ini merupakan Research and Development (R&D). Data dikumpulkan dengan angket, tes dan observasi serta dianalisis secara deskriptif kualitatif. Hasil penelitian ini adalah: 1) pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi, 2) proses pembelajaran *discovery learning* dilakukan dengan cara dosen menyajikan informasi awal kepada mahasiswa sebelum kegiatan pembelajaran dimulai, 3) langkah model pembelajaran *discovery learning* adalah analisis kebutuhan, desain pembelajaran, desain dan pengembangan media, validasi ahli dan revisi, uji coba dan revisi, uji coba lapangan, 4) meningkatnya efektifitas pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *discovery learning* lebih besar, 5) meningkatnya efisiensi melihat dari waktu pembelajaran yang dilakukan, dan 6) meningkatnya daya tarik yang tinggi sehingga memiliki dampak positif terhadap perubahan kepribadian mahasiswa.

**Kata kunci:** *discovery learning*, perkembangan kepribadian, pribadi

**PENDAHULUAN**

Model *discovery learning* merupakan suatu model pembelajaran yang menitik beratkan pada aktifitas mahasiswa dalam belajar. Jerome Bruner (dalam Slavin, 2014: 46) menyatakan bahwa

mahasiswa didorong untuk belajar dengan diri mereka sendiri. Mahasiswa belajar melalui aktif dengan konsep-konsep dan prinsip-prinsip dan dosen mendorong mahasiswa untuk mempunyai pengalaman-pengalaman tersebut untuk menemukan prinsip-prinsip

bagi diri mereka sendiri. Pembelajaran tersebut sesuai dengan tujuan dalam pembelajaran perkembangan kepribadian dalam meningkatkan kepribadian di dalam diri mahasiswa.

Anthony Robbins (dalam Herpratiwi 2009: 15) mendefinisikan belajar sebagai proses menciptakan hubungan antara pengetahuan yang sudah dipahami dan pengetahuan yang baru. Dari definisi ini dimensi belajar memuat beberapa unsur yaitu: 1) penciptaan hubungan, 2) pengetahuan yang sudah dipahami, dan 3) pengetahuan yang baru. Teori belajar kognitivisme merupakan perubahan persepsi dan pemahaman, perubahan tersebut tidak selalu berbentuk perubahan tingkah laku yang diamati.

Asumsi dasar teori tersebut adalah bahwa seorang telah mengalami pengalaman dan pengetahuan didalam dirinya, pengetahuan dan pengalaman ini tertata dalam bentuk kognitif. Ciri-ciri aliran kognitif adalah mementingkan apa yang ada dalam diri manusia, mementingkan keseluruhan dari pada bagian-bagian, mementingkan peranan kognitif, mementingkan

kondisi waktu sekarang, dan mementingkan pembentukan struktur kognitif.

Teori belajar kognitivisme Bruner (dalam Herpratiwi 2009: 23) mencetuskan teori belajar penemuan (*discovery learning*), suatu pendekatan dalam belajar dimana mahasiswa berinteraksi dengan lingkungannya dengan jalan mengeksplor dan manipulasi objek, dengan sejumlah pertanyaan dan melakukan percobaan. Ide dasar ini adalah mahasiswa akan mudah mengingat konsep jika konsep tersebut mereka dapatkan sendiri melalui proses belajar penemuan.

Pembelajaran pada dasarnya merupakan upaya pendidik untuk membantu mahasiswa dalam melaksanakan kegiatan belajar, demi mencapai hasil belajar yang memuaskan. Pembelajaran akan mempunyai arti apabila antara pengetahuan yang baru dengan pengetahuan yang lama memiliki keterkaitan. Inilah teori David P. Ausubel (dalam Herpratiwi 2009: 38), pembelajaran bermakna, seorang ahli psikologi pendidikan. Pembelajaran bermakna adalah suatu proses pembelajaran dimana

informasi baru dihubungkan dengan struktur pengertian yang sudah dimiliki seseorang yang sedang melalui pembelajaran.

Pembelajaran bermakna terjadi apabila mahasiswa boleh menghubungkan fenomena baru ke dalam struktur pengetahuan mereka. Artinya, bahan subjek itu mesti sesuai dengan keterampilan mahasiswa dan mesti relevan dengan struktur kognitif yang dimiliki mahasiswa. Oleh karena itu, subjek mesti dikaitkan dengan konsep-konsep yang sudah dimiliki mahasiswa, sehingga konsep-konsep baru tersebut benar-benar terserap olehnya.

Menurut Bruner (dalam Herpratiwi 2009: 41), dalam memandang proses belajar menekankan adanya pengaruh kebudayaan terhadap tingkah laku seseorang. Dari sudut pandang psikologi kognitif, bahwa cara yang dipandang efektif untuk meningkatkan kualitas output pendidikan adalah pengembangan program-program pembelajaran yang dapat mengoptimalkan keterlibatan mental intelektual pembelajar pada setiap jenjang belajar. Sebagaimana

direkomendasikan Merrill, yaitu jenjang yang bergerak dari tahapan mengingat, dilanjutkan kemenerapkan, sampai pada tahap penemuan konsep, prosedur atau prinsip baru di bidang disiplin keilmuan atau keahlian yang sedang dipelajari. Teori belajar Jerome Bruner (dalam Herpratiwi 2009 : 23) berpendapat bahwa kegiatan belajar akan berjalan baik dan kreatif jika mahasiswa dapat menemukan sendiri suatu aturan atau kesimpulan tertentu.

Para ahli teori belajar psikologi kognitif berkesimpulan bahwa salah satu faktor utama yang mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran di kelas ialah faktor kognitif yang dimiliki oleh mahasiswa. Faktor kognitif merupakan jendela bagi masuknya berbagai pengetahuan yang diperoleh mahasiswa melalui kegiatan belajar mandiri maupun kegiatan belajar secara kelompok.

Teori Vygotsky (dalam Herpratiwi 2009 : 83) merupakan teori yang lebih mengacu pada konstruktivisme. Karena lebih menekankan pada hakikat pembelajaran sosiokultural. Konsep teori

perkembangan kognitif Vygotsky terdapat pada tiga hal: a). hukum genetik tentang perkembangan (*genetic law of development*); b). zona perkembangan proksimal (*zone of proximal development*); dan c). mediasi Vygotsky mengemukakan tiga Kategori pencapaian mahasiswa dalam upaya memecahkan permasalahan, yaitu: 1). mahasiswa mencapai keberhasilan dengan baik, 2). mahasiswa mencapai keberhasilan dengan bantuan, dan 3). mahasiswa gagal meraih keberhasilan.

Teori behavioristik menurut Herpratiwi (2009: 85) dalam kegiatan pembelajaran mencakup beberapa hal seperti: tujuan pembelajaran, sifat materi pelajaran, karakteristik pebelajar, media dan fasilitas pembelajaran yang tersedia. Pembelajaran yang dirancang dan berpijak pada teori behavioristik memandang bahwa pengetahuan adalah obyektif, pasti, tetap, dan tidak berubah. Pengetahuan telah terstruktur dengan rapi, sehingga belajar adalah perolehan pengetahuan, sedangkan mengajar adalah memindahkan pengetahuan

*transfer of knowledge* ke orang yang belajar atau pebelajar.

Fungsi *mind* atau pikiran adalah untuk menjiplak struktur pengetahuan yang sudah ada melalui proses berpikir yang dapat dianalisis dan dipilah, sehingga makna yang dihasilkan dari proses berpikir seperti ini ditentukan oleh karakteristik struktur pengetahuan tersebut. Pebelajar diharapkan akan memiliki pemahaman yang sama terhadap pengetahuan yang diajarkan. Artinya, apa yang dipahami oleh dosen itulah yang harus dipahami oleh mahasiswa.

Menurut Thorndike *law of readiness exercise and effect* (dalam Herpratiwi 2009: 21) belajar adalah proses interaksi antara stimulus dan respon. Stimulus adalah apa yang merangsang terjadinya kegiatan belajar seperti pikiran, perasaan, atau hal-hal lain yang dapat ditangkap melalui alat indera. Respon adalah reaksi yang dimunculkan mahasiswa ketika belajar, yang dapat pula berupa pikiran, perasaan, atau gerakan/tindakan. Jadi perubahan tingkah laku akibat kegiatan belajar dapat berwujud konkrit, yaitu yang

dapat diamati, atau tidak konkrit yaitu yang tidak dapat diamati.

Meskipun aliran behaviorisme sangat mengutamakan pengukuran, tetapi tidak dapat menjelaskan bagaimana cara mengukur tingkah laku yang tidak dapat diamati. Ada tiga hukum belajar yang utama, menurut Thorndike (dalam Herpratiwi 2009 : 08) yakni: 1). hukum kesiapan; 2). hukum latihan dan 3). hukum akibat. Ketiga hukum ini menjelaskan bagaimana hal-hal tertentu dapat memperkuat respon. Watson mendefinisikan belajar sebagai proses interaksi antara stimulus dan respon, namun stimulus dan respon yang dimaksud harus dapat diamati (observable) dan dapat diukur. Jadi walaupun dia mengakui adanya perubahan-perubahan mental dalam diri seseorang selama proses belajar, namun dia menganggap faktor tersebut sebagai hal yang tidak perlu diperhitungkan karena tidak dapat diamati.

Menurut Skinner (dalam Herpratiwi 2009 : 10) hubungan antara stimulus dan respon yang terjadi melalui interaksi dengan lingkungannya, yang kemudian menimbulkan perubahan tingkah

laku, tidaklah sesederhana yang dikemukakan oleh tokoh-tokoh sebelumnya. Menurutnya respon yang diterima seseorang tidak sesederhana itu, karena stimulus-stimulus yang diberikan akan saling berinteraksi dan interaksi antar stimulus itu akan mempengaruhi respon yang dihasilkan. Respon yang diberikan ini memiliki konsekuensi-konsekuensi. Oleh karena itu dalam memahami tingkah laku seseorang secara benar harus memahami hubungan antara stimulus yang satu dengan lainnya, serta memahami konsep yang mungkin dimunculkan dan berbagai konsekuensi yang mungkin timbul akibat respon tersebut.

Fungsi *mind* atau pikiran menurut Skinner (dalam Herpratiwi 2009: 16) adalah untuk menjiplak struktur pengetahuan yang sudah ada melalui proses berpikir yang dapat dianalisis dan dipilah, sehingga makna yang dihasilkan dari proses berpikir seperti ini ditentukan oleh karakteristik struktur pengetahuan tersebut. Pebelajar diharapkan akan memiliki pemahaman yang sama terhadap pengetahuan yang diajarkan. Artinya, apa yang dipahami

oleh pengajar itulah yang harus dipahami oleh peserta belajar. Teori ini juga cocok diterapkan untuk melatih anak-anak yang masih membutuhkan dominansi peran orang dewasa, suka mengulangi dan harus dibiasakan, suka meniru dan senang dengan bentuk-bentuk penghargaan langsung seperti diberi permen atau pujian.

## **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mengumpulkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu, sehingga dapat dikatakan kegiatan peneliti yang didasarkan pada ciri-ciri keilmuan yang rasional, empiris dan sistematis. Metode penelitian ini adalah Research and Development (R&D). Studi lapangan dilakukan melalui wawancara, observasi, dan angket baik kepada mahasiswa maupun dosen.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

### **1. Proses Pengembangan Produk Model Pembelajaran**

Proses pengembangan model pembelajaran *discovery learning*. ini menggunakan langkah-langkah

pengembangan bahan ajar penelitian dan pengembangan Borg and Gall. Peneliti menggunakan langkah-langkah penelitian dan pengembangan Borg and Gall sampai langkah ketujuh, yaitu *research and collecting, planning, develop preliminary form of product, preliminary field testing, main product revision, main field testing, and operational product revision*. Sedangkan proses pengembangan desain pembelajaran yang digunakan oleh peneliti adalah desain pembelajaran ASSURE. Tipe ini dipilih sebagai langkah untuk menyesuaikan antara model pembelajaran yang digunakan, metode yang akan digunakan, karakteristik objek belajar. Proses pengembangan model pembelajaran tersebut dilakukan berdasarkan proses; 1) *analyze learner*, 2) *state objectives*, 3) *select instructional methods, media and materials*, 4) *utilize media and material*.

### **2. Efisiensi Penggunaan Model Pembelajaran *Discovery Learning***

Pengukuran efisiensi penggunaan model pembelajaran

*discovery learning* dilakukan dengan membandingkan waktu yang diperlukan berdasarkan perencanaan pembelajaran (waktu yang disediakan) dengan waktu yang digunakan pada pembelajaran pada umumnya. Dari hasil pengujian didapatkan data waktu yang disediakan adalah 2 x 45 menit, dan waktu yang dipergunakan dalam penelitian ini rata-ratanya. Berdasarkan nilai rasio yang diperoleh di atas, didapatkan bahwa nilai rasio untuk kelas perlakuan 1, itu menunjukkan bahwa efisiensinya tinggi. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *discovery learning* dapat meningkatkan efisiensi waktu pembelajaran. Sedangkan untuk kelas yang tidak diberikan perlakuan nilai rasionya adalah 0,5, artinya pembelajaran seperti biasa juga efisien, namun nilai efisiensinya lebih rendah dari pada kelas perlakuan.

### **3. Kemenarikan Penggunaan Model Pembelajaran *Discovery Learning***

Kemenarikan pembelajaran diukur mahasiswa dengan mengamati kecenderungan mahasiswa untuk

tetap/terus belajar dimana kualitas pembelajaran akan mempengaruhinya. Kemenarikan dalam penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran *discovery learning* disukai oleh mahasiswa dan dapat meningkatkan motivasi mahasiswa untuk belajar. Penilaian dilakukan pada aspek kemudahan dari penggunaan model pembelajaran *discovery learning* dan sikap mahasiswa terhadap pembelajaran sebesar 89,1 %. Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa dengan penerapan model pembelajaran *discovery learning* pada pembelajaran. Konstruktivisme merupakan teori penemuan yang ditemukan oleh mahasiswa sendiri dan mentransformasikan informasi kompleks, mengecek informasi baru dengan aturan-aturan lama dengan merevisinya apabila aturan-aturan itu tidak sesuai bagi mahasiswa agar mahasiswa benar-benar memahami dan dapat menerapkan pengetahuan.

Kesadaran dan wawasan tersebut mencakup wawasan kebangsaan, jiwa dan patriotisme, bela negara, penghargaan terhadap hak-hak asasi manusia, kemajemukan bangsa, pelestarian lingkungan hidup,

kesetaraan gender, demokrasi, tanggung jawab sosial, ketaatan pada hukum, ketaatan membayar pajak, dan sikap serta perilaku anti korupsi, kolusi, dan nepotisme.

Sejalan dengan peraturan perundangan di atas, maka standar kompetensi kelompok mata kuliah Perkembangan kepribadian bertujuan membentuk mahasiswa menjadi manusia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air. Tujuan ini dicapai melalui muatan dan/atau kegiatan Agama, Akhlak Mulia, Perkembangan kepribadian, Bahasa, Seni dan Budaya, dan Pendidikan Jasmani. Pelaksanaan pembelajaran pada tiap satuan pendidikan, kegiatan kelompok mata kuliah ini dapat diwujudkan dalam berbagai kegiatan pembelajaran, baik dalam kegiatan intrakurikuler melalui mata kuliah maupun ekstrakurikuler melalui pengembangan diri. Untuk mengetahui tingkat ketercapaian kompetensi lulusan, penilaian hasil belajar kelompok mata kuliah Perkembangan kepribadian dan kepribadian dilakukan melalui: (a) pengamatan terhadap perubahan perilaku dan sikap untuk menilai perkembangan afektif dan

kepribadian mahasiswa ; dan (b) ujian, ulangan, dan/atau penugasan untuk mengukur aspek kognitif mahasiswa .

Model *discovery learning* menempatkan dosen sebagai fasilitator. Dosen membimbing mahasiswa dimana ia diperlukan. Dalam model ini, mahasiswa didorong untuk berpikir sendiri, menganalisis sendiri sehingga dapat "menemukan" prinsip umum berdasarkan bahan atau data yang telah disediakan. Model penemuan terbimbing atau terpimpin adalah model pembelajaran penemuan yang dalam pelaksanaannya dilakukan oleh mahasiswa berdasarkan petunjuk-petunjuk dosen. Petunjuk diberikan pada umumnya berbentuk pertanyaan membimbing (Herpratiwi, 2009: 87). Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa model *discovery learning* adalah model pembelajaran yang dimana mahasiswa berpikir sendiri sehingga dapat "menemukan" prinsip umum yang diinginkan dengan bimbingan dan petunjuk dari dosen berupa pertanyaan-pertanyaan yang mengarahkan.

Perkembangan kepribadian sebenarnya dilakukan dan dikembangkan di seluruh dunia, meskipun dengan berbagai istilah atau nama. Mata kuliah tersebut sering disebut sebagai *civic education*, *citizenship education* dan bahkan ada yang menyebutnya sebagai *democracy education*. Tetapi pada umumnya pendapat para pakar tersebut mempunyai maksud dan tujuan yang sama.

Model *discovery learning* merupakan suatu model pembelajaran yang menitik beratkan pada aktifitas mahasiswa dalam belajar. Jerome Bruner menyatakan bahwa mahasiswa didorong untuk belajar dengan diri mereka sendiri. Mahasiswa belajar melalui aktif dengan konsep-konsep dan prinsip-prinsip dan dosen mendorong mahasiswa untuk mempunyai pengalaman-pengalaman tersebut untuk menemukan prinsip-prinsip bagi diri mereka sendiri (Slavin, 2014: 46). Prinsip belajar yang nampak jelas dalam *discovery learning* menurut Sagala (2009: 179) adalah materi atau bahan pelajaran yang akan disampaikan tidak disampaikan dalam bentuk final akan

tetapi mahasiswa didorong untuk mengidentifikasi apa yang ingin diketahui dilanjutkan dengan mencari informasi sendiri kemudian mengorganisasi atau membentuk (konstruktif) apa yang mereka ketahui dan mereka pahami dalam suatu bentuk akhir. Dengan demikian dalam mengaplikasikan model *discovery learning* dalam sebuah bahan ajar pada suatu bidang studi tertentu maka tidak semua materi pelajaran yang harus dipelajari mahasiswa dipresentasikan dalam bentuk final, beberapa bagian *discovery learning* harus dicari diidentifikasi oleh mahasiswa sendiri. Pelajar mencari informasi sendiri (Herpratiwi, 2009: 24). Penggunaan model *discovery learning*, ingin merubah kondisi belajar yang pasif menjadi aktif dan kreatif. Mengubah pembelajaran yang *teacher oriented* ke *student oriented*. Merubah modus ekspository mahasiswa hanya menerima informasi secara keseluruhan dari dosen ke modus *discovery* mahasiswa menemukan informasi sendiri. Tujuan model *discovery learning* sebagai model belajar mengajar menurut Azhar (dalam Herpratiwi,

2009: 34) yaitu: (1) kemampuan berfikir agar lebih tanggap, cermat dan melatih daya nalar (kritis, analisis dan logis); (2) membina dan mengembangkan perilaku ingin lebih tahu; (3) mengembangkan aspek kognitif, afektif dan psikomotorik; (4) mengembangkan perilaku, keterampilan kepercayaan murid dalam memutuskan sesuatu secara tepat dan obyektif.

Kelebihan dari model *discovery learning* terbimbing berdasarkan uji lapangan adalah 1). mahasiswa dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran yang disajikan, 2). menumbuhkan sekaligus menanamkan perilaku *inquiry* (mencari-temukan), 3). mendukung kemampuan *problem solving* mahasiswa, 4). memberikan wahana interaksi antar mahasiswa, maupun mahasiswa dengan dosen, dengan demikian mahasiswa juga terlatih untuk menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar, 5). materi yang dipelajari dapat mencapai tingkat kemampuan yang tinggi dan lebih lama membekas karena mahasiswa dilibatkan dalam proses menemukannya, 6). mahasiswa belajar bagaimana belajar (*learn how*

*to learn*), 7). belajar menghargai diri sendiri, 8). memotivasi diri dan lebih mudah untuk mentransfer, 9). pengetahuan bertahan lama dan mudah diingat, 10). hasil belajar *discovery* mempunyai efek transfer yang lebih baik dari pada hasil lainnya, 11). meningkatkan penalaran mahasiswa dan kemampuan untuk berpikir bebas, dan 12). melatih keterampilan-keterampilan kognitif mahasiswa untuk menemukan dan memecahkan masalah tanpa pertolongan orang lain.

Dalam *discovery learning* (pembelajaran penemuan) kegiatan atau pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa sehingga mahasiswa dapat menemukan konsep-konsep dan prinsip-prinsip melalui proses mentalnya sendiri. Dalam menemukan konsep, mahasiswa melakukan pengamatan, menggolongkan, membuat dugaan, menjelaskan, menarik kesimpulan dan sebagainya untuk menemukan beberapa konsep atau prinsip. Model *discovery* menurut Sagala (2009: 176) diartikan sebagai prosedur mengajar yang mementingkan pengajaran perseorang, memanipulasi objek sebelum sampai pada generalisasi.

Sedangkan Bruner menyatakan bahwa anak harus berperan aktif didalam belajar. Lebih lanjut dinyatakan, aktivitas itu perlu dilaksanakan melalui suatu cara yang disebut *discovery*.

## KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan dari hasil penelitian, peneliti menyimpulkan bahwa:

1. Model pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran kurang bervariasi dan belum dapat menumbuhkan perubahan kepribadian mahasiswa.
2. Proses pembelajaran *discoveri learning* dapat menumbuhkan perubahan kepribadian mahasiswa.
3. Langkah-langkah pengembangan model pembelajaran *discoveri learning* untuk dapat menumbuhkan perubahan kepribadian mahasiswa melalui materi sumpah pemuda terdiri dari 7 (tujuh) langkah utama, yaitu analisis kebutuhan, desain pembelajaran, desain dan pengembangan media, validasi ahli dan revisi, uji coba dan revisi, uji coba lapangan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Fitriani. 2016. *Dasar-dasar Evaluasi Penelitian*. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Herpratiwi. 2009. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Universitas Lampung: Lampung.
- Mujimah. 2007. *Belajar Mandiri*. UNY Press: Yogyakarta.
- Slavin. 2014. *Menuju Masyarakat Belajar Menggagas Paradigma Baru Pendidikan*. Paramadina: Jakarta.
- Sugiyono. 2011. *Pemanfaatan Buku Teks Dalam Proses Belajar Mengajar*. CV.Remaja Karya: Bandung.
- Sagala. 2009. *Pemanfaatan Buku Teks Dalam Proses Belajar Mengajar*. CV.Remaja Karya: Bandung.