

**PENGARUH PENGGUNAAN MODEL *DISCOVERY LEARNING*
TERHADAP HASIL BELAJAR IPS PADA PEMBELAJARAN
TERPADU KELAS IV SD NEGERI 1 PATOMAN
TAHUN AJARAN
2016/2017**

(Skripsi)

Oleh

DIDIT PRASETIANTO



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDARLAMPUNG
2017**

ABSTRAK

PENGARUH PENGGUNAAN MODEL *DISCOVERY LEARNING* TERHADAP HASIL BELAJAR IPS PADA PEMBELAJARAN TERPADU KELAS IV SD NEGERI 1 PATOMAN TAHUN AJARAN 2016/2017

**Oleh
Didit Prasetianto**

Masalah dalam penelitian ini adalah masih rendahnya hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Negeri 1 Patoman. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu dengan desain penelitian *posttest only control grup desain*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan model *Discovery Learning* terhadap hasil belajar IPS. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model *Discovery Learning*. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar IPS. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas IV sebanyak 67 siswa. Sampel dalam penelitian adalah kelas IVB sebagai kelas eksperimen dengan jumlah 32 siswa dan IVA sebagai kelas kontrol dengan jumlah 35 siswa dengan teknik pengambilan *purpose sampling*. Metode yang digunakan adalah observasi dan tes. Data dianalisis dengan Uji Regresi Linear dan *Uji-t*.

Kata kunci : *Discovery Learning*, Kemampuan Kognitif, Hasil Belajar IPS

ABSTRACT

THE EFFECT OF USE OF DISCOVERY LEARNING MODEL ON IPS LEARNING RESULTS IN LEARNING INTEGRATED CLASS IV SD NEGERI 1 PATOMAN SCHOOL YEAR 2016/2017

By:
Didit Prasetianto

The Problems in this research is still low student learning result of IPS at class IV SD Negeri 1 Patoman academic. This research is a quasi experimental research with research design posttest only control grup desain. The purpose of this study is to know effect of using Discovery Learning model on IPS learning outcomes. The independent variable in this research is Discovery Learning model. the dependent variable in this study is the result of IPS learning. The population of this research is students of class IV of 67 students. The sample in this research is Thirty-two (32) students on a class IVB as experimental group and thirty-five (35) students on a class IVA as control group with purposive sampling technique. The method used is observation and test. Data were statistically analyzed using Linear Regression Test and T-test.

Keywords: Discovery Learning Model, IPS Learning, IPS Learning Outcomes

**PENGARUH PENGGUNAAN MODEL *DISCOVERY LEARNING*
TERHADAP HASIL BELAJAR IPS PADA PEMBELAJARAN
TERPADU KELAS IV SD NEGERI 1 PATOMAN
TAHUN AJARAN
2016/2017**

Oleh

Didit Prasetianto

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2017**

Judul Skripsi : **PENGARUH PENGGUNAAN MODEL *DISCOVERY LEARNING* TERHADAP HASIL BELAJAR IPS PADA PEMBELAJARAN TERPADU KELAS IV SD NEGERI 1 PATOMAN TAHUN AJARAN 2016/2017**

Nama Mahasiswa : **Didit Prasetyanto**

Nomor Pokok Mahasiswa : **1313053038**

Program Studi : **S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



1. Komisi Pembimbing

Drs. Nazaruddin Wahab, M. Pd.

NIP.195207171979031021

Dr. Rochmiyati, M.Si.

NIP.195710281985032002

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

Dr. Riswanti Rini, M.Si.

NIP. 19600328 198603 2 002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : Dr. Rochmiyati, MSi.

Sekretaris : Drs. Nazaruddin Wahab, M. Pd.

**Penguji
Bukan Pembimbing : Dra, Sasmia M. Hum.**

2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dr. Muhammad Fuad, M. Hum.
NIP. 19590722 198603 1 003

Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 20 Juli 2017



(Handwritten signatures of Dr. Rochmiyati, Drs. Nazaruddin Wahab, Dra. Sasmia M. Hum., and Dr. Muhammad Fuad)

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Didit Prasetianto
NPM : 1313053038
Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang telah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi dan sepengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebut dalam daftar pustaka.

Bandar Lampung, 20 Juli 2017

Yang Menyatakan



Didit Prasetianto
NPM. 1313053038

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Didit Prasetianto dilahirkan di Pringsewu, pada tanggal 19 April 1995, sebagai anak kedua dari dua bersaudara, dari pasangan Bapak Sutrisno dan Ibu Maria Suwarti.

Penulis memulai pendidikan di Taman Kanak-kanak (TK) Dharma Wanita Gumukmas Kecamatan Pagelaran Kabupaten Pringsewu diselesaikan pada tahun 2001. Sekolah Dasar (SD) Negeri 1 Patoman diselesaikan pada tahun 2007. Pendidikan SLTP ditempuh di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Xaverius Pringsewu diselesaikan pada tahun 2010, dan dilanjutkan di Sekolah Menengah Atas (SMA) Xaverius Pringsewu diselesaikan pada tahun 2013. Penulis terdaftar sebagai mahasiswa program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung pada tahun akademik 2013/2014. program ke PGSD pada jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Universitas Lampung.

Pada tahun 2016 penulis melaksanakan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di SDN 1 Sidomulyo dan Kuliah Kerja Nyata Kependidikan Terintegrasi Universitas Lampung (KKN-KT Unila) di desa Sidomulyo Kecamatan Punggur Kabupaten Lampung Tengah

PERSEMBAHAN

Dengan segala puji dan syukur atas kasih dan berkat Yesus Kristus,
ku selesaikan karya ini sebagai tanda bakti dan cinta ku kepada:

Kedua orangtuaku yang tercinta Bapak Sutrisno dan Ibu Maria Suwarti yang telah
memberikan kasih sayang dan dukungannya
dalam mendidik, membesarkan, dan selalu menyebut namaku
disetiap doanya untuk keberhasilanku

Kakakku tersayang Indra Setiawan yang
selalu memberikan motivasi, dukungan, bantuan, dan doa.

Seluruh keluarga besar yang terus memberikan doa dan dukungannya

Para Guru dan Dosen yang telah berjasa memberikan bimbingan dan ilmu yang
sangat berharga melalui ketulusan dan kesabaran.

Sahabat-sahabat terbaik, terimakasih untuk setiap kebersamaan kita

Serta

Almamater Kebanggaan Tercinta Universitas Lampung yang telah memberikan
banyak ilmu kepadaku.

MOTTO

“Serahkanlah kuatirmu kepada Tuhan, Maka Ia akan memelihara engkau! Tidak untuk selama-lamanya dibiarkan orang-orang benar itu goyah.”

(Mazmur 55:23)

“Yakinlah pada diri kita sendiri terlebih yakinlah pada Tuhan dan rencanaNya sebab tiada mungkin kita diciptakan tanpa ada sesuatu rencana yang indah bagi kita tinggal bagaimana kita berusaha”

(Didit Prasetianto)

SANWACANA

Puji syukur Penulis ucapkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan kasih-Nya skripsi ini dapat diselesaikan.

Skripsi dengan judul *“Pengaruh Penggunaan Model Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar IPS Pada Pembelajaran Terpadu Kelas IV SD Negeri 1 Patoman Tahun Ajaran 2016/2017”* adalah salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung.

Dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Ir. Hasriadi Mat Akin, M.P. selaku Rektor Universitas Lampung;
2. Bapak Dr. Muhammad Fuad, M.Hum. selaku dekan FKIP Universitas Lampung yang telah memberikan izin dilaksanakannya penelitian ini;
3. Ibu Dr. Riswanti Rini, M.Si., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan yang telah memberikan izin dilaksanakannya penelitian ini;
4. Bapak Drs. Maman Surahman, M.Pd., selaku Ketua Program Studi PGSD yang telah memberikan masukan, saran dan izin penelitian dalam penyusunan skripsi ini;

5. Ibu Dr.Rochmiyati, M.Si., selaku Pembimbing Utama yang telah memberikan bimbingan, saran dan kritik dalam proses penyelesaian Skripsi ini;
6. Bapak Drs.Nazaruddin Wahab, M.Pd selaku Pembimbing Kedua sekaligus pembimbing akademik yang telah memberikan bimbingan, saran dan kritik dalam proses penyelesaian Skripsi ini;
7. Ibu Dra, Sasmia M.Hum selaku Pembahas pada ujian skripsi. Terimakasih untuk masukan dan saran-saran dalam proses penyelesaian Skripsi ini;
8. Para dosen PGSD Universitas Lampung yang telah memberikan ilmunya, pengalaman yang sangat berharga dan tak ternilai bagi penulis;
9. Teristimewa untuk kedua orangtuaku tercinta, Bapakku Sutrisno, Ibuku Maria Suwanti S.Pd, Kakakku Indra Setiawan terimakasih telah memberikan motivasi, yang selalu menyayangi, mendoakan dan selalu memberikan dukungan dalam penyusunan skripsi ini;
10. Bapak Suladi S.Pd. selaku kepala SD Negeri 1 Patoman yang telah mengizinkan sebagai tempat penelitian;
11. Seluruh guru, siswa, dan staf SD Negeri 1 Patoman yang telah bekerjasama dengan Penulis demi terlaksananya penelitian ini;
12. Teman seperjuangan PGSD angkatan 2013, yaitu Aziz, Acep, Ajeng, Anas, Ana, Anggi Dwi, Anggi R, Cika, Dayang, Delfi, Diah,, Dita, Ena, Fedrik, Hilda, Ica, Intan, Irfan, Juju, Laila, Meriya, Miftahul, Tara, Mya, Nasta, Nila, Novita, Rahayu, Rani, Ratna, Reisyha, Rio, Rini, Riska, Ristia, Rizki Pau, Rizki Sep, Vegita, Dila, Ravel, dan Mia D. Terimakasih atas kekeluargaan dan kebersamaan yang telah diberikan, semoga

kekeluargaan kita akan terus terjalin sampai kapan pun. Sahabat PGSD yaitu I Made Suteja dan Ida Bagus Indra PP yang selalu membantu, meluangkan waktu disaat saya membutuhkan teman untuk bercerita, yang terus berusaha menasehati, dan memberi motivasi saat saya mulai putus asa dalam segala hal;

13. Sahabat KKN-KT/PPL Universitas Lampung 2016, terimakasih atas doa, saran, dukungan serta motivasi yang selalu kalian berikan kepada penulis

14. Teristimewa lagi untuk "seseorang" yang kini kembali melukiskan warna dikehidupan penulis dan memberikan waktunya, semangat dan doa untuk menggapai masa depan bersama-sama.

15. Dan bagi pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang turut mendukung penulis menyelesaikan penulisan skripsi ini.

Akhir kata, Saya menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, akan tetapi sedikit harapan semoga skripsi ini dapat berguna dan bermanfaat bagi kita semua. Amin.

Bandar Lampung, 2017

Penulis

Didit Prasetianto

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
DAFTAR ISI	ii
DAFTAR TABEL	iv
DAFTAR GAMBAR	v
DAFTAR LAMPIRAN	vi
I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Pembatasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	9
F. Manfaat Penelitian	9
G. Ruang Lingkup Penelitian	11
II. KAJIAN PUSTAKA	
A. Hakikat Belajar	
1. Pengertian Belajar.....	12
2. Teori Belajar	13
3. Hasil Belajar	15
4. Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar	16
B. Ilmu Pengetahuan Sosial(IPS)	
1. Pengertian IPS	17
2. Tujuan Pembelajaran IPS	18
C. Pembelajaran Terpadu	
1. Pengertian Pembelajaran	19
2. Ciri-ciri Pembelajaran.....	20
3. Tujuan Pembelajaran	21
4. Pengertian Pembelajaran Terpadu	22
5. Karakteristik Pembelajaran Terpadu	23
D. Model Pembelajaran	
1. Pengertian Model Pembelajaran	25
2. Model-Model Pembelajaran	26
E. Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i>	
1. Pengertian Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i>	29
2. Kelebihan dan kelemahan Pembelajaran <i>Discovery Learning</i>	30

3. Langkah – langkah Pelaksanaan Pembelajaran Discovery Learning	32
F. Penelitian Relevan.....	35
G. Kerangka Pikir Penelitian	37
H. Hipotesis.....	40
III. METODE PENELITIAN	
A. Desain Penelitian.....	41
B. Tempat dan Waktu penelitian	42
C. Populasi dan sampel Penelitian.....	42
D. Variabel Penelitian	44
E. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel.....	45
F. Jenis dan Teknik Pengumpulan Data	46
G. Instrumen Penelitian.....	48
H. Uji Persyaratan dan Teknik Analisis Data	58
I. Pengujian Hipotesis	60
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Pelaksanaan Penelitian.....	62
B. Hasil Penelitian.....	63
1. Data Aktivitas Siswa dengan Model <i>Discovery Learning</i> ..	64
2. Data Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	65
C. Pengujian Persyaratan Analisis Data	
1. Uji Normalitas Data	68
2. Uji Homogenitas Data	69
D. Pengujian Hipotesis	
1. Uji Hipotesis 1	69
2. Uji Hipotesis 2.....	71
E. Pembahasan.....	72
V. SIMPULAN DAN SARAN	
A. Simpulan.....	76
B. Saran.....	76
DAFTAR PUSTAKA	78
LAMPIRAN.....	80

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Histogram Aktifitas Siswa Kelas Eksperimen dengan Model <i>Discovery Learning</i> pada Pembelajaran 1 dan 2.....	65
2. Histogram Hasil Belajar Kelas Ekperimen dan Kelas Kontrol.....	68

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Nilai Ujian Tengah Semester Ganjil Pembelajaran Tematik 1 dan 2 Siswa Kelas IVB SD Negeri 1 Patoman Tahun Ajaran 2016/2017	5
2. Desain Penelitian	42
3. Data Jumlah Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Patoman.....	43
4. Kisi-kisi Penilaian Model <i>Discovery Learning</i>	50
5. Klasifikasi Realibilitas	55
6. Klasifikasi Daya Beda Soal.....	57
7. Hasil Uji Daya Beda Soal.	57
8. Klasifikasi Taraf Kesukaran Soal	58
9. Hasil Uji Taraf Kesukaran Soal	58
10. Ringkasan Anova	59
11. Jadwal dan Pokok Bahasan Pelaksanaan Penelitian	62
12. Rekapitulasi Aktivitas Siswa dengan Model <i>Discovery Learning</i>	64
13. Distribusi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Kontrol dan Kelas Ekperimen	67
14. Hasil Uji Normalitas Data <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol	68
15. Hasil Uji Homogenitas Data <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol	69
16. Rekapitulasi Hasil Analisis Regresi Linear Sederhana.....	70
17. Rekapitulasi Hasil Uji t	71

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Rekapitulasi Uji Validitas Soal Tes	81
2. Rekapitulasi Uji Reliabilitas Soal Tes	82
3. Rekapitulasi Uji Daya Beda Soal Tes	83
4. Rekapitulasi Uji Taraf Kesukaran Soal Tes.....	84
5. Hasil Observasi Aktivitas Siswa dengan Model <i>Discovery Learning</i>	85
6. Rekapitulasi Hasil Belajar Kelas Eksperimen	89
7. Rekapitulasi Hasil Belajar Kelas Kontrol	90
8. Uji Hipotesis	91
9. Uji Normalitas Data	97
10. Uji Homogenitas Data.....	101
11. Tabel Harga Kritis Distribusi t	103
12. Tabel Distribusi χ^2	105
13. Tabel F	106
14. Tabel r	107
15. Kisi-Kisi Penilaian Kognitif Model <i>Discovery Learning</i>	108
16. Blueprint Pengamatan Model <i>Discovery Learning</i>	110
17. Rubrik Penilaian Pengamatan Model <i>Discovery Learning</i>	113
18. Soal Instrumen <i>Posttest</i>	119
19. Jawaban Soal <i>Posttest</i>	125
20. Foto Kegiatan Penelitian	126
21. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	128
22. Surat-Surat	140

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu usaha yang dilakukan untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Melalui usaha yang dilakukan tersebut diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan dan menggali potensi-potensi yang dimiliki oleh peserta didik sehingga dapat berguna untuk diri sendiri maupun untuk orang lain. Hal ini tertuang dalam Undang – Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 1 yang menjelaskan bahwa :

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara

Berdasarkan pengertian pendidikan yang tercantum dalam Undang – Undang tersebut, pendidikan sangatlah diperlukan dalam kehidupan bangsa dan negara demi kemajuan bangsa dan negara.

Pada hakikatnya pendidikan berfungsi untuk mengembangkan potensi yang dimiliki individu, membentuk kepribadian individu yang cakap, kreatif, mandiri, berkarakter, serta bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa. Hal ini

selaras dengan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 2 Pasal 3 yang menyebutkan bahwa:

Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Berdasarkan fungsi pendidikan nasional yang tercantum dalam Undang-Undang tersebut terlihat dengan jelas bahwa pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam mengembangkan kemampuan dan membentuk watak seseorang serta peradaban bangsa yang bermartabat. Proses pembelajaran diselenggarakan dengan memberikan keteladanan, membangun kemauan, dan mengembangkan kreatifitas peserta didik.

Kurikulum Pendidikan adalah Salah satu komponen penting dalam pendidikan. Menurut Undang – Undang Nomor 20 Tahun 2003 menjelaskan bahwa Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.

Sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 81 A Tahun 2013 Tentang Implementasi Kurikulum dinyatakan bahwa mulai tahun pelajaran 2013/2014 diberlakukan kurikulum baru yaitu Kurikulum 2013 secara bertahap. Pengembangan Kurikulum 2013 merupakan langkah lanjutan dari pengembangan kurikulum Berbasis

Kompetensi (KBK) yang telah dirintis pada tahun 2004 dan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) pada tahun 2006.

Proses pembelajaran kurikulum 2013 dilakukan secara terpadu dan peserta didik dituntut untuk lebih aktif dan mandiri dalam proses pembelajaran sehingga guru hanya berperan sebagai fasilitator dan pembelajaran berpusat pada peserta didik bukan pada guru. Sehingga diharapkan pendidikan di Indonesia mampu menghasilkan lulusan yang berkompeten dan memiliki keseimbangan *soft skill* dan *hard skill* yang meliputi aspek kompetensi kognitif, afektif dan psikomotorik agar nantinya dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Pembelajaran yang diterapkan pada kurikulum 2013 adalah pembelajaran tematik-terpadu, pembelajaran berbasis tematik yang didasarkan pada tema dan kemudian dikaitkan antara mata pelajaran yang satu dengan yang lainnya. Oleh karena itu, dengan adanya penggabungan mata pelajaran tersebut akan memudahkan peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran di kelas dan membantu siswa dalam memahami materi pelajaran.

Mata pelajaran yang dimaksudkan dalam proses pembelajaran yakni Matematika, Bahasa Indonesia, Pkn, Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), dan PJOK. IPS mempunyai peranan penting untuk membantu siswa dalam mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap, nilai yang diperlukan untuk berpartisipasi dalam kehidupan masyarakat baik di tingkat lokal, nasional maupun global.

Pembelajaran di sekolah melibatkan komponen-komponen pembelajaran. guru, peserta didik, dan model belajar. Seorang guru memegang peranan penting dalam proses pembelajaran guna tercapainya tujuan pembelajaran, karena guru secara langsung dapat mempengaruhi, membina, mendidik dan meningkatkan kecerdasan serta keterampilan peserta didik khususnya yang diselenggarakan secara formal di sekolah, guru menentukan keberhasilan peserta didik.

Pembelajaran dapat dikatakan efektif dan optimal apabila tujuan pembelajaran dapat tercapai. Demi mencapai tujuan pembelajaran, seorang guru dapat menciptakan situasi dan kondisi belajar yang baik dan secara efektif. Guru dituntut untuk memiliki kreatifitas serta inovatif agar mampu menciptakan situasi pembelajaran yang menyenangkan. Seorang guru diharapkan memiliki cara atau model mengajar yang baik dan harus kreatif dalam memilih model pembelajaran.

Penerapan model pembelajaran dimaksudkan untuk mencapai tujuan belajar yang baik dan efektif yang dapat membuat siswa mampu berfikir kritis dan aktif serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, dibutuhkan kemampuan guru dalam menguasai model pembelajaran yang diterapkan, karena berperan dalam membantu proses pembelajaran yang lebih efektif. Nilai hasil belajar siswa dapat digunakan sebagai parameter untuk menilai keberhasilan proses kegiatan pembelajaran di sekolah dan juga dapat mengukur kinerja guru dalam melaksanakan proses pembelajaran.

Proses pembelajaran di kelas berdasarkan observasi awal yang dilaksanakan di SD Negeri 1 Patoman Kecamatan Pagelaran Kabupaten Pringsewu pada tanggal 03- 05 November 2016 diperoleh informasi bahwa kurikulum yang digunakan dalam proses pembelajaran di SD tersebut sudah menggunakan Kurikulum 2013. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, Hanya dikelas II dan IV yang sudah menggunakan kurikulum 2013. Di kelas IV khususnya, terbagi menjadi dua kelas yakni kelas IVA dengan jumlah siswa 35 dan kelas IVB berjumlah 32 siswa. Berikut tabel hasil belajar siswa :

Tabel 1. Hasil Ulangan Tengah Semester Ganjil Pembelajaran Tematik 1 dan 2 Siswa Kelas IVB SD Negeri 1 Patoman Tahun Ajaran 2016/2017

No	Interval Nilai	Bahasa Indonesia(%)	IPA(%)	IPS(%)	Matematika(%)
1	90 – 100	15,63	6,25	6,25	3,12
2	75 – 89	59,37	37,50	9,37	37,50
3	60 – 74	25,00	37,50	43,75	34,38
4	45 – 59	0,00	18,75	40,63	25,00

Sumber: Dokumentasi Nilai Kelas IV SD Negeri 1 Patoman Tahun Ajaran 2016/2017

Berdasarkan tabel tersebut, terlihat nilai ulangan tengah semester ganjil pembelajaran tematik 1 dan 2. Dalam interval nilai dalam tabel tersebut untuk mata pelajaran IPS sangat besar persentasenya dibanding Bahasa Indonesia, IPA dan Matematika .Itu terlihat pada interval nilai 45– 69 sebesar 40,63% dan 60–74 sebesar 43,75%. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar IPS dapat dikatakan relatif rendah dan terdapat lebih dari setengah dari jumlah siswa di kelas IVB.

Penyebab rendahnya hasil belajar IPS diduga terjadi disebabkan oleh proses pembelajaran yang berlangsung cenderung monoton. Guru menjelaskan dan siswa mendengarkan guru berbicara. Siswa cenderung duduk diam dibangkunya dan mendengarkan guru menjelaskan materi pokoknya dan yang terjadi adalah siswa bosan di kelas dan malas untuk mengikuti proses belajar.

Penyebab lain yang diduga terjadi adalah pemilihan model pembelajaran yang kurang tepat, yaitu pembelajaran yang masih cenderung berpusat pada guru sehingga siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran. Seorang guru dalam menyampaikan materi perlu memilih metode mana yang sesuai dengan siswa dan keadaan kelas sehingga siswa tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran. Selain itu, Penerapan metode yang kreatif dan variatif dalam pembelajaran di kelas dapat membuat siswa menjadi aktif mengikuti proses pembelajaran.

Salah satu model pembelajaran yang dapat membuat siswa dapat aktif mengeluarkan pendapat dan menemukan konsepnya sendiri adalah model pembelajaran *Discovery Learning*. Berdasarkan hasil penelitian pendahuluan yang dilakukan dengan mewawancarai guru kelas IV, model *Discovery Learning* belum diterapkan dalam pembelajaran di kelas, guru juga masih belum memahami model *Discovery Learning*.

Menurut Hosnan (2014: 282) mengemukakan bahwa *Discovery Learning* adalah suatu model untuk mengembangkan cara belajar aktif dengan menemukan sendiri, menyelidiki sendiri, maka hasil yang diperoleh akan setia dan tahan lama dalam ingatan. Maksud dari penggunaan model *Discovery*

Learning adalah agar proses pembelajaran semakin bervariasi dan tidak membosankan, sehingga membuat siswa semakin aktif dan semangat dalam mengikuti kegiatan proses pembelajaran. Siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran yang dapat membuat siswa menjadi mandiri, berpikir kritis dan demokratis sehingga hasil belajar siswa pun meningkat

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti ingin melakukan sebuah penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Model *Discovery Learning* Terhadap Hasil Belajar IPS Pada Pembelajaran Terpadu Kelas IV SD Negeri 1 Patoman Tahun Ajaran 2016/2017”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka identifikasi masalah yang diambil oleh penulis adalah sebagai berikut:

1. Hasil belajar IPS siswa pada pembelajaran terpadu masih rendah.
2. Proses pembelajaran bersifat monoton, sehingga kegiatan belajar mengajar yang selama ini dilaksanakan masih terkesan membosankan
3. Proses pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher centered*).
4. Guru di SD Negeri 1 Patoman belum menerapkan model pembelajaran *Discovery Learning*

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka penelitian ini hanya akan dibatasi pada :

1. Pengaruh penggunaan model *Discovery Learning* terhadap hasil belajar IPS pada pembelajaran terpadu di kelas IVB SD Negeri 1 Patoman tahun ajaran 2016/2017
2. Perbedaan penggunaan model *Discovery Learning* terhadap hasil belajar IPS pada pembelajaran terpadu di kelas IVB SD Negeri 1 Patoman tahun ajaran 2016/2017

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan pembatasan masalah di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah,

1. Apakah terdapat pengaruh penggunaan model *Discovery Learning* terhadap hasil belajar IPS pada pembelajaran terpadu di kelas IVB SD Negeri 1 Patoman tahun ajaran 2016/2017?''.
2. Apakah terdapat perbedaan penggunaan model *Discovery Learning* terhadap hasil belajar IPS pada pembelajaran terpadu di kelas IVB SD Negeri 1 tahun ajaran 2016/2017

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah

1. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan model *Discovery Learning* terhadap hasil belajar IPS pada pembelajaran terpadu di kelas IVB SD Negeri 1 Patoman tahun ajaran 2016/2017.

2. Untuk mengetahui perbedaan penggunaan model *Discovery Learning* terhadap hasil belajar IPS pada pembelajaran terpadu di kelas IVB SD Negeri 1 Patoman tahun ajaran 2016/2017.

F. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini diharapkan membawa manfaat secara langsung maupun tidak langsung untuk dunia pendidikan, adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Diharapkan hasil penelitian ini mampu memberikan sumbangan wawasan dan ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan khususnya Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang nantinya setelah menjadi guru dapat membantu siswa dalam meningkatkan prestasi belajarnya di sekolah.
- b. Hasil penelitian dapat digunakan sebagai pedoman dalam mengadakan penelitian selanjutnya yang lebih mendalam.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Siswa
 - 1) Melalui model *Discovery Learning* mampu mengatasi kejenuhan dan membuat siswa aktif dalam proses belajar mengajar untuk meningkatkan hasil belajar terlebih pada mata pelajaran IPS,.
- b. Bagi Guru

1) Guru dapat menggunakan model *Discovery Learning* sebagai alternatif untuk meningkatkan hasil belajar IPS.

c. Bagi Sekolah

Sebagai masukan dalam rangka mengefektifkan pembinaan serta pengembangan bagi guru agar dapat lebih profesional dalam melaksanakan proses pembelajaran sehingga mutu pendidikan di sekolah dapat ditingkatkan.

d. Peneliti

Dapat menggunakan model *Discovery Learning* untuk meningkatkan hasil belajar IPS sehingga dapat menjadi bekal untuk menjadi seorang guru yang profesional.

G. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini adalah mencakup hal-hal sebagai berikut.

1. Ruang lingkup objek penelitian

Ruang lingkup objek dalam penelitian ini adalah hasil belajar IPS pada pembelajaran terpadu di kelas IVB menggunakan model *Discovery Learning*

2. Ruang lingkup subjek penelitian

Ruang lingkup subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IVB SD Negeri 1 Patoman Kecamatan Pagelaran Kabupaten Pringsewu

3. Ruang lingkup waktu penelitian

Ruang lingkup waktu penelitian ini adalah pada semester genap tahun pelajaran 2016/2017

4. Ruang lingkup tempat penelitian

Ruang lingkup tempat penelitian ini adalah SD Negeri 1 Patoman Kecamatan Pagelaran Kabupaten Pringsewu

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Hakikat Belajar

1. Pengertian Belajar

Menurut Rusman (2013: 134) belajar adalah proses perubahan tingkah laku individu sebagai hasil dari pengalamannya dalam berinteraksi dengan lingkungan. Belajar bukan hanya sekadar menghafal, melainkan suatu proses mental yang terjadi dalam diri seseorang.

Menurut Hamalik (2008: 28) belajar adalah suatu bentuk pertumbuhan dan perubahan dalam diri seseorang yang dinyatakan dalam cara-cara tingkah laku yang baru sebagai hasil dari pengalaman.

Menurut Slameto (2010: 2) belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku seseorang yang diperoleh melalui pengalaman dalam berinteraksi dengan lingkungannya contohnya perubahan sikap dan tingkah laku, kecakapan, kebiasaan,

pengetahuan, pemahaman, keterampilan, serta perubahan aspek - aspek yang ada pada seseorang yang belajar.

2. Teori Belajar

Teori-teori belajar berkembang sejalan dengan berkembangnya psikologi pendidikan. Terdapat berbagai teori belajar, di antaranya yaitu teori belajar behavioristik, teori belajar kognitif dan teori belajar konstruktivistik.

1. Teori Belajar Behavioristik

Menurut Budiningsih, (2005: 19) teori belajar behavioristik “Belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai akibat dari adanya interaksi antara stimulus dan respon”. Dengan kata lain, belajar merupakan bentuk perubahan yang dialami siswa dalam hal kemampuannya untuk bertingkah laku dengan cara yang baru sebagai hasil interaksi antara stimulus dan respon. Seorang dianggap telah belajar sesuatu jika ia dapat menunjukkan perubahan tingkah lakunya.

2. Teori Belajar Kognitif

Perkembangan kognitif anak akan maju apabila melalui beberapa tahapan. Perkembangan kognitif bergantung pada seberapa jauh anak aktif memanipulasi dan berinteraksi dengan lingkungannya. Hal ini mengindikasikan bahwa lingkungan dimana anak belajar sangat menentukan proses perkembangan kognitif anak. Menurut Piaget dalam Komalasari (2015: 19), menyebutkan bahwa:

bagaimana seseorang memperoleh kecakapan intelektual, pada umumnya akan berhubungan dengan proses mencari keseimbangan antara apa yang ia rasakan dan ketahui pada

satu sisi dengan apa yang ia lihat sebagai suatu fenomena baru sebagai pengalaman dan persoalan.

3. Teori Belajar Konstruktivistik

Paham konstruktivistik menyatakan bahwa pengetahuan dibentuk sendiri oleh individu dan pengalaman merupakan kunci utama dari belajar bermakna. Menurut Budiningsih (2005: 58), teori konstruktivistik “Belajar merupakan suatu proses pembentukan pengetahuan”. Sedangkan menurut Slavin dalam Al-Tabany (2014: 29), teori konstruktivis adalah teori yang menyatakan bahwa:

siswa harus menemukan sendiri dan mentransformasikan informasi kompleks, mengecek informasi baru dengan aturan-aturan lama dan merevisinya apabila aturan itu tidak lagi sesuai.

Sedangkan menurut Schmidt dalam Rusman (2014: 231), dari segi paedagogis, pembelajaran berbasis masalah didasarkan pada teori belajar konstruktivistik dengan ciri:

- a. Pemahaman diperoleh dari interaksi dengan skenario permasalahan dan lingkungan belajar.
- b. Pergulatan dengan masalah dan proses inquiry masalah menciptakan disonansi kognitif yang menstimulasi belajar.
- c. Pengetahuan terjadi melalui proses kolaborasi negosiasi sosial dan evaluasi terhadap keberadaan sebuah sudut pandang.

Pada penelitian yang peneliti lakukan yang berjudul pengaruh model *Discovery Learning* terhadap hasil belajar IPS pada pembelajaran terpadu di kelas IV ini peneliti menggunakan teori pembelajaran konstruktivistik karena teori konstruktivistik merupakan sebuah teori pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara langsung untuk membangun pengetahuannya sendiri. Hal ini selaras dengan model

Discovery Learning dimana siswa berusaha untuk menemukan sendiri pengetahuannya dan membangun sendiri pengetahuannya.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh siswa setelah mengalami proses belajar. Menurut Sudjana dalam Kunandar (2010: 276) mengemukakan bahwa hasil belajar merupakan suatu akibat dari proses belajar dengan menggunakan alat pengukuran berupa tes yang disusun secara terencana, baik tes tertulis, tes lisan maupun tes perbuatan.

Menurut Susanto (2013: 5) hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar, selain itu, hasil belajar juga merupakan perubahan- perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Menurut Bloom (dalam Sudjana, 2012: 22-23) mengungkapkan bahwa:

- 1) Ranah kognitif yaitu memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.
- 2) Ranah afektif yaitu memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, percaya diri dan santun.
- 3) Ranah Psikomotor adalah menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan anak yang beriman dan berakhlak mulia.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut penulis dapat menyimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan sikap seseorang setelah

mengikuti proses belajar. Adapun indikator hasil belajar yang ingin dicapai dalam penelitian ini yakni meliputi 3 aspek yakni aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotorik. Namun, peneliti membatasi hanya pada aspek kognitif yang meliputi pengetahuan, pemahaman, aplikasi, dan analisis, hal itu nanti akan terlihat dalam berlangsungnya proses pembelajaran karena pada proses pembelajaran dengan menggunakan model *Discovery Learning* siswa berusaha untuk menemukan pengetahuannya sendiri guru hanya membantu serta membimbing dan pembelajaran berpusat pada siswa dengan siswa menggali potensi-potensi yang ada dalam dirinya

4. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar sebagai salah satu indikator pencapaian tujuan pembelajaran di kelas tidak lepas dari faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar itu sendiri. Menurut Susanto (2013: 12) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah sebagai berikut:

1. Faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri siswa, yang mempengaruhi kemampuan belajarnya.
 - 1) Faktor biologis, yang meliputi kesehatan, gizi, pendengaran, dan penglihatan. Jika salah satu faktor biologis terganggu, hal itu akan mempengaruhi hasil belajar siswa.
 - 2) Faktor psikologis, yang meliputi inteligensi, minat dan motivasi, serta perhatian ingatan berpikir.
 - 3) Faktor kelelahan yang meliputi kelelahan jasmani dan rohani
2. Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri siswa yang mempengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat.
 - 1) Faktor keluarga, yaitu lembaga pendidikan yang pertama dan terutama.

- 2) Faktor sekolah, yang meliputi metode mengajar, kurikulum, hubungan guru dengan siswa, siswa dengan siswa, dan berdisiplin di sekolah.
- 3) Faktor masyarakat, yang meliputi bentuk kehidupan masyarakat sekitar yang dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa.

B. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

1. Pengertian IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan bagian dari kurikulum sekolah, yang mempunyai peranan penting untuk membantu siswa dalam mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap, nilai yang diperlukan untuk berpartisipasi dalam kehidupan masyarakat baik di tingkat lokal, nasional maupun global. Menurut Trianto (2014: 171) IPS merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum dan budaya. Menurut Zubaedi (2011: 288) IPS adalah mata pelajaran di sekolah yang didesain atas dasar fenomena, masalah dan realitas sosial dengan pendekatan interdisipliner yang melibatkan berbagai cabang ilmu-ilmu sosial dan humaniora seperti kewarganegaraan, sejarah, geografi, ekonomi, sosiologi, antropologi, pendidikan.

Selanjutnya menurut Susanto (2013: 137) IPS adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora serta kegiatan dasar manusia yang dikemas secara ilmiah dalam rangka memberi wawasan dan pemahaman yang mendalam kepada peserta didik, khususnya di tingkat dasar dan menengah.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa IPS adalah ilmu yang mempelajari, menelaah, menganalisis tentang fenomena atau masalah yang berkaitan dengan isu sosial dengan pendekatan interdisipliner dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial (sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya).

2. Tujuan Pembelajaran IPS

Mata pelajaran IPS di sekolah dasar merupakan program pengajaran yang bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi dimasyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat. Menurut Zubaedi (2011: 289) tujuan pembelajaran IPS mencakup lima hal yaitu

- 1) Mengembangkan pengetahuan dasar kesosiologian, kegeografian, keekonomian, kesejarahan, dan kewarganegaraan (atau konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya).
- 2) Mengembangkan kemampuan berpikir kritis, keterampilan inkuiri, pemecahan masalah, dan keterampilan sosial.
- 3) Membangun komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai kemanusiaan (serta mengembangkan nilai-nilai luhur budaya bangsa).
- 4) Memiliki kemampuan berkomunikasi, berkompetisi,
- 5) Bekerja sama dalam masyarakat yang majemuk, baik dalam skala lokal, nasional, maupun internasional.

Gross dalam Trianto (2014: 173) menyebutkan bahwa tujuan pembelajaran IPS adalah untuk mengembangkan kemampuan peserta didik menggunakan penalaran dalam mengambil keputusan setiap persoalan yang dihadapinya. Menurut Chapin & Messick dalam Susanto (2013: 147)

tujuan pendidikan IPS di sekolah dapat dikelompokkan menjadi empat komponen, yaitu :

- 1) Memberikan kepada siswa pengetahuan tentang pengalaman manusia dalam kehidupan bermasyarakat pada masa lalu, sekarang, dan masa yang akan datang;
- 2) Menolong siswa untuk mengembangkan keterampilan untuk mencari dan mengolah atau memproses informasi;
- 3) Menolong siswa untuk mengembangkan nilai/sikap demokrasi dalam kehidupan bermasyarakat;
- 4) Menyediakan kesempatan kepada siswa untuk berperan serta dalam kehidupan sosial.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran IPS adalah untuk mengembangkan keterampilan inkuiri dan berpikir kritis yang dimiliki peserta didik, pengembangan sikap dan nilai dalam kehidupan sehari-hari, memberikan pemahaman pengetahuan peserta didik tentang pengalaman manusia dalam kehidupan bermasyarakat pada masa lalu, sekarang, dan masa yang akan datang.

C. Pembelajaran Terpadu

1. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Menurut Rusman (2013: 134) menyatakan bahwa :

pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses interaksi antara guru dengan siswa, baik interaksi secara langsung seperti kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung, yaitu dengan menggunakan berbagai media pembelajaran.

Selanjutnya, Menurut Hamalik (2012:57) pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun dari unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi dalam rangka untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Pendapat lain disampaikan oleh Menurut Komalasari (2015: 3), menyatakan bahwa:

Pembelajaran dapat didefinisikan sebagai suatu sistem atau proses membelajarkan subjek didik/pembelajar yang direncanakan atau didesain, dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis agar subjek didik/pembelajar dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses komunikasi antara peserta didik dan pendidik yang direncanakan atau didesain, dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis di bawah bimbingan, arahan, dan motivasi guru sehingga menuntut siswa secara aktif kreatif membangun pengetahuannya secara mandiri guna mencapai tujuan dan hasil belajar yang efektif dan efisien.

2. Ciri-ciri Pembelajaran

Rusman (2013:207) menjelaskan bahwa terdapat karakteristik atau ciri-ciri pembelajaran yaitu pembelajaran secara tim, didasarkan pada manajemen kooperatif, kemauan untuk bekerja sama, keterampilan bekerja sama. Menurut Hamalik (2012:65) ada tiga ciri khas yang terkandung dalam sistem pembelajaran, yaitu sebagai berikut.

- 1) Rencana, ialah penataan ketenagaan, material, dan prosedur, yang merupakan unsur-unsur sistem pembelajaran, dalam suatu rencana khusus.

- 2) Kesalingtergantungan (interdependence), antara unsur-unsur sistem pembelajaran yang serasi dalam suatu keseluruhan.
- 3) Tujuan, sistem pembelajaran mempunyai tujuan tertentu yang hendak dicapai.

Menurut Siregar (2010:13) terdapat beberapa ciri pembelajaran yaitu; merupakan upaya sadar dan disengaja, pembelajaran harus membuat siswa belajar, tujuan harus ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan, pelaksanaannya terkendali baik isinya, waktu proses, maupun hasilnya.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri pembelajaran yaitu : pembelajaran bersifat saling ketergantungan sistem pembelajaran dalam mencapai tujuan yang hendak dicapai, adanya rencana dalam belajar, pelaksanaannya dalam pembelajaran dapat terkendali, baik isinya, waktu proses, maupun hasilnya.

3. Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran adalah perubahan perilaku atau kompetensi yang akan dicapai pada siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Menurut Gerlach dan Ely dalam Anni (2004:5) tujuan pembelajaran merupakan deskripsi tentang perubahan perilaku yang diinginkan yang menunjukkan bahwa belajar telah terjadi. Menurut Hamalik (2012:76) tujuan pembelajaran terdiri dari kebutuhan siswa, mata pelajaran, dan pendidik.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran adalah untuk mengembangkan atau mengubah tingkah laku

peserta didik sesuai dengan yang diinginkan yang menunjukkan bahwa belajar telah terjadi.

4. Pengertian Pembelajaran Terpadu

Istilah pembelajaran terpadu sering juga disebut pembelajaran tematik, yakni pembelajaran berdasarkan tema. Pembelajaran tematik diterapkan pada kurikulum 2013 yang saat ini terus diterapkan. Kurikulum 2013 mulai berlaku pada tahun pelajaran 2013/2014 menggantikan kurikulum sebelumnya yakni Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Kurikulum 2013 memiliki empat aspek penilaian, yaitu aspek pengetahuan, aspek keterampilan, aspek sikap, dan perilaku. Sehingga dapat tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan. Di kurikulum 2013 terdapat 4 Kompetensi inti diantaranya;

- KI.1: Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- KI.2: Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
- KI.3: Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
- KI.4: Menyajikan 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.

Menurut Poerwadarminta dalam Daryanto (2014: 45) Pembelajaran tematik terpadu adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema

untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa.

Sedangkan menurut Ichsan dalam Daryanto (2014: 45) mengemukakan pembelajaran tematik terpadu merupakan suatu strategi/pendekatan pembelajaran yang melibatkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman yang bermakna kepada siswa, dengan situasi menyenangkan tanpa tekanan dan ketakutan.

Selanjutnya, menurut Rusman (2014: 254), menyatakan bahwa:

pembelajaran tematik merupakan salah satu model dalam pembelajaran terpadu (*integrated instruction*) yang merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan siswa, baik secara individual maupun kelompok, aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara holistik, bermakna, dan autentik.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran terpadu adalah pendekatan pembelajaran yang berpusat pada tema dengan mengaitkan beberapa mata pelajaran yang memungkinkan siswa, baik secara individual maupun kelompok, aktif menggali dan menemukan konsep baru serta prinsip-prinsip keilmuan secara bermakna, holistik, dan autentik yang relevan dengan konsep yang akan dibelajarkan.

5. Karakteristik Pembelajaran Terpadu

Pembelajaran tepadu pada prinsipnya menempatkan siswa sebagai pemeran utama, dan guru hanya sebagai fasilitator. Pembelajaran terpadu memiliki berbagai karakteristik. Menurut Rusman (2014: 258), pembelajaran tematik memiliki karakteristik-karakteristik sebagai berikut:

- 1) Berpusat pada siswa

- 2) Memberikan pengalaman langsung
- 3) Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas
- 4) Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran
- 5) Bersifat fleksibel
- 6) Hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa
- 7) Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.

Menurut Suryani dan Agung (2012: 101), menyatakan bahwa karakteristik pembelajaran terpadu adalah:

- 1) Holistik
Suatu gejala atau fenomena yang menjadi pusat perhatian dalam pembelajaran terpadu diamati dan dikaji dari berbagai bidang kajian.
- 2) Bermakna
Pengkajian suatu fenomena dengan membentuk jalinan antar konsep-konsep yang berhubungan menghasilkan skema. Hal ini akan berdampak pada keberadaan dari materi yang dipelajari.
- 3) Otentik
Pembelajaran terpadu memungkinkan siswa memahami secara langsung prinsip dan konsep yang ingin dipelajarinya melalui kegiatan belajar secara langsung.
- 4) Aktif
Pembelajaran terpadu menekankan kreativitas siswa dalam pembelajaran baik fisik, mental, intelektual, maupun emosional guna mencapai hasil belajar yang optimal dengan mempertimbangkan hasrat, minat, dan kemampuan siswa sehingga mereka termotivasi untuk terus menerus belajar.

Selanjutnya menurut Ismawati dan Umayu (2012: 143), menyatakan bahwa karakteristik pembelajaran terpadu memiliki ciri sebagai berikut:

- 1) Berpusat pada siswa
- 2) Menempatkan siswa sebagai subjek belajar, guru sebagai fasilitator yang memberikan kemudahan-kemudahan kepada siswa untuk melakukan kegiatan belajar
- 3) Memberikan pengalaman langsung
- 4) Memberikan pengalaman langsung dan nyata kepada siswa
- 5) Keterpaduan mata pelajaran
- 6) Pemisahan antar mata pelajaran menjadi tidak begitu jelas
- 7) Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran
- 8) Menyajikan konsep-konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran
- 9) Pembelajaran terpadu bersifat luwes
- 10) Pembelajaran terpadu sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa
- 11) Pembelajaran terpadu menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa karakteristik pembelajaran terpadu adalah pembelajaran berpusat pada siswa, yang memberikan pengalaman langsung melalui konsep-konsep dari berbagai mata pelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa sehingga siswa termotivasi untuk belajar terus menerus guna mencapai hasil belajar yang optimal.

D. Model Pembelajaran

1. Pengertian Model Pembelajaran

Ketercapaian dalam mencapai tujuan pembelajaran dipengaruhi oleh beberapa faktor, salah satunya ketepatan dalam memilih model pembelajaran. Model pembelajaran merupakan suatu cara yang digunakan oleh guru dengan tujuan untuk membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Joyce dalam Al-Tabany(2014 : 23) menyatakan bahwa

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang digunakan dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk didalamnya buku, film, komputer, kurikulum, dan lain-lain.

Menurut Komalasari (2015: 57) menjelaskan bahwa model pembelajaran adalah pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah cara/teknik pembelajaran yang disajikan secara sistematis dari awal sampai akhir pembelajaran yang berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan guru dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar-mengajar sehingga tercapainya tujuan pembelajaran.

2. Model- Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan khas oleh guru. Terdapat berbagai macam model pembelajaran yang dapat membantu guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan kelebihan dan kekurangan dari masing-masing model pembelajaran tersebut guna mencapai tujuan pembelajaran

Secara garis besar, model-model pembelajaran tersebut akan dijelaskan sebagai berikut:

1. Model Pembelajaran Inkuiri

Inkuiri adalah investigasi tentang ide, pertanyaan, atau permasalahan.

Menurut Sani (2015: 89), menyatakan bahwa:

Pembelajaran berbasis inkuiri mencakup proses mengajukan permasalahan, memperoleh informasi, berpikir kreatif tentang kemungkinan penyelesaian masalah, membuat keputusan, dan membuat kesimpulan.

Model pembelajaran inkuiri menekankan pada proses penyelidikan ide, pertanyaan, atau permasalahan guna mengumpulkan informasi

dan menyelesaikan berdasarkan fakta dan pengamatan. Menurut Gulo dalam Trianto (2009: 166) model pembelajaran inkuiri adalah:

suatu rangkaian kegiatan belajar yang melibatkan secara maksimal seluruh kemampuan siswa untuk mencari dan menyelidik secara sistematis, kritis, logis, analitis, sehingga mereka dapat merumuskan sendiri penemuannya dengan percaya diri.

2. Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Discovery adalah menemukan konsep yang belum diketahui melalui pengamatan dan percobaan. Menurut Sani (2015: 97), menyatakan bahwa pembelajaran *Discovery Learning* merupakan metode pembelajaran kognitif yang menuntut guru lebih kreatif menciptakan situasi yang dapat membuat peserta didik belajar aktif menemukan pengetahuan sendiri.

Model pembelajaran *Discovery Learning* menekankan pada siswa untuk menemukan dan membangun sendiri konsep atau pengetahuannya melalui pengamatan dan percobaan sehingga siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

Menurut Budiningsih (2005: 43) model *Discovery Learning* adalah memahami konsep, arti, dan hubungan, melalui proses intuitif untuk akhirnya sampai kepada suatu kesimpulan.

3. Model Pembelajaran Berbasis Proyek

Pembelajaran berbasis proyek merupakan pembelajaran yang berpusat pada siswa dalam merancang, membuat, dan menampilkan produk/proyek. Menurut Sani (2015: 172), menyatakan bahwa:

Project based learning merupakan strategi belajar mengajar yang melibatkan siswa untuk mengerjakan sebuah proyek yang bermanfaat untuk menyelesaikan permasalahan masyarakat atau lingkungan. Permasalahan yang dikaji merupakan permasalahan yang kompleks dan membutuhkan penguasaan berbagai konsep atau materi pelajaran dalam upaya penyelesaiannya.

Model pembelajaran berbasis proyek menekankan siswa untuk mengembangkan kreativitasnya dalam merancang dan membuat produk atau proyek yang dapat dimanfaatkan guna mengatasi permasalahan yang ada di masyarakat atau lingkungan. Menurut Abidin (2014: 167) menyatakan model pembelajaran berbasis proyek adalah model pembelajaran yang secara langsung melibatkan siswa dalam proses pembelajaran melalui kegiatan penelitian untuk mengerjakan dan menyelesaikan suatu proyek pembelajaran tertentu.

4. Model Pembelajaran Berbasis Permasalahan

Pembelajaran berbasis masalah merupakan pembelajaran yang menyajikan masalah dunia nyata untuk diselesaikan oleh siswa.

Menurut Sani (2015: 127), menyatakan bahwa:

Problem based learning (PBL) merupakan pembelajaran yang penyampaian dilakukan dengan cara menyajikan suatu permasalahan, mengajukan pertanyaan-pertanyaan, memfasilitasi penyelidikan, dan membuka dialog. Permasalahan yang dikaji hendaknya merupakan permasalahan kontekstual yang ditemukan peserta didik dalam kehidupan sehari-hari.

Model pembelajaran berbasis masalah menekankan pada proses penyelidikan dalam menyelesaikan masalah dunia nyata, sehingga dapat membuat siswa terlibat aktif dalam pembelajaran serta dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam

menyelesaikan masalah. Menurut Moffit dalam Rusman (2014: 241) mengemukakan bahwa model *problem based learning* merupakan:

suatu model pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata bagi suatu konteks bagi siswa untuk belajar tentang berfikir kritis dan keterampilan memecahkan masalah serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensi dari materi pelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, peneliti menggunakan model *Discovery Learning* atau model pembelajaran berbasis penemuan. Melalui model ini diharapkan pembelajaran berjalan lebih optimal serta dapat meningkatkan hasil belajar terlebih hasil belajar IPS siswa.

E. Model Pembelajaran *Discovery Learning*

1. Pengertian Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Model pembelajaran *Discovery Learning* merupakan model pembelajaran berbasis penemuan . Menurut Hosnan (2014: 282) *Discovery Learning* adalah belajar untuk menemukan, dimana seorang siswa dihadapkan dengan suatu masalah atau situasi yang tampaknya ganjil sehingga siswa dapat mencari jalan pemecahan secara individu ataupun kelompok sehingga hasil yang diperoleh akan setia dan tahan lama dalam ingatan.

Model *Discovery Learning* berusaha meletakkan dasar dan mengembangkan cara berpikir ilmiah, murid ditempatkan sebagai subjek yang belajar, peranan guru dalam model *Discovery Learning* adalah pembimbing belajar dan fasilitator belajar.. Menurut Budiningsih (2005: 43) model *Discovery Learning* adalah memahami konsep, arti, dan

hubungan, melalui proses intuitif untuk akhirnya sampai kepada suatu kesimpulan .

Menurut Sani (2015: 97), menyatakan bahwa pembelajaran *Discovery Learning* merupakan metode pembelajaran kognitif yang menuntut guru lebih kreatif menciptakan situasi yang dapat membuat peserta didik belajar aktif menemukan pengetahuan sendiri. Dalam model pembelajaran *Discovery Learning* bahan ajar tidak disajikan dalam bentuk akhir, siswa dituntut untuk melakukan berbagai kegiatan menghimpun informasi, membandingkan, mengkategorikan, menganalisis, mengintegrasikan, mereorganisasikan bahan serta membuat kesimpulan.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, peneliti menyimpulkan bahwa model pembelajaran *Discovery Learning* adalah proses pembelajaran yang menuntut siswa menemukan suatu konsep yang belum diketahui sebelumnya dengan cara melakukan suatu pengamatan dan penelitian dari masalah yang diberikan oleh guru yang bertujuan agar siswa berperan sebagai subjek belajar terlibat secara aktif dalam pembelajaran di kelas.

2. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Model pembelajaran tentunya memiliki kelebihan dan kekurangan begitu juga dengan model pembelajaran *Discovery Learning*. Menurut Hosnan (2014:287-288) Kelebihan model pembelajaran *Discovery Learning*

- 1) Membantu siswa untuk memperbaiki dan meningkatkan keterampilan-keterampilan dan proses-proses kognitif.
- 2) Pengetahuan yang diperoleh melalui metode ini sangat pribadi dan ampuh karena menguatkan pengertian, ingatan dan transfer.
- 3) Dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk memecahkan masalah
- 4) Membantu siswa memperkuat konsep dirinya, karena memperoleh kepercayaan bekerja sama dengan orang lain
- 5) Mendorong keterlibatan keaktifan siswa
- 6) Mendorong siswa untuk berfikir intuisi dan merumuskan hipotesis sendiri
- 7) Melatih siswa belajar mandiri

Selanjutnya, pendapat lain diungkapkan mengenai beberapa kelebihan metode penemuan menurut Kurniasih & Sani (2014 : 66-67) adalah sebagai berikut:

- 1) Menimbulkan rasa senang pada siswa, karena tumbuhnya rasa menyelidiki dan berhasil.
- 2) Siswa akan mengerti konsep dasar dan ide-ide lebih baik.
- 3) Mendorong siswa berfikir dan bekerja atas inisiatif sendiri
- 4) Siswa belajar dengan memanfaatkan berbagai jenis sumber belajar

Selain memiliki kelebihan, model pembelajaran *Discovery Learning* juga memiliki kelemahan. Menurut Hosnan (2014; 288-289) beberapa kelemahan dari model *Discovery Learning* yaitu (1) menyita banyak waktu karena guru dituntut mengubah kebiasaan mengajar yang umumnya sebagai pemberi informasi menjadi fasilitator, motivator dan pembimbing, (2) kemampuan berfikir rasional siswa ada yang masih terbatas dan (3) tidak semua siswa dapat mengikuti pelajaran dengan cara ini. Setiap model pembelajaran pasti memiliki kekurangan, namun kekurangan tersebut dapat diminimalisir agar berjalan secara optimal.

3. Langkah-Langkah Pelaksanaan Model *Discovery Learning*

Model *Discovery Learning* membantu siswa untuk meningkatkan keterampilan belajar dan tercapinya suatu tujuan belajar sehingga nantinya siswa dapat mencapai hasil belajar yang baik dan dapat digunakan untuk kelangsungan kehidupannya. Terdapat langkah-langkah penerapan model *Discovery Learning* yang harus diperhatikan agar pembelajaran sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Kurniasih & Sani (2104 : 68-71) langkah-langkah model *Discovery Learning* yakni :

- 1) Menentukan tujuan pembelajaran
- 2) Melakukan identifikasi karakteristik siswa (kemampuan awal, minat, gaya belajar, dan sebagainya)
- 3) Memilih materi pelajaran.
- 4) Menentukan topik-topik yang harus dipelajari siswa secara induktif (dari contoh-contoh generalisasi)
- 5) Mengembangkan bahan-bahan belajar yang berupa contoh- contoh, ilustrasi, tugas dan sebagainya untuk dipelajari siswa

Sedangkan dalam mengaplikasikan *Discovery Learning* di kelas, ada beberapa prosedur yang harus dilaksanakan dalam kegiatan belajar mengajar secara umum sebagai berikut:

1. *Stimulation* (Stimulasi/Pemberian rangsangan)

Pertama-tama pada tahap ini pelajar dihadapkan pada sesuatu yang menimbulkan tanda tanya, kemudian dilanjutkan untuk tidak memberi generalisasi, agar timbul keinginan untuk menyelidiki sendiri. Disamping itu guru dapat memulai kegiatan KBM dengan mengajukan pertanyaan, anjuran membaca buku, dan aktivitas belajar lainnya yang mengarah pada persiapan pemecahan masalah.

2. *Problem statement* (Pernyataan/Identifikasi masalah)

Setelah dilakukan stimulasi langkah selanjutnya adalah guru member 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)

3. *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) berbagai informasi yang relevan, membaca literatur, mengamati objek, wawancara dengan nara sumber, melakukan uji coba sendiri dan sebagainya.

4. *Data Processing* (Pengolahan Data)

Semua informasi hasil bacaan, wawancara, observasi, dan sebagainya, semuanya diolah, diacak, diklasifikasikan, ditabulasi, bahkan bila perlu dihitung dengan cara tertentu serta ditafsirkan pada tingkat kepercayaan tertentu.

5. *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 data processing.

6. *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.

Model *Discovery Learning* adalah proses pembelajaran yang menuntut siswa menemukan suatu konsep yang belum diketahui sebelumnya dengan cara melakukan suatu pengamatan dan penelitian dari masalah yang diberikan oleh guru bertujuan untuk menciptakan siswa yang aktif dan mandiri dalam menemukan solusi dari masalah di kegiatan pembelajaran, serta melatih kemampuan berfikir siswa dan keterampilan kepercayaan diri dalam memutuskan sesuatu secara objektif.

Adapun langkah-langkah pembelajaran dengan model *Discovery Learning* yang digunakan dalam penelitian ini yakni(1) memberikan stimulus kepada siswa (2) mengidentifikasi permasalahan yang relevan dengan bahan pelajaran, merumuskan masalah kemudian menentukan jawaban sementara(hipotesis),(3) Membagi siswa untuk kegiatan berdiskusi,(4) Memfasilitasi siswa dalam kegiatan pengumpulan data dan mengolah hipotesisnya,(5) mengarahkan siswa untuk menarik kesimpulan

berdasarkan hasil diskusi (6) Mengarahkan siswa untuk mengkomunikasikan hasil temuannya.

F. Penelitian Relevan

Banyak penelitian yang telah dilakukan mengenai model pembelajaran *Discovery Learning* dalam rangka meningkatkan hasil belajar siswa, dalam penelitian tersebut dinyatakan bahwa adanya pengaruh penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* terhadap hasil belajar siswa. Penelitian yang relevan tentang model pembelajaran *Discovery Learning* diantaranya sebagai berikut:

1. Bayu Ning Atmoko (2016) dalam penelitiannya tentang, "Penerapan Model *Discovery* Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IVB SD Negeri 1 Bumi Kencana Lampung Tengah". Berdasarkan hasil penelitian tersebut maka dapat diambil kesimpulan bahwa penerapan model *Discovery* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPS siswa kelas IVB SD Negeri 1 Bumi Kencana Lampung Tengah.
2. Nurlita Ningsih(2015) dalam penelitiannya tentang, "Penerapan Model *Discovery Learning* dengan metode Inkuiri Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD Negeri 3 Metro Barat". Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Discovery Learning* dengan metode inkuiri dapat meningkatkan hasil belajar IPA. Hal

tersebut ditunjukkan dari persentase ketuntasan sikap siswa yang mencapai predikat minimal mulai berkembang pada siklus I sebesar 64,71% dengan nilai rata-rata 65,44 meningkat pada siklus II menjadi 82,35% dengan nilai rata-rata 79,23. Persentase ketuntasan keterampilan siswa yang mencapai predikat minimal terampil pada siklus I sebesar 61,76% dengan nilai rata-rata 64,15 kemudian meningkat pada siklus II menjadi 79,41% dengan nilai rata-rata 79,04. Persentase ketuntasan nilai pengetahuan siswa yang telah mencapai KKM pada siklus I sebesar 64,71% dengan nilai rata-rata 68,18 meningkat pada siklus II menjadi 82,35% dengan nilai rata-rata 78,12.

3. Isna Malihatul Aini(2015) dengan penelitian yang berjudul, "Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Kelas V SD Negeri 2 Labuhan Ratu Bandarlampung Tahun Pelajaran 2014/2015" Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar tematik siswa pada model pembelajaran *Discovery Learning* lebih tinggi dari nilai rata-rata hasil belajar tematik siswa pada model konvensional. Serta nilai rata-rata aktivitas belajar siswa pada model *Discovery Learning* lebih tinggi dari nilai rata-rata aktivitas belajar siswa pada model konvensional. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan model *Discovery Learning* terhadap hasil belajar tematik siswa kelas V SD Negeri 2 Labuhan Ratu Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2014/2015
(Sumber: digilib UNILA diakses pada 30 Januari 2017)

Berdasarkan penelitian yang relevan yang pernah dilakukan oleh peneliti sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa model *Discovery Learning* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Sehingga, dari penelitian tersebut dapat dilakukan sebuah penelitian eksperimen mengenai pengaruh model *Discovery Learning* terhadap hasil belajar IPS pada pembelajaran terpadu di kelas IV SD Negeri 1 Patoman

G. Kerangka Pikir Penelitian

Kerangka pikir dalam penelitian ini yakni sebagai berikut :

Gambar 1. Diagram Pengaruh Variabel Bebas dengan Variabel Terikat



(Keterangan : X = Variabel Bebas, Y = Variabel Terikat)

Penggunaan metode pembelajaran konvensional seperti ceramah adalah metode pembelajaran yang masih berpusat kepada guru sebagai sumber informasi utama dan kurang melibatkan siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini akan mengakibatkan siswa kurang aktif dan cenderung merasa bosan dan jenuh. Selain itu juga, pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran juga tidak maksimal karena mereka tidak terlibat langsung dalam proses pembelajaran.

Rendahnya hasil belajar IPS diduga disebabkan oleh proses pembelajaran yang berlangsung cenderung monoton. Guru menjelaskan dan siswa mendengarkan guru berbicara. Siswa cenderung duduk diam dibangkunya dan mendengarkan guru menjelaskan materi pokoknya dan yang terjadi adalah siswa bosan di kelas dan malas untuk mengikuti proses belajar.

Selain itu penyebab lain yang diduga terjadi adalah pemilihan model pembelajaran yang kurang tepat, yaitu pembelajaran yang masih cenderung berpusat pada guru sehingga siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran. Seorang guru dalam menyampaikan materi perlu memilih metode mana yang sesuai dengan siswa dan keadaan kelas sehingga siswa tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran. Karena penerapan metode yang kreatif dan variatif dapat menjadi alternatif untuk guru dalam pembelajaran di kelas sehingga siswa menjadi aktif dalam mengikuti proses pembelajaran yang berlangsung..

Salah satu alternatif untuk memperbaiki pembelajaran tersebut adalah dengan pemilihan model pembelajaran yang tepat. Model pembelajaran *Discovery Learning* mengacu kepada teori belajar yang didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang terjadi bila pelajar tidak disajikan dengan pelajaran dalam bentuk akhir, tetapi diharapkan siswa dapat mengorganisasi sendiri. Dalam menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* guru berperan sebagai pembimbing dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara aktif, guru

harus dapat membimbing dan mengarahkan kegiatan belajar siswa sesuai dengan tujuan yang akan dicapai.

Model *Discovery Learning* adalah proses pembelajaran yang menuntut siswa menemukan suatu konsep yang belum diketahui sebelumnya dengan cara melakukan suatu pengamatan dan penelitian dari masalah yang diberikan oleh guru bertujuan untuk menciptakan siswa yang aktif dan mandiri dalam menemukan solusi dari masalah di kegiatan pembelajaran, serta melatih kemampuan berfikir siswa dan keterampilan kepercayaan diri dalam memutuskan sesuatu secara objektif.

Adapun langkah-langkah pembelajaran dengan model *Discovery Learning* yang digunakan dalam penelitian ini yakni(1) memberikan stimulus kepada siswa (2) mengidentifikasi permasalahan yang relevan dengan bahan pelajaran, merumuskan masalah kemudian menentukan jawaban sementara(hipotesis),(3) Membagi siswa untuk kegiatan berdiskusi,(4) Memfasilitasi siswa dalam kegiatan pengumpulan data dan mengolah hipotesisnya,(5) mengarahkan siswa untuk menarik kesimpulan berdasarkan hasil diskusi (6) Mengarahkan siswa untuk mengkomunikasikan hasil temuannya. Sehingga hasil yang diharapkan pada pembelajaran IPS di sekolah dengan menggunakan model *Discovery Learning* dapat meningkat.

I. Hipotesis

Menurut Arikunto (2013: 71) hipotesis adalah “suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian sampai terbukti melalui data yang terkumpul”. Menurut Sugiyono (2016: 63) “Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan”.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa hipotesis adalah dugaan sementara yang masih perlu dibuktikan kebenarannya melalui penelitian. Berdasarkan tinjauan pustaka dan kerangka pikir yang telah dikemukakan di atas dirumuskan hipotesis sebagai berikut:

Hipotesis pada penelitian ini:

1. Ada pengaruh penggunaan model *Discovery Learning* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IVB Sekolah Dasar Negeri 1 Patoman Kecamatan Pagelaran Tahun Ajaran 2016/2017.
2. Ada perbedaan penggunaan model *Discovery Learning* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IVB Sekolah Dasar Negeri 1 Patoman Kecamatan Pagelaran Tahun Ajaran 2016/2017.

III. METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan metode eksperimen semu (*quasi eksperiment*) dengan desain *posttest only control group design*. Menurut Sugiyono (2014: 114) *posttest only control group design* merupakan desain penelitian dengan memberikan tes di akhir pembelajaran pada kelas eksperimen dan kelas control setelah diberi perlakuan.

Pada kelas eksperimen dilaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model *Discovery Learning* sedangkan pada kelas kontrol dilakukan pembelajaran konvensional, yaitu dengan metode ceramah, tanya jawab, dan pemberian tugas. Selanjutnya dilaksanakan tes akhir untuk mengetahui hasil belajar IPS siswa tentang kemampuan kognitif siswa yang telah mengikuti pembelajaran.

Secara sederhana, desain penelitian yang digunakan dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Desain Penelitian

Kelompok	Perlakuan	<i>Posstest</i>
Eksperimen (IV B)	Pembelajaran IPS dengan menggunakan model <i>Discovery Learning</i>	Hasil belajar kemampuan kognitif siswa
Kontrol(IVA)	Pembelajaran konvensional	Hasil belajar kemampuan kognitif siswa

Sumber : Sugiyono (2013: 116).

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Patoman kecamatan Pagelaran Kabupaten Pringsewu Tahun Ajaran 2016/2017

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini telah diawali dengan observasi pada penelitian pendahuluan pada tanggal 03-05 November 2016 dan penelitian akan dilaksanakan pada semester genap di kelas IV Tahun Ajaran 2016/2017

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2013: 117).

Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri 1 Patoman Kecamatan Pagelaran Kabupaten Pringsewu pada semester genap tahun pelajaran 2016/2017.

Tabel 3. Data Jumlah Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Patoman tahun ajaran 2016/2017

Kelas	Banyak Siswa		Jumlah
	L	P	
IVA	23	12	35
IV B	18	14	32

Sumber : Dokumentasi Administrasi Sekolah SD 1 Patoman Tahun Pelajaran 2016/2017

2. Sampel Penelitian

Sugiyono (2013: 118) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sedangkan menurut pendapat Arikunto (2010: 174) sampel atau contoh adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Sehingga dapat disimpulkan bahwa sampel adalah jumlah atau karakteristik yang mewakili populasi yang diteliti.

Selanjutnya menurut Sugiyono (2013: 118) teknik sampling merupakan teknik pengambilan sampel untuk menentukan sampel yang akan digunakan dalam penelitian, terdapat berbagai teknik sampling yang digunakan. Penelitian ini menggunakan teknik sampling *non probability sampling* dengan jenis teknik *purposive sampling*. *Purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Pertimbangan diambilnya kelas IVB sebanyak 32 siswa adalah karena

jumlah siswa nilai mata pelajaran IPS di bawah KKM pada kelas IVB yang cukup banyak yaitu 23 siswa sehingga peneliti perlu melakukan penelitian dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* yang peneliti ambil pada penelitian ini.

D. Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2014: 63), mengemukakan bahwa variabel penelitian adalah “suatu sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Penelitian ini terdiri dari variabel bebas (*independen*) dan variabel terikat (*dependen*).

1. Menurut Sugiyono (2014: 63) variabel bebas adalah “variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat (*dependen*)”. Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu model *Discovery Learning*, dilambangkan dengan (X).
2. Menurut Sugiyono (2014: 63) variabel terikat adalah “variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas (*independent*)”. Variabel terikat dalam penelitian ini yaitu hasil belajar IPS siswa, dilambangkan dengan (Y).

E. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel

1. Definisi Konseptual Variabel

Definisi konseptual variabel penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Penggunaan model *Discovery Learning* adalah suatu kegiatan pembelajaran dengan menggunakan sebuah model pembelajaran yakni model *Discovery Learning*. Model ini merupakan model belajar untuk menemukan, dimana seorang siswa dihadapkan dengan suatu masalah atau situasi yang tampaknya ganjil sehingga siswa dapat mencari jalan pemecahan secara individu ataupun kelompok sehingga hasil yang diperoleh akan setia dan tahan lama dalam ingatan.
- 2) Hasil belajar IPS adalah kemampuan yang dimiliki oleh siswa yang menyangkut aspek kognitif,afektif dan psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar yang dicapai dalam bentuk angka atau skor pada setiap akhir pembelajaran. Pada penelitian ini peneliti melakukan penelitian hanya pada aspek kognitif hasil belajar IPS siswa.

2. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Penggunaan model *Discovery Learning* adalah suatu model pembelajaran dengan menggunakan langkah-langkah yang meliputi : Stimulasi/pemberian rangsangan, pernyataan/identifikasi masalah, pengumpulan data, pengolahan data, pembuktian, menarik kesimpulan/generalisasi dan evaluasi.

- 2) Hasil belajar IPS penelitian ini dapat dilihat dari nilai atau skor yang didapat siswa setelah mengerjakan tes. Tes yang dimaksud adalah tes formatif dalam bentuk tes objektif berupa pilihan ganda sebanyak 20 item.

F. Jenis dan Teknik Pengumpulan Data

1. Jenis Data

Menurut Siregar (2013: 37) data merupakan kumpulan fakta, angka, atau segala sesuatu yang dapat dipercaya kebenarannya untuk dapat dijadikan dasar penarikan kesimpulan. Data pada penelitian ini adalah data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif berupa angka dan data kualitatif berupa aktifitas siswa saat pembelajaran.

2. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

1. Teknik Tes

Menurut Arikunto (2013: 193) tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Siswa diberikan tes dalam bentuk *posttest* untuk mendapatkan data hasil dari pemahaman konsep. Tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui data hasil belajar IPS siswa untuk kemudian diteliti guna melihat pengaruh dari perlakuan model pembelajaran *Discovery Learning*.

2. Teknik Dokumentasi

Teknik pengumpulan data lainnya yang digunakan adalah dokumentasi. Menurut Arikunto (2013: 201) “dokumentasi, dari asal katanya dokumen, yang artinya barang-barang tertulis”. Teknik dokumentasi digunakan untuk mendapatkan data yang diperlukan dalam penelitian seperti catatan, arsip sekolah, perencanaan pembelajaran, dan data guru. Selain itu, dokumentasi juga digunakan untuk melihat gambaran proses pelaksanaan penelitian yang dilaksanakan di dalam kelas.

3. Teknik Observasi

Sutrisno Hadi dalam Sugiyono (2013: 203) mengemukakan bahwa, observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan bila, peneliti berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar.

Observasi dalam penelitian ini digunakan pada saat penelitian pendahuluan untuk mengamati pembelajaran yang dilaksanakan guru di dalam kelas dan untuk melihat keaktifan belajar siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning*.

Adapun indikator untuk mengamati hasil belajar IPS siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan model *Discovery Learning* yakni :

- 1) Pemberian masalah dengan aktifitas siswa yakni mengajukan pertanyaan, mengemukakan pendapat mengenai masalah yang muncul, dan memahami permasalahan yang muncul
- 2) Identifikasi masalah dengan aktifitas siswa yakni mengidentifikasi apa saja masalah yang muncul dan membuat kesimpulan sementara terhadap masalah yang ada
- 3) Pengumpulan data dengan aktifitas siswa yakni mengumpulkan informasi untuk membuktikan hipotesis
- 4) Mengolah informasi untuk menyelesaikan masalah dengan aktifitas siswa yakni mengolah informasi untuk menguji informasi untuk menyelesaikan masalah
- 5) Membuktikan hipotesis dengan aktifitas siswa yakni menyampaikan hasil diskusi dan menanggapi hasil diskusi kelompok
- 6) Menarik kesimpulan dan membuat rangkuman

G. Instrumen Penelitian

1. Jenis Instrumen

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Salah satu tujuan dibuatnya instrumen adalah untuk memperoleh data dan informasi yang lengkap

mengenai hal-hal yang ingin dikaji. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah non-tes dan tes

a. Instrumen Non-tes

Instrumen non-tes pada penelitian ini untuk mengamati dan mengukur aktivitas siswa saat pembelajaran berlangsung dengan menggunakan model *Discovery Learning*. Instrumen non-tes yang digunakan adalah lembar observasi aktivitas siswa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model *Discovery Learning*. Menurut Sugiyono (2016: 172) “Bentuk *checklist* dapat digunakan sebagai pedoman observasi”. Jadi, penilaian aktivitas siswa pada saat proses pembelajaran dapat dilakukan dengan memberikan tanda *checklist* sesuai dengan aspek yang diamati. Adapun salah satunya yakni dengan :

1) Rubrik

Rubrik merupakan panduan penilaian yang menggambarkan kriteria yang diinginkan guru dalam menilai atau memberi tingkatan dari hasil pekerjaan siswa. Rubrik sendiri perlu memuat daftar karakteristik yang diinginkan yang perlu ditunjukkan dalam suatu pekerjaan siswa disertai dengan panduan untuk mengevaluasi masing-masing karakteristik tersebut.

Tabel 4 . Kisi-kisi Penilaian Model *Discovery Learning*

Langkah-langkah Model <i>Discovery Learning</i>	Indikator	Aspek yang dinilai (Proses)	Tenik Penilaian	Bentuk Penilaian	Instrumen
<i>Stimulation</i> (Pemberian Rangsangan)	Pemberian masalah	Mengajukan pertanyaan	Observasi	<i>Checklist</i>	Rubrik
		Mengemukakan pendapat mengenai masalah yang muncul	Observasi	<i>Checklist</i>	Rubrik
		Memahami permasalahan yang muncul	Observasi	<i>Checklist</i>	Rubrik
Problem Statement (Pernyataan)	Identifikasi Masalah	Mengidentifikasi masalah-masalah yang muncul	Observasi	<i>Checklist</i>	Rubrik
		Membuat kesimpulan sementara terhadap masalah yang ada	Observasi	<i>Checklist</i>	Rubrik
<i>Data Collection</i> (Pengumpulan data)	Pengumpulan Data	Mengumpulkan informasi untuk membuktikan hipotesis terhadap masalah yang ada	Observasi	<i>Checklist</i>	Rubrik
Data Processing(Pengolahan Data)	Mengolah informasi untuk menyelesaikan masalah	Mengolah informasi untuk menguji Hipotesis bersama kelompok diskusi	Observasi	<i>Checklist</i>	Rubrik
Verification (Pembuktian)	Membuktikan Hipotesis	Menyampaikan hasil diskusi	Observasi	<i>Checklist</i>	Rubrik
		Menanggapi hasil diskusi kelompok lain	Observasi	<i>Checklist</i>	Rubrik
Generalization (Menarik kesimpulan)	Membuat kesimpulan dan rangkuman	Menarik kesimpulan dari hipotesis yang ada	Observasi	<i>Checklist</i>	Rubrik
		Membuat rangkuman	Observasi	<i>Checklist</i>	Rubrik

Rumus perolehan nilai aktivitas belajar siswa pada pembelajaran terpadu adalah:

$$N = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan:

N = Nilai

R = Jumlah skor aktivitas yang diperoleh oleh siswa

SM = Skor maksimum

100 = Bilangan tetap

(Purwanto, 2008: 102)

b. Instrumen Tes

Menurut Margono, (2010: 170) “tes ialah seperangkat stimuli atau rangsangan yang diberikan kepada seseorang dengan maksud untuk mendapat jawaban yang dapat dijadikan dasar bagi penetapan skor angka.”

Bentuk tes yang diberikan adalah tes objektif berbentuk pilihan ganda yang berjumlah 20 item. Soal pilihan ganda adalah suatu bentuk tes yang mempunyai satu alternatif jawaban yang benar atau paling tepat. Tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui data hasil belajar siswa untuk kemudian diteliti guna melihat pengaruh dari perlakuan model *Discovery Learning*

2. Uji Instrumen

2.1 Uji Coba Instrumen Non-Tes

a. Uji Validitas Lembar Observasi

Uji validitas lembar observasi belajar siswa menggunakan model *Discovery Learning* pada penelitian ini menggunakan uji validitas konten, yaitu pengujiannya menggunakan alat ukur berupa kisi-kisi

instrumen atau lembar observasi yang diuji oleh ahli. Ahli yang memvalidasi instrumen penelitian ini yaitu Ibu Dr.Rochmiyati. M.SI dan Bapak Drs. Nazaruddin Wahab M,Pd.

Berdasarkan hasil uji instrumen yang telah dilakukan, ahli tersebut memberikan tanggapan bahwa instrumen yang telah dibuat sesuai dengan kaidah instrument yang sebenarnya,yakni memiliki indikator yang jelas, dan tingkat kesesuaian antara indikator dengan aspek yang diukur sangat tepat, sehingga instrumen tersebut dinyatakan layak untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

2.2 Uji Instrumen Tes

a. Uji Coba Instrumen

Sebelum soal tes diujikan kepada siswa, hal yang harus dilakukan terlebih dahulu adalah uji coba instrumen. Uji coba instrumen dilakukan pada siswa kelas V di SD Negeri 1 Patoman. Hal ini dilakukan untuk menentukan instrumen butir soal yang valid untuk diujikan di kelas yang dijadikan sampel penelitian. Pemilihan kelas V untuk dijadikan tempat uji coba instrumen tes adalah karena kelas V sudah mempelajari materi pembelajaran di kelas IV tentang tema 7 dengan tema cita-citaku dan subtema 3 tentang giat berusaha meraih cita-cita.

b. Uji Persyaratan Instrumen Tes

Setelah dilakukan uji coba instrumen tes, maka langkah selanjutnya adalah menganalisis hasil uji coba yang bertujuan

untuk mengetahui validitas soal, reliabilitas soal, daya beda soal, dan taraf kesukaran soal

1. Validitas Soal

Uji validitas instrumen digunakan untuk mengetahui apakah alat ukur yang digunakan dalam mendapatkan data valid atau tidak. Pengujian validitas instrumen yang digunakan pada penelitian ini menggunakan pengujian validitas konstruksi (*construct validity*). Menurut Arikunto (2013: 211) validitas merupakan:

suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesalahan suatu instrumen. Suatu instrumen yang valid mempunyai validitas yang tinggi. Sebaliknya, instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah.

Pada penelitian ini validitas digunakan untuk mengetahui kevalidan soal tes yang akan digunakan dalam penelitian dan dilakukan sebelum soal diajukan kepada siswa. Soal yang diuji kevalidannya sebanyak 20 soal. Guna mendapatkan instrumen tes yang valid dapat dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Menentukan kompetensi dasar dan indikator yang diukur sesuai dengan pokok bahasan pada kurikulum yang berlaku.
- 2) Membuat soal berdasarkan kisi-kisi kompetensi dasar dan indikator.
- 3) Melakukan pengujian butir soal dengan meminta bantuan kelas V sebagai uji validitas konstruksi.

Pengujian validitas tes menggunakan korelasi *Product Moment* yang dikemukakan oleh Pearson, dengan rumus sebagai berikut:

$$\frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2][N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan:

- r_{xy} = Koefisien korelasi X dan Y
 N = Jumlah responden
 $\sum XY$ = Total perkalian skor X dan Y
 $\sum Y$ = Jumlah skor variabel Y
 $\sum X$ = Jumlah skor variabel X
 $\sum X^2$ = Total kuadrat skor variabel X
 $\sum Y^2$ = Total kuadrat skor variabel Y
 (Arikunto, 2012: 87)

Dengan kriteria pengujian apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$ maka alat ukur tersebut dinyatakan valid, dan sebaliknya apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka alat ukur tersebut adalah tidak valid. Dalam perhitungan uji validas butir soal menggunakan bantuan program *Microsoft office excel*

Berdasarkan data perhitungan validitas instrumen hasil belajar dengan $N = 30$ dan signifikansi = 5% maka r_{tabel} adalah 0,361 Berdasarkan tabel hasil perhitungan uji validitas, hasilnya semua item soal valid dan 20 soal yang valid akan digunakan pada *posttest* penelitian ini. Adapun rekap data hasil perhitungan *Microsoft Office Excel* dapat dilihat pada lampiran 1.

2. Reliabilitas Soal

Instrumen yang dikatakan reliabel adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, akan

menghasilkan data yang sama. Arikunto (2013: 221) reliabilitas menunjukkan pada suatu pengertian bahwa:

sesuatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrument tersebut sudah baik. Instrumen yang sudah dapat dipercaya, yang reabel akan menghasilkan data yang dapat dipercaya juga.

Uji realibilitas instrumen hasil belajar dilakukan dengan metode

Cronbach Alpha. Rumus *Alpha* dalam Arikunto (2008: 109) adalah

$$r_{11} = \left[\frac{n}{(n-1)} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_i^2} \right]$$

Keterangan :

- r_{11} : Koefisien reliabilitas
- n : Banyaknya butir soal
- $\sum \sigma_b^2$: Jumlah varians butir
- σ_i^2 : Varians total

Proses pengolahan data reliabilitas menggunakan program *Microsoft office excel* dengan klasifikasi:

Tabel 5. Tabel Klasifikasi Reliabilitas

Nilai Reliabilitas	Kategori
0,00 - 0,20	Sangat rendah
0,21 - 0,40	Rendah
0,41 - 0,60	Sedang
0,61 - 0,80	Tinggi
0,81 - 1,00	Sangat tinggi

(Arikunto, 2008: 110)

Berdasarkan perhitungan reliabilitas pada lampiran 2, diperoleh $r_{hitung} = 0,7352$ sedangkan nilai $r_{tabel} = 0,361$, hal ini berarti r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} ($0,7352 > 0,361$) dengan demikian uji coba instrument tes dinyatakan reliabel. Hasil ini kemudian dibandingkan

dengan kriteria tingkat reliabilitas, karena nilai r_{hitung} (0,7352) yang diperoleh berada diantara nilai 0,61 – 0,80, maka dinyatakan bahwa tingkat reliabilitas dari uji coba instrument tes tergolong tinggi.

3. Daya Beda Soal

Daya beda soal diperlukan agar instrumen mampu membedakan kemampuan masing-masing responden. Arikunto (2008: 211) mengemukakan bahwa daya pembeda soal adalah “kemampuan soal untuk membedakan antara siswa yang berkemampuan tinggi dengan siswa yang berkemampuan rendah”. Menguji daya pembeda soal dalam penelitian ini menggunakan program *Microsoft office excel*.

Teknik yang digunakan untuk menghitung daya pembeda adalah dengan mengurangi rata-rata kelompok atas yang menjawab benar dan rata-rata kelompok bawah yang menjawab benar. Rumus yang digunakan untuk menghitung daya pembeda yaitu:

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B} = P_A - P_B$$

Keterangan:

J = Jumlah peserta tes

J_A = Banyaknya peserta kelompok atas

J_B = Banyaknya peserta kelompok bawah

B_A = Banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal dengan benar.

B_b = Banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal dengan benar.

P = Indeks kesukaran.

$P_A = \frac{B_A}{J_A}$ = Proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar.

$P_B = \frac{B_B}{J_B}$ = Proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar.

Kriteria daya beda soal adalah sebagai berikut:

Tabel 6. Tabel Klasifikasi Daya Beda Soal

No.	Indeks daya beda	Klasifikasi
1.	0,00 – 0,19	Jelek
2.	0,20 – 0,39	Cukup
3.	0,40 – 0,69	Baik
4.	0,70 – 1,00	Baik Sekali
5.	Negatif	Tidak Baik

(Arikunto, 2008: 218)

Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan program *Microsoft Office Excel*, dapat diketahui hasil daya pembeda soal seperti pada Tabel 7 berikut ini:

Tabel 7. Hasil Uji Daya Beda Soal

No	Kriteria	Nomor Soal	Jumlah Soal
1.	Jelek	5,10,18,19	4
2.	Cukup	1,2,3,4,6,7,8,9,12,13,15,16,17,20	14
3.	Baik	11,14,	2
4.	Baik Sekali	-	-
5.	Tidak Baik	-	-

Data lengkap: Lampiran 3

4. Taraf Kesukaran Soal

Guna menguji taraf kesukaran soal dalam penelitian ini akan menggunakan program *Microsoft office excel*. Rumus yang digunakan untuk menghitung taraf kesukaran seperti yang dikemukakan oleh Arikunto (2008: 208) yaitu:

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

P : Tingkat kesukaran

B : Jumlah siswa yang menjawab pertanyaan dengan benar

JS : Jumlah seluruh siswa peserta tes

Kriteria yang digunakan adalah semakin kecil indeks yang diperoleh, semakin sulit soal tersebut. Sebaliknya semakin besar indeks yang diperoleh, semakin mudah soal tersebut. Klasifikasi taraf kesukaran soal dapat dilihat pada tabel 8 sebagai berikut:

Tabel 8. Tabel Klasifikasi Taraf Kesukaran Soal

No	Indeks Kesukaran	Tingkat Kesukaran
1.	0,00 – 0,30	Sukar
2.	0,31 – 0,70	Sedang
3.	0,71 – 1,00	Mudah

(Arikunto, 2008: 210)

Berdasarkan perhitungan taraf kesukaran pada 20 soal yang diujikan kepada sampel di luar populasi penelitian terdapat 18 butir soal bernilai mudah dan 2 butir soal bernilai sedang.

Tabel 9. Hasil Uji Taraf Kesukaran Soal

No.	Tingkat Kesukaran	Nomor Soal	Jumlah
1.	Mudah	1,2,3,4,5,6,7,9,10,11,13,14,15,16,17,18,19,20	18
2.	Sedang	8,12	2
3.	Sukar	-	-

Data lengkap: Lampiran 4

H. Uji Persyaratan Analisis Data

1. Uji Persyaratan Analisis Data

1.1 Uji Normalitas Data

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang berasal dari kedua kelas berupa nilai hasil belajar berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas data menggunakan rumus *Chi-kuadrat* (X^2), menurut Arikunto (2013: 276), yaitu:

$$\chi^2 = \sum \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$$

Keterangan:

χ^2 = *Chi-kuadrat* / normalitas sampel

F_o = Frekuensi yang diobservasi

F_h = Frekuensi yang diharapkan

Kriteria pengujian apabila $\chi^2_{hitung} \leq \chi^2_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$ maka berdistribusi normal, dan sebaliknya apabila $\chi^2_{hitung} > \chi^2_{tabel}$ maka tidak berdistribusi normal.

1.2 Uji Homogenitas Data

Uji homogenitas dilakukan untuk memperoleh asumsi bahwa sampel penelitian berawal dari kondisi yang sama atau homogen. Uji homogenitas dilakukan dengan *One Way Anova*. Menurut Sugiyono (2014: 265) tabel ringkasan Anova yaitu:

Tabel 10. Ringkasan Anova

Sumber Variasi	dk	Jumlah Kuadrat	MK	F_h	F_{tab}	Keputusan
Total	$N - 1$	JK_{tot}	-	$\frac{MK_{ant}}{MK_{dal}}$	$= 0,05$	$F_h > F_{tab}$ homogen
Antar Kelompok	$m - 1$	JK_{ant}	MK_{ant}			
Dalam Kelompok	$N - m$	JK_{dal}	MK_{dal}			

Keterangan :

N = jumlah seluruh anggota sampel

m = jumlah kelompok sampel

Kriteria pengujian apabila $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$ maka homogen, dan sebaliknya apabila $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka tidak homogen.

I. Pengujian Hipotesis

1. Uji Hipotesis 1

Untuk menguji hipotesis 1 digunakan uji regresi linear sederhana guna menguji ada tidaknya pengaruh penggunaan model *Discovery Learning* terhadap hasil belajar IPS siswa. Menurut Siregar (2013: 379) rumus regresi linier sederhana, yaitu:

$$Y = a + bX$$

Keterangan:

Y : Variabel terikat

X : Variabel bebas

a dan b : Konstanta

Analisis uji regresi linear sederhana pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan aplikasi *Microsoft Office Excel*. Hipotesis yang akan di uji pada penelitian ini sebagai berikut:

H₁ = Ada pengaruh model *Discovery Learning* terhadap hasil belajar IPS siswa Kelas IVB Sekolah Dasar Negeri 1 Patoman Kecamatan Pagelaran Tahun Ajaran 2016/2017

2. Uji Hipotesis 2

Guna menguji ada tidaknya perbedaan hasil belajar IPS siswa dengan model *Discovery Learning*, maka digunakan Uji t. Penelitian ini membandingkan kelompok kontrol yang tidak diberi perlakuan dengan kelompok eksperimen yang diberi perlakuan, maka uji t yang digunakan adalah *Independent Sample T Test*. Uji t tersebut digunakan untuk membandingkan rata-rata dari dua grup yang tidak berhubungan satu dengan yang lain. Dua kelompok yang menjadi sampel dari

penelitian ini yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol akan dibandingkan rata-rata nilai *posttest*-nya. Menurut Sugiyono (2016: 273) rumus dari uji t adalah sebagai berikut:

$$t = \frac{x_1 - x_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}}$$

Keterangan:

- t = Uji t yang dicari
- x_1 = Rata-rata kelompok 1
- x_2 = Rata-rata kelompok 2
- n_1 = Jumlah responden kelompok 1
- n_2 = Jumlah responden kelompok 2
- S_1^2 = Varian kelompok 1
- S_2^2 = Varian kelompok 2

Hipotesis yang akan diuji adalah:

H_2 = Ada perbedaan penggunaan model *Discovery Learning* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IVB Sekolah Dasar Negeri 1 Patoman

Kriteria pengujian, apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$ maka H_2 diterima. Perhitungan uji t menggunakan bantuan program *Microsoft Office Excel*. Kemudian kriteria ketuntasan jika hasil belajar siswa kelas eksperimen lebih besar dari pada kelas kontrol maka H_2 diterima,

V. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa : terdapat pengaruh penggunaan model *Discovery Learning* terhadap hasil belajar IPS pada pembelajaran terpadu siswa Kelas IVB SD Negeri 1 Patoman Kecamatan Pagelaran Tahun Ajaran 2016/2017. Selain itu, dalam penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan sebelum dan sesudah penggunaan model *Discovery Learning* terhadap hasil belajar IPS pada pembelajaran terpadu di kelas IVB SD Negeri 1 Patoman tahun ajaran 2016/2017.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan di atas, maka dapat diajukan saran-saran untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa pada pembelajaran terpadu di kelas IV, yaitu:

a. Bagi siswa

1. Melalui model *Discovery Learning*, siswa dapat menambah pengetahuan yang dimiliki dengan menemukan sendiri pengetahuannya sehingga dapat bertahan lama dalam ingatan dan siswa dapat menjadi lebih aktif saat pembelajaran.

2. Memotivasi siswa untuk giat dalam belajar di sekolah maupun belajar di rumah.

b. Bagi Guru

1. Guru diharapkan memilih model pembelajaran yang tidak berpusat pada guru melainkan berpusat pada siswa. Pemilihan model pembelajaran harus menjadikan siswa menjadi lebih aktif sehingga tercipta pembelajaran yang lebih optimal dan hasil belajar pada pembelajaran terpadu dapat meningkat.
2. Model *Discovery Learning* dapat menjadi alternatif model pembelajaran pada materi-materi yang membuat siswa untuk menemukan konsep pengetahuannya sendiri dengan mengoptimalkan kemampuan dan ketrampilan siswa.

c. Bagi Kepala Sekolah

Sebaiknya kepala sekolah mengkondisikan pihak guru untuk menggunakan model *Discovery Learning* dalam proses pembelajaran, sehingga siswa lebih terbiasa mengkaji permasalahan dalam disiplin ilmu yang beragam.

d. Bagi Peneliti Lain

Bagi peneliti lain atau berikutnya yang akan melakukan penelitian dibidang ini, diharapkan penelitian ini dapat menjadi gambaran, informasi dan masukan tentang pengaruh penggunaan model *Discovery Learning* terhadap hasil belajar IPS pada pembelajaran terpadu.

DAFTAR PUSTAKA

Abidin, Yunus. 2014. *Desain Sistem Pembelajaran dalam Konteks Kurikulum 2013*. Refika Aditama: Bandung.

Al-Tabany, Trianto Ibnu Badar. 2014. *Mendesain Model Pembelajaran Inovasi, Progresif, dan Kontekstual*. Prenadamedia Group : Jakarta

Arikunto, S. 2008. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Bumi Aksara : Jakarta.

-----, 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. PT. Rineka Cipta: Jakarta.

Budiningsih, Asri. 2005. *Belajar dan Pembelajaran*. Rineka Cipta. Jakarta.

Daryanto. 2014. *Pembelajaran Tematik, Terpadu, Terintegrasi (Kurikulum 2013)*. Gava Media: Yogyakarta

Hamalik, Oemar. 2008. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Bumi Aksara: Jakarta.

-----, 2012. *Dasar-dasar Pengembangan Kurikulum*. Bumi Aksara: Jakarta.

Hosnan. 2014. *Pendekatan Scientific dan Kontektual dalam pembelajaran abad 21*. Ghalia Indonesia: Bogor

Ismawati, Esti dan Umayu, Faraz. 2012. *Belajar Bahasa di Awal Kelas*. Penerbit Ombak: Yogyakarta

Komalasari, Kokom. 2015. *Pembelajaran Kontekstual*. Refika Aditama: Bandung.

- Kurniasih, Imas dan Berlin Sani. 2015. *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran*: Kata Pena. Jakarta.
- Margono.2010. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Rineka Cipta: Jakarta.
- Permendikbud.2014.*Kurikulum 2013 Sekolah Dasar*.Permendikbud RI.Jakarta
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 32 Tahun 2013 perubahan atas Peraturan Pemerintah No. 19 Tahun 2005. *Standar Nasional Pendidikan*. Jakarta
- Purwanto. 2008. Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran. Rosdakarya : Bandung
- Rusman. 2013. *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- .. 2014. *Model-model Pembelajaran (Mengembangkan Profesionalisme Guru)*. PT. Raja Grafindo Persada : Jakarta.
- Sani, Ridwan Abdullah. 2015. *Pembelajaran Sainifik untuk Implementasi Kurikulum 2013*. PT. Bumi Aksara: Jakarta.
- Siregar, Syofian. 2013. *Statistik Parametrik Intuk Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Siregar, Eveline dan Hartini Nara. 2010. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Bumi Aksara. Jakarta
- Sudjana, Nana. 2010. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Remaja Rosdakarya: Bandung.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Alfabeta : Bandung.

- . 2014. *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta : Bandung.
- . 2016. *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta : Bandung.
- Sudjana, Nana. 2010. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Remaja Rosdakarya : Bandung
- Suryani, Nunuk dan Agung, Leo. 2012. *Startegi Belajar-Mengajar*. Penerbit Ombak: Yogyakarta.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Kharisma Putra Utama : Jakarta
- Trianto. 2009. *Mendesain Model-Model Pengajaran Inovatif-Progresif*. Kencana Prenada Group: Jakarta
- . 2014. *Model pembelajaran terpadu: konsep, strategi, dan implementasinya dalam kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Bumi aksara
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang *Sistem Pendidikan Nasional (SIDIKNAS)*. Jakarta : Pustaka Pelajar.
- Zubaedi. 2011. *Desain Pendidikan Karakter (Konsepsi dan Aplikasinya dalam Lembaga Pendidikan)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.