

**UPAYA MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL
BELAJAR SISWA MELALUI *MODEL DISCOVERY
LEARNING* PADA MATA PELAJARAN IPA
KELAS IVB SD NEGERI 1 GUNUNG SULAH
TAHUN PELAJARAN 2017/2018**

(Skripsi)

**Oleh
NIZA IRAWAN**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2018**

ABSTRAK

UPAYA MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI *MODEL DISCOVERY LEARNING* PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS IVB SD NEGERI 1 GUNUNG SULAH T.P 2017/2018

Oleh

NIZA IRAWAN

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IV B SDN 1 Gunung Sulah pada mata pelajaran IPA. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV yang berjumlah 25 orang. Tujuan penelitian untuk mengetahui peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA dengan menggunakan model *discovery learning*.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) dengan model siklus. Setiap siklusnya terdapat empat tahapan yaitu : perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi dan tes hasil belajar. Data yang diperoleh lalu di analisis dengan menggunakan teknik analisis kualitatif dan kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan menggunakan model *discovery learning* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada pelajaran IPA. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan aktivitas siswa pada siklus I ke siklus II kategori “cukup aktif” menjadi “aktif”. Sedangkan peningkatan ketuntasan hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II dari kategori “sangat kurang baik” menjadi “baik” atau meningkat dari 32% pada siklus I menjadi 80% pada siklus II.

Kata Kunci : aktivitas belajar, hasil belajar, model *discovery learning*.

**UPAYA MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA
MELALUI *MODEL DISCOVERY LEARNING* PADA MATA PELAJARAN
IPA KELAS IVB SD NEGERI 1 GUNUNG SULAH
TAHUN PELAJARAN 2017/2018**

Oleh
NIZA IRAWAN

Skripsi

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN

Pada

Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Lampung



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2018**

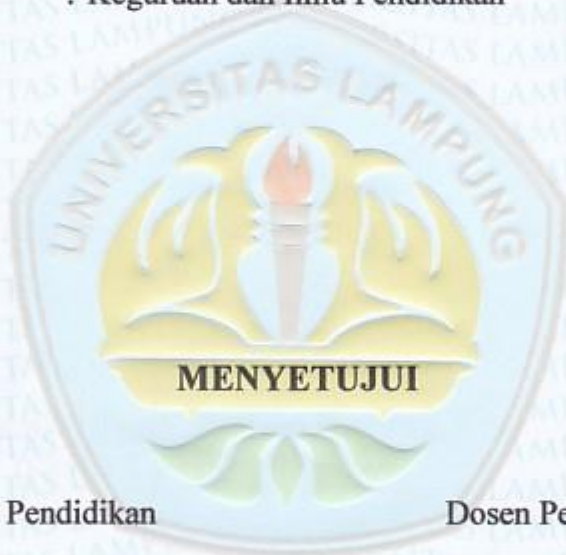
Judul Skripsi : **UPAYA MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI MODEL DISCOVERY LEARNING PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS IVB SD NEGERI 1 GUNUNG SULAH TAHUN PELAJARAN 2017/2018**

Nama Mahasiswa : **Niza Irawan**

No. Pokok Mahasiswa : 10130693093

Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

Dosen Pembimbing

Dr. Riswanti Rini, M.Si.
NIP 19600328 198603 2 002

Dr. Darsono, M.Pd.
NIP 19541016 198003 1 003

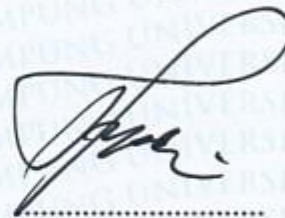
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : **Dr. Darsono, M.Pd.**



Penguji Utama : **Drs. Supriyadi, M.Pd.**



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

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



Tanggal Lulus Ujian Skripsi : **03 Maret 2018**

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Niza Irawan
NPM : 1013069093
Program Studi : S1 PGSD Dalam Jabatan
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Upaya Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Discovery Learning Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IVB SD Negeri 1 Gunung Sulah T.P 2017/2018” tersebut adalah asli hasil penelitian saya, kecuali pada bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dan apabila dikemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-undang dan Peraturan yang berlaku.

Bandar Lampung, 2018

Yang membuat pernyataan



NIZA IRAWAN
NPM 101306909

RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Niza Irawan dilahirkan di Kenali Kecamatan Belalau Kabupaten Lampung Barat pada tanggal 11 November 1983, sebagai anak keenam dari sembilan bersaudara dari pasangan Bapak Mat Siradj dan Ibu Samsidar. Adapun pendidikan formal yang pernah di tempuh adalah :

1. SD Negeri 2 Kenali-Belalau pada tahun 1995.
2. SMP Negeri 1 Belalu diselesaikan pada tahun 1998,
3. MAN 1 Bandar Lampung diselesaikan pada tahun 2001.
4. DII PGMI/Guru Kelas di Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung diselesaikan pada tahun 2003.

Pada tahu 2010 penulis diterima sebagai mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan pada Jurusan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Lampung.

Bandar Lampung, 2018
Penulis

Niza Irawan
NPM 101306909

MOTTO

“Setelah Kesulitan Ada Kemudahan”

(Asy Syarh ayat 5-6)

*Lakukan Hal yang terbaik dalam hidup, selagi kita masih mampu melakukannya. Dan berusaha selalu membuat kedua Orang tua tersenyum dengan prestasi yang kita raih
(Niza Irawan)*

PERSEMBAHAN

Bismillaahirrahmaannirrahiim

Alhamdulillahirabbil'alamin, puji syukur kehadiran Allah SWT, dengan segala kerendahan dan ketulusan hati, kupersembahkan karya kecilku ini untuk:

Bak, mak, mamah

Yang selalu memberikan dukungan baik material maupun spiritual, memberiku semangat serta harapan dan selalu menyebut namaku di dalam setiap doa yang kalian panjatkan untuk keberhasilanku.

Istriiku Tercinta Rika Oktavia, S.Tr.Keb.

Anakku tersayang Kayzar Azka Parvez

Yang selalu menjadi penyemangat hidupku dengan cinta, kasih sayang serta keceriaan dan doa yang tak pernah putus.

Kakandaku Suhas Rizal, S.I.P & Ayundaku Rosmiati

Kakandaku & Ayundaku semua

Yang menjadi nomor satu jika tahu aku dalam kesulitan, yang selalu menyayangiku dan memberikan kisah-kisah inspiratifnya sehingga memotivasiku menjadi adik yang mampu mencapai cita-cita.

Adinda-adindaku, Keponakan-keponakanku tersayang

Yang menjadi warna tersendiri di setiap hariku. tetap lucu dan menjadi pribadi baik ya sayang-sayangku..

Keluarga, sahabat, dan teman-teman yang telah berpartisipasi dan memberikanku semangat untuk dapat berbuat lebih baik dan dapat menyelesaikan skripsi ini.

Almamaterku tercinta PGSD FKIP

"Universitas Lampung"

SANWACANA

Alhamdulillah, puji syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT. Yang telah memberikan rahmat serta hidayah-Nya sehingga peneliti mampu menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Upaya Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Discovery Learning Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IVB SD Negeri 1 Gunung Sulah T.P 2017/2018”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan di Universitas Lampung. Dengan kerendahan hati yang tulus peneliti mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Dr.H.Muhammad Fuad, M.Hum, selaku Dekan FKIP Universitas Lampung.
2. Ibu Dr.Riswanti Rini, M.Si, selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
3. Bapak Drs.Maman Surahman, M.Pd., selaku Ketua Program Studi S1 PGSD Universitas Lampung yang telah memberikan banyak ilmu kepada peneliti dan telah memberikan sumbang saran untuk kemajuan kampus PGSD tercinta.
4. Bapak Dr. Hi. Darsono, M.Pd, Dosen Pembimbing yang telah membimbing, memberikan banyak motivasi dan saran-saran yang membangun, dan

meningkatkan rasa kepercayaan diri peneliti.

5. Bapak Drs. Supriyadi, M.Pd. Dosen Pembahas yang telah memberikan saran dan masukan yang sangat bermanfaat dan motivasi kepada peneliti untuk bias menjadi lebih baik lagi.
6. Ibu Farida Kusnani, S.Pd.MM.Pd selaku Kepala SD Negeri 1 Gunung Sulah serta Dewan Guru dan Staf Administrasi yang telah banyak membantu peneliti dalam penyusunan skripsi ini.
7. Ibu Siti Khomsiah, S.Pd yang telah menjadi teman sejawat dan membantu melaksanakan penelitian skripsi ini.
8. Siswa-siswi SD Negeri 1 Gunung Sulah yang telah membantu dan bekerjasama dalam kelancaran penelitian skripsi ini.
9. Seluruh rekan-rekan S1 PGSD dalam Jabatan angkatan 2010 yang telah mendukung setiap langkah peneliti dan semoga tetap menjadi sahabat tanpa melihat tempat dan waktu.
10. Semua pihak yang telah banyak membantu dalam kelancaran penyusunan skripsi ini.

Semoga Allah SWT melindungi dan membalas semua kebaikan yang sudah diberikan kepada peneliti. Peneliti menyadari bahwa dalam skripsi ini masih terdapat kekurangan, akan tetapi semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Amin.

Bandar Lampung, 2018
Peneliti

Niza Irawan
NPM 1013069093

DAFTAR ISI

Halaman

DAFTAR TABEL	i
DAFTAR GAMBAR	ii
DAFTAR LAMPIRAN	iii
I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Rumusan Masalah.....	8
D. Tujuan Penelitian	8
E. Manfaat Penelitian.....	9
II. KAJIAN PUSTAKA	
A. Belajar dan Pembelajaran.....	11
1. Aktivitas	11
2. Aktivitas Belajar	13
3. Hasil Belajar	16
B. Model Discovery Learning	18
1. Pengertian Model Pembelajaran	18
2. Pengertian Model Discovery Learning	19
3. Ciri-ciri Discovery Learning	20
4. Tujuan Discovery Learning.....	22
5. Langkah-langkah Discovery Learning.....	24
6. Kelebihan dan Kekurangan Discovery Learning.....	26
C. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)	29
1. Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)	29
2. Tujuan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)	31
3. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di SD.....	33
D. Kinerja Guru	35
E. Hasil Penelitian Yang Relevan	36
F. Kerangka Pikir	37
E. Hipotesis	38
III. METODE PENELITIAN	
A. Pendekatan Penelitian.....	39
B. Prosedur Penelitian	39
C. Seting Penelitian	40
D. Teknik Pengumpulan Data.....	41

E. Alat Pengumpulan Data	41
F. Teknik Analisis Data	42
G. Urutan Penelitian Tindakan Kelas	45
1. Tahap Perencanaan	45
2. Tahap Pelaksanaan	46
3. Observasi.....	50
4. Refleksi	50
H. Indikator Keberhasilan	56

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Prosedur Penelitian	58
B. Hasil Penelitian	60
C. Pembahasan	81
1. Aktivitas Siswa dalam Proses Pembelajaran.....	81
2. Kinerja Guru dalam Proses Pembelajaran	83

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	89
B. Saran	90
1. Bagi siswa	90
2. Bagi Guru	90
3. Bagi Sekolah	90
4. Bagi Peneliti	90

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1.1 Hasil belajar mid semester mata pelajaran IPA.....	5
3.1. Kisi-kisi butir soal/Instrumen.....	42
3.2. Kategori kinerja guru mengajar	43
3.3. Kategori aktivitas belajar siswa	44
3.4. Kategori ketuntasan klasikal	45
4.1 Hasil observasi awal.....	61
4.2 Kinerja guru pada siklus 1	67
4.3 Data aktivitas siswa siklus 1	69
4.4 Hasil belajar IPA siswa siklus 1.....	70
4.5 Kinerja guru pada siklus II.....	77
4.6 Data aktivitas siswa siklus II.....	78
4.7 Hasil belajar IPA siswa siklus II.....	80
4.8 Rekapitulasi persentase aktivitas siswa.....	82
4.9 Rekapitulasi kinerja guru	83
4.10 Rekapitulasi nilai hasil belajar	85

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1. Kerangka piker penelitian	38
3.1. Alur Siklus Penelitian Tindakan Kelas	40
4.1 Grafik aktivitas siswa.....	82
4.2 Grafik kinerja guru.....	84
4.3 Grafik ketuntasan hasil belajar.....	87

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu sistem yang digunakan sebagai sarana pembentukan manusia seutuhnya dan sebagai sarana untuk menggali potensi yang dimiliki oleh Sumber Daya Manusia (SDM) sebagai salah satu faktor penentu keberhasilan Pembangunan Nasional. Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS) dinyatakan bahwa "Pendidikan Nasional adalah pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan UUD 1945 yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman. Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokrasi serta bertanggung jawab".

Seiring dengan perubahan paradigma pendidikan, guru diharapkan mampu mengambil keputusan, baik ketika merencanakan maupun ketika melaksanakan pembelajaran, termasuk memecahkan masalah-masalah yang

ditemukan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Agar mampu melaksanakan tugas tersebut, guru harus menguasai kompetensi keguruan yang mencakup penguasaan bidang ilmu, pemahaman tentang peserta didik dan pengembangan kepribadian dan keprofesionalan.

Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) mulai diterapkan sejak tahun pelajaran 2006/2007, yang merupakan penyempurnaan dari kurikulum 2004 (Kurikulum Berbasis Kompetensi KBK). Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) adalah kurikulum operasional yang disusun dan dilaksanakan oleh masing-masing satuan pendidikan/sekolah.

Tugas utama guru adalah mengelola proses belajar dan mengajar, sehingga terjadi interaksi aktif antara guru dengan siswa, dan interaksi aktif antara siswa dengan siswa. Interaksi tersebut sudah barang tentu akan mengoptimalkan pencapaian tujuan yang dirumuskan. Selain itu, guru juga harus mampu menemukan gaya belajar yang dimiliki oleh siswa atau peserta didiknya. Pelajaran IPA misalnya diperlukan kemampuan guru dalam mengelola proses belajar dan mengajar sehingga keterlibatan siswa dapat optimal, yang pada akhirnya berdampak pada perolehan hasil belajar. Hal tersebut, sangat penting karena dalam kehidupan sehari-hari, siswa tidak pernah lepas dengan dunia IPA, yang dekat dengan aktivitas kehidupan mereka.

Hal tersebut sejalan dengan tujuan yang hendak dicapai dalam pembelajaran IPA yaitu agar siswa memiliki kemampuan untuk mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif, dan kesadaran tentang adanya hubungan yang

saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan dan teknologi dan masyarakat. Selain itu mata pelajaran IPA bertujuan untuk mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan, meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan (Permendiknas No. 22 Tahun 2006).

Ilmu pengetahuan alam (IPA) hakikatnya merupakan usaha manusia dalam memahami alam semesta melalui pengamatan yang tepat (*correct*) pada sasaran, serta menggunakan prosedur yang benar (*true*), dan dijelaskan dengan penalaran yang sah (*valid*) sehingga dihasilkan kesimpulan yang betul (*truth*) (Sutrisno, dkk, 2007:1-19). Pada uraikan di atas maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPA mengandung tiga hal yang saling berkaitan satu sama yang lain. Ketiga hal tersebut yaitu proses (usaha manusia memahami alam semesta, prosedur (pengamatan yang tepat dalam prosedurnya yang benar), dan produk (kesimpulannya betul).

Berdasarkan hal tersebut pembelajaran IPA di Sekolah Dasar (SD) hendaknya dapat dilaksanakan dalam suasana ilmiah sehingga dapat mendorong siswa untuk lebih berpikir kritis dan ilmiah, sehingga diharapkan diakhir pembelajaran IPA, siswa dapat menerapkan pengetahuan yang didapatkannya dalam kehidupan sehari-hari, sebagaimana yang dilakukan oleh para ahli IPA. Oleh karena itu, dalam pembelajaran diperlukan metode yang sesuai dengan tingkat perkembangan siswa.

Dengan demikian pemilihan metode yang tepat dan efektif sangat penting pada saat merancang dan melaksanakan proses pembelajaran.

Namun, implementasi proses pembelajaran IPA yang dilaksanakan di sekolah dasar tidaklah sesuai dengan apa yang diharapkan. Dalam proses pembelajaran guru masih mempergunakan gaya mengajar yang bersifat monoton dengan metode konvensional sehingga terkesan membosankan. Peran serta siswa dalam proses pembelajaran tidak begitu dilibatkan. Optimalisasi penggunaan media pembelajaran juga belum tercapai. Pelaksanaan pembelajaran dengan cara seperti ini tidak akan mampu menimbulkan dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif dan inovatif pada diri siswa.

Berdasarkan pengamatan awal yang dilaksanakan di kelas IV B SDN 1 Gunung Sulah, permasalahan yang timbul dalam proses pembelajaran, khususnya pada pembelajaran IPA adalah siswa kurang tertarik untuk mengikuti berbagai kegiatan yang mendukung penyampaian materi ajar, mengajukan pertanyaan dan menjawab pertanyaan guru dalam pembelajaran. Interaksi antara guru dengan siswa, maupun siswa dengan siswa sangat kurang, aktivitas belajarpun cenderung pasif. Setelah ditelusuri lebih lanjut hasil belajar siswa pun cenderung rendah.

Hal ini dapat dilihat dari hasil nilai mid semester mata pelajaran IPA siswa kelas IVB tahun ajaran 2017/2018.

Tabel 1.1. Hasil belajar mid semester mata pelajaran IPA

No.	Nilai	MID semester mata pelajaran IPA	
		Frek.	%
1	45	2	8
2	50	3	12
3	55	5	20
4	60	3	12
5	65	4	16
6	70	2	8
7	75	5	20
8	80	1	4
9	85	-	
10	90	-	
11	95	-	
Jumlah		25	100
Rata-rata		62	

Berdasarkan tabel 1.1 di atas masih banyak siswa yang mendapat nilai di bawah KKM yang telah ditetapkan (belum tuntas). Hasil belajar siswa mid semester di atas nilai mata pelajaran IPA siswa kelas IVB SDN 1 Gunung Sulah dari jumlah 25 orang siswa, nilai rata-rata kelas yang didapatkan hanya 62, dimana nilai KKM mata pelajaran IPA per siswa SDN 1 Gunung Sulah adalah 70. Dari hasil belajar diperoleh hasil bahwa dari 25 orang siswa hanya 8 orang siswa (32%) telah tuntas belajar, sedangkan 17 orang siswa (68%) belum tuntas atau belum mencapai KKM.

Berdasarkan observasi proses pembelajaran IPA pada kelas IV B SDN 1 Gunung Sulah juga diketahui bahwa guru lebih sering menggunakan model pembelajaran yang bersifat konvensional, dan belum menggunakan model *discovery learning* secara optimal, masih sebatas diskusi kelompok saja. Selain itu pada saat proses pembelajaran siswa terlihat kurang berpartisipasi

aktif dan jarang bertanya mengenai materi yang sedang diajarkan. Kondisi seperti ini tidak boleh dibiarkan terus terjadi, perlu dicari atau ubah model yang representatif. Pilih salah satu alternatif dengan menggunakan *model discovery learning*.

Discovery learning merupakan suatu model pemecahan masalah yang akan bermanfaat bagi anak didik dalam menghadapi kehidupannya dikemudian hari, kelebihan *discovery learning* adalah membantu siswa untuk memperbaiki dan meningkatkan keterampilan-keterampilan dan proses-proses kognitif, pengetahuan yang diperoleh melalui model ini sangat pribadi dan ampuh karena menguatkan pengertian, ingatan, dan transfer, membantu siswa memperkuat konsep dirinya, karena memperoleh kepercayaan bekerjasama dengan yang lain, mendorong keterlibatan keaktifan siswa, mendorong siswa berfikir intuisi dan merumuskan hipotesis sendiri, melatih siswa belajar mandiri.

Menurut Ilahi (2012:374) model *discovery learning* ini dalam prosesnya menggunakan kegiatan dan pengalaman langsung sehingga akan lebih menarik perhatian anak didik dan memungkinkan pembentukan konsep-konsep abstrak yang mempunyai makna, serta kegiatannya pun lebih realistis.

Sejalan dengan hal itu, menurut Bruner dalam Sujana (2014:91) kegiatan penemuan yang dilakukan oleh manusia itu sendiri dan dilakukan secara aktif akan memberikan hasil yang paling baik, serta akan lebih bermakna bagi dirinya sendiri.

Selain itu menurut Putrayasa (2014:4) melalui model *discovery learning* siswa menjadi lebih dekat dengan apa yang menjadi sumber belajarnya, rasa percaya diri siswa akan meningkat karena dia merasa apa yang telah dipahaminya ditemukan oleh dirinya sendiri, kerjasama dengan temannya pun akan meningkat, serta tentunya menambah pengalaman siswa.

Rosarina, dkk (2016:64.2) dalam penelitiannya menyebutkan bahwa model pembelajaran *discovery learning* telah berhasil meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN Gudang Kopi I Kecamatan Sumedang Selatan Kabupaten Sumedang.

Berdasarkan paparan di atas, peneliti berkolaborasi dengan seorang guru kelas akan mengadakan PTK dengan judul : “Upaya meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa melalui *model discovery learning* pada mata pelajaran IPA kelas IV B SDN 1 Gunung Sulah Kecamatan Way Halim Kota Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2017/2018”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas perlu diidentifikasi permasalahan yang ada, yaitu sebagai berikut:

1. Model pembelajaran yang diterapkan masih bersifat konvensional.
2. Belum adanya variasi pembelajaran.
3. Belum optimalnya penerapan model *discovery learning* dalam proses pembelajaran IPA.
4. Siswa kurang aktif bertanya pada saat pembelajaran
5. Hasil belajar siswa rendah

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah aktivitas belajar siswa kelas IV B SDN 1 Gunung Sulah kecamatan Way Halim pada mata pelajaran IPA dapat ditingkatkan melalui *Model Discovery Learning*?
2. Bagaimanakah hasil belajar siswa kelas IV B SDN 1 Gunung Sulah kecamatan Way Halim pada mata pelajaran IPA dapat ditingkatkan melalui *Model Discovery Learning*?

D. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Tujuan penelitian yang diharapkan dari penelitian ini agar menjadi masukan bagi guru dan siswa untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa.

2. Tujuan Khusus

Adapun tujuan khusus yang ingin dicapai penulis dari penelitian perbaikan pembelajaran antara lain :

- a. Meningkatkan aktivitas belajar IPA siswa kelas IVB SDN 1 Gunung Sulah.
- b. Meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas IVB SDN 1 Gunung Sulah.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Menambah pengetahuan, pengalaman, dan wawasan, memberikan informasi serta bahan penerapan ilmu metode sebagai bahan perbaikan pembelajaran, khususnya mengenai peningkatan hasil aktivitas dan hasil belajar IPA melalui model *discovery learning* kelas IV B SDN 1 Gunung Sulah Kecamatan Way Halim Tahun Pelajaran 2017/2018

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Dapat melatih siswa berpikir kritis, menimbulkan rasa senang, rasa percaya diri dan memotivasi siswa agar lebih giat belajar dan dapat meningkatkan perhatian siswa dalam pembelajaran.

b. Bagi Guru

Sebagai bahan pertimbangan, menambah wawasan dan masukan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPA di kelasnya, khususnya dalam mengembangkan kemampuan guru dalam menerapkan model *discovery learning*.

c. Bagi Sekolah

Memberikan masukan pada sekolah supaya sekolah berkembang dan menjadi lembaga pendidikan formal yang mampu mencetak lulusan yang berkualitas serta upaya meningkatkan kualitas pembelajaran IPA melalui penggunaan model *discovery learning*.

d. Bagi Peneliti

Menambah wawasan dan pengalaman tentang Penelitian Tindakan

Kelas (PTK) yang dapat dijadikan bekal untuk menghadapi tugas di lapangan khususnya dapat meningkatkan pengetahuan dalam menerapkan model *discovery learning* pada pembelajaran guna meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia.

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Belajar dan Pembelajaran

1. Belajar

Belajar pada dasarnya adalah kegiatan yang dilakukan oleh semua orang untuk mendapatkan pengetahuan. Setiap individu akan mengalami belajar sepanjang hidupnya sampai individu tersebut meninggal. Seseorang dikatakan belajar apabila terjadi perubahan dalam dirinya. Robbins dalam Trianto (2011:15) mendefinisikan belajar sebagai proses menciptakan hubungan antar sesuatu (pengetahuan) yang sudah dipahami dan sesuatu (pengetahuan) yang baru.

Menurut Komalasari (2010:2) belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku dalam pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diperoleh dalam jangka waktu yang lama dengan syarat bahwa perubahan yang terjadi tidak disebabkan oleh adanya kematangan ataupun perubahan sementara karena suatu hal.

Selanjutnya Susanto (2013:4) belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan, dan bukan merupakan suatu hasil atau tujuan. Dengan demikian belajar itu bukan sekedar mengingat atau menghafal saja, namun lebih luas dari itu, yakni mengalami.

Sedangkan Djamarah (2011:13) mengemukakan bahwa belajar adalah suatu kegiatan yang dilakukan melibatkan dua unsur yaitu, jiwa dan raga. Gerak raga yang ditunjukkan harus sejalan dengan proses jiwa untuk mendapatkan perubahan yang lebih lanjut.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses yang dilakukan oleh individu dalam jangka waktu yang lama, di mana didalam prosesnya individu melibatkan seluruh jiwa dan raganya untuk mendapatkan perubahan perilaku dalam dirinya. Sehingga seseorang dianggap sudah belajar jika telah terjadi perubahan.

2. Aktivitas

Aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar tidak hanya sekedar mendengar dan mencatat saja. Semakin banyak aktivitas yang dilakukan siswa dalam belajar, maka proses pembelajaran yang terjadi akan semakin baik.

Robert dalam Syah (2003:109) mengemukakan bahwa aktivitas adalah proses yang berarti cara-cara atau langkah-langkah khusus yang dengan beberapa perubahan yang ditimbulkan hingga tercapainya hasil-hasil tertentu.

Sedangkan Dimyanti dan Mujiono (2006:236-238) mengemukakan bahwa aktivitas dialami oleh siswa sebagai suatu proses, aktivitas adalah segala kegiatan yang dilaksanakan baik secara jasmani atau rohani selama proses pembelajaran.

Berdasarkan pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa aktivitas adalah suatu keinginan yang melibatkan jasmani dan rohani seseorang untuk tujuan tertentu sehingga melalui aktivitas tersebut seseorang dapat memecahkan masalah atau persoalan-persoalan lainnya.

3. Aktivitas Belajar

Pembelajaran merupakan aktivitas mengajar dan aktivitas belajar.

Aktivitas mengajar menyangkut peranan seorang guru dalam konteks mengupayakan jalinan komunikasi harmonis antara mengajar dan belajar. Mengajar adalah proses membimbing untuk mendapatkan pengalaman belajar. Pengalaman itu sendiri akan diperoleh siswa jika siswa berinteraksi dengan lingkungannya dalam bentuk aktivitas. Guru dapat membantu siswa dalam belajar tetapi guru tidak dapat belajar untuk siswa.

Aktivitas merupakan prinsip yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Aktivitas harus dilakukan oleh siswa sebagai usaha untuk meningkatkan hasil belajar. Menurut Sardiman (2001:4) belajar adalah berbuat, berbuat untuk mengubah tingkah laku, jadi melakukan kegiatan. Tidak ada belajar jika tidak ada aktivitas. Aktivitas belajar adalah aktivitas yang bersifat fisik maupun mental. Berdasarkan pendapat Sardiman ini, dapat diartikan bahwa dalam kegiatan kedua aktivitas saling berhubungan atau harus selalu terkait untuk berlangsungnya aktivitas belajar yang optimal. Dengan kata lain, keterlibatan dan keberhasilan seseorang dalam aktivitas belajar yang optimal tidak hanya ditentukan oleh kemampuan kecerdasannya, tetapi juga harus melibatkan fisik dan mental secara bersama-sama dalam aktivitas belajar tersebut.

Menurut Slameto (2003:10) bagi sebagian orang aktivitas belajar sering dirasakan sebagai sesuatu yang membosankan, tidak menarik, bahkan pada beberapa siswa dinilai sebagai mencemaskan. Adanya perasaan

cemas, takut, dan khawatir akan menghambat terjadinya proses berpikir dan daya ingat yang baik.

Beberapa ahli menemukan kecemasan yang berlebihan dapat mengganggu bekerjanya kemampuan mental yang disebut *working memory*, sehingga informasi yang diperlukan untuk menyelesaikan permasalahan tidak mampu dikeluarkan dalam ingatan kita.

Sehubungan dengan hal tersebut, guru berperan dalam menciptakan kondisi belajar yang kondusif sehingga siswa tidak mengalami ketegangan dalam aktivitas belajar sehingga terjalin suatu hubungan (kedekatan emosional) selama terjadinya aktivitas belajar.

Menurut beberapa ahli maka dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar siswa merupakan segala bentuk kegiatan yang dilakukan siswa baik disekolah yang mendukung kegiatan lainnya yang melibatkan fisik dan mental secara bersama-sama. Banyak jenis aktivitas belajar yang dapat dilakukan oleh siswa di sekolah. Aktivitas belajar siswa tidak cukup hanya mendengarkan atau mencatat seperti yang terdapat disekolah-sekolah tradisional.

Aktivitas belajar itu banyak sekali macamnya, maka para ahli mengklasifikasikan atas macam-macam aktivitas tersebut. Beberapa diantaranya sebagai berikut :

Paul D. Dierich (dalam Hamalik, 2008:172) membagi aktivitas belajar dalam 8 kelompok yaitu;

- a. Kegiatan-kegiatan visual: membaca, melihat gambar-gambar, mengamati eksperimen, demonstrasi, pameran, dan mengamati orang lain bekerja atau bermain.

- b. Kegiatan-kegiatan lisan: mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, wawancara, diskusi, dan interupsi.
 - c. Kegiatan-kegiatan mendengarkan: mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok, mendengarkan suatu permainan, mendengarkan radio.
 - d. Kegiatan-kegiatan menulis: menulis cerita, menulis laporan, memeriksa karangan, membuat rangkuman, mengerjakan tes, dan mengisi angket.
 - e. Kegiatan-kegiatan menggambar: menggambar, membuat grafik, chart, diagram peta, dan pola.
 - f. Kegiatan-kegiatan metrik: melakukan percobaan, memilih alat-alat, melaksanakan pameran, membuat model, menyelenggarakan permainan, menari, dan berkebun.
 - g. Kegiatan-kegiatan mental: merenngkan, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis, melihat, hubungan-hubungan, dan membuat keputusan.
 - h. Kegiatan-kegiatan emosional: minat, membedakan, berani, tenang, dan lain-lain.
- Menurut Sudjana (2004:167) ada tiga pola komunikasi dalam

proses interaksi guru-siswa, yakni komunikasi sebagai aksi, interaksi dan transaksi.

- a. Komunikasi sebagai aksi atau komunikasi satu arah

Yaitu guru sebagai pemberi aksi dan siswa sebagai penerima aksi.

Guru aktif, siswa pasif, mengajar dipandang sebagai kegiatan menyampaikan bahan pelajaran.

- b. Komunikasi sebagai interaksi atau komunikasi dua arah

Yaitu guru bisa berperan sebagai pemberi aksi atau penerima aksi.

Sebaliknya siswa, bisa penerima aksi bisa pula pemberi aksi.

Dialog akan terjadi antara guru dengan siswa.

- c. Komunikasi sebagai transaksi atau komunikasi banyak arah

Yaitu komunikasi tidak hanya terjadi antara guru dengan siswa, tetapi juga antara siswa dengan siswa. Siswa dituntut aktif dari

pada guru. Siswa, seperti halnya guru, dapat berfungsi sebagai sumber belajar bagi siswa lain.

Situasi pengajaran atau proses interaksi belajar mengajar bisa terjadi dalam berbagai pola komunikasi di atas, akan tetapi komunikasi sebagai transaksi yang dianggap sesuai dengan konsep cara belajar siswa aktif (CBSA) sebagaimana yang dikehendaki para ahli dalam pendidikan modern.

Sedangkan menurut Djaali (2008:31) ada tiga interaksi pendidikan yaitu :

1. Interaksi murid dengan murid
2. Interaksi murid dengan guru
3. Interaksi murid dengan sumber belajar

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar adalah suatu keaktifan, kesibukan atau kegiatan yang dilakukan oleh seorang siswa dalam melaksanakan proses belajar

4. Hasil Belajar

Belajar dan mengajar adalah dua konsep yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Belajar menunjuk pada apa yang harus dilakukan seseorang sebagai subjek yang menerima pelajaran (sasaran didik), sedangkan mengajar menunjuk kepada yang harus dilakukan oleh guru sebagai pengajar. (Komalasari (2010: 57)

Belajar bukan merupakan kegiatan menghafal dan bukan pula mengingat. Belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya

perubahan pada diri seseorang. Perubahan sebagai hasil proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti berubah pengetahuannya, pemahamannya, sikap dan tingkah lakunya, keterampilannya, kecakapan dan kemampuannya, daya reaksinya, daya penerimaannya, dan lain-lain aspek yang ada pada individu (Sudjana, 1987:28).

Dalam proses belajar dan mengajar terjadi interaksi antara guru dan siswa. Interaksi guru dan siswa sebagai makna utama proses pembelajaran memegang peranan penting untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif. (Trianto, 2010:21) Kedudukan siswa dalam proses belajar dan mengajar adalah sebagai subjek dan sekaligus sebagai objek dalam pembelajaran, sehingga proses dalam kegiatan belajar dan mengajar adalah kegiatan belajar siswa dalam mencapai suatu tujuan pembelajaran.

Hasil belajar dalam kontekstual menekankan pada proses yaitu segala kegiatan yang dilakukan oleh siswa dalam mencapai suatu pembelajaran. Nilai siswa diperoleh dari penampilan siswa sehari-hari ketika belajar. Hasil belajar diukur dengan berbagai cara, misalnya proses bekerja, hasil karya penampilan, rekaman, dan tes (Depdiknas:2002).

Berdasarkan beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud hasil belajar adalah hasil yang diperoleh siswa setelah siswa tersebut melakukan proses belajar yang melibatkan aspek kognitif, afektif dan psikomotor dan diwujudkan dalam bentuk skor atau angka setelah mengikuti tes.

B. Model *Discovery Learning*

1. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas. Model tersebut merupakan pola umum perilaku pembelajaran untuk mencapai kompetensi/tujuan pembelajaran yang di harapkan. Model pembelajaran adalah pola interaksi siswa dengan guru di dalam kelas yang menyangkut pendekatan, strategi, metode, teknik pembelajaran yang di terapkan dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. (Komalasari, 2010:62) Dalam suatu model pembelajaran ditentukan bukan hanya apa yang harus dilakukan guru, akan tetapi menyangkut tahapan-tahapan, prinsip-prinsip interaksi guru dan siswa serta sistem penunjang pembelajaran.

Menurut Arends (dalam Suprijono: 2013: 46) model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang digunakan termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan pengelolaan kelas. Sedangkan Istarani (2011: 1) model pembelajaran adalah seluruh rangkaian penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum, sedang dan sesudah pembelajaran yang dilakukan guru serta segala fasilitas yang terkait yang digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses belajar.

Berdasarkan pendapat para ahli yang telah dijabarkan di atas, peneliti menyimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu pola atau suatu kerangka konseptual yang menggambarkan bentuk pembelajaran dari awal hingga akhir yang dirancang untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. (Solihatin dan Raharjo, 2007:5)

Menurut beberapa ahli maka dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar siswa merupakan segala bentuk kegiatan yang dilakukan siswa baik

disekolah yang mendukung kegiatan lainnya yang melibatkan fisik dan mental secara bersama-sama. Banyak jenis aktivitas belajar yang dapat dilakukan oleh siswa di sekolah. Aktivitas belajar siswa tidak cukup hanya mendengarkan atau mencatat seperti yang terdapat di sekolah-sekolah tradisional.

2. Pengertian Model *Discovery Learning*

Penemuan (*discovery*) merupakan suatu model pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan pandangan konstruktivisme. Kurniasih dan Sani (2014: 64) *discovery learning* didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang terjadi bila materi pembelajaran tidak disajikan dalam bentuk finalnya, tetapi diharapkan siswa mengorganisasi sendiri. Selanjutnya Sani (2014: 97) mengemukakan bahwa *discovery* adalah menemukan konsep melalui serangkaian data atau informasi yang diperoleh melalui pengamatan atau percobaan.

Pernyataan lebih lanjut dikemukakan oleh Hosnan (2014: 282) bahwa *discovery learning* adalah suatu model pembelajaran untuk mengembangkan cara belajar aktif dengan menemukan sendiri, menyelidiki sendiri, maka hasil yang diperoleh akan setia dan tahan lama dalam ingatan. Melalui belajar penemuan, siswa juga bisa belajar berfikir analisis dan mencoba memecahkan sendiri masalah yang dihadapi. Bruner (dalam Kemendikbud: 2013b: 4) mengemukakan bahwa proses belajar akan berjalan dengan baik dan kreatif jika guru memberikan kesempatan pada siswa untuk menemukan suatu konsep, teori, aturan atau pemahaman melalui contoh-contoh yang dijumpai dalam kehidupannya. Penggunaan *discovery learning*, ingin merubah kondisi belajar yang pasif menjadi aktif dan kreatif, mengubah pembelajaran yang *teacher oriented* ke *student oriented*, mengubah modus *ekspositori* (siswa hanya menerima informasi secara keseluruhan dari guru) ke modus *discovery* (siswa menemukan informasi sendiri). Sardiman (dalam Kemendikbud: 2013b: 4) mengungkapkan bahwa dalam mengaplikasikan model *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.

Menindaklanjuti beberapa pendapat yang telah dikemukakan para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa model pembelajaran *discovery learning* adalah suatu proses pembelajaran yang penyampaian materinya disajikan secara lengkap dan menuntut siswa terlibat secara aktif untuk menemukan sendiri suatu konsep ataupun prinsip yang belum diketahuinya.

3. Ciri-ciri *Discovery Learning*

Ciri-ciri model pembelajaran penemuan atau *discovery learning* ada tiga yaitu :

1. Mengeksplorasi dan memecahkan masalah

Tujuan memecahkan masalah ini adalah untuk menciptakan pengetahuan yang sama sekali baru, menggabungkan pengetahuan-pengetahuan yang sudah dimiliki, kemudian menggeneralisasi ilmu pengetahuan.

2. Berpusat pada peserta didik

Dalam pembelajaran berbasis penemuan, peserta didik harus aktif menemukan informasi yang kemudian diolah menjadi pengetahuan. Mencari dari sumber-sumber informasi yang telah ada dan tersedia dalam berbagai bentuk, baik berupa benda yang harus diamati, atau referensi tertulis ataupun narasumber.

3. Adanya kegiatan untuk menggabungkan pengetahuan baru dan pengetahuan yang sudah dimiliki siswa.

Ciri pembelajaran penemuan ini menunjukkan adanya pengembangan pengetahuan yang sudah dimiliki oleh siswa. Pengetahuan yang baru ditemukan digabungkan dengan pengetahuan siswa sebelumnya.

Selain memiliki ciri-ciri di atas, ciri-ciri pembelajaran berbasis penemuan atau *discovery learning* juga dapat diketahui dengan adanya karakteristik sebagai berikut:

1. Guru berperan sebagai pembimbing;
2. Peserta didik (siswa) bertindak sebagai seorang penemu, peneliti, dan ilmuwan;
3. Bahan ajar berupa informasi;
4. Peserta didik (siswa) melakukan kegiatan menghimpun, mengkategorikan, menganalisis, serta menyimpulkan informasi dan pengetahuan berdasarkan informasi yang disajikan.

Guru berperan sebagai pembimbing yang menyediakan sumber informasi, menunjukkan sumber informasi, kemudian biarkan siswa yang mencari dan menggali informasi tersebut. Selanjutnya guru berperan sebagai pembimbing untuk mengonstruksi pengetahuan siswa. Menggabungkan informasi yang sudah dimiliki kemudian digabung, dan diperkaya dengan informasi baru. Jika ciri-ciri pembelajaran penemuan ini sudah ada dalam proses pembelajaran berarti sudah menunjukkan adanya kegiatan dengan model yang tepat, yaitu model pembelajaran penemuan (*discovery learning*).

Berdasarkan ciri-ciri *discovery learning* diatas maka dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri *discovery learning* adalah suatu pengetahuan yang bertujuan untuk memecahkan suatu masalah yang baru dan siswa harus aktif memecahkan masalah tersebut dan guru berperan sebagai pembimbing yang menyediakan sumber informasi.

4. Tujuan *Discovery Learning*

Salah satu metode belajar yang akhir-akhir ini banyak digunakan di sekolah-sekolah yang sudah maju adalah metode *discovery*. Hal ini disebabkan karena metode ini: (1) merupakan suatu cara untuk mengembangkan cara belajar siswa aktif; (2) dengan menemukan dan menyelidiki sendiri konsep yang dipelajari, maka hasil yang diperoleh akan tahan lama dalam ingatan dan tidak mudah dilupakan siswa; (3) pengertian yang ditemukan sendiri merupakan pengertian yang betul-betul dikuasai dan mudah digunakan atau ditransfer dalam situasi lain; (4) dengan menggunakan strategi *discovery* anak belajar menguasai salah satu metode ilmiah yang akan dapat dikembangkan sendiri; (5) siswa belajar berfikir analisis dan mencoba memecahkan problema yang dihadapi sendiri, kebiasaan ini akan ditransfer dalam kehidupan nyata.

Bell (dalam Ratumanan: 1978) mengemukakan beberapa tujuan spesifik dari pembelajaran *discovery* (penemuan) yakni sebagai berikut:

1. Dalam penemuan siswa memiliki kesempatan untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Kemyataan menunjukkan bahwa Partisipasi banyak siswa dalam pembelajaran meningkat ketika penemuan digunakan.

2. Melalui pembelajaran dengan penemuan, siswa belajar menemukan pola dalam situasi konkrit maupun abstrak, juga siswa banyak meramalkan (*extrapolate*) informasi tambahan yang diberikan.
3. Siswa juga belajar merumuskan strategi tanya jawab yang tidak rancu dan menggunakan tanya jawab untuk memperoleh informasi yang bermanfaat dalam menemukan.
4. Pembelajaran dengan penemuan membantu siswa membentuk cara kerja bersama yang efektif, saling membagi informasi, serta mendengar dan menggunakan ide-ide orang lain.
5. Terdapat beberapa fakta yang menunjukkan bahwa keterampilan-keterampilan, konsep-konsep dan prinsip-prinsip yang dipelajari melalui penemuan lebih bermakna.
6. Keterampilan yang dipelajari dalam situasi belajar penemuan dalam beberapa kasus, lebih mudah ditransfer untuk aktivitas baru dan diaplikasikan dalam situasi belajar yang baru.

Burner mengungkapkan tujuan dalam metode *discovery learning* adalah guru memberikan kesempatan kepada muridnya untuk menjadi seorang *problem solver*, seorang *scientist*, *historian*, atau ahli. Melalui kegiatan tersebut siswa akan menguasainya, menerapkan, serta menemukan hal-hal yang bermanfaat bagi dirinya.

Metode pembelajaran *discovery* dalam proses belajar mengajar menurut

Moedjiono (1993: 83) mempunyai tujuan di antaranya :

- a. Meningkatkan keterlibatan peserta didik secara aktif dalam memperoleh dan memproses perolehan belajar.
- b. Mengarahkan para siswa sebagai pelajar seumur hidup.
- c. Mengurangi ketergantungan kepada guru sebagai satu-satunya sumber informasi yang diperlukan oleh siswa.
- d. Melatih peserta didik untuk mengeksplorasi atau memanfaatkan lingkungan sebagai informasi yang tidak akan pernah tuntas digali.

Adapun tujuan lain dari metode *discovery* menurut Azhar (1993: 99) dalam proses belajar mengajar adalah sebagai berikut :

- a. Mengembangkan sikap, keterampilan, kepercayaan peserta didik dalam memutuskan sesuatu secara tepat dan objektif.
- b. Mengembangkan kemampuan berfikir peserta didik agar lebih tanggap, cermat dan melatih daya nalar (kritis, analisis, logis).
- c. Membina dan mengembangkan sikap rasa ingin tahu.
- d. Menggunakan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor dalam belajar.

Demikian tujuan pembelajaran model *discovery learning* yang telah dipaparkan sehingga peneliti menyimpulkan bahwa guru memberikan kesempatan kepada siswa menggunakan aspek kognitif, aspek afektif, aspek psikomotor dalam kegiatan belajar.

5. Langkah-langkah *Discovery Learning*

Pengaplikasian model *discovery learning* dalam pembelajaran, terdapat beberapa tahapan yang harus dilaksanakan.

Kurniasih dan Sani (2014: 68-71) mengemukakan langkah-langkah operasional model *discovery learning* yaitu sebagai berikut:

- a. Langkah persiapan model *discovery learning*
 1. Menentukan tujuan pembelajaran.
 2. Melakukan identifikasi karakteristik siswa.
 3. Memilih materi pelajaran.
 4. Menentukan topik-topik yang harus dipelajari siswa secara induktif.
 5. Mengembangkan bahan-bahan belajar yang berupa contoh-contoh, ilustrasi, tugas, dan sebagainya untuk dipelajari siswa.

Prosedur aplikasi model *discovery learning*

1. *Stimulation* (stimulasi/pemberian rangsangan)

Pada tahap ini siswa dihadapkan pada sesuatu yang menimbulkan kebingungan, kemudian dilanjutkan untuk tidak memberi generalisasi, agar timbul keinginan untuk menyelidiki sendiri, guru dapat memulai dengan mengajukan pertanyaan, anjuran membaca

buku, dan belajar lainnya yang mengarah pada persiapan pemecahan masalah.

2. *Problem statemen* (pernyataan/identifikasi masalah)

Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengidentifikasi masalah-masalah yang relevan dengan bahan pelajaran, kemudian salah satunya dipilih dan dirumuskan dalam bentuk hipotesis.

3. *Data collection* (pengumpulan data)

Tahap ini siswa diberi kesempatan untuk mengumpulkan berbagai informasi yang relevan, membaca literatur, mengamati objek, wawancara, melakukan uji coba sendiri untuk menjawab pertanyaan atau membuktikan benar tidaknya hipotesis.

4. *Data processing* (pengolahan data)

Pengolahan data merupakan kegiatan mengolah data dan informasi yang telah diperoleh siswa melalui wawancara, observasi dan sebagainya. Tahap ini berfungsi sebagai pembentukan konsep dan generalisasi, sehingga siswa akan mendapatkan pengetahuan baru dari alternatif jawaban yang perlu mendapat pembuktian secara logis.

5. *Verification* (pembuktian)

Pada tahap ini siswa melakukan pemeriksaan secara cermat untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis yang ditetapkan tadi dengan temuan alternatif dan dihubungkan dengan hasil pengolahan data.

6. *Generalization* (menarik kesimpulan)

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

Berdasarkan teori-teori yang telah dikemukakan para ahli, model *discovery learning* adalah suatu proses pembelajaran yang penyampaian materinya disajikan secara tidak lengkap dan menuntut siswa terlibat secara aktif untuk menemukan sendiri suatu konsep ataupun prinsip yang belum diketahuinya. Adapun langkah-langkah pembelajaran dengan model *discovery learning* yaitu (1) memberikan stimulus kepada siswa, (2) mengidentifikasi permasalahan yang relevan dengan bahan pelajaran, merumuskan masalah kemudian menentukan jawaban sementara (hipotesis), (3) membagi siswa menjadi beberapa kelompok untuk melakukan diskusi, (4) memfasilitasi siswa dalam kegiatan pengumpulan data, kemudian mengolahnya untuk membuktikan jawaban sementara (hipotesis), (5) mengarahkan siswa untuk menarik kesimpulan berdasarkan hasil pengamatannya, dan (6) mengarahkan siswa untuk mengkomunikasikan hasil temuannya.

6. Kelebihan dan kekurangan *Discovery Learning*

Pemilihan model pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran harus diiringi dengan suatu pertimbangan untuk mendapatkan suatu kebaikan ataupun kelebihan. Hosnan (2014: 287-288) mengemukakan beberapa kelebihan dari model *discovery learning* yakni sebagai berikut :

- b. Membantu siswa untuk memperbaiki dan meningkatkan keterampilan-keterampilan dan proses-proses kognitif.
 - c. Pengetahuan yang diperoleh melalui model ini sangat pribadi dan ampuh karena menguatkan pengertian, ingatan, dan transfer.
 - d. Dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk memecahkan masalah.
 - e. Membantu siswa memperkuat konsep dirinya, karena memperoleh kepercayaan bekerjasama dengan yang lain.
 - f. Mendorong keterlibatan keaktifan siswa.
 - g. Mendorong siswa berfikir intuisi dan merumuskan hipotesis sendiri.
 - h. Melatih siswa belajar mandiri.
 - i. Siswa aktif dalam kegiatan belajar mengajar, karena ia berfikir dan menggunakan kemampuan untuk menemukan hasil akhir.
- Hosnan (2014: 288-289) mengemukakan beberapa kekurangan dari

model-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.
 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.

Kurniasih dan Sani (2014: 66-67) juga mengungkapkan beberapa kelebihan dari model *discovery learning*, yaitu sebagai berikut:

- a. Menimbulkan rasa senang pada siswa, karena tumbuhnya rasa menyelidiki dan berhasil.
- b. Siswa akan mengerti konsep dasar dan ide-ide lebih baik.
- c. Mendorong siswa berfikir dan bekerja atas inisiatif sendiri.
- d. Siswa belajar dengan memanfaatkan berbagai jenis sumber belajar.

Menurut Marzano (dalam Hosnan: 2014: 288), selain kelebihan model *discovery learning* yang sudah diuraikan di atas, ditemukan beberapa kelebihan dari model *discovery learning*, sebagai berikut:

- a. Menumbuhkan sekaligus menanamkan sikap *inquiry*.
- b. Pengetahuan bertahan lama dan mudah diingat.
- c. Hasil belajar *discovery* mempunyai efek transfer yang lebih baik.
- d. Meningkatkan penalaran siswa dan kemampuan berfikir bebas.
- e. Melatih keterampilan-keterampilan kognitif siswa untuk menemukan dan memecahkan masalah tanpa pertolongan orang lain.

Weswood (dalam Sani: 2014: 98) mengemukakan pembelajaran dengan model *discovery learning* akan efektif jika terjadi hal-hal berikut:

1. Proses belajar dibuat secara terstruktur dan hati-hati,
2. Siswa memiliki pengetahuan dan keterampilan awal untuk belajar,
3. Guru memberikan dukungan yang dibutuhkan siswa untuk melakukan penyelidikan.

Berdasarkan beberapa pendapat yang telah dikemukakan para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa, kelebihan dari model *discovery learning* yaitu dapat melatih siswa belajar secara mandiri, melatih kemampuan bernalar siswa, serta melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan pembelajaran untuk menemukan sendiri dan memecahkan masalah tanpa bantuan orang lain. Kekurangan dari model *discovery learning* yaitu menyita banyak waktu karena mengubah cara belajar yang biasa digunakan, namun kekurangan tersebut dapat diminimalisir dengan merencanakan kegiatan penemuan, serta mengonstruksi pengetahuan awal siswa agar pembelajaran dapat berjalan optimal,

sehingga kebaikan ataupun kelebihan penerapan model pembelajaran *discovery learning* ini dapat membuktikan adanya persentase peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA.

C. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

1. Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

Menurut Kurikulum Pendidikan Dasar dalam Garis-garis Besar Program Pendidikan (GBPP) kelas IV Sekolah Dasar dinyatakan: Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan hasil kegiatan manusia yang berupa pengetahuan, gagasan dan konsep-konsep yang terorganisasi tentang alam sekitar, yang diperoleh dari pengalaman melalui serangkaian proses kegiatan ilmiah antara lain penyelidikan, penyusunan dan pengujian gagasan-gagasan.

Sejalan dengan hal tersebut, H.W Fowler dalam Trianto, (2010:136) menyatakan bahwa IPA sebagai pengetahuan yang sistematis dan dirumuskan yang berhubungan dengan gejala-gejala kebendaan dan didasarkan terutama atas pengamatan dan deduksi.

Kemudian menurut Wahyana dalam Trianto (2010:136) mengatakan bahwa IPA adalah suatu kumpulan pengetahuan yang tersusun secara sistematis, dan dalam penggunaannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam.

Sedangkan menurut Usman Samatowa, (2010: 3) Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berkaitan dengan cara mencari tahu mengenai alam, Ilmu Pengetahuan Alam merupakan terjemahan kata-kata dalam bahasa Inggris yaitu *natural science*, yang artinya ilmu pengetahuan alam

(IPA). Karena berhubungan dengan alam dan *science* artinya adalah ilmu pengetahuan, jadi ilmu pengetahuan alam (IPA) atau *science* itu pengertiannya dapat disebut sebagai ilmu pengetahuan alam. Ilmu yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam ini

Nash (dalam Hendro, 1992: 3) menjelaskan bahwa cara IPA mengamati dunia ini bersifat analisis, lengkap, cermat, serta menghubungkannya antara suatu fenomena dengan fenomena lain sehingga keseluruhannya membentuk suatu prespektif yang baru tentang objek yang diamati.

Kemudian menurut Ahmad Susanto (2013: 167) mengatakan *sains* atau IPA adalah usaha manusia dalam memahami alam semesta melalui pengamatan yang tepat pada sasaran, serta menggunakan prosedur, dan dijelaskan dengan penalaran sehingga mendapatkan suatu kesimpulan.

Beda halnya Menurut Paolo dan Marten (dalam Sринi M. Iskandar, 1996: 15) Ilmu Pengetahuan Alam untuk anak-anak didefinisikan menjadi :

1. mengamati apa yang terjadi,
2. mencoba memahami apa yang diamati,
3. mempergunakan pengetahuan baru untuk meramalkan apa yang akan terjadi,
4. menguji ramalan-ramalan dibawah kondisi-kondisi untuk melihat apakah ramalan tersebut benar.

Berdasarkan pendapat dari beberapa ahli diatas maka penulis simpulkan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan ilmu yang mempelajari alam dan segala keteraturannya.

2. Tujuan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

Menurut Standar Isi yang ditetapkan oleh Depdiknas RI yang mana juga digunakan oleh Depag RI, terungkap bahwa tujuan pembelajaran *sains* di SD/MI, yakni agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- a. Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan dan keteraturan alam ciptaan-Nya.
- b. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep pembelajaran IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
- c. Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), lingkungan, teknologi dan masyarakat.
- d. Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan.
- e. Meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam.
- f. Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan.
- g. Memperoleh bekal pengetahuan, konsep dan keterampilan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP/MTs. (Ian, 2010)

Pembelajaran merupakan suatu proses penyampaian pengetahuan, yang dilaksanakan dengan menuangkan pengetahuan kepada siswa (Oemar Hamalik, 2008: 25). Bila pembelajaran dipandang sebagai suatu proses, maka pembelajaran merupakan rangkaian upaya atau kegiatan guru dalam rangka membuat siswa belajar. Proses tersebut dimulai dari merencanakan program pengajaran tahunan, semester dan penyusunan persiapan mengajar (*lesson plan*) berikut persiapan perangkat kelengkapannya antara lain berupa alat peraga dan alat-alat evaluasinya (Hisyam Zaini, 2004: 4).

Berdasar beberapa pendapat diatas maka disimpulkan pembelajaran adalah suatu proses dan rangkaian upaya atau kegiatan guru dalam rangka membuat siswa belajar, pembelajaran juga merupakan persiapan di masa depan dan sekolah mempersiapkan mereka untuk hidup dalam masyarakat yang akan datang. Ilmu Pengetahuan Alam merupakan mata pelajaran di SD yang dimaksudkan agar siswa mempunyai pengetahuan, gagasan dan konsep yang terorganisasi tentang alam sekitar, yang diperoleh dari pengalaman melalui serangkaian proses ilmiah antara lain penyelidikan, penyusunan dan penyajian gagasan-gagasan.

IPA adalah pengetahuan khusus yaitu dengan melakukan observasi, eksperimentasi, penyimpulan, penyusunan teori dan demikian seterusnya kait mengkait antara cara yang satu dengan cara yang lain (Abdullah, 1998: 18). IPA berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan sistematis dan IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep atau prinsip-prinsip saja, tetapi juga merupakan suatu proses penemuan (Sri Sulistyorini, 2007: 39).

Menurut Iskandar IPA adalah ilmu yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi alam (Iskandar, 2001: 2). Ilmu Pengetahuan Alam merupakan mata pelajaran di SD yang dimaksudkan agar siswa mempunyai pengetahuan, gagasan dan konsep yang terorganisasi tentang alam sekitar, yang diperoleh dari pengalaman melalui serangkaian proses ilmiah antara lain penyelidikan, penyusunan dan penyajian gagasan-gagasan. Pada prinsipnya, mempelajari IPA sebagai cara mencari tahu dan cara mengerjakan atau melakukan dan membantu siswa untuk memahami alam sekitar secara lebih mendalam (Depdiknas dalam Suyitno, 2002: 7).

Dari beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan pembelajaran IPA adalah ilmu yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam dengan melakukan observasi, eksperimentasi, penyimpulan, penyusunan teori agar siswa mempunyai pengetahuan, gagasan dan

konsep yang terorganisasi tentang alam sekitar, yang diperoleh dari pengalaman melalui serangkaian proses ilmiah antara lain penyelidikan, penyusunan dan penyajian gagasan-gagasan.

3. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di SD

Dalam Standar Isi dan Penentuan Standar Kelulusan yang dituliskan oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP), IPA berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Pendidikan IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya di dalam kehidupan sehari-hari.

Proses pembelajaran IPA menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah. Pendidikan IPA diarahkan untuk *inquiry* dan berbuat sehingga dapat membantu peserta didik untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang alam sekitar. IPA diperlukan dalam kehidupan sehari-hari untuk memenuhi kebutuhan manusia melalui pemecahan masalah yang dapat diidentifikasi. Oleh karena itu, pembelajaran IPA di SD/MI menekankan pada pemberian pengalaman belajar secara langsung melalui penggunaan dan pengembangan keterampilan proses dan sikap ilmiah.

Ruang lingkup mata pelajaran Sains meliputi dua aspek :

- a. Kerja ilmiah mencakup: penyelidikan/penelitian, berkomunikasi ilmiah, pengembangan kreativitas dan pemecahan masalah, sikap dan nilai ilmiah.
- b. Pemahaman Konsep dan Penerapannya mencakup: Makhluk hidup dan proses kehidupan, yaitu manusia, hewan, tumbuhan dan interaksinya dengan lingkungan, serta kesehatan; Benda / materi, sifat-sifat dan kegunaannya meliputi: cair, padat, dan gas; Energi dan perubahannya meliputi: gaya, bunyi, panas, magnet, listrik, cahaya dan pesawat sederhana; Bumi dan alam semesta meliputi: tanah, bumi, tata surya, dan benda-benda langit lainnya; serta Sains, Lingkungan, Teknologi, dan Masyarakat yang merupakan penerapan konsep sains dan saling keterkaitannya dengan lingkungan, teknologi dan masyarakat melalui pembuatan suatu karya teknologi sederhana termasuk merancang dan membuat. (Vinta A. Tiarani,2012)

Lingkup pemahaman konsep dalam Kurikulum KTSP relatif sama jika dibandingkan dengan Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) yang sebelumnya digunakan.

Secara terperinci lingkup materi yang terdapat dalam Kurikulum KTSP adalah:

- a. makhluk hidup dan proses kehidupannya, yaitu manusia, hewan, tumbuhan dan interaksinya dengan lingkungan, serta kesehatan.
- b. Benda atau materi, sifat-sifat dan kegunaannya meliputi: cair, padat dan gas.
- c. Energi dan perubahannya meliputi: gaya, bunyi, panas, magnet, listrik, cahaya, dan pesawat sederhana.
- d. Bumi dan alam semesta meliputi: tanah, bumi, tata surya, dan benda-benda langit lainnya.

Dengan demikian, dalam pelaksanaan pembelajaran IPA kedua aspek tersebut saling berhubungan. Aspek kerja ilmiah diperlukan untuk memperoleh pemahaman atau penemuan konsep IPA.

D. Kinerja Guru

Selain siswa, faktor penting dalam proses belajar mengajar adalah guru.

Guru sangat berperan penting dalam menciptakan kelas yang komunikatif.

Breen dan Candlin (dalam Nunan: 1989: 87) mengatakan bahwa peran guru adalah sebagai fasilitator dalam proses yang komunikatif, bertindak sebagai partisipan, dan yang ketiga bertindak sebagai pengamat. Berasumsi guru adalah seseorang yang pekerjaannya mengajar orang lain. Kata mengajar dapat ditafsirkan:

1. Menularkan pengetahuan dan kebudayaan kepada orang lain (bersifat kognitif).
2. Melatih keterampilan jasmani kepada orang lain (bersifat psikomotorik)
3. menanamkan nilai dan keyakinan kepada orang lain (bersifat afektif)

Kinerja guru yang baik dalam proses pembelajaran akan berpengaruh pada aktivitas dan hasil belajar siswa. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Sowiyah (2010: 157) yang mengungkapkan bahwa kegiatan pembelajaran dan hasil belajar siswa tidak saja ditentukan oleh manajemen sekolah, kurikulum, sarana, dan prasarana pembelajaran, tetapi sebagian besar ditentukan oleh guru.

Berdasarkan pendapat ahli di atas maka peneliti simpulkan bahwa kinerja guru berperan penting dalam proses pembelajaran yang dapat mempengaruhi baik atau buruknya aktivitas dan hasil belajar siswa, selain dari faktor intern dan ekstern siswa itu sendiri.

E. Hasil penelitian yang relevan

Hasil penelitian yang terdahulu yang relevan oleh

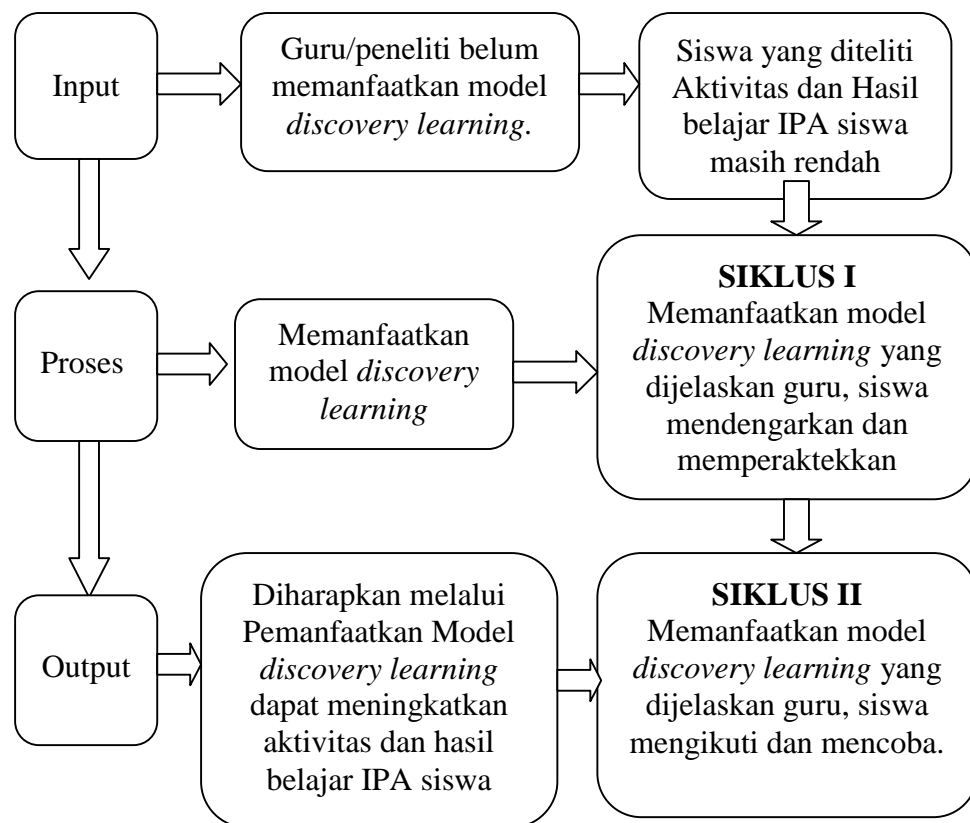
1. Mardika, Bella (2015) dalam skripsinya dengan judul
PENGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN DISCOVERY
LEARNING UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN
HASIL BELAJAR TEMATIK TERPADU PADA SISWA KELAS II
SD NEGERI 1 KOTA BARU BANDAR LAMPUNG TAHUN
PELAJARAN 2014/2015 menyimpulkan bahwa penggunaan model
Discovery Learning dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar
tematik terpadu pada siswa kelas II SD Negeri 1 Kota Baru Bandar
Lampung.
2. Yuniar, Yesi (2015) dalam skripsinya dengan judul PENERAPAN
MODEL DISCOVERY LEARNING UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SD NEGERI 4 BRANTI
RAYA KECAMATAN NATAR KABUPATEN LAMPUNG
SELATAN, menyimpulkan bahwa penggunaan model *Discovery
Learning* dapat meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas IV
SD Negeri 4 Branti Raya Kecamatan Natar Kabupaten Lampung
Selatan.
3. Husnah, Ismaul (2017) dalam skripsinya dengan judul PENINGKATAN
HASIL BELAJAR MELALUI MODEL PEMBELAJARAN
DISCOVERY LEARNING TEMA 1 KELAS IV SD NEGERI 1
BERINGIN RAYA KEMILING BANDAR LAMPUNG, menyimpulkan
bahwa penggunaan model *discovery learning* dalam meningkatkan

aktifitas dan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran dan senantiasa memotivasi siswa untuk lebih antusias dalam mengikuti proses pembelajaran.

F. Kerangka pikir

Kerangka pikir penelitian ini berupa input, proses, dan output. Input dari penelitian ini yaitu guru belum optimal dalam penggunaan variabel model pembelajaran yang dapat melatih siswa belajar secara mandiri untuk menemukan suatu konsep ataupun prinsip. Penggunaan model pembelajaran belum optimal, guru lebih mengutamakan pemberian pengetahuan secara informatif saja dan kurang memberikan ruang yang bebas bagi siswa untuk melakukan penyelidikan serta mengembangkan cara berfikir objektif dan kritis analitis. Kurangnya pemerataan kesempatan untuk menyampaikan pendapat mengakibatkan siswa yang antusias menjadi berkurang, siswa juga kurang diberikan ruang untuk mengemukakan gagasannya secara bebas dan tidak merangsang siswa untuk memberikan jawaban yang beragam.

Hal menunjukkan bahwa dalam pembelajaran yang sesuai dengan penelitian ini adalah dengan menggunakan model *discovery learning*. Model ini sangat menarik perhatian siswa sehingga menentukan hubungan interaksi sosial yang sudah dimiliki anak dalam lingkungan sehari-hari sertadapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dari uraian di atas, maka dapat divisualisasikan dalam bentuk kerangka fikir, Secara skematis, kerangka pikir dapat disajikan sebagai berikut :



Gambar 2.1. Kerangka pikir penelitian

G. Hipotesis

Berdasarkan kajian pustaka di atas dapat dirumuskan hipotesis Penelitian Tindakan Kelas adalah “Apabila dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) menggunakan *Model Discovery Learning* dengan memperhatikan langkah-langkah yang tepat, maka aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IVB SDN 1 Gunung Sulah kecamatan Way Halim tahun pelajaran 2017/2018 akan meningkat.”

III. METODE PENELITIAN

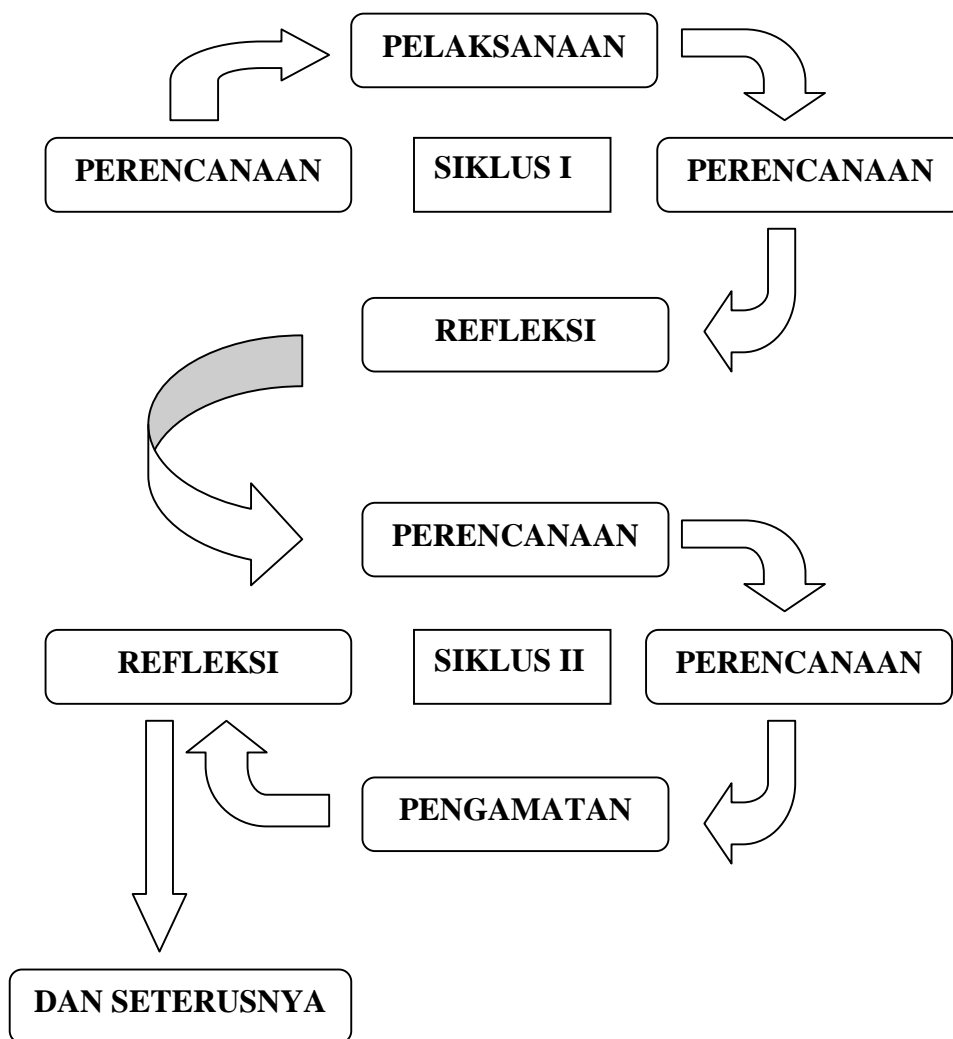
A. Pendekatan Penelitian

Penelitian yang dilakukan berupa Penelitian Tindakan Kelas. Istilah dalam bahasa Inggris adalah *Classroom Action Research (CAR)*, yaitu sebuah kegiatan penelitian yang dilakukan di kelas. Di dalam penelitian tindakan kelas memiliki tiga pengertian yaitu: (a) *penelitian*, mengacu pada suatu kegiatan mencermati suatu objek dengan menggunakan cara dan aturan metodologi tertentu untuk memperoleh data atau informasi yang bermanfaat dalam meningkatkan mutu suatu hal yang menarik minat dan penting bagi peneliti, (b) *tindakan*, menunjuk pada sesuatu gerak kegiatan yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu. Dalam penelitian berbentuk rangkaian siklus kegiatan siswa. (c) *kelas*, dalam hal ini tidak terikat pada pengertian ruang kelas, tetapi dalam pengertian yang lebih spesifik. Seperti yang sudah lama dikenal dalam bidang pendidikan dan pengajaran, yang dimaksud dengan istilah *kelas* adalah sekelompok siswa dalam waktu yang sama, menerima pelajaran yang sama dari guru yang sama pula (Arikunto 2006 : 2-3)

B. Posedur Penelitian

Prosedur penelitian yang digunakan berupa kegiatan bersiklus. Kegiatan setiap siklus dilakukan dengan empat kegiatan pokok yaitu perencanaan

(*planning*), pelaksanaan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan diakhiri dengan refleksi (*reflecting*). Berikut ini merupakan gambar alur siklus penelitian tindakan kelas yang diadaptasi dari Arikunto (2013 : 137):



Gambar 3.1. Alur Siklus penelitian tindakan kelas

C. Setting Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas ini, dilaksanakan di SDN 1 Gunung Sulah Kecamatan Way Halim Kota Bandar Lampung.

2. Subjek Penelitian

Adapun subjek Penelitian Tindakan Kelas adalah guru kelas dengan objek penelitian siswa kelas IVB SDN 1 Gunung Sulah dengan jumlah siswa 25 orang terdiri dari 11 orang siswa laki-laki dan 14 orang siswa perempuan, pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

3. Waktu Penelitian

Waktu pelaksanaan penelitian ini pada semester ganjil tahun pelajaran 2017/2018 selama 3 bulan terhitung dari bulan Desember 2017 sampai Februari 2018

D. Teknik Pengumpulan Data

Data Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah:

1. Non tes, suatu teknik pengumpulan data melalui observasi kinerja guru dan aktivitas belajar siswa terhadap pembelajaran IPA (Sains) dengan menggunakan model *discovery learning*.
2. Tes, digunakan untuk mengumpulkan data hasil belajar kognitif yang berupa pilihan ganda dan uraian pada pos test pembelajaran IPA (Sains) dengan menggunakan model *discovery learning*.

E. Alat Pengumpulan Data

Alat yang digunakan untuk mengumpulkan data nontes, yaitu:

1. Instrumen Penilaian Kinerja Guru (IPKG), instrumen ini digunakan untuk menilai kinerja guru oleh observer pada saat pembelajaran berlangsung.

2. Lembar observasi aktivitas belajar siswa, lembar ini digunakan untuk memperoleh data tentang aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung. Adapun aktivitas yang di nilai dalam penelitian ini adalah aktivitas siswa dalam kelompok, interaksi antar sesama siswa, dan interaksi siswa dengan guru.

Untuk memperoleh hasil belajar kognitif maka dilakukan test, hasil test yang digunakan adalah test tertulis berupa pilihan ganda dan uraian singkat untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas IV B SD Negeri 1 Gunung Sulah pada pembelajaran IPA (*Sains*) dengan menggunakan model *discovery learning*.

Berikut kisi-kisi soal yang digunakan untuk test penilaian hasil belajar kognitif adalah sebagai berikut :

Tabel 3.1 Kisi-kisi Butir Soal/Instrumen

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Indikator	Banyak Soal
Memahami hubungan antara struktur kerangka tubuh manusia dengan fungsinya	1.mendeskripsikan hubungan antara struktur kerangka tubuh manusia dengan fungsinya 2. menerapkan cara memelihara kesehatan kerangka tubuh	*menjelaskan rangka manusia dan fungsinya	5
		*menjelaskan cara pemeliharaan kerangka manusia	10
		* mencari informasi tentang penyakit dan kelainan yang umumnya yang terjadi pada rangka	10

F. Teknik Analisis Data

1. Teknik Kualitatif

- a. Nilai kinerja guru diperoleh melalui rumus sebagai berikut :

$$KG = \frac{R}{M} \times 100$$

Keterangan:

KG = nilai yang dicari atau diharapkan
 R = skor mentah yang diperoleh
 M = skor maksimum ideal dari tes yang bersangkutan
 100 = bilangan tetap
 (Sumber : Purwanto, 2008: 102)

Selanjutnya nilai tersebut dikonversi kedalam kategori kinerja guru sebagai berikut :

Tabel. 3.2 Kategori kinerja guru mengajar berdasarkan perolehan nilai

No.	Rentang Nilai	Kategori
1.	80-100	Sangat Baik
2.	60 -79	Baik
3.	40-59	Cukup Baik
4.	20-39	Kurang Baik
5.	< 20	Sangat Kurang

Sumber : (adaptasi Aqib, dkk., 2009: 41)

b. Nilai aktivitas belajar siswa diperoleh dengan rumus sebagai berikut:

$$AS = \frac{\sum R}{\sum SM} \times 100 \%$$

Keterangan :

AS = nilai yang dicari atau diharapkan
 R = skor mentah yang diperoleh siswa
 SM = skor maksimum ideal dari tes yang bersangkutan
 100 % = bilangan tetap
 Diadaptasi dari Purwanto (2008: 102)

Selanjutnya nilai tersebut dikonversi kedalam kategori aktivitas siswa sebagai berikut :

Tabel. 3.3 Kategori aktivitas belajar siswa

No.	Rentang Nilai	Kategori
1.	80-100	Sangat aktif
2.	60 -79	Aktif
3.	40-59	Cukup aktif
4.	20-39	Kurang aktif
5.	< 20	Sangat kurang aktif

Sumber : (adaptasi Aqib, dkk., 2009: 41)

Selanjutnya untuk memperoleh persentase klasikal aktivitas belajar siswa digunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum \text{siswa aktif}}{\sum \text{siswa}} \times 100\%$$

(sumber: Adopsi Aqib, dkk. 2009:41)

2. Teknik Kuantitatif

Teknik kuantitatif akan digunakan untuk menganalisis data yang menunjukkan hasil belajar siswa dalam hubungannya dengan penguasaan materi yang diajarkan guru. Nilai hasil belajar siswa diperoleh dari tes formatif setiap siklus. Cara menilai tes formatif adalah dengan menjumlah semua skor yang didapat siswa.

a. Untuk menghitung ketuntasan hasil belajar siswa secara individual

digunakan rumus :

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

Keterangan:

S = nilai yang dicari / diharapkan

R = jumlah skor dari item atau soal yang dijawab

N = skor maksimum dari tes

100 = bilangan tetap

(Sumber: Adaptasi Purwanto, 2008:112)

b. Untuk menghitung nilai rata-rata seluruh siswa didapat dengan

menggunakan rumus :

$$\bar{X} = \frac{\sum f_i x_i}{\sum f_i}$$

Keterangan :

\bar{X} = nilai rata-rata
 X_i = nilai
 f_i = frekuensi nilai (Sumber: Herrhyanto, dkk. 2008:4:3)

Tabel. 3.4 Kategori ketuntasan klasikal

No.	Rentang Nilai	Kategori
1.	85-100	Sangat baik
2.	75 -84	Baik
3.	65-74	Cukup baik
4.	55-64	Kurang baik
5.	45-54	Sangat kurang baik

Sumber : (adaptasi Aqib, dkk., 2009: 41)

G. Urutan Penelitian Tindakan Kelas

Penelitian tindakan kelas ini terdiri dari dua siklus dan masing-masing memiliki empat tahap kegiatan, yaitu: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Adapun siklus tersebut antara lain:

SIKLUS I

1. Tahap Perencanaan (*Planning*)

Pada tahap ini, peneliti membuat rencana pembelajaran yang matang untuk mencapai pembelajaran yang diinginkan. Dalam siklus pertama, peneliti mempersiapkan proses pembelajaran IPA (Sains) melalui model *discovery learning* dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Membuat jadwal perencanaan tindakan untuk menentukan materi pokok yang diajarkan, sesuai dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar.
- b. Menyiapkan perangkat pembelajaran pada siklus 1, yaitu pemetaan KI/KD, RPP, media pembelajaran, dan instrument tes.
- c. Menyiapkan lembar observasi untuk melihat aktivitas siswa pada saat pembelajaran IPA (Sains) dengan menerapkan model pembelajaran *discovery learning*, serta pedoman observasi untuk kinerja guru.

2. Tahap Pelaksanaan (*Acting*)

Pada tahap pelaksanaan kegiatan pembelajaran IPA (Sains) dengan menerapkan model *discovery learning* meliputi beberapa tahap sebagai berikut:

a. Kegiatan Awal

Stimulation:

1. Apersepsi

Melalui tanya jawab guru mengajak siswa untuk bernyanyi lagu lihat tubuhku tentang materi yang akan dipelajari bersama.

Lihat tubuhku ada tiga rangka

Rangka kepala, lalu rangka badan

Yang terakhir rangka anggota gerak

Tiap rangkanya punya tulang banyak.

Setelah bernyanyi bersama-sama, anak-anakku semua,

Coba sebutkan ada berapa rangka tubuh manusia?"

2. Orientasi

- a) Menjelaskan tujuan dan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan.

“Setelah melakukan kegiatan pembelajaran hari ini diharapkan anak-anak akan lebih memahami tentang rangka dan bagian-bagian rangka tubuh manusia”

- b) Guru melakukan tanya jawab soal pretes, untuk mengetahui kemampuan awal siswa.

b. Kegiatan Inti

Eksplorasi

1. Problem statemen:

- a. Guru memberikan sejumlah pertanyaan untuk menggali pengetahuan awal siswa mengenai materi yang akan disampaikan.
“ada berapa bagian-bagian rangka dan apa fungsi rangka tubuh manusia serta bandingkan tulang bayi dan tulang manusia dewasa?
Untuk lebih mengetahui hal tersebut bacakan gambar rangka tubuh manusia”
- b. Guru membagi kelas menjadi 4 kelompok, dengan jumlah anggota 5-6 orang.
- c. Guru membagikan buku pelajaran IPA kelas IV.
- d. Guru memfasilitasi siswa dalam meluruskan kesalahan pemahaman dan memberikan penguatan.

Elaborasi

2. Data collection:

- a. Guru membagikan nomor kepada setiap anggota kelompok (misalnya, nomor 1, 2, 3, 4, 5, dan 6). Jika kelompok terdiri dari 6 anggota, dua anggota di antaranya mendapatkan satu nomor yang sama dan keduanya harus bekerja sama satu sama lain.

3. Data Processing:

- b. Guru menyebutkan tugas masing-masing kelompok dengan mendeskripsikan rangka manusia.
- c. Guru memfasilitasi siswa dalam berkompetisi secara sehat dalam pembelajaran penemuan.

4. Verification:

- d. Guru memberikan waktu 5-10 menit pada masing-masing kelompok untuk menyebutkan bagian-bagian rangka.
- e. Guru mengundi nomor kepala siswa (misalnya, nomor 2) untuk menyebutkan bagian-bagian rangka dengan menyebutkan anggota tubuhnya. Anggota kelompok yang lain yang memiliki nomor 2 dan paling cepat mengangkat tangannya, maka dialah yang berhak ditunjuk untuk menyebutkan bagian-bagian rangka dengan menunjukkan anggota tubuhnya sendiri.
- f. Setelah itu guru mengundi nomor yang lain (misalnya, nomor 5) menjawab pertanyaan yang diberikan guru, namun dengan cara yang berbeda, misalnya, siswa nomor 5 diminta untuk menuliskan jawabannya di papan tulis.
- g. Setelah seluruh nomor pada setiap kelompok mendapat giliran untuk menjawab, guru lalu mengarahkan siswa untuk membuat

kesimpulan dengan menuliskan bagian-bagian rangka tubuh manusia.

Konfirmasi

5. Generalization:

a. Guru mengulas secara global materi yang sudah disampaikan.

“jadi apa yang telah kita kerjakan tadi, dapat diambil kesimpulan bahwa :

Rangka kepala.

- | | |
|-------------------|------------------|
| 1. Tulang Uzun | 5. Tulang Hidung |
| 2. Tulang Pelipis | 6. Tulang Pipi |
| 3. Tulang Mata | 7. Rahang atas |
| 4. Tulang Dahi | 8. Rahang bawah |

Rangka Badan.

- | | |
|------------------------------|-----------------------------|
| 1. Tulang lengan atas | 8. Tulang Paha |
| 2. Tulang tempurung lutut | 9. Tulang pengumpil |
| 3. Tulang tengkorak | 10. Tulang kering |
| 4. Tulang pergelangan tangan | 11. Tulang betis |
| 5. Tulang hasta | 12. Tulang pergelangan kaki |
| 6. Tulang telapak tangan | 13. Tulang telapak kaki |
| 7. Ruas-ruas jari tangan | 14. Ruas-ruas jari kaki |

b. Guru memberikan waktu kepada siswa untuk bertanya.

c. Guru memfasilitasi siswa melakukan refleksi untuk memperoleh pengalaman belajar yang telah dilakukan.

c. Kegiatan Akhir

- a. Guru memberikan penguatan kepada siswa terkait materi pembelajaran.
- b. Guru memberikan tugas rumah menggambar rangka badan manusia kepada siswa dan memberikan sedikit gambaran tentang materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya.

3. Observasi (*Observing*)

Selama proses pembelajaran dari kegiatan awal sampai kegiatan akhir diamati oleh observer dengan lembar observasi mengenai aktivitas belajar siswa serta observasi kinerja guru selama proses pembelajaran berlangsung.

4. Refleksi (*Reflecting*)

Hal-hal yang dilakukan dalam kegiatan refleksi adalah membahas sesuatu yang terjadi dalam siklus I yang dilakukan oleh peneliti baik itu kelebihan ataupun kekurangan selama proses pembelajaran berlangsung. Kelemahan atau kekurangan yang terjadi pada proses pembelajaran, maka akan dilakukan perbaikan pada perencanaan tindakan untuk siklus II.

Sedangkan kelebihan atau kebaikan pada siklus I perlu dipertahankan untuk siklus selanjutnya dan dapat dijadikan contoh dalam melaksanakan pembelajaran yang akan datang.

SIKLUS II

Pada siklus II dilakukan sebagai usaha peningkatan kemampuan siswa dalam pembelajaran IPA (Sains) dengan model *discovery learning*. Hasil

pembelajaran pada siklus II ini diharapkan lebih baik dibanding dengan hasil pembelajaran pada siklus I. Adapun pelaksanaan siklus II ini meliputi:

1. Tahap Perencanaan (*Planning*)

- a. Mendata menetapkan materi pelajaran, yaitu materi kelas IV B sesuai dengan kurikulum yang berlaku saat ini di SD Negeri 1 Gunung Sulah
- b. Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP)
- c. Menyiapkan media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran
- d. Menyiapkan instrumen yang digunakan dalam siklus PTK (lembar observasi untuk melihat aktivitas siswa dan guru selama pembelajaran berlangsung)
- e. Menyusun alat evaluasi pembelajaran.

2. Tahap Pelaksanaan (*Acting*)

Pada tahap pelaksanaan siklus II, kegiatan pembelajaran IPA (Sains) dengan menggunakan model *discovery learning* meliputi beberapa tahap yaitu sebagai berikut:

a. Kegiatan Awal

1. Stimulation:

1) Apersepsi

Melalui tanya jawab guru mengajak siswa untuk bernyanyi lagu panca indera nada balonku tentang materi yang akan dipelajari bersama.

Panca indera yang lima,
Nikmat Tuhan yang maha esa,
Mata untuk melihat,
T'linga untuk mendengar,
Hidung untuk mencium..bau!
Lidah untuk mengecap
Kulit untuk meraba
Marilah kita jaga
Setelah bernyanyi bersama-sama, anak-anakku semua,
Coba sebutkan ada berapa alat indera manusia?"

2) Orientasi

- a) Menjelaskan tujuan dan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan. "Setelah melakukan kegiatan pembelajaran hari ini diharapkan anak-anak akan lebih memahami tentang struktur panca indera manusia dan bagian-bagian alat indera manusia"
- b) Guru melakukan tanya jawab soal pretes, untuk mengetahui kemampuan awal siswa.

b. Kegiatan Inti

Eksplorasi

1. Problem statemen:

- a) Guru memberikan sejumlah pertanyaan untuk menggali pengetahuan awal siswa mengenai materi yang akan disampaikan.

“ada berapa bagian-bagian alat indera manusia dan apa fungsi alat indera manusia? Untuk lebih mengetahui hal tersebut bacakan gambar alat indera manusia”

- b) Guru membagi kelas menjadi 4 kelompok, dengan jumlah anggota 5-6 orang.
- c) Guru membagikan buku pelajaran IPA kelas IV.
- d) Guru memfasilitasi siswa dalam meluruskan kesalahan pemahaman dan memberikan penguatan.

Elaborasi

3. Data collection:

- a) Guru membagikan nomor kepada setiap anggota kelompok (misalnya, nomor 1, 2, 3, 4, 5, dan 6). Jika kelompok terdiri dari 6 anggota, dua anggota di antaranya mendapatkan satu nomor yang sama dan keduanya harus bekerja sama satu sama lain.

4. Data Processing:

- a) Guru menyebutkan tugas masing-masing kelompok dengan mendeskripsikan struktur panca indera manusia.
- b) Guru memfasilitasi siswa dalam berkompetisi secara sehat dalam pembelajaran penemuan.

5. Verification:

- a) Guru memberikan waktu 5-10 menit pada masing-masing kelompok untuk menyebutkan bagian-bagian alat indera manusia.

- b) Guru mengundi nomor kepala siswa (misalnya, nomor 2) untuk menyebutkan bagian-bagian alat indera manusia dengan menyebutkan fungsinya. Anggota kelompok yang lain yang memiliki nomor 2 dan paling cepat mengangkat tangannya, maka dialah yang berhak ditunjuk untuk menyebutkan bagian-bagian alat indera dengan menunjukkan anggota tubuhnya sendiri.
- c) Setelah itu guru mengundi nomor yang lain (misalnya, nomor 5) menjawab pertanyaan yang diberikan guru, namun dengan cara yang berbeda, misalnya, siswa nomor 5 diminta untuk menuliskan jawabannya di papan tulis.
- d) Setelah seluruh nomor pada setiap kelompok mendapat giliran untuk menjawab, guru lalu mengarahkan siswa untuk membuat kesimpulan dengan menuliskan bagian-bagian alat indera manusia.

Konfirmasi

6. *Generalization:*

- a) Guru mengulas secara global materi yang sudah disampaikan.
- “jadi apa yang telah kita kerjakan tadi, dapat diambil kesimpulan bahwa :
- Struktur panca indera:
- Mata indera penglihatan: alis mata, kelopak mata, rambut/bulu mata.

Cara merawat: makan yang mengandung vitamin A (wortel, sayuran hijau)

Telinga indera pendengaran: telinga luar, telinga tengah, telinga dalam.

Cara merawat: menjaga kebersihan telinga dan hindari suara bising.

Kulit indera peraba: lapisan luar, lapisan dalam.

Cara merawat: makan yang mengandung vitamin E (sayuran hijau dan buah-buahan) hindari kena air hujan dan terik matahari.

Hidung indera pencium

Cara merawat: menjaga kebersihan hidung, menjaga daya tahan tubuh.

Lidah indera pengecap: ujung, depan, tepi, pangkal.

Cara merawat: makan yang mengandung vitamin C, tidak mengkonsumsi makanan dan minuman yang terlalu panas.

- b) Guru memberikan waktu kepada siswa untuk bertanya.
- c) Guru memfasilitasi siswa melakukan refleksi untuk memperoleh pengalaman belajar yang telah dilakukan.

c. Kegiatan Akhir

- a. Guru memberikan penguatan kepada siswa terkait materi pembelajaran.

- b. Guru memberikan tugas rumah menggambar alat indera pengecap kepada siswa dan memberikan sedikit gambaran tentang materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya.

3. Observasi (*Observing*)

Selama proses pembelajaran dari kegiatan awal sampai kegiatan aktivitas belajar siswa serta observasi kinerja guru selama proses pembelajaran berlangsung

4. Refleksi (*Reflecting*)

Hal-hal yang dilakukan dalam kegiatan refleksi adalah membahas sesuatu yang terjadi dalam siklus II yang dilakukan oleh peneliti baik itu kelebihan ataupun kekurangan selama proses pembelajaran berlangsung. Jika pada siklus II pembelajaran dapat berlangsung dengan baik dan telah terjadi peningkatan dibanding dengan siklus- siklus sebelumnya, maka penelitian dianggap cukup. Namun jika masih terdapat kekurangan, penelitian akan dilanjutkan pada siklus selanjutnya.

H. Indikator Keberhasilan

Penerapan model pembelajaran *discovery learning* dalam pembelajaran IPA pada penelitian ini dapat dikatakan berhasil dilihat dari:

1. Adanya persentase peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA di kelas IV B SD Negeri 1 Gunung Sulah pada setiap siklusnya dan Penilaian aspek aktivitas minimal mencapai 51%-75% sebagai kategori “Baik”.
2. Persentase siswa aktif meningkat setiap siklusnya

3. Adanya peningkatan rata-rata nilai siswa setiap siklusnya.
4. Adanya peningkatan hasil belajar setiap siklusnya, pada akhir penelitian ketuntasan klasikal mencapai 75 % atau masuk dalam kategori tinggi dengan KKM 70.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan terhadap siswa kelas IV B pada mata pelajaran IPA (Sains) di SD Negeri 1 Gunung Sulah dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Penggunaan model *discovery learning* dalam pembelajaran IPA dapat meningkatkan aktivitas siswa. Hal ini sesuai dengan data hasil pengamatan dan perhitungan observer untuk aktivitas siswa mengalami peningkatan pada siklus I ke siklus II yaitu meningkat dari kategori “cukup aktif” pada siklus I menjadi kategori “aktif” pada siklus II.
2. Penggunaan model *discovery learning* dalam pembelajaran IPA dapat meningkatkan ketuntasan hasil belajar siswa, hal ini sesuai dengan hasil perhitungan dari nilai hasil belajar yang telah dilakukan siswa pada siklus I sampai siklus II. Ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I ke siklus II meningkat dari “kurang baik” pada siklus I menjadi “baik” pada siklus II atau meningkat dari 32% pada siklus I menjadi 80% pada siklus II
3. Meningkatnya aktivitas siswa dalam pembelajaran membuat siswa semakin bersemangat dalam belajar dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil yang diperoleh peneliti dari apa yang telah diungkapkan sebelumnya, maka dapat menjawab hipotesis penelitian yakni pembelajaran IPA dengan menggunakan model *discovery learning* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas IV B SD Negeri I Gunung Sulah Bandar Lampung.

B. Saran

Berdasarkan uraian kesimpulan diatas, saran yang dapat diberikan adalah :

1. Kepada siswa, untuk senantiasa membaca materi dan Lembar Kerja Siswa (LKS) sebelum mengerjakan tugas yang diberikan agar tidak mengalami kesulitan ketika mengerjakan tugas.
2. Kepada guru, guru harus lebih mengoptimalkan penggunaan model *discovery learning* sesuai dengan langkah-langkah yang telah ditetapkan dalam pembelajaran IPA untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.
3. Kepada sekolah, agar lebih mengembangkan lagi model *discovery learning* dan menjadikannya sebagai inovasi dalam pembelajaran, sehingga dapat diterapkan oleh guru-guru pada semua mata pelajaran untuk dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.
4. Kepada peneliti, pembelajaran dengan menggunakan model *discovery learning* ini dilakukan pada materi struktur rangka pada tubuh manusia serta pemeliharaannya melalui serangkaian percobaan yang berkaitan dengan materi pembelajaran, untuk itu disarankan agar mengaplikasikan pada kompetensi dasar atau dengan materi lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Andayani. 2013. *Pemantapan Kemampuan Profesional*. Universitas Terbuka. Jakarta
- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bumi Aksara. Jakarta.
- Aqib, Zainal dkk. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru SD, SLB, & TK. Yrama Widya*. Bandung.
- Depdiknas. 2006. *Model Pengembangan Silabus Mata Pelajaran Dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran IPA Terpadu*. Tidak diterbitkan. Jakarta.
- Depdiknas. 2001. *Buku 1 Manajemen Peningkatan Mutu Pendidikan Berbasis Sekolah*. Depdikbud. Jakarta.
- Depdikbud. 1993. *Pengertian Ilmu Prngetahuan Alam (Sains)*. Balai Pustaka. Jakarta.
- Depdiknas, 2002. *Pedoman Pengembangan Pembelajaran Siswa*. Depdiknas. Jakarta.
- Depdiknas. 2004. *Peraturan Tentang Penilaian Perkembangan Anak Didik SD No. 506/C/Kep/PP/2004* tanggal 11 November 2004. Ditjen Dikdasmen Depdiknas. Jakarta
- Dimiyati dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Rieneka Citra. Jakarta.
- Djamarah, Syaiful Bachri. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Rineka Cipta. Jakarta
- Djaali, H. 2008. *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bumi Aksara: Jakarta.
- Hamalik, Oemar. 2011. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Bumi Aksara. Bandung
- Hanafiah, Nanang dan Cucu, Sahana. 2009. *Konsep Strategi Pembelajaran..* PT.Rafika Aditama. Bandung.
- Herhyanto, Nar, dkk. 2009. *Struktur Dasar*. Universitas Terbuka. Jakarta.

- Hendro Darmodjo & Jenny R. E. 1992. *Pendidikan IPA II*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan. Jakarta.
- Hisyam, Zaini. 2004. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Institut Agama Islam Negeri Sunan Kalijaga. Yogyakarta.
- Hosnan, M. 2014. *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Ghalia Indonesia. Bogor.
- Husnah, Ismaul. 2017. Peningkatan hasil belajar melalui model pembelajaran discovery learning tema 1. Universitas Lampung. Bandar Lampung.
- Ian. 2010. Pengertian Kemampuan.
<http://ian43.wordpress.com/2010/12/23/pengertian-kemampuan/>
Diakses pada tanggal 3 November 2017 @ 11:00
- Ilahi, M.T. 2012. *Pembelajaran discovery strategi dan mental vocational skill*. Diva press. Jogjakarta.
- Iskandar, M. Sрни. 1996. *Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan. Jakarta.
- Istarani, 2011. *58 Model Pembelajaran Inovatif*. Media Persada. Medan.
- Kemendikbud. 2014. *Model Discovery Learning: Lampiran III: Permendikbud Nomor 58 Tahun 2014*. Tidak diterbitkan. Jakarta.
- Kurniasih, Imas dan Berlin Sani. 2014. *Panduan Membuat Bahan Ajar Buku Teks Pelajaran Sesuai dengan Kurikulum 2013*. Kata Pena. Surabaya.
- Komalasari, Kokom. 2010. *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi*. Refika Aditama. Bandung.
- Mardika, Bella. 2015. *Penggunaan model discovery learning untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar tematik terpadu*. Universitas Lampung. Bandar Lampung.
- Muslichach Asy'ari. 2006. *Penerapan Pendekatan Sains-Teknologi-Masyarakat Dalam Pembelajaran Sains Di Sekolah Dasar*. Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Ketenagaan. Jakarta.
- Patta Bundu. 2006. *Penilaian Keterampilan Proses dan Sikap Ilmiah dalam Pembelajaran Sains-SD*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan. Jakarta.

- Purwanto, Ngalim. 2008. *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Rosda Karya:Bandung.
- Putrayasa, I Made. 2014. *Kalimat Efektif*. Refika Aditama:Bandung.
- Ratumanan. 2008. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Bumi Aksara. Jakarta.
- Rosarina, Gina. Dkk. 2016. “*Penerapan Model Discovery Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Perubahan Wujud Benda*”. Jurnal pendidikan PGSD UPI
- Sardiman, A.M. 2004. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Slameto. 2005. *Belajar dan Fakto-faktor yang Mempengaruhinya*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Sudjana, A. 2014. *Pendidikan IPA*, Rizqi Press.
<http://ejournal.upi.edu/index.php/penailmiah/article/download/3043/pdf>.
Diakses pada tanggal 3 November 2017 @ 14:00 WIB. Bandung.
- Sudjana, N. dan Ibrahim. 2004. *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Sinar Baru Algesindo. Bandung.
- Suherman, dkk. 2001. *Common TexBook Strategi Pembelajaran IPA (Sains)*. Jurusan Pendidikan Matematika UPI Bandung. Bandung.
- Sulistiyorini, Sri. 2007. *Pembelajaran IPA Sekolah Dasar*. Tiara Wacana. Semarang.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Kencana Prenada Media Group. Jakarta.
- Sutrisno, Leo Dkk. 2007. *Pengembangan Pembelajaran IPA di SD*. Depdiknas.: Jakarta
- Suprijono, Agus 2013. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasin PAIKEM. Pustaka Pelajar*. Yogyakarta.
- Suyadi. 2013. *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*. DIVA Press. Jogjakarta
- Syah, Muhibbin, M.Ed. 2003. *Psikologi Belajar*. Raja Grafindo Persada : Jakarta.
- Solihatin, Etin dan Roharjo. *Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran IPA*. Bumi Aksara. Jakarta.

- Trianto. 2011. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, Konsep, Landasan, dan Implementasinya Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Kencana Prenada Media Group. Surabaya.
- Widiyanti, Mardiana. 2013. *Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Cooperative Learning Tipe Numbered Heads Together (NHT) Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V B SDN 06 Metro Barat*. Universitas Lampung. Bandar Lampung.
<http://ian43.wordpress.com/2010/12/23/metode-pembelajaran-penemuan/>
Diakses pada tanggal 3 November 2017 @ 15:00
- Yuniar, Yesi. 2015. *Penerapan model discovery learning untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD*. Universitas Lampung. Bandar Lampung.