

**PENGARUH PENGGUNAAN MODEL DISCOVERY LEARNING
TERHADAP HASIL BELAJAR IPA PADA PEMBELAJARAN
TERPADU PESERTA DIDIK DI KELAS IV
SD ISMARIA AL-QUR'ANIYYAH
RAJABASA**

(Skripsi)

**Oleh:
Tiara Mega Rani**



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

ABSTRAK

PENGARUH PENGGUNAAN MODEL DISCOVERY LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR IPA PADA PEMBELAJARAN TERPADU PESERTA DIDIK KELAS IV SD ISMARIA AL- QUR'ANIYYAH RAJABASA

Oleh

TIARA MEGA RANI

Masalah dalam penelitian ini adalah hasil belajar IPA masih rendah pada peserta didik kelas IV SD Ismaria Al-Qur'aniyyah Rajabasa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model *discovery learning* terhadap hasil belajar IPA. Jenis penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif yang bersifat *pre experimental* dengan *one group pretest posttest design*. Sampel dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IVA yang berjumlah 36 orang. Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes dan observasi, sedangkan data dianalisis dengan Uji Regresi Linier dan Uji-t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh penggunaan model *discovery learning* terhadap hasil belajar IPA, hal ini dibuktikan bahwa hasil belajar IPA setelah menggunakan model *discovery learning* lebih tinggi dibandingkan dengan sebelum menggunakan model *discovery learning*. Ini berarti penggunaan model *discovery learning* dapat membantu meningkatkan hasil belajar IPA.

Kata Kunci : hasil belajar, *discovery learning*, IPA

ABSTRACT

INFLUENCE OF USE OF DISCOVERY LEARNING MODEL ON LEARNING RESULTS ON INTEGRATED LEARNING PARTICIPANTS CLASSIFIED IV SD ISMARIA AL-QUR'ANIYYAH RAJABASA

By

TIARA MEGA RANI

The problem in this study is that the learning outcomes of science are still low for fourth grade students of Ismaria Al-Qur'aniyyah Rajabasa Elementary School. This study aims to determine the effect of using discovery learning models on science learning outcomes. This type of research is a type of quantitative research that is pre-experimental with one group pretest posttest design. The sample in this study were IVA grade students totaling 36 people. Data collection used in this study is test and observation, while data is analyzed by Linear Regression Test and t-Test. The results showed that there was an influence of the use of discovery learning models on science learning outcomes, this was proven that the science learning outcomes after using discovery learning models were higher than before using discovery learning models. This means the use of discovery learning models can help improve science learning outcomes.

Keywords: learning outcomes, discovery learning, science.

**PENGARUH PENGGUNAAN MODEL DISCOVERY LEARNING
TERHADAP HASIL BELAJAR IPA PADA PEMBELAJARAN
TERPADU PESERTA DIDIK DI KELAS IV
SD ISMARIA AL-QUR'ANIYYAH
RAJABASA**

**Oleh:
Tiara Mega Rani**

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
2018**

Judul Skripsi : **PENGARUH PENGGUNAAN MODEL
DISCOVERY LEARNING TERHADAP
HASIL BELAJAR IPA PADA
PEMBELAJARAN TERPADU PESERTA
DIDIK DI KELAS IV SD ISMARIA AL-
QUR'ANIYYAH RAJABASA**

Nama Mahasiswa : **Tiara Mega Rani**

Nomor Pokok Mahasiswa : 1443053060

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

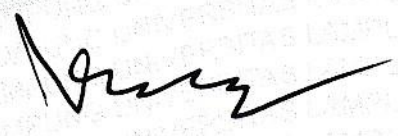
MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

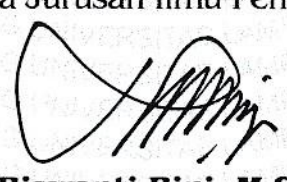
Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II


Dra. Sasmiati, M.Hum.
NIP 19560424 198103 2 003


Dra. Erni Mustakim, M.Pd.
NIP 19610406 198010 2 001

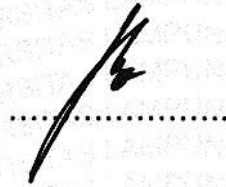
2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan


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

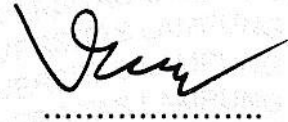
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

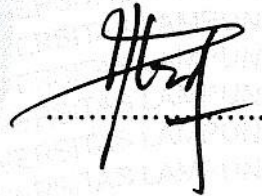
Ketua : **Dra. Sasmiati, M.Hum.**



Sekretaris : **Dra. Erni Mustakim, M.Pd.**



Penguji Utama : **Drs. Maman Surahman, M.Pd.**



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



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

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : **25 April 2018**

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Tiara Mega Rani
NPM : 1443053060
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Model Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Pembelajaran Terpadu Peserta Didik di Kelas IV SD Ismaria Al-Qur’aniyyah Rajabasa” tersebut adalah asli hasil penelitian saya, kecuali 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, 25 April 2018



Tiara Mega Rani
NPM 1443053060

RIWAYAT HIDUP



Tiara Mega Rani lahir di Lampung Tengah pada tanggal 22 Januari 1996. Peneliti merupakan anak pertama dari dua bersaudara pasangan Bapak Tarmono dan Ibu Rohayati.

Peneliti memperoleh pendidikan mulai dari pendidikan dasar di SD Negeri 4 Filial 6 PT. GMP, Kecamatan Bandar Mataram yang diselesaikan pada tahun 2008. Kemudian peneliti menyelesaikan pendidikan lanjutan di SMP Satya Darma Sudjana pada Tahun 2011. Pendidikan menengah atas peneliti selesaikan di SMA Negeri 1 Raman Utara pada Tahun 2014. Selanjutnya pada tahun 2014 peneliti diterima sebagai mahasiswa Program Studi S1 PGSD Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Tahun 2017 (semester VII) peneliti melaksanakan Kuliah Kerja Nyata Terintegrasi (KKN-KT) di Kampung Way Tawar Kecamatan Pakuan Ratu Kabupaten Way Kanan dan Program Pengalaman Lapangan (PPL) di SD Negeri 1 Way Tawar Kampung Way Tawar Kecamatan Pakuan Ratu Kabupaten Way Kanan.

MOTTO

"Jangan takut untuk mengambil satu langkah besar bila memang diperlukan. Anda tak akan bisa melompati jurang dengan dua lompatan kecil "
(David Lloyd George)

"Barang siapa yang melepaskan satu kesusahan seorang mukmin, pasti Allah akan melepaskan darinya satu kesusahan pada hari kiamat. Barang siapa yang menjadikan mudah urusan orang lain, pasti Allah akan memudahkannya di dunia dan di akhirat. Barang siapa yang menutupi aib seorang muslim, pasti Allah akan menutupi aibnya di dunia dan di akhirat. Allah senantiasa menolong hamba-Nya selama hamba-Nya itu suka menolong saudaranya."
(HR. Muslim)

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan puji syukur atas kehadiran Allah SWT, kupersembahkan karya ini untuk kedua orang tuaku Bapak Tarmono dan Ibu Rohayati yang selalu memberikan dukungan, kasih sayang, selalu menasehatiku menjadi yang lebih baik, serta selalu mendoakan keberhasilanku agar tercapai cita-citaku.

Adikku Ilham Angga yang selalu memberikan semangat serta bantuan dalam menyelesaikan karya ini.

Teman-teman yang selalu mendoakan dan mengiringi usahaku.

Almamater tercinta Universitas Lampung

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadiran Allah SWT atas segala nikmat, rahmat dan karunia-nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Model *Discovery Learning* Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Pembelajaran Terpadu Peserta Didik di Kelas IV SD Ismaria Al-Qur’aniyyah Rajabasa”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini telah melibatkan banyak pihak yang tentunya sepenuh hati meluangkan waktu dan memberikan bantuan yang dibutuhkan. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak Prof Dr. Ir. Hasriadi Mat Akin, M.S selaku rektor Universitas Lampung.
2. Bapak Dr. H. Muhammad Fuad, M.Hum. selaku dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
3. Ibu Dr. Riswanti Rini, M.Si selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan.
4. Bapak Drs. Maman Surahman, M.Pd., selaku Ketua Program Studi S1 PGSD dan juga selaku pembahas yang telah memberikan saran dan masukan untuk kesempurnaan skripsi ini.

5. Ibu Dra. Sasmiati, M.Hum. selaku Dosen pembimbing 1 sekaligus Pembimbing Akademik yang telah bersedia meluangkan waktu untuk membimbing, memberikan masukan, kritikan dan saran dalam penyelesaian skripsi ini.
6. Ibu Dra. Erni Mustakim, M.Pd., selaku Dosen pembimbing II yang telah bersedia meluangkan meluangkan waktu untuk membimbing, memberikan masukan, kritikan dan saran dalam penyelesaian skripsi ini.
7. Bapak Drs. Maman Surahman, M.Pd., selaku pembahas yang telah memberikan saran dan masukan untuk kesempurnaan skripsi ini.
8. Staff Akademik dan Tata Usaha Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah membantu dalam segala administrasi di kampus.
9. Kepala Sekolah SD Ismaria Al-Qur'aniyyah yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian di sekolah tersebut.
10. Wali kelas IVA dan IVB di SD Ismaria Al-Qur'aniyyah selaku guru kelas yang telah membantu dan memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian di kelas tersebut.
11. Siswa kelas IVA dan IVB di SD Ismaria Al-Qur'aniyyah yang telah mengikuti proses pembelajaran dengan baik sehingga penelitian ini berjalan dengan lancar.
12. Orang tua kedua saya Bapak Sulistiano, Bapak Leman, Ibu Hastini dan Ibu Tutik trimakasi sekali kalian telah ikut berperan dalam penyelesaian skripsi ini.

13. Sahabat terbaik dan kekasihku Agil Parangkuan Indra Karsa yang selalu memberikan bantuan, do'a dan penyemangat dalam proses pembuatan skripsi sampai akhirnya skripsi ini selesai dengan baik.
14. Sahabat masa kecil Anisa dan Werda yang selalu menyemangati, membantu dan memberi motivasi dalam menyelesaikan skripsi.
15. Sahabatku seperjuangan Mila, Nety, Alina, Kiki, Tumang, Vika terima kasih sekali kalian sangat memotivasi saya untuk menyelesaikan skripsi.
16. Teman-teman seperjuangan dibangku kuliah, seluruh rekan PGSD angkatan 2014 yang telah bersama kurang lebih 4 tahun. Terima kasih atas kerjasama, dukungan, bantuan, serta doanya selama ini.
17. Keluarga KKN-KT dan PPL di Kampung Way Tawar (Tumang, Vika, Prima, Ana, Wahidin, Dinda, Yesi, Ceni, Endang, Eva, Shely) terimakasih atas kebersamaannya dan memberikan pengalaman berharga selama 70 hari menjalani KKN.
18. Almamater tercinta Universitas Lampung.

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

Bandar lampung, 25 April 2018

Penulis

Tiara Mega Rani

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	i
DAFTAR GAMBAR	ii
DAFTAR LAMPIRAN	iii
I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	7
II. TINJAUAN PUSTAKA	
A. Hakikat Belajar	
1. Pengertian Belajar	9
2. Tujuan Belajar.....	10
3. Teori Belajar	11
B. Hasil Belajar	
1. Pengertian Hasil Belajar	14
2. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar.....	15
3. Macam-macam Hasil Belajar.....	17
C. Ilmu Pengetahuan Alam	
1. Pengertian IPA	20
2. Tujuan Pembelajaran IPA.....	21
D. Pembelajaran Terpadu	
1. Pengertian Pembelajaran Terpadu	23
2. Karakteristik Pembelajaran Terpadu	24
E. Model Pembelajaran	
1. Pengertian Model Pembelajaran	26
2. Macam-macam Model Pembelajaran	27
F. Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i>	
1. Pengertian Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i>	30
2. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i>	31
3. Langkah-langkah Pelaksanaan Model <i>Discovery Learning</i>	33
G. Penelelitian Relevan.....	35

H.	Kerangka Pikir Penelitian	36
I.	Hipotesis Penelitian	38
III.	METODE PENELITIAN	
A.	Jenis dan Desain Penelitian	39
B.	Tempat dan Waktu Penelitian	40
C.	Populasi dan Sampel	40
D.	Variabel Penelitian.....	41
E.	Defenisi Konseptual dan Defenisi Operasional Variabel.....	42
F.	Teknik Pengumpulan Data.....	43
G.	Istrumen Penelitian.....	44
H.	Teknik Analisis Data dan Uji Hipotesis	51
IV.	HASIL DAN PEMBAHASAN	
A.	Deskripsi Lokasi Penelitian.....	54
B.	Deskripsi Pelaksanaan Penelitian	
1.	Persiapan Penelitian.....	56
2.	Uji Coba Instrumen Penelitian.....	57
C.	Waktu Penelitian.....	60
D.	Hasil Penelitian.....	60
E.	Pengujian Hipotesis	
1.	Uji t	67
2.	Uji Regresi Linear Sederhana.....	69
F.	Pembahasan.....	72
V.	SIMPULAN DAN SARAN	
A.	Simpulan.....	75
B.	Saran.....	75
	DAFTAR PUSTAKA	77
	LAMPIRAN	81

DAFTAR TABEL

Tabel

Halaman

1. Persentase Hasil Ulangan Tengah Semester Ganjil Tema 1 dan Tema 2 Peserta Didik Kelas IV berdasarkan KKM.....	4
2. Sintaks Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i>	34
3. Desain Penelitian.....	40
4. Data Peserta didik Kelas IV SD Ismaria Al-Qur'aniyyah Rajabasa.....	41
5. Kisi-kisi Instrumen Aktivitas Peserta didik dalam Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i>	45
6. Kisi-kisi Intrumen Tes.....	46
7. Klasifikasi Validitas.....	47
8. Klasifikasi Reliabilitas.....	48
9. Klasifikasi Taraf Kesukaran Soal.....	49
10. Kriteria daya pembeda soal.....	50
11. Data Fasilitas SD Ismaria Al-Qur'aniyyah Rajabasa.....	55
12. Jumlah Peserta didik SD Ismaria Al-Qur'aniyyah Rajabasa.....	55
13. Hasil Analisis Uji Beda Butir Soal.....	59
14. Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Soal.....	59
15. Presentase Aktivitas Peserta Didik di Kelas IVA dalam Menggunakan Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i>	62
16. Persentase Hasil Belajar IPA Sebelum Menggunakan Model <i>Discovery Learning</i>	64
17. Persentase Hasil Belajar IPA Sesudah Menggunakan Model <i>Discovery Learning</i>	65
18. Persentase Rekapitulasi Hasil Belajar IPA Sebelum dan Sesudah Menggunakan Model <i>Discovery Learning</i>	66
19. Rekapitulasi Hasil Uji t.....	68
20. Rekapitulasi Hasil Analisis Regresi Linear Sederhana.....	71

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Pikir Konsep Variabel	38

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. RPP.....	81
2. Kisi-kisi Soal Pretest dan Postest.....	88
3. Soal Pretest dan Postest.....	89
4. Kunci Jawaban.....	93
5. Lembar Observasi Aktiviitas Belajar Siswa.....	94
6. Hasil Observasi Aktiviitas Belajar Siswa Pembelajaran 1.....	95
7. Hasil Observasi Aktiviitas Belajar Siswa Pembelajaran 2.....	96
8. Hasil Observasi Aktiviitas Belajar Siswa Pembelajaran 3.....	97
9. Hasil Observasi Aktiviitas Belajar Siswa.....	98
10. Validitas Butir Soal Pilihan Ganda dengan Korelasi Produk Momen.....	99
11. Rekapitulasi Reabilitas Soal.....	101
12. Rekapitulasi Daya Pembeda Soal.....	103
13. Rekapitulasi Tingkat Kesukaran Soal.....	105
14. Rekapitulasi Nilai Pretest dan Postest.....	106
15. Uji Hipotesis Uji t.....	107
16. Regresi Linear Sederhana.....	111
17. Tabel Harga Kritis Ditribusi $t = 0,05$	116
18. Tabel Nilai-nilai r Product Moment.....	117
19. Foto Kegiatan Pembelajaran.....	118

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 peserta didik 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 berpengaruh untuk mengembangkan sumber daya manusia yang berkualitas serta diperlukan dalam kehidupan bangsa dan negara demi kemajuan suatu bangsa dan negara.

Pada hakikatnya pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi yang dimiliki individu, membentuk kepribadian individu yang cakap, kreatif, mandiri, berkepribadian, 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 bertujuan 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 demokratis serta bertanggung jawab.

Mengacu pada tujuan pendidikan nasional yang tercantum dalam Undang – Undang tersebut terlihat 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 dengan cara pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum 2013.

Kurikulum 2013 menganut pandangan dasar bahwa pengetahuan tidak dapat dipindahkan begitu saja dari pendidik ke peserta didik. Peserta didik dituntut untuk lebih aktif dan mandiri dalam proses pembelajaran sehingga pendidik hanya berperan sebagai fasilitator. Tugas pendidik sebagai fasilitator harus dapat mengembangkan kreativitas peserta didik, menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan dan menantang, menyediakan pengalaman belajar yang beragam melalui penerapan model pembelajaran yang menyenangkan serta bermakna bagi peserta didik.

IPA merupakan salah satu pelajaran penting di SD untuk mencapai tujuan IPA peserta didik harus mampu menguasai konsep IPA dan keterkaitannya serta mampu mengembangkan sikap ilmiah untuk memecahkan masalah-masalah yang dihadapinya sehingga lebih menyadari kebesaran dan kekuasaan Pencipta-Nya.

Mengingat IPA bertujuan mengembangkan sikap ilmiah untuk memecahkan masalah-masalah yang dihadapi. Untuk mencapai tujuan tersebut diperlukan model pembelajaran yang tepat. Model pembelajaran yang tepat dimaksudkan untuk mencapai tujuan belajar yang baik dan efektif yang dapat membuat peserta didik mampu aktif dan bergairah berfikir, serta dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, peran pendidik dalam melaksanakan model pembelajaran yang tepat sangat penting dalam melaksanakan pembelajaran yang lebih efektif. Agar terbentuk peserta didik yang aktif dan kreatif sehingga mampu memecahkan masalah yang dihadapi di lingkungan sekitarnya, terbukti sehingga aktivitas peserta didik dilihat langsung belajar IPA yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar mereka.

Namun demikian kenyataan yang terjadi berdasarkan dokumentasi dilapangan, telah semua peserta didik memperoleh hasil belajar sebagaimana mestinya. Nilai hasil belajar IPA di SD Ismaria Al-Qur'aniyyah Rajabasa lebih rendah dibandingkan mata pelajaran lainnya. Mayoritas di bawah KKM, baik kelas A maupun kelas B. Nilai hasil belajar peserta didik dapat dilihat pada tabel 1 berikut ini:

Tabel 1. Persentase Hasil Ulangan Tengah Semester Ganjil Tema 1 dan Tema 2 Peserta Didik Kelas IV berdasarkan KKM.

Mata Pelajaran	KKM	IVA		IVB	
		f	%	f	%
Bahasa Indonesia	<70	9	25,00	6	18,75
	≥70	27	75,00	26	81,25
IPA	<70	24	66,67	21	65,63
	≥70	12	33,33	11	34,37
IPS	<70	6	16,67	7	21,87
	≥70	30	83,33	25	78,13
PPKn	<66	8	22,22	10	31,25
	≥66	28	77,78	22	68,75
SBdP	<69	11	30,56	5	15,63
	≥69	25	69,44	27	84,38

Sumber: Dokumentasi ulangan tengah semester ganjil TP. 2017/2018

Berdasarkan tabel 1, diketahui persentase hasil ulangan tengah semester pada mata pelajaran IPA di kelas IVA dan IVB yang belum mencapai KKM sangat besar persentasenya dibanding mata pelajaran Bahasa Indonesia, IPS, PPKn, dan SBdP. Kondisi tersebut menjelaskan bahwa persentase hasil belajar IPA di kelas IVA sebanyak 66,67% dan kelas IVB 65,63%. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar IPA peserta didik kelas IV SD Ismaria Al-Qur'aniyah masih rendah.

Penyebab rendahnya hasil belajar IPA diduga karena proses pembelajaran yang berlangsung cenderung monoton atau konvensional yaitu saat pembelajaran, pendidik cenderung hanya menggunakan metode ceramah, tanya jawab, dan pemberian tugas. Proses pembelajaran cenderung berpusat pada peserta didik sehingga peserta didik jarang dilibatkan dalam pembelajaran, sehingga anak kurang aktif dalam proses pembelajaran terlihat kurang aktif dalam proses pembelajaran. Peserta didik cenderung hanya duduk diam mendengarkan penjelasan pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga

membuat peserta didik akan merasa bosan dan malas untuk mengikuti proses pembelajaran.

Peran pendidik yang sangat dominan, tidak memberikan kesempatan peserta didik untuk mengembangkan segala kemampuannya dalam menemukan pengetahuan melalui proses pengamatan, pemecahan masalah, dan keterampilan tentang mengati lingkungan alam. IPA merupakan ilmu yang mempelajari, menelaah, menganalisis tentang keadaan alam padahal yang terjadi disekitar kita, sehingga keterlibatan peserta didik secara aktif untuk mencari tahu dan menemukan merupakan hal yang penting dalam kegiatan pembelajaran dengan menyesuaikan model pembelajaran yang tepat. Model pembelajaran yang tepat untuk mengaktifkan anak adalah model pembelajaran berbasis penemuan. Atas dasar hal tersebut maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang model pembelajaran *discovery learning*.

B. Identifikasi Masalah

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

1. Hasil belajar IPA peserta didik pada pembelajaran terpadu masih rendah.
2. Proses pembelajaran masih bersifat konvensional (menggunakan metode ceramah) dan monoton (kurang menarik perhatian peserta didik).
3. Pendidik kurang kreatif dalam menggunakan model pembelajaran.
4. Belum diterapkannya model pembelajaran yang tepat, yang memberi kesempatan Peserta didik untuk aktif dalam proses pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

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

1. Rendahnya hasil belajar IPA pada peserta didik di kelas IVA SD Ismaria Al-Qur'aniyyah Rajabasa Tahun Ajaran 2017/2018.
2. Belum digunakan model pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Apakah terdapat pengaruh penggunaan model *Discovery learning* terhadap hasil belajar IPA pada pembelajaran terpadu peserta didik di kelas IVA SD Ismaria Al-Qur'aniyyah Rajabasa”.

Berdasarkan diajukannya pertanyaan di atas, peneliti mengkaji sebagai berikut:

1. Apakah ada perbedaan hasil belajar IPA antara sebelum dan sesudah menggunakan model *discovery learning* pada peserta didik di kelas IVA SD Ismaria Al-Qur'aniyyah Rajabasa tahun ajaran 2017/2018?
2. Apakah ada pengaruh penggunaan model *discovery learning* pada peserta didik di kelas IVA SD Ismaria Al-Qur'aniyyah Rajabasa tahun ajaran 2017/2018?

E. Tujuan Penelitian

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

1. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar IPA antara sebelum dan sesudah menggunakan model *discovery learning* pada peserta didik di kelas IVA SD Ismaria Al-Qur'aniyyah Rajabasa tahun ajaran 2017/2018.
2. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan model *discovery learning* pada peserta didik di kelas IVA SD Ismaria Al-Qur'aniyyah Rajabasa tahun ajaran 2017/2018.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara langsung maupun tidak langsung untuk dunia pendidikan, adapun manfaat dari penelitian adalah sebagai berikut:.

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi rujukan dalam menguji kebenaran teori belajar dan hasil penelitian sejenis yang sudah ada sebelumnya. Selain itu, dapat pula digunakan sebagai acuan bagi pelaksanaan penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta didik

Penerapan model pembelajaran *Discovery learning* dalam proses pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar IPA pada pembelajaran terpadu dengan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk aktif dalam mencari dan menemukan melalui kegiatan pengamatan untuk memperoleh pengetahuan.

b. Bagi Pendidik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan bagi pendidik dalam melaksanakan tugas dan tanggung jawabnya sebagai pengajar dan pendidik khususnya dalam penggunaan model pembelajaran dan sebagai bahan pertimbangan dan acuan pendidik dalam usaha meningkatkan mutu pendidikan dan pembelajaran.

c. Bagi Kepala Sekolah

Sebagai bahan *refleksi* Kepala Sekolah mengenai penerapan model pembelajaran *Discovery learning*.

d. Bagi Peneliti

Dapat menggunakan model *Discovery learning* untuk meningkatkan hasil belajar IPA sehingga dapat menjadi bekal untuk menjadi seorang pendidik yang profesional.

e. Bagi Peneliti lain

Dapat menjadi rujukan dalam mengadakan penelitian lebih lanjut bagi peneliti lain mengenai model pembelajaran *Discovery learning*.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Hakikat Belajar

1. Pengertian Belajar

Dalam aktivitas kehidupan manusia sehari-hari hampir tidak terlepas dari kegiatan belajar, baik ketika seseorang melaksanakan aktivitas sendiri, maupun di dalam suatu kelompok tertentu. Menurut Sumantri (2015: 2) mengemukakan bahwa:

Belajar adalah suatu perubahan perilaku yang relatif permanen dan dihasilkan dari pengalaman masa lalu ataupun dari pembelajaran yang bertujuan direncanakan. Pengalaman diperoleh seseorang dalam interaksi dengan lingkungan, baik yang tidak direncanakan maupun yang direncanakan sehingga menghasilkan perubahan yang bersifat relatif menetap.

Menurut Rusman (2013: 134) “belajar adalah proses perubahan tingkah laku individu sebagai hasil dari pengalamannya dalam berinteraksi dengan lingkungan. Belajar bukan hanya sekedar menghafal, melainkan suatu proses mental yang terjadi dalam diri seseorang”. Sedangkan Menurut Aritonang (2008: 13) “belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru sebagai pengalaman individu itu sendiri”.

Berdasarkan definisi para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu yang baru sebagai hasil

pengalaman dalam berinteraksi dengan lingkungan. Belajar bukan hanya sekedar menghafal, melainkan suatu proses mental yang terjadi dalam diri seseorang.

2. Tujuan Belajar

Tujuan belajar merupakan sesuatu perubahan yang diharapkan tercapai oleh peserta didik yang telah melakukan kegiatan belajar. Perubahan yang diharapkan tercapai adalah perubahan yang positif meliputi aspek afektif, kognitif, dan psikomotorik. Sardiman (2016: 25) mengemukakan tujuan belajar yaitu (1) Untuk mendapatkan pengetahuan; (2) Penanaman konsep dan keterampilan; (3) Pembentukan sikap. Selanjutnya, Dimiyati dan Mudjiono (2013: 8) mengemukakan bahwa tujuan belajar adalah memperoleh hasil belajar dan pengalaman hidup.

Menurut Hamalik (2012: 73) tujuan belajar terdiri dari tiga komponen, yaitu:

1. Tingkah laku terminal. Tingkah laku terminal adalah komponen tujuan yang menentukan tingkah laku peserta didik setelah belajar.
2. Kondisi-kondisi tes. Komponen kondisi tes tujuan belajar menentukan situasi dimana peserta didik dituntut untuk mempertunjukkan tingkah laku terminal.
3. Ukuran-ukuran perilaku. Komponen ini merupakan suatu pernyataan tentang ukuran yang digunakan untuk membuat pertimbangan mengenai perilaku peserta didik.

Berdasarkan pendapat beberapa teori di atas, maka dapat disimpulkan bahwa tujuan belajar adalah memperoleh suatu hasil dari proses belajar. Hasil yang dimaksud yaitu mendapatkan pengetahuan, penanaman konsep dan

keterampilan, serta pembentukan sikap peserta didik sesuai dengan ukuran perilaku yang diharapkan.

3. 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

Para penganut teori behaviorisme meyakini bahwa manusia sangat dipengaruhi oleh kejadian-kejadian di dalam lingkungannya yang memberikan pengalaman-pengalaman tertentu kepadanya. Menurut Aunurrahman (2012: 39), behaviorisme menekankan pada apa yang dilihat, yaitu tingkah laku, dan kurang memperhatikan apa yang terjadi di dalam pikiran karena tidak dapat dilihat. Sedangkan menurut Suyono & Hariyanto (2012: 59) pengertian belajar dalam ranah teori belajar behaviorisme adalah perubahan tingkah laku yang berasal dari pengalaman serta akibat adanya interaksi antara stimulus dan respon.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa teori belajar behavioristik merupakan bentuk perubahan yang dialami peserta didik 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 Aunurrahman (2012: 44) “belajar menurut teori kognitif diartikan sebagai perubahan persepsi dan pemahaman. Perubahan persepsi dan pemahaman ini tidak selalu dapat dilihat sebagaimana perubahan tingkah laku”. Teori ini menekankan bahwa bagian-bagian suatu situasi saling berhubungan dengan konteks seluruh situasi tersebut. Sedangkan menurut Piaget dalam Al-Tabany (2014: 30), menyebutkan bahwa:

Perkembangan kognitif sebagian besar ditentukan oleh manipulasi dan interaksi aktif anak dengan lingkungan. Pengetahuan datang dari tindakan. Pengalaman fisik dan manipulasi lingkungan penting bagi terjadinya perubahan perkembangan.

Dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif sebagian besar ditentukan oleh manipulasi dan interaksi aktif anak dengan lingkungan. Dimana anak secara aktif membangun sistem makna dan pemahaman realitas melalui pengalaman dan interaksi mereka.

3. Teori Belajar Konstruktivistik

Paham konstruktivistik menyatakan bahwa pengetahuan dibentuk sendiri oleh individu dan pengalaman merupakan kunci utama dari belajar bermakna. Menurut Slavin dalam Al-Tabany (2014: 29), “teori

konstruktivis adalah teori yang menyatakan bahwa Peserta didik harus menemukan sendiri dan menstransformasikan 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 pedagogis, pembelajaran berbasis masalah didasarkan pada teori belajar konstruktivistik dengan ciri:

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

Berdasarkan teori para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa, teori konstruktivistik merupakan suatu proses pembentukan pengetahuan dan peserta didik harus menemukan sendiri dan menstaransformasikan informasi. Setiap konsep atau pengetahuan yang dimiliki peserta didik dapat memberikan pedoman nyata terhadap peserta didik untuk diaktualisasikan dalam kondisi nyata.

Pada penelitian yang peneliti lakukan yang berjudul pengaruh penggunaan model pembelajaran *Discovery Learning* terhadap hasil belajar IPA pada pembelajaran terpadu di kelas IVA 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 pembelajaran *Discovery Learning* dimana peserta didik secara aktif mencari dan menemukan sendiri jawaban dari suatu masalah dan membangun sendiri pengetahuannya.

B. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh peserta didik setelah mengalami proses belajar. Menurut Sudjana dalam Mappedasse (2009: 3) bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajar. Sedangkan Menurut Mappedasse (2009: 4) “hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki baik bersifat pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), maupun keterampilan (psikomotorik) yang semuanya ini diperoleh melalui proses belajar mengajar”. Sedangkan menurut Bloom dalam Sudjana (2010: 22-23) mengungkapkan bahwa macam- macam hasil belajar:

- 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 definisi para ahli di atas tersebut, maka penulis dapat menyimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki

peserta didik setelah ia menerima pengalamannya melalui proses pembelajaran. Adapun indikator hasil belajar yang ingin dicapai dalam penelitian ini yakni meliputi 3 ranah yaitu ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik. Namun, peneliti disini membatasi hanya pada ranah kognitif saja 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* peserta didik berusaha untuk menemukan pengetahuannya sendiri pendidik hanya membantu serta membimbing dan pembelajaran berpusat pada peserta didik dengan peserta didik menggali potensi-potensi yang ada dalam dirinya.

2. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar sebagai salah satu indikator pencapaian tujuan pembelajaran di kelas tidak lepas dari faktor-faktor yang mempengaruhi 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 peserta didik, 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 peserta didik.
 - 2) Faktor psikologis, yang meliputi intelegensi, minat dan motivasi, serta perhatian ingatan berfikir.
 - 3) Faktor kelelahan yang meliputi kelelahan jasmani dan rohani.
2. Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri peserta didik 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 pendidik dengan peserta didik, peserta didik dengan peserta didik, dan berdisiplin di sekolah.
- 3) Faktor masyarakat, yang meliputi bentuk kehidupan masyarakat sekitar yang dapat mempengaruhi prestasi belajar peserta didik.

Selanjutnya, faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut Munadi dalam Rusman (2012: 124) antara lain faktor internal dan faktor eksternal:

I. Faktor Internal

- a. Faktor Fisiologis. Secara umum kondisi fisiologis, seperti kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan lelah dan capek, tidak dalam keadaan cacat jasmani dan sebagainya. Hal tersebut dapat mempengaruhi peserta didik dalam menerima materi pelajaran.
- b. Faktor Psikologis
Setiap individu dalam hal ini peserta didik pada dasarnya memiliki kondisi psikologis yang berbeda-beda, tentunya hal ini turut mempengaruhi hasil belajarnya. Beberapa faktor psikologis meliputi intelegensi (IQ), perhatian, minat, bakat, motif, motivasi, kognitif dan daya nalar peserta didik

II. Faktor eksternal

a. Faktor Lingkungan

Faktor lingkungan adalah faktor yang mempengaruhi hasil belajar. Faktor lingkungan ini meliputi fisik dan lingkungan sosial. Lingkungan alam misalnya suhu, kelembaban dan lain-lain. Belajar pada tengah hari diruangan yang kurang akan sirkulasi udara akan sangat berpengaruh dan akan sangat berbeda pada pembelajaran pada pagi hari yang kondisinya masih segar dan dengan ruangan yang cukup untuk bernafas lega.

b. Faktor Instrumental

Faktor-faktor instrumental adalah faktor yang keberadaan dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan. Faktor-faktor ini diharapkan dapat berfungsi sebagai sarana untuk tercapainya tujuan-tujuan belajar yang direncanakan. Faktor-faktor instrumental ini berupa kurikulum, sarana dan pendidik.

Pendapat teori di atas penulis analisis bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah yang pertama faktor internal yang meliputi faktor biologis, faktor psikologis, faktor kelelahan dan faktor fisiologis. Kedua yaitu faktor

eksternal yang meliputi Faktor lingkungan, faktor instrumental, faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat.

3. Macam-macam Hasil Belajar

Secara teoritis menurut taksonomi Bloom tujuan pendidikan yang harus dicapai dalam hasil belajar dibagi menjadi tiga domain, yaitu:

a. Kognitif (proses berfikir)

Ranah kognitif merupakan bagian yang paling banyak dinilai oleh pendidik karena berkaitan dengan kemampuan peserta didik dalam menguasai pembelajaran. Menurut Suryanto (2009: 2.60-2.61) pengklasifikasian ranah kognitif oleh Bloom yang direvisi oleh Krathwool terbagi menjadi enam yaitu:

- 1) Pengetahuan (C1)
Merupakan jenjang proses berpikir yang paling sederhana. Butir soal akan dikatakan mengukur kemampuan proses berpikir ingatan jika butir soal tersebut hanya meminta pada peserta didik untuk mengingat kembali tentang segala sesuatu yang telah diberikan dalam proses pembelajaran seperti mengingat nama, istilah, rumus, gejala, dan sebagainya tanpa menuntut kemampuan untuk memahami atau menggunakannya.
- 2) Pemahaman (C2)
Merupakan jenjang proses berpikir yang setingkat lebih tinggi dari pengetahuan. Butir soal dikatakan mengukur kemampuan proses berpikir pemahaman jika butir soal tersebut tidak hanya meminta pada peserta didik untuk mengingat kembali segala sesuatu selama proses pembelajaran tetapi peserta didik tersebut harus mengerti, dapat menangkap arti dari materi serta dapat melihatnya dari beberapa segi.
- 3) Penerapan (C3)
Merupakan jenjang proses berpikir yang setingkat lebih tinggi dari pemahaman. Butir soal dikatakan mengukur kemampuan proses berpikir penerapan jika butir soal jika butir soal tersebut meminta pada peserta didik untuk memilih menggunakan, atau menggunakan dengan tepat

suatu rumus, metode, konsep, prinsip, hukum, teori, atau dalil jika dihadapkan pada situasi baru.

- 4) Analisis (C4)
jenjang proses berpikir yang setingkat lebih tinggi dari penrapan. Butir soal dikatakan mengukur kemampuan proses berpikir analisis jika butir soal tersebut meminta pada peserta didik untuk merinci atau menguraikan suatu bahan atau keadaan menurut bagian-bagian yang lebih kecil dan mampu memahami hubungan antar bagian pada situasi itu.
- 5) Evaluasi (C5)
Merupakan jenjang proses berfikir yang lebih kompleks darianalisis. Butir soal dikatakan mengukur kemampuan proses berpikir evaluasi jika butir soal tersebut meminta peserta didik untuk membuat pertimbangan atau menilai terhadap sesuatu berdasarkan kriteria-kriteria yang ada.
- 6) Kreasi (C6)
Merupakan jenjang proses berpikir yang paling kompleks. Proses berpikir ini menghendaki peserta didik untuk menghasilkan suatu produk yang baru sebagai hasil kreasinya.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti hanya akan fokus pada tingkat kognitif C1, C2, C3 dan C4 sesuai dengan langkah-langkah model pembelajaran *discovery learning* yang akan diterapkan dalam penelitian ini.

1) Ranah Afektif

Ranah afektif adalah ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif mencakup watak perilaku seperti perasaan, minat, sikap, emosi, dan nilai. Menurut Kurniawan (2014: 11-12) hasil belajar ranah afektif yaitu merujuk pada hasil belajar yang berupa kepekaan rasa atau emosi. Jenis hasil belajar ranah ini terdiri dari lima jenis tahapan pula. Kelima jenis ranah afektif itu meliputi:

- 1) Penerimaan
Kemampuan menjadi peka tentang sesuatu dan menerima sebagai apa adanya
- 2) Partisipasi
Kemampuan memperhatikan dan berpartisipasi dalam suatu kegiatan.
- 3) Penilaian dan Penentuan Hidup
Kemampuan memberikan nilai dan menemukan sikap
- 4) Organisasi
Kemampuan membentuk sistem nilai sebagai pedoman hidup.
- 5) Pembentukan Pola Hidup
Kemampuan menghayati nilai sehingga menjadi pegangan hidup.

2) Ranah Psikomotor

Ranah psikomotor adalah kemampuan yang dihasilkan oleh fungsi motorik manusia yaitu berupa keterampilan untuk melakukan sesuatu. Menurut Simpson (2011: 56) menyatakan bahwa hasil belajar psikomotor ini tampak dalam bentuk keterampilan (skill) dan kemampuan bertindak individu. Ranah psikomotorik tersebut adalah:

- 1) Persepsi (*Perseption*)
Penggunaan alat indera untuk menjadi pegangan dalam membantu gerakan. Persepsi ini mencakup kemampuan untuk mengadakan diskriminasi yang tepat antara dua perangsang ayau lebih. , berdasarkan perbedaan antara ciri-ciri fisik yang khas pada masing-masing rangsangan.
- 2) Kesiapan (*Set*)
Kesiapan fisik, mental, dan emosional untuk melakukan gerakan. Kesiapan mencakup kemampuan untuk menempatkan dirinya dalam keadaan akan memulai suatu gerakan atau rangkaian gerakan. Kemampuan ini dinyatakan dalam bentuk kesiapan jasmani dan rohani.
- 3) Respon Terpimpin (*Guided Response*)
Tahap awal mempelajari keterampilan yang kompleks, termasuk di dalamnya imitasi dan gerakan coba-coba.
- 4) Mekanisme (*Mechanism*)
Membiasakan gerakan yang telah dipelajari sehingga tampil dengan meyakinkan dan cakap. Ini mencakup kemampuan untuk melakukan suatu rangkaian gerakan

dengan lancar karena sudah dilatih secukupnya tanpa memperhatikan contoh yang diberikan.

5) Respon Tampak yang Kompleks (*Complex Overt Response*)

Gerakan motoris yang terampil yang di dalamnya terdiri dari pola-pola gerakan yang kompleks. Gerakan kompleks mencakup kemampuan untuk melaksanakan suatu keterampilan, yang terdiri atas beberapa komponen, dengan lancar, tepat, dan efisien. Adanya kemampuan ini dinyatakan dalam suatu rangkaian perbuatan yang berurutan dan menggabungkan beberapa subketerampilan menjadi suatu keseluruhan gerak-gerak yang teratur.

6) Penyesuaian (*Adaptation*)

Keterampilan yang sudah berkembang sehingga dapat disesuaikan dalam berbagai situasi. Adaptasi ini mencakup kemampuan untuk mengadakan perubahan dan menyesuaikan pola gerak-gerak dengan kondisi setempat atau dengan menunjukkan taraf keterampilan yang telah mencapai kemahiran.

7) Penciptaan (*Origination*)

Membuat pola gerakan baru yang disesuaikan dengan situasi atau permasalahan tertentu. Penciptaan atau kreativitas adalah mencakup kemampuan untuk melahirkan aneka pola gerak-gerak yang baru, seluruhnya atas dasar prakarsa dan inisiatif sendiri..

8) Penciptaan (*Origination*)

Membuat pola gerakan baru yang disesuaikan dengan situasi atau permasalahan tertentu. Penciptaan atau kreativitas adalah mencakup kemampuan untuk melahirkan aneka pola gerak-gerak yang baru, seluruhnya atas dasar prakarsa dan inisiatif sendiri.

Dari tiga domain di atas, peneliti hanya akan meneliti domain kognitif yaitu C1,C2,C3 dan C4. Keterbatasan waktu merupakan salah satu alasan peneliti tidak dapat meneliti ke-tiga nya.

C. Ilmu Pengetahuan Alam

1. Pengertian IPA

Ilmu Pengetahuan Alam merupakan bagian dari kurikulum sekolah, yang mempunyai peranan penting untuk membantu peserta didik dalam

mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap, nilai, dan mencari tahu tentang alam secara sistematis. Menurut Jenderal (2008: 21) “IPA adalah studi mengenai alam sekitar, dalam hal ini berkaitan 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”.

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”. Menurut Susanto (2013: 167) “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”.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka penulis dapat menyimpulkan bahwa IPA adalah ilmu yang mempelajari tentang pengetahuan dengan mencari tahu tentang alam secara eksperimen yang sistematis dan observasi serta dijelaskan dengan bantuan aturan-aturan, hukum-hukum, prinsip-prinsip, teori-teori dan hipotesa.

2. Tujuan Pembelajaran IPA

Mata pelajaran IPA di sekolah dasar merupakan program pengajaran yang bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar dapat mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam. Menurut Jenderal

(2008: 22) tujuan pembelajaran IPA adalah sebagai berikut:

- a) Menanamkan keyakinan terhadap kebenaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan, dan keteraturan alam ciptaan-Nya.
- b) Memberikan pemahan tentang berbagai macam gejala alam, prinsip dan konsep IPA, serta keterkaitannya dengan lingkungan, teknologi, dan masyarakat.
- c) Memberikan pengalaman kepada peserta didik dalam merencanakan dan melakukan kerja ilmiah untuk membentuk sikap ilmiah.
- d) Meningkatkan kesadaran untuk memelihara dan melestarikan lingkungan serta sumber daya alam.
- e) Memberikan bekal pengetahuan dasar untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang selanjutnya.

Menurut Mulyasa (2008: 239) tujuan pembelajaran IPA di SD adalah sebagai berikut:

- 1) Menanamkan rasa ingin tahu dan sikap positif terhadap sains, teknologi dan masyarakat.
- 2) Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan.
- 3) Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep sains, yang akan bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
- 4) Ikut serta dalam pemeliharaan, menjaga dan melestarikan lingkungan alam.
- 5) Menghargai alam sekitar dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran IPA adalah menanamkan rasa ingin tahu apa yang terjadi tentang gejala alam dan isi alam sekitar serta menanamkan keyakinan terhadap kebenaran Tuhan Yang Maha Esa tentang keberadaan, keindahan, dan keteraturan alam ciptaan-Nya. Serta pemahaman konsep IPA yang bermanfaat dan diterpkan dalam kehidupan sehari-hari, kemudian mengembangkan ketarampilan proses untuk menyelidik alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan.

D. Pembelajaran Terpadu

1. 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, aspek sikap, dan perilaku. Sehingga dapat tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan. Di kurikulum 2013 terdapat empat 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, pendidik, 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 pembelajarn terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik.

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 peserta didik, 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 system pembelajaran yang memungkinkan peserta didik, 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 peserta didik, baik secara individual maupun kelompok, aktif menggali dan menemukan konsep baru serta prinsip-prinsip keilmuan secara bermakna, holistic, dan autentik yang relevan dengan konsep yang akan dibelajarkan.

2. Karakteristik Pembelajaran Terpadu

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

1. Berpusat pada peserta didik
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 peserta didik
7. Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.

Menurut Ismawati & Umayu (2012: 143) menyatakan bahwa karakteristik pembelajaran terpadu memiliki ciri sebagai berikut:

1. Berpust pada peserta didik
2. Menempatkan peserta didik sebagai subjek belajar, pendidik sebagai fasilitator yang memberikan kemudahan-kemudahan kepada peserta didik untuk melakukan kegiatan belajar
3. Memberikan pengalaman langsung
4. Memberikan pengalaman langsung dan nyata kepada peserta didik
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 peserta didik.
11. Pembelajaran terpadu menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan

Menurut Suryani & 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 peserta didik memahami secara langsung prinsip dan konsep yang ingin dipelajarinya melalui kegiatan belajar secara langsung.
- 4) Aktif
Pembelajaran terpadu menekankan kreatifitas peserta didik dalam pembelajaran baik fisik, mental, intelektual, maupun emosional guna mencapai hasil belajar yang optimal dengan

mempertimbangkan hasrat, minat, dan kemampuan peserta didik sehingga mereka termotivasi untuk terus menerus belajar.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa karakteristik pembelajaran terpadu adalah pembelajaran berpusat pada peserta didik, yang menempatkan peserta didik sebagai subjek belajar, dan pendidik sebagai fasilitator yang memberikan kemudahan kepada peserta didik untuk melakukan kegiatan belajar sehingga peserta didik diberikan pengalaman secara langsung melalui konsep-konsep dari berbagai mata pelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan peserta didik sehingga peserta didik termotivasi untuk terus menerus belajar.

E. 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 pendidik dengan tujuan untuk membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut Joyce dalam Al-Tabany (2014: 23) menyatakan bahwa

Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang digunakan dalam merencanakan pembelajaran dikelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk di dalamnya 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 pendidik.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah serangkaian tahapan yang diperankan oleh pendidik dan peserta didik dalam pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir pembelajaran yang berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan pendidik dalam merencanakan serta melaksanakan aktivitas belajar-mengajar sehingga tercapainya tujuan pembelajaran.

2. Macam-macam Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan khas oleh pendidik. Terdapat berbagai macam model pembelajaran yang dapat membantu pendidik 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 (2010: 166) “model pembelajaran inkuiri adalah suatu rangkaian kegiatan belajar yang melibatkan secara maksimal

seluruh kemampuan peserta didik 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 pendidik lebih kreatif menciptakan situasi yang dapat membuat peserta didik belajar aktif menemukan pengetahuan sendiri”.

Model pembelajaran *Discovery Learning* menekankan pada peserta didik untuk menemukan dan membangun sendiri konsep atau pengetahuannya melalui pengamatan dan percobaan sehingga peserta didik terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Menurut Budiningsih (2015: 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 peserta didik dalam merancang, membuat, dan menampilkan produk/proyek. Menurut Sani (2015: 172), menyatakan bahwa:

Project based learning merupakan strategi belajar mengajar yang melibatkan peserta didik 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 peserta didik 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 peserta didik 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 peserta didik.

Menurut Sani (2015: 127), menyatakan bahwa:

Problem based learning (PBL) merupakan pembelajaran yang penyampaianya 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 peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran serta dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik 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 peserta didik 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 IPA peserta didik.

F. 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 peserta didik dihadapkan dengan suatu masalah atau situasi yang tampaknya ganjil sehingga peserta didik 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 pendidik dalam model *Discovery Learning* adalah pembimbing belajar dan fasilitator belajar. Menurut Klahr & Nigam (2004: 57), A *Discovery learning model is a mental process where students assimilate a*

concept consisting of observing, grouping, hypothezing, explaining, measuring, and concluding Artinya model pembelajaran penemuan adalah proses mental di mana peserta didik mengasimilasi konsep yang terdiri dari mengamati, mengelompokkan, berhipotesis, menjelaskan, mengukur, dan menyimpulkan.. Menurut Sani (2015: 97), menyatakan bahwa:

Pembelajaran *Discovery Learning* merupakan metode pembelajaran kognitif yang menuntut pendidik lebih kreatif menciptakan situasi yang dapat membuat peserta didik belajar aktif menemukan pengetahuan sendiri. Dalam model pembelajara *Discovery Learning* bahan ajar tidak disajikan dalam bentuk akhir, peserta didik dituntut untuk melakukan berbagai kegiatan menghimpuninformasi, 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 peserta didik menemukan suatu konsep yang belum diketahui sebelumnya dengan cara melakukan suatu pengamatan dan penelitian dari masalah yang diberikan oleh pendidik yang bertujuan agar peserta didik 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 peserta didik untuk memperbaiki dan

- 2) meningkatkan keterampilan-keterampilan dan proses-proses kognitif.
- 3) Pengetahuan yang diperoleh melalui metode ini sangat pribadi dan ampuh karena menguatkan pengertian, ingatan dan transfer.
- 4) Dapat meningkatkan kemampuan peserta didik untuk memecahkan masalah.
- 5) Membantu peserta didik memperkuat konsep dirinya, karena memperoleh kepercayaan bekerja sama dengan orang lain. Mendorong keterlibatan keaktifan peserta didik.
- 6) Mendorong peserta didik untuk berfikir intuisi dan merumuskan hipotesis sendiri.
- 7) Melatih peserta didik 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 peserta didik, karena tumbuhnya rasa menyelidiki dan berhasil.
- 2) Peserta didik akan mengerti konsep dasar dan ide-ide lebih baik.
- 3) Mendorong peserta didik berfikir dan bekerja atas inisiatif sendiri
- 4) Peserta didik 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 pendidik dituntut mengubah kebiasaan mengajar yang umumnya sebagai pemberi informasi menjadi fasilitator, motivator dan pembimbing, (2) kemampuan berfikir rasional peserta didik ada yang masih terbatas dan (3) tidak semua peserta didik dapat mengikuti pelajaran dengan cara ini.

3. Langkah-Langkah Pelaksanaan Model *Discovery Learning*

Menurut Syah dalam Hosnan (2014: 289), agar pelaksanaan model *discovery learning* di kelas berjalan lancar, tahapan atau prosedur yang harus dilaksanakan dalam kegiatan belajar mengajar secara umum adalah sebagai berikut :

1. *Stimulasi* (Stimulasi / Pemberian Rangsangan) Pertama-tama pada tahap ini pelajar dihadapkan pada sesuatu yang menimbulkan kebingungannya, kemudian dilanjutkan dengan tidak memberikan generalisasi, agar untuk menimbulkan keinginan untuk menyelidiki sendiri.
2. *Problem statment* (pernyataan/pemberian rangsangan) Setelah dilakukan stimulasi, langkah selanjutnya adalah pendidik memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin agendaagenda 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) berfungsi untuk menjawab pertanyaan atau membuktikan benar tidak hipotesis, dengan demikian peserta didik diberi kesempatan untuk mengumpulkan berbagai informasi yang relevan, dan secara tidak sengaja peserta didik menghubungkan masalah dengan pengetahuan yang telah dimiliki.
4. *Data Processing* (Pengolahan data) merupakan kegiatan mengolah data dan informasi yang telah diperoleh para peserta didik baik melalui wawancara, observasi, dan sebagainya. Selanjutnya ditafsirkan, dan semuanya diolah, diacak, diklasifikasikan, ditabulasi, bahkan bila perlu dihitung dengan cara tertentu ditafsirkan pada tingkat kepercayaan tertentu. *Data processing* disebut juga dengan pengkodean (*coding*)/ kategorisasi yang berfungsi sebagai pembentuk konsep dan generalisasi. Dari generalisasi tersebut peserta didik akan mendapatkan pengetahuan baru tentang alternative jawaban/penyelesaian yang perlu mendapat pembuktian secara logis.
5. *Verification* (Pembuktian) Pada tahap ini, peserta didik melakukan pemeriksaan secara cermat untuk membuktikan

6. benar atau tidaknya hipotesis yang ditetapkan tadi dengan temuan alternatif, dihubungkan dengan hasil data *processing*.
7. *Generalisasi* (Menarik Kesimpulan/generalisasi) Tahap akhir dari model *discovery learning* ini adalah generalisasi. Tahap generalisasi/menarik kesimpulan yang dapat dijadikan prinsip umum dan berlaku untuk semua kejadian atau masalah yang sama, dengan memperhatikan hasil verifikasi.

Mengacu pada sintaks pembelajaran yang dikemukakan Syah dalam Hosnan (2014: 289), maka langkah pembelajaran dalam penelitian ini adalah sepesbagai berikut:

Tabel 2. Sintaks Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Fase Ke -	Langkah-langkah	Kegiatan Pendidik	Kegiatan Peserta Didik
1	<i>Stimulasi</i> (Stimulasi/pemberian rangsangan)	Membimbing peserta didik menemukan masalah	Peserta didik menemukan masalah dengan kelompok
2	<i>Problem statment</i> (pernyataan/pemberian rangsangan)	Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mencurahkan pendapat dalam bentuk hipotesis	Peserta didik membuat jawaban sementara terhadap masalah yang mereka temukan
3.	<i>Data Collection</i> (Pengumpulan data)	Memberi kesempatan peserta didik untuk menentukan langkah-langkah yang sesuai dengan hipotesis	Peserta didik mengurutkan langkah-langkah percobaan sesuai dengan hipotesis
4.	<i>Data Processing</i> (Pengolahan data)	Membimbing peserta didik untuk mendapatkan informasi melalui percobaan	Peserta didik melakukan percobaan sesuai dengan LKPD
5.	<i>Verification</i> (Pembuktian)	Memberi kesempatan pada setiap kelompok untuk menyampaikan hasil pengolahan data yang terkumpul.	Peserta didik mempresentasikan hasil percobaan
6.	<i>Generalisasi</i> (Menarik kesimpulan/generalisasi)	Membimbing peserta didik membuat kesimpulan	Peserta didik membuat kesimpulan berdasarkan hasil diskusi dengan kelompok lain

Berdasarkan sintaks model pembelajaran *discovery learning* yang telah dikemukakan oleh ahli di atas, maka langkah-langkah tersebut digunakan sebagai acuan dalam penelitian ini dengan menggunakan model pembelajaran *discovery learning*.

G. Penelitian Relevan

Terdapat beberapa hasil penelitian relevan yang dijadikan acuan dalam melaksanakan penelitian ini. adapun hasil penelitian relevan tersebut diantaranya.

1. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Tombakan, dkk (2017) yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* Pada Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD GMIM Ritey” menunjukkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada tema peduli terhadap makhluk hidup dikelas IV SD GMIM Ritey.
2. Hasil penelitian yang dilakukan oleh I Made Putrayasa, dkk (2014) yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa” menunjukkan bahwa model pembelajaran *discovery learning* dan minat belajar peserta didik berpengaruh terhadap hasil belajar IPA peserta didik.
3. Sari, Ni Made Purnama (2017) yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Di SD Gugus Ii Kecamatan Mendoyo Tahun Pelajaran 2016/2017” menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar

matematika antara peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan model *discovery learning* dengan peserta didik bukan dengan model *discovery learning*.

4. Arindah, dkk (2015) yang berjudul “Pengaruh Penerapan Model *Discovery Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV SD” menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *discovery learning* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS kelas IV SD.

Berdasarkan beberapa penelitian relevan diatas, jelas bahwa terdapat persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini yaitu sama-sama meneliti tentang hasil belajar IPA dengan menggunakan model pembelajaran *discovery learning*, Perbedaannya terletak pada lokasi dan sampel penelitian.

H. Kerangka Pikir Penelitian

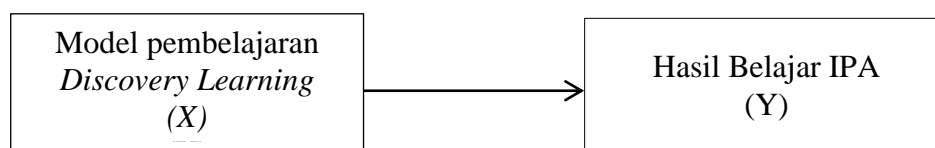
Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan suatu ilmu pengetahuan tentang berbagai peristiwa yang terjadi di alam yang diperoleh melalui langkah-langkah sistematis dan ilmiah dengan tujuan agar peserta didik memiliki perilaku yang mencerminkan sikap beriman kepada Tuhan Yang Maha Esa serta memiliki keterampilan berpikir kritis dalam membangun pengetahuan tentang alam. Untuk mencapai tujuan tersebut, maka dibutuhkan suatu pembelajaran yang dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis peserta didik melalui kegiatan penemuan. Keterlibatan peserta didik secara aktif dalam kegiatan penemuan merupakan hal yang sangat penting dalam mempelajari IPA, karena peristiwa yang

terjadi sangat dekat dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. Oleh karena itu dibutuhkan model pembelajaran yang menekankan peserta didik dalam proses penemuan, yaitu model pembelajaran *discovery learning*.

Model pembelajaran *discovery learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mencari dan menemukan sendiri jawaban dari suatu masalah yang diberikan. Model pembelajaran *discovery learning* mampu mendorong peserta didik berpikir secara kritis dalam merumuskan hipotesis dan memecahkan masalah yang dihadapinya. Peserta didik terlibat langsung melalui kerjasama dengan kelompoknya untuk memecahkan suatu masalah yang diberikan pendidik. Pengetahuan yang diperoleh melalui pengalaman langsung akan berdampak baik bagi peserta didik yaitu diantaranya pengetahuan akan bertahan lama atau lama diingat.

Pembelajaran menggunakan model pembelajaran *discovery learning* lebih banyak dilakukan dengan diskusi kelompok untuk melakukan eksperimen dan dipandu dengan LKPD yang harus dikerjakan oleh peserta didik. Melalui diskusi kelompok peserta didik aktif dalam menggali pengetahuannya sendiri, pendidik bukanlah satu-satunya sumber utama dalam menemukan sesuatu pengetahuan, tetapi pendidik hanya bertindak sebagai mediator dan fasilitator. Dengan mengondisikan peserta didik secara penuh dalam kegiatan penemuan, diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar IPA peserta didik.

Berdasarkan uraian diatas, maka kerangka pikir dalam penelitian ini yakni sebagai berikut:



Gambar 1. Kerangka pikir konsep variabel

Keterangan:

X = Model pembelajaran *discovery learning*

Y = Hasil belajar IPA

→ = Pengaruh

I. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan tinjauan pustaka, penelitian yang relevan, dan kerangka pikir, maka hipotesis yang dapat diajukan dalam penelitian ini adalah: “Ada pengaruh penggunaan model *Discovery Learning* terhadap hasil belajar IPA pada pembelajaran terpadu peserta didik di kelas IV SD Ismaria AL-Qur’aniyyah Tahun Ajaran 2017/2018”.

Hipotesis pada penelitian ini:

1. Ada perbedaan hasil belajar IPA antara sebelum dan sesudah menggunakan model *discovery learning* pada peserta didik di kelas IV SD Ismaria Al-Qur’aniyyah Rajabasa tahun ajaran 2017/2018.
2. Ada pengaruh model *discovery learning* terhadap hasil belajar IPA pada pembelajaran terpadu peserta didik di kelas IV SD Ismaria Al-Qur’aniyyah Rajabasa tahun ajaran 2017/2018.

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian *pre experimental designs* dengan bentuk penelitian *one group pretest posttest design*. Menurut Sugiyono (2014: 109) “dalam penelitian *pre experimental design*, tidak adanya variabel kontrol, dan sampel tidak dipilih secara random”. Sampel penelitian dalam *pre experimental designs*, terlebih dahulu diberikan tes awal (*pretest*) untuk mengetahui sejauh mana kemampuan awal peserta didik sebelum diberikan perlakuan (*treatment*). Setelah diberikan tes awal (*pretest*) selanjutnya sampel tersebut diberikan perlakuan (*treatment*) dengan menggunakan model *discovery learning*. Setelah selesai pembelajaran dengan menggunakan model *discovery learning*, selanjutnya sampel diberikan tes akhir (*posttest*) untuk mengetahui sejauh mana pengaruh penggunaan model *discovery learning* terhadap hasil belajar yang telah dilaksanakan.

Penelitian ini menggunakan satu kelas sebagai obyek penelitian. Dalam penelitian ini hanya ada satu kelompok yang berfungsi sebagai kelompok kontrol (sebelum dikenalkan perlakuan ujinya) maupun kelompok eksperimen (setelah dikenalkan perlakuan ujinya). Data yang diperoleh sebelum perlakuan baik berupa hasil tes maupun data lain digolongkan sebagai data dari kelompok kontrol, sedangkan

data yang dikumpulkan setelah adanya perlakuan digolongkan sebagai data dari kelompok eksperimen.

Secara sederhana, menurut Sugiyono (2014: 111) desain penelitian yang digunakan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Desain Penelitian

Kelompok	Perlakuan	<i>Posttest</i>
Kontrol dan Eksperimen IVA	Pembelajaran sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran <i>discovery learning</i>	Hasil belajar kemampuan kognitif peserta didik

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Ismaria Al-Qur'aniyyah Rajabasa Bandar Lampung Tahun Ajaran 2017/2018.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2017/2018

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV SD Ismaria Al-Qur'aniyyah Rajabasa yang berjumlah 68 orang dengan rincian sebagai berikut:

Tabel 4. Data Peserta didik Kelas IV SD Ismaria Al-Qur'aniyyah Rajabasa

No	Kelas	Jumlah
1	IV A	36
2	IV B	32
Jumlah		68

Sumber : Dokumentasi SD Ismaria Al-Qur'aniyyah

2. Sampel Penelitian

Pengambilan sampel merupakan proses memilih sejumlah elemen secukupnya dari populasi dengan memperhatikan karakteristik pada elemen populasi. Menurut Sugiyono (2014:118) “sampel adalah bagian dari jumlah dan karekteristik yang dimiliki oleh populasi”. Sampel yang diambil dari populasi harus benar-benar representatif. Sedangkan menurut Noor (2017: 147) “sampel merupakan sejumlah anggota yang dipilih dari populasi”.

Adapun sampel yang diambil sebanyak 36 orang yang keseluruhan berada dikelas IVA. Dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Dipilihnya 36 orang peserta didik mengingat bahwa nilai mata pelajaran IPA yang dibawah KKM cukup banyak yaitu 66,70% dibandingkan mata pelajaran lain yang dapat mencapai diatas KKM.

D. Variabel Penelitian

Peneliti ini terdiri dari dua variabel, yaitu variabel bebas (*independen*) dan variabel terikat (*dependen*). Adapun variabel pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. 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. Variabel terikat adalah “variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas (*independent*)”. Variabel terikat dalam penelitian ini yaitu hasil belajar IPA peserta didik, dilambangkan dengan (Y).

E. Definisi Konseptual dan Defeinisi Operasioanl Variabel

1. Definisi Konseptual Variabel

- a. Penggunaan model *Discovery Learning* adalah suatu model pembelajaran yang menuntut peserta didik menemukan suatu konsep yang belum diketahui sebelumnya dengan cara melakukan suatu pengamatan dan penelitian dari masalah yang diberikan oleh guru yang bertujuan agar peserta didik berperan sebagai subjek belajar terlibat secara aktif dalam pembelajaran di kelas.
- b. Hasil belajar IPA adalah kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor 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 IPA peserta didik.

2. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Model pembelajaran *discovery learning* merupakan model pembelajaran

yang memberikan kesempatan peserta didik secara langsung dalam proses penemuan. Adapun langkah-langkah dalam pembelajaran model discovery learning yaitu;

1. Memberikan masalah
2. Membuat hipotesis
3. Melakukan percobaan
4. Melakukan percobaan untuk memperoleh informasi
5. Mengumpulkan dan menganalisis data
6. Membuat kesimpulan

- b. Hasil belajar IPA adalah nilai atau skor yang didapat peserta didik setelah mengerjakan tes. Hasil belajar dalam penelitian ini dibatasi pada ranah kognitif yang terkait penguasaan pengetahuan IPA peserta didik pada pembelajaran terpadu, yang mencakup empat tingkatan yaitu mengingat (C1), memahami (C2), menerapkan (C3), dan menganalisis (C4).

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa teknik tes dan observasi.

1. Teknik Tes

Menurut Arikunto (2014: 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”. Peserta didik diberikan tes dalam bentuk *posttest* untuk mendapatkan data hasil dari pemahaman konsep. Tes dalam penelitian ini

digunakan untuk memperoleh data hasil belajar IPA peserta didik kemudian diteliti guna melihat pengaruh dari perlakuan model *discovery learning*.

2. Teknik Observasi

Teknik observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan mengamati secara langsung di lapangan. Penggunaan teknik observasi dalam penelitian ini digunakan untuk mengamati aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *discovery learning*.

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 peserta didik saat pembelajaran berlangsung dengan menggunakan model pembelajaran *discovery learning*. Berikut ini merupakan kisi-kisi instrumen aktivitas peserta didik disajikan pada tabel 5

Tabel 5. Kisi-kisi Instrumen Aktivitas Peserta didik dalam Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Indikator	Aspek yang diamati
1. Stimulasi (Stimulasi/pemberian rangsangan)	Peserta didik menemukan masalah dalam kelompok.
2. Problem Statment (pernyataan /pemberian rangsangan)	Peserta didik membuat jawaban sementara terhadap masalah yang mereka temukan.
3. Data Collection (pengumpulan data)	Peserta didik mengurutkan langkah-langkah percobaan sesuai dengan hipotesis.
4. Data Processing (Pengolahan data)	Peserta didik melakukan percobaan sesuai dengan LKPD
5. Verification (Pembuktian)	Peserta didik mempresentasikan hasil percobaan.
6. Generalisasi (Menarik kesimpulan/generalisasi)	Peserta didik membuat kesimpulan berdasarkan hasil diskusi dengan kelompok lain.

b. Instrumen Tes

Bentuk tes yang diberikan adalah tes objektif berbentuk pilihan jamak yang berjumlah 25 item. Soal pilihan jamak adalah suatu bentuk tes yang mempunyai satu alternatif jawaban yang benar atau paling tepat. Setiap jawaban benar memiliki skor 1 dan jawaban salah memiliki skor 0.

Jumlah soal yang diberikan sebanyak 25 soal, tetapi setelah dilakukan uji validitas dan reliabilitas didapatkan soal yang valid sebanyak 21 soal. Selanjutnya peneliti hanya memakai 20 soal untuk soal pretest dan posttest. Berikut ini tabel kisi-kisi intrumen tes sebelum dan setelah diuji validitas.

Tabel 6. Kisi-kisi Instrumen Tes

Kompetensi Dasar	Indikator	Ranah Kognitif	Nomor Butir Soal
3.1 Mengidentifikasi berbagai sumber energi, perubahan bentuk energi, dan sumber energi alternatif (angin, air, matahari, panas bumi, bahan bakar organik, dan nuklir) dalam kehidupan sehari-hari	1. Memberikan contoh berbagai sumber energi.	C2	10,13,17,18
	2. Menyebutkan perubahan bentuk energi	C1	8,9,14,16,20
	3. Memberikan contoh kegunaan dari sumber energi alternatif	C2	1,2,3,4,11,12,15
4.1 Menyajikan laporan hasil pengamatan dan penelusuran informasi tentang berbagai perubahan sumber energi.	4. Memahami dampak dari perubahan sumber energi	C3	5,7,19
	5. Menganalisis dari Dampak perubahan energi	C4	6

3. Uji Persyaratan Instrumen Tes

Instrumen yang dipakai dalam penelitian ini adalah berbentuk tes. Tes dilakukan sebanyak satu kali tes yang diberikan pada akhir pertemuan, yang bertujuan mengukur hasil belajar peserta didik kelas IV SD Ismaria Al-Qur-aniyyah Rajabasa.

1) Uji Validitas

Validitas sangat erat kaitannya dengan tujuan pengukuran suatu penelitian. Arikunto (2013: 211) validitas merupakan suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Suatu instrumen yang valid mempunyai validitas yang tinggi. Sebaliknya, instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah. Pengujian validitas tes ini menggunakan rumus korelasi *product moment*. Untuk mengukur validitas menggunakan metode *Pearson Correlation* dengan rumus sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan :

r_{xy} : Koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y

N : Jumlah sampel

X : Skor butir soal

Y : Skor total

Kemudian 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.

Tabel 7. Klasifikasi Validitas

Kriteria validitas	0.00 > rxy	Tidak valid	(TV)
	0.00 < rxy < 0.20	Sangat rendah	(SR)
	0.20 < rxy < 0.40	Rendah	(Rd)
	0.40 < rxy < 0.60	Sedang	(Sd)
	0.60 < rxy < 0.80	Tinggi	(T)
	0.80 < rxy < 1.00	Sangat tinggi	(ST)

Sumber: Arikunto (2014: 322)

Kriteria pengujian apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$, maka alat ukur tersebut dinyatakan valid, dan sebaliknya $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka alat ukur tersebut tidak valid.

2) Uji Reliabilitas

Reliabilitas menunjuk pada suatu pengertian bahwa sesuatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Instrumen yang baik tidak akan bersifat tendensius mengarahkan responden untuk memilih jawaban-jawaban tertentu. Instrumen yang sudah dapat dipercaya, yang reliabel akan menghasilkan data yang dapat dipercaya juga. Apabila datanya memang benar sesuai dengan kenyataan, maka berapa kali pun diambil, tetap akan sama Arikunto (2013:221).

Untuk menentukan reliabilitas instrumen tes digunakan rumus Alpha.

Rumus Alpha dalam Arikunto (2013:109) adalah:

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

keterangan:

r_{11} = Reliabilitas instrumen

$\sum \sigma_i^2$ = Skor tiap-tiap item

n = Banyaknya butir soal

σ_t^2 = Varians total

Klasifikasi reliabilitas adalah sebagai berikut:

Tabel 8. Klasifikasi Reliabilitas

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

Sumber: (Arikunto: 2013: 319)

3) Taraf Kesukaran

Untuk menguji tingkat kesukaran soal dalam penelitian ini akan menggunakan program Microsoft office excel. Rumus yang digunakan untuk menghitung taraf kesukaran yaitu:

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

Keterangan :

P : Tingkat kesukaran

B : Jumlah peserta didik yang menjawab pertanyaan benar

JS : Jumlah seluruh peserta didik peserta tes

Klasifikasi taraf kesukaran soal adalah sebagai berikut:

Tabel 9. Klasifikasi Taraf Kesukaran Soal

No.	Klasifikasi Kesukaran	Kesukaran Soal
1	0.00 – 0,30	Sukar
2	0,31 – 0,70	Sedang
3	0,71 – 1,00	Mudah

Sumber: (Arikunto: 2014:210)

4) Uji Daya Pembeda Soal

Menganalisis data pembeda soal artinya mengkaji soal-soal dari segi kesanggupan tes tersebut dalam kategori tertentu. Daya pembeda adalah kemampuan soal untuk membedakan antara peserta didik yang berkemampuan tinggi dan peserta didik yang berkemampuan rendah. 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:

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

Keterangan :

J = Jumlah peserta tes

Ja = Banyaknya peserta tes

Jb = Banyaknya peserta kelompok bawah

Ba = Banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal benar

P = Indeks kesukaran

Pa = $\frac{Ba}{Ja}$ = Proporsi keuskaran kelompok atas yang menjawab benar

Pb = $\frac{Bb}{Jb}$ = proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar

Kriteria daya pembeda soal adalah sebagai berikut:

Tabel 10. Kriteria daya pembeda soal

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

Sumber: Arikunto (2014: 218)

H. Teknik Analisis Data dan Uji Hipotesis

1. Analisis Hipotesis

a. Hipotesis Penelitian

Uji hipotesis 1

H_a : Ada perbedaan hasil belajar IPA antara sebelum dan sesudah menggunakan model *discovery learning* pada peserta didik di kelas IVA SD Ismaria Al-Qur'aniyyah Rajabasa tahun ajaran 2017/2018

H_o : Tidak ada perbedaan hasil belajar IPA antara sebelum dan sesudah menggunakan model *discovery learning* peserta didik di kelas IVA SD Ismaria Al-Qur'aniyyah Rajabasa tahun ajaran 2017/2018

Uji hipotesis 2

H_a : Ada pengaruh penggunaan model *discovery learning* pada peserta didik di kelas IVA SD Ismaria Al-Qur'aniyyah Rajabasa tahun ajaran 2017/2018.

H_o : Tidak ada pengaruh penggunaan model *discovery learning* peserta didik di kelas IVA SD Ismaria Al-Qur'aniyyah Rajabasa tahun ajaran 2017/2018.

b. Uji Hipotesis Penelitian

1. Uji t

Untuk menguji ada tidaknya perbedaan model pembelajaran *discovery learning* terhadap hasil belajar IPA pada pembelajaran terpadu kelas IV SD, maka digunakan teknik analisis *Paired Sample t tes*. Pada *Paired Sample t tes* digunakan uji beda untuk satu sampel

yang diberikan perlakuan yang berbeda. Jumlah sampel harus sama, dan pengujiannya juga sama dengan sebelumnya untuk melihat perbedaan nilai dari sampel tersebut sebelum dan sesudah diberi perlakuan dan manakah yang lebih tinggi/rendah apakah sampel yang sebelum /sesudah diberi perlakuan. Untuk uji paired sampel t test digunakan rumus:

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2} - 2r \cdot \left(\frac{s_1}{\sqrt{n_1}}\right) \left(\frac{s_2}{\sqrt{n_2}}\right)}}$$

Keterangan :

t = koefisint

\bar{x}_1 = Nilai rata-rata sampel sesudah perlakuan

\bar{x}_2 = Nilai rata-rata sampel sebelum perlakuan

s_1^2 = Simpangan baku sesudah perlakuan

s_2^2 = Simpangan baku sebelum perlakuan

n_1 = Jumlah sampel sesudah perlakuan

n_2 = Jumlah sampel sebelum perlakuan

r = Korelasi antara dua sampel

Sugiyono (2015:274)

Setelah hasil t hitung sudah diketahui yang peneliti harus lakukan adalah membandingkan t_{hitung} dengan t_{tabel} untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran *discovery learning* terhadap hasil belajar peserta didik. Apabila hasil $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka hipotesis H_o di tolak H_a diterima artinya ada perbedaan yang positif terhadap penggunaan model pembelajaran *discovery learning* terhadap hasil belajar tema Kayanya Negeriku sub tema Karyaku Prestasiku kelas IV SD Ismaria Al-Qur'aniyyah Rajabasa.

2. Uji Regresi Linier Sederhana

Artinya pengaruh yang terjadi dapat berlaku untuk populasi yaitu menggunakan rumus koefisien regresi linier. Sugiono (2015 :286) regresi linier adalah “untuk memprediksi seberapa jauh perubahan nilai variabel dependen”. Sedangkan jenis jenis regresi yang dipakai adalah analisis regresi sederhana, analisis regresi linier sederhana dipakai untuk menganalisis hubungan antara 1 variabel independen dengan variabel dependen. Menurut Siregar (2013:379) persamaan untuk regresi linier sederhana yaitu:

$$Y = a + bX$$

Keterangan:

Y = Subyek alam variabel yang diprediksikan.

a = Konstanta, nilai Y jika X = 0 (harga konstan).

b = Angka arah atau koefisien regresi, yang menunjukkan angka peningkatan ataupun penurunan variabel dependen yang didasarkan pada perubahan interval independen.

X = Variabel independen.

V. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Ada perbedaan hasil belajar IPA antara sebelum dan sesudah menggunakan model *discovery learning* peserta didik di kelas IVA SD Ismaria Al-Qur'aniyyah Rajabasa tahun ajaran 2017/2018.
2. Ada pengaruh penggunaan model *discovery learning* peserta didik di kelas IVA SD Ismaria Al-Qur'aniyyah Rajabasa tahun ajaran 2017/2018

B. Saran

Merujuk pada hasil penelitian yang telah disimpulkan di atas, maka dapat diajukan saran-saran untuk meningkatkan hasil belajar IPA pada pembelajaran terpadu peserta didik di kelas IV SD Ismaria Al-Qur-aniyyah Rajabasa, yaitu sebagai berikut.

a. Bagi Peserta Didik

Peserta didik diharapkan memotivasi dirinya sendiri untuk giat dalam belajar di sekolah maupun belajar di rumah

b. Bagi Pendidik

Diharapkan pendidik dapat menggunakan model pembelajaran *discovery*

learning agar peserta didik lebih antusias dengan pelajaran IPA pada pembelajaran terpadu. Pendidik sebaiknya juga selalu memberikan apresiasi positif terhadap respon peserta didik dan memotivasi pendidik agar lebih giat belajar.

c. Bagi Kepala Sekolah

Sebaiknya kepala sekolah mengkondisikan pihak pendidik untuk menggunakan model pembelajaran *discovery learning* agar membantu pendidik untuk melaksanakan pembelajaran sehingga dapat dijadikan referensi untuk peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah khususnya dan pendidikan pada umumnya.

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 pembelajaran *discovery learning* terhadap hasil belajar IPA pada pembelajaran terpadu peserta didik

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Yunus. 2014. *Desain Sistem Pembelajaran dalam Konteks Kurikulum 2013*. Bandung: Refika Aditama.
- Ahmad, Susanto. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Al-Tabany, Trianto Ibnu Badar. 2014. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan kontekstual*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Arikunto, Suharsimi., dkk. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- , Suharsimi, 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arindah, Agustin. 2015. Pengaruh Penerapan Model *Discovery Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Unesa, 3(2): Surabaya (<http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitianpgsd/article/view/15657>) pada tanggal 8 Januari 2018 pukul 14.00 WIB
- Aritonang, K. T. 2008. Minat dan motivasi dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal pendidikan penabur*, 7(10), 11-21.
- Aunurrahman. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Bawono, G. S. T. 2018. Penerapan Model Pembelajaran Take And Give Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas IV SD Negeri Pengkok 1 Sragen Tahun Pelajaran 2015/2016. *Karya Ilmiah Mahasiswa Progd Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP*, 1(2).
- Budingsih, Asri. 2015. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta:.
- Daryanto. 2014. *Pendekatan Pembelajaran Sainifik Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- Dewi, D. M. 2016. Pengaruh Likuiditas, Leverage, Ukuran Perusahaan Terhadap Kebijakan Dividen Tunai Dengan Profitabilitas Sebagai Variabel Intervening. *Jurnal Bisnis Dan Ekonomi*, 23(1).

- Mulyasa. 2008. *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya
- Hamalik Oemar. 2008. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Sinar Grafika.
- , 2012. *Manajemen Pengembangan Kurikulum*. Bandung: Remaja Rosdakarya:.
- Hosnan. 2014. *Pendekatan Saintifik Dan Kontekstual Dalam Pembelajaran Abad 21*. Bandung: Ghalia Indonesia.
- Ismawati, Esti dan Umayu, Faraz. 2012. *Belajar Bahasa di Awal Kelas*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Jenderal, D., Kependidikan, P. M. P. D. T., & NASIONAL, D. P. (2008). *Strategi Pembelajaran MIPA*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Jong, Ton De dan Wouter, R. Van Joolingen. 1998. *Scientific Discovery Learning with Computer Simulations of Conceptual Domains*. University of Twente:Volume: 68 issue: 2, page(s): 179-201 (<http://journals.sagepub.com/doi/abs/10.3102/00346543068002179>) pada tanggal 22 Januari 2018 pukul 20.00 WIB
- Komalasari, Kokom. 2015. *Pembelajaran Kontekstual, Konsep dan Aplikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Kurniasih & Sani. 2014. *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran*. Kata Pena.
- Kurniawan, Deni. 2014. *Pembelajaran Terpadu Tematik*. Bandung: Alfabeta.
- Mappeasse, M. Y. 2009. Pengaruh cara dan motivasi belajar terhadap hasil belajar programmable logic controller (PLC) siswa kelas III jurusan listrik SMK Negeri 5 Makassar. *Jurnal Medtek*, 1(2), 1-6.
- Margono. 2010. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Noor, Juliansyah. 2017. *Metodelogi Penelitian*. Jakarta: PT Fajar Interpratama Mandiri.
- Putrayasa, I Made. 2014. Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* dan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar IPA Siswa. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 2(1): Singaraja, Bali (<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/3087>) pada tanggal 8 Januari 2018 pukul 14.45 WIB.
- Rusman, 2013. *Model-model Pembelajaran*. Jakarta. PT. Raja Grafindo Pustaka

- , 2014. *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Sani, Ridwan Abdullah. 2015. *Pembelajaran Sainifik untuk Implementasi Kurikulum 2013*. PT. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sanjaya. (2014). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sardiman. 2016. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Pustaka.
- Simpson. 2011. *Psikologi Pembelajaran*. Jakarta: Grasindo
- Siregar, Eveline dan Hartini Nara. 2010. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Soegyarto Mangkuatmodjo. 1997. *Pengantar Statistik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, Nana. 2010. *Dasar-dasar Proses Belajar*. Bandung: Sinar Baru.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- , 2015. *Metodelogi Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- , 2014. *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryani, Nunuk dan Agung, Leo. 2012. *Startegi Belajar-Mengajar*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Suryanto, Adi. 2009. *Evaluasi Pembelajaran di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Prenamedia Group.
- Suyono dan Hariyanto. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Tombakan, Veibe. 2017. Penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Pada Tema Peduli Terhadap Mahkluk Hidup Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD GMIM Ritey. *Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan*. Vol 3, No 1 : Universitas Makasar (<http://id.portalgaruda.org/index.php?ref=browse&mod=viewarticle&article=302156>) pada tanggal 8 Januari 2018 pukul 15.30 WIB
- Trianto. 2010. *Model Pembelajaran Terpadu Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam KTSP*. Jakarta : Bumi Aksara.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2013 tentang *Sistem Pendidikan Nasional (SIDIKNAS)*. Jakarta : Pustaka Pelajar.

Wardoyo, Sigit Mangun. 2013. *Pembelajaran Berbasis Riset*. Jakarta: Akademia Permata.