

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *DISCOVERY LEARNING*
TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA
PEMBELAJARAN TEMATIK
KELAS V SD NEGERI**

(Skripsi)

**Oleh
Lia Puspita**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2019**

ABSTRAK

PENGARUH MODEL *DISCOVERY LEARNING* TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS V SD NEGERI

Oleh

LIA PUSPITA

Masalah penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar tematik peserta didik kelas V. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *discovery learning* terhadap hasil belajar kelas V. Metode yang digunakan penelitian adalah *quasi eksperimen desain* dengan tipe *one group pre-test dan post-test*. Populasi penelitian dalam ini adalah 53 peserta didik. Teknik pengambilan menggunakan *non probability sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan non-tes. Data dianalisis menggunakan uji-t dan *regresi linier* sederhana. Berdasarkan analisis data diperoleh simpulan bahwa ada pengaruh model pembelajaran *discovery learning* terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik kelas V SD Negeri 3 Langkapura Bandar Lampung Tahun Ajaran 2018/2019.

Kata kunci: *discovery learning*, hasil belajar, pembelajaran tematik

ABSTRACT

THE EFFECT DISCOVERY LEARNING MODEL TO LEARNING RESULT OF STUDENTS ON THEMATIC LEARNING OF FIFTH GRADE IN SD NEGERI

By

LIA PUSPITA

The problem of this research was the lack of thematic learning result of fifth grade students. The purpose of this research was to find out the effect of discovery learning models on thematic learning result of fifth grade students. The method was used quasi-experimental design with type of one group pre-test and post-test. The population are amount 53 students. The technique was used non probability sampling. Data collection techniques was used tests and non-tests. Data were analyzed used t-test and simple linear regression. Based on data analysis, it can be concluded that there is an effect of discovery learning models on thematic learning result of fifth grade students at SD Negeri 3 Langkapura Bandar Lampung in Academic Year 2018/2019 .

keywords: discovery learning, learning outcomes, thematic learning

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *DISCOVERY LEARNING*
TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA
PEMBELAJARAN TEMATIK
KELAS V SD NEGERI**

Oleh

LIA PUSPITA

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
BANDARLAMPUNG
2019**

Judul Skripsi : **PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN
DISCOVERY LEARNING TERHADAP HASIL
BELAJAR PESERTA DIDIK PADA
PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS V
SD NEGERI**

Nama Mahasiswa : **Lia Puspita**

No. Pokok Mahasiswa : 1513053186

Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

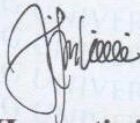
Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

MENYETUJUI

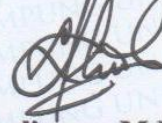
1. Komisi Pembimbing

Pembimbing I



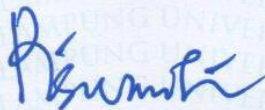
Dr. Herpratiwi, M.Pd.
NIP 19640914 198712 2 001

Pembimbing II



Dra. Loliyana, M.Pd.
NIP 19590626 198303 2 002

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan



Dr. Riswandi, M.Pd.
NIP 19760808 200912 1 001 /

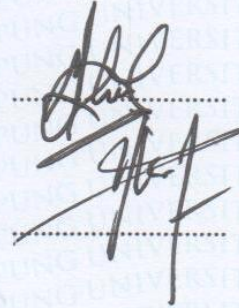
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

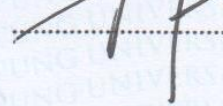
Ketua : **Dr. Herpratiwi, M.Pd.**



Sekretaris : **Dra. Loliyana, M.Pd.**



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



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd.

NIP. 9620804 198905 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : **30 Agustus 2019**

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Lia Puspita
NPM : 1513053186
Program Studi : S – 1 PGSD
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Tematik Kelas V SD Negeri” tersebut adalah 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, 30 Agustus 2019

Yang membuat pernyataan,



Lia Puspita
NPM. 1513053186

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Lia Puspita, dilahirkan di Kota Agung, pada tanggal 26 Oktober 1996. Penulis merupakan anak pertama dari dua bersaudara, putri dari pasangan Bapak Sardi dan Ibu Mujiati.

Pendidikan formal yang telah diselesaikan penulis yaitu di TK Handayani Bandar Lampung lulus pada tahun 2003, lalu melanjutkan pendidikan dasar di SD Negeri 8 Gedung Air lulus pada tahun 2009, setelah itu pendidikan menengah pertama di SMP Negeri 7 Bandar Lampung lulus pada tahun 2012, dan selanjutnya pendidikan menengah atas di MAN 2 Bandar Lampung lulus pada tahun 2015.

Pada tahun 2015, penulis terdaftar sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung. Pada tahun 2018 penulis telah melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Pekon Putihdoh Kecamatan Cukuh Balak Kabupaten Tanggamus dan praktik mengajar melalui Program Pengalaman Lapangan (PPL) di SD Negeri 1 Putihdoh Kecamatan Cukuh Balak Kabupaten Tanggamus.

MOTTO

*“Bermimpilah seakan kau akan hidup selamanya, Hiduplah seakan
kau akan mati hari ini”*

(James Dean)

*“Saat kita memperbaiki hubungan dengan Allah, pasti Allah akan
memperbaiki segala sesuatunya untuk kita*

(Penulis)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirohim.....

Ku persembahkan karya ini sebagai rasa syukur kepada Allah SWT beserta Nabi junjungan kami Muhammad SAW dan ucapan terima kasih serta rasa banggaku kepada:

Kedua orang tuaku yaitu ibundaku Mujiati tercinta yang selama ini selalu menjadi sosok penguat dalam kesulitan, memberikan kasih sayang, do'a, semangat, motivasi dan dukungan yang tidak pernah putus. Bapakku Sardi tercinta yang telah memberikan banyak motivasi agar tidak mudah menyerah, dan selalu memberikan kasih sayang, do'a dan dukungan moral serta materil.

Adikku Citra Agustina tercinta yang memberikan bantuan usaha, demi kelancaran studi hingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini serta memberikan semangat dan doa untuk terus bersabar dan berjuang dalam menggapai cita-cita.

Para Pendidik dan Dosen yang telah berjasa memberikan bimbingan dan ilmu yang sangat berharga melalui ketulusan dan kesabarannya.

Almamater tercinta Universitas Lampung.

SANWACANA

Bismillaahirrohmaanirrohim

Alhamdulillah, puji syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah Subhanahu WaTa'ala yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Tematik Kelas V SD Negeri”. Sebagai syarat meraih gelar sarjana pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Peneliti berharap karya yang merupakan wujud kegigihan dan kerja keras peneliti, serta dengan berbagai dukungan dan bantuan dari banyak pihak, karya ini dapat memberikan manfaat dikemudian hari.

Penyusunan skripsi ini dapat terwujud berkat adanya bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak, untuk itu dalam kesempatan ini peneliti ingin menyampaikan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Ir. Hasriadi Mat Akin, M.P., selaku Rektor Universitas Lampung.
2. Bapak Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

3. Bapak Dr. Riswandi, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pendidikan FKIP Universitas Lampung.
4. Bapak Drs. Maman Surahman, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar sekaligus sebagai dosen pembahas yang telah memberikan kritik dan saran yang membangun dalam penyusunan skripsi.
5. Ibu Dr. Herpratiwi, M.Pd., sebagai Dosen Pembimbing I yang telah membimbing dan juga memotivasi serta memberikan saran kepada penulis dalam penyusunan skripsi.
6. Ibu Dra. Loliyana, M.Pd., sebagai Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, nasihat, kritik dan saran untuk memotivasi penulis selama penyusunan skripsi.
7. Seluruh dosen dan staf PGSD FKIP Universitas Lampung yang telah memberikan ilmu pengetahuannya kepada penulis selama kuliah.
8. Ibu Indun Marwani S.Pd., selaku Kepala SD Negeri 3 Langkapura Bandar Lampung yang telah memberikan izin dan bantuan selama penelitian.
9. Ibu Lucia Sudarmi, S.Pd., selaku Wali kelas VA yang telah memberikan izin dan bantuan selama penelitian.
10. Peserta didik kelas VA SD Negeri 3 Lagkapura Bandar Lampung yang telah membantu dalam penelitian.
11. Sahabatku di kampus “Gengges” Wildha Wardani S.Pd., Novia Aristanti, Shinta Sukma M, Intan Putri Arbain, Murty Ayu Tyastini, KD Gerenita Arya P, Elza Indah Saputri yang selama ini saling memotivasi, bertukar pikiran, memberikan semangat, dan canda tawanya selama ini.

12. Terimakasih untuk sahabatku Tri Yulia Sari, Fathia Lestari, Megawati, Aprilia Dona fani yang telah memberikan semangat satu sama lain.
13. Teman – teman seperjuangan Rifka ,Siska Amelia ,Nitha, Ning.
14. Teman – teman PGSD 2015, winda, mega, lubis, ana, siska, sarah, resta, catur, rifka, rifo, waris, wanda, tri, irsyad, sheila, nitha, putri, anti, merlin, longi, dini, dewi , nabila, rebika dan yang lainnya yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu
Terima kasih atas suka dan duka yang selama ini kita rasakan yang telah menjadi satu cerita di masa- masa kuliah.
15. Teman teman KKN/PPL Pekon Putihdoh Kecamatan Cukuh Balak Ike, Rifka, Siska, Sapril, April, Eka , Leni, Silvi, Nadya.
16. Terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Semoga dengan bantuan dan dukungan yang diberikan mendapat balasan pahala disisi Allah Subhanahu Wa Ta'ala dan semoga skripsi ini bermanfaat. Aamiin.

Bandar Lampung, 30 Agustus 2019

Lia Puspita
NPM. 1513053186

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Pembatasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian.....	9
F. Manfaat Penelitian.....	9
II. KAJIAN PUSTAKA	10
A. Belajar dan Pembelajaran.....	10
1. Belajar.....	10
1.1 Pengertian Belajar.....	10
1.2 Tujuan Belajar	11
1.3 Teori Belajar	13
1.4 Prinsip – prinsip Belajar	15
2. Pembelajaran.....	15
2.1 Pengertian Pembelajaran	15
2.2 Prinsip-prinsip pembelajaran	16
2.3 Ciri – ciri Pembelajaran	17
B. Hasil Belajar.....	18
1. Pengertian Hasil Belajar	18
2. Macam-macam Hasil Belajar.....	19
3. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar	20
C. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Pembelajaran Tematik Kelas V.....	22
D. Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i>	25
1. Pengertian Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i>	25
2. Kelebihan dan kekurangan Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i>	27
3. Langkah-langkah Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i>	30
E. Penelitaian Relevan	33

F.	Kerangka Pikir.....	35
G.	Hipotesis Penelitian.....	36
III.	METODE PENELITIAN	37
A.	Jenis dan Desain Penelitian.....	37
B.	Populasi dan Sampel	38
1.	Populasi Penelitian.....	38
2.	Sampel Penelitian.....	38
C.	Tempat dan Waktu Penelitian	39
1.	Tempat Penelitian.....	39
2.	Waktu Penelitian	39
D.	Variabel Penelitian	39
1.	Variabel Independen	39
2.	Variabel Dependen.....	39
E.	Definisi Konseptual dan Operasional Variabel.....	40
1.	Definisi Konseptual.....	40
2.	Definisi Operasional.....	40
F.	Teknik Pengumpulan Data.....	41
1.	Observasi.....	41
2.	Tes	41
3.	Dokumentasi.....	42
G.	Instrumen Penelitian.....	42
1.	Jenis Instrumen.....	42
2.	Instrumen Tes.....	44
H.	Uji persyaratan Instrumen Tes	45
I.	Uji Prasyarat Analisis Data	49
J.	Pengujian Hipotesis.....	50
IV.	HASIL DAN PEMBAHASAN	53
A.	Pelaksanaan Penelitian	53
B.	Uji Prasyarat Instrumen.....	53
C.	Deskripsi Data.....	58
D.	Hasil Uji Prasyarat Analisis Data.....	62
E.	Pengujian Hipotesis.....	64
F.	Pembahasan.....	67
V.	KESIMPULAN DAN SARAN	71
a.	Kesimpulan	71
b.	Saran.....	71
	DAFTAR PUSTAKA	73
	LAMPIRAN.....	76

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Data Nilai Tematik Harian Semester Ganjil Peserta didik Kelas V SD Negeri 1 Langkapura Tahun Ajaran 2018/2019.....	4
2. Data Nilai Tematik Harian Semester Ganjil Peserta didik Kelas V SD Negeri 3 Langkapura Tahun Ajaran 2018/2019.....	4
3. Data Nilai Tematik Harian Tema 3 subtema 3 Semester Ganjil Peserta Didik Kelas V SD Negeri 3 Langkapura Bandar Lampung Tahun Ajaran2018/2019.....	5
4. Langkah-langkah Model <i>Discovery Learning</i>	32
5. Data Jumlah Populasi.....	38
6. Kisi – kisi Instrumen Aktivitas Peserta Didik Dalam Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i>	43
7. Rekapitulasi Tingkat Keberhasilan	44
8. Kisi – kisi Soal Instrumen Tes	45
9. Klasifikasi Validitas	46
10. Klasifikasi Reliabilitas	47
11. Klasifikasi Daya Pembeda Soal	48
12. Klasifikasi Taraf Kesukaran Soal.....	49
13. Jadwal dan Pokok Bahasan Pelaksanaan Penelitian	53
14. Hasil Uji Validitas Soal.....	54
15. Hasil Uji Reliabilitas Soal.....	56
16. Hasil Uji Daya Beda Soal.....	57
17. Hasil Kesukaran Soal	58
18. Hasil Analisis Aktivitas Pembelajaran <i>Discovery Learning</i>	59
19. Distribusi Frekuensi Nilai <i>Pretest</i>	60

20. Distribusi Frekuensi Nilai <i>Posttest</i>	61
21. Uji Normalitas <i>Pretest</i>	62
22. Uji Normalitas <i>Posttest</i>	63
23. Rekapitulasi Hasil Analisis t-test	64
24. Rekapitulasi Hasil Analisi <i>Regresi Linier</i> Sederhana	65

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar	
1. Kerangka Pikir Penelitian.....	35
2. Desain Penelitian <i>One Group Pretest-Posttest</i>	37

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran	
1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	77
2. Kisi- kisi Instrumen Tes	114
3. Soal	117
4. Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	125
5. Jawaban	131
6. Rekapitulasi Uji Validitas Butir Soal	133
7. Rekapitulasi Uji Reliabilitas Soal	134
8. Rekapitulasi Uji Daya Pembeda Soal.....	135
9. Rekapitulasi Uji Taraf Kesukaran Soal.....	136
10. Kisi – kisi Observasi Aktivitas Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i>	137
11. Rubrik Penilaian Model <i>Discovery Learning</i> Peserta Didik.....	140
12. Rekapitulasi Hasil Obsevasi Aktivitas Peserta Didik dengan Model <i>Discovery Learning</i>	144
13. Rekapitulasi Hasil Belajar <i>Pretest</i>	145
14. Rekapitulasi Hasil Belajar <i>Posttest</i>	146
15. Hasil Uji Normalitas.....	147
16. Perhitungan Uji Hipotesis uji t.....	155
17. <i>Regresi Linier</i> Sederhana	157
18. Tabel Nilai r <i>Product Moment</i>	162
19. Tabel Nilai Dalam Distribusi t	163
20. Dokumentasi Selama Kegiatan Pembelajaran.....	164
21. Surat – Surat	167

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Peran pendidikan sangat penting dalam proses peningkatan kemampuan dan daya saing suatu bangsa di mata dunia. Pendidikan dapat dikatakan sebagai kunci keberhasilan dari suatu negara. Kemajuan suatu bangsa ditentukan oleh kemajuan pendidikannya, melalui pendidikan suatu bangsa dapat mandiri, kuat dan berdaya saing tinggi dengan cara membentuk generasi muda yang bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berkarakter cerdas, serta memiliki keterampilan. Hal tersebut sejalan dengan UU.No 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 1 yang menjelaskan bahwa, pendidikan merupakan:

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. Hal tersebut dapat mewujudkan dengan system pendidikan yang jelas, yakni pendidikan berbasis karakter.

Tinggi rendahnya mutu pendidikan sangat berpengaruh dalam menentukan kualitas suatu bangsa, salah satu faktor yang menjadi penyebab yaitu cara pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran. Pendidik dapat secara langsung mempengaruhi merangsang peserta didik dalam meningkatkan kualitas suatu bangsa, salah satu faktor yang menjadi penyebab yaitu cara

pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran. Pendidik dapat secara langsung mempengaruhi, merangsang peserta didik dalam meningkatkan kecerdasan dan keterampilan berfikir.

Pencapaian tujuan pendidikan yang baik di perlukan kurikulum pendidikan yang sesuai dengan standar yang menjadi landasan awal dalam menyusun sebuah pembelajaran guna menciptakan pembelajaran yang efektif.

Pembelajaran menurut Warista (2008:266), “merupakan segala upaya untuk menciptakan kondisi dengan sengaja agar tujuan pembelajaran dapat di permudah (*faceliated*) pencapaiannya”. Pelaksanaan proses pembelajaran di sokolah dasar pada saat ini masih menerapkan 2 kurikulum yaitu

Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan Kurikulum 2013.

Namun, dalam penelitian ini dipilih sekolah dasar yang telah menerapkan kurikulum 2013, dengan adanya penerapan kurikulum 2013 terjadi perubahan penggabungan beberapa mata pelajaran dalam satu tema yang disebut pembelajaran tematik, merupakan pendekatan pada pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai muatan mata pelajaran ke dalam satu tema.

Kurikulum 2013 menurut Wachyu (2014:26), menerapkan pandangan yaitu:

Kurikulum berbasis kompetensi dirancang untuk memberikan pengalaman belajar seluas – luasnya bagi peserta didik dalam mengembangkan kemampuan untuk bersikap, berpengetahuan, berketerampilan, dan bertindak. Dalam pengertian tersebut bahwa dalam kurikulum 2013 merupakan sistem pembelajaran yang menuntut peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Belajar menurut Slameto (2010:2), “merupakan proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”. Hasil belajar pada dasarnya dapat dijadikan sebagai pengukur tingkat keberhasilan belajar peserta didik dalam proses pembelajaran dan juga sebagai pengukur tingkat kinerja pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran.

Menentukan keberhasilan peserta didik pada materi pembelajaran dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi pada pembelajaran.

Berdasarkan data yang didapat peneliti dari pendidik kelas V SD Negeri 1 Langkapura Bandar Lampung dan SD 3 Langkapura masih banyak peserta didik yang mendapatkan nilai kurang dari KKM yang di tentukan. Hal ini terlihat pada tabel 1 dan tabel 2.

Tabel 1. Data Nilai Tematik Harian Semester Ganjil Peserta Didik Kelas V SD Negeri 1 Langkapura Bandar Lampung Tahun Ajaran 2018/2019

Kelas	Jumlah peserta didik	KKM	Tema	Mata pelajaran	Kriteria		Presentase (%)	
					Tuntas	Tidak tuntas	Tuntas	Tidak tuntas
V	30	70	1	Bahasa Indonesia	19	11	63,30	36,70
				IPA	15	15	50,00	50,00
				PPKn	21	9	70,00	30,00
				IPS	15	15	50,00	50,00
				SBdP	17	13	56,70	43,30
			2	Bahasa Indonesia	20	10	66,70	33,30
				IPA	18	12	60,00	40,00
				PPKn	19	11	63,30	36,70
				IPS	16	14	53,30	46,70
				SBdP	15	15	50,00	50,00
			3	Bahasa Indonesia	14	16	46,70	53,30
				IPA	12	18	40,00	60,00
				PPKn	11	19	36,70	63,30
				IPS	13	17	43,30	56,70
				SBdP	12	18	40,00	60,00

Sumber: Dokumentasi pendidik kelas VA SD Negeri 1 Langkapura

Tabel 2. Data Nilai Tematik Harian Semester Ganjil Peserta Didik Kelas V SD Negeri 3 Langkapura Bandar Lampung Tahun Ajaran 2018/2019

Kelas	Jumlah peserta didik	KKM	Tema	Mata pelajaran	Kriteria		Presentase (%)	
					Tuntas	Tidak tuntas	Tuntas	Tidak tuntas
V	23	70	1	Bahasa Indonesia	18	5	78,20	21,80
				IPA	20	3	86,96	13,04
				PPKn	20	3	86,96	13,04
				IPS	17	6	73,92	26,08
				SBdP	17	6	73,92	26,08
			2	Bahasa Indonesia	19	4	82,70	17,30
				IPA	17	6	73,92	26,08
				PPKn	18	5	78,30	21,70
				IPS	15	8	65,20	34,80
				SBdP	13	10	56,50	43,50
			3	Bahasa Indonesia	13	10	56,50	43,50
				IPA	8	15	34,80	65,20
				PPKn	9	14	39,10	60,90
				IPS	8	15	34,80	65,20
				SBdP	9	14	39,10	60,90

Sumber: Dokumentasi pendidik kelas VA SD Negeri 3Langkapura.

Berdasarkan tabel 1 dapat di lihat hasil nilai harian pada pembelajaran tematik di SD Negeri 1 Langkapura lebih tinggi dari SD Negeri 3 Langkapura Bandar pada tahun ajaran 2018/2019, terlihat lebih banyak peserta didik yang tidak tunntas di SD Negeri 3 Langkapura dibandingkan di SD Negeri 1 Langkapura. Pada tabel 1 dan 2 juga dapat di lihat perbandingan keberhasilan tema 1,2,3 pada sekololah yang berbeda. Kedua sekolah tersebut memlikiki masalah pada tema 3 dapat di lihat dengan rendahnya nilai tematik harian pada tema 3.

SD Negeri 3 Langkapura Bandar Lampung memiliki masalah pada tema 3, yang dapat di lihat dari paling rendahnya nilai pada tema tersebut. Pada tema 3 juga terdapat 3 subtema dengan nilai tematik harian peserta didik dapat di lihat sebagai berikut:

Tabel 3. Data Nilai Tematik Harian Persubtema Semester Ganjil Peserta Didik Kelas V SD Negeri 3 Langkapura Bandar Lampung Tahun Ajaran 2018/2019

Tema	Jumlah Pesert Didik	KKM	Sub Tema	Kriteria		Presentase (%)	
				Tuntas	Tidak Tuntas	Tuntas	Tidak Tuntas
1	23	70	1	18	5	78,26	21,80
			2	17	6	73,91	30,00
			3	15	8	65,21	34,80
2			1	19	4	82,70	17,39
			2	14	9	60,87	39,13
			3	9	14	39,13	60,90
3			1	9	14	45,00	60,90
			2	11	12	47,90	52,17
			3	5	18	21,80	78.26

Sumber: Dokumentasi pendidik kelas VA SD Negeri 3Langkapura.

Berdasarkan pada tabel di atas dapat di lihat yang memiliki nilai yang paling rendah terdapat pada tema 3 subtema 3, dengan demikian dapat di katakan peserta didik SD Negeri 3 Langkpura Bandar Lmpung memiliki masalah dalam aspek kognitif pada tema 3 subtema 3.

Rendahnya hasil belajar peserta didik salah satunya terjadi karena penerapan model pembelajaran yang kurang tepat, yaitu pembelajaran yang masih cenderung berpusat pada pendidik sehingga peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran. Seorang pendidik dalam menyampaikan materi perlu memilih model mana yang sesuai dengan keadaan kelas atau peserta didik, sehingga peserta didik merasa tertarik untuk mengikuti pelajaran yang di ajarkan. Oleh karena itu perlu digunakan sebuah model yang dapat menempatkan peserta didik sebagai subjek (pelaku) pembelajaran dan pendidik hanya bertindak sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran tersebut, salah satunya dengan menerapkan model *Discovery Learning*. Wahyudi dan Mia Christy Siswanti, telah melakukan penelitian (2015) yang berjudul “ Pengaruh Pendekatan Sainstifik Melalui Model *Discovery Learning* Dengan Permainan Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas V ”. Hasil penelitiannya ialah berdasarkan hasil penelitian diperoleh bahwa ada pengaruh penerapan pendekatan sainstifik melalui *Discovery Learning* dengan permainan terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V semester II SD Kristen 03 Eben Haezer Salatiga tahun 2014/2015.

Model *Discovery Learning* merupakan model yang mengembangkan cara belajar peserta didik aktif untuk menemukan konsep sendiri sehingga hasil yang di peroleh akan selalu diingat oleh peserta didik. Selain itu model ini juga mengajarkan siswa untuk berpikir analitis serta dapat memecahkan masalahnya sendiri yang bisa di implementasikan dalam kehidupan sehari – hari. Menurut Slameto (2010:54), Hasil belajar yang dicapai peserta didik dapat dipengaruhi oleh dua faktor yaitu:

Faktor internal dan eksternal. Penyebab utama kesulitan belajar (*learning disabilities*) adalah faktor internal yaitu diantaranya minat, bakat, motivasi, tingkat intelegensi, sedangkan penyebab utama problema belajar (*leraning problem*) adalah faktor eksternal antara lain berupa strategi pembelajaran yang keliru, pengolahan kegiatan belajar yang tidak membandingkan motivasi belajar anak, maupun faktor lingkungan yang sangat berpengaruh pada prestasi belajar yang dicapai oleh peserta didik.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas peneliti melakukan penelitian di SD Negeri 3 Langkapura Bandar Lampung dengan judul “ Pengaruh Model *Discovery Learning* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Tematik Tema 3 Sub Tema 3 Kelas V SD Negeri 3 Langkapura Bandar Lampung”.

B. Identifikasi masalah

1. Masih rendahnya hasil belajar tematik peserta didik kelas V SD Negeri 3 Langkapura.
2. Belum diterapkannya model pembelajaran yang tepat.
3. Pendidik masih banyak mengajar dengan menggunakan *teacher center*.

4. Peserta didik kurang aktif berpartisipasi dalam kegiatan proses pembelajaran di kelas.

C. Pembatas Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas peneliti membatasi masalah pada pengaruh aktivitas peserta didik pada model pembelajaran *discovery learning* terhadap hasil belajar peserta didik pada tema 3 subtema 3 di sekolah SD Negeri 3 Langkapura Bandar Lampung Tahun Ajaran 2018/2019.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah hasil belajar nilai pembelajaran tematik yang rendah, dengan demikian pertanyaan dalam penelitian ini adalah :

1. Apakah terdapat perbedaan sebelum penggunaan model pembelajaran *discovery learning* dan sesudah penggunaan model pembelajaran *discovery learning* terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik tema 3 subtema 3 kelas V SD Negeri 3 Langkapura Bandar Lampung tahun ajaran 2018/2019?
2. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *discovery learning* terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik tema 3 subtema 3 kelas V SD Negeri 3 Langkapura Bandar Lampung tahun ajaran 2018/2019?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian bertujuan untuk :

1. Menganalisis perbedaan sebelum penggunaan model *discovery learning* (DL) dan sesudah menggunakan model *discovery learning* terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik kelas V SD Negeri 3 Langkapura Bandar Lampung tahun ajaran 2018/2019.
2. Menganalisis pengaruh model pembelajaran *discovery learning* (DL) terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik kelas V SD Negeri 3 Langkapura Bandar Lampung tahun ajaran 2018/2019.

F. Manfaat Penelitian

- a. Bagi peserta didik, untuk membangkitkan minat peserta didik dan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan melalui model *discovery learning* (DL) sehingga dapat meningkatkan hasil belajar tematik pada peserta didik kelas V SD Negeri 3 Langkapura Bandar Lampung tahun ajaran 2018/2019.
- b. Bagi pendidik, untuk mengetahui strategi pembelajaran yang tepat demi peningkatan pembelajaran di kelas, sehingga masalah yang berhubungan dengan pembelajaran tematik dapat melalui penerapan model pembelajaran *discovery learning* (DL).
- c. Bagi kepala sekolah untuk bahan refleksi sekolah mengenai penerapan model *discovery learning* (DL).
- d. Bagi peneliti lain, sebagai sumber informasi dan tambahan referensi bagi peneliti- peneliti lain yang ingin meneliti lebih mendalam mengenai model pembelajaran *discovery learning*.

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Belajar dan Pembelajaran

1. Belajar

1.1 Pengertian Belajar

Dalam keseluruhan proses pendidikan, kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling pokok dan penting dalam keseluruhan proses pendidikan. Belajar menurut Suprihatiningrum (2016:15), belajar merupakan:

suatu proses usaha yang dilakukan individu secara sadar untuk memperoleh perubahan tingkah laku tertentu, baik yang diamati secara langsung maupun tidak diamati secara langsung sebagai pengalaman (latihan) dalam interaksinya dengan lingkungan.

Menurut Slameto (2010:2), belajar ialah:

suatu proses usaha yang dilakukan seorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Sedangkan menurut Dalyono (2007:49), “belajar merupakan suatu usaha atau kegiatan yang bertujuan mengadakan perubahan di dalam diri seseorang, mencakup perubahan tingkah laku, sikap, kebiasaan, ilmu pengetahuan, keterampilan, dan sebagainya”.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti mengambil kesimpulan bahwa belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan individu secara sadar untuk memperoleh perubahan tingkah laku tertentu, baik yang dapat diamati secara langsung maupun yang tidak dapat diamati secara langsung sebagai pengalaman dalam interaksi dengan lingkungan. Dikatakan juga bahwa belajar sebagai suatu aktivitas mental atau psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan dan menghasilkan perubahan dalam pengetahuan dan pemahaman, keterampilan serta nilai-nilai dan sikap.

1.2 Tujuan Belajar

Tujuan belajar berlangsung karena adanya tujuan yang akan dicapai seseorang. Tujuan inilah yang mendorong seseorang untuk melakukan kegiatan belajar, sebagaimana pendapat yang dikemukakan oleh Sardiman (2011:26-28), tujuan belajar pada umumnya ada tiga macam, yaitu :

1. Untuk mendapatkan pengetahuan
hal ini ditandai dengan kemampuan berpikir, karena antara kemampuan berpikir dan pemilihan pengetahuan tidak dapat dipisahkan. Kemampuan berpikir tidak dapat dikembangkan tanpa adanya pengetahuan dan sebaliknya kemampuan berpikir akan memperkaya pengetahuan.
2. Penanaman konsep dan keterampilan
penanaman konsep memerlukan keterampilan, baik keterampilan jasmani maupun keterampilan rohani. Keterampilan jasmani adalah keterampilan yang dapat diamati sehingga akan menitikberatkan pada keterampilan penampilan atau gerak dari seseorang yang sedang belajar termasuk dalam hal ini adalah masalah teknik atau pengulangan. Sedangkan keterampilan rohani lebih rumit, karena lebih abstrak, menyangkut persoalan penghayatan, keterampilan berpikir serta kreativitas untuk menyelesaikan dan merumuskan suatu konsep.

3. Pembentukan sikap

pembentukan sikap mental dan perilaku anak didik tidak akan terlepas dari soal penanaman nilai-nilai, dengan dilandasi nilai, anak didik akan dapat menumbuhkan kesadaran dan kemampuan untuk mempraktikkan segala sesuatu yang sudah dipelajarinya.

Hal yang berbeda dikemukakan menurut Hamalik (2010:73-75), tujuan belajar terdiri dari tiga komponen, yaitu:

1. Tingkah laku terminal. Tingkah laku terminal adalah komponen tujuan belajar yang menentukan tingkah laku peserta didik setelah belajar.
2. Kondisi-kondisi tes. Komponen kondisi tes tujuan belajar menentukan situasi di mana 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.

Tujuan belajar ialah untuk dapat mencapai cita-cita tidak bisa dengan bermalas-malasan, tetapi harus rajin, gigih dan tekun belajar.

Dikemukakan oleh Dalyono (2009:49), bahwa tujuan belajar yaitu:

1. Belajar bertujuan mengadakan perubahan di dalam diri antara lain tingkah laku.
2. Belajar bertujuan mengubah kebiasaan dari yang buruk menjadi yang baik.
3. Belajar bertujuan untuk mengubah sikap, dari yang negatif menjadi positif, tidak hormat menjadi hormat, benci menjadi sayang dan sebagainya.
4. Belajar bertujuan untuk mengubah keterampilan.
5. Belajar bertujuan menambah pengetahuan dalam berbagai bidang ilmu.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka peneliti mengambil kesimpulan ada beberapa tujuan belajar yaitu untuk mendapatkan pengetahuan, penanaman konsep keterampilan, pembentukan sikap, dan pembentukan sikap, kondisi dan perilaku.

1.3 Teori Belajar

Teori belajar merupakan penjelasan bagaimana terjadinya belajar. melalui teori belajar peserta didik dapat memahami segala yang berhubungan dengan aktivitas belajar. Menurut Riyanto (2012:5–17), teori belajar terdiri dari berbagai aliran sebagai berikut :

1. Aliran Behavioristik
Pandangan tentang belajar menurut aliran behavioristik perubahan tingkah laku sebagai akibat dari adanya interaksi antara stimulus dan respon.
2. Aliran Kognitif
Merupakan suatu teori belajar yang lebih mementingkan proses belajar itu sendiri.
3. Aliran Humanistik
Proses belajar yang bermuara pada manusia itu sendiri.
4. Aliran Sibernetika
Teori belajar sibernetika adalah teori berkembang yang sejalan dengan perkembangan teknologi.
5. Aliran Konstruktivisme
Teori belajar Konstruktivisme merupakan suatu teknik pembelajaran yang melibatkan peserta didik untuk membina sendiri secara aktif pengetahuan dengan menggunakan pengetahuan yang telah ada dalam diri mereka masing masing.

Teori belajar secara umum dapat dikelompokkan menjadi empat aliran menurut Suprihatiningrum (2013:15), yaitu:

1. Teori Belajar Behavioristik
Menurut penganut teori ini, belajar adalah perubahan perilaku yang dapat diamati, diukur, dan dinilai secara konkret. Teori behavioristik hanya menganalisis perilaku yang tampak saja, yang dapat diukur, dilukiskan dan diramalkan.
2. Teori Belajar Konstruktivistik
Teori konstruktivistik ini menyatakan bahwa siswa harus menemukan sendiri dan mentransformasikan informasi kompleks, mengecek informasi baru dengan aturan-aturan lama dan merevisinya apabila aturan-aturan itu tidak sesuai.
3. Teori Belajar Humanistik
Teori humanistik lebih mengedepankan sisi humanis manusia dan tidak menuntut jangka waktu pembelajar mencapai pemahaman yang diinginkan. Teori ini lebih menekankan pada

isi/materi yang harus dipelajari agar membentuk manusia seutuhnya.

4. Teori Belajar Sibernetik

Menurut teori ini, belajar adalah pengolahan informasi. Teori ini mempunyai kesamaan dengan teori kognitif yang mementingkan proses. Namun, teori ini lebih menekankan pada “sistem informasi” yang di proses.

Berkembangnya psikologi dalam pendidikan, maka bersamaan dengan itu bermunculan pula berbagai teori tentang belajar. Setiap periode perkembangan aliran psikologi tersebut bermunculan teori-teori tentang belajar menurut Dalyono (2009:29), sebagai berikut:

1. Teori Belajar Behavioristik

Teori belajar behavioristik mekemukakan bahwa tingkah laku manusia itu dikendalikan oleh ganjaran (*reward*) atau penguatan (*reinforcement*) dari lingkungan. Pandangan ini berpendapat bahwa tingkah laku peserta didik merupakan reaksi-reaksi terhadap lingkungan mereka pada masa lalu dan masa sekarang.

2. Teori Belajar Kognitif

Teori Belajar Kognitif tingkah laku seseorang senantiasa didasarkan pada kognisi, yaitu tindakan mengenal atau memikirkan situasi di mana tingkah laku itu terjadi. Dalam situasi belajar, seseorang terlibat langsung dalam situasi itu dalam memperoleh “*insight*” untuk pemecahan masalah.

3. Teori Belajar Humanistik

Teori Belajar Humanistik tertuju pada masalah bagaimana tiap-tiap individu dipengaruhi dan dibimbing oleh pengalaman mereka sendiri. Aliran humanistik penyusunan dan penyajian materi pelajaran harus sesuai dengan perasaan dan perhatian peserta didik.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, bahwa dalam penelitian ini menggunakan teori belajar konstruktivistik. Alasan menggunakan teori konstruktivistik karena teori ini peserta didik di berikan kesempatan oleh pendidik untuk menemukan atau fasilitator.

1.4 Prinsip- prinsip Belajar

Menurut Djamarah (2011:95), menyatakan bahwa “agar setelah melakukan kegiatan belajar didapatkan hasil yang efektif dan efisien tentu saja diperlukan prinsip-prinsip belajar tertentu yang dapat melapangkan jalan ke arah keberhasilan belajar”. Prinsip-prinsip belajar menurut Slameto (2010: 27) adalah sebagai berikut:

1. Berdasarkan prasyarat yang diperlukan untuk belajar
2. Sesuai hakikat belajar
3. Sesuai materi atau bahan yang dipelajari
4. Syarat keberhasilan peserta didik

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa prinsip-prinsip belajar merupakan proses yang dilakukan berdasarkan pengalaman, melakukan, mereaksi, dan melampaui, yang mana pengalaman diperoleh dari lingkungan, dan beragam mata pelajaran yang bertujuan untuk perubahan.

2. Pembelajaran

2.1 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses interaksi yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik, baik secara langsung maupun tidak langsung dalam kegiatan membuat peserta didik belajar. Pembelajaran menurut Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 20 menyebutkan bahwa “pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”. Menurut Rusman (2017:85), Pembelajaran merupakan:

suatu proses menciptakan kondisi yang kondusif agar terjadi interaksi komunikasi belajar mengajar antara guru, peserta didik, dan komponen pembelajaran lainnya untuk mencapai tujuan pembelajaran.”

Sedangkan menurut Hamalik (2010:25), Pembelajaran merupakan:

suatu proses penyampaian pengetahuan, yang dilaksanakan dengan menuangkan pengetahuan kepada siswa. Bila pembelajaran di pandang sebagai suatu proses, maka pembelajaran merupakan kegiatan rangkaian upaya atau kegiatan guru dalam rangka membuat siswa belajar.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti mengambil kesimpulan bahwa pembelajaran merupakan proses interaksi yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik baik dilakukan secara langsung maupun tidak langsung yang membuat peserta didik belajar.

2.2 Prinsip-prinsip Pembelajaran

Proses pembelajaran yang dilakukan peserta didik tidak mungkin terjadi tanpa perlakuan pendidik yang membedakannya hanya pada perannya saja. Menurut Susanto (2013:87), prinsip-prinsip pembelajaran diantaranya adalah sebagai berikut : “1. Prinsip pemusatan perhatian, 2. Prinsip menemukan, 3. Prinsip belajar sambil bekerja, 4. Prinsip belajar sambil bermain, 5. Prinsip hubungan sosial”. Menurut Weil dalam Hamruni (2012:45), mengemukakan prinsip-prinsip pembelajaran menjadi tiga prinsip, yaitu :

1. Usaha kreasi lingkungan yang dapat membentuk atau mengubah struktur kognitif siswa
2. Pengalaman belajar yang harus dimiliki oleh siswa mestinya berbeda
3. Mempelajari pengetahuan logika dan sosial dari temannya sendiri

Sedangkan menurut Rusyan dalam Sagala (2013:55), prinsip pembelajaran sebagai berikut:

1. Motivasi, yaitu motivasi intrinsik yang berasal dari dalam diri sendiri dan motivasi ekstrinsik yang berasal dari luar diri.
2. Pembentukan persepsi yang tepat terhadap rangsangan sensoris.
3. Kemajuan dan keberhasilan proses belajar mengajar yang ditentukan antara lain bakat khusus, taraf kecerdasan, minat serta tingkat kematangan dan jenis, sifat dan intensitas dari bahan yang dipelajari.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, peneliti mengambil kesimpulan bahwa prinsip dalam pembelajaran diperlukannya suatu dasar yang harus diketahui guna mengarahkan peserta didik agar mampu mengatasi tantangan dan rintangan melalui sejumlah kompetensi peserta didik sehingga pembelajaran dapat berjalan secara efektif.

2.3 Ciri- ciri Pembelajaran

Pembelajaran adalah pemerolehan suatu mata pembelajaran atau pemerolehan suatu keterampilan melalui pembelajaran, pengalaman atau pengajaran. Menurut Rusman (2015:207), “terdapat ciri-ciri pembelajaran yaitu “Pembelajaran secara tim, didasarkan pada manajemen kooperatif, kemauan untuk bekerja sama, keterampilan bekerja sama.”

Sedangkan menurut Hamalik (2012: 65) ada tiga ciri khas yang terkandung dalam sistem pembelajaran, yaitu sebagai berikut:

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

2. Kesalingtergantungan (*interdependence*), antara unsur-unsur sistem pembelajaran yang serasi dalam suatu keseluruhan. Tiap unsur bersifat esensial, dan masing-masing memberikan sumbangannya kepada sistem pembelajaran.
3. Tujuan, sistem pembelajaran mempunyai tujuan tertentu yang hendak dicapai. Tujuan utama sistem pembelajaran ialah agar peserta didik belajar. Tugas pendidik ialah mengorganisasi tenaga, material, dan prosedur agar peserta didik belajar secara efisien dan efektif. Dengan proses mendesain sistem pembelajaran pendidik membuat rancangan untuk memberikan kemudahan dalam upaya mencapai tujuan sistem pembelajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti mengambil kesimpulan bahwa ciri- ciri pembelajaran yaitu terdapat beberapa ciri khas yaitu harus adanya kemauan untuk bekerja sama, harus adanya keterampilan, rencana, kesalingtergantungan dan tujuan.

B. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan hasil proses pembelajaran yang telah berlangsung. Menurut Susanto (2013:5), “hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri peserta didik, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar”. Hasil belajar menurut Suprihatiningrum (2013:37), merupakan:

Hasil belajar sangat erat kaitannya dengan belajar atau proses belajar. Hasil belajar pada dasarnya dikelompokkan dalam dua kelompok, yaitu pengetahuan dan keterampilan. Pengetahuan dibedakan menjadi empat macam, yaitu pengetahuan tentang fakta – fakta, pengetahuan tentang prosedur, pengetahuan konsep, dan keterampilan untuk berinteraksi.

Sedangkan hasil belajar menurut Hamalik (2008:30), “mengungkapkan bahwa hasil belajar tampak sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa, yang dapat di amati dan utus dalam bentuk perubahan pengetahuan, sikap, dan keterampilan”.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti mengambil kesimpulan bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku seseorang baik untuk peningkatan kognitif, afektif, dan psikomotor yang terjadi pada siswa setelah menyelesaikan kegiatan pembelajaran.

2. Macam-macam Hasil Belajar

Macam-macam hasil belajar menurut Suprhitiningrum (2016:38), menjelaskan bahwa ada tiga ranah hasil belajar yaitu:

- a. Aspek kognitif (Pengetahuan), kawasan kognitif ini terdiri dari enam tingkatan yang secara berturut dari yang paling rendah hingga paling yang tinggi.
- b. Aspek afektif adalah kemampuan yang berhubungan dengan sikap, nilai, minat dan apresiasi.
- c. Aspek psikomotor mencakup tujuan yang berkaitan dengan keterampilan.

Menurut Sardiman (2012:28), hasil belajar dalam pembelajaran merupakan tiga hal yang secara perencanaan dan progamatik terpisah, namun dalam kenyataannya pada diri peserta didik akan merupakan suatu kesatuan yang utuh dan buat. Tiga hasil belajar tersebut antara laian:

- a. Hal ihwal keilmuan dan pengetahuan, konsep atau fakta (*kognitif*)
- b. Hal ihwal personal, kepribadian atau sikap (*afektif*)
- c. Hal ihwal kelakuan, keterampilan atau penampilan (*psikomotor*)

Pendapat lain dari Blom dalam Suprijono (2013:6), hasil belajar

mencakup:

Dominan kognitif, afektif, dan psikomotor. Dominan kognitif adalah *knowledge* (pengetahuan, ingatan), *comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh), *application* (menerapkan), *analysis* (menguraikan, menentukan hubungan), *synthesis* (mengorganisasikan, membentuk, bangunan baru), dan *evaluation* (menilai). Dominan afektif adalah *receiving* (sikap menerima), *responding* (memberikan respon), *valuing* (nilai), *organization* (organisasi), *characterization* (karakterisasi). Dominan psikomotor meliputi *initiatory*, *pre-routine*, dan *routinized*.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti mengambil bahwa ada tiga macam hasil belajar yang dapat dicapai oleh peserta didik yaitu aspek *kognitif*, *afektif*, dan *psikomotor*. Hasil belajar yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu keberhasilan kemampuan pada aspek kognitif peserta didik kelas V SD Negeri 3 Langkapura Bandar Lampung.

3. Faktor-faktor Mempengaruhi Hasil Belajar

Berhasil atau tidaknya seseorang dalam belajar disebabkan beberapa faktor yang mempengaruhinya pencapaian hasil belajar. faktor faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut Syah (2015:145) terdapat dua faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

1. Faktor internal
 - a. Faktor fisiologis
 - b. Faktor psikologis terdapat beberapa macam yaitu, intelegensi. Siswa, sikap, bakat siswa, dan minat siswa.
2. Faktor Eksternal
 - a. Lingkungan sosial
 - b. Lingkungan nasional

Menurut Slameto (2010:54), faktor – faktor yang mempengaruhi hasil belajar terdapat beberapa faktor yaitu :

1. Faktor internal
 - a. Faktor jasmaniah terdapat faktor kesehatan, dan cacat tubuh
 - b. Faktor psikologis terdapat faktor intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kesiapan.
 - c. Faktor kelelahan
2. Faktor eksternal
 - a. Faktor keluarga terdapat faktor cara oaring tua mendidik, relasi antar keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan.
 - b. Faktor sekolah terdapat beberapa faktor meotode mengajar, kurikulum, relasi guru dan siswa, relasi siswa dengan guru, dan siswa relasi dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran diatas ukuran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah.
3. Faktor masyarakat
Kegiatan siswa dalam masyarakat, mass, media, teman bergaul, bentuk kehidupan masyarakat.

Sedangkan menurut Munaldi dalam Rusman (2017:130), faktor - faktor yang mempengaruhi hasil belajar sebagai berikut

1. Faktor Internal
 - a. Faktor fisiologis
Secara umum, faktor fisiologis seperti kondisi kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan kondisi yang lelah dan capek, tidak dalam keadaan cacat dan sebagainya. hal – hal tersebut dapat mempengaruhi siswa dalam menerima materi pelajaran.
 - b. Faktor Psikologis
Secara induvidu ini siswa pada dasarnya memiliki kondisi psikologis yang berbeda beda, hal tersebut turut mempengaruhi hasil belajar.
2. Faktor Eksternal
 - a. Faktor lingkungan
Faktor lingkungan dapat mempengaruhi hasil belajar. faktor - faktor ini meliputi lingkungan fisik dan lingkungan sosial.
 - b. Faktor Instrumental

Faktor instrumental adalah faktor yang keberadaan dan penggunaannya di rancang sesuai dengan hasil belajar yang di harapkan.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti mengambil kesimpulan bahwa faktor – faktor yang mempengaruhi hasil belajar terdapat dua faktor yaitu, faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi minat, bakat dan motivasi. Sedangkan faktor eksternal meliputi sosial, masyarakat, dan lingkungan keluarga.

C. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Pembelajaran Tematik Kelas V

Mata Pelajaran	Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
PKn	1. Memahami pentingnya keutuhan Negara Kesatuan republik Indonesia (NKRI).	1.1 Mendeskripsikan Negara Kesatuan Republik Indonesia 1.2 Menjelaskan pentingnya keutuhan negara Kesatuan Republik Indonesia 1.3 Menunjukkan contoh perilaku dalam menjaga keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia
	2. Memahami perturan perundang-undangan tingkat pusat dan daerah.	2.1 Menjelaskan pengertian dan pentingnya peraturan perundang-undangan tingkat pusat dan daerah 2.2 Memberikan contoh peraturan perundang- undangan tingkat pusat dan daerah, seperti pajak, anti korupsi, lalu lintas, larangan merokok
Bahasa Indonesia	Mendengarkan 1. Memahami penjelasan narasumber dan cerita rakyat secara lisan.	1.1 Menanggapi penjelasan narasumber (petani, pedagang, nelayan dll.) 1.2 Mengidentifikasi unsur cerita tentang cerita rakyat yang didengarkan
	Berbicara 2. Mengungkapkan pikiran, pendapat, perasaan, fakta secara lisan dengan menanggapi suatu persoalan, menceritakan hasil pengamatan atau wawancara	2.1 Menanggapi suatu persoalan atau peristiwa dan memberikan saran pemcahannya dengan memperhatikan pilihan kata dan santun berbahasa 2.2 Menceritakan hasil pengamatan/kunjungan dengan bahasa runtut, baik, dan benar

		2.3 Berwawancara sederhana dengan narasumber (petani, pedagang, nelayan, dll.)
Mata Pelajaran	Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
	Membaca 3. Memahami teks dengan membaca teks percakapan, membaca cepat 75 kata/menit, dan membaca puisi.	3.1 Membaca teks percakapan dengan lafal dan intonasi yang tepat 3.2 Menemukan gagasan utama suatu teks yang dibaca dengan kecepatan 75 kata per menit 3.3 Membaca puisi dengan lafal dan intonasi yang tepat
	Menulis 4. Mengungkapkan pikiran, perasaan, informasi, dan pengalamannya secara tertulis dalam bentuk karangan, surat undangan dan dialog tertulis.	4.1 Menulis karangan berdasarkan pengalaman dengan memperhatikan pilihan kata dan penggunaan ejaan 4.2 Menulis surat undangan (ulang tahun, acara agama, kegiatan sekolah dll.) 4.3 Menulis dialog sederhana antara dua atau tiga tokoh dengan memperhatikan isi serta perannya
IPA	Mahluk hidup dan proses kehiduannya 1. Mengidentifikasi fungsi organ tubuh manusia dan hewan	1.1 Mengidentifikasi fungsi organ pernafasan manusia 1.2 Mengidentifikasi fungsi organ pernafasan hewan misalnya ikan dan cacing tanah 1.3 Mengidentifikasi fungsi organ pencernaan manusia dan hubungannya dengan makanan dan kesehatan 1.4 Mengidentifikasi organ peredaran darah manusia 1.5 Mengidentifikasi gangguan pada organ peredaran darah manusia
	2. Memahami cara tumbuhan hijau membuat makanan	2.1 Mengidentifikasi cara tumbuhan hijau membuat makanan.
Mata Pelajaran	Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
		2.2 Mendeskripsikan ketergantungan manusia dan hewan pada tumbuhan hijau sebagai sumber makanan
	3. Mengidentifikasi cara makhluk hidup menyesuaikan diri dengan lingkungan	3.1 Mengidentifikasi penyesuaian diri hewan dengan lingkungan tertentu untuk mempertahankan hidup 3.2 Mengidentifikasi penyesuaian diri tumbuhan dengan lingkungan tertentu untuk mempertahankan hidup

	Benda dan sifatnya 4. Memahami hubungan antara sifat bahan dengan penyusunnya dan perubahan sifat benda sebagai hasil suatu proses.	4.1 Mendeskripsikan hubungan antara sifat bahan dengan bahan penyusunannya, misalnya benang, kain, dan kertas 4.2 Menyimpulkan hasil penelitian tentang perubahan sifat benda, baik sementara maupun tetap
IPS	1. Menghargai berbagai peninggalan dan tokoh sejarah yang berskala nasional pada masa Hindu-Budha dan Islam, keragaman kenampakan alam dan suku bangsa, serta kegiatan ekonomi di Indonesia.	1.1 Mengenal makna peninggalan-peninggalan sejarah yang berskala nasional dari masa Hindu-Budha dan Islam di Indonesia 1.2 Menceritakan tokoh-tokoh sejarah pada masa Hindu-Budha dan Islam di Indonesia 1.3 Mengenal keragaman kenampakan alam dan buatan serta pembagian wilayah waktu di Indonesia dengan menggunakan peta/atlas/globe dan media lainnya 1.4 Menghargai keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia
Mata Pelajaran	Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
		1.5 Mengenal jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia
SBdP	Seni rupa 1. Mengekspresikan karya seni rupa	1.1 Menjelaskan makna motif hias 1.2 Mengidentifikasi jenis motif hias pada karya seni rupa Nusantara daerah setempat 1.3 Menampilkan sikap apresiatif terhadap keunikan motif hias karya seni rupa Nusantara daerah setempat
	2. Mengekspresikan diri melalui karya seni rupa	2.1 Mengekspresikan diri melalui gambar dekoratif dengan motif hias Nusantara 2.2 Mengekspresikan diri melalui gambar ilustrasi dengan tema hewan dan Kehidupannya 2.3 Membuat motif hias dasar jumputan pada kain
	Seni musik 3. Mengekspresikan karya seni musik	3.1 Mengidentifikasi berbagai ragam lagu daerah Nusantara 3.2 Menjelaskan makna ansambel sejenis 3.3 Menampilkan sikap apresiatif terhadap berbagai musik/lagu daerah Nusantara 4. Mengekspresikan diri melalui karya seni musik 4.1 Memainkan alat musik ritmis dan melodis sederhana dalam bentuk ansambel sejenis

		4.2 Mengadakan pementasan perpaduan musik, tari dan bahasa
	5. Mengekspresikan karya seni tari.	5.1 Mengidentifikasi gerak, busana, dan perlengkapan seni tari Nusantara daerah lain 5.2 Menampilkan sikap apresiatif terhadap keunikan gerak, busana, dll.
Mata Pelajaran	Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
	6. Mengekspresikan diri melalui karya seni tari	6.1 Menyiapkan peragaan tari Nusantara daerah lain tanpa iringan 6.2 Memeragakan tari Nusantara daerah lain tanpa iringan
	Keterampilan 7. Mengekspresikan karya kerajinan	7.1 Mendeskripsi kesesuaian fungsi, kekuatan, dan keindahan karya kerajinan meronce 7.2 Menampilkan sikap apresiatif terhadap karya kerajinan meronce
	8. Membuat karya kerajinan dan benda permainan	8.1 Merancang karya kerajinan meronce 8.2 Membuat karya kerajinan meronce 8.3 Merancang benda permainan yang digerakkan dengan tali 8.4 Membuat benda permainan yang digerakan dengan tali

Sumber: Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Nomor 21 Tahun 2016

D. Model Pembelajaran *Discovery Learning*

1. Pengertian Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Model pembelajaran *Discovery Learning* merupakan suatu model pembelajaran dimana pendidik tidak secara langsung memberikan hasil akhir atau kesimpulan dari materi yang disampaikannya. Menurut Supritiningrum (2013:24), pembelajaran penemuan ialah:

Mempunyai kaitan intelektual yang jelas dengan pembelajaran berdasarkan masalah. Pada model ini pendidik menekankan keterlibatan siswa secara aktif, orientasi induktif lebih ditekankan dari pada deduktif, dan siswa menemukan atau mengonstruksi pengetahuan mereka sendiri. Pada pembelajaran penemuan, pendidik mengajukan pertanyaan dan memperoleh peserta didik untuk menemukan ide dan teori mereka sendiri.

Model *discovery Learning* Menurut Sund dalam Roestiya (2008:20),

Teknik penemuan terjemahan dari *Discovery Learning* adalah :

proses mental dimana peserta didik mampu mengasimilasikan sesuatu konsep atau prinsip. Yang dimaksud dengan proses mental tersebut antara lain: mengamati, mencerna, mengerti, menggolong – golongkan, membuat dugaan, menjelaskan, mengukur, membuat kesimpulan, dan sebagainya.

Sedangkan Model *Discovery Learning* menurut Bruner dalam

Markaban (2009:9), “belajar dengan menemukan, dimana seorang siswa dihadapkan dengan suatu masalah atau situasi yang tampaknya ganjil sehingga peserta didik dapat mencari jalan pemecahan”.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa model pembelajaran *discovery learning* adalah proses pembelajaran yang menuntut peserta didik menemukan suatu konsep yang belum di ketahui sebelumnya dengan cara melakukan suatu proses pengamatan dan penelitian dari masalah yang diberikian oleh pendidik yang bertujuan agar peserta didik berperan sebagai subjek belajar terlibat secara aktif dalam pembelajaran kelas.

2. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Learning

Kelebihan Model Pembelajaran *Discovery Learning* merupakan sebagai hasil dari pencapaian yang lebih setelah menerapkan model DL.

Kelebihan model *Discovery Learning* menurut Hosnan (2014:287), adalah sebagai berikut:

1. Membantu peserta didik untuk memperbaiki dan meningkatkan keterampilan – keterampilan dan proses – proses kognitif. Usaha bagaimana cara belajarnya.
2. Pengetahuan yang diperoleh melalui metode ini sangat pribadi dan ampuh karena menguatkan pengertian, ingatan dan transfer.
3. Model pembelajaran ini menginginkan peserta didik berkembang dengan cepat dan sesuai dengan kecepatannya sendiri.
4. Membantu siswa memperkuat konsep dirinya, karena memperoleh kepercayaan bekerja sama dengan yang lainnya.
5. Berpusat pada gagasan.

Menurut kurniasih (2014:66), mengungkapkan bahwa kelebihan model *Discovery Learning* sebagai berikut:

1. Pengetahuan yang diperoleh melalui model ini sangat pribadi dan ampuh karena menguatkan pengertian, ingatan, dan transfer.
2. Menimbulkan rasa senang pada siswa, karena tumbuhnya rasa menyelidiki dan berhasil.
3. Menyebabkan peserta didik mengarahkan kegiatan belajarnya sendiri dengan melibatkan akalanya dari motivasi sendiri.
4. Membantu peserta didik menghilangkan keraguan – raguan.
5. Mendorong peserta didik berfikir dan merumuskan hipotesis sendiri.

Sedangkan menurut Roestiyah (2010:20), bahwa kelebihan model

Discovery sebagai berikut:

1. Teknik ini mampu membantu peserta didik untuk mengembangkan, perbanyak kesiapan, serta penguasaan keterampilan dalam proses kognitif atau pengenalan peserta didik.

2. Peserta didik memperoleh pengetahuan yang bersifat sangat pribadi/ individual sehingga dapat kokoh/ mendalam tertinggal dalam jiwa pesereta didik.
3. Dapat membangkitkan kegairahan belajar para peserta didik .
4. Teknik ini mampu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berkembang dan maju sesuai dengan kemampuannya masing – masing.
5. Mampu mengrahkan cara peserta didik belajar, sehingga lebih memiliki inovasi yang kuat untuk belajaar lebih giat.
6. Membantu peserta didik untuk memperkuat dan menambah kepercayaan pada diri sendiri dengan proses penemuan sendiri.
7. Strategi itu berpusat pada peserta didik tidak pada pendidik. Pendidik hanya sebagai teman balajar saja, membantu bila di perlukan.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, peneliti mengambil kesimpulan bahwa kelebihan model *Discovery Learning* yaitu menguatkan ingatan, memperkuat ingatan sendiri, dan peserta didik lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran.

Kelemahan atau hal yang kurang efektif terdapat pada model pembelajaran *Discovery Learning* ini, menurut Hosnan (2014:3), mengemukakan bahwa kelemahan model *Discovery Learning* sebagai berikut:

1. Menimbulkan asumsi bahwa ada kesiapan pikiran untuk belajar, bagi peserta didik yang kurang pandai, akan mengalamim kesulitan abstrak atau berpikir atau mengungkapkan hubungan antara konsep – konsep, yang tertulis, atau lisan, sehingga pada gilirannya akan menimbulkan frustrasi.
2. Tidak efisien waktu untuk mgejar jumlah peserta didik yang banyak, karena membutuhkan waktu yang lama untuk membantu merekan menemukan teori atau pemecahan maslah lainnya.
3. Harapan – harapan yang terkandung dalam model ini dapat buyar berhadapan dengan peserta didik dan guru yang telah terbiasa dengan cara – cara belajar yang lama.

5. Pengajaran *Discovery* lebih cocok untuk mengembangkan pemahaman, sedangkan mengembangkan aspek konsep, keterampilan, dan emosi secara keseluruhan kurang.

Kelemahan model *discovery Learning* menurut Kurniasih (2014:66), sebagai berikut:

1. Bagi peserta didik yang kurang pandai, akan mengalami kesulitan abstrak atau berfikir atau menungkapkan hubungan antar konsep – konsep.
2. Harapan – harapan yang terkandung dalam model ini dapat buyar berhadapan dengan peserta didik dan pendidik yang telah terbiasa dengan cara – cara belajar yang lama.
3. Tidak menyediakan kesempatan – kesempatan untuk berfikir yang akan ditemukan oleh peserta didik karena telah dipilih terlebih dahulu oleh pendidik.

Kelemahan Model Pembelajaran *Discovery Learning* menurut

Roestiyah (2008:21), mengemukakan:

1. Pada peserta didik harus ada kesiapan kematangan mental untuk cara bekaajar. Peserta didik harus berani dan berkeinginan untuk mengetahui keadaan dengan baik.
2. Bila kelas terlalu besar penggunaan teknik ini kurang berhasil.
3. Bagi pendidik dan peserta didik yang sudaah terbiasa dengan perencanaan dan pengajaran tradisional mungkin akaan sangat kecewa bila di ganti dengan teknik penemuan.
4. Dengan teknik ini ada yang berpendapat bahwa proses pengertian saja, kurang memperhatikan perkembangan atau pembentukan sikap dan keterampilan baagi peserta didik.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti mengambil

kesimpulan bahwa kelemahan *Discovery Learning* yaitu tidak

efisiennya waktu yang lama untuk membantu peserta didik menemukan

teori serta kesulitan belajar.

3. Langkah- langkah Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Model *Discovery Learning* membantu peserta didik untuk meningkatkan keterampilan belajar dan tercapainya suatu tujuan belajar sehingga peserta didik dapat mencapai hasil belajar yang baik. Terdapat langkah – langkah penerapan model *Discovery Learning* yang harus di perhatikan agar pembelajaran sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Kurniasih dan Sani (2014:68-70), langkah – langkah model pembelajaran *Discovery Learning* yakni :

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

Langkah – langkah model pembelajaran penemuan (*Discovery Learning*) (Suciati dan Prasetyo Irawan dalam Budiningsih, 2009: 50), adalah:

1. Menentukan tujuan pembelajaran
2. Melakukan identifikasi karakteristik siswa (kemampuan awal, minat, gaya belajar dan sebagainya).
3. Memilih materi pelajaran.
4. Menentukan topik – topik yang harus dipelajari peserta didik secara induktif (dari contoh – contoh generalisasi).
5. Mengembangkan bahan – bahan belajar yang berupa contoh – contoh, ilustrasi, tugas dan sebagainya untuk di pelajari peserta didik.
6. Mengatur topik – topikm pelajaran dari yang sederhana ke kompleks, dari yang konkret ke abstrak, atau dari tahap enaktif, ikonik samapai ke simbolik.
7. Melakukan penilaian proses hasil belajar peserta

Sedangkan menurut Mulyasa (2015: 144), dalam mengaplikasikan *Discovery Learning* di kelas, ada beberapa prosedur yang harus di laksanakan dalam proses pembelajaran secara umum sebagai berikut:

1. *Stimulation* (Stimulasi/Pemberian rangsangan).
2. *Problem Statement* (Pernyataan/Identifikasi masalah).
3. *Data Collection* (Pengumpulan Data).
4. *Data Proccesing* (Pengolahan Data).
5. *Verfication* (Pembuktian).
6. *Generalization* (Menarik kesimpulan/Generalisasi).

Berikut merupakan langkah – langkah atau sintak model pembelajaran *Discovery Learning* dalam bentuk tabel menurut Mulyasa (2015: 144)

Tabel 4. Langkah – langkah (Sintak) Pembelajaran *Discovery Learning*

Tahap	Aktivitas Pendidik dan Peserta didik
Tahap 1 Stimulasi/Pemberian rangsangan	Pada kegiatan ini pendidik memberikan stimulan, dapat berupa bacaan, gambar, dan cerita sesuai dengan materi pembelajaran.
Tahap 2 Pernyataan/Identifikasi masalah	Pada tahap ini peserta didik diharuskan menemukan permasalahan apa saja yang dihadapi dalam pembelajaran, mereka diberikan pengalaman untuk menanya, mengamati, mencari informasi, dan mencoba merumuskan masalah.
Tahap 3 Pengumpulan Data	Pada tahap ini peserta didik diberikan pengalaman mencari dan mengumpulkan data atau informasi yang dapat digunakan untuk menemukan alternatif untuk pemecahan masalah yang dihadapi.
Tahap 4 Pengolahan Data	Kegiatan mengolah data akan melatih peserta didik untuk mencoba dan mengeksplorasi kemampuan konseptualnya untuk di aplikasikan pada kehidupan nyata.
Tahap 5 Verifikasi	Tahap ini mengarahkan peserta didik untuk mengecek kebenaran dan keabsahan hasil pengolahan data, melalui berbagai kegiatan, antar lain bertanya kepada teman, berdiskusi, dan mencari berbagai sumber yang relevan, serta mengasosiasikannya, sehingga menjadi suatu kesimpulan.
Tahap 6 Menarik kesimpulan/Generalisasi	Pada kegiatan ini peserta didik digiring untuk menggeneralisasikan hasil simpulannya pada suatu kejadian apa permasalahan yang serupa, sehingga kegiatan ini juga dapat melatih pengetahuan metakognisi peserta didik.

Sumber: Mulyasa: 2015: 144

Berdasarkan sumber dalam menentukan langkah – langkah (Sintak) *Discovery Learning*, maka peneliti akan mengemukakan sintak yang di ungkapkan oleh Mulyasa (2015:144), dalam menyusun langkah pembelajaran model *Discovery Learning*. Alasannya adalah sintak yang dikemukakan oleh Mulyasa (2015:144), sederhana, tetapi langkah

pemecahan masalah terlihat jelas. Diawali dengan stimulasi/pemberian rangsangan, identifikasi masalah, pengumpulan data, pengolahan data, pembuktian, penarikan kesimpulan/generalisasi. Keenam langkah tersebut juga sesuai dengan langkah berpikir secara ilmiah.

E. Penelitian Relevan

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

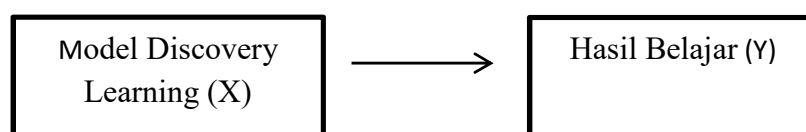
1. Wahyudi dan Mia Christy Siswanti, telah melakukan penelitian (2015) yang berjudul “ Pengaruh Pendekatan Sainstifik Melalui Model *Discovery Learning* Dengan Permainan Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas V ”. Hasil penelitiannya ialah berdasarkan hasil penelitian diperoleh bahwa ada pengaruh penerapan pendekatan saintifik melalui *Discovery Learning* dengan permainan terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V semester II SD Kristen 03 Eben Haezer Salatiga tahun 2014/2015. Rata – rata kelas eksperimen 80,84 sedangkan kelas control 71,75. Hal ini juga didukung dari nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $(4,905 > 2,018)$ dan signifikan $0,000 < 0,05$ yang menunjukkan bahwa H_0 ditolak H_a diterima.
2. Kristin Firosalia, telah melakukan penelitian (2016) yang berjudul “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Terhadap Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas 4 SD”. Penelitian

- tersebut menyimpulkan bahwa dengan menggunakan model *Discovery Learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas 4 SD Negeri Gudangkopi I Kecamatan Sumedang Selatan Kabupaten Sumedang.
3. Isna Malihatul Aini, telah melakukan penelitian (2015) yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Kelas V SD Negeri 2 Labuhan Ratu Bandarlampung Tahun Pelajaran 2014/2015". Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar tematik siswa pada model pembelajaran *Discovery Learning* lebih tinggi dari nilai rata-rata hasil belajar tematik siswa pada model konvensional. Serta nilai rata-rata aktivitas belajar siswa pada model *Discovery Learning* lebih tinggi dari nilai rata-rata aktivitas belajar siswa pada model konvensional.
 4. Sastri Novayani, Bq Asma Nufida, Ratna Azizah Mashami, telah melakukan penelitian (2015) yang berjudul "Pengaruh Model *Discovery Learning* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik SMP Pada Materi Pencemaran Lingkungan". Hasil penelitiannya ialah adanya pengaruh yang signifikan dari penerapan model *Discovery Learning* terhadap hasil belajar peserta didik SMP pada materi pencemaran lingkungan.
 5. Dewi Nurulita, telah melakukan penelitian (2018) yang berjudul "Pengaruh Model *Discovery Learning* Dengan Menggunakan Media Realia Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Negeri 4 Metro Barat". Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan pada penerapan model *Discovery Learning* dengan menggunakan media realia terhadap hasil belajar IPA, hal ini ditunjukkan dengan hasil pengujian hipotesis menggunakan uji statistik *pooled varians* diperoleh

data Kriteria pengujian apabila Kriteria pengujian apabila $t_{hitung} 2,340 > t_{tabel} 2,01 (\alpha = 0,05)$.

F. Kerangka Pikir

Model *Discovery Learning* merupakan model berbasis penemuan. Model ini menuntut peserta didik menemukan suatu konsep yang belum di ketahui sebelumnya dengan cara melakukan suatu proses pengamatan dan penelitian dari masalah yang diberikian oleh pendidik, dimana pendidik didalam *Model Discovery Learning* hanya sebagai fasilitator yang bertujuan agar peserta didik berperan sebagai subjek belajar terlibat secara aktif dalam pembelajaran kelas. Proses pembelajaran ini dimulai dengan memberikan soal Pretest pada peserta didik kelas V SD Negeri 3 Langkapura dan di akhiri dengan pemberian posttest. Pemberian pretest dan posttest ini guna untuk meningkatkan hasil belajar dari sebelumnya. Berdasarkan uraian tersebut maka kerangka piker dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Kerangka Pikir Penelitian

Keterangan:

- X : Variabel Bebas
- Y : Variabel Terikat
- : Pengaruh

Langkah – langkah yang digunakan dalam model *discovery learning* peneliti menggunakan salah satu dari para ahli yaitu menurut menurut Sedangkan menurut Mulyasa (2015:144), dalam mengaplikasikan *Discovery Learning* di kelas, ada beberapa prosedur yang harus di laksanakan dalam proses pembelajaran secara umum sebagai berikut:

1. *Stimulation* (Stimulasi/Pemberian rangsangan).
2. *Problem Statement* (Pernyataan/Identifikasi masalah).
3. *Data Collection* (Pengumpulan Data).
4. *Data Prosesing* (Pengolahan Data).
5. *Verfication* (Pembuktian).
6. *Generalization* (Menarik kesimpulan/Generalisasi).

G. Hipotesis Penelitian

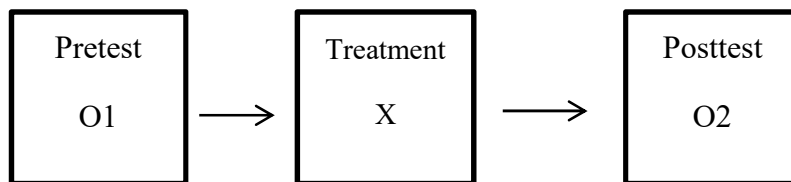
Hipotesis merupakan jawaban sementara, hipotesis menurut Sugiyono (2016: 96) menyatakan bahwa hipotesis sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empirik dengan data. Dan hipotesis dalam penelitian ini adalah:

1. Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik sebelum menggunakan model *discovery learning* dan sesudah menggunakan model *discovery learnig*.
2. Terdapat pengaruh model pembelajaran *discovery learning* terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik kelas V SDNegeri 3 Langkapura Bandar Lampung.

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen. Sangadji dan Sofiah (2010: 22), “ menyebutkan bahwa penelitian eksperimen adalah penelitian yang subjeknya diberi perlakuan (*treatment*) lalu diukur akibat perlakuan dari subjek”. Bentuk dari eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *quasi eksperimen design* dengan menggunakan *one group pretest-posttest design*.



Gambar 2. Desain Penelitian *One Group Pretest-Posttest Design*

Keterangan:

O : Tes awal (sebelum diberi perlakuan

X : Perlakuan (Penerapan model Discovery Learning)

O2 : Tes akhir (Sesudah diberi perlakuan)

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi merupakan seluruh data yang menjadi perhatian kita dalam suatu ruang lingkup dan waktu yang kita tentukan. Menurut Sugiyono (2017:117), “populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V SD Negeri 1 Langkapura Bandar Lampung dan SD Negeri 3 Langkapura Bandar Lampung yang berjumlah 53 peserta didik yang terbagi dalam dua kelas. Rincian populasi ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel. 5 Data Jumlah Populasi

No	Nama Sekolah	Jumlah Peserta Didik
1	SD Negeri 1 Langkapura	30
2	SD Negeri 3 Langkapura	23
Jumlah		53

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari yang dimiliki oleh populasi, Menurut Sugiyono (2017:118), “sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut”. Untuk menentukan sampel yang akan digunakan dalam penelitian, terdapat berbagai teknik sampling yang digunakan. Penelitian ini menggunakan teknik sampling *non probability sampling* dengan jenis *purposive sampling*. *Purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan

tertentu. Kelas yang terpilih sebagai kelas eksperimen adalah kelas VA SD Negeri 3 Langkapura Bandar Lampung.

C. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Kelas V SD Negeri 3 Langkapura Bandar Lampung di Jl Purnawirawan, Kel Langkapura, Kec, Langkapura, Kota Bandar Lampung

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap di kelas V SD Negeri 3 Langkapura Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2018/2019.

D. Variabel Penelitian

Penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu variabel *independen* (bebas) dan variabel *dependen* (terikat). Menurut Sugiyono (2017:61), variabel bebas (*independen*) merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi variabel pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Variabel *independen* (bebas) yaitu model *Discovery Learning* (DL) yang dilambangkan dengan (X).
2. Variabel *dependen* (terikat) yaitu hasil belajar peserta didik Kelas VA yang dilambangkan dengan (Y).

E. Definisi Kosneptual dan Operasioanal Variabel

1. Definsis Konseptual

- a. Model pembelajaran *Discovery Learning* adalah proses pembelajaran yang menuntut peserta didik menemukan suatu konsep yang belum diketahui sebelumnya dengan cara melakukan suatu proses pengamatan dan penelitian dari masalah yang diberikian oleh pendidik yang bertujuan agar peserta didik berperan sebagai subjek belajar terlibat secara aktif dalam pembelajaran kelas.
- b. Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam proses pembelajaran dimana hasil belajar menjadi indikator keberhasilan proses kegiatan pembelajaran di kelas. Hasil belajar yang dicapai dapat dilihat dari nilai atau skor yang didapat peserta didik mengerjakan tes. Tes yang dimaksud adalah hasil belajar peserta didik dalam ranah kognitif.

3. Definisi Operasional

Definisi operasional adalah memberikan pengertian terhadap konstruk atau variabel dengan menspesifikasikan kegiatan atau tindakan yang diperlukan peneliti untuk mengukur atau memanipulasinya. Definisi operasional dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Dalam penelitian ini model *Discovery Learning* menggunakan langkah – langkah tertentu sehingga menuju kesimpulan. Kegiatan inti pelaksanaan dan penerapan model *Discovery Learning* dalam penelitian ini meliputi: 1, *stimulation* (Stimulasi/Pemberian rangsangan), 2. *Problem Statement* (Pernyataan/Identifikasi masalah),

3. *Data Collection* (Pengumpulan Data), 4. *Data Processing* (Pengolahan Data), 5. *Verification* (Pembuktian), 6. *Generalization* (Menarik kesimpulan/Generalisasi).”.

- b. Hasil belajar peserta didik dapat dilihat berupa nilai yang diperoleh setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik mencakup penilaian setelah dilakukannya *pre-test* dan *post-test* dengan jenis soal 30 item soal pilihan ganda dan 10 soal isian singkat .

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, tes dan dokumentasi.

1. Observasi

Salah satu teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan observasi *participan*. Menurut Sugiyono (2016: 205) “Observasi terstruktur adalah observasi yang telah dirancang secara sistematis, tentang apa yang akan diamati, kapan, dan dimana tempatnya”. Teknik observasi digunakan di dalam penelitian ini untuk mengamati bagaimana keterlaksanaan penerapan model pembelajaran *discovery learning* dalam pembelajaran di kelas V SD Negeri 3 Langkapura.

2. Tes

Menurut Arikunto (2010:193), “tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan,

pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh peserta didik”. Teknik pengumpulan data menggunakan tes pada penelitian ini digunakan untuk mendapatkan hasil belajar tematik peserta didik kelas V SD Negeri 3 Langkapura yang kemudian diteliti untuk melihat pengaruh dari perlakuan yang telah diberikan. Tes yang digunakan dalam penelitian ini yaitu berupa *pretest* dan *posttest*.

3. Dokumentasi

Teknik pengumpulan data lainnya yang digunakan adalah dokumentasi. Menurut Arikunto (2010:201), “dokumentasi berasal dari kata dokumen yang artinya barang-barang tertulis”. Teknik dokumentasi digunakan untuk mendapatkan data yang diperlukan dalam penelitian seperti profil sekolah, serta foto – foto pelaksanaan penelitian kegiatan pembelajaran di dalam kelas.

G. Instrumen Penelitian

1. Jenis Instrumen

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengumpulkan data. Instrument penelitian digunakan untuk memperoleh data dan informasi yang lengkap mengenai hal – hal yang ingin dikaji. Instrument penelitian data yang diinginkan dalam penelitian ini yaitu instrument tes dan non-tes.

a. Instrument Non Tes

Instrumen non tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi sebagai metode bantu yang digunakan di dalam penelitian

ini untuk mengamati bagaimana keterlaksanaan pengaruh model pembelajaran *discovery learning* dalam pembelajaran tematik pada peserta didik kelas V SD Negeri 3 Langkapura .

Tabel 6. Kisi- kisi Instrumen Aktivitas Peserta Didik Dalam Model Pembelajaran *Discovery Learning*

No.	Indikator <i>discovery learning</i>	Aktivitas Peserta Didik
1	Pemberian masalah	1. Peserta didik mendapat pengalaman belajar melalui kegiatan membaca, mengamati situasi atau melihat gambar.
2.	Identifikasi masalah	2. Peserta didik menemukan permasalahan dihadapi dalam pembelajaran, lalu mereka diberikan pengalaman untuk bertanya.
		3. Peserta didik menemukan permasalahan dihadapi dalam pembelajaran, lalu mereka diberikan pengalaman untuk mengamati.
		4. Peserta didik menemukan permasalahan dihadapi dalam pembelajaran, lalu mereka diberikan pengalaman untuk mencari informasi
		5. Peserta didik menemukan permasalahan dihadapi dalam pembelajaran, lalu mereka diberikan pengalaman untuk mencoba merumuskan

Sumber: Analisis peneliti 2019

Hasil analisis dalam penelitian ini untuk mengetahui aktivitas pembelajaran *discovery learning* pada kelas eksperimen. Adapun lembar observasi aktivitas peserta didik dengan model pembelajarn *discovery learning* selama proses pembelajaran. Data lengkap kisi- kisi instrumen aktivitas peserta didik dalam model pembelajaran *discovery learning*

dapat dilihat pada lampiran 10 halaman 137. Nilai aktivitas peserta didik diperoleh dengan menggunakan rumus:

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

Keterangan:

N : Nilai

R : Jumlah skor yang diperoleh

SM : Skor maksimum

100 : Bilangan tetap

Tabel 7. Rekapitulasi Tingkat Keberhasilan

No	Tingkat Keberhasilan (100%)	Keterangan
1	>80	Sangat Aktif
2	60-79	Aktif
3	50-59	Cukup Aktif
4	<50	Kurang Aktif

Sumber: Purwanto (2009)

Kriteria aktivitas pada penelitian ini menggunakan tingkat aktif dan sangat aktif.

2. Instrument Tes

Instrumen tes adalah alat ukur untuk mengumpulkan data penelitian tentang hasil belajar. Bentuk tes yang diberikan pada uji instrument adalah tes pilihan ganda sebanyak 30 butir soal dan 10 isian singkat yang berjumlah 30 item soal. Berikut adalah kisi – kisi soal uji instrument tes:

Tabel 8. Kisi- kisi Soal Instrumen Test

Kompetensi Dasar	Indikator	Jenjang Kemampuan	Nomor Butir Soal
Menjelaskan organ pencernaan dan fungsinya pada hewan dan manusia serta cara memelihara kesehatan organ pencernaan manusia.	3.1 Menjelaskan penyakit yang menyerang organ pencernaan manusia.	C2	1,2
	3.2 Menelaah penyakit yang mempengaruhi organ pencernaan.	C2	4,5

Sumber: Analisis peneliti 2019

Daftar lampiran kisi – kisi soal terdapat pada lampiran 2 Halaman 114.

H. Uji Prasyarat Instrumen Tes

a. Uji validitas

Validitas erat kaitannya dengan tujuan pengukuran suatu penelitian menurut Arikunto (2016:87), “valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur”. Validitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah validitas konstruksi (*construct validity*).

Penelitian ini menggunakan rumus korelasi *Product Moment* yang dikemukakan oleh Pearson menggunakan program *Microsoft Excel 2010*. 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 X dan Y

N = Jumlah sampel

X = Skor butir soal

Y = Skor total

Sumber Arikunto (2016:87)

Tabel 9. Klasifikasi Validitas

Kriteria validitas	0,00	Tidak Valid
	0,0 sampai dengan 0,200	Sangat rendah
	0,200 sampai dengan 0,400	Rendah
	0,400 sampai dengan 0,600	Sedang
	0,600 sampai dengan 0,800	Tinggi
	0,800 sampai dengan 100	Sanagat tinggi

Sumber: Arikunto (2016:89)

Kriteria validitas penelitian ini menggunakan kriteria validitas pada tingkatan sangat tinggi dan tinggi.

b . Uji Reliabilitas

Reliabilitas menurut Sugiyono (2017:183), adalah ketepatan hasil tes, apabila instrumen tes yang digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama maka dikatakan reliabel. Dalam penelitian ini menggunakan uji realibilitas instrumen soal dengan metode *Cronbach Alpha* dengan menggunakan program *Microsoft Excel* 2010. Rumus Alpha sebagai berikut :

$$r_{11} = \left[\frac{n}{(n-1)} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_1^2} \right]$$

Keterangan :

r_{11} = Koefisien reliabilitas

n = Banyaknya butir soal

$\sum \sigma_b^2$ = Jumlah varians butir

$\sum \sigma_1^2$ = Varians total

Tabel 10. Klasifikasi Reliabilitas

No	Nilai Reliabilitas	Kategori
1.	0,00 – 0,20	Sangat rendah
2.	0,21 – 0,40	Rendah
3.	0,41 – 0,60	Sedang
4.	0,61 – 0,80	Tinggi
5.	0,81 – 1,00	Sangat tinggi

Sumber: Arikunto (2010 : 109)

Nilai reliabilitas penelitian ini menggunakan kategori pada tingkatan tinggi dan sangat tinggi

c. Daya Pembeda Soal

Daya beda soal diperlukan agar instrumen mampu membedakan kemampuan masing-masing responden. Arikunto (2016:228), “mengemukakan bahwa daya pembeda soal adalah kemampuan soal untuk membedakan antara peserta didik yang berkemampuan tinggi dengan peserta didik yang berkemampuan rendah”. Rumus yang digunakan untuk menghitung daya beda soal diatas adalah Arikunto (2016:228) dengan menggunakan *Microsoft Excel* 2010.

$$D = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB} = PA - PB$$

Keterangan:

D : Jumlah peserta tes

J : Banyaknya peserta kelompok atas

JB : Banyaknya peserta kelompok bawah

BA : Banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal dengan benar

BB : Banyak peserta kelompok bawah yang menjawab soal dengan benar

$PA = \frac{BA}{JA}$: Proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar.

$PB = \frac{BB}{JB}$: Proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar

Untuk mengetahui taraf klasifikasi daya pembeda soal dapat dilihat pada

tabel berikut:

Tabel 11. Klasifikasi daya pembeda soal

No	Indeks Daya Pembeda	Klasifikasi
1	0,00 – 0,20	Jelek
2	0,21 – 0,40	Cukup
3	0,41 – 0,70	Baik
4	0,71 – 1,00	Baik Sakali
5	Negatif	Tidak Baik

Sumber : Arikunto (2016: 232)

Kriteria dalam daya pembeda soal dalam penelitian ini menggunakan

klasifikasi daya pembeda soal baik dan baik sekali.

d. Taraf Kesukaran Soal

Pendidik menguji taraf kesukaran soal dalam penelitian ini akan

menggunakan program *Microsoft Excel* 2010. Rumus yang digunakan

untuk menghitung taraf kesukaran seperti yang dikemukakan oleh

Arikunto (2016:223), yaitu:

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

Keterangan :

P : Indeks kesukaran

B : Banyaknya peserta didik yang menjawab soal dengan benar

JS : Jumlah seluruh peserta tes

Tabel 12. Klasifikasi Taraf Kesukaran Soal

Besar Tingkat Kesukaran	Interpretasi
0,01 sampai 0,30	Sukar
0,30 sampai 0,70	Sedang
0,70 sampai 1,00	Mudah

Sumber: Arikunto (2016:225)

Indeks klasifikasi taraf kesukaran soal penelitian ini menggunakan taraf kesukaran sukar, sedang, dan mudah. Pengujian taraf kesukaran soal tes kognitif pilihan jamak dan isian singkat. Setelah melakukan perhitungan terdapat 6 soal sukar, 28 soal dengan tingkat kesukaran sedang, dan 6 item soal dengan tingkat kesukaran soal mudah.

I. Uji Prasyarat Analisis Data

Uji prasyarat analisis data diperlukan untuk mengetahui apakah analisis data untuk pengujian hipotesis dapat dilanjutkan atau tidak.

1. Uji Normalitas Data

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang berasal dari kedua kelas berupa nilai hasil belajar berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas data menggunakan rumus *Chi-kuadrat* (X^2), menurut Sugiyono (2015: 241) yaitu :

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

Keterangan:

X^2 = Chi-kuadrat / normalitas sampel

f_o = Frekuensi yang diobservasi

f_h = Frekuensi yang diharapkan

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

J. Uji Hipotesis

1. Uji t

Untuk menguji ada tidaknya perbedaan model pembelajaran *discovery learning* terhadap hasil belajar pada pembelajaran tematik kelas V SD Negeri 3 Langkapura Bandar Lampung Tahun Ajaran 2018/2019, maka digunakan teknik analisis *Paired Sample t test*. Pada *Paired Sample t test* digunakan uji beda mean untuk sampel yang diberi perlakuan yang berbeda. Jumlah sampel harus sama, dan pengujiannya juga sama dengan sebelumnya untuk melihat perbedaan mean dari sampel tersebut sebelum dan sesudah diberi perlakuan dan manakah yang lebih tinggi/rendah apakah sampel yang sebelum/sesudah diberi perlakuan. Untuk uji *Paired Sample t test* digunakan rumus:

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

Keterangan :

t = koefisien

\bar{X}_1 = Nilai rata-rata sampel sebelum perlakuan

\bar{X}_2 = Nilai rata-rata sampel sesudah perlakuan

s_1 = Simpangan baku sebelum perlakuan

s_2 = Simpangan baku sesudah perlakuan

s_1^1 = Varians sampel sebelum perlakuan

Dalam penelitian uji *paired sampel t-test* dilakukan penghitungan manual dengan *Microsoft Office Excel 2010*. Apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak, tetapi sebaliknya apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Maka hipotesis penelitiannya adalah:

H_a : Ada perbedaan sebelum menggunakan model *discovery learning* dan sesudah menerapkan model *discovery learning* terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik kelas V SDNegeri 3 Langkapura Bandar Lampung.

H_0 : Tidak ada perbedaan sebelum menggunakan model *discovery learning* dan sesudah menerapkan model *discovery learning* terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik kelas V SD Negeri 3 Langkapura Bandar Lampung.

2. Regresi Linier Sederhana

Uji hipotesis digunakan untuk menguji ada tidaknya pengaruh model Discovery Learning terhadap hasil belajar Peserta didik. Penelitian ini menggunakan uji hipotesis regresi linear sederhana menurut Sugiyono (2016 : 261) dengan rumus yaitu:

$$\hat{Y} = a + bX$$

Keterangan:

\hat{Y} = Variabel terikat

X = Variabel bebas

a = Konstanta

b = Koefisien regresi variabel X

Analisis uji regresi linear sederhana pada penelitian ini dilakukan untuk menguji hipotesis sebagai berikut:

Ha : Terdapat pengaruh model pembelajaran *discovery learning* terhadap hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri 3 Langkapura.

Ho: Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran *discovery learning* terhadap hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri 3 Langkapura.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa :

1. Ada perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran *discovery learning* terhadap hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri 3 Langkapura.
2. Ada pengaruh model pembelajaran *discovery learning* terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik kelas V SD Negeri 3 Langkapura.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan di atas, maka dapat diajukan sarana untuk meningkatkan hasil belajar tematik peserta didik pada pembelajaran tematik kelas V SD Negeri 3 Langkapura Bandar

Lampung, yaitu:

1. Peserta didik
 - a. Peserta didik diharapkan memperbanyak pengalaman belajar yang didapat dari lingkungan sekitar.
 - b. Peserta didik diharapkan memotivasi dirinya sendiri untuk goat dalam belajar di sekolah maupun belajar di rumah.

- c. Membantu mempermudah peserta didik dalam memahami pembelajaran tematik serta memberikan motivasi dan minat peserta didik.

2. Pendidik

Pendidik selalu memberikan apresiasi positif terhadap responden dan memotivasi peserta didik agar lebih giat belajar. Menambah model pembelajaran baru yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran sehingga menjadi efektif dan efisien yang dapat membantu pendidik dalam memperjelas materi yang akan disampaikan.

3. Kepala Sekolah

Agar kepala sekolah senantiasa menghimbau dan membantu pendidik untuk menerapkan model pembelajaran yang beragam sehingga dapat dijadikan referensi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah khususnya dan pendidikan pada umumnya.

4. Peneliti lain

Bagi peneliti atau berikutnya yang akan melakukan penelitian di bidang ini, diharapkan peneliti mendapat gambaran, informasi dan masukan tentang Pengaruh model pembelajaran *discovery learning* terhadap hasil belajar pada pembelajaran tematik.

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian (Suatu Pendekatan Praktik)*. PT Rineka Cipta, Jakarta.
- _____. 2016. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Bumi Aksara, Jakarta.
- Budiningsih, Asri. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Dalyono. 2009. *Psikologi Pendidikan*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Hamalik, Oemar. 2010. *Proses Belajar Mengajar*. Bumi Aksara, Jakarta.
- Hosnan. 2014. *Pendekatan Sainstifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Ghalia Indonesia, Bogor.
- Husamah, Yanur Setyaningrum. 2013. *Desain Pembelajaran Berbasis Pencapaian Kompetensi*. Prestasi Pustakarya, Jakarta.
- Kenmendikbud. 2013. Permendikbud Nomor 81A Tahun 2013 tentang *Implementasi Kurikulum Pedoman Umum Pembelajaran*. Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan RI, Jakarta.
- Kristan, Firosalia. 2016. Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning terhadap Hasil Belajar IPS pada siswa kelas 4 SDN Gudangkopi 1 Kecamatan Sumedang Selatan Kabupaten Sumedang. *Jurnal Pendidikan*. 3 : 1-15.
- Kurniasih, Imas. 2014. *Sukses Mengimplementasikan Kurikulum 2013*. Kata Pena, Surabaya.
- Markaban. 2009. *Model Pembelajaran Matematika dengan Pendekatan Penemuan Terbimbing*. Prosiding Penataran. PPPGM, Yogyakarta.
- Malihatul Aini, Isna. 2016. Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning terhadap Hasil Belajar Tematik pada Siswa Kelas V SDN 2 Labuan Ratu Bandar Lampung kota bandar lampung. *Jurnal pendidikan dan Kebudayaan*. 4 : 43-53.
- Mulyasa. 2015. *Guru dalam Implementasi Kurikulum 2013*. PT Remaja Rosdakarya, Bandung.

- Novayani, Nufida, & Mashami. 2015. Pengaruh Model Discovery Learning terhadap Hasil Belajar Peserta Didik SMP pada Materi Pencemaran Lingkungan. *Jurnal Pendidikan*. 3 : 41-54.
- Nurulita, Dewi. 2018. Pengaruh Model Discovery Learning dengan Menggunakan Media Realia Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kleas V SD Negeri 4 Metro Barat. (Skripsi). Univertas Lampung, Lampung.
- Riyanto, Yatim, H. 2012. *Pradikma Baru Pembelajaran Sebagai Refrensi Berkualitas*. Kencana Prenada Nedia Group, Jakarta.
- Roestiyah. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Renika Cipta, Jakarta.
- Rusman. 2017. *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. PT Kharisma Putra Utama, Jakarta.
- Sangaji, Etta Mamang dan Sopiha. 2010. *Metodologi penelitian (Pendekatan Praktis dalam Penelitian)*. Andi Offset, Yogyakarta.
- Sardirman, A.M. 2012. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Rajawali pers, Jakarta.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Alfabeta, Bandung.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor – faktor yang Mempengaruhi*. PT Rineka Cipta, Jakarta.
- Sundayana, Wachyu. 2014. *Pembelajaran Berbasis Tema*. Erlangga, Jakarta.
- Suprijono, Agus. 2013. *Cooperative Learning*. Pustaka Belajar, Yogyakarta.
- Supaijan. 2015. Penggunaan Pendekatan Saintifik Melalui Metode Pembelajaran Discovery Learning dengan Media Vidio untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas II SDN 1 Mencon Kecamatan Pucakwang Kabupaten Pati. *Jurnal Pendidikan*. 3 : 43-52.
- Suprihatiningrum, Jamil. 2013. *Strategi Pembelajaran Teori dan Aplikasi*. Arus Media, Yogyakarta.
- _____ 2016. *Strategi Pembelajaran Teori dan Aplikasi*. Arus Media, Yogyakarta.
- Suryanto, Adi. 2009. *Evaluasi Pembelajaran di SD*. Universitas Terbuka, Jakarta.

- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di SD*. Pena Media Group, Jakarta.
- Sutirman. 2013. *Media dan Model – model Pembelajaran Inovatif*. Graha Ilmu, Yogyakarta.
- Syah, Muhibbin. 2010. *Psikologi Belajar dengan Pendekatan Baru*. Rajawali Pers, Jakarta.
- Trianto. 2011. *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik Pada Usia Dini TK/RA dan Anak Usia Dini Kelas Awal SD/MI*. Kencana, Jakarta.
- _____. 2013. *Model Pembelajaran Terpadu*. PT Bumi Aksara, Jakarta.
- Undang – undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang *Sistem Pendidikan Nasional*. Pustaka Pelajar, Jakarta.
- Warista, Bambang. 2008. *Tekhnologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasinya*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Wahyudi, dan Siwanti. 2015. Pengaruh Pendekatan Sainstifik melalui model Discovery Learning dengan Permainan terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*. 5 : 12-20.