

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *DISCOVERY LEARNING* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR IPS SISWA

Nita Noviani, Maskun, dan Muhammad Basri

FKIP Unila Jalan Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 1 Bandar Lampung 35145

Telepon (0721) 704 947, faximile (0721) 704 624

e-mail:nitanoviani560@yahoo.com

Hp. 082182815732

The objectives of this research were to determine the significant influence of *Discovery Learning* model in learning activities to increase students motivation and to determine the level of significant influence of *DL* learning model against students' motivation to IPS learning of class VII. This research used quantitative data analysis techniques to test the hypotheses of normality and data analysis test used t paired samples test. Based on the analysis of data in quantitative model, *Discovery Learning* affected to the increasing in students' motivation in IPS learning of class VII SMPN 2 Abung Tinggi. Significant level of this model was shown in the results of determination of the levels of 0,98, which means very strong.

Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Discovery Learning* dalam kegiatan pembelajaran terhadap peningkatan motivasi belajar siswa dan untuk mengetahui tingkat signifikan pengaruh model pembelajaran *Discovery Learning* terhadap motivasi belajar IPS siswa kelas VII. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data kuantitatif dengan dilakukan uji hipotesis normalitas dan uji analisis data menggunakan uji *t paired samples test*. Berdasarkan hasil analisis data secara kuantitatif model ini berpengaruh terhadap peningkatan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPS siswa kelas VII SMPN 2 Abung Tinggi. Taraf signifikan model ini ditunjukkan dalam hasil penelitian kadar determinasi sebesar 0,98 yang berarti sangat kuat.

Kata kunci : model pembelajaran, motivasi belajar, pengaruh

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah hal terpenting dalam kehidupan seseorang. Pendidikan juga dapat mewujudkan seseorang mencapai cita-cita yang diinginkan. Melalui pendidikan seseorang dapat dipandang terhormat, dapat mengembangkan potensi diri, kecerdasan, memiliki karir yang baik serta keterampilan untuk menjadikan dirinya berguna didalam masyarakat. Semua ini demi mencapai tujuan nasional bangsa yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa.

Menurut Abu dan Nur (2001: 70), pendidikan pada hakekatnya merupakan suatu pendidikan yang secara sadar dan disengaja, serta penuh tanggung jawab yang dilakukan oleh orang dewasa kepada anak sehingga timbul interaksi dari keduanya agar anak tersebut mencapai kedewasaan yang dicita-citakan dan berlangsung terus-menerus.

Pendidikan juga merupakan sesuatu yang mutlak harus dipenuhi oleh siswa sebagai bentuk pengalaman belajar, baik secara langsung maupun tidak langsung untuk menjadi dasar dalam perubahan tingkah laku menuju kedewasaan. Seorang anak normal yang tumbuh dewasa maka secara otomatis pemikirannya pun akan berkembang dan lebih bijak dalam mengambil suatu keputusan, jika dalam pertumbuhan menuju kedewasaannya diimbangi dengan pendidikan yang baik.

Pendidikan dalam Undang-Undang Republik Indonesia No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, mengemukakan bahwa “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar

pada 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”.

Dengan adanya Undang-undang No.20 Tahun 2003 ini, maka sangat penting adanya pendidikan di Indonesia, karena pendidikan dapat mempersiapkan peserta didik melalui bimbingan dalam pengembangan potensi yang dimilikinya serta melatih peserta didik untuk dapat memiliki keterampilan guna meningkatkan kemampuan sumber daya manusia (SDM) pada masing-masing daerah yang ada di Indonesia. Diberlakukannya Undang-undang No.20 Tahun 2003 ini berpengaruh terhadap perubahan sistem pendidikan di Indonesia, terutama pada jenjang pendidikan, dimana jenjang pendidikan dasar ditempuh selama sembilan tahun yang terdiri atas sekolah dasar atau yang sederajat selama enam tahun dan sekolah menengah pertama atau yang sederajat selama tiga tahun.

Sekolah sebagai lembaga pendidikan formal mempunyai peran yang sangat penting dalam mencerdaskan dan mendewasakan siswanya melalui proses pembelajaran. Pembelajaran adalah setiap kegiatan yang dirancang untuk membantu seseorang (siswa) mempelajari suatu kemampuan atau nilai yang baru.

Di dalam pembelajaran terjadi komunikasi dua arah dimana guru sebagai pendidik yang mentransfer pengetahuan sekaligus menjadi fasilitator atau pengetahuan yang diajarkan kepada siswa sebagai

penerima pengetahuan sekaligus sebagai pengelola dari pengetahuan yang didapat tersebut untuk dapat dijadikan dasar dari pengetahuan tingkah lakunya ke arah yang lebih baik.

Guru perlu menerapkan suatu model pembelajaran yang melibatkan siswa secara optimal. Dalam proses pembelajaran diperlukan suatu model pembelajaran yang dapat meningkatkan selain hasil belajar tetapi juga mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Terdapat beberapa model pembelajaran yang dapat diaplikasikan dalam proses pembelajaran salah satunya yaitu model pembelajaran *Discovery Learning*. Metode ini membentuk pemberian tugas belajar atau penelitian kepada siswa dengan tujuan supaya siswa dapat mencari sendiri jawabannya tanpa bantuan pengajar. Metode ini juga menentukan pentingnya pemahaman struktur atau ide-ide penting terhadap suatu disiplin ilmu, melalui keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Siswa dapat mengembangkan pengetahuan yang dimilikinya dengan menggunakan berbagai jenis keterampilan. Dalam masalah ini dibatasi pada “Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* (DL) terhadap Peningkatan Motivasi Belajar IPS siswa kelas VII SMPN 2 Abung Tinggi Lampung Utara Tahun Ajaran 2014/2015.

Menurut Hugiono, 1987:47 pengaruh merupakan dorongan atau bujukan dan bersifat membentuk atau merupakan suatu efek. Dorongan yang dimaksudkan Menurut (Sardiman, 2010: 77) adalah hal yang menunjukkan bahwa seseorang melakukan aktivitas karena didorong oleh adanya faktor-faktor, kebutuhan

biologis, insting, dan mungkin unsur-unsur kejiwaan yang lain serta adanya pengaruh perkembangan budaya manusia. Rogers (dalam Sardiman, 2010:108) berpendapat bahwa manusia memiliki dorongan untuk mengarahkan dirinya ketujuan yang positif.

Menurut Toeti Soekamto dan Winataputra (1995: 78) Model pembelajaran adalah sebagai kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar bagi para siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar mengajar .

Penemuan (*discovery*) merupakan suatu model pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan pandangan konstruktivisme. Model ini menentukan pentingnya pemahaman struktur atau ide-ide penting terhadap suatu disiplin ilmu, melalui keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Menurut Wilcox (Slavin, 1977) dalam Hosnan (2014: 281), pembelajaran dengan penemuan siswa didorong untuk belajar sebagian besar melalui keterlibatan aktif mereka sendiri dengan konsep-konsep dan prinsip-prinsip, dan guru mendorong siswa untuk mengalami pengalaman dan melakukan percobaan yang memungkinkan mereka menemukan prinsip-prinsip untuk diri mereka sendiri.

Menurut Jerome Bruner dalam Hosnan (2014: 281), pengertian *discovery learning* adalah metode belajar yang mendorong siswa untuk mengajukan pertanyaan

dan menarik kesimpulan dari prinsip-prinsip umum praktis contoh pengalaman. Hal yang menjadi dasar ide J. Bruner ialah pendapat dari Piaget yang menyatakan bahwa anak harus berperan secara aktif didalam belajar di kelas. Untuk itu, Bruner memakai cara dengan apa yang disebutnya *discovery learning*, yaitu murid mengorganisasikan bahan yang dipelajari dengan suatu bentuk akhir.

Menurut Hosnan (2014: 281) sebagai strategi belajar, *discovery learning* mempunyai prinsip yang sama dengan *inquiry* dan *problem solving*. Tidak ada perbedaan yang prinsipil pada ketiga istilah ini, pada *discovery learning* lebih ditekankan pada ditemukannya konsep atau prinsip yang sebelumnya tidak diketahui. Perbedaannya dengan *discovery* ialah bahwa *discovery* masalah yang dihadapkan pada peserta didik merupakan masalah yang direkayasa oleh guru. Sedangkan pada *inquiry* masalahnya bukan hasil rekayasa, sehingga peserta didik harus menggerakkan seluruh pikiran dan keterampilannya untuk mendapatkan temuan-temuan didalam masalah itu melalui proses penelitian, sedangkan *problem solving* lebih memberi tekana pada kemampuan menyelesaikan masalah.

Menurut Hosnan (2014: 284) ciri utama belajar menemukan, yaitu (1) mengeksplorasi dan memecahkan masalah untuk menciptakan, menggabungkan dan menggeneralisasikan pengetahuan; (2) berpusat pada siswa; (3) kegiatan untuk menggabungkan pengetahuan baru dan pengetahuan yang sudah ada.

Bell (1978) dalam Hosnan (2014:

284) mengemukakan beberapa tujuan spesifik dari pembelajaran dengan penemuan, yaitu sebagai berikut.

a. Dalam penemuan siswa memiliki kesempatan untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Kenyataan menunjukkan bahwa partisipasi banyak siswa dalam pembelajaran meningkat ketika penemuan digunakan.

b. Melalui pembelajaran dengan penemuan, siswa belajar menemukan pola dalam situasi konkret maupun abstrak, juga siswa banyak meramalkan (*extrapolate*) informasi tambahan yang diberikan.

c. Siswa juga belajar merumuskan strategi tanya jawab yang tidak rancu dan menggunakan tanya jawab untuk memperoleh informasi yang bermanfaat dalam menemukan.

d. Pembelajaran dengan penemuan membantu siswa membentuk cara kerja bersama yang efektif, saling membagi informasi, serta mendengar dan menggunakan ide-ide orang lain.

e. Terdapat beberapa fakta yang menunjukkan keterampilan-keterampilan konsep-konsep dan prinsip-prinsip yang dipelajari melalui penemuan lebih bermakna.

f. Keterampilan yang dipelajari dalam situasi belajar penemuan dalam beberapa kasus, lebih mudah ditransfer untuk aktivitas baru dan diaplikasikan dalam situasi belajar yang baru.

Kekuatan-kekuatan ini pada dasarnya dirangsang oleh adanya berbagai macam kebutuhan, seperti (1) keinginan yang hendak dipenuhinya; (2) tingkah laku; (3) tujuan; (3) umpan balik. Hakikat motivasi belajar adalah dorongan internal (berupa hasrat dan keinginan) dan eksternal (penghargaan lingkungan belajar

yang kondusif dan kegiatan belajar yang menarik) pada peserta didik yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya, beberapa indikator atau unsur yang mendukung.

Menurut (Hamzah,2007;23)

Indikator motivasi belajar dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

1. Adanya hasrat dan keinginan berhasil
2. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar
3. Adanya harapan dan cita-cita masa depan
4. Adanya penghargaan dalam belajar
5. Adanya kegiatan yang menarik
6. Adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seorang siswa dapat belajar dengan baik .

Peranan lain motivasi dalam proses belajar adalah dapat menentukan tingkat keberhasilan atau kegagalan siswa. Belajar tanpa motivasi yang kuat akan sulit untuk berhasil.

Selain memiliki beberapa komponen yang telah dijelaskan pada bagian sebelumnya, motivasi juga memiliki ciri-ciri dan fungsi.

Ciri-ciri motivasi menurut Sardiman (2007:83) adalah sebagai berikut:

- a. Tekun menghadapi tugas (dapat bekerja terus-menerus dalam waktu yang lama, tidak pernah berhenti sebelum selesai).
- b. Ulet dalam menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa). Tidak memerlukan dorongan dari luar untuk berprestasi sebaik mungkin (tidak cepat puas dengan prestasi yang telah dicapainya).
- c. Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam.
- d. Lebih senang bekerja sendiri.
- e. Cepat bosan terhadap tugas-tugas rutin.

f. Dapat mempertahankan pendapatnya (kalau sudah yakin akan sesuatu).

g. Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini itu.

g. Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif eksperimen yang menggunakan sampel. Penelitian kuantitatif adalah penelitian ilmiah yang sistematis terhadap bagian-bagian dan fenomena serta hubungan-hubungannya. Penelitian kuantitatif ini digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat statistik, dan bertujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2007:8). Penelitian ini dilaksanakan pada satu kelas eksperimen. Kelas eksperimen adalah kelas yang diberikan perlakuan khusus yaitu pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning*.

Penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki pengaruh model pembelajaran *Discovery Learning* terhadap peningkatan motivasi belajar siswa kelas VII SMPN 2 Abung Tinggi Kabupaten Lampung Utara, yang dapat diketahui dari ada tidaknya perbedaan antara observasi kegiatan belajar mengajar, jawaban siswa pada angket motivasi dan hasil ujian harian sebelum dan sesudah siswa menggunakan model pembelajaran DL di sekolah.

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain

atau rancangan *kuasi eksperimental* dengan teknik penelitian *one group pretest-posttest design*. Menurut (Sugiyono, 2013: 74) Pada desain ini terdapat pretest sebelum diberi perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan.

Menurut Sugiyono (2012:117) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang menjadi kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas VII SMPN 2 Abung Tinggi Kabupaten Lampung Utara yang terdiri dari 2 kelas yaitu:

Tabel 1. Jumlah populasi siswa kelas VII SMPN 2 Abung Tinggi Kabupaten Lampung Utara

No	Kls	L	P	Jml
1	VII A	16	11	27
2	VII B	15	11	26
	Jumlah	31	22	53

Sumber: Staf TU SMPN 2 Abung Tinggi Lampung Utara Tahun 2015.

Berdasarkan populasi di atas maka teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *Purposive Sample* menurut (Suharsimi Arikunto, 2010:183) yaitu sampel dilakukan dengan cara mengambil subjek bukan didasarkan atas strata, random atau daerah tetapi didasarkan atas adanya tujuan tertentu.

Penarikan sampel menggunakan

teknik ini karena peneliti memiliki keterbatasan waktu, tenaga, dan dana, sehingga tidak dapat mengambil sampel yang besar, sehingga sampel pada penelitian ini adalah kelas VII A sebagai kelas eksperimen.

Tabel 2. Jumlah Sampel Siswa Kelas VII SMPN 2 Abung Tinggi Sebagai Kelas Eksperimen.

No	KELAS	JML SISWA		JUMLAH
		L	P	
1	VII A	16	11	27

Sumber: Guru Bidang Studi IPS.

Metode pengumpulan data merupakan cara yang dilakukan peneliti untuk mengumpulkan data dalam penelitian. Pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini akan dilakukan dengan beberapa cara yaitu sebagai berikut:

1. Angket

Sugiyono (2012: 199) angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Angket dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui tentang kondisi siswa dan dalam hal ini untuk dapat mengetahui tentang motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran IPS baik sebelum maupun sesudah digunakannya Model Pembelajaran DL.

Jenis angket yang dipakai dalam penelitian ini adalah instrumen *questioner Skala Likert* yang terdiri atas pertanyaan positif. Menurut (Sugiyono, 2013:93) Masing-masing butir pertanyaan diikuti dengan alternatif jawaban yaitu:

- Selalu
- Sering
- Kadang-kadang
- Tidak pernah.

2.Observasi

Sutrisno Hadi (dalam Sugiyono, 2013:145) mengemukakan bahwa, observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis.

3.Kepustakaan

Teknik ini digunakan untuk mendapatkan data-data yang berhubungan dengan penelitian ini seperti teori yang mendukung, konsep-konsep dalam penelitian dan data-data yang di ambil dari berbagai referensi.

4.Instrumen Penelitian

Menurut (Dimiyati dan Mudjiono, 2006:160) instrumen penelitian adalah alat atau sarana yang digunakan peneliti agar kegiatan penelitiannya dapat memperoleh data atau sarana yang digunakan peneliti agar kegiatan penelitiannya dapat memperoleh data secara efektif dan efisien. Instrumen dalam penelitian ini adalah *kuesioner* yang digunakan untuk mengukur motivasi belajar siswa. Untuk mengukur angket atau *kuesioner* yang telah dihasilkan. Hasil angket dianalisis dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel 3. Kategori Skala Likert

Penilaian	Nilai
Selalu	4
Sering	3
Kadang-kadang	2
Tidak pernah	1

Sumber: (Sugiyono,2013:94).

Tabel 4. Kisi-kisi Instrumen Motivasi Belajar Siswa

No	Vrbl	Indicator	No	Jml
1	Motivasi Belajar	Adanya hasrat dan keinginan	1,4 ,13	3

jar	berhasil		
	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	2,5 ,14	3
	Adanya harapan dan cita-cita masa depan	3,6	2
	Adanya penghargaan dalam belajar	7,9 ,15	3
	Adanya kegiatan yang menarik	8,1 0	2
	Adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seorang siswa dapat belajar dengan baik	11, 12	2
Jumlah			15

Sumber: Olah data peneliti Tahun 2015.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data kuantitatif. Tujuannya untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh model *Discovery Learning* terhadap peningkatan motivasi belajar dan untuk mengetahui tingkat signifikansi pengaruh model *Discovery Learning* terhadap

peningkatan motivasi belajar IPS siswa. Untuk melihat ada tidaknya pengaruh yang signifikan dari model pembelajaran *Discovery Learning* digunakan rumus uji *t paired sample test*, dan Untuk mencari Taraf Signifikan dari Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* terhadap peningkatan motivasi Belajar IPS siswa digunakan rumus *Korelasi Product Moment*.

Untuk memberikan tafsiran taraf signifikansi yang diperoleh dari perhitungan menggunakan rumus di atas, peneliti berpedoman pada tabel berikut ini:

Tabel 5. Pedoman Untuk Memberikan Interpretasi Terhadap Koefisien Korelasi (*r*)

No	Nilai Korelasi (<i>r</i>)	Tingkat Hubungan
1	0,00 – 0,199	Sangat Lemah
2	0,20 – 0,399	Lemah
3	0,40 – 0,599	Cukup
4	0,60 – 0,799	Kuat
5	0,80 – 0,100	Sangat Kuat

Sumber : (Sugiyono, 2013:184).

Untuk mengetahui apakah data yang diambil dari sampel penelitian yang terpilih merepresentasikan populasinya, maka biasanya dilakukan uji normalitas terhadap data tersebut. Uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan uji *Chi-Kuadrat*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Motivasi belajar IPS siswa dapat dianalisis dengan

menggunakan angket, tetapi sebelum dilakukan pengujian akan dilihat alat ukur yang digunakan sudah tepat dan benar, yaitu dengan melakukan uji validitas dan reliabilitas pada instrumen penelitian. Pengukuran validitas angket motivasi yang digunakan sebagai instrumen dalam penelitian ini menggunakan rumus *product moment pearson* (r_{hitung}), selanjutnya dikonsultasikan dengan tabel harga kritik dari Product Moment pada $n=27$ adalah $r=0,381$ (taraf signifikan 0,05), Bila r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} , maka item soal dalam instrumen valid atau sebaliknya tidak valid, secara terperinci dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 6. Hasil Uji Coba Instrumen Motivasi 1

Item soal	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
1	0,75	0,381	Valid
2	0,461	0,381	Valid
3	0,418	0,381	Valid
4	0,522	0,381	Valid
5	0,551	0,381	Valid
6	0,570	0,381	Valid
7	0,564	0,381	Valid
8	0,744	0,381	Valid
9	0,775	0,381	Valid
10	0,811	0,381	Valid
11	0,543	0,381	Valid
12	0,693	0,381	Valid
13	0,433	0,381	Valid
14	0,690	0,381	Valid
15	0,490	0,381	Valid

Sumber: Hasil Olah Data Peneliti Tahun 2015.

Berdasarkan hasil pengujian item soal instrumen penelitian dapat diketahui bahwa 15 item soal dinyatakan *valid* semua berdasarkan perhitungan statistik, Selanjutnya 15 item soal kuesioner tersebut dapat disebar kepada responden.

Pengukuran reliabilitas instrumen dilakukan dengan menggunakan rumus *Alpha Cronbach*, Selanjutnya angket motivasi 1 disebar untuk diisi oleh siswa sesuai dengan pendapatnya.

Tabel 7. Hasil Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,751	15

Sumber: Hasil Pengolahan Data Tahun 2015.

Tabel 8. Interpretasi besarnya nilai korelasi reliabilitas.

Koefisien reliabilitas (r_{11})	Kriteria
$0,80 < r_{11} \leq 1,00$	Sangat tinggi
$0,60 < r_{11} \leq 0,80$	Tinggi
$0,40 < r_{11} \leq 0,60$	Cukup
$0,20 < r_{11} \leq 0,40$	Rendah
$0,00 < r_{11} \leq 0,20$	Sangat rendah

Sumber : (Arikunto, 2013:89).

Hasil perhitungan uji reliabilitas soal menggunakan SPSS 17 dan didapat reliabilitas soal bentuk pilihan ganda adalah sebesar 0,751 berarti soal tersebut tergolong soal yang memiliki tingkat reliabilitas sangat tinggi. Perencanaan persiapan dalam pembelajaran *Discovery Learning* yang dilakukan pertama kali adalah peneliti mempersiapkan materi yang telah dirancang sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dan silabus pembelajaran. Pada saat pelaksanaan pembelajaran kelas menggunakan model *Discovery Learning* meliputi 3 (tiga) kali pertemuan.

Pertemuan pertama: penyajian kelas serta membagikan *pretest* dan *posttest* angket motivasi kepada siswa di kelas sebelum dan sesudah dilakukan penerapan model *Discovery Learning*, kemudian mulai diterapkan diawali dengan

menyampaikan materi pembelajaran, kemudian guru memberikan tes untuk awal pembelajaran.

Pertemuan kedua: Siswa dibagi ke dalam 5 kelompok yang mana setiap kelompok berisi 5-6 anggota, lalu setiap kelompok dibagikan selebaran wacana yang berbeda-beda. Wacana tersebut berisi dua gambar yang berbeda dan tugasnya adalah untuk menganalisis/mengamati salah satu gambar dengan menggunakan pendekatan ilmiah yaitu membuat laporan karya ilmiah tentang gambar tersebut. Informasi-informasi yang diperoleh boleh berasal dari berbagai sumber. Untuk hasil laporan tugas kelompok tersebut akan dibahas pada pertemuan mendatang.

Pertemuan ketiga: Melakukan tanya jawab terkait tugas yang diberikan minggu lalu, kemudian menyampaikan tujuan pembelajaran untuk hari ini. Setelah itu dilakukan diskusi kelompok mengenai wacana yang telah dibagikan setiap kelompok. Setiap kelompok mempresentasikan hasil laporan yang diperoleh secara langsung di depan kelompok lain. Setelah semua kelompok melaporkan hasil laporan, kemudian guru melakukan penilaian dengan memberikan kesimpulan mengenai materi pelajaran yang telah berlangsung serta menanyakan kepada siswa apa manfaat yang diperoleh setelah belajar mengenai materi yang telah disampaikan, kemudian guru memberikan evaluasi dalam bentuk pertanyaan yang ditujukan kepada semua siswa, setelah selesai semua siswa kemudian dibagikan *posttest* angket motivasi.

Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan peneliti, dapat disimpulkan bahwa : Kelebihan model *Discovery Learning* adalah

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std, Deviat ion	Std, Error Mean		
Pair 1	Posttest	52,22	27	4,668	,98		
Pa pos ir test 1 - pret est	5,1 8	1,7 5	,33 8	4,4 9	5,87 9	9,8 4	26, 00

Sumber: Hasil Olahan data peneliti Tahun 2015.

Berdasarkan hasil analisis menggunakan komputer dengan program SPSS versi 17 diperoleh nilai t hitung sebesar 9,848 dengan nilai sig. 0,000, karena nilai thitung > t tabel ($\alpha=0,05$ db= 16) = 1,70 atau nilai sig. 0,000 < 0,05) berarti H_0 ditolak H_1 diterima, ada pengaruh model *Discovery Learning* terhadap peningkatan motivasi belajar IPS siswa. Pada uji hipotesis kedua untuk melihat Taraf signifikan dari pengaruh model *Discovery Learning* terhadap peningkatan motivasi belajar IPS siswa kelas VII SMPN 2 Abung Tinggi Lampung Utara Tahun Ajaran 2014/2015 menggunakan rumus *korelasi product Moment*.

$$\begin{aligned}
 r_{xy} &= \frac{27(63633,5) - (1270 \cdot 1340)}{\sqrt{[27 \cdot 600380 - (1270)^2][27 \cdot 67088,5 - (1340)^2]}} \\
 &= \frac{1718104,5 - 1701800}{\sqrt{[1630260 - 1612900][1811389,5 - 1795600]}} \\
 &= \frac{16304,5}{\sqrt{[17360][15789,5]}} \\
 &= \frac{16304,5}{\sqrt{[274105720]}} \\
 &= \frac{16556,13}{16304,5} \\
 &= 0,9848
 \end{aligned}$$

Dari hasil analisis yang di peroleh melalui rumus *product moment* ditemukan nilai r taraf signifikansi sebesar 0,9848 jika

dilihat menggunakan tabel *koofisein korelasi* menurut Sugiyono taraf signifikansi termasuk dalam kategori cukup, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Berdasarkan uji hipotesis pertama menggunakan uji signifikansi, yaitu dengan uji t paired, t hitung sebesar 0,9848 lebih > t tabel ($\alpha=0,05$ db= 26) = 1,70 atau nilai sig. 0,000 < 0,05) nilai thitung= 0,9848 > t tabel = 1,70 sehingga H_0 ditolak yang berarti bahwa model *Discovery Learning* memberikan pengaruh yang signifikan. Kemudian berdasarkan uji hipotesis kedua menggunakan rumus korelasi *product moment* dari hasil perhitungan yaitu $r = 0,98$, jika dilihat dari tabel taraf signifikasi menurut Sugiyono termasuk kategori cukup.

Taraf signifikansi model *Discovery Learning* mempunyai pengaruh yang sangat kuat terhadap peningkatan motivasi belajar IPS siswa kelas VII SMPN 2 Abung Tinggi Lampung Utara Tahun Ajaran 2014/2015.

Taraf signifikansi dikategorikan sangat kuat didukung dengan pendapat Hosnan (2014: 287) berpendapat bahwa model *Discovery Learning*, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk membantu peserta didik memperbaiki dan meningkatkan keterampilan-keterampilan dan proses-proses kognitif. Usaha penemuan merupakan kunci dalam proses ini, seseorang tergantung bagaimana cara belajarnya. Selain itu ia berpendapat bahwa model pembelajaran *Discovery Learning* adalah strategi dapat memungkinkan peserta didik berkembang dengan cepat dan sesuai dengan kecepatannya sendiri.

Perolehan rata-rata motivasi belajar IPS siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* lebih meningkat. Hal ini dapat dilihat dari perolehan nilai rata-rata motivasi belajar IPS siswa sebelum diterapkannya model pembelajaran *Discovery Learning* adalah sebesar 47,04. Setelah dilakukan penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* selama tiga (3) kali pertemuan diperoleh peningkatan sebesar 52,22.

Keunggulan model ini yang membedakan dengan model pembelajaran lainnya menurut Hosnan (2014:287) adalah :

- a. Membantu peserta didik untuk memperbaiki dan meningkatkan keterampilan-keterampilan dan proses-proses kognitif. Usaha penemuan merupakan kunci dalam proses ini.
- b. Dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk memecahkan masalah (*problem solving*).
- c. Pengetahuan yang diperoleh melalui strategi ini sangat pribadi dan ampuh karena menguatkan pengertian, ingatan dan transfer.
- d. Strategi ini memungkinkan peserta didik berkembang dengan cepat dan sesuai dengan kecepatannya sendiri.
- e. Menyebabkan peserta didik mengarahkan kegiatan belajarnya sendiri dengan melibatkan akalanya dan motivasi sendiri.
- f. Berpusat pada peserta didik dan guru berperan sama-sama aktif mengeluarkan gagasan. Bahkan, guru pun dapat bertindak sebagai peserta didik, dan sebagai peneliti didalam situasi diskusi.
- g. Peserta didik akan mengerti konsep dasar dan ide-ide lebih baik.
- h. Mendorong peserta didik berfikir dan bekerja atas inisiatif sendiri.

Dilihat dari perolehan rata-rata motivasi belajar IPS siswa dan kelebihan model *Discovery Learning* poin ke satu jelas bahwa model *Discovery Learning* memiliki kelebihan untuk meningkatkan motivasi belajar IPS, sehingga taraf signifikansi model *Discovery Learning* terhadap peningkatan motivasi belajar IPS siswa dikategorikan sangat kuat secara statistik dapat diterima secara rasional.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengaruh model pembelajaran *Discovery Learning* terhadap motivasi belajar siswa pada Mata Pelajaran IPS kelas VII SMPN 2 Abung Tinggi Lampung Utara diperoleh kesimpulan bahwa model pembelajaran *Discovery Learning* berpengaruh yang signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa pada Mata Pelajaran IPS kelas VII SMPN 2 Abung Tinggi Lampung Utara, dari uji statistik 0,00 yang artinya $< 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima dan taraf signifikansi pengaruh model pembelajaran *Discovery Learning* terhadap peningkatan motivasi belajar siswa pada Mata Pelajaran IPS kelas VII SMPN 2 Abung Tinggi Lampung Utara adalah sangat kuat, ditunjukkan oleh uji statistik penelitian bahwa kadar determinasi sebanyak 0,98.

Oleh karena itu, model pembelajaran *Discovery Learning* pada pembelajaran IPS dapat dikatakan cocok untuk diterapkan dalam proses pembelajaran untuk peningkatan motivasi belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Abu dan Nur Uhbiyati. 2001. *Ilmu Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- A. M., Sardiman. 2007. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Grafindo Persada.
- A., M., Sardiman. 2010. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Departemen Pendidikan Nasional (2003), Undang-Undang No.20 tahun 2003tentang sistem pendidikan Nasional, Jakarta: Depdiknas.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2006.*Belajar dan Pembelajaran*.Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamzah. 2007. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hosnan, M. 2014. *Pendekatan Sainifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Hugiono, Poerwantana. 1987. *Pengantar Ilmu Sejarah*. Jakarta: Bina Aksara.
- Soekamto, Toeti & Udin Saripudin Winata Putra. 1995. *Teori Belajar dan Model Pembelajaran*. Jakarta : Pusat Antar Universitas.
- Sugiyono. 2007. Metode Penelitian pedidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. 2012. Memahami Penelitian Kualitatif?. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.