

PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPA MELALUI MODEL *DISCOVERY LEARNING* SISWA KELAS IV SDN GEDANGANAK 02

Oleh

Anggraini Fitrianingtyas
292013190@student.uksw.edu

Elvira Hoesein Radia
elvira.radia@staff.uksw.edu

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
FKIP – Universitas Kristen Satya Wacana**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan model discovery learning pada pembelajaran IPA materi Benda di siswa kelas VI SDN Gedanganak 02 Ungaran Timur Kab.Semarang dan meningkatkan hasil belajar IPA materi gaya pada siswa kelas IV melalui model discovery learning.

Penelitian ini dilaksanakan dengan pendekatan kualitatif jenis penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian dilakukan sebanyak 2 siklus dengan masing-masing siklus 1 pertemuan. Setiap pertemuan terdapat empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Model discovery learning dapat dilaksanakan oleh guru dengan melihat jumlah aspek yang dilewatkan guru, yang semula 4 aspek terlewat menjadi tidak ada aspek yang terlewat pada akhir penelitian. Aktivitas siswa juga dapat dilihat selama mengikuti pembelajaran yang semula tidak tertib, tidak menaati perintah dari guru, dan tidak menghargai teman menjadi tertib, mau menaati perintah dan mau menghargai pendapat teman. Hasil nilai akhir meningkat dari cukup (44%) menjadi sangat baik (56%). Ketuntasan klasikal meningkat dari kurang sekali (56%) menjadi sangat baik (88%).

Berdasarkan hasil penelitian ini disarankan bagi guru dalam melakukan proses pembelajaran agar hasil belajar meningkat dapat menggunakan model pembelajaran Discovery Learning.

Kata kunci : PTK, hasil belajar siswa, Discovery Learning

PENDAHULUAN

Salah satu tujuan nasional bangsa Indonesia yang tertera dalam Pembukaan Undang-Undang Dasar 1945 alinea keempat adalah mencerdaskan kehidupan bangsa. Upaya untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dapat dilakukan melalui pendidikan. Pendidikan memegang peranan penting dalam rangka memperbaiki kualitas sumber Daya Manusia (SDM). Setiap manusia memiliki hak yang sama untuk mendapatkan pendidikan yang layak. “pendidikan merupakan usaha sadar yang dilakukan oleh manusia agar dapat mengembangkan potensi dirinya melalui proses pembelajaran” (Munib,2010:17). Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional Bab 1 pasal 3 menyatakan : Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa

yang bermatabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SD Negeri Gedanganak 02 ditemukan bahwa dalam proses pembelajaran dikelas metode ceramah masih mendominasi. Terlihat bahwa guru masih mengajar secara lisan tanpa memberikan media sebagai alat bantu dalam pembelajaran. Selain itu siswa juga terlihat pasif dan sibuk sendiri, tidak mendengarkan atau merespon apa yang di sampaikan oleh guru, sehingga suasana kelas begitu pasif dan tidak ada timbal balik antara guru ke murid maupun murid ke guru.

Dari latar belakang masalah di atas dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut : (1) Kurangnya pemahaman siswa terhadap penjelasan guru terutama pada mata pelajaran IPA karena cara guru mengajar yang digunakan bersifat monoton. (2) Kurangnya keterlibatan siswa terhadap pembelajaran terutama pada pelajaran IPA. (3) Kurangnya suasana pembelajaran yang menarik dan lebih hidup di dalam kelas IV SD Negeri Gedanganak 02 pada mata pelajaran IPA. (4) Rendahnya pencapaian hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Gedanganak 02 pada mata pelajaran IPA.

Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui “bagaimana peningkatan hasil belajar IPA dapat diupayakan melalui model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media gambar siswa kelas IV SD Negeri Gedanganak 02 Kab.Semarang Salatiga semester I tahun pelajaran 2017/2018.”

Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat teoritis dan manfaat praktis. Manfaat teoritis dalam penelitian ini adalah diharapkan mampu memberikan masukkan ilmu yang positif bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi khususnya dengan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media gambar. Manfaat praktis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut : (1) Bagi guru dapat meningkatkan keterampilan guru dalam pembelajaran IPA melalui model pembelajaran *Discovery Learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa. (2) Bagi kepala sekolah mampu mendorong guru untuk memperbaiki pelajaran IPA dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning*. (3) Bagi sekolah yaitu mendapat pengalaman bagaimana cara melaksanakan pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan dalam pembelajaran dengan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media gambar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA.

KAJIAN PUSTAKA

Pembelajaran IPA di SD

Pembelajaran IPA di SD dalam kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) menurut Permendiknas No. 22 tahun 2016 tentang standar isi, bahwa IPA berkaitan erat dengan pola pikir dengan mencari tahu tentang mengenai dalam dan sekitarnya, sehingga dalam pembelajaran IPA dituntut untuk melakukan suatu proses penemuan.

Pembelajaran IPA bukan hanya mengenai pemahaman anak pada suatu materi tertentu, namun dengan peserta didik memperoleh pengalaman secara langsung akan membuatnya lebih kuat untuk memahami materi.

Sagala Syaiful (2004:68), mengemukakan bahwa IPA adalah pengetahuan yang rasional dan obyektif tentang alam semesta dan segala isinya. Rasional berarti berdasarkan pemikiran yang sistematis dan logis, obyektif berarti sesuai dengan keadaan sebenarnya. Carin (1993:3), menambahkan bahwa IPA merupakan suatu kegiatan berupa pertanyaan, penyelidikan alam semesta, penemuan dan pengungkapan serangkaian alam. Dalam Usman Samatowa (2006:12), Piaget mengatakan bahwa pengalaman langsung yang memegang peranan penting sebagai pendorong lajunya perkembangan kognitif anak. Dengan menggunakan pembelajaran yang secara langsung, akan lebih memperkuat daya ingat para peserta didik mengenai materi atau teori-teori dan lebih praktis karena dapat menggunakan alat atau media belajar yang terdapat di lingkungan.

Berdasarkan Permendiknas No. 22 tahun 2006 tentang mata pelajaran IPA di SD/MI bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan untuk memperoleh keyakinan terhadap kebebasan Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, kendahan dan keteraturan alam ciptaan-Nya, serta peserta didik dapat mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, peserta didik dapat mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi, dan masyarakat, peserta didik dapat mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan, peserta didik dapat meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam, peserta didik dapat meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan, peserta didik memperoleh bakal pengetahuan, konsep dan keterampilan IPA untuk melanjutkan pendidikan ke SMP/MTs.

Hasil Belajar

Hasil belajar sering kali digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang sudah diajarkan. Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya, yaitu "hasil" dan "belajar". Pengertian hasil menunjukkan pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahannya input secara fungsional, sedangkan belajar dilakukannya untuk mengusahakan adanya perubahan perilaku pada individu yang belajar (Purwanto, 2011:44). Hasil belajar adalah bukti keberhasilan yang telah dicapai siswa dimana setiap kegiatan dapat menimbulkan suatu perubahan yang khas, dalam hal ini hasil belajar meliputi keaktifan, keterampilan proses, motivasi, dan prestasi belajar (Winkel, 1991:42). Dimiyati dan Mudjiono (2006:45) menjelaskan bahwa hasil belajar merupakan hasil yang dicapai dalam bentuk angka atau skor setelah diberikan tes hasil belajar kepada siswa dalam waktu tertentu. Hasil belajar merupakan hasil akhir setelah mengalami proses belajar, perubahan itu tampak dalam perbuatan yang dapat diamati dan dapat diukur (Arikunto, 1990:133). Proses belajar

mengajar selalu menghasilkan hasil belajar yang dicapai. Gambaran tentang keberhasilan belajar dapat diambil dalam bentuk penentuan raport. Dalam proses mengajar, siswa mengalami pengalaman belajar, kemampuan-kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah menerima pengalaman belajar tersebut merupakan hasil belajar (Mustamin, 2010:37).

Pembelajaran Kooperatif tipe *Discovery Learning*

Pembelajaran merupakan aktivitas pembelajaran kelompok yang diorganisir oleh satu prinsip bahwa pembelajaran harus didasarkan pada perubahan informasi secara sosial di antara kelompok-kelompok pembelajar yang di dalamnya setiap pembelajar bertanggungjawab atas pembelajarannya sendiri dan didorong untuk meningkatkan pembelajaran anggota-anggota yang lain (Roger, dkk 1992). Teknik pembelajaran kooperatif yaitu membentuk kelompok-kelompok kecil yang mempunyai suatu ciri khas yaitu dalam anggota kelompoknya bersifat heterogen (bermacam-macam). Lie (2009:39), berpendapat membentuk kelompok berempat memiliki kelebihan yaitu kelompok lebih mudah dipecah dalam berpasangan, lebih banyak ide muncul, lebih banyak tugas yang bisa dilakukan dan guru lebih mudah memonitor. Kekurangan kelompok berempat adalah membutuhkan lebih banyak waktu, membutuhkan sosialisasi yang lebih baik, jumlah genap lebih menyusahkan untuk pengambilan suara, kurang kesempatan untuk kontribusi individu dan mudah melepaskan diri dari keterlibatan. Johnson dan Johnson, pembelajaran kooperatif berarti bekerja sama untuk mencapai tujuan.

Tujuan utama dari pembelajaran kooperatif adalah agar peserta didik mampu belajar bersama dengan teman-teman yang lain tanpa memandang status dari masing-masing individu dengan saling mengemukakan pendapat dan memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapat mereka dalam kelompok (Mustamin, 2010:7).

Karakteristik Model Pembelajaran Kooperatif

Karakteristik atau ciri-ciri pembelajaran kooperatif dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Pembelajaran secara tim, tim ini tempat untuk mencapai tujuan sehingga anggota dari tim saling membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran.
2. Didasarkan pada manajemen kooperatif, perencanaan pelaksanaan menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif dilaksanakan sesuai dengan perencanaan dan langkah-langkah pembelajaran yang sudah ditentukan.
3. Kemauan untuk bekerja sama, keberhasilan ditentukan oleh keberhasilan secara kelompok maka diperlukan kerja sama yang baik untuk mencapai hasil yang optimal.
4. Keterampilan bekerja sama, dipraktikkan melalui kegiatan secara berkelompok. Perlu interaksi dan komunikasi yang baik.

Prinsip-prinsip Pembelajaran Kooperatif

Dari beberapa definisi diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif mengacu pada pembelajaran dimana siswa bekerja sama dengan kelompok kecil dan

saling membantu dalam kerja untuk mencapai suatu tujuan. Dalam pembelajaran kooperatif memiliki beberapa model pembelajaran diantaranya yaitu Model kooperatif tipe *Discovery Learning* yang digunakan peneliti dalam penelitiannya.

Model Pembelajaran Berbasis Penemuan (*Discovery Learning*)

Menurut Wahab (2007:59), model pembelajaran *Discovery Learning* mengacu kepada teori belajar yang disenisikan sebagai proses pembelajaran yang diharapkan siswa mengorganisasi dan membangun konsep berdasar penemuannya sendiri. Dalam menerapkan model pembelajaran *Discovery Learning* guru berperan sebagai pembimbing dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara aktif, sebagaimana pendapat guru harus dapat membimbing dan mengarahkan kegiatan belajar siswa sesuai dengan tujuan. Kondisi seperti ini ingin merubah kegiatan belajar mengajar yang *teacher oriented* (berpusat pada guru) menjadi *student oriented* (berpusat pada siswa).

Menurut Kementerian Pendidikan dan kebudayaan (2013, hlm.159-160) mengemukakan sintaks pembelajaran berbasis penemuan

Tabel 1 : Sintaks *Discovery Learning*

Tahapan Kegiatan	Kegiatan Pembelajaran
Fase ke-1 Pemberian rangsangan (menyediakan fakta awal untuk diamati peserta didik).	Guru menyajikan beberapa contoh dan bukan contoh dari suatu konsep sehingga peserta didik merasa untuk bertanya lebih jauh.
Fase ke-2 Identifikasi masalah (mengklasifikasikan fakta yang diusulkan peserta didik).	Guru mendorong anak untuk menanyakan fakta tambahan dan guru meresponnya dengan mengatakan contoh atau "bukan contoh" sehingga peserta didik memperoleh lebih banyak contoh dan bukan contoh.
Fase ke-3 Menghasilkan dugaan tentang maksud dan fakta yang diberikan.	Guru mengajak peserta didik merumuskan dugaan mereka tentang konsep dan contoh-contohnya tersebut.
Fase ke-4 Pengumpulan data.	Guru membimbing peserta didik dalam mengumpulkan informasi terhadap masalah yang dialami siswa melalui berbagai cara membaca sumber, diskusi.
Fase ke-5 Pembuktian (menganalisis fakta dengan mencari polanya).	Guru menata contoh-contohnya saja dan mengajak peserta didik untuk menemukan kesamaan dari contoh-contoh tersebut
Fase ke-6 Memfasilitasi peserta didik untuk berbagai hasil penalaran (dugaannya).	Guru mengajak kelompok-kelompok untuk berbagi dugaan dan mendiskusikan sehingga diperoleh dugaan bersama.

Lanjutan Tabel 1 : Sintaks *Discovery Learning*

Fase ke-7 Tahap 6 mendorong peserta didik untuk menyimpulkan	Guru memberikan gagasan tentang maksud dan konsep tu
Fase ke-8 Membantu peserta didik lebih mantap memahami konsepnya	Guru memberikan latihan-latihan untuk memataapkan pemahaman peserta didik

Sumber : Kementrian Pendidikan dan kebudayaan (2013:159-160)

Media Pembelajaran

Smaldino, dkk (2008:16) mengatakan bahwa media adalah suatu alat komunikasi dan sumber informasi. Media berarti menunjuk pada segala sesuatu yang membawa informasi antara sumber dan penerima. Lebih lanjut Briggs (1977:29) mengatakan bahwa media adalah peralatan fisik untuk membawakan atau menyempurnakan isi pembelajaran. Salah satunya adalah media gambar. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan pebelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

Media Gambar

Gerlach dan Ely (1980:31) mengatakan bahwa melalui gambar dapat ditunjukkan kepada pebelajar suatu tempat, orang, dan segala suatu dari daerah yang jauh dari jangkauan pengalaman pebelajar sendiri. Menurut Edgar Dale (1963:12) gambar dapat mengalihkan pengalaman belajar dari taraf belajar dengan lambang kata-kata ke taraf yang lebih konkrit (pengalaman langsung). Jadi dengan menggunakan media gambar membuat membuat siswa tidak jenuh dalam proses pembelajaran.

Kelebihan media gambar:

- a. Dapat menerjemahkan ide-ide abstrak ke dalam bentuk yang lebih nyata.
- b. Banyak tersedia dalam buku-buku.
- c. Sangat mudah dipakai karena tidak membutuhkan peralatan.
- d. Relatif tidak mahal.
- e. Dapat dipakai untuk berbagai tingkat pelajaran dan bidang studi.

Hubungan Model Pembelajaran Berbasis Penemuan (*Discovery Learning*) dengan Hasil Belajar

Penggunaan model pembelajaran kooperatif disarankan untuk mendukung guru agar dapat menciptakan suasana pembelajaran mengajar yang menyenangkan dan aktif. Salah satu tipe pembelajaran yang dipandang tepat dalam pembelajaran IPA adalah *Discovery Learning*, tipe ini dianggap tepat karena mampu membangkitkan rasa ingin tahu melalui pememuan yang mereka teliti. Langkah-langkah pembelajaran dengan model pembelajaran *Discovery Learning* menurut peneliti dengan acuan sintaks dari Kementrian Pendidikan dan kebudayaan yang di padukan menggunakan media gambar sebagai berikut:

1. Pembagian kelompok
Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok, setiap kelompok terdiri 4-5 siswa.
2. Pengamatan
Siswa mengamati gambar atau contoh yang di siapkan oleh guru.
3. Rasa ingin tahu
Siswa membuat dugaan jawaban atas pertanyaan dalam contoh yang di persiapkan.
4. Mencari informasi
Siswa mencari informasi atau melakukan percobaan untuk menjawab dugaan yang ada.
5. Konfirmasi
Siswa mencocokkan jawaban.
6. Diskusi
Siswa mendiskusikan hasil dari percobaan.
7. Kesimpulan
Siswa menyimpulkan dari percobaan yang dilakukan.

METODE PENELITIAN

Setting dan Karakteristik Subyek Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Gedanganak 02 Semester I tahun pelajaran 2017-2018. SD Negeri Gedanganak 02 di Jalan Sulawesi Nomor 02. SD Negeri Gedanganak 02 berdekatan dengan TK Ar-Rohim.

Subyek penelitian adalah siswa kelas IV SD Negeri Gedanganak 02, Ungaran, Kab.Semarang, Jawa Tengah. Siswa kelas IV ini berjumlah 26 anak yang terdiri dari 13 siswa perempuan dan 13 siswa laki-laki. Siswa dalam pembelajaran belum aktif karena pembelajaran masih terpusat pada guru (*teacher center*). Siswa sudah memiliki sikap sosial yang tinggi, salah satunya dengan selalu mencium tangan kepada guru, berbicara sopan dan ramah.

Variabel Penelitian dan Definisi Operasional

Variabel penelitian terdiri dari :

1. Variabel bebas adalah model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media gambar.
2. Variabel terikat adalah hasil belajar siswa.

Definisi Operasional

Model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media gambar adalah pembelajaran IPA melalui langkah-langkah yaitu rangsangan/stimulus dapat yang berupa video pembelajaran, setiap siswa mendapatkan name tag berupa gambar. Setiap gambar yang sama duduk dengan berkelompok terdiri dari 4-5 kelompok dalam satu kelas. Guru memberikan sebuah gambar dan video sebagai contoh dalam pembelajaran perubahan wujud, guru memancing siswa agar bertanya tentang apa yang di bawa atau yang di tunjukan oleh guru, siswa bersama guru mencari informasi tentang apa yang siswa tanyakan dan melakukan sesitanya jawab agar siswa lebih memahami pembelajaran hari ini. Setelah siswa memahami semua jawaban yang di cari bersama, siswa dipersilahkan untuk melakukan percobaan dan mencari informasi

tentang pembelajaran hari ini dengan materi perubahan wujud, setelah semua kelompok sudah melakukan percobaan masing-masing kelompok mendiskusikan hasil percobaannya. Guru bersama siswa mencocokkan jawaban dengan benar. Setelah siswa memperbaiki jawaban yang salah masing-masing siswa menyimpulkan hasil penelitian atau percobaan dan menyimpulkan pembelajaran hari ini.

Prosedur Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menggunakan model spiral dari C. Kemmis dan MC. Taggart (1998) dalam penelitian menggunakan prosedur penelitian dua siklus yaitu siklus I dan siklus II. Dalam masing-masing siklus terdiri dari 3 tahapan yaitu *planning* (perencanaan), *acting & observing* (pelaksanaan tindakan dan observasi), serta *reflecting* (refleksi) (Hamzah. B. Uno.2011:87). Penelitian ini dimaksud untuk mengungkapkan permasalahan dalam pembelajaran IPA melalui model pembelajaran *Discovery Learning* yang memfokuskan siswa untuk menciptakan sendiri dalam pembelajaran agar dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, untuk mengumpulkan data selama proses pembelajaran peneliti menggunakan alat pengumpulan data berupa: (1) Pedoman wawancara, yang digunakan untuk penerapan Model pembelajaran Kooperatif tipe *Discovery Learning* berbantuan media gambar untuk meningkatkan hasil belajar siswa. (2) Lembar observasi, digunakan untuk mengukur aktivitas siswa. (3) Tes, digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa, (4) Teknik dokumentasi.

Dalam hal ini, peneliti menggunakan teknik analisis data dengan cara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Deskriptif kualitatif maksudnya adalah dalam penelitian ini hanya menggambarkan objek permasalahan untuk mencapai kejelasan masalah yang dibahas, sehingga dapat diketahui apakah ada penyimpangan-penyimpangan atau sudah sesuai dengan teori-teori yang ada, selanjutnya dipergunakan sebagai dasar untuk membahas permasalahan dalam penelitian ini. Sedangkan deskriptif kuantitatif maksudnya adalah dalam pembahasan juga diuraikan hasil yang dicapai dalam bentuk data numerik (data yang berupa angka). Adapun teknik analisis data dengan cara deskriptif kualitatif meliputi data kendala-kendala yang dihadapi siswa dan guru dalam penerapan pembelajaran IPA dengan menggunakan model kooperatif tipe *Discovery Learning*.

Adapun teknis analisis data dengan cara kualitatif meliputi analisis hasil belajar siswa. Teknis analisis data terhadap permasalahan tersebut meliputi beberapa tahapan yaitu, tahap pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penyimpulan data.

Indikator keberhasilan yang digunakan pada penelitian ini jika keterlaksanaan aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran mencapai presentasi keberhasilan sebesar 80%, dan siswa dinyatakan tuntas apabila telah diperoleh nilai sesuai dengan KKM yang telah ditentukan sebesar 70.

Instrumen Pengumpulan Data

Uji Validitas Soal

Validitas menurut Sudijono, A, dalam Wardani, Naniek Sulistya dan Slameto (2012:87), adalah ketepatan mengukur yang dimiliki oleh sebutir soal untuk mengukur apa yang seharusnya. Sebutir soal dapat dikatakan telah memiliki validitas yang tinggi atau valid, apabila skor yang bersangkutan memiliki kesesuaian atau kesejajaran arah dengan skor totalnya atau dalam bahasa statistik, ada korelasi positif yang signifikan antara skor soal dengan skor totalnya.

Analisis yang digunakan untuk menguji keabsahan dan kevalidan butir soal adalah menggunakan uji validitas dan uji reliabilitas dengan menggunakan program SPSS versi 16.0.

Kriteria untuk koefisien validitas instrumen Wardani, Naniek Sulistya dan Slameto (2012:344), memberikan rentang indeks validitas, secara rinci disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2 : Kriteria Indeks Validitas

No	Indeks	Kriteria
1	0,81-1,00	Sangat tinggi
2	0,61-0,80	Tinggi
3	0,41-0,60	Cukup
4	0,21-0,40	Rendah
5	0,00-0,20	Sangat rendah

Sumber : Wardani Naniek Sulistya dan Slameto (2012:34)

Uji instrumen butir soal untuk siklus I dan siklus II dilakukan pada 26 siswa di SD Negeri Gedanganak 02 dikelas IV. Butir soal terdiri dari 50 butir dan berbentuk pilihan ganda.

Reliabilitas Instrumen Penelitian

Wardani, Naniek Sulistya dan Slameto (2012:344) menyatakan bahwa reliabilitas (ajeg) tes adalah kemampuan alat ukur untuk memberikan hasil pengukuran yang konstan atau ajeg.

Uji reliabilitas tes formatif dalam penelitian ini dilakukan dengan SPSS Versi 16.0 dan interpretasi terhadap koefisien reliabilitas yang dinyatakan dalam Cronbach's Alpha, adapun rentang indeks reliabilitas yang terdapat dalam buku Assesmen Pembelajaran SD Wardani, Naniek Sulistya, dkk (2012:346) seperti yang disajikan dalam Tabel 3.

Tabel 3 : Kriteria Indeks Reliabilitas

No	Indeks	Kriteria
1	0,80-1,00	Sangat Reliabel
2	<0,80-0,60	Reliabel
3	<0,60-0,40	Cukup Reliabel
4	<0,40-0,20	Agak Reliabel
5	<0,20	Kurang Reliabel

Sumber : Wardani, Naniek Sulistya, dkk (2012:346)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Kondisi Awal

Kondisi awal merupakan kondisi siswa sebelum dilakukan Penelitian Tindakan Kelas. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada siswa kelas IV mata pelajaran IPA SD Negeri Gedanganak 02 Kecamatan Ungaran Timur Kabupaten Semarang semester I tahun ajaran 2017/2018 dalam proses pembelajaran guru tidak menggunakan media saat menyampaikan materi. Proses pembelajaran masih berpusat pada guru, guru menyampaikan materi dan siswa menyimak apa yang disampaikan oleh guru. Hasil belajar siswa masih rendah, sehingga menambah rendah pula tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

Hasil belajar siswa yang telah mencapai KKM hanya ada 11 siswa (44%) dari 26 siswa. Dengan demikian hanya ada 15 siswa (56%) yang telah mencapai KKM. Nilai rata-rata yang diperoleh dari 26 siswa pada kondisi awal adalah 53,93 dengan nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 28. Berdasarkan data tersebut, terlihat bahwa perlu mengadakan tindakan pembelajaran untuk membantu meningkatkan hasil belajar siswa.

Nilai kondisi awal siswa diambil dari nilai pretest yang dikerjakan siswa sebelum dilaksanakannya siklus I dan siklus II. Hasil yang diperoleh dari total jumlah siswa sebanyak 26 siswa, nilai terendah adalah 28, nilai tertinggi 80 dan nilai rata-rata adalah 53,93. Nilai siswa pada kondisi awal ini digunakan sebagai acuan apakah tindakan siklus I dan siklus II memberikan peningkatan pada hasil belajar IPA siswa.

Siklus I

Setelah pembelajaran berlangsung selama 2 kali pertemuan maka dilakukan tes tertulis mata pelajaran IPA. Hasil tes prestasi belajar IPA sebagai berikut : nilai tertinggi 84, nilai terendah 50, nilai rata-rata 64,4. Siswa yang mencapai KKM ada 15 siswa atau 56% sedangkan siswa yang belum mencapai KKM ada 11 siswa atau 44%.

Siklus II

Setelah pembelajaran berlangsung selama 2 kali pada siklus II maka dilakukan tes tertulis mata pelajaran IPA. Hasil tes prestasi belajar IPA sebagai berikut : nilai tertinggi 90, nilai terendah 60, nilai rata-rata 73,12. Siswa yang mencapai KKM ada 24 siswa atau 88% sedangkan siswa yang belum mencapai KKM ada 2 siswa atau 12%.

Berdasarkan informasi dari guru kelas IV, dua siswa yang tidak mencapai kriteria KKM adalah siswa yang kurang dalam proses pembelajaran. Aulia dan Bagus merupakan dua siswa yang tidak begitu menguasai pelajaran, sehingga tertinggal dari teman-temannya. Saat pembelajaran berlangsung, Aulia merupakan termasuk siswa ABK yang seharusnya di perlakukan khusus karena Aulia kurang mengerti dengan perintah yang diberikan oleh guru. Siswa kedua yang tidak tuntas adalah Bagus, dia susah untuk memahami pelajaran karena sering bermain sendiri dan mengganggu temannya. Ketika di rumah dia juga jarang belajar karena dia hanya tinggal dengan neneknya. Hal tersebut memiliki pengaruh bagi anak, karena setiap anak harus dididik secara memadai, baik di rumah, di sekolah maupun di masyarakat (Zuhairini dkk, 1993). Jika anak hanya dididik di sekolah saja hasilnya akan kurang maksimal.

Komparasi Hasil Penelitian

Perbandingan hasil penelitian pada kondisi awal, siklus I, dan siklus II setelah dilakukan pengamatan saat proses pembelajaran diperoleh data sebagai berikut :

Tabel 4 : Perbandingan Hasil Belajar Siswa pada Kondisi Awal, Siklus I, dan Siklus II

Nilai	Ketuntasan KKM 70	Kondisi Awal		Siklus I		Siklus II	
		F	%	F	%	F	%
≥70	Mencapai KKM	11	44%	15	56%	24	88%
<70	Belum Mencapai KKM	15	56%	11	44%	2	12%
Jumlah		26	100%	26	100%	26	100%
Rata-rata		53,93		64,4		73,12	
Nilai tertinggi		80		84		90	
Nilai terendah		28		50		60	

Sumber : Hasil Penelitian Data Diolah, 2017

Pada tabel diatas menunjukkan perbandingan hasil belajar dari kondisi awal, siklus I dan siklus II, terdapat adanya peningkatan hasil belajar IPA siswa kelas IV SD Negeri Gedanganak 02 semester I tahun pelajaran 2017/2018. Nilai rata-rata dari kondisi awal, siklus I, dan siklus II masing-masing meningkat dari 53,93 naik 10,47 menjadi 64,4, dan pada siklus II naik sebesar 8,72 menjadi 73, 12. Nilai tertinggi pada kondisi awal 80 dan nilai terendah adalah 28, pada siklus I nilai tertinggi 84 dan nilai terendah 50, sedangkan pada siklus II hasil nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 60.

Berdasarkan dari tabel 2 terlihat juga peningkatan hasil belajar IPA siswa kelas IV setelah mengikuti pembelajaran menggunakan *Discovery Learning* berbantuan media benda gambar. Kondisi awal, siswa yang mencapai KKM adalah 11 siswa (44%) sedangkan yang belum mencapai KKM 15 siswa (56%). Setelah dilaksanakannya tindakan Siklus I, yang mencapai KKM meningkat menjadi 15 siswa (56%) sedangkan yang belum mencapai KKM 11 siswa (44%), selanjutnya pada Siklus II mencapai KKM sebanyak 24 siswa (88%), sedangkan yang belum mencapai KKM ada 2 siswa (20%). Hasil belajar IPA siswa berdasarkan tes dari Siklus I dan Siklus II selalu mengalami peningkatan.

Pembahasan

Prestasi belajar pada mata pelajaran IPA yang diukur melalui tes prestasi menunjukkan hasil pada kondisi awal rata-rata 53,93 dan ketuntasan 44%. Setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan model *Discovery Learning* berbantuan media gambar ada peningkatan. Pada siklus I rata-rata 64,4 dan ketuntasan 56%. Dari hasil refleksi tersebut masih belum mencapai indikator keberhasilan. Dengan memperbaiki kekurangan yang ada pada siklus I yaitu guru lebih bisa menguasai kelas, maka hasil tes prestasi pada siklus II rata-rata 90 dengan ketuntasan 88%.

Penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media gambar berdampak pada situasi kelas dan siswa. Perubahan kondisi siswa antara lain siswa aktif, berani melakukan presentasi, siswa mampu menciptakan penemuan sendiri, dan

suasana pembelajaran menjadi menyenangkan. Pada siklus II proses pembelajaran lebih baik karena penerapan model *Discovery Learning* berbantuan media gambar dapat meningkatkan hasil belajar siswa melalui siswa. Penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh M. Amin Rois, M. Chamdani, dan Joharman (2015) dengan judul penelitian Penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* dengan Media gambar dalam Peningkatan Pembelajaran IPA pada Siswa Kelas IV SD N 7 Kutosari Tahun Ajaran 2014/2015 yang menyimpulkan bahwa penerapan pendekatan kontekstual dengan media gambar dapat meningkatkan pembelajaran IPA pada siswa kelas IV SD Negeri 7 Kutosari tahun ajaran 2014/2015.

Nova Dinda Taurina dan Wasitohadi (2015) juga telah membuktikan bahwa model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan alat peraga dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar matematika, yang dibuktikan dengan peningkatan rata hasil belajar pada pra siklus 67, pada siklus I 69, dan pada siklus II naik menjadi 76,4. Jumlah ketuntasan belajar siswa juga meningkat, pada pra siklus sebesar 38%, siklus I 62%, dan pada siklus II 81% dengan KKM 80%.

Dari uraian di atas maka dapat diperoleh hasil penelitian bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Discovery Learning* berbantuan media gambar dapat meningkatkan hasil belajar mengalami peningkatan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Discovery Learning* berbantuan media gambar pada pembelajaran IPA kelas IV SD Negeri Gedanganak 02 pada Semester I tahun ajaran 2017/2018 mengalami peningkatan.

Saran

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi di atas, maka penulis mengajukan beberapa saran agar menjadi masukan yang berguna, diantaranya: (1) Diharapkan para guru dalam kegiatan belajar mengajar dapat memilih model pembelajaran yang tepat agar memicu semangat dan aktifitas belajar siswa, seperti penerapan model *Discovery Learning* yang dapat menciptakan gairah suasana belajar. (2) Melalui penerapan model *Discovery Learning*, guru harus bersikap sebagai fasilitator bukan sebagai informator, sehingga siswa dapat merasakan bahwa pengetahuan yang diperoleh merupakan hasil dari suatu proses. (3) Guru sebaiknya memberikan kesempatan yang banyak kepada siswa untuk berperan aktif dalam pembelajaran. (4) Pembelajaran dengan menggunakan model *Discovery Learning* dapat dilaksanakan semua guru yang mempunyai permasalahan yang sama, dengan didasari dedikasi, kreativitas, serta sarana yang memadai

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Munib, dkk. 2010. *Pengantar Ilmu Pendidikan*: UNNES Pres.
 Arikunto. 1990. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
 Carin. 1993. *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Jakarta: Rajawali Pers.

- Hamzah. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru, Kepala sekolah dan Pengawas*. Yogyakarta: Aditya Media.
- Edgar Dale. 1963. *Model-Model Pembelajaran*. Yogyakarta : Ombak.
- Kementikbud. 2016. *Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standart Proses*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Lie. 2009. *Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya: University Press.
- Roger, dkk. 2010. *Media Pengajar*. Bandung: CV. Sinar Baru.
- Sagala Syaiful. 2004. *Pengantar Ilmu IPA*. Yogyakarta: Bentang Pustaka.
- Samatowa. 2006. *Strategi pembelajaran IPA di SD*. Bandung: CV.Sinar Baru.
- Suprijono. 2011,Suprijono, Agus. *Cooperatif Learning: Teori dan aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Wahab. 2007. *Model Pembelajaran*. Jakarta: Gramedia Pustaka Jaya.
- Wardani, Naniek Sulistya. 2012. *Asesmen Pembelajaran SD*. Salatiga: Widya Sari Press
- Winkel, W.S. 1991. *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: PT. Grasindo.