

**MODEL PEMBELAJARAN DISCOVERY LEARNING UNTUK
PEMBELAJARAN IPS DI KELAS IV
SEKOLAH DASAR NEGERI 2 MERAK BELANTUNG**

Oleh : Hasma Handayani, Adelina Hasyim, Riswandi
FKIP Unila, Jl. Dr. Sumantri Brojonegoro No. 1 Bandar Lampung
e-mail: hasmahandayani123@gmail.com
HP : 085379715171

Abstract: Discovery Learning Model For Learning Social Studies In Grade Four Of Primary School 2 Merak Belantung.The aim of this study was to improve the quality of learning by analyzing and finding out accurately: (1) the design of the learning plan social studies material appearance of natural, social and cultural with the symptoms, learning model discovery, (2) the process of learning social studies using model discovery, (3) the process of evaluation of learning outcomes at the end of the learning activities, (4) improved learning outcomes social studies. Results of the study are: (1) the manufacture of learning design begins with the needs of learners who do not understand the material prerequisites style appearance, social and cultural, continue preparing the purpose of learning is to identify natural features, social and cultural symptomatically and discovery strategy, (2) the learning process with learning model discovery increases the activity of learners in the learning, (3) evaluation of learning outcomes using a written test about the description of the validity of 0.88, 0.99 reliability, level of difficulty and the matter is being well received about the different power.

Keywords: learning outcomes, social studies, discovery learning model

Abstrak: Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Pembelajaran IPS Di Kelas IV SD Negeri 2 Merak Belantung. Penelitian ini bertujuan untuk memperbaiki kualitas pembelajaran dengan menganalisis dan menemukan dengan tepat: (1) desain perencanaan pembelajaran IPS materi Kenampakan alam, sosial dan budaya dengan gejalanya, dengan model pembelajaran *discovery*, (2) proses pembelajaran IPS menggunakan model pembelajaran *discovery*, (3) proses evaluasi hasil belajar di akhir kegiatan pembelajaran, (4) peningkatan hasil belajar IPS. Hasil penelitian adalah: (1) pembuatan desain pembelajaran diawali dengan kebutuhan belajar peserta didik yang belum memahami materi prasyarat kenampakan ala, social dan budaya, dilanjutkan menyusun tujuan pembelajaran yaitu mengidentifikasi kenampakan alam, social dan budaya dengan gejalanya dan strategi *discovery*, (2) proses pembelajaran dengan model pembelajaran *discovery* meningkatkan aktivitas peserta didik dalam pembelajaran, (3) evaluasi hasil belajar menggunakan tes tertulis soal uraian dengan validitas 0,88 , reliabilitas 0,99, tingkat kesukaran soal sedang dan daya beda soal diterima baik.

Kata kunci: hasil belajar, IPS, model pembelajaran *discovery*.

PENDAHULUAN

Proses pendidikan yang berlangsung di sekolah adalah proses interaksi dari beberapa komponen pendidikan yaitu guru, peserta didik, kurikulum, media dan sumber belajar. Tujuan dari pembelajaran berupa pencapaian kompetensi, penguasaan materi, dan pengembangan minat dan bakat. Pembelajaran di sekolah dasar masih menerapkan *teacher oreinted* dimana guru masih menjadi pusat aktivitas pembelajaran sehingga interaksi antara guru dan peserta didik terjadi hanya satu arah yang mengakibatkan peserta didik menjadi pasif dalam pembelajaran.

Para pendidik termasuk guru hendaknya mempunyai pemahaman yang akurat tentang siapa peserta didik, potensi, kemampuan, karakteristik dan sifat-sifatnya, kelebihan dan keterbatasannya, atas dasar pemahaman tersebut, pendidik dengan penuh kesadaran menetapkan arah yang akan dicapai, menyiapkan bahan yang akan dipelajari, memilih model pembelajaran dan cara menilai kemajuan peserta didik yang

tepat. Pembelajaran seperti ini menunjukkan suatu kegagalan, karena sebagian besar peserta didik tidak mengetahui betul apa yang sedang mereka pelajari. Apabila diberi tugas oleh guru peserta didik tidak menekuni mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru tersebut tetapi mereka hanya bermain-main dan bercanda dengan temannya.

Berdasarkan hasil nilai Ulangan Tengah Semester (UTS), peserta didik kurang mampu menyelesaikan soal-soal yang diberikan, 62,5% dari peserta didik tidak mencapai kriteria ketuntasan minimal. Hal tersebut dapat juga kita lihat dari hasil ulangan harian mata pelajaran IPS semester genap peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Merak Belantung tahun 2014/2015, diketahui bahwa hasil belajar peserta didik belum mencapai nilai maksimal dikarenakan nilai KKM di sekolah sebesar 70. Rendahnya hasil belajar IPS peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Merak Belantung karena pembelajaran IPS di SD Negeri 2 Merak Belantung belum sepenuhnya mengaktifkan peserta didik dalam

pembelajaran di kelas, sehingga nilai peserta didik juga masih rendah.

Tabel 1.1 Analisis Ketuntasan KD Soal Ulangan Harian Peserta Didik kelas IV Mata Pelajaran IPS

| No. | Kompetensi Dasar | Hasil ulangan Harian | | Jumlah | Ket. |
|-----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------|--------------|--------|------|
| | | Tuntas | Belum Tuntas | | |
| 1. | 2.1 Mengetahui aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam dan potensi lain di daerahnya | 28 | 7 | 40 | |
| 2. | 2.2 Memahami pentingnya koperasi dalam meningkatkan kesejahteraan masyarakat | 29 | 9 | 40 | |
| 3. | 2.3 Mengetahui perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi serta pengalaman menggunakannya | 30 | 8 | 40 | |
| 4. | 2.4 Mengidentifikasi permasalahan sosial di daerahnya | 15 | 25 | 40 | |

Sumber : dokumentasi nilai ulangan harian peserta didik SD Negeri 2 Merak Belantung

Belajar merupakan suatu proses yang diikuti dengan adanya perubahan pada diri seseorang, hal ini disebabkan oleh adanya pengalaman. Selain itu belajar merupakan hal yang kompleks, karena di dalamnya terjadi interaksi antara peserta didik dan guru. Peserta didik yang belajar diharapkan dapat mengalami perubahan dalam hal pengetahuan, pemahaman, sikap, tingkah laku, keterampilan, kecakapan, kebiasaan, serta perubahan aspek-aspek lain yang ada pada individu dan perubahan-

perubahan tersebut sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungan. Anthony Robbins (dalam Trianto, 2009:15) mendefinisikan belajar sebagai proses menciptakan hubungan antara pengetahuan yang sudah dipahami dan pengetahuan yang baru. Dari definisi ini dimensi belajar memuat beberapa unsur, yaitu: (1) penciptaan hubungan, (2) pengetahuan yang sudah dipahami, dan (3) pengetahuan yang baru.

Skinner berpandangan bahwa belajar adalah suatu perilaku. Pada saat orang belajar, maka responnya

menjadi lebih baik. Sebaliknya, bila ia tidak belajar maka responnya menurun. Menurut Skinner dalam Dimiyati dan Mudjiono (2006: 9) di dalam belajar ditemukan adanya beberapa hal berikut ini :kesempatan terjadinya peristiwa yang menimbulkan respons pebelajar, respon si pebelajar, konsekuensi yang bersifat menguatkan respons tersebut. Pemekuat terjadi pada stimulus yang menguatkan konsekuensi tersebut.

Model pembelajaran diartikan sebagai prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar. Saat ini telah banyak dikembangkan berbagai *macam model pembelajaran*, dari yang sederhana sampai model yang agak kompleks dan rumit karena memerlukan banyak alat bantu dalam penerapannya.

Bruner berpendapat bahwa Belajar dengan penemuan adalah belajar untuk menemukan (*learning by discovery is learning to discovery*). Bruner memakai model pembelajaran yang disebutnya

discovery learning, dimana peserta didik mengorganisasi bahan yang dipelajari dengan suatu bentuk akhir (Dalyono, 2009:49). Model *discovery* adalah memahami konsep, arti, dan hubungan, melalui proses intuitif untuk akhirnya sampai kepada suatu kesimpulan (Budiningsih, 2005:43). *Discovery learning* merupakan model pembelajaran penemuan yang dilakukan oleh siswa. Dalam pembelajaran ini siswa menemukan sendiri sesuatu hal yang baru bagi mereka. *Discovery learning* dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran. Model *discovery learning* yang didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang terjadi bila pebelajar tidak disajikan dengan pelajaran dalam bentuk finalnya, tetapi diharapkan mengorganisasi sendiri sehingga menemukan sendiri penyelesaian dalam pembelajaran.

Discovery learning lebih menekankan pada ditemukannya konsep atau prinsip yang sebelumnya tidak diketahui. *Discovery* berupa masalah yang diperhadapkan kepada peserta didik semacam masalah yang

direkayasa oleh guru. Akan tetapi prinsip belajar yang nampak jelas dalam *discovery learning* adalah materi atau bahan pelajaran yang akan disampaikan tidak disampaikan dalam bentuk final akan tetapi siswa sebagai peserta didik didorong untuk dapat mengidentifikasi apa yang ingin diketahui dilanjutkan dengan mencari informasi sendiri kemudian mengorganisasi atau membentuk (konstruktif) apa yang mereka ketahui dan mereka pahami dalam suatu bentuk akhir. Menurut Krismanto (2005) ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam pelaksanaan model pembelajaran *discovery* yaitu : (1) aktivitas siswa belajar sendiri sangat berpengaruh dalam belajar matematika dengan model pembelajaran *discovery*, (2) hasil akhir harus ditemukan sendiri oleh siswa, (3) prasyarat-prasyarat yang diperlukan sudah dimiliki oleh siswa, (4) guru hanya bertindak sebagai pengarah dan pembimbing saja, bukan sebagai pemberi jawaban.

Dengan mengaplikasikan model *discovery learning* secara berulang-ulang dapat meningkatkan

kemampuan penemuan diri individu yang bersangkutan. Penggunaan model *discovery learning*, ingin merubah kondisi belajar yang pasif menjadi aktif dan kreatif.

Adapun sintaks pembelajaran model pembelajaran *Discovery* menurut Arends (2008) sebagai berikut :

- a. menyampaikan tujuan yang akan dipelajari, mengelompokkan dan menjelaskan prosedur *discovery*, serta guru menyampaikan aturan dalam model pembelajaran dengan penemuan.
- b. guru menyampaikan suatu masalah secara sederhana
- c. peserta didik memperoleh data eksperimen. Guru mengulangi pertanyaan pada peserta didik tentang masalah dengan mengarahkan peserta didik untuk mendapat informasi yang membantu proses penemuan.
- d. peserta didik membuat hipotesis dan penjelasan guru membantu peserta didik dalam membuat prediksi dan mempersiapkan penjelasan masalah
- e. analisis proses penemuan, guru membimbing peserta didik

berfikir tentang proses intelektual dan proses penemuan serta menghubungkan dengan pelajaran lain.

Penelitian ini bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas proses pembelajaran dengan menganalisis dan menemukan: 1) RPP; 2) pelaksanaan pembelajaran yang tepat; 3) instrumen assesmen di akhir pembelajaran; 4) ada peningkatan hasil belajar peserta didik.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas yang bertujuan menekankan pada kegiatan pembelajaran IPS untuk meningkatkan mutu proses pembelajaran dengan penggunaan model pembelajaran *discovery learning*, dan pemanfaatan sumber belajar yang paling efektif, efisien, dan berdaya tarik sehingga memenuhi ketercapaian kompetensi peserta didik.

Subyek penelitian ini adalah siswa kelas IV Semester Genap yang rata-rata berusia 10-12 Tahun di SD Negeri 2 Merak Belantung. Peneliti

mengumpulkan seluruh data yang diperoleh berdasarkan instrument penelitian, dengan menggunakan tehnik non-tes dan tes. Pengumpulan data dilakukan selama proses pembelajaran.

Langkah-langkah dalam penelitian ini untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan secara garis besar dapat diukur dengan cara sebagai berikut : menilai pembuatan RPP dengan lembar telaah rencana pelaksanaan pembelajaran yang akan di evaluasi oleh kolaborator, proses pelaksanaan pembelajaran dinilai dari lembar pengamatan proses pembelajaran yang dievaluasi oleh kolaborator 1 dan 2, observasi atau pengamatan terhadap penilaian sikap pada pembelajaran siklus 1, 2, dan evaluasi hasil belajar terhadap pelaksanaan pembelajaran siklus 1, 2, dan 3 dengan tes uraian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini adalah adanya perbaikan dalam perencanaan pembelajaran dari siklus I sampai siklus III. Hasil telaah RPP siklus I adalah 76.67% dan 78.89% dengan

kategori cukup sehingga diperlukan perbaikan untuk kegiatan berikutnya terutama pada perumusan indikator, perumusan tujuan pembelajaran, pemilihan materi ajar, pemilihan sumber belajar, pemilihan media pembelajaran, model pembelajaran, dan penilaian. Hasil telaah RPP siklus II adalah 82.22% dan 85.55% dengan kategori baik namun perlu dilakukan perbaikan terutama pada pemilihan media pembelajaran, dan penilaian hasil belajar. Hasil telaah RPP siklus III adalah 91.11% dan 95.55% dengan kategori sangat baik sehingga siklus III skor penilaian perencanaan pembelajaran sudah mencapai indikator keberhasilan dan sudah mencapai titik jenuh.

Perencanaan dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *discovery learning* yaitu peserta didik dalam

kelompok belajar berdiskusi, mengemukakan pendapat dan mengerjakan tugas yang diberikan dan guru sebagai fasilitator dan membimbing peserta didik dalam kesulitan serta memberikan penguatan dan pemahaman tentang materi yang dipelajari.

Di dalam penelitian ini prestasi belajar yang dimaksud adalah dalam ranah kognitif yang terdiri dari mengingat mengerti dan menerapkan. Hal tersebut dapat terlihat pada nilai tes akhir pada masing-masing pembelajaran berbasis masalah dan pembelajaran inkuiri terbimbing. Pengukuran prestasi belajar peserta didik didapatkan dengan menggunakan tes kemampuan akhir yang telah divalidasi terlebih dahulu agar hasil pengukurannya berkualitas baik.

Tabel 2. Hasil Belajar Kognitif Peserta didik dalam Pembelajaran

| Kelas | Persentase Aktif Peserta Didik pada Siklus | | |
|-------|--------------------------------------------|-----|-----|
| | 1 | 2 | 3 |
| IV A | 30% | 40% | 70% |
| IV B | 30% | 45% | 80% |

Hasil Belajar peserta didik mengalami peningkatan dari siklus I

sampai siklus III. Selain hasil belajar peserta didik dalam penelitian

ini diperoleh hasil aktifitas guru dalam mendesain RPP, menyiapkan media pembelajaran dan merancang evaluasi yang tepat menggunakan model pembelajaran *discovery learning*. Peningkatan aktivitas guru mulai dari kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir dinilai dengan menggunakan lembar pengamatan proses pembelajaran yang dinilai oleh kolaborator.

Penilaian instrumen pembelajaran IPS dengan model pembelajaran *discovery learning* setiap siklusnya diukur dengan menggunakan tes berbentuk soal uraian. Evaluasi pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti bertujuan untuk memperoleh data dan informasi yang lengkap mengenai pembelajaran kemudian digunakan sebagai acuan dalam memperbaiki pembelajaran selanjutnya.

Jumlah soal tes uraian pada setiap siklus sebanyak 10 butir soal. Tes uraian menuntut peserta didik untuk mengorganisasikan dan menyatakan jawaban dengan kalimat sendiri. Soal tes uraian yang sudah diujicobakan dapat menunjukkan penilaian instrumen berupa tingkat

kevalidan dan kesahihan instrumen dan dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data karena instrumen sudah baik.

Hasil analisis butir soal dalam penelitian ini diperoleh nilai validitas siklus I yaitu sebesar 0,884, siklus II 0,789, siklus III 0,878. Nilai reliabilitas siklus I sebesar 0,972, siklus II sebesar 0,960, siklus III sebesar 0,991. tingkat kesukaran soal sedang. Daya pembeda soal baik.

Hasil belajar peserta didik yang diperoleh dibandingkan dengan kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan sekolah. Peserta didik dikatakan tuntas apabila hasil belajar mencapai ≥ 70 .

Hasil belajar dengan menerapkan model pembelajaran *discovery learning* dalam penelitian ini yang dicapai berupa aspek kognitif setelah siswa diberi tes, aspek afektif dapat dinilai dari proses pembelajaran. Selain itu hasil penelitian Gusmaweti menunjukkan hasil belajar siswa dengan model pembelajaran *discovery learning* lebih tinggi dari hasil belajar siswa

dengan model pembelajaran secara langsung.

Tabel 3. Persentase Hasil Belajar Kognitif Kelas IV A

| No | Siklus | KKM ≥ 75 | | |
|----|------------|---------------|--------------|-----------|
| | | Jumlah | Persentase % | Rata-rata |
| 1 | Siklus I | 6 | 30 | 62.35 |
| 2 | Siklus II | 8 | 40 | 67 |
| 3 | Siklus III | 14 | 70 | 82,5 |

Tabel 4. Persentase Hasil Belajar Kognitif Kelas IV B

| No | Siklus | KKM ≥ 75 | | |
|----|------------|---------------|--------------|-----------|
| | | Jumlah | Persentase % | Rata-rata |
| 1 | Siklus I | 6 | 30 | 58.13 |
| 2 | Siklus II | 9 | 45 | 67 |
| 3 | Siklus III | 16 | 80 | 80.00 |

Pada siklus I, jumlah peserta didik kelas IV Ayang tuntas dalam pembelajaran adalah 6 dari 20 peserta didik dengan persentase 30% dan rata-rata nilai adalah 62.35 dan kelas IV B 6 dari 20 peserta didik atau 30% dengan rata-rata nilai 58.13 memperoleh nilai tuntas. Pada tahap ini peserta didik belum mampu beradaptasi dengan model pembelajaran yang dilaksanakan oleh peneliti selain itu peneliti belum sepenuhnya mampu merancang skenario pembelajaran secara maksimal sehingga diperlukan perbaikan rencana pembelajaran pada siklus berikutnya.

Pada siklus II ketuntasan belajar kelas IV A 40% atau sebanyak 8 peserta didik yang mendapatkan nilai yang masih belum tuntas dengan rata-rata nilai 67 dan kelas IV B 9 peserta didik atau 45% dengan rata-rata nilai 67 memperoleh nilai yang juga belum tuntas. Meskipun demikian, ada sedikit peningkatan dari pembelajaran di siklus I. Peserta didik hanya memerlukan bimbingan secara inten dan langkah-langkah dalam penyelesaian tugas LKS harus lebih lengkap agar pembelajaran pada siklus berikutnya memperoleh hasil yang maksimal.

Siklus III indikator keberhasilan telah tercapai hal ini dibuktikan

dengan hasil belajar peserta didik kelas IV A mencapai 70% atau rata-rata nilai 82,5 dan kelas IV B mencapai 80% dengan nilai rata-rata 80.00 memperoleh nilai dengan kategori tuntas. Pada siklus ini pembelajaran telah berjalan dengan baik. RPP yang dirancang telah mampu memaksimalkan pembelajaran.

Peningkatan aspek afektif pada kelas IV A dalam pembelajaran dari siklus I pada indikator jujur dan bekerjasama meningkat setiap siklusnya hingga pada siklus III peneliti menyimpulkan indikator jujur dan bekerjasama berhasil sedangkan indikator disiplin dan rasa ingin tahu peserta didik masih rendah dikarenakan peserta didik masih sulit bersikap disiplin dalam belajar berkelompok dan masih perlunya bimbingan guru dalam proses penemuan. Indikator rasa ingin tahu masih rendah dikarenakan peserta didik masih belum berusaha untuk menjawab persoalan pada LKS.

Peningkatan aspek afektif pada kelas IV B dalam pembelajaran dari siklus I pada indikator jujur dan disiplin meningkat setiap siklusnya

hingga pada siklus III peneliti menyimpulkan indikator jujur dan disiplin berhasil sedangkan indikator bekerjasama dan rasa ingin tahu peserta didik masih rendah dikarenakan peserta didik masih belum terbiasa belajar berkelompok dan bekerjasama memecahkan persoalan pada LKS. Indikator rasa ingin tahu masih rendah dikarenakan peserta didik masih belum berusaha menjawab persoalan pada LKS dan masih rendahnya rasa ingin menemukan sendiri jawaban dari masalah.

Berdasarkan hasil analisis dan refleksi pada siklus 1,2 dan 3 dapat disimpulkan bahwa pembelajaran melalui model pembelajaran *discovery learning* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

SIMPULAN

Penelitian ini dapat diambil kesimpulan bahwa pembelajaran menggunakan model *discovery learning* dapat memperbaiki dan meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan meningkatkan

hasil belajar peserta didik SD Negeri 2 Merak Belantung. Dibuktikan dari hasil penelitian yang mampu merancang:

1) RPP yang tepat sesuai dengan kebutuhan peserta didik dengan menggunakan desain ASSURE dan penerapan model pembelajaran *discovery learning* yang diawali dengan mengidentifikasi kebutuhan belajar peserta didik yaitu belum memahami materi prasyarat ciri-ciri dan manfaat kenampakan alam serta ciri-ciri sosial budaya, dilanjutkan dengan pembuatan tujuan pembelajaran dengan mengukur kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan permasalahan yang ingin dicapai, setelah diseleksi materi yang digunakan adalah Kenampakan alam, sosial dan budaya dengan menggunakan media cetak LKS, dan strategi pembelajaran berkelompok dengan model pembelajaran *discovery learning*.

2) Proses pembelajaran mengalami peningkatan aktivitas belajarnya yang melibatkan peserta didik seperti membaca buku, mendengarkan penjelasan guru, menulis, memecahkan soal pada LKS, berdiskusi dalam belajar kelompok, mempresentasikan hasil kerja kelompok dan aktifitas guru dalam mempersiapkan pembelajaran.

3) Hasil pembelajaran IPS dengan model pembelajaran *Discovery* setiap siklusnya meningkat hingga penelitian berakhir pada siklus ketiga lebih dari 75% peserta didik mencapai indikator keberhasilan sesuai dengan $KKM \geq 75$.

4) Kualitas instrument assesmen pembelajaran IPS yang tepat dengan model pembelajaran *discovery* dengan tes bentuk uraian validitas 0,88 dinyatakan valid dan reliabilitas 0,99 dinyatakan reliabel. Tingkat kesukaran soal pada masing-masing siklus rata-rata sedang dan daya pembeda pada masing-

masing siklus dinyatakan soal dapat diterima dengan baik.

12

DAFTAR RUJUKAN

Arends, Richard I. *Learning To Teach*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.

Budiningsih, Asri, 2005 *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : PT Asri Maha Satya.

Dalyono M. 2009. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta : Rineka Cipta.

Dimiyati dan Mudjiono, 2006, *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta : PT Rineka Cipta

Gusmaweti. Peningkatan Hasil Belajar IPA Siswa Melalui Metode “Discovery” Di Kelas VI Sekolah Dasar Negeri 16 Padang
Email: gusma_weti@yahoo.co.id

Krismato. 2005. Yogyakarta : *Beberapa Teknik, Model, dan Strategi Dalam Pembelajaran*.

Trianto, 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta : Kencana.

