

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN DISCOVERY LEARNING
DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA GAMBAR TERHADAP
HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS V SDN 065015
MEDAN TUNTUNGAN T. P 2022/2023**

***THE EFFECT OF DISCOVERY LEARNING LEARNING MODEL
USING PICTURE MEDIA ON SCIENCE LEARNING
OUTCOMES OF STUDENTS IN CLASS V SD
NEGERI 065015 MEDAN TUNTUNGAN.***

Samuel Sebayang, Universitas Quality Medan, Jalan Ngumban Surbakti No
18, Sempakata, Kec. Medan Sumatra Utara 20132
Samuelsebayang75@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA dengan menggunakan menggunakan Model *discovery learning* dengan menggunakan media gambar dan pembelajaran Konvensional pada materi Rantai Makanan kelas V SDN 065015 065015 Medan Tuntungan. Adapun masalah dari sekolah tersebut adalah Model pembelajaran yang digunakan guru dalam pembelajaran IPA masih kurang bervariasi. Jenis penelitian ini adalah quasi eksperimen dan instrument penelitian ini adalah tes. Hasil nilai rata-rata tes akhir yang diperoleh kelas IVA 79 yakni kelas eksperimen dengan menggunakan Model *discovery learning* dengan menggunakan media gambar dan kelas IVB 61 yakni kelas kontrol. Pengujian hipotesis menggunakan uji independen antara dua faktor dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $dk = (2-1)(3-1)=2$ di dapat $x^2 (0,95)(2) = 5,99$. Dari hasil pengujian hipotesis data dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan Model pembelajaran *discovery learning* dengan menggunakan media terhadap hasil belajar IPA materi Rantai Makanan di kelas V SDN 065015 Medan Tuntungan Tahun pelajaran 2022/2023.

Kata kunci: Hasil Belajar, Discovery Learning, Gambar

Abstract

The purpose of this study was to determine the effect of student learning outcomes on science subjects using the discovery learning model using image media and conventional learning in the Food Chain material for class V SDN 065015 065015 Medan Tuntungan. The problem with this school is the learning model used by the teacher. in science learning is still less varied. This type of research is quasi-experimental and the research instrument is a test. The results of the average final test score were obtained by class IVA 79, namely experimental classes using the discovery learning model using media images and class IVB 61, namely the control class. Hypothesis testing used an independent test between two factors with a significant level $\alpha = 0.05$ and $dk = (2-1)(3-1)=2$ obtained $x^2 (0.95)(2) = 5.99$. From

the results of testing the data hypothesis it can be concluded that there is an effect of using the discovery learning model using media on learning outcomes Science of Food Chain material in class V SDN 065015 Medan Tuntungan for the 2022/2023 academic year.

Keyword : Learning Outcomes, Discovery Learning, Picture

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran adalah sebuah sistem karena dapat dipastikan bahwa sumber keberhasilan proses pembelajaran di sekolah/lembaga pendidikan terkait dengan sejumlah komponen yang terlibat didalamnya. Komponen yang dimaksud adalah kurikulum, guru, media, model, metode, siswa serta yang melingkupi proses pembelajaran dan pendidikan itu sendiri. IPA (sains) merupakan mata pelajaran yang wajib bagi siswa Sekolah Dasar (SD) serta merupakan salah satu mata pelajaran yang penting karena termasuk dalam kelompok UAS. Pengalaman pendidikan yang sering dihadapi guru-guru IPA di SD adalah kebanyakan siswa menganggap mata pelajaran IPA sebagai mata pelajaran yang sulit, terlalu banyak hafalan. Salah satu faktor penyebab ketidak tuntasan dalam pembelajaran IPA guru lebih banyak berceramah, sehingga siswa menjadi cepat bosan dan menyebabkan hasil belajar IPA rendah. Selama ini kegiatan belajar mengajar umumnya hanya menghasilkan produk tanpa memperhatikan prosesnya, hal ini disebabkan guru kurang memahami atau kurang persiapan dalam mengajarkan proses pada siswa-siswanya.

Terlalu padatnya target materi pembelajaran yang harus dicapai dari mata pelajaran IPA, sehingga sangat sulit untuk mengembangkan aspek keterampilan proses dalam setiap kegiatan belajar mengajar. Sebagian besar guru baru mampu untuk berupaya mencapai target kurikulum dalam arti menyelesaikan materi pembelajaran, mengevaluasi produk melalui tes formatif dan sumatif (Teguh, 2006). Hal itu ditambah dengan pendapat siswa bahwa pelajaran IPA dianggap sulit, memiliki banyak hafalan sehingga tidak menarik untuk belajar, dan berdampak pada rendahnya hasil belajar yang diperoleh siswa. Rendahnya hasil belajar siswa juga terjadi pada Ujian Akhir Sekolah (UAS) untuk mata pelajaran IPA kelas V dengan nilai rata-rata 6,05 di SD Negeri 065015 Medan Tuntungan, berdasarkan hasil pengamatan peneliti sebagai guru di SD tersebut.

Berdasarkan latar belakang diatas maka dipandang perlu dilakukan penelitian dengan judul: “Pengaruh Model Pembelajaran *Discovey Learning* Dengan Menggunakan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa di Kelas V SD Negeri 065015 Medan Tuntungan”.

DISCOVERY LEARNING

Pembelajaran discovery adalah suatu pendekatan pembelajaran yang efektif dimana siswa aktif dan guru sebagai penunjuk untuk mengarahkan para siswa pada konsep, prinsip, generalisasi atau teori-teori yang akan didapatkan. Dalam pembelajaran discovery guru membimbing siswa dengan cara yang sederhana, menemukan gambaran sehingga siswa menemukan focus, tujuan yang di tentukan. Siswa diberikan sebuah gambaran pertanyaan atau clu dengan cermat, sehingga membuat siswa selalu menemukan jawaban yang benar sehingga target (focus) dapat tercapai.

Menurut Prastowo (2018:23) menyatakan “discovey learning adalah suatu serangkaian kegiatan ataupun aktivitas belajar yang dapat menurut siswanya untuk dapat terlibat secara langsung dengan maksimal, seluruh keberhasilan para siswa untuk mencapai serta dapat menganalisis secara pengorganisasian, kritis, serta logis sampai mereka mendapatkan sebuah penemuan yang baru, pengetahuan yang baru, karakter serta kemampuannya sehingga menghasilkan perubahan karakter pada siswa.

Selanjutnya pembelajaran Discovey learning menurut Hosnan dalam Yudi dan Tego (2020:230) adalah “model pembelajaran guna meningkatkan motivasi dan belajar siswa serta dapat memecahkan sendiri masalah yang sedang dihadapinya”. Sedangkan menurut Pramita (2020:184) menyatakan bahwa “model discovey learning biasa mengarahkan siswa supaya lebih aktif dalam menemukan konsep melewati sebagian rangkaian data ataupun informasi yang di dapatkan melalui hasil observasi maupun experiment yang dilakukan”. Adapun pemaparan pendapat menurut Sukmanasa dan Damayanti (2019:17) bahwa “model discovey learning dapat memberikan kesempatan untuk siswa supaya dapat belajar secara lebih aktif, kreatif, dan menarik. Siswa dapat menemukan dan mencari jawaban sendiri melalui percobaannya tanpa harus selalu mendapat bantuan dari guru”.

Model pembelajaran Discovey learning adalah pembelajaran yang bisa merangsang keahlian siswa dalam pemecahan masalah melewati pengolahan data yang sudah di kumpulkan guna membuktikan konsep-konsep yang terlibat di dalam lingkungan saat belajar Ishak, Dwy dan Nyoman (2017:6). Menurut Maharani dan Hardini (2017:552) “model pembelajaran discovey learning merupakan pembelajaran yang materinya tidak langsung di sampaikan kepada siswa, namun model pembelajaran discovey learning mengikutsertakan siswanya untuk dapat terlibat langsung dalam proses pembelajaran sehingga siswa menjadi lebih aktif serta dapat menemukan sendiri konsep pembelajarannya”. Sedangkan menurut Kristin dan Rahayu (2016:89) bahwa “model pembelajaran discovey learning merupakan model mengajar yang konsepnya bisa di atur pengajarnya sedemikian rupa, sehingga siswa mendapatkan pengetahuan yang sebelumnya disampaikan oleh guru bisa sebagian maupun seluruhnya ditemukan sendiri.

Berdasarkan beberapa pemaparan para ahli di atas, penulis menyimpulkan bahwa model pembelajaran discovey learning menjadikan suatu konsep pembelajaran yang di mana guru tidak memberikan pembelajaran secara keseluruhan dan hanya memberi kesimpulan pada akhir pembelajaran. Proses pembelajaran yang disederhanakan dapat menjadikan kegiatan pembelajaran yang cukup bermakna ketika dijalankan dengan keseriusan sehingga siswa nantinya akan menjadai biasa dalam menggali kemampuannya sendiri, menyelidiki, serta memecahkan masalahnya sendiri dari rasa keingintahuannya menjadi pendapat yang dikemukakannya menjadi sebuah jawaban.

METODE PENELITIAN

Adapun metode penelitian yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Peneliti menyusun RPP untuk materi pelajaran IPA kelas V semester 2 dengan materi pokok rantai makanan untuk kelompok eksperimen 1 dan 2
2. Melaksanakan pre test yang sudah divalidkan pada siswa sebelum pokok bahasan diajarkan untuk mengetahui kemampuan awal siswa.
3. Melaksanakan pembelajaran pada dua kelas yaitu:
4. Pada kelas yang menggunakan model pembelajaran *discovery learning* dengan menggunakan media pada pembelajaran IPA

5. Pada kelas yang menggunakan model pembelajaran *discovery learning* tidak menggunakan media
6. Melaksanakan post test Setelah pembelajaran selesai, peneliti akan melakukan post test untuk mengetahui kemampuan akhir siswa pada kelas yang menggunakan model pembelajaran *discovery learning* dengan media pembelajaran pada pembelajaran IPA dan pembelajaran yang menggunakan model *discovery learning* tidak menggunakan media.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 065015 Medan Tuntungan tahun ajaran 2022/2023 semester genap di kelas VA dan kelas VB yang jumlah siswa sebanyak 36 siswa. Peneliti melaksanakan penelitian dengan melakukan pembelajaran di kelas VA dan kelas VB. Setelah melaksanakan penelitian, selanjutnya peneliti melakukan analisis data hasil belajar kelas yang diajarkan dengan Model pembelajaran *discovery learning* dengan menggunakan media dan kelas yang diajar dengan Model pembelajaran *discovery learning* tanpa menggunakan media. Nilai rata-rata kelas VA sebagai kelas Eksperimen yang diajarkan dengan Model pembelajaran *discovery learning* dengan menggunakan media yaitu 79 dan nilai rata-rata kelas VB sebagai kelas Kontrol yang diajar dengan Model pembelajaran *discovery learning* tanpa menggunakan media yaitu 61.

Sebelum melakukan pengujian hipotesis maka terlebih dahulu dicari uji persyaratan analisis data yaitu uji normalitas dan uji homogenitas Varians. Data hasil belajar kelas yang diajar dengan Model pembelajaran *discovery learning* dengan menggunakan media yang di uji kenormalannya dengan uji Liliefors di peroleh $L_0 = 0,1427 < L(0.05)(18) = 0.200$ untuk $\alpha = 5\%$ dari jumlah siswa 18, maka H_0 diterima, sehingga data hasil belajar yang diajar dengan Model pembelajaran *discovery learning* dengan menggunakan media berdistribusi normal. Dan data hasil belajar kelas yang diajar dengan Model pembelajaran *discovery learning* tanpa menggunakan media yang diuji kenormalannya dengan uji lilliefors diperoleh $L_0 = 0,1272 < L(0.05)(23) = 0,200$ untuk $\alpha = 5\%$ dari jumlah siswa 18, maka H_0 diterima, sehingga data hasil belajar yang diajar dengan Model pembelajaran *discovery learning* tanpa menggunakan media berdistribusi normal.

Selanjutnya data hasil belajar kelas yang diajar dengan Model pembelajaran discovery learning dengan menggunakan mediadan data hasil belajar kelas yang diajar dengan Model pembelajaran discovery learning tanpa menggunakan media yang diuji Homogenitas Varians dengan uji F diperoleh hasil $F = 1,830 < F(0.05)(17)(17) = 2,03$ untuk $\alpha = 5\%$, $n_1 = 18$ $n_2 = 18$. Maka H_0 diterima, sehingga data hasil belajar kelas yang diajar dengan Model pembelajaran discovery learning dengan menggunakan mediadan kelas yang diajar dengan Model pembelajaran discovery learning tanpa menggunakan media mempunyai Varians yang homogen.

Setelah diuji, data hasil belajar di dua kelas yaitu kelas yang diajar dengan Model pembelajaran discovery learning dengan menggunakan media dan kelas yang diajar dengan Model pembelajaran discovery learning tanpa menggunakan media berdistribusi normal dan homogen, maka dapat dilanjutkan dengan pengujian hipotesis dengan rumus uji independen antara dua faktor data hasil belajar kelas yang diajar dengan Model pembelajaran discovery learning dengan menggunakan mediadang kelas yang diajar dengan Konvensional, sehingga diperoleh hasil $\chi^2 = 11,96 > 5,99$ karena $\chi^2 >$ maka H_0 ditolak H_1 diterima. Sehingga dapat dinyatakan bahwa ada pengaruh penggunaan Model pembelajaran discovery learning dengan menggunakan media terhadap hasil belajar IPA materi Rantai Makanan di kelas V SDN 065015 Medan Tuntungan Tahun pelajaran 2022/2023.

Berdasarkan uraian di atas, dapat dinyatakan bahwa Model pembelajaran discovery learning dengan menggunakan media berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa, sehingga di mana dalam melibatkan siswa saat penyampaian materi dengan menggunakan media sangat bagus menarik siswa agar lebih mengerti dan dapat lebih memahami materi sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa, karena dengan Model pembelajaran discovery learning dengan menggunakan media siswa dapat lebih mampu berpikir interaktif, kreatif dan semakin semangat dalam pembelajaran IPA pada mteri rantai makanan.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data dan pengujian hipotesis penelitian yang dilaksanakan di kelas V SDN 065015 Medan Tuntungan Tahun Ajaran 2022/2023 dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa dengan menggunakan pembelajaran *discovery learning*

dengan menggunakan media terhadap pembelajaran IPA di kelas V SDN 065015 Medan Tuntungan Tahun pelajaran 2022/2023 diperoleh nilai rata-rata 79.

2. Hasil belajar siswa dengan menggunakan pembelajaran *discovery learning* dengan tanpa menggunakan media terhadap pembelajaran IPA di kelas V SDN 065015 Medan Tuntungan Tahun pelajaran 2022/2023 diperoleh nilai rata-rata 61.
3. Ada pengaruh penggunaan Model pembelajaran *discovery learning* dengan menggunakan media terhadap hasil belajar IPA materi Rantai Makanan di kelas V SDN 065015 Medan Tuntungan Tahun pelajaran 2022/2023

DAFTAR PUSTAKA

- Ayuningtyas, A. E., Slameto, S., & Dwikurnaningsih, Y. (2017). Evaluasi Program Pelatihan In House Training (IHT) di Sekolah Dasar Swasta. Kelola: *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 4(2), 171-183.
- Cahyono, H. (2019). Faktor-faktor kesulitan belajar siswa MIN Janti. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(1), 1-4.
- Damayanti, D. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Tema Kegemaranku Melalui Model Pembelajaran *Discovery Learning*. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (JPPGuseda)*, 2(1), 16-20.
- Gunawan, Y. I. P. (2018). *Pengaruh motivasi belajar terhadap keaktifan siswa dalam mewujudkan prestasi belajar siswa*. *Khazanah Akademia*, 2(1), 74-84.
- Hairun, Y. (2020). *Evaluasi dan penilaian dalam pembelajaran*. Deepublish.
- Hamalik, O. (2015). *Kurikulum dan Pembelajaran* (Cet. 15). PT Bumi Angkasa.
- Hosnan, M., & Taufik, M. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Aktif Tipe
- Card Sort Terhadap Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas IV. Primary: *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(3), 377-386.
- Ishak, M., Jekti, D. S. D., & Sridana, N. (2017). Pengaruh Penerapan Pendekatan Saintifik Menggunakan Model Pembelajaran *Discovery* Dan Kooperatif Tipe Stad Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik SDN 13 Ampenan. *Jurnal Pijar Mipa*, 12(1).
- J., Jufri, A. W., Muhlis, M., & Bachtiar, I. (2020). *Pengembangan Instrumen Keterampilan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran IPA di SMP*. *Jurnal Pijar Mipa*, 15(1), 13-19.
- Kristin, F., & Rahayu, D. (2016). Pengaruh penerapan model pembelajaran *discovery learning* terhadap hasil belajar IPS pada siswa kelas 4 SD. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 6(1), 84-92.

- Prasetyo, M. B., & Rosy, B. (2021). Model Pembelajaran Inkuiri Sebagai Strategi Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(1), 109-120.
- Rusmono, R. (2018). *Pengembangan pembelajaran berbasis blended learning pada mata pelajaran etimologi multimedia*. JTP-Jurnal Teknologi Pendidikan, 20(2), 152-165.
- Sagala, H. S., & Sos, S. (2016). Memahami organisasi pendidikan: *Budaya dan reinventing, organisasi pendidikan*. Prenada Media.
- Suardi, M. (2018). *Belajar & pembelajaran*. Deepublish.
- Sugiyono, S. (2017). Pengaruh Store Atmosphere, Hedonic Motive Dan Service Quality Terhadap Keputusan Pembelian. *Jurnal Ilmu Dan Riset Manajemen (JIRM)*, 6(10).
- Sumiati & Asra, S. (2016). *Learning Methods*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Susanto, A., & Yulianingsih, I. (2021, November). *Pengembangan Permainan Edukasi Laga Oprasia Berbasis Gamification in Education Pada Pembelajaran IPA SD*. In Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ (Vol. 2021).
- Vaalma, C., Buchholz, D., Weil, M., & Passerini, S. (2018). A cost and resource analysis of sodium-ion batteries. *Nature reviews materials*, 3(4), 1-11.
- Weil, M., & Schebek, L. (2012). Tracing the fate of lithium—The development of a material flow model. *Resources, Conservation and Recycling*, 63, 26-34