

Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Implementasi Model Pembelajaran *Discovery Learning* di Sekolah Dasar Kota Banda Aceh

Lili Kasmini*, Ilfiani Munthe

STKIP Bina Bangsa Getsempena, Indonesia
Lilikasmini.gets@gmail.com*

Abstract: *This study is an experimental study conducted at SD N 55 Banda Aceh, after making observations on the learning process of students pointing to less than optimal results. It can be seen from the learning results before the application of the Discovery Learning model the average learning outcome is 37 while the average obtained after the application of discovery learning model is 73. In addition, based on the results of hypothetical calculations that have been determined by the rules of acceptance of hypotheses, thank H_a if $t_{hitung} > t_{tabel}$, as for the result obtained is with the degree of freedom ($dk = n-1 = 34-1 = 33$) and the significant value is $\alpha = 0.05$, for this calculation t_{tabel} is 2,19. from the calculation above using t -tests shows that $t_{hitung} > t_{tabel}(2,19 > 1,697)$.*

Key Words: *Discovery learning model; learning outcomes*

Abstrak: IPA merupakan pembelajaran yang sangat dekat kaitannya dengan kehidupan manusia, banyak instrumen alam yang terlibat langsung dalam proses belajar mengajar. Salah satu tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat pengaruh dari model Discovery Learning terhadap hasil belajar peserta didik, model pembelajaran Discovery Learning merupakan suatu proses belajar yang dapat melibatkan mental dan juga fisik peserta didik, sehingga pembelajaran yang diperoleh dapat bertahan lama dalam ingatan peserta didik. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yang dilakukan di SD N 55 Banda Aceh, setelah melakukan pengamatan pada proses pembelajaran peserta didik menunjukkan hasil yang kurang optimal. Hal itu dapat dilihat dari hasil belajar sebelum penerapan model Discovery Learning rata-rata hasil belajar yaitu 37 sedangkan rata-rata yang diperoleh setelah penerapan Model Discovery Learning yaitu 73. Selain itu, berdasarkan hasil perhitungan hipotesis yang telah ditentukan oleh aturan penerimaan hipotesis, terima H_a jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, adapun hasil yang diperoleh adalah dengan derajat kebebasan ($dk = n-1 = 34-1 = 33$) dan nilai signifikan adalah $\alpha = 0,05$, untuk perhitungan ini t_{tabel} adalah 2,19. dari perhitungan di atas menggunakan uji- t menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}(2,19 > 1,697)$. Hasil analisis rata-rata N-gain yang diperoleh mencapai 50 yang dikategorikan sedang hal ini berarti hasil belajar siswa melalui model pembelajaran discovery learning dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA.

Kata kunci: Model discovery learning; hasil belajar

Pendahuluan

Perkembangan zaman pada era globalisasi menuntut adanya sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas. Upaya untuk mewujudkan SDM yang berkualitas yaitu dengan adanya pendidikan. Pendidikan mempunyai pengaruh besar untuk memperbaiki dan memajukan kualitas SDM baik secara intelektual maupun moral melalui proses pembelajaran (Zulela, 2016). Peranan pendidikan yaitu untuk memberikan pengalaman belajar dan mengembangkan berbagai potensi yang ada dalam diri manusia secara optimal. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran harus benar-benar terarah agar sesuai dengan fungsi dan tujuan

pendidikan yang telah ditetapkan. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab II Pasal 3, menjelaskan bahwa:

Salah satu aspek yang penting bagi ketercapaian tujuan pembelajaran yaitu terciptanya komunikasi yang baik antara guru dengan peserta didik (Su'udiah et al., 2016). Menurut (Susanti, 2017) Proses belajar adalah mempengaruhi Peserta didik agar dapat menyesuaikan diri sendiri terhadap lingkungannya, sehingga menimbulkan perubahan dalam dirinya yang memungkinkan berfungsi dalam kehidupan masyarakat. Tujuan pengajaran adalah mengarahkan proses ini sehingga sasaran dari perubahan tingkah laku dapat tercapai dalam tujuan belajar sebagaimana yang diinginkan (Anzar & Mardhatillah, 2017).

Namun realita yang ditemui dilapangan yang dilakukan oleh peneliti pada saat melakukan Program Pengalaman Lapangan (PPL) pada bulan Agustus hingga September, pada saat itu peneliti di perkenankan untuk mengobservasi seluruh kelas. Setelah melakukan observasi terhadap beberapa kelas, peneliti dapat melihat bahwa guru lebih dominan dalam menyajikan pembelajaran dan Peserta didik sering kali dijadikan sebagai objek pendengar sehingga terkesan kurang aktif dalam belajar. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di SD Negeri 55 Banda Aceh, yang terletak di daerah Pineung, yang berada disebelah jalan raya dan memiliki suatu tujuan sebagai sekolah pelopor dan misi untuk mengembangkan ber fikir positif serta inovatif, tepatnya observasi ini dilakukan di kelas 4, terlihat bahwa guru lebih dominan sebagai pusat pembelajaran. Pada tema 3 tentang peduli makhluk hidup sub tema 2 keberagaman makhluk hidup di lingkunganku, Peserta didik terlihat kurang berpartisipasi dalam proses belajar. Mereka belum mampu membedakan beberapa tumbuhan maupun hewan yang ditanyakan oleh guru, selain itu mereka masih terlihat terpaku pada penjelasan guru dari pada memberikan pendapat sendiri. Sehingga guru lebih banyak memberikan bahan pembelajaran yang kurang memancing keaktifan Peserta didik dalam menangkap pembelajaran, selain itu menyebabkan proses belajar mengajar terlihat monoton dan masih terbilang konvensional.

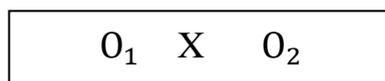
Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan dengan guru sebelumnya, terlihat bahwa pembelajaran masih berpusat kepada guru (*Student Centre*) dan kurang aktif dalam memberikan respon dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil belajar yang didapatkan pada kelas IV tahun lalu, diperoleh hasil belajar khususnya kognitif masih berlangsung kurang aktif, karena kurangnya kontribusi peserta didik dalam berlangsungnya proses pembelajaran. Dengan dibantu oleh model konvensional, guru menjelaskan materi pembelajaran kepada peserta didik. Sama halnya dengan pembelajaran yang diterapkan saat ini, pembelajaran yang dialami peserta didik masih monoton dan kurang berkembang dalam segi memecahkan masalah hingga pengetahuan yang bersifat lebih ilmiah. Hasil dari proses belajar pun menjadi kurang optimal. Sehingga peneliti memiliki data yang cukup memberikan informasi, bahwa banyak dari peserta didik yang belum bisa memahami konsep dalam pembelajaran. Bahkan untuk tingkat pembelajaran yang menggunakan fasilitas yang telah tersedia di sekitar mereka, ada beberapa pelajaran yang menerapkan pelajaran yang ramah dengan lingkungan dan mudah untuk dijangkau oleh peserta didik. Salah satu muatan pembelajaran yang sangat membutuhkan belajar secara langsung terdapat pada materi Hewan dan Tumbuhan yang ada di Sekitar Rumahku.

Berdasarkan kajian literatur terdahulu menyebutkan bahwa model pembelajaran discovery learning ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Glanz et al., 2007), selain itu model pembelajaran ini juga dapat meningkatkan keterampilan sains siswa beserta kreatifitas siswa (Wardani, 2010)

Model discoveri merupakan model pembelajaran yang menitik beratkan pada bidang aktivitas Peserta dididalam belajar. Model pembelajaran Discovery cocok untuk dipakai dalam pembelajaran IPA, karena melalui model Discovery peserta didik akan terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran yang mampu mengembangkan pengetahuannya melalui kegiatan yang dialaminya sehingga peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran (Laila et al., 2016). Suatu penemuan ilmiah dapat dikatakan paling sulit dalam ilmu data, dimana tujuan utamanya adalah memahami bukan hanya untuk berkolerasi hal itu yang membuat fenomena tersebut sangat berinteraksi daripada indeviden, yang mana penemuan baru tersebut harus di integrasikan dengan teory yang ada. Dengan menerepakan model pembelajaran Discovery peserta didik diharapkan dapat belajar lebih efektif dan dapat membuat peserta didik belajar lebih bersemangat yang dapat memberikan efek positif terhadap hasil belajar dan pemahaman peserta didik.

Metode

Jenis penelitian yang dipakai dalam penelitian ini adalah bentuk *pre-Experimental design*. Penelitian bentuk *pre-Experimental* ini digunakan karena melihat dari realitanya bahwa masih terdapat variabel luar yang memengaruhi variabel dependen, Hal ini dapat terjadi karena tidak adanya variabel kontrol, dan sampel tidak dipilih secara random. Adapun design yang digunakan dalam penlitian ini adalah jenis *One-Group Pretest –Posttest Design* (Sugiyono, 2017)



Keterangan:

O_1 = nilai *Pretest*

O_2 = nilai *Posttest*

X = Perlakuan

Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV SD Negeri 55 Banda Aceh, sample dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV yang berjumlah 34 orang.

Adapun Prosedur Penelitian sebagai berikut:

- a. Tahap Persiapan
- b. Tahap Inti (Pemberian masalah)
- c. Tahap Akhir (Kesimpulan)

Teknik yang dapat digunakan adalah tes hasil belajar. Tes tersebut dilkakukan dua kali yaitu *pre test* sebelum perlakuan dan *post test* setelah perlakuan. Perlakuan yang dilakukan

adalah penggunaan model *Discovery Learning* pada pembelajarab IPA di kelas IV SD Negeri 55 Banda Aceh.

Hasil dan Pembahasan

Hasil Uji Instrument

1. Uji Validitas

Uji validitas dilakukan dengan cara menghitung korelasi masing-masing item (soal) dengan skor totalnya. Rumus yang digunakan adalah korelasi *product moment*. Adapun hasil perhitungan validitas instrumen selengkapnya dapat dilihat pada lampiran tabel validitas instrumen pada taraf $\alpha = 5\%$ dengan $df = (N-2)$ diperoleh $r_{tabel} = 0,3291$.

Tabel 2. Uji instrument Validitas Soal

No	Nilai	Interprestasi	Keterangan
1	0,286	Tidak valid	Tidak Diambil
2	0,835	Valid	Diambil
3	0,547	Valid	Diambil
4	0,297	Tidak Valid	Tidak Diambil
5	0,662	Valid	Diambil
6	-0,061	Tidak Valid	Tidak Diambil
7	0,296	Tidak Valid	Tidak Diambil
8	0,495	Valid	Diambil
9	0,313	Tidak Valid	Tidak Diambil
10	0,570	Valid	Diambil
11	0,381	Valid	Diambil
12	0,343	Valid	Diambil
13	0,421	Valid	Diambil
14	0,391	Valid	Diambil
15	0,052	Tidak Valid	Diganti
16	0,424	Valid	Diambil
17	0,300	Valid	Diambil
18	0,480	Valid	Diambil
19	0,386	Valid	Diambil
20	0,051	Tidak Valid	Diganti

2. Uji Realibilitas

Uji reabilitas digunakan untuk mengetahui kekonsisten tes yang akan digunakan. Rumu yang diguankan untuk mencari realibilitas ini adalah meggunakan rumus KR-20, dengan $r_{tabel} = 0,349$. Setelah melakukan perhitungan, r_{hitung} yang diperoleh adalah 1,021 maka dapat disimpulkan bahwa tes menggunakan soal terebut memiliki reliabilitas yang tinggi atau reliabel.

Tes Hasil Belajar

Peningkatan belajar IPA dalam materi keberagaman makhluk hidup dilingkunganku, dapat dilihat dari tes awal dan tes akhir yang dilakukan. Adapun perbedaannya dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 3. Hasil *pree test* dan *post test*.

No	Identitas Peserta didik	Data	
		Pree Test	Post Test
1	MA	30	70
2	CA	40	70
3	MZ	20	100
4	SR	20	50
5	UI	40	50
6	JN	50	60
7	FI	30	80
8	MH	50	80
9	FK	40	80
10	SY	10	50
11	BA	30	90
12	MAT	20	80
13	ML	30	100
14	AZ	30	80
15	RI	40	80
16	JM	50	100
17	UM	20	70
18	MW	10	60
19	TK	20	70
20	NY	70	70
21	ZA	50	90
22	RD	50	90
23	SA	50	70
24	SN	40	80
25	AN	30	70
26	FN	30	30
27	IN	30	80
28	BJ	30	70
29	Af	40	80
30	AL	70	70
31	TA	50	90
32	MZ	60	80
33	FL	60	70
34	ZL	50	80
Jumlah		1290	2540

Analisis hasil Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan bertujuan untuk mengetahui apakah data tes kemampuan awal dengan kemampuan akhir berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Sebelum melakukan uji normalitas, hal yang dilakukan lebih dulu yaitu, menghitung distribusi frekuensi untuk melihat rentang kelas dan panjang kelas. Adapun cara menghitungnya adalah sebagai berikut.

1) Uji Normalitas Data *Pree Test*

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak.

Tabel 4. Tabel uji normalitas *pree test*

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		VAR00001
N		34
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	37.9412
	Std. Deviation	15.52699
Most Extreme Differences	Absolute	.166
	Positive	.166
	Negative	-.134
Kolmogorov-Smirnov Z		.968
Asymp. Sig. (2-tailed)		.306
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		

Berdasarkan uji normalitas dengan menggunakan uji statistik *One-Sample Kolmogorov-Smirnov* persi 20. *Test* diperoleh nilai *Kolmogorov-Smirnov* diperoleh nilai mean nya yaitu 37, 94 dan untuk standar deviasi adalah 15,52. Selain itu, Asymp. Sig.(2-tailed) menunjuk kan sebesar 0,306 > signifikansi 5% atau 0,05 dari jumlah N=34, maka dapat disimpulkan data berdistribusi normal.

Setelah diketahui bahwa sample penelitian berdistribusi normal, selanjutnya dilakukan uji hipotesis menggunakan uji-t (Sugiyono, 2017). Data yang digunakan untuk uji hipotesis ini adalah data hasil *pree test* dan *post test* peserta didik kelas IV SD N egeri 55 Banda Aceh. Hasil uji-t dapat dilihat sebagai berikut:

$$t = \frac{x - \mu}{\frac{s}{\sqrt{n}}}$$

$$t = \frac{74,70 - 70}{\frac{15,22}{\sqrt{34}}}$$

$$t = \frac{5,7}{2,6}$$

$$t = \frac{5,7}{2,6}$$

$$t = 2,19$$

N = 34
 X = 73,70
 μ = 70
 S = 15,22

Keterangan:

- t = Nilai t yang di hitung (t_{hitung})
- x = Nilai rata-rata
- μ = Nilai yang dihipotesiskan (KKM = 70)
- s = Standar deviasi
- n = Banyaknyasubjek

Berdasarkan perhitungan hipotesis di atas didapatkan t_{hitung} = 2,19 dengan derajat kebebasan (dk = n-1 = 34-1= 33) dan nilai signifikan adalah α = 0,05, untuk perhitungan ini

t_{tabel} adalah 2,19. Berdasarkan apa yang telah ditentukan oleh aturan penerimaan hipotesis, terima H_a jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, dari perhitungan di atas, jelas bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,19 > 1,697$). Pernyataan ini menunjuk kan bahwa H_a diterima. Oleh karena itu terdapat perbedaan hasil tes awal dan tes akhir, yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model *discovery Learning* terhadap hasil belajar IPA pada materi keberagaman makhluk hidup di lingkunganku di SD Negeri 55 Banda Aceh. Sesuai dengan kesimpulan yang telah diputuskan, maka dapat digeneralisasikan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima (Hakim & Windayana, 2016).

Hasil Analisis N-Gain

Hasil perhitungan yang dilakukan dengan menggunakan N-gain bertujuan untuk melihat peningkatan dari hasil belajar Peserta didik setelah menggunakan model *Discovery Learning*. Hasil dari perhitungan N-gain dapat dilihat dari tabel dibawah ini:

Tabel 5. Hasil Analisis N-Gain Hasil Belajar IPA

No	Identitas Peserta didik	Data		Gain	N-Gain	Kategori N-Gain
		Pre Test	Post Test			
1	MA	30	70	40	57,14	sedang
2	CA	40	70	30	50	sedang
3	MZ	20	100	80	100	tinggi
4	SR	20	50	30	37,5	sedang
5	UI	40	50	10	16,66	rendah
6	JN	50	60	10	20	rendah
7	FI	30	80	50	71,42	tinggi
8	MH	50	80	30	60	sedang
9	FK	40	80	40	66,66	sedang
10	SY	10	50	40	44,44	sedang
11	BA	30	90	60	85,71	tinggi
12	MAT	20	80	60	75	tinggi
13	ML	30	100	70	100	tinggi
14	AZ	30	80	50	71,42	tinggi
15	RI	40	80	40	66,66	sedang
16	JM	50	100	50	100	tinggi
17	UM	20	70	50	62,5	sedang
18	MW	10	60	50	55,55	sedang
19	TK	20	70	50	62,5	sedang
20	NY	70	70	0	0	rendah
21	ZA	50	90	40	80	tinggi
22	RD	50	90	40	80	tinggi
23	SA	50	70	20	40	sedang
24	SN	40	80	40	66,66	sedang
25	AN	30	70	40	57,14	sedang
26	FN	30	30	0	0	rendah
27	IN	30	80	50	71,42	tinggi
28	BJ	30	70	40	57,14	sedang
29	Af	40	80	40	66,66	sedang
30	AL	70	70	0	0	rendah
31	TA	50	90	40	80	tinggi
32	MZ	60	80	20	50	sedang
33	FL	60	70	10	25	rendah
34	ZL	50	80	30	60	sedang
		Jumlah				

No	Identitas Peserta didik	Data		Gain	N-Gain	Kategori N-Gain
		Pree Test	Post Test			
		1290	2540			

Pada tabel diatas, dapat dilihat hasil analisis N-gain yang diperoleh melalui pree test dan post test yang telah dilakukan. Berdasarkan data yang dianalisis, N-gain menunjukkan adanya perbedaan atau pun peningkatan yang terjadi pada kedua tes yang dilakukan. Perbedaan tersebut dapat dilihat pada tabel 4.5 dibawah ini.

Tabel 6. Rekapitulasi Analisis N-Gain

No	Data Test		Gain	N-Gain	
	Pree	Post		Angka	Kategori
Jumlah	1290	2540	1250	1937,26	-
Rata2	38	75	37	50	Sedang

Berdasarkan tabel diatas, dapat dilihat perbedaan yang dihasilkan melalui model *Discovery Learning* dalam pembelajaran IPA. Hal itu dapat dilihat dari nilai rata-rata yang didapatkan melalui *pree test* adalah 38 sedangkan nilai rata-rata pada *post test* adalah 75, selain itu N-gain menunjukkan nilai rata-rata adalah sebesar 50 yang di kategorikan sedang. Perbandingan peningkatan *pree test* dan *post test* untuk setiap kategori peningkatan *N-Gain* di tunjukkan padaTabel:

Tabel 7. Rekapitulasi Persentase N-Gain

Kategori	Jumlah	Persentase (%)
Tinggi	11	32
Sedang	17	50
Rendah	6	18

Berdasarkan Tabel terlihat bahwa perolehan *n-gain* terhadap hasil belajar IPA peserta didik mencapai 32% pada kategori tinggi yaitu 11 orang Peserta didik. Pada kategori sedang mencapai 50% yaitu 17 orang Peserta didik, dan yang mencapai kategori rendah hanya 6 orang saja. Hal ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar yang dialami oleh peserta didik setelah menerapkan model *Discovery Learning* pada kelas IV di SD N 55 Banda Aceh.

Implementasi penggunaan model *Discovery Learning* dalam pembelajaran IPA dikelas IV di SD Negeri 55 Banda Aceh merupakan pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara langsung memahami materi keberagaman makhluk hidup dilingkunganku. Sejalan dengan hal itu, hasil pengalaman belajar peserta didik menjadi lebih bermakna dan berkesan sehingga dapat memberikan efek bertahan lama dalam memori Peserta didik.

Berdasarkan hasil analisis data diperoleh proses pembelajaran dengan penggunaan model *Discovery Learning* skor rata-rata terakhir mencapai 74,70. Hal ini menunjukkan bahwa

terdapat pengaruh penggunaan model *Discovery Learning* keberagaman makhluk hidup di lingkungan pada kelas IV SD Negeri 55 Banda Aceh.

Berdasarkan hasil analisis pada tes akhir, menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang dihasilkan melalui model *discovery learning* yaitu, pengujian yang berlaku sesuai dengan aturan penerimaan hipotesis, terima H_a jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, dan sebaliknya. Pada uji hipotesis yang dilakukan di atas menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $t_{tabel} (2,19 > 1,697)$ yang berarti bahwa H_a diterima. Selain itu pada hasil analisis N-gain yang dilakukan terlihat peningkatan yang terjadi pada hasil belajar rata-rata yang diperoleh pada pre test adalah 38 dan pada post test naik menjadi 75, pada rata-rata N-gain memperoleh nilai 50 yang dikategorikan sedang. Hal itu dapat diartikan bahwa model *discovery learning* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar Peserta didik kelas IV pada materi keberagaman makhluk hidup di lingkungan.

Pembelajaran IPA, merupakan pembelajaran yang bisa dikatakan indikator dalam kehidupan manusia, karena bahan yang dibahas pada pelajaran tersebut merupakan peristiwa yang selalu berkaitan dengan manusia, sehingga hal tersebut sangat perlu untuk dibahas, dipelajari dan juga dipahami oleh manusia itu sendiri. Peningkatan hasil belajar IPA Peserta didik terlihat nyata setelah diterapkan pembelajaran melalui model *Discovery Learning*. Peserta didik sangat tertarik untuk belajar secara langsung dengan cara berinteraksi dengan lingkungan, berdasarkan pengalaman mereka sehari-hari dan mengkaitkan materi dengan percobaan langsung. Materi keberagaman di lingkungan sangat tepat diajarkan dengan menggunakan model *Discovery Learning*.

Hal ini sesuai dengan penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti sebelumnya, (Pryoutomo, 2017) mengatakan bahwa ada pengaruh yang dihasilkan melalui model *Discovery Learning* pada peserta didik kelas IV di SD N Ngilo-ilo pada pelajaran IPA. Dalam hasil belajar Peserta Didik yang dapat dilihat dari kenaikan tingkat ketuntasan belajar yang semula 50% hingga menjadi 70%. Selain itu, Penelitian yang dilakukan di Gudangkopi 1. Berdasarkan hasil perencanaan, observasi dan pembahasan, dapat direkomendasikan bahwa model *Discovery Learning* sebagai salah satu alternatif dalam meningkatkan hasil belajar Peserta didik. Hal ini dapat dilihat dari ketuntasan hasil tes siklus I ada 7 peserta didik 26,92% siklus II ada 17 peserta didik 65,38% dan pada siklus ke III 23 peserta didik mencapai 88,46%. Kemudian, Dilihat dari proses dan tes hasil belajar yang dilakukan pada peserta didik kelas V SD N 124 Baruasangan, terdapat peningkatan yang terjadi dalam pembelajaran, dapat dilihat dari siklus I dengan rata-rata skor 68,57% kemudian pada siklus kedua nilai rata-rata nya adalah 85,71% dengan nilai tertinggi 100 dan terendah 70.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan dari penelitian pada bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa model *Discovery Learning* yang diterapkan di kelas IV SD pada pembelajaran IPA menunjukkan adanya pengaruh. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata N-gain yang mencapai 50 yang dikategorikan sedang. Peningkatan hasil belajar menggunakan model *Discovery Learning* dapat dilihat dari uji hipotesis yang dilakukan, yaitu $t_{hitung} > t_{tabel} (2,19 > 1,691)$ yang menunjukkan berarti H_a diterima, dan H_o ditolak.

Daftar Rujukan

- Anzar, S. F., & Mardhatillah. (2017). *Analisis Kesulitan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas V Sd Negeri 20 Meulaboh Kabupaten Aceh Barat Tahun Ajaran 2015 / 2016*. 4(1), 53–64.
- Glanz, J., Shulman, V., & Sullivan, S. (2007). Impact of Instructional Supervision on Student Achievement: Can We Make the Connection?. *Online Submission*, 1–28.
- Hakim, A. R., & Windayana, H. (2016). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD. *EduHumaniora | Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*. <https://doi.org/10.17509/eh.v4i2.2827>
- Laila, Q. N., Tinggi, S., Tarbiyah, I., Al, N., & Mojokerto, H. (2016). PEMBELAJARAN TEMATIK TERPADU PADA JENJANG SD/MI. *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI*.
- Su'udiah, F., Degeng, I., & Kuswandi, D. (2016). Pengembangan Buku Teks Tematik Berbasis Kontekstual. *Jurnal Pendidikan - Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 1(9), 1744–1748. <https://doi.org/10.17977/jp.v1i9.6743>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif*. Alfabeta.
- Susanti. (2017). *Peran guru untuk mewujudkan generasi emas yang berkarakter*. 1(1), 16–19.
- Wardani, K. (2010). Peran Guru Dalam Pendidikan Karakter Ki Hadjar Dewantara. *Proceedings of The 4rd International Confrence on Teacher Education; Join Confrence UPI & UPSI, November*, 230–239.
- Zulela. (2016). *Pendekatan Kontekstual Dalam Pembelajaran Menulis Di Sekolah Dasar (Action Research di Kelas Tinggi Sekolah Dasar)*. *Mimbar Sekolah Dasar*, 1(1). <https://doi.org/10.17509/mimbar-sd.v1i1.1363>