

---

**MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA PADA MATERI PERUBAHAN LINGKUNGAN MENGGUNAKAN METODE PEMBELAJARAN DISCOVERY LEARNING PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI 3 PERCONTOHAN PEUSANGAN**

**Maisarah**

SD Negeri 3 Percontohan Peusangan  
email: sara\_maisarah309@gmail.com

***Abstrak***

*Meningkatkan hasil belajar IPA pada materi perubahan lingkungan dengan model pembelajaran Discovery learning pada siswa kelas IV SD Negeri 3 Percontohan Peusangan Kabupaten Bireuen. Penelitian Tindakan Kelas ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPA pada materi perubahan lingkungan dengan model pembelajaran discovery learning pada siswa kelas IV SD Negeri 3 Percontohan Peusangan Kabupaten Bireuen, untuk mengetahui efektifitas model pembelajaran discovery learning dalam meningkatkan hasil belajar IPA pada materi perubahan lingkungan dengan model pembelajaran Discovery learning Kabupaten Bireuen, untuk mengetahui tingkat keberhasilan penguasaan perubahan lingkungan dengan model pembelajaran Discovery learning pada siswa kelas IV SD Negeri 3 Percontohan Kabupaten Bireun. Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan pada siswa kelas IV SD Negeri 3 Percontohan Peusangan Kabupaten Bireuen dengan fokus Penelitian Tindakan Kelas adalah dengan model pembelajaran Discovery learning. Hasil penelitian diperoleh bahwa untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang materi perubahan lingkungan pada siswa kelas IV SD Negeri 3 Percontohan Peusangan Kabupaten Bireuen. hasil belajar tentang perubahan lingkungan pada siswa Kelas VI SD Negeri 3 Percontohan Peusangan Kabupaten Bireuen Bireuen meningkat dari 61,36 sebelum diberi tindakan, menjadi 94,12 pada siklus 1.*

***Kata Kunci:*** *Perubahan Lingkungan, Discovery Learning, Hasil Belajar.*

## **1. PENDAHULUAN**

Pendidikan bagi setiap orang sangat penting. Dalam proses pendidikan tentunya yang diharapkan memperoleh hasil yang baik. Hasil belajar yang baik dapat diperoleh melalui belajar dengan sungguh-sungguh. Faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar siswa secara umum dipengaruhi oleh faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yang berasal dari diri siswa itu sendiri sedangkan faktor eksternal berasal dari lingkungan keluarga, lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat (Kristin, 2016).

Belajar merupakan proses berpikir yang menekankan pada proses mencari, menemukan pengetahuan melalui interaksi individu dengan lingkungan sekolah. Pembelajaran bertujuan untuk mewujudkan keefisienan dan keefektifan

kegiatan belajar mengajar. Mengajar tidak lagi dipahami sebagai proses menyampaikan ilmu pengetahuan dari guru ke peserta didik, melainkan lebih sebagai tugas mengatur aktivitas-aktivitas dan lingkungan yang bersifat kompleks dari peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Strategi pembelajaran yang tepat akan membina peserta didik untuk berpikir mandiri dan menumbuhkan daya kreativitas dan sekaligus adaptif terhadap situasi (Purwanto, 1997). Kualitas dan keberhasilan pembelajaran juga dipengaruhi oleh kompetensi dan ketepatan guru memilih serta menggunakan model pembelajaran.

Model Pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan aktivitas

belajar mengajar. Guru dapat memilih model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa, materi pembelajaran, serta sarana dan prasarana yang tersedia. Kegiatan pembelajaran hendaknya tidak hanya berfokus pada guru, tetapi juga harus melibatkan siswa. Artinya pembelajaran harus melibatkan kemampuan siswa secara maksimal untuk menggali dan mengidentifikasi informasi, sehingga mereka dapat menemukan pengetahuan dengan sendiri. Pembelajaran yang ini disebut pembelajaran penemuan (*Discovery Learning*).

Model pembelajaran *Discovery Learning* merupakan suatu rangkaian kegiatan belajar yang melibatkan secara maksimal seluruh kemampuan siswa untuk mencari dan menyelidiki secara sistematis, kritis, logis, analitis sehingga mereka dapat merumuskan sendiri penemuannya. Hasil observasi awal diperoleh informasi bahwa Siswa SD Negeri 3 Percontohan Peusangan khususnya kelas IV masih mengalami kesulitan dalam pembelajaran IPA. Sebagian siswa masih sulit menganalisis hasil penemuan melalui pengamatan khususnya pada materi perubahan lingkungan sehingga minat dan hasil belajar IPA belum tuntas.

Berdasarkan hasil observasi penulis mencoba menerapkan salah satu model pembelajaran yaitu model pembelajaran penemuan (*Discovery*) untuk mengungkapkan apakah dengan model penemuan (*discovery*) dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar IPA. Penulis memilih model pembelajaran ini mengkondisikan siswa untuk terbiasa menemukan, mencari, mendiskusikan sesuatu yang berkaitan dengan pengajaran. Dalam model pembelajaran penemuan (*discovery*) siswa lebih aktif dalam memecahkan untuk menemukan sedang guru berperan sebagai pembimbing atau memberikan petunjuk cara memecahkan masalah. Dipilihnya model pembelajaran *discovery learning* karena model ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk berpikir, menemukan, berpendapat, dan saling bekerja sama melalui aktivitas belajar secara ilmiah, sehingga dapat melatih dan meningkatkan kemampuan berfikir kritis dan pemecahan masalah serta mendapatkan pengetahuan konsep-konsep penting yang nantinya akan berdampak pada peningkatan

hasil belajar. Berdasarkan uraian tersebut penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul “Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Pada Materi Perubahan Lingkungan Menggunakan Metode Pembelajaran *Discovery Learning* Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 3 Percontohan Peusangan”.

## 2. KAJIAN LITERATUR

### Model Pembelajaran *Discovery Learning*

*Discovery learning* adalah strategi pembelajaran yang cenderung meminta siswa untuk melakukan observasi, eksperimen, atau tindakan ilmiah hingga mendapatkan kesimpulan dari hasil tindakan ilmiah tersebut (Saifuddin, 2014). Menurut Azhari (2015), model *discovery learning* adalah model mengajar yang mengatur pengajaran sedemikian rupa sehingga anak memperoleh pengetahuan yang belum diketahuinya itu tidak melalui pemberitahuan, sebagian atau seluruhnya ditemukan sendiri.

*Discovery* terjadi bila individu terlibat terutama dalam penggunaan proses mentalnya untuk menemukan beberapa konsep dan prinsip. *Discovery* dilakukan melalui observasi, klasifikasi, pengukuran, prediksi, penentuan, dan inferensi. Proses di atas disebut *cognitive process* sedangkan *discovery* itu sendiri adalah *the mental process of assimilating concepts and principles in the mind*.

Model *discovery learning* ini, siswa diajak untuk menemukan sendiri apa yang dipelajari kemudian mengkonstruksi pengetahuan itu dengan memahami maknanya. Dalam model ini guru hanya sebagai fasilitator. *Discovery learning* mengubah peserta didik yang pasif menjadi aktif dan berpikir kreatif, sehingga pembelajaran terpusat pada peserta didik (Qodariyah & Hendriana, 2015). Ciri utama dari model *discovery learning* adalah:

- 1) Mengeksplorasi dan memecahkan masalah untuk menciptakan,
- 2) Menggabungkan dan menggeneralisasi pengetahuan
- 3) Berpusat pada siswa
- 4) kegiatan untuk menggabungkan pengetahuan baru dan pengetahuan yang sudah ada.

Bruner dalam Schunk (2012) mengemukakan bahwa: Belajar menemukan (*discovery learning*) mengacu pada penguasaan pengetahuan untuk diri sendiri. Belajar penemuan melibatkan arahan guru untuk mengatur aktivitas-aktivitas yang dilakukan siswa seperti mencari, mengolah, menelusuri dan menyelidiki. Siswa mempelajari pengetahuan baru yang relevan dengan bidang studi dan ketrampilan-ketrampilan masalah umum seperti memformulasikan aturan, menguji hipotesis dan mengumpulkan informasi.

Penerapan model *discovery learning* menuntut siswa lebih aktif untuk membaca, mencari informasi, serta pengetahuan untuk pemecahan masalah yang diberikan guru. Sehingga siswa mempunyai pengetahuan, ingatan dan pemahaman terhadap materi yang dipelajari jauh lebih lama dibandingkan dengan siswa memperoleh informasi hanya dari guru.

### **Tujuan Discovery Learning**

Tujuan *Discovery Learning* sesuai apa yang tercantum dalam Permendikbud Nomor 58 Tahun 2014 pada lampiran III yang dikutip oleh Wahjudi (2015) adalah bahwa : Model *Discovery Learning* mengarahkan peserta didik untuk memahami konsep, arti, dan hubungan, melalui proses intuitif untuk akhirnya sampai kepada suatu kesimpulan. Penemuan konsep tidak disajikan dalam bentuk akhir, tetapi peserta didik didorong untuk mengidentifikasi apa yang ingin diketahui dan dilanjutkan dengan mencari informasi sendiri kemudian mengorganisasi atau mengkonstruksi apa yang mereka ketahui dan pahami dalam suatu bentuk akhir. Hal tersebut terjadi bila peserta didik terlibat, terutama dalam penggunaan proses mentalnya untuk menemukan beberapa konsep dan prinsip. *Discovery* dilakukan melalui observasi, klasifikasi, pengukuran, prediksi, penentuan dan inferring.

### **Kelebihan dan Kekurangan Model Discovery Learning**

Menurut Lorensa et al., (2021), kelebihan pada model *discovery learning* dapat disimpulkan sebagai berikut:

- 1) Membantu siswa untuk memperbaiki dan meningkatkan keterampilan-keterampilan dan proses-proses kognitif.
- 2) Model ini memungkinkan siswa berkembang dengan cepat dan sesuai dengan kecepatannya sendiri.
- 3) Meningkatkan tingkat penghargaan pada siswa, karena unsur berdiskusi.
- 4) Mampu menimbulkan perasaan senang dan bahagia karena siswa berhasil melakukan penelitian.
- 5) Membantu siswa menghilangkan skeptisme (keragu-raguan) karena mengarah pada kebenaran yang final dan tertentu atau pasti.

Sedangkan kekurangan pada metode *discovery learning* adalah sebagai berikut:

- 1) Model ini menimbulkan asumsi bahwa ada kesiapan pikiran untuk belajar. Bagi siswa yang kurang memiliki kemampuan kognitif yang rendah akan mengalami kesulitan dalam berfikir abstrak atau yang mengungkapkan hubungan antara konsep-konsep, yang tertulis atau lisan, sehingga pada gilirannya akan menimbulkan frustrasi.
- 2) Model ini tidak cukup efisien untuk digunakan dalam mengajar pada jumlah siswa yang banyak hal ini karena waktu yang dibutuhkan cukup lama untuk kegiatan menemukan pemecahan masalah.
- 3) Harapan dalam model ini dapat terganggu apabila siswa danguru telah terbiasa dengan cara lama.

Berdasarkan beberapa pendapat yang telah dikemukakan para ahli, peneliti menyimpulkan bahwa kelebihan dari model *discovery learning*, yaitu dapat melatih peserta didik belajar secara mandiri, melatih kemampuan bernalar peserta didik, serta melibatkan peserta didik secara aktif dalam kegiatan pembelajaran untuk menemukan sendiri dan memecahkan masalah tanpa bantuan orang lain. Kekurangan dari model *discovery learning* yaitu menyita banyak waktu karena mengubah cara belajar yang biasa digunakan,

namun kekurangan tersebut dapat diminimalisir dengan merencanakan kegiatan pembelajaran secara terstruktur, memfasilitasi peserta didik dalam kegiatan penemuan, serta mengonstruksi pengetahuan awal peserta didik agar pembelajaran dapat berjalan optimal.

### **Langkah-langkah Model *Discovery Learning***

Kurniasih & Sani (2014), mengemukakan langkah-langkah operasional model *discovery learning* yaitu sebagai berikut:

#### 1. Langkah persiapan *model discovery learning*

- a) Menentukan tujuan pembelajaran.
- b) Melakukan identifikasi karakteristik peserta didik.
- c) Memilih materi pelajaran.
- d) Menentukan topik-topik yang harus dipelajari peserta didik secara induktif.
- e) Mengembangkan bahan-bahan belajar yang berupa contoh-contoh, ilustrasi, tugas, dan sebagainya untuk dipelajari peserta didik.

#### 2. Prosedur aplikasi model *discovery learning*

- a) *Stimulation* (stimulasi/pemberian rangsangan)

Kegiatan pertama yang harus dilakukan adalah memberikan permasalahan yang menimbulkan rasa ingin tahu siswa untuk melakukan penyelidikan yang lebih mengenai permasalahan tersebut. Selain itu, siswa juga dapat diberikan kegiatan berupa jelajah pustaka, praktikum, dan aktivitas belajar lainnya yang mengarah pada persiapan pemecahan masalah.

- b) *Problem statement* (pernyataan/identifikasi masalah)

Langkah selanjutnya adalah memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengidentifikasi masalah-masalah yang ditemukan pada kegiatan awal. Memberikan kesempatan siswa untuk mengidentifikasi dan menganalisis permasalahan yang mereka hadapi, merupakan teknik yang berguna dalam membangun siswa agar mereka terbiasa untuk menemukan suatu masalah. Masalah yang telah ditemukan kemudian dirumuskan dalam bentuk pertanyaan atau hipotesis.

- c) *Data collection* (pengumpulan data)

Hipotesis yang telah dikemukakan, dibuktikan kebenarannya melalui kegiatan

eksplorasi yang dilakukan oleh siswa dengan bimbingan guru. Pembuktian dilakukan dengan mengumpulkan data maupun informasi yang relevan melalui pengamatan, wawancara, eksperimen, jelajah pustaka, maupun kegiatan-kegiatan lain yang mendukung dalam kegiatan membuktikan hipotesis.

- d) *Data processing* (pengolahan data)

Data-data yang telah diperoleh selanjutnya diolah menjadi suatu informasi yang runtut, jelas, dan bermakna. Pengolahan data dapat dilakukan dengan berbagai cara, seperti diacak, diklasifikasikan, maupun dihitung dengan cara tertentu serta ditafsirkan pada tingkat kepercayaan tertentu.

- e) *Verification* (pembuktian)

Pada tahap ini siswa melakukan pemeriksaan secara cermat untuk membuktikan kebenaran hipotesis awal yang telah dikemukakan. Pembuktian didasarkan pada hasil pengolahan data yang telah dilakukan pada tahap sebelumnya.

- f) *Generalization* (menarik kesimpulan/generalisasi).

Tahap generalisasi atau penarikan simpulan adalah proses menarik sebuah simpulan yang dapat dijadikan prinsip umum dan berlaku untuk semua kejadian atau masalah yang sama dengan memperhatikan hasil verifikasi. Setelah penarikan simpulan, siswa harus memperhatikan proses generalisasi yang menekankan pentingnya penguasaan pelajaran atas makna dan kaidah atau prinsip-prinsip yang luas yang mendasari pengalaman seseorang, serta pentingnya proses pengaturan dan generalisasi dari pengalaman-pengalaman itu.

### **Lingkungan Belajar dalam Metode *Discovery Learning***

Di dalam proses belajar, Bruner dalam Sadirman (2005) mementingkan partisipasi aktif dari tiap siswa, dan mengenal dengan baik adanya perbedaan kemampuan. Untuk menunjang proses belajar perlu lingkungan memfasilitasi rasa ingin tahu siswa pada tahap eksplorasi. Lingkungan ini dinamakan *Discovery Learning Environment*, ialah lingkungan dimana siswa dapat melakukan eksplorasi, penemuan-penemuan baru yang

belum dikenal atau pengertian yang mirip dengan yang sudah diketahui.<sup>13</sup> Lingkungan seperti ini bertujuan agar siswa dalam proses belajar dapat berjalan dengan baik dan lebih kreatif. Untuk memfasilitasi proses belajar yang baik dan kreatif harus berdasarkan pada manipulasi bahan pelajaran sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa. Menurut Bruner perkembangan kognitif seseorang terjadi melalui tiga tahap yang ditentukan oleh caranya melihat lebih tepatnya menggambarkan lingkungan, yaitu: *enactive*, *iconic*, dan *symbolic*.

Secara sederhana teori perkembangan dalam *fase enactive*, *iconic* dan *symbolic* adalah anak menjelaskan sesuatu melalui perbuatan (ia bergeser ke depan atau kebelakang di papan mainan untuk menyesuaikan beratnya dengan berat temannya bermain) ini *fase enactive*. Kemudian pada *fase iconic* ia menjelaskan keseimbangan pada gambar atau bagan dan akhirnya ia menggunakan bahasa untuk menjelaskan prinsip keseimbangan ini fase *symbolic*.

### 3. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah metode kuantitatif dan kualitatif. Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik wawancara, lembar observasi, tes evaluasi dan catatan lapangan. Sumber data dalam penelitian tindakan kelas ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 3 Percontohan Peusangan yang berjumlah 25 orang dengan rincian 10 laki-laki dan 15 perempuan.

### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan Penelitian ini dimulai dari tahap observasi awal yakni tahap pra siklus, dimulai dari beberapa tahap mulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Pada kondisi pra-siklus ini kegiatan pembelajaran dilakukan dengan metode-metode konvensional yang digunakan pada SD Negeri 3 Percontohan Peusangan, dari hasil penelitian ini penulis melihat hasil belajar siswa terhadap materi pembelajaran masih kurang, ini dilihat dari hasil evaluasi yang dilakukan adalah rata-rata kemampuan siswa terhadap materi yang diajarkan masih 60% dari yang

ditargetkan mencapai angka 100%, hal itu dapat dilihat pada Tabel 1 dan hasil belajar siswa berdasarkan siklus II dapat dilihat pada Tabel 1

**Tabel 1. Hasil belajar siswa Siklus I**

No	Kriteria	Jumlah siswa	Presentase
1	Tuntas	6	24
2	Tidak tuntas	19	76
Jumlah		25	100

Berdasarkan hasil perhitungan diatas dapat dikemukakan bahwa persentase hasil belajar siklus I tentang materi perubahan lingkungan pada siswa kelas SDN 3 Percontohan Peusangan sebagai berikut :

- 1) Sebanyak 6 orang siswa mencapai ketuntasan pada materi perubahan lingkungan dengan tingkat persentase 24%
- 2) Sebanyak 19 orang siswa tidak mencapai ketuntasan pada materi perubahan lingkungan dengan tingkat persentase 76% pada siswa SD Negeri 3 Percontohan Peusangan.

**Tabel 2. Hasil belajar siswa Siklus II**

No	Kriteria	Jumlah siswa	Presentase
1	Tuntas	20	76
2	Tidak tuntas	5	24
Jumlah		25	100

Berdasarkan hasil perhitungan di atas dapat dikemukakan mengalami peningkatan hasil belajar pada siklus II tentang materi perubahan lingkungan pada siswa kelas IV SD Negeri 3 Percontohan Peusangan sebagai berikut :

- 1) Sebanyak 20 orang siswa mencapai ketuntasan pada materi perubahan lingkungan dengan tingkat persentase 76%.
- 2) Sebanyak 5 orang siswa tidak mencapai ketuntasan pada materi perubahan lingkungan dengan persentase 24% pada siswa SD Negeri 3 Percontohan Peusangan.

### 5. KESIMPULAN

Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas dengan judul Meningkatkan Hasil Belajar IPA Pada Materi Perubahan Lingkungan Dengan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Pada

Siswa Kelas IV SD Negeri 3 Percontohan Peusangan, disimpulkan bahwa:

- 1) Upaya meningkatkan hasil belajar siswa dalam meteri perubahan lingkungan mata pelajaran IPA pada siswa kelas IV SD Negeri 3 Percontohan Peusangan dapat dilakukan dengan merepakan model pembelajaran *discovery learning*.
- 2) Penerapan model *discovery learning* meningkatkan keaktifan siswa kelas IV SD Negeri 3 Percontohan Peusangan dan lebih antusias terhadap meteri perubahan lingkungan mata pelajaran IPA dengan penerapan model pembelajaran *discovery learning*.

## 6. REFERENSI

- Azhari (2015). *Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPA1 Pada Materi Sistem Pernapasan di SMA Negeri UNGGUL Sigli*. Jurnal Biologi Edukasi. 7 (1):16.
- Kristin Firosalia (2016). *Analisis Model Pembelajaran Discovery Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD*. Jurnal Pendidikan Dasar PerKhasa. 2(1):90-98.
- Kurniasih, Imas dan Berlin Sani. 2014. *Perancangan Pembelajaran Prosedur Pembuatan RPP yang Sesuai Dengan Kurikulum 2013*. Jakarta: Kata Pena.
- Lorensa G.V, Sopiatus N, Helby A. (2021). *Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI kelas IV Di MI Hubbul Wathan Petai Kecamatan Singingi Hilir Kabupaten Kuantan Singingi*. JOM FTK UNIKS. 2 (2):18-30.
- Purwanto, M Ngalim (1997). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Karya.
- Qodariyah, L., & Hendriana, H. (2015). *Mengembangkan Komunikasi dan Disposisi Matematik Siswa SMP melalui Discovery Learning*. Edusentris, 2(3), 241– 252.
- Sardiman (2005). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Saifuddin. (2014). *Pengelolaan Pembelajaran Teoretis dan Praktis*. Yogyakarta: Deepublish.
- Schunk, Dale H. (2012). *Learning Theories*. Jakarta: Pustaka belajar.
- Wahjudi, Eko. 2015. *Penerapan Discovery Learning dalam Pembelajaran IPA sebagai Upaya untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IX-I di SMP Negeri 1 Kalianget*. Jurnal Lentera Sains (Lensa). 5 (1): 2-3