

PENGARUH METODE DISCOVERY BERBANTUAN MEDIA REALITA TERHADAP HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS IV SD DI DESA ANTURAN KECAMATAN BULELENG KABUPATEN BULELENG

Md. Kristianti¹, Nym. Dantes², I Dw. Pt. Raka Rasana³

^{1,2,3} Jurusan PGSD, FIP
Universitas Pendidikan Ganesha
Singaraja, Indonesia

Email: Kristianti_kristi@yahoo.co.id¹, dantes@pasca.undiksha.ac.id²,
idw.pt.rakarasana@yahoo.com³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) deskripsi hasil belajar siswa pada kelompok kontrol yang mengikuti pembelajaran dengan metode ceramah, (2) deskripsi hasil belajar siswa pada kelompok eksperimen yang mengikuti pembelajaran dengan metode *discovery* berbantuan media realita, dan (3) pengaruh yang signifikan metode *discovery* berbantuan Media realita terhadap hasil belajar dalam mata pelajaran IPA pada siswa kelas IV SD di Desa Anturan Tahun Pelajaran 2012/2013.

Jenis penelitian ini adalah kuasi eksperimen (*quasi experiment*) dengan rancangan desain *non equivalent post-test only control group design*. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa SD di Desa Anturan tahun ajaran 2012/2013 yang berjumlah 119 orang. Sampel diambil dengan cara *random sampling* yang berjumlah 75 orang. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah hasil belajar IPA. Bentuk tes hasil belajar IPA yang digunakan adalah tipe uraian. Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan teknik analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial dengan uji-t.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa $t_{hitung} 10,33 > t_{tabel} 1,658$ dan didukung oleh perbedaan skor rata-rata yang diperoleh antara siswa yang belajar menggunakan metode *discovery* berbantuan media realita yaitu 34,56 yang berada pada kategori sangat tinggi dan siswa yang belajar menggunakan metode ceramah yaitu 23,82 yang berada pada kategori sedang, sehingga terdapat perbedaan hasil belajar IPA yang signifikan antara kelompok siswa yang belajar menggunakan metode *discovery* berbantuan media realita dengan kelompok siswa yang belajar menggunakan metode ceramah. Jadi terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan metode *discovery* berbantuan media realita.

Kata-kata kunci: metode *discovery* berbantuan media realita, hasil belajar IPA.

Abstract

This research aim to to know: (1) deskripsi result of learning student at control group following study with discourse method, (2) deskripsi result of learning student at experiment group following study with method of *discovery* media berbantuan of realita, and (3) influence which is method signifikan of *discovery* Media berbantuan of realita to result learn in subject of IPA at class student of IV SD in Countryside of Anturan School Year 2012 / 2013.

This Research type is experiment kuasi (experiment quasi) with device of desain the non design group control only post-test equivalent. this Research population is entire/all student of SD in Countryside of Anturan school year 2012 / 2013 amounting to 119 people. Sampel taken by sampling random amounting to 75 people. Data which is

collected in this research is result learn IPA. Form tes result of learning IPA the used type of is breakdown of. obtained to be data to be analysed by using statistical and descriptive statistical analysis technique of inferensial with uji-t.

Result of research indicate that thitung 10,33 > ttabel 1,658 and supported by difference of obtained mean score between student which learn to use method of discovery media berbantuan of realita that is 34,56 residing in at category very high and student which learn to use method deliver a lecture that is 23,82 residing in at category is, so that there are difference of result learn IPA which is signifikan between student group which learn to use method of discovery media berbantuan of realita with student group which learn to use discourse method. Become there are influence which is signifikan at applying of method of discovery media berbantuan of realita.

Keywords: method of discovery media berbantuan of realita, result of learning IPA.

PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam proses peningkatan kualitas sumber daya manusia. Kualitas sumber daya manusia menyangkut kemampuan manusia, baik secara individual maupun secara kolektif untuk bertahan hidup di tengah tuntutan kebutuhan dan ancaman persaingan dari individu dan komunitas manusia lainnya. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia.

Dalam penyelenggaraan pendidikan di sekolah yang melibatkan guru sebagai pendidik dan siswa sebagai peserta didik, diwujudkan dengan adanya interaksi belajar mengajar atau proses pembelajaran. Dalam konteks penyelenggaraan ini, guru sadar merencanakan kegiatan pengajaran secara sistematis dan berpedoman pada seperangkat aturan dan rencana tentang pendidikan berdasarkan kurikulum yang berlaku.

Kurikulum secara berkelanjutan disempurnakan untuk meningkatkan mutu pendidikan dan berorientasi pada kemajuan sistem pendidikan nasional. Berlakunya Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) sebagai hasil pembaharuan Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) tersebut juga menghendaki suatu pembelajaran yang tidak hanya mempelajari tentang konsep, teori dan fakta tetapi juga aplikasinya dalam kehidupan sehari-hari. Materi pembelajaran tidak hanya tersusun atas hal-hal sederhana yang bersifat hafalan dan pemahaman, tetapi juga tersusun atas materi yang kompleks yang memerlukan analisis, aplikasi, dan sintesis (Trianto, 2007:3). Untuk itu, guru harus bijaksana dalam menentukan suatu metode yang sesuai dengan situasi dan kondisi kelas sehingga kegiatan

pembelajaran dapat berlangsung sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

Belajar akan lebih bermakna jika siswa mengalami apa yang akan dipelajarinya, bukan sekedar hafal terhadap materi pelajaran. Proses Pembelajaran yang berorientasi terhadap target penguasaan materi terbukti berhasil dalam kompetensi mengingat jangka pendek, namun gagal dalam membekali siswa memecahkan persoalan-persoalan dalam kehidupan jangka panjang (Depdiknas, 2002). Proses pembelajaran penguasaan materi jangka panjang memerlukan kesesuaian antara pengalaman guru dengan siswa. Dalam hal ini pembelajaran IPA sangat ditentukan oleh kegiatan-kegiatan nyata yang timbul dari pemikiran siswa sendiri. Pembelajaran yang memacu pemikiran siswa sebaiknya dilaksanakan secara inkuiri ilmiah (*scientific inquiry*) untuk menumbuhkan kemampuan berpikir, bekerja dan bersikap ilmiah serta mengkomunikasikannya sebagai aspek penting kecakapan hidup.

IPA merupakan salah satu cabang ilmu pengetahuan yang memegang peranan penting dalam perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK). Hasil dari perkembangan teknologi yang dinikmati dewasa ini merupakan salah satu aplikasi konsep dan prinsip IPA yang diwujudkan secara teknis dalam berbagai produk teknologi. Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar (SD), diupayakan adanya penekanan pada pembelajaran Salingtemas (Sains, lingkungan, teknologi, dan masyarakat) yang diarahkan pada pengalaman belajar yang lebih bermakna (Depdiknas, 2005). Namun dalam kenyataannya masih banyak ditemukan guru yang kurang memperhatikan pengetahuan awal yang dimiliki siswa dan keaktifan dalam pembelajaran IPA di kelas sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar.

Pembelajaran di SD pada umumnya sangat bervariasi. Dari beberapa hasil penelitian di temukan mulai guru yang aktif sampai guru yang berupaya agar muridnya menjadi aktif. Pada umumnya aktif berceramah sementara murid mendengar atau mencatat dari papan tulis. Ada kalanya murid diminta mencatat secara bergiliran dari buku paket yang tersedia tanpa ada tindak lanjut setelah membaca. Guru ada juga yang mencoba menggunakan fasilitas yang tersedia disekolah, namun tampaknya waktu belajar belum dimanfaatkan secara maksimal karena sepanjang waktu belajar guru lebih banyak mendominasi kelas dengan pembicaraannya. Proses pembelajaran dalam kelas merupakan faktor yang sangat menentukan hasil belajar yang dicapai oleh siswa. Untuk dapat mencapai hasil belajar yang optimal guru diharapkan mampu menerapkan strategi yang tepat, yakni dengan menerapkan metode dan media yang sesuai dengan materi pelajaran.

Berdasarkan hasil observasi terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV di desa Anturan menunjukkan bahwa 1) siswa sering mengalami kesulitan dalam mempelajari materi yang diberikan oleh guru, 2) pelaksanaan pembelajaran IPA (Sains) di kelas, guru belum

mampu meningkatkan keaktifan siswa di kelas dalam proses pembelajaran, 3) Proses pembelajaran yang didominasi oleh pola pembelajaran konvensional. Pada pembelajaran suasana kelas cenderung berpusat pada guru (*teacher centered*) sehingga menyebabkan siswa menjadi pasif, 4) Motivasi belajar siswa rendah sehingga siswa kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran.

Dari wawancara yang dilakukan dengan guru bidang studi yang bersangkutan menunjukkan bahwa rendahnya interaksi siswa di dalam kelas dikarenakan dalam pembelajaran siswa tidak mau mengungkapkan masalah yang dihadapinya dan siswa kurang mau bertanya maupun menjawab soal yang diberikan oleh guru, sehingga kesempatan untuk melakukan diskusi maupun urun pendapat tidak dapat terlaksana. Sementara hasil pencatatan dokumen peserta didik pada mata pelajaran IPA (Sains) belum memenuhi KKM yang ditetapkan, yaitu 70. Dimana KKM merupakan patokan untuk menentukan keberhasilan guru dalam mengajar. Hal ini terbukti dari masih rendahnya kualitas hasil belajar IPA pada tiga sekolah dasar di Desa Anturan.

Nilai Rata-rata UTS Mata Pelajaran IPA di sajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Nilai Rata-Rata UTS Mata Pelajaran IPA

No.	Nama Sekolah	Rata-Rata	KKM
1.	SD No. 1 Anturan	58,61	70
2.	SD No. 2 Anturan	65,95	62
3.	SD No. 3 Anturan	57,37	68

Untuk mengatasi hal tersebut, maka sebagai calon guru, kita dituntut mampu mengajarkan suatu metode belajar baru yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPA. Orientasi pembelajaran harus diubah dari pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher centered*) menjadi pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered*). Guru yang tugasnya sebagai penceramah siswa sekarang hanya sebagai fasilitator dan mediator bagi siswa. Akibatnya, pembelajaran IPA menjadi lebih berkualitas. Pembelajaran yang berkualitas ditunjukkan oleh tingkat interaksi dan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Interaksi siswa jika ditinjau dari pembelajaran IPA sebagai proses merupakan kegiatan pengkonstruksian pengetahuan siswa sehingga perlu diberikan penilaian (Norman, 2005). Metode pembelajaran yang sesuai dengan implikasi

hakikat pembelajaran IPA dan dapat mengatasi permasalahan rendahnya hasil belajar IPA siswa dengan menggunakan metode *discovery* berbantuan media realita.

Discovery adalah proses mental dimana siswa mampu mengasimilasikan suatu konsep atau prinsip (Sund, 2001). Yang dimaksudkan dengan proses mental tersebut antara lain ialah: mengamati, mencerna, mengerti, menggolong-golongkan, membuat dugaan, menjelaskan, mengukur, dan membuat kesimpulan. Menurut Nasution (1998:45), metode *discovery* (penemuan) adalah metode mengajar yang mengatur pengajaran sedemikian rupa sehingga anak memperoleh pengetahuan yang sebelumnya belum diketahuinya itu tidak melalui pemberitahuan, sebagian atau seluruhnya ditemukan sendiri. Dalam pembelajaran *discovery* (penemuan) kegiatan atau pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa

sehingga siswa dapat menemukan konsep-konsep dan prinsip-prinsip melalui proses mentalnya sendiri. Dalam menemukan konsep, siswa melakukan pengamatan, menggolongkan, membuat dugaan, menjelaskan, menarik kesimpulan dan sebagainya untuk menemukan beberapa konsep atau prinsip.

Dengan berbantuan media realita (nyata) siswa dapat melihat langsung benda nyata tersebut ke lokasinya. Media realita sangat bermanfaat terutama bagi siswa yang tidak memiliki pengalaman terhadap benda tertentu. Secara teoretis, penggunaan media realita ini banyak kelebihannya, misalnya dapat memberikan pengalaman nyata kepada siswa. Namun dalam prakteknya banyak benda-benda nyata yang tidak mudah dihadirkan dalam bentuk yang sebenarnya yang disebabkan oleh keterbatasan-keterbatasan tertentu. Oleh karena itu perlu ada jenis media lain sebagai penggantinya.

Selain itu seorang guru diharapkan mampu menerapkan metode pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar khususnya dalam pelajaran IPA. Karena pada metode *discovery* menitikberatkan pada aktifitas siswa dalam belajar. Dalam proses pembelajaran dengan metode ini, guru hanya bertindak sebagai pembimbing dan fasilitator yang mengarahkan siswa untuk menemukan konsep atau prinsip.

Penelitian ini bertujuan untuk Untuk mengetahui deskripsi hasil belajar siswa pada kelompok kontrol yang mengikuti pembelajaran dengan metode ceramah, untuk mengetahui deskripsi hasil belajar siswa pada kelompok eksperimen yang mengikuti pembelajaran dengan metode *discovery* berbantuan media realita, untuk mengetahui pengaruh yang signifikan metode *discovery* berbantuan Media realita terhadap hasil belajar dalam mata pelajaran IPA pada siswa kelas IV SD di Desa Anturan Tahun Pelajaran 2012/2013.

METODE

Penelitian ini dirancang sesuai dengan prosedur penelitian eksperimen semu (*quasi experiment*) yang bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelompok siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan metode *discovery* berbantuan media realita dan kelompok siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan metode ceramah. Desain ini lebih kuat dari daripada desain praeksperimental,

tetapi lebih lemah dari eksperimental sungguhan (murni). Desain kuasi eksperimental biasanya digunakan bukan karena peneliti kurang pengetahuan dalam meneliti, tetapi terpaksa, dikarenakan oleh sesuatu alasan eksperimen sungguhan tidak dapat dilakukan.

Desain kuasi eksperimental biasanya digubakan bukan karena peneliti kurang pengetahuan dalam meneliti, tetapi terpaksa, dikarenakan oleh sesuatu alasan eksperimen sungguhan tidak dapat dilakukan (Dantes, 2012:97)

Rancangan penelitian ini mengikuti rancangan eksperimen *non-equivalent posttest-only control group design*. Desain ini dipilih karena penelitian yang akan dilakukan hanya ingin mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dan bukan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar kedua kelompok sehingga dalam penelitian ini tidak menggunakan *pre-test*. Jenis ini menggunakan dua kelompok subjek, salah satunya diberikan perlakuan sedangkan kelompok lain ditetapkan sebagai kelompok pengendali atau kontrol. Pada akhir perlakuan, kedua kelompok dikenai pengukuran yang sama. Desain penelitian disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. *Non Equivalent Post-test Only Control Group Design*

Kelas	Perlakuan	Post-test
Kelompok Eksperimen	X	O ₁
Kelompok Kontrol	—	O ₂

Keterangan: O₁ = *post-test* terhadap kelompok eksperimen, O₂ = *post-test* terhadap kelompok kontrol, X = *treatment* terhadap kelompok eksperimen dengan metode *discovery* berbantuan media realita terhadap kelompok kontrol dengan metode ceramah.

Penelitian ini akan dilaksanakan pada siswa kelas IV SD di Desa Anturan semester genap tahun pelajaran 2012/2013. Populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa SD kelas IV di Desa Anturan yang berjumlah 3 sekolah dasar. Adapun jumlah seluruh populasi adalah 119 siswa. Komposisi anggota populasi disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Komposisi Anggota Populasi

No.	Sumber Populasi	Jumlah Siswa
1	Kelas IV SD No. 1 Anturan	39
2	Kelas IV SD No. 2 Anturan	44
3	Kelas IV SD No. 3 Anturan	36

Pemilihan sampel pada penelitian ini dilakukan dengan cara *random sampling* yaitu pengambilan sampel anggota populasi secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi. Sampel yang setara tersebut adalah SD No 1 Anturan dan SD No 3 Anturan. Selanjutnya kedua SD itu dirandom kembali untuk menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan hasil random sampel yang setara tersebut adalah SD No 1 Anturan dan SD No 3 Anturan. Selanjutnya kedua SD itu dirandom kembali untuk menentukan kelas eksperimen dan kelas

kontrol. Berdasarkan hasil random diperoleh bahwa kelompok eksperimen adalah kelas IV SD No. 3 Anturan yang berjumlah 36 siswa. Sedangkan kelompok kontrol adalah kelas IV SD No. 1 Anturan yang berjumlah 39 siswa. Kelompok eksperimen diberikan perlakuan berupa pembelajaran IPA dengan menggunakan metode *discovery* berbantuan media realita, dan kelompok kontrol diberikan perlakuan berupa pembelajaran IPA dengan menggunakan metode ceramah

Komposisi anggota sampel disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Komposisi Sampel Penelitian

No.	Kelas Sampel	Kelompok	Jumlah Siswa
1	Kelas IV SD No. 3 Anturan	Eksperimen	36 Orang
2	Kelas IV SD No. 1 Anturan	Kontrol	39 Orang
Jumlah			75 Orang

Penelitian ini menyelidiki pengaruh dua variabel bebas (*independent*) dan satu variabel terikat (*dependent*). Variabel Bebas (*Independent Variable*) tersebut adalah variabel perlakuan berupa model pembelajaran. Variabel model pembelajaran terdiri dari dua jenis yaitu (1) metode pembelajaran *discovery* dan (2) metode ceramah. Metode *discovery* berbantuan media realita dikenakan pada kelompok eksperimen dan metode ceramah dikenakan pada kelompok kontrol. Variabel terikat yang diteliti dalam penelitian ini adalah hasil belajar IPA.

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode tes. Data hasil belajar IPA diperoleh melalui tes tertulis berupa tes uraian yang bertujuan untuk mengukur hasil belajar IPA siswa. Instrumen yang akan digunakan dalam penelitian adalah satu tes *essay* (uraian). Instrumen tersebut digunakan untuk mengukur variabel dependen. Variabel dependen yang dimaksud adalah hasil belajar sebagai akibat langsung dari perlakuan.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah berupa tes-tes yang telah disusun, kemudian diujicobakan untuk mendapatkan gambaran secara empirik

tentang kelayakan tes tersebut sebagai instrument penelitian. Hasil uji coba yang telah didapat, dianalisis lebih lanjut untuk mendapatkan validitas dan reliabilitas. Validitas tes adalah tingkat suatu tes mampu mengukur apa yang hendak diukur. Suatu alat evaluasi disebut valid jika alat tersebut mampu mengevaluasi apa yang seharusnya dievaluasi. Untuk mengukur validitas tes digunakan rumus korelasi *product-moment*. Reliabilitas tes mengacu pada tingkat keterhandalan tes sebagai instrumen penelitian. Reliabilitas sebagai alat ukur yang memberikan hasil relatif sama meskipun dilakukan pada tempat dan waktu yang berbeda. Untuk menentukan reliabilitas tes yang akan digunakan untuk menilai hasil belajar IPA siswa digunakan rumus *Alpha-Cronbach*.

Daya beda butir tes adalah kemampuan butir tes untuk membedakan antara peserta didik yang pandai dan bodoh (Koyan, 2011:141). Artinya, jika tes tersebut diberikan kepada siswa yang pandai akan lebih banyak dijawab dengan benar, sedangkan lebih banyak dijawab salah oleh siswa yang lemah. Tingkat kesukaran butir tes merupakan bilangan yang menunjukkan

proporsi peserta ujian (*testee*) yang dapat menjawab betul butir soal tersebut (Koyan, 2011:139).

Teknik analisis data yang digunakan adalah statistik deskriptif dan statistik inferensial. Analisis deskriptif dilakukan dengan menghitung mean, median, modus, standar deviasi, dan varians terhadap masing-masing kelompok. Mean, median, dan modus hasil belajar IPA siswa selanjutnya disajikan ke dalam histogram. Tinggi rendahnya kualitas variabel-variabel penelitian dapat ditentukan dari skor rata-rata (mean) tiap-tiap variabel yang dikonversikan ke dalam PAP Skala Lima. Statistik inferensial bertujuan untuk menguji hipotesis penelitian. Sebelum melakukan pengujian hipotesis, dilakukan beberapa uji prasyarat analisis data, yaitu uji normalitas dan homogenitas varians. Pengujian hipotesis terhadap hipotesis nol (H_0) menggunakan uji-t sampel *independent* (tidak berkorelasi) dengan rumus *polled varians*.

Uji hipotesis yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan Analisis uji-t, karena penelitian ini merupakan penelitian dengan membandingkan 1 variabel bebas dan 1 variabel terikat yang datanya bersifat interval. Hipotesis yang diambil yaitu.

H_0 : artinya tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara hasil belajar IPA siswa yang mengikuti metode *discovery* berbantuan media realita dengan siswa yang mengikuti metode ceramah.

H_1 : artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara hasil belajar IPA siswa yang mengikuti metode *discovery* berbantuan media realita dengan siswa yang mengikuti metode ceramah.

Dalam melakukan uji prasyarat terbukti bahwa data homogen maka untuk menguji hipotesis nol (H_0) akan digunakan uji-t (*polled varians*) dengan taraf signifikansi 5%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

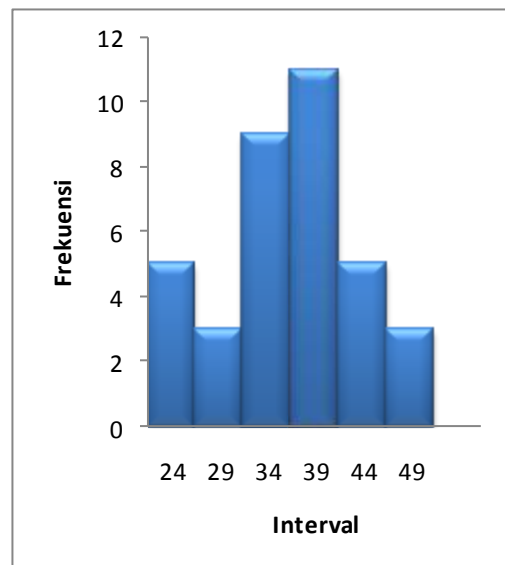
Data dalam penelitian ini adalah skor hasil belajar IPA siswa sebagai akibat dari penerapan metode *discovery* berbantuan media realita pada kelompok eksperimen dan metode ceramah pada kelompok kontrol. Rekapitulasi perhitungan data hasil belajar IPA siswa disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Rekapitulasi Hasil Perhitungan Data Hasil Belajar IPA Siswa

Kelompok	Mean (M)	Median (Md)	Modus (Mo)
Eksperimen	34,56	35,5	38,3
Kontrol	23,82	22,81	18,95

Berdasarkan Tabel 5, pencapaian skor rata-rata hasil belajar IPA pada kelompok eksperimen dengan kategori tinggi ($M = 34,56$) dan pada kelompok kontrol, skor rata-rata berada pada kategori sedang ($M = 23,82$). Secara deskriptif dapat disampaikan bahwa pengaruh metode *discovery* berbantuan media realita lebih unggul dibandingkan dengan metode ceramah untuk pencapaian hasil belajar IPA SD di Desa Anturan Kecamatan Buleleng.

Hasil penghitungan dari mean, median dan modus dapat disajikan pada Gambar 1.

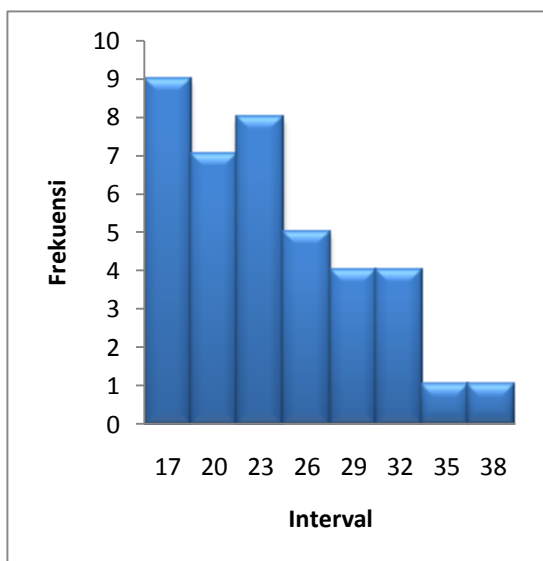


Gambar 1. Histogram Skor Data Kelompok Eksperimen

Mean (M), *Median (Md)*, *Modus (Mo)* digambarkan dalam grafik histogram tampak bahwa sebaran data kelompok siswa yang mengikuti metode *discovery* berbantuan media realita merupakan juling negatif $Mo > Md > M$ ($38,8 > 35,5 > 34,56$). Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar skor siswa kelompok eksperimen cenderung tinggi.

Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar skor siswa kelompok eksperimen cenderung tinggi. Rata-rata skor hasil belajar IPA siswa kelompok eksperimen selanjutnya dikonversi ke dalam Penilaian Acuan Patokan (PAP) skala lima untuk menentukan tinggi rendahnya hasil belajar siswa.

Distribusi frekuensi data hasil belajar kelompok kontrol yang telah mengikuti pembelajaran dengan metode ceramah disajikan pada Gambar 2.



Gambar 2. Histogram Skor Data Kelompok Kontrol

Mean (M), Median (Md), Modus (Mo) digambarkan dalam grafik histogram tampak bahwa sebaran data kelompok siswa yang mengikuti metode ceramah merupakan juring positif $Mo < Md < M$ ($18,95 < 22,81 < 23,82$). Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar skor siswa kelompok kontrol cenderung rendah.

Rata-rata skor hasil belajar IPA siswa kelompok kontrol selanjutnya dikonversi ke dalam Penilaian Acuan Patokan (PAP) skala

lima untuk menentukan tinggi rendahnya kualitas hasil belajar IPA siswa.

Sebelum melakukan uji hipotesis terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat, yaitu uji normalitas dan uji homogenitas terhadap data hasil belajar IPA siswa. Uji normalitas sebaran dilakukan untuk menyajikan bahwa sampel benar-benar berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Uji normalitas sebaran data untuk skor hasil belajar IPA dan motivasi berprestasi siswa digunakan analisis *Chi-Kuadrat*. Uji homogenitas ini dilakukan untuk mencari tingkat kehomogenan secara dua pihak yang diambil dari kelompok-kelompok terpisah dari satu populasi yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Untuk menguji homogenitas varians untuk kedua kelompok digunakan uji F.

Berdasarkan hasil pengujian prasyarat diperoleh bahwa data hasil belajar IPA kelompok eksperimen dan kontrol berdistribusi normal dan varians kedua kelompok homogen. Selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis terhadap hipotesis nol (H_0) dengan menggunakan uji-t sampel *independent* (tidak berkorelasi) dengan rumus *polled varians*. Rangkuman hasil uji hipotesis disajikan pada Tabel 6.

Tabel 6. Hasil Uji Hipotesis

Data	Sampel	N	\bar{X}	SD	S^2	t_{hit}	t_{tab} (t.s. 5%)
Hasil Belajar IPA	Eksperimen	36	34,56	6,47	41,80	10,33	1,685
	Kontrol	39	23,82	5,54	30,73		

Keterangan: N = jumlah siswa, \bar{X} = rata-rata, SD = standar deviasi, S^2 = varians

Berdasarkan Tabel 6, hasil perhitungan uji-t di atas, diperoleh t_{hit} sebesar 10,33. Sedangkan, t_{tab} dengan $db = 73$ dan taraf signifikansi 5% adalah 1,658. Hal ini berarti, t_{hit} lebih besar dari t_{tab} ($t_{hit} > t_{tab}$), sehingga H_0 **ditolak** dan H_1 **diterima**. Dengan demikian, dapat diinterpretasikan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar IPA yang signifikan antara kelompok siswa yang belajar mengikuti metode discovery berbantuan media realita pada siswa kelas IV SD No. 3 Anturan dengan kelompok siswa yang belajar mengikuti metode ceramah pada siswa kelas IV SD No. 1 Anturan tahun pelajaran 2012/2013. Sehingga Metode Discovery

Berbantuan Media Realita berpengaruh terhadap hasil belajar IPA.

Pembahasan

Berdasarkan deskripsi data hasil penelitian, hasil belajar IPA siswa kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan siswa kelompok kontrol. Tinjauan ini didasarkan pada rata-rata skor hasil belajar IPA dan kemiringan kurve polygon. Berdasarkan analisis data, diketahui rata-rata (*mean*) hasil belajar IPA siswa kelompok eksperimen dengan menggunakan metode discovery berbantuan media realita adalah 34,56. Jika dikonversi ke dalam Penilaian

Acuan Patokan (PAP) Skala Lima berada pada kategori tinggi. Sedangkan berdasarkan analisis data, diketahui rata-rata (*mean*) hasil belajar IPA siswa kelompok kontrol dengan menggunakan metode ceramah adalah 23,82. Jika dikonversi ke dalam Penilaian Acuan Patokan (PAP) Skala Lima berada pada kategori sedang. Skor hasil belajar IPA siswa kelompok eksperimen yang digambarkan dalam grafik polygon tampak bahwa kurve sebaran data merupakan kurve juling negatif karena nilai $M_o > M_d > M$ yang menunjukkan bahwa sebagian besar skor cenderung tinggi. Hal ini berarti lebih banyak siswa mendapat skor tinggi dibandingkan dengan skor rendah, sehingga dapat dikatakan bahwa Metode Discovery Berbantuan Media Realita berpengaruh terhadap kualitas hasil belajar IPA siswa. Sedangkan Skor hasil belajar IPA siswa kelompok kontrol yang digambarkan dalam grafik polygon tampak bahwa kurve sebaran data merupakan kurve juling positif karena nilai $M_o < M_d < M$ yang menunjukkan bahwa sebagian besar skor cenderung sedang. Hal ini berarti lebih banyak siswa mendapat skor rendah dibandingkan dengan skor tinggi, sehingga dapat dikatakan bahwa metode ceramah tidak berpengaruh terhadap kualitas hasil belajar IPA siswa.

Berdasarkan analisis data menggunakan uji-t, diketahui $t_{hit} = 10,33$ dan $t_{tab} (db = 73 \text{ dan taraf signifikansi } 5\%) = 1,658$. Hasil perhitungan tersebut menunjukkan bahwa t_{hit} lebih besar dari t_{tab} ($t_{hit} > t_{tab}$), sehingga hasil penelitian adalah signifikan. Hal ini berarti, terdapat perbedaan yang signifikan antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan metode discovery berbantuan media realita dan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan metode ceramah.

Perbedaan yang signifikan antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan metode discovery berbantuan media realita dan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan metode ceramah disebabkan karena perbedaan perlakuan pada langkah-langkah pembelajaran dan proses penyampaian materi. Pembelajaran dengan metode discovery berbantuan media realita, siswa dapat mencari pengetahuan dan berusaha menggali informasi secara mandiri serta siswa dipandang sebagai subjek belajar sedangkan guru hanya bertindak sebagai fasilitator dan motivator. Temuan-temuan inilah yang selanjutnya dibahas dengan jalan mengintreprestasikan dan menghubungkan dengan teori-teori yang ada.

Metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru dalam proses belajar mengajar sangat berpengaruh terhadap hasil yang dicapai

siswa. Jika guru menerapkan metode pembelajaran yang tepat, hasil yang diperoleh siswa akan baik. Sebaliknya, jika metode pembelajaran yang digunakan tidak tepat, hasil yang diperoleh siswa akan kurang memuaskan. Salah satu metode yg tepat digunakan adalah metode discovery berbantuan media realita.

Metode discovery adalah proses mental dimana siswa mampu mengasimilasikan sesuatu konsep atau prinsip. Yang dimaksudkan dengan proses mental tersebut antara lain: mengamati, mencerna, mengerti, menggolong-golongkan, membuat dugaan, menjelaskan, mengukur, membuat kesimpulan dan sebagainya. Suatu konsep misalnya: segitiga, panas, demokrasi dan sebagainya, sedang yang dimaksud dengan prinsip antara lain ialah: logam apabila dipanaskan akan mengembang. Dalam teknik ini siswa dibiarkan menemukan sendiri atau mengalami proses mental itu sendiri, guru hanya membimbing dan memberikan intruksi.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian Ida Bagus Alit Gunada Putrawan (2012) yang menyatakan bahwa penggunaan metode discovery untuk meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar matematika dapat meningkatkan aktivitas belajar IPA siswa yang disebabkan karena siswa sudah dapat mengikuti pembelajaran sesuai dengan metode discovery yang mana siswa tidak lagi bergantung pada penyajian materi dari guru, tetapi sudah mulai berusaha untuk mencari dan menemukan sendiri.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan metode discovery berbantuan media realita berpengaruh positif terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SD No. 3 Anturan dibandingkan dengan pembelajarn dengan metode ceramah pada siswa kelas IV SD No. 1 Anturan tahun ajaran 2012/2013.

PENUTUP

Berdasarkan hasil pengujian dari data yang diperoleh pada bab IV dapat disimpulkan sebagai berikut: *pertama*, deskripsi data hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA yang diajar dengan metode ceramah pada siswa kelas IV SD di Desa Anturan cenderung rendah. Hal ini dapat dilihat dari gambar 4.1 grafik histogram data hasil *post-test* kebanyakan skor hasil belajar IPA cenderung rendah dengan $M_o < M_d < M$ ($18,95 < 22,81 < 23,82$) dan kurva juling positif. *Kedua*, deskripsi hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA yang diajar dengan metode *discovery* berbantuan media realita cenderung tinggi. Hal ini dapat dilihat dari gambar 4.1

grafik histogram data hasil *post-test* kebanyakan skor hasil belajar IPA cenderung tinggi dengan $Mo > Md > M$ ($38,3 > 35,5 > 34,56$) dan kurva juling negatif. *Ketiga*, berdasarkan hasil uji hipotesis yang dilakukan dengan menggunakan uji-t diperoleh t_{hitung} sebesar 10,33. Sedangkan, t_{tabel} dengan $db = 73$ dan taraf signifikansi 5% adalah 1,658. Hal ini berarti, t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($t_{hitung} > t_{tabel}$), sehingga H_0 **ditolak** dan H_1 **diterima**. Dengan demikian, dapat diinterpretasikan bahwa terdapat pengaruh hasil belajar pada mata pelajaran IPA yang signifikan antara kelompok yang mengikuti pembelajaran dengan metode *discovery* berbantuan media realita dan kelompok yang mengikuti pembelajaran dengan metode ceramah pada siswa kelas IV di Desa Anturan.

Saran yang dapat disampaikan berdasarkan penelitian yang telah dilakukan sebagai berikut. *Pertama*, bagi siswa diharapkan mampu mengembangkan motivasi dan keaktifan dalam mengikuti pembelajaran serta meningkatkan hasil belajar melalui penggunaan metode *discovery* berbantuan media realita. *Kedua*, bagi guru diharapkan mencoba menerapkan metode *discovery* berbantuan media realita. Hal ini perlu dilakukan karena penerapan metode *discovery* berbantuan media realita dapat meningkatkan hasil belajar siswa. *Ketiga*, bagi kepala sekolah diharapkan hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan dalam pengembangan kurikulum serta sebagai perbandingan dalam meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah. *Keempat*, bagi peneliti lain diharapkan dapat menambah pengetahuan peneliti tentang metode/model pembelajaran inovatif dan relevan yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Agung, A. A. Gede. 2005. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Fakultas Ilmu Pendidikan Institut Keguruan dan Keilmuan Negeri Singaraja.
- Arikunto. 2002. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Aryati, Luh.2003. *Penggunaan Media Benda Konkrit Untuk Meningkatkan Hasil Belajar dalam Pembelajaran Matematika Pada Siswa Kelas I Semester I di SD 3 Sidetapa Kecamatan Banjar Tahun Ajaran 2003/2004*. (skripsi tidak diterbitkan) Jurusan Pendidikan Dasar. IKIP Negeri Singaraja.
- Arsyad, Azhar. 1997. *Media Pendidikan*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada
- Djamarah Saiful Bahri, Drs. dkk. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta. Rineka Cipta.
- Gunawan Putrawan, Ida Bagus Alit. 2012. *Penggunaan Metode Discovery untuk Meningkatkan Keaktifan dan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri 2 dath. Skripsi* (tidak diterbitkan). Universitas Pendidikan Ganesha.
- Koyan, I Wayan. 2007. *Statistik Terapan (Teknik Analisis Data Kuantitatif)*. Singaraja: Undiksha.
- Nana Sudjana. 1986. *Evaluasi Hasil Belajar: Konstruksi dan Analisis*. Bandung: Pustaka Martiana
- Nasution. 2009. *Sosiologi Pendidikan*. Edisi Kedua. Cetakan Keempat. Jakarta: Bumi Angkasa.
- Nasution, S.M.A. 1998. *Metode Pengajaran*. Jakarta: Sinar Baru Algensido
- Roestiyah, N.K. 2001. *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rineka cipta.
- Sudarma, I Komang & Desak Putu Parmiti. 2007. *Modul Media Pengajaran S1 PGSD*. Singaraja: Jurusan Pendidikan Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha.
- Sudjana, Nana, 2006. *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*, Bandung : PT. Remaja Rosadakarya Offset.
- Suryosubroto. Agus S.2002. *Menejemen Pendidikan Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suryosubroto, B. 2002. *Proses belajar mengajar di sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta..
- Trianto. 2007. *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek*. Jakarta: Prestasi Pustaka.