

Pengaruh Model (GI) Berbantuan *Discrepant Event* Terhadap Penguasaan Konsep IPA dengan Kovariabel Rasa Ingin Tahu

N.M.Dewi¹, I G.Astawan²

¹²Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FIP
Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia
e-mail: noviamentari023@gmail.com¹, astawan@undiksha.ac.id.²

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui 1) perbedaan penguasaan konsep IPA antara siswa yang mengikuti model pembelajaran *Group Investigation* berbantuan *Discrepant Event* dan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional setelah variabel rasa ingin tahu dikendalikan, dan (2) kontribusi kovariabel rasa ingin tahu terhadap penguasaan konsep IPA siswa. Jenis penelitian ini adalah kuasi eksperimen, dengan desain *Posstest Only Control Group Design*. Sampel dilakukan dengan teknik *group random sampling*. Sampel dalam penelitian ini adalah berjumlah 56 siswa. Data penguasaan konsep IPA dikumpulkan dengan metode tes sedangkan rasa ingin tahu menggunakan kuisioner. Data dianalisis dengan menggunakan ANAKOVA. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) terdapat perbedaan yang signifikan penguasaan konsep IPA siswa sebelum dan sesudah mengikuti model pembelajaran *Group Investigation* berbantuan *Discrepant Event* ($F_{hitung}=75,711$ dengan nilai signifikansi diperoleh $0,000 < 0,05$), (2) terdapat perbedaan yang signifikan penguasaan konsep IPA siswa dengan model pembelajaran *Group Investigation* berbantuan *Discrepant Event* dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional setelah kovariabel rasa ingin tahu dikendalikan ($F_{hitung} = 81,629$ dengan signifikansi $0,000 < 0,05$), (3) terdapat kontribusi rasa ingin tahu terhadap penguasaan konsep IPA siswa dengan besarnya kontribusi yaitu 62,22%.

Kata Kunci: *group investigation, discrepant event, rasa ingin tahu*

Abstract

The aimed of the research was to know : (1) the difference on the students' mastery on the concept of natural science who were taught by using *Group Investigation* assisted with *Discrepant Event* with the students who were taught after the covariance curiosity was controlled, (2) contribution of curiosity on students' mastery on the concept of natural science. The research used quasi experimental research with *pretest-posstest only control group design*. The sampel was chosen by using *group random sampling technique*. The sampel of this research was 56 students. The data was collected by using test method and curiosity by using questionnaire. The data was analysed by using ANACOVA. The result of the data analysis showed that: (1) there was significant difference on students' mastery on the concepts of natural science who were taught by using *Group Investigation* assisted with *Discrepant Event* with students who were taught by using conventional learning ($F_{score}=75.711$ and significant value was $0,000 < 0,05$), (2) there was significant difference on students' mastery on the concepts of natural science who were taught by using *Group Investigation* assisted with *Discrepant Event* to the students who were taught by using conventional learning after the covariance curiosity was controlled ($F_{score} = 81,629$), (3) there was a contribution of curiosity to the students' mastery on the concept of natural science with the contribution of 62.22%.

Keywords: *group investigation assisted with discrepant event, curiosity*

*Corresponding author.

1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan proses pembentukan kemampuan dasar yang fundamental, baik menyangkut daya pikir atau daya intelektual, maupun daya emosional atau perasaan yang diarahkan kepada tabiat manusia dan kepada sesamanya (Dewey dalam Sagala, 2010: 3). Berdasarkan UU No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional disebutkan bahwa, 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, kecedasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Lembaga pendidikan di Indonesia bertanggung jawab terhadap perkembangan potensi yang dimiliki oleh anak bangsa, baik dari segi pengetahuan, keterampilan, maupun sikap.

Dalam pengembangan pengetahuan, salah satu mata pelajaran yang bertugas mengembangkan pengetahuan tentang alam adalah mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Harlen (dalam Arisanti, 2016:83) menyatakan bahwa tujuan pendidikan IPA untuk anak SD adalah keterampilan dan konsep yang memungkinkan pemahaman tentang aspek ilmiah dari dunia sekitar. Jika melihat tujuan yang disampaikan Harlen, maka idealnya proses pembelajaran IPA siswa bukan hanya menguasai konsep, akan tetapi dalam prosesnya siswa harus memiliki keterampilan mengidentifikasi dan menafsirkan. Tujuan diberikannya materi IPA untuk tingkat sekolah dasar yakni siswa dapat memahami konsep IPA yang kemudian dapat dihubungkan secara kontekstual dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, siswa dapat mengembangkan rasa syukur terhadap Tuhan Yang Maha Esa atas semua kebesarannya. Namun bukti-bukti di lapangan belum menunjukkan hasil yang sesuai dengan tujuan pembelajaran IPA yang diharapkan sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Hal ini dibuktikan dengan hasil observasi pencatatan dokumentasi di Gugus III Kecamatan Gerokgak Kabupaten Buleleng peneliti mengenai hasil belajar IPA siswa kelas III yang menunjukkan bahwa lebih dari 50% siswa kelas III yang berada di SD di Gugus III, Kecamatan Gerokgak, Kabupaten Buleleng memiliki nilai ulangan IPA yang berada di bawah KKM, hal tersebut menunjukkan rendahnya penguasaan konsep siswa pada pelajaran IPA.

Rendahnya penguasaan konsep siswa ini disebabkan oleh beberapa faktor internal yang ada pada diri siswa dan beberapa faktor eksternal pada lingkungan pembelajaran. Salah satu faktor internal yang mempengaruhi siswa dalam pembelajaran yaitu rasa keingintahuannya pada materi dan mata pelajaran yang dipelajari. Indikator untuk rasa ingin tahu, yaitu bertanya kepada guru, antusias mencari jawaban, perhatian pada objek yang diamati, antusias pada proses sains, serta menunjukkan keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Berdasarkan hasil pencatatan dokumen yang dilakukan peneliti rasa ingin tahu siswa pada pelajaran IPA di SD di Gugus III, Kecamatan Gerokgak, Kabupaten Buleleng masih tergolong rendah. Selain dari faktor internal pada diri siswa, pada eksternal juga mempengaruhi siswa dalam menguasai konsep IPA.

Salah satu faktor eksternal yang dimaksud yaitu pemilihan model pembelajaran yang tepat bagi siswa yang dapat membuat siswa tertarik untuk mempelajari materi yang diajarkan. Menurut Jagantara (2014), model belajar yang berpusat pada guru (*teacher centered*) harus segera ditinggalkan dan diubah dengan model belajar aktif dan mandiri berdasarkan prinsip kognitif modern, sehingga menumbuhkan peran aktif dan kreatif siswa (*student centered*). Pembelajaran yang bersifat ceramah membuat siswa tidak dilatih mengkonstruksi pengetahuan, sehingga rasa ingin tahu dan penguasaan konsep menjadi kurang bermakna. Konsep bermakna itu adalah mencakup makna dalam pembentukan konsepsi IPA dan makna bagi kehidupan praktis untuk kehidupan sehari-hari (Agustina, 2013: 272).

Berbagai macam model pembelajaran yang ada, salah satu model pembelajaran yang cocok digunakan atau diterapkan yaitu model pembelajaran kooperatif. Menurut Agustina (2013: 282) model pembelajaran kooperatif dikembangkan berdasarkan teori kognitif konstruktivis. Hal ini terlihat pada salah satu teori Vygotsky, yaitu tentang penekanan pada hakikat sosiokultural dari pembelajaran. Model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk setidaknya tiga tujuan pembelajaran penting, yaitu hasil belajar akademik, penerimaan terhadap keragaman dan pengembangan keterampilan sosial (Rusman, 2012: 209).

Salah satu model pembelajaran kooperatif, yaitu model pembelajaran *Group Investigation* (GI). Menurut Killen (dalam Aunurrahman, 2013: 152), yang berpandangan bahwa model investigasi kelompok merupakan cara yang langsung dan efisien untuk mengajarkan pengetahuan akademik sebagai suatu proses sosial. Model ini mengajarkan kepada siswa dalam komunikasi kelompok dan proses kelompok yang baik. Model GI dikembangkan untuk membangun semua aspek kemampuan siswa baik di bidang kognitif, psikomotor, dan afektif (Wiratana, 2013: 3).

Model pembelajaran GI sangat cocok digunakan dalam mata pelajaran IPA. Menurut Slavin (dalam Rusman, 2012: 221), belajar kooperatif dengan teknik GI sangat cocok untuk bidang kajian yang memerlukan kegiatan studi proyek terintegrasi, yang mengarah pada perolehan, analisis, dan sintesis informal dalam upaya untuk memecahkan masalah. Dengan topik materi IPA yang cukup luas dan desain tugas-tugas atau sub-sub topik yang mengarah kepada kegiatan metode ilmiah, diharapkan siswa dalam kelompoknya dapat saling memberi kontribusi berdasarkan pengalaman sehari-hari (Rusman, 2013: 221).

Pemilihan model pembelajaran GI yang dirancang dengan berbantuan *discrepant event*, diharapkan dapat menumbuhkan rasa ingin tahu siswa. Rasa ingin tahu mendorong manusia untuk melakukan berbagai kegiatan yang bertujuan untuk mencari jawaban atas berbagai kegiatan yang bertujuan untuk mencari jawaban atas berbagai persoalan yang muncul di dalam pikirannya. Selain itu diharapkan dengan menggunakannya model GI peserta didik dapat menguasai konsep-konsep dalam IPA. Hal tersebut kemudian didukung oleh hasil penelitian Aprilia (2015) yang menyimpulkan jika penggunaan model pembelajaran *Group Investigation* berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti tertarik untuk membandingkan seberapa besar pengaruh model GI berbantuan *discrepant event* terhadap rasa ingin tahu penguasaan konsep IPA jika dilihat dari rasa ingin tahu siswa dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran *Group Investigation* (GI) Berbantuan *Discrepant Event* terhadap Penguasaan Konsep IPA dengan Kovariabel Rasa Ingin Tahu Siswa Kelas III SD Semester II di Gugus III Kecamatan Gerokgak Kabupaten Buleleng Tahun Pelajaran 2018/2019".

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan secara signifikan penguasaan konsep IPA antara siswa yang mengikuti model pembelajaran *Group Investigation* (GI) berbantuan *Discrepant Event* dan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional pada siswa kelas III SD Gugus III Kecamatan Gerokgak, Untuk mengetahui perbedaan penguasaan konsep IPA antara siswa yang mengikuti model pembelajaran *Group Investigation* (GI) berbantuan *Discrepant Event* dan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional pada siswa kelas III SD Gugus III Kecamatan Gerokgak setelah variable rasa ingin tahu dikendalikan, dan untuk mengetahui kontribusi yang signifikan kovariabel rasa ingin tahu terhadap penguasaan konsep IPA siswa kelas III SD Gugus III Kecamatan Gerokgak.

2. Metode

Penelitian ini dilakukan di SD Gugus III Kecamatan Gerokgak pada siswa kelas III dengan jumlah sampel sebanyak 137 siswa. Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Jenis penelitiannya adalah *pre-eksperiment*. Dalam penelitian ini

yang menjadi variabel bebas adalah model pembelajaran *Group Investegation* berbantuan *Discrepant Event*, rasa ingin tahu siswa sebagai kovariabel sedangkan variabel terikatnya yaitu penguasaan konsep IPA siswa.

Metode pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan dua metode yaitu metode kuesioner dan tes. Metode kuesioner ini adalah metode yang sangat umum dilakukan dalam metode kuantitatif. Ciri khas pengumpulan data metode kuantitatif adalah kuesioner dalam penelitian ini terdiri dari butir-butir pertanyaan yang dipergunakan untuk mengumpulkan data berkaitan dengan variabel pola suh orang tua, motivasi belajar dan hasil belajar. Metode tes digunakan untuk mengambil data tentang penguasaan konsep IPA siswa. Sebelum digunakan instrument soal diuji cobakan terlebih dahulu untuk mendapatkan hasil validitas isi, validitas butir, reliabilitas, daya pembeda, dan indeks kesukaran.

Pengujian validitas isi untuk kuisisioner rasa ingin tahu dan tes penguasaan konsep IPA dilakukan oleh dua orang dosen ahli dilingkung jurusan Pendidikan guru sekolah dasar Undiksha, dan diperoleh instrument untuk kuisisioner rasa ingin tahu dan tes penguasaan konsep IPA valid. Untuk pengujian validitas butir reliabilitas, daya pembeda, dan indeks kesukaran diperoleh 30 butir soal yang valid dan memiliki reliabilitas sebesar 0,8 yang berarti reliabilitas tes penguasaan konsep IPA sangat tinggi. Berdasarkan hasil pengujian kuisisioner rasa ingin tahu dan tes penguasaan konsep IPA layak untuk digunakan.

Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah ANACOVA (*Analisis of Covarian*). Pengujian hipotesis pertama yaitu terdapat perbedaan yang sigifikan penguasaan konsep IPA siswa sebelum dan sesudah dibelajarkan dengan model pemebelajaran *Group Investigation* berbantuan *Discrepant Event* diuji dengan menggunakan uji anava satu jalur yang dibantu dengan aplikasi *IBM Statistic 23.0 for windows*. Pengujian hipotesis dua yang berbunyi terdapat perbedaan yang signifikan penguasaan konsep IPA siswa yang dibelajarkan dengan model pemebelajaran *Group Investigation* berbantuan *Discrepant Event* setelah kovariabel rasa ingin tahu dikendalikan diujikan dengan menggunakan analisis kovarian. Pengujian hipotesis terdapat kontribusi antara rasa ingin tahu dengan penguasaan konsep IPA siswa diuji dengan menggunakan uji korelasi *Product moment*.

3. Hasil dan Pembahasan

Data yang didapatkan yaitu berupa data penguasaan konsep IPA sebelum dan sesudah dibelajarkan dengan model pembelajaran *Group Investigation* berbantuan *Discrepant Event* dan data rasa ingin tahu siswa. Data-data yang diperoleh dideskripsikan berdasarkan tendensi dara yaitu *mean*, median modus, standar deviasi, varians, rentangan, maksimum, dan minimum. Hasil perhitungan tendesi data disajikan pada Tabel 01.

Tabel 01

Hasil perhitungan tendesi data

Statistik variabel	Rasa Ingin Tahu	Penguasaan Konsep IPA kelas kontrol	Penguasaan Konsep IPA kelas eksperimen
Mean	93,27	18,61	23,93
Standar Deviasi	7,98	2,233	2,340
Varians	63,84	4,988	5,476
Rentangan	28	8	8
Maksimum	104	23	28
Minimum	76	15	20

Berdasarkan analisis deskriptif data, apabila dikonversikan dengan menggunakan kriteria rata-rata ideal (X_i) dan standar deviasi ideal (SD_i) skor rata-rata penguasaan konsep IPA siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran GI berbantuan *Discrepant Event* berada pada kategori sangat tinggi, skor rata-rata penguasaan konsep IPA siswa pada pembelajaran konvensional berada pada kategori tinggi, sedangkan skor rata-rata rasa ingin tahu siswa berada pada kategori tinggi.

Sebelum melakukan pengujian hipotesis, data yang diperoleh terlebih dahulu dilakukan uji normalitasnya. Hasil pengujian normalitas data hasil penelitian seperti yang dapat dilihat pada tabel 02 berikut. Kriteria pengujian, jika nilai Asymp. Signifikan $>0,05$ maka data berdistribusi normal dan sebaliknya.

Tabel 02
Rangkuman Hasil Uji Normalisasi Data

No	Variabel	Asymp.signifikan	Taraf Nyata	Status
1	Penguasaan Konsep IPA kelas Eksperimen	0,200	0,05	Normal
2	Penguasaan Konsep IPA Kelas Kontrol	0,200	0,05	Normal
3	Rasa Ingin tahu Siswa	0,200	0,05	Normal

Berdasarkan hasil perhitungan dengan menggunakan rumus *Kolmogorov Smirnov*, diperoleh data hasil penelitian berdistribusi normal. Selanjutnya akan dilakukan uji homogenitas.

Pengujian homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah beberapa varians populasi adalah sama atau tidak. Pada penelitian ini uji homogenitas varian dilakukan dengan menggunakan bantuan *Microsoft Office Excel 2016* dan diperoleh nilai varian untuk posttest kelas eksperimen yaitu 5,477 dan kelas kontrol yaitu 4,99, sehingga nilai F_{hitung} yang diperoleh yaitu 0,901 dibandingkan dengan nilai $F_{(0,05;28;28)} = 1,558$. Karena $F_{hitung} < F_{tabel} = 1,558$, maka dapat disimpulkan data-data penguasaan konsep IPA kelas kontrol dan kelas eksperimen memiliki varian yang homogen.

Pengujian linieritas dan keberatian arah regresi dilakukan pada data penguasaan konsep IPA dan data rasa ingin tahu siswa. Pengujian dilakukan dengan menggunakan bantuan aplikasi *IBM Statistic SPSS 23.0 for Windows*. Kriteria pengujian linieritas yaitu apabila nilai signifikansi simpangan linieritas lebih besar dari 0,05 maka data tersebut linier, apabila sebaliknya data tersebut tidak linier. Kriteria pengujian keberatian regresi yaitu apabila signifikansi dari linieritas lebih kecil dari 0,05 maka koefisien arah regresi berarti, apabila sebaliknya maka koefisien arah regresi tidak berarti. Hasil pengujian linieritas dan keberatian arah regresi dapat dilihat pada Tabel 03 dan tabel 04.

Tabel 03
Hasil Pengujian Uji Linieritas dan Keberatian Arah Regresi Kelas Eksperimen

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Eksperimen * Kovariabel	Between Groups	(Combined)	126.190	18	7.011	2.912	.000
		Linearity	22.257	1	22.257	9.245	.000
		Deviation from Linearity	103.934	17	6.114	2.540	.078
	Within Groups	21.667	9	2.407			
	Total	147.857	27				

Tabel 04
Hasil Pengujian Uji Linieritas dan Keberatian Arah Regresi Kelas Kontrol

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Kontrol * Kovariabel	Between Groups	(Combined)	89.012	18	4.945	.975	.000
		Linearity	29.887	1	29.887	5.890	.000
	Within Groups	Deviation from Linearity	59.125	17	3.478	.685	.760
			45.667	9	5.074		
		Total	134.679	27			

Berdasarkan Tabel 03 dan Tabel 04, terlihat bahwa nilai signifikansi simpangan dari linieritas kelas eksperimen yaitu 0,078 lebih > 0,05 dan 0,760 pada kelas kontrol, sehingga variable penguasaan konsep IPA dan kovariabel rasa ingin tahu linier. Pada pengujian keberartian regresi, terlihat bahwa nilai-nilai signifikansi pada linieritas yaitu 0,000 < 0,05, sehingga koefisien arah regresi berarti.

Pada penelitian ini terdiri dari tiga hipotesis penelitian yang diajukan yaitu 1) terdapat perbedaan yang signifikan penguasaan konsep IPA siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Group Investigation* Berbantuan *Discrepant Event* dengan siswa yang dibelajarkan dengan pembelajaran konvensional; 2) terdapat perbedaan yang signifikan penguasaan konsep IPA siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Group Investigation* Berbantuan *Discrepant Event* dengan siswa yang dibelajarkan dengan pembelajaran konvensional setelah kovariabel rasa ingin tahu dikendalikan; 3) terdapat kontribusi yang signifikan antara kovariabel rasa ingin siswa terhadap penguasaan konsep IPA.

Pengujian hipotesis pertama diuji dengan menggunakan anava satu jalur dengan menggunakan bantuan dari aplikasi *IBM Statistic SPSS 23.0 for windows* pada taraf signifikansi 5%. Kriteria pengujian yaitu apabila nilai signifikansi yang diperoleh lebih kecil dari 0,05 maka Hipotesis (Ho) ditolak dan Hipotesis alternative (Ha) diterima. Hasil pengujian hipotesis pertama disajikan pada Tabel 05.

Tabel 05
Hasil Uji Hipotesis Data Penguasaan konsep IPA Siswa menggunakan ANAVA Satu Jalur

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	396.446	1	396.446	75.771	.000
Within Groups	282.536	54	5.232		
Total	678.982	55			

Berdasarkan hasil analisis data penguasaan konsep IPA siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *Group Investigation* Berbantuan *Discrepant Event* dengan siswa yang dibelajarkan dengan pembelajaran konvensional diperoleh harga $F=75,711$ dan nilai signifikansi diperoleh 0,000 lebih kecil dari 0,05. Oleh karena itu, Ho ditolak dan Ha diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan penguasaan konsep IPA siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Group Investigation* Berbantuan *Discrepant Event* dengan siswa yang dibelajarkan dengan pembelajaran konvensional.

Pengujian hipotesis kedua diuji dengan menggunakan analisis kovarian satu jalur satu jalur dengan dibantu *IBM Statistic 23.0 for Windows* pada taraf signifikansi 5%. Kriteria pengujian yaitu apabila nilai signifikansi yang diperoleh lebih kecil dari 0,05 maka H0 diterima dan Ha ditolak. Hasil pengujian hipotesis kedua disajikan pada Tabel 06.

Tabel 06

Hasil Uji Hipotesis Data Penguasaan Konsep IPA Siswa dan Rasa Ingin Tahu Siswa Menggunakan ANAKOVA.

Source	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	5021.826 ^a	2	2510.913	40.759	.000
Intercept	1087.253	1	1087.253	17.649	.000
X	99.951	1	99.951	1.622	.028
Kelompok	5006.529	1	5006.529	81.269	.000
Error	3265.014	53	61.604		
Total	284229.000	56			
Corrected Total	8286.839	55			

a. R Squared = .660 (Adjusted R Squared = .647)

Berdasarkan hasil analisis data penguasaan konsep IPA siswa yang dibelajarkan dengan model GI berbantuan Discrepant Event dan siswa yang dibelajarkan dengan pembelajaran konvensional setelah kovariabel rasa ingin tahu dikendalikan diperoleh nilai $F = 81,269$ dengan signifikansi $0,000 < 0,05$. Oleh karena itu, H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan penguasaan konsep IPA siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Group Investigation* Berbantuan *Discrepant Event* dan siswa yang dibelajarkan dengan pembelajaran konvensional setelah kovariabel rasa ingin tahu dikendalikan. Kemudian ditindaklanjuti Tabel 4.12 nilai *Mean Difference* (I-J) sebesar 19.283 (bernilai positif) dengan signifikansi $0,000 < 0,05$ yang artinya kelompok eksperimen lebih baik dari kelompok kontrol. Dengan kata lain model pembelajaran GI berbantuan *discrepant event* lebih baik diterapkan dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

Hipotesis ketiga bertujuan untuk mengetahui kontribusi kovariabel rasa ingin tahu terhadap penguasaan konsep IPA siswa. Hipotesis ketiga ini diuji dengan menggunakan korelasi *product moment* dengan bantuan aplikasi *IBM Statistic 23.0 for windows*. Kriteria pengujian yaitu apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ pada taraf signifikansi 5% maka H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti rasa ingin tahu memberikan kontribusi terhadap penguasaan konsep IPA siswa. Hasil pengujian hipotesis ketiga disajikan pada tabel 07 berikut.

Tabel 7

Hasil Pengujian Hipotesis Kontribusi Rasa Ingin Tahu Terhadap Penguasaan Konsep IPA

		Nilai	Rasa Ingin Tahu
Nilai	Pearson Correlation	1	.776*
	Sig. (2-tailed)		.009
	N	56	56
Rasa Ingin Tahu	Pearson Correlation	.776*	1
	Sig. (2-tailed)	.009	
	N	56	56

Berdasarkan tabel 7 diperoleh nilai koefisien pearson adalah $r_{hitung} = 0,776 > r_{tabel} = 0,093$. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti terdapat kontribusi yang signifikan antara kovariabel rasa ingin tahu siswa terhadap penguasaan konsep IPA. Besarnya kontribusi rasa ingin tahu terhadap penguasaan konsep IPA adalah kuadrat dari $r_{hitung} = 0,776$ yaitu sebesar 0,6222 atau 62,22%.

Analisis data pada penelitian ini terdiri dari dua yaitu analisis deskriptif dan analisis inferensial. Analisis deskriptif yang dilakukan pada penguasaan konsep IPA siswa kelas III SD Gugus III Kecamatan Gerokgak yang dibelajarkan dengan menggunakan model pembelajaran

Group Investigation Berbantuan *Discrepant Event* lebih tinggi daripada siswa yang dibelajarkan dengan pembelajaran konvensional. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata skor *post-test* siswa. Berdasarkan analisis deskriptif diperoleh rata-rata skor penguasaan konsep IPA siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *Group Investigation* Berbantuan *Discrepant Event* yaitu 23,93, dimana nilai tersebut lebih tinggi dari pada rata-rata skor penguasaan konsep IPA siswa yang dibelajarkan dengan pembelajaran konvensional yaitu 18,61.

Ditinjau dari hasil kuisioner rasa ingin tahu siswa, rata-rata skor kuisioner rasa ingin tahu siswa terhadap mata pelajaran IPA yaitu 93,27 dimana nilai tersebut berada pada kategori tinggi. Kovaribel rasa ingin tahu ini berkaitan dengan model pembelajaran *Group Investigation*, karena dalam menerapkan model ini siswa bersama kelompoknya harus menginvestigasi atau menyelediki hal-hal tertentu yang berkaitan dengan permasalahan yang ada dalam pelajaran IPA sehingga untuk menginvestigasi penyelesaian suatu permasalahan diperlukan rasa ingin tahu yang tinggi.

Dalam penerapan model *Group Investigation* Berbantuan *Discrepant Event* dilakukan dalam enam fase pembelajaran yaitu Fase 1 Mengidentifikasi topik dan mengatur siswa ke dalam kelompok, Fase 2 Merencanakan tugas yang akan dipelajari, Fase 3 Melaksanakan Investigasi, Fase 4 Menyiapkan laporan hasil, Fase 5 Mempresentasikan laporan akhir, Fase 6 Evaluasi. Keenam fase tersebut memiliki dampak yang positif terhadap penguasaan konsep IPA siswa dengan melihat rasa ingin tahu siswa. Hal tersebut dibuktikan pada pengujian ketiga hipotesis yang diajukan sebagai berikut.

Pembahasan Hasil Uji Hipotesis Pertama

Berdasarkan hasil uji hipotesis pertama dalam penelitian ini, diperoleh harga $F=75,711$ dengan signifikansi $0,000 < 0,05$, maka hipotesis pertama diterima yaitu terdapat perbedaan yang signifikan penguasaan konsep IPA siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model *Group Investigation* Berbantuan *Discrepant Event* dengan siswa yang dibelajarkan dengan pembelajaran konvensional.

Dari hasil analisis yang dilakukan dan dibuktikan melalui pengamatan dalam pembelajaran bahwa *Group Investigation* Berbantuan *Discrepant Event* berpengaruh penguasaan konsep IPA secara simultan. *Group Investigation* Berbantuan *Discrepant Event* menekankan kepada proses keterlibatan siswa secara penuh melalui kejadian atau peristiwa unik di lingkungan sekitar dan menghubungkannya dengan materi pelajaran.

Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Nury Yuniarsih & Yulianti (2017) menyatakan bahwa model pembelajaran GI membuat kemampuan belajar siswa meningkat. Hal ini dibuktikan dengan hasil belajar siswa pada siklus I yaitu 75,12 terjadi peningkatan yaitu 82,38 pada siklus II. Selain itu, prosentase ketuntasan belajar juga mengalami peningkatan dari 57,14% pada siklus I meningkat menjadi 80,95% pada siklus II. Hal ini dikarenakan menggunakan model GI siswa termotivasi menyelesaikan tugas dan memperoleh hasil yang terbaik. Pada saat diterapkan model pembelajaran investigasi kelompok siswa sangat tertantang untuk melakukan pembelajaran ini, karena pembelajaran yang menarik dan menuntut siswa untuk meningkatkan kemampuannya dalam mencari informasi. Dalam proses pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran GI akan lebih menarik dengan mengaitkan kejadian-kejadian aneh (*discrepant event*) yang ada di kehidupan sehari-hari. *Discrepant events* adalah demonstrasi yang menghasilkan *outcome* yang tidak diharapkan, yang mampu menarik perhatian siswa mengenai suatu fenomena sains (Longfield dalam Hayati 2016: 36). Oleh karena itu, menerapkan model GI dengan berbantuan *discrepant event* ini akan mampu menarik penasarannya siswa terhadap hal-hal atau kejadian yang aneh menurut mereka.

Penggunaan model pembelajaran GI dengan berbantuan *discrepant event* ini, khususnya dalam pembelajaran IPA sangat cocok diterapkan. Menurut Slavin (dalam Rusman, 2012: 221), dengan topik materi IPA yang cukup luas dan desain tugas-tugas atau sub-sub topik yang mengarahkan kepada kegiatan ilmiah diharapkan siswa dalam kelompoknya dapat saling memberi kontribusi berdasarkan pengalaman sehari-harinya.

Berdasarkan hasil analisis dan temuan lain yang sesuai dengan penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa *Group Investigation* Berbantuan *Discrepant event* berpengaruh secara simulatan terdapat rasa ingin tahu dan penguasaan konsep IPA siswa kelas III SD di Gugus III Kecamatan Gerokgak Tahun Pelajaran 2018/2019.

Pembahasan Hasil Uji Hipotesis Kedua

Berdasarkan hasil uji hipotesis kedua dalam penelitian ini, penguasaan konsep IPA siswa setelah dibelajarkan dengan model GI berbantuan *Discrepant Event* setelah kovariabel rasa ingin tahu dikendalikan diperoleh nilai $F = 81,629$ dengan signifikan diperoleh $0,000 < 0,05$. Oleh karena itu, H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan penguasaan konsep IPA siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Group Investigation* Berbantuan *Discrepant Event* dengan siswa yang dibelajarkan dengan pembelajaran konvensional setelah kovariabel rasa ingin tahu dikendalikan.

Salah satu factor yang mempengaruhi penguasaan konsep siswa dalam suatu pembelajaran adalah timbulnya rasa keingintahuannya terhadap materi yang diajarkan. Rasa ingin tahu adalah suatu dorongan yang kuat akan kebutuhan, rasa penasaran untuk mengetahui, melihat dan adanya motivasi perilaku untuk mendapatkan informasi baru. Dalam proses pembelajaran, siswa diharapkan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap pengetahuan yang baru agar ilmu yang diperoleh berkembang dan bertambah banyak. Menurut Puspitasari (2015: 33), siswa yang memiliki keingintahuan terhadap materi dapat menyebabkan ilmunya jauh lebih banyak dibandingkan siswa yang hanya diam dan hanya menunggu penjelasan dari guru.

Menurut Uno (Indiastuti, 2016: 42), dalam pembelajaran modern saat ini yang penting adalah bagaimana mengaktifkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran secara mandiri, yaitu melalui kegiatan pembelajaran yang berorientasi pada penemuan dan pencarian. Metode penemuan adalah komponen praktik pendidikan yang meliputi metode mengajar yang memajukan cara belajar aktif, berorientasi pada proses, dan mencari sendiri (Suryosubroto, dalam Indiastuti, 2016: 42).

Dengan demikian melalui rasa ingin tahu yang tinggi yang dimiliki siswa pada saat pembelajaran, akan mengakibatkan siswa lebih aktif dalam pembelajaran. Untuk mengoptimalkan proses pembelajaran demi tercapainya penguasaan konsep IPA siswa yang baik, maka sangat diperlukan untuk memperhatikan factor-faktor yang berpengaruh dalam pembelajaran tersebut salah satunya dengan mengedalikan kovariabel rasa ingin tahu siswa terhadap mata pelajaran IPA.

Pembahasan Hipotesis 3

Berdasarkan nilai uji hipotesis ketiga diperoleh nilai koefisien pearson adalah $r_{hitung} = 0,776$. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti terdapat kontribusi yang signifikan antara kovariabel rasa ingin siswa terhadap penguasaan konsep IPA. Besarnya kontribusi rasa ingin tahu terhadap penguasaan konsep IPA adalah kuadrat dari $r_{hitung} = 0,776$ yaitu sebesar 0,6222 atau 62,22%. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Aji (2017). Hasil penelitian ini membuktikan bahwa variabel rasa ingin tahu berpengaruh positif namun tidak signifikan terhadap prestasi belajar IPA siswa Kelas V SD se-Gugus 5 Kecamatan Pengasih, Kabupaten Kulon Progo. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan dan penurunan pada variabel disiplin belajar di dalam diri siswa, dapat

berpengaruh terhadap nilai atau prestasi yang dapat ia raih. Pengaruh variabel tersebut ditunjukkan dengan koefisien determinasi yang merupakan kontribusi pengaruh variabel disiplin belajar sebesar 2,5% dengan F_{hitung} sebesar 3.144 dan signifikansi sebesar 0.080 yang memiliki arti bahwa variabel rasa ingin tahu berpengaruh positif terhadap prestasi belajar.

Rasa ingin tahu dapat memberikan dorongan kepada seseorang untuk mengetahui segala sesuatu yang membuatnya penasaran, hal ini dapat memancing keinginan seseorang tersebut untuk terus mencari tahu dan belajar baik secara langsung maupun tidak langsung sehingga, maka ketika siswa mempunyai sikap rasa ingin tahu yang tinggi dapat membantu siswa dalam kegiatannya untuk terus belajar. Menurut Gade (2011), anak-anak seringkali terlihat ikut dalam tindakan mencari tahu dan menanyakan sesuatu, hal tersebut menunjukkan sikap rasa ingin tahu mereka, maka tidaklah aneh apabila kebanyakan literatur merujuk kepada pengembangan kognitif anak. Temuan tersebut juga sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Sofhan Hidayat yang menunjukkan bahwa persepsi siswa tentang keterampilan mengajar guru dan rasa ingin tahu berpengaruh positif baik secara terpisah maupun bersamaan.

4. Simpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data statistik, maka diperoleh kesimpulan bahwa (1) terdapat perbedaan secara signifikan penguasaan konsep IPA siswa yang mengikuti model pembelajaran *Group Investigation* berbantuan *Discrepant Event* dengan siswa yang dibelajarkan dengan pembelajaran konvensional ($F_{hitung}=75,711$ dengan signifikansi diperoleh $0,000 < 0,05$). Artinya harga ini signifikan pada taraf 0,05. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Group Investigation* berbantuan *Discrepant Event* berpengaruh secara signifikan terhadap penguasaan konsep IPA siswa. (2) terdapat perbedaan secara signifikan penguasaan konsep IPA siswa yang mengikuti kovariabel rasa ingin tahu siswa terhadap penguasaan konsep IPA pada siswa kelas III Gugus III Kecamatan Gerokgak dengan nilai $r_{hitung} = 0,776$ dan besarnya kontribusi yaitu 62,22%.

Beberapa saran yang dapat diajukan guna peningkatan penguasaan konsep IPA siswa yaitu Bagi siswa diharapkan aktif dan bersungguh-sungguh mengikuti pembelajaran IPA dengan model pembelajaran *Group Investigation* berbantuan *Discrepant Event*. Peserta didik yang secara aktif mengikuti pembelajaran IPA, memberikan pengalaman yang sangat berharga dalam mengembangkan kemampuan secara optimal sehingga dapat rasa ingin tahu dan penguasaan konsep IPA siswa. Bagi guru-guru di sekolah dasar agar lebih berinovasi dalam pembelajaran dengan menerapkan pembelajaran yang inovatif dan didukung media pembelajaran untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan untuk meningkatkan kemampuan profesional guru mengelola pembelajaran. Bagi kepala sekolah diharapkan dapat mengambil kebijakan untuk menerapkan model pembelajaran *Group Investigation* berbantuan *Discrepant Event* pada mata pelajaran ataupun jenjang pendidikan yang berbeda dan disesuaikan dengan kurikulum yang diterapkan di sekolah. Bagi peneliti lain yang berminat untuk mengadakan penelitian lebih lanjut tentang model pembelajaran *Group Investigation* (GI) berbantuan *Discrepant Event* dalam bidang ilmu IPA maupun bidang ilmu lainnya yang sesuai, agar penelitian ini dapat dijadikan pedoman untuk penyempurnaan penelitian yang akan dilaksanakan.

Daftar Pustaka

- Agustina, I.G.A.T dan I.N.Tika. 2013. *Konsep Dasar IPA*. Yogyakarta: Ombak.
- Aji, H.W. 2018. Pengaruh Disiplin Belajar dan Rasa Ingin Tahu Terhadap Prestasi Belajar IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Volume 20, Nomor 7 (hlm 40-48).
- Aprilia, I. 2015. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Group Investigation* (GI) Terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Biologi Pada Materi Ekosistem di Kelas VII Semester II MTs n 1 Palangka Raya Tahun Pelajaran 2014/2015. *EduSains*, Volume 3, Nomor 2 (hlm. 141-148).
- Aunurrahman. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Hayati, N.M., Saptorini., Titi, W.S. 2016. Penggunaan *Discrepant Events* dengan Pendekatan Poe Terhadap Hasil Belajar Kelarutan dan Hasil Kali Kelarutan Siswa. *Pancasakti Science Education Journal*, Vol 1, No. (hlm. 35-41).
- Indiastuti, F. 2016. Pengembangan Perangkat Model *Discovery Learning* Berpendekatan Saintifik untuk Meningkatkan Berpikir Kreatif dan Rasa Ingin Tahu. *Jurnal Pendidikan Matematika JPM RAFA*, Volume 2. Nomor 1 (hlm 41-55).
- Jagantara, I.M.W., Putu, B.A., dan Ni L.P. Widiyanti. 2014. Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*) Terhadap Hasil Belajar Biologi Ditinjau dari Gaya Belajar Siswa SMA. *Jurnal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha*, Volume 04, Nomor 01 (hlm. 1-13).
- Puspitasari, M.T. 2015. Upaya Meningkatkan Karakter Rasa Ingin Tahu dan Hasil Belajar Akuntansi Melalui Pembelajaran Kontekstual dengan Metode Snowball Throwing pada Siswa SMK Muhammadiyah 3 Gemolong. *Jurnal "Tata Arta" UNS*, Volume 1, Nomor 1 (hlm. 31-39).
- Rusman. 2012. *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sagala, S. 2010. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*, 2003. Jakarta: Sinar Grafika.
- Wiratana, I.K., I.W. Sadia., dan Ketut, S. 2013. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Investigasi Kelompok (*Group Investigation*) Terhadap Keterampilan Proses Dan Hasil Belajar Sains Siswa SMP. *e-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha*, Volume 03 (hlm. 1-12).