

**PERBEDAAN HASIL BELAJAR SUBTEMA KEUNIKAN
DAERAH TEMPAT TINGGALKU MELALUI MODEL
DISCOVERY LEARNING DAN MODEL *PROBLEM BASED
LEARNING***

Studi Kurikulum 2013 ini dengan Penelitian Eksperimen Quasi pada Peserta Didik Kelas IVA, IVB, dan IVC Sekolah Dasar Negeri Babakan Dramaga 04 Kabupaten Bogor Semester Genap Tahun Pelajaran 2017/2018

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Mengikuti Ujian Sarjana Pendidikan



Oleh

Eneng Muthiatul Athiyah

037114194

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PAKUAN
BOGOR
2018**

ABSTRAK

Eneng Muthiatul Athiyah 037114194. Perbedaan Hasil Belajar Subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku Melalui Model *Discovery Learning* Dan Model *Problem Based Learning*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan Bogor, 2018. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen quasi. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan hasil belajar subtema keunikan daerah tempat tinggalku melalui model *discovery learning* dan model *problem based learning* dengan model konvensional. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Babakan Dramaga 04 Kecamatan Dramaga Kabupaten Bogor di kelas IV semester genap tahun pelajaran 2017/2018. Instrumen yang digunakan berupa tes pilihan ganda sebanyak 30 soal dengan koefisien reliabilitas sebesar 0,92. Teknik analisis yang digunakan yaitu uji prasyarat analisis yang meliputi uji normalitas, uji homogenitas, kemudian dilakukan uji hipotesis penelitian dengan menggunakan uji t, maka terdapat perbedaan hasil belajar subtema keunikan daerah tempat tinggalku melalui model *discovery learning* diperoleh nilai *N-Gain* 72 dengan ketuntasan hasil belajar 100%, model *problem based learning* diperoleh nilai *N-Gain* 66 94% dan model pembelajaran konvensional diperoleh nilai *N-Gain* 56 dengan ketuntasan hasil belajar 78%. Hasil pengujian hipotesis pada kelompok model *discovery learning* dan model *problem based learning* menyatakan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima karena $t_{hitung} 2,3126 \geq t_{tabel} 1,997$. Berdasarkan penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar subtema keunikan daerah tempat tinggalku melalui model *discovery learning* dan model *problem based learning*, serta model pembelajaran paling efektif adalah model *discovery learning*.

Kata kunci : Hasil Belajar, Model *Discovery Learning*, dan model *Problem Based Learning*

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya, bahwa penulis dapat menyusun skripsi yang berjudul “Perbedaan Hasil Belajar Subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku Melalui Model *Discovery Learning* Dan Model *Problem Based Learning*” pada siswa kelas IV SD Negeri Babakan Dramaga 04 Kabupaten Bogor.

Peneliti skripsi ini dengan pendekatan Penelitian Eksperimen Quasi yang dilaksanakan di SD Negeri Babakan Dramaga 04 Kabupaten Bogor dan subjek penelitian ini adalah siswa kelas IVA, IVB, dan IVC di sekolah dasar tersebut.

Adapun tujuan dari penulis skripsi ini yaitu sebagai salah satu syarat mengikuti ujian Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan Bogor.

Dengan penuh hormat dan terimakasih yang sebesar-besarnya penulis mengucapkan kepada :

1. Dr. H. Bibin Rubini, M. Pd. Selaku Rektor Universitas Pakuan Bogor.
2. Drs. Deddy Sofyan, M. Pd. Selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan Bogor.
3. Elly Sukmanasa, M. Pd. Selaku ketua Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan Bogor dan sekaligus sebagai dosen pembimbing II yang selaku menyempatkan waktunya untuk memotivasi, membimbing dan memberi dorongan pada penulis.
4. Dra. R.Teti Rostikawati, M. Si. selaku dosen pembimbing I yang telah tulus mengorbankan waktu dan pikirannya dalam membimbing penulis skripsi ini hingga selesai.
5. Ahmad Syarief, M. Pd. selaku dosen wali kelas J angkatan 2014.

6. Bapak dan Ibu dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan Bogor yang telah memberikan ilmunya kepada penulis.
 7. Suhardi, S. Pd. selaku kepala sekolah serta guru-guru SD Negeri Babakan Dramaga 04 Kabupaten Bogor yang telah memberikan izin dan memberikan arahan untuk melakukan penelitian sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
 8. Siswa/siswi kelas IV SD Negeri Babakan Dramaga 04.
 9. Orang tua tercinta dan tersayang Ibunda Sumiati yang selalu memberikan doa, semangat, dukungan, motivasi, pengorbanan, ketulusannya dalam mendampingi penulis dan bantuang yang sangat tak terhingga jumlahnya, baik itu moril maupun materil.
 10. Sahabat terbaik, sahabat seperjuangan dalam penyelesaian skripsi ini Nurul Ulfah Alviani, Tri Novi Rahmawati, dan Sri Mulyani yang selalu memberikan dukungan dan doa kepada penulis.
 11. Rekan-rekan KKN Cimayang Kecamatan Pamijahan dan Rekan-rekan PPL SDN Polisi 5 Bogor yang saling memberi masukan dan bantuan kepada penulis.
 12. Teman-teman kelas J, yang selalu membantu dan memberikan dukungan kepada penulis serta rekan-rekan mahasiswa yang tidak dapat disebutkan satu persatu khususnya mahasiswa program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar angkatan 2014.
- Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini banyak kekurangannya. Untuk hal tersebut, penulis mengharapkan saran guna memperbaiki skripsi menjadi lebih baik. Harapan penulis semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis dan para pembaca.

Bogor, Mei 2018

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR BUKTI PENGESAHAN SKRIPSI	ii
LEMBAR PERNYATAAN.....	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Pembatasan Masalah	5
D. Rumusan Penelitian	6
E. Kegunaan Hasil Penelitian	7

BAB II KAJIAN TEORETIK

A. Kajian Teoretik	
1. Hasil Belajar Subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku	9
2. Model <i>Discovery Learning</i>	19
3. Model <i>Problem Based Learning</i>	35
B. Hasil Penelitian yang Relevan.....	48
C. Kerangka Berfikir	52
D. Hipotesis Tindakan.....	54

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Tujuan Penelitian	57
B. Tempat dan Waktu Penelitian	57
C. Desain Penelitian Eksperimen Quasi	58
D. Metode Penelitian	59
E. Populasi dan Sampel	60
F. Teknik Pengumpulan Data	61

G. Instrumen Pengumpulan Data.....	61
H. Teknik Analisis Data	72
I. Hipotesis Statistik	76
J. Jadwal Kegiatan Penelitian	78
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	80
B. Pengujian Prasyarat Analisis Data	96
1. Uji Normalitas	96
2. Uji Homogenitas Varians	97
3. Pengujian Hipotesis Penelitian.....	98
C. Pembahasan Hasil Penelitian	106
D. Keterbatasan Penelitian	112
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	
A. Simpulan.....	115
B. Implikasi	116
C. Saran	118
DAFTAR PUSTAKA.....	120
LAMPIRAN-LAMPIRAN	123

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sebagai suatu usaha untuk mengembangkan kemampuan diri manusia menjadi lebih baik dalam segala aspek kehidupan. Tujuan pendidikan yakni menciptakan seseorang yang berkualitas dan berkarakter sehingga memiliki pandangan yang luas kedepan untuk mencapai suatu keinginan yang diharapkan. Untuk mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan diperlukan adanya peningkatan mutu pendidikan dengan perbaikan melalui kurikulum.

Kurikulum yang berlaku dalam sistem pendidikan Indonesia pada saat ini yakni kurikulum 2013. Upaya yang dilakukan oleh pemerintah dalam mengimplementasikan kurikulum 2013 yakni melakukan sosialisasi kepada guru melalui sertifikasi dalam berbagai kegiatan *workshop*, seminar, pendidikan dan pelatihan. Penerapan kurikulum 2013 memiliki standar kompetensi lulusan yakni mencakup aspek sikap spiritual, aspek sikap sosial, aspek pengetahuan dan aspek keterampilan, sehingga guru dituntut untuk merancang kegiatan pembelajaran yang mampu mengembangkan kompetensi, baik sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Strategi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dan penciptaan suasana yang menyenangkan sangat diperlukan dalam proses pembelajaran berlangsung.

Proses pembelajaran yang dilakukan dilengkapi dengan pendekatan saintifik yaitu dengan aktivitas mengamati, menanya, mencoba, menalar dan menyimpulkan. Mencakupnya Aspek dalam penilaian hasil belajar dalam kurikulum 2013 ini aspek spiritual yakni mata pelajaran Pendidikan Agama dan Budi Pekerti, aspek sosial yakni mata pelajaran Kewarganegaraan dan Pancasila, aspek

pengetahuan dan aspek keterampilan mencakup semua mata pelajaran.

Merujuk pada hasil observasi di Sekolah Dasar Negeri Babakan Dramaga 04 tahun pelajaran 2017/2018, sekolah sudah melaksanakan kurikulum 2013 pada kelas I dan kelas IV. Meskipun guru sudah mengikuti pelatihan namun kenyataannya para guru masih merasa kesulitan untuk mengimplementasikan kurikulum 2013, sehingga masih banyak guru belum menerapkan model-model pembelajaran yang ada di dalam Kurikulum 2013 dalam proses pembelajaran, seperti Model *Problem Based Learning*, Model *Discovery Learning*, Model Pembelajaran Inkuiri, dan Model *Project Based Learning*. Alat peraga yang kurang memadai atau ada sebagian yang tidak disediakan dari sekolah.

Berdasarkan data yang didapat bahwa Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) di Sekolah Dasar Negeri Babakan Dramaga 04 tahun pelajaran 2017/2018 yang harus dicapai adalah 70. Peserta didik kelas IVA yang belum mencapai KKM yaitu 20 atau 62,5% sedangkan peserta didik yang sudah mencapai KKM yaitu 12 atau 37,5%. Peserta didik kelas IVB yang belum mencapai KKM yaitu 21 atau 61,8% sedangkan peserta didik yang sudah mencapai KKM yaitu 13 atau 38,2%. Peserta didik kelas IVC yang belum mencapai KKM yaitu 11 atau 32,3% sedangkan peserta didik yang sudah mencapai KKM yaitu 23 atau 67,7%.

Rendahnya hasil belajar dalam proses ini disebabkan proses pembelajaran masih menerapkan model pembelajaran konvensional ditandai dengan ceramah, lalu penjelasan dominan diberikan oleh guru sehingga peserta didik kurang aktif dalam bertanya jawab, tugas dan latihan diberikan kepada individu sehingga kurang belajar berkelompok. Peserta didik sering melakukan kegiatan dalam proses pembelajaran seperti menggambar, bicara sendiri dan mengganggu teman-teman yang berada di dekatnya.

Dari masalah tersebut perlu dicari solusi dan strategi baru dalam pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara aktif. Pembelajaran yang mengutamakan penguasaan kompetensi, pembelajaran berpusat pada peserta didik membuat peserta didik menjadi aktif, memberikan pembelajaran dan pengalaman belajar yang relevan dan kontekstual dalam kehidupan nyata dan mengembangkan mental yang kaya dan kuat pada peserta didik. Guru dapat menggunakan strategi dalam proses pembelajaran yaitu melalui penerapan pendekatan saintifik serta model *discovery learning* dan model *problem based learning*.

Model *discovery learning* merupakan model pembelajaran yang menekankan agar peserta didik menemukan pengetahuan atau konsep yang baru bahkan sebelumnya belum diketahui peserta didik dengan pengamatan atau diskusi dalam rangka mendapatkan pembelajaran yang lebih bermakna.

Model *problem based learning* merupakan model pembelajaran yang berusaha melibatkan peserta didik berperan aktif untuk belajar memecahkan suatu permasalahan nyata dalam lingkungan sekitar yang berkaitan dengan materi pelajaran dan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis, mampu menumbuhkan inisiatif peserta didik dalam bekerja, motivasi internal untuk belajar, dan dapat mengembangkan hubungan interpersonal dalam bekerja kelompok.

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian yang berjudul “Perbedaan Hasil Belajar Subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku Melalui Model *Discovery Learning* dan Model *Problem Based Learning* di Sekolah Dasar Negeri Babakan Dramaga 04 Kabupaten Bogor Semester Genap Tahun Pelajaran 2017/2018”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, yang menjadi penyebab terjadinya masalah, termasuk perbedaan hasil belajar model pembelajaran yang berbeda:

1. Guru menerapkan model pembelajaran belum bervariasi, dan masih menggunakan model pembelajaran konvensional.
2. Guru belum efektif penggunaan media pembelajaran dan alat peraga yang sesuai pada saat proses pembelajaran.
3. Peserta didik kurang memahami materi pembelajaran yang mengintegrasikan beberapa muatan pelajaran.
4. Peserta didik kurang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran.
5. Peserta didik sebagian besar hasil belajarnya rendah.
6. Peserta didik kurang menguasai materi pelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, dapat dibatasi masalah yang akan diteliti pada:

1. Model Pembelajaran Konvensional di kelas IV A, Model *Discovery Learning* di kelas IV C, dan Model *Problem Based Learning* di kelas IV B.
2. Dalam penelitian ini materi yang akan dipelajari pada tema daerah tempat tinggalku, subtema keunikan daerah tempat tinggalku dan pembelajaran kesatu.
3. Fokus pembelajaran terdiri atas muatan pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Bahasa Indonesia. Dengan Ketuntasan Kriteria Minimal (KKM) yang ditetapkan yaitu ≥ 70 .

4. Penilaian hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam dan Bahasa Indonesia mencakup penilaian pengetahuan dengan tes tertulis.
5. Subjek penelitian adalah di kelas IV A, IV B, dan IV C Sekolah Dasar Negeri Babakan Dramaga 04 Kecamatan Dramaga Kabupaten Bogor Semester Genap Tahun Pelajaran 2017/2018.

D. Rumusan Masalah

- a. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar subtema keunikan daerah tempat tinggalku melalui model *discovery learning* dan model pembelajaran konvensional di kelas IVC dan IVA Sekolah Dasar Negeri Babakan Dramaga 04 Semester Genap Tahun Pelajaran 2017/2018?
- b. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar subtema keunikan daerah tempat tinggalku melalui model *problem based learning* dan model pembelajaran konvensional di kelas IVB dan IVA Sekolah Dasar Negeri Babakan Dramaga 04 Semester Genap Tahun Pelajaran 2017/2018?
- c. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar subtema keunikan daerah tempat tinggalku melalui model *discovery learning* dan model *problem based learning* di kelas IVC dan IVB Sekolah Dasar Negeri Babakan Dramaga 04 Semester Genap Tahun Pelajaran 2017/2018?

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini dapat memberi kegunaan baik secara teoritis maupun praktis. Kegunaan tersebut ialah:

1. Kegunaan Teoritis

Mendapatkan pengetahuan baru mengenai penerapan model pembelajaran kurikulum 2013 yaitu model *discovery learning* dan model *problem based learning* agar lebih meningkatkan kualitas guru dalam menyampaikan materi pembelajaran terhadap peserta didik.

2. Kegunaan Praktis

a. Bagi Guru

Dapat dijadikan untuk meningkatkan kreatifitas guru terhadap model yang diterapkan dalam proses pembelajaran dan menjadikan guru lebih mudah mengaplikasikannya dalam kurikulum 2013.

b. Bagi peserta didik

Meningkatkan motivasi peserta didik untuk melatih menjadi aktif, kritis, serta semakin bersemangat dalam setiap pembelajaran. Sehingga hasil belajar peserta didik akan selalu meningkat.

c. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan untuk mengembangkan model pembelajaran yang diterapkan dalam kurikulum 2013 yaitu model *discovery learning* dan model *problem based learning* agar dapat diterapkan dalam proses pembelajaran.

BAB II

KAJIAN TEORETIK

A. Kajian Teoretik

1. Hasil Belajar Subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku

a. Pengertian Hasil Belajar

Purwanto (2011:54) yang menyatakan bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan. Pengertian tentang hasil belajar sebagaimana diuraikan di atas dipertegas lagi oleh Susanto (2014:5) mengemukakan bahwa hasil belajar yaitu perubahan-perubahan pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar.

Pendapat lainnya Rusman (2015:67) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Reigulth dalam Jamil Suprihatiningrum (2013:37) memperjelas bahwa hasil belajar adalah suatu kinerja (*performance*) yang diindikasikan sebagai suatu kapabilitas (kemampuan) yang telah diperoleh. Hasil belajar selalu dinyatakan dalam bentuk tujuan (khusus) perilaku. Selanjutnya, Suprijono (2009:5) bahwa hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan.

b. Macam-macam Hasil belajar

Menurut Sudjana (2016:5) mengemukakan bahwa macam-macam hasil belajar yaitu:

- 1) Penilaian formatif adalah penilaian yang dilaksanakan pada akhir program belajar-mengajar untuk melihat tingkat

keberhasilan proses belajar mengajar itu sendiri. Dengan demikian, penilaian formatif berorientasi kepada proses belajar mengajar. Dengan penilaian formatif diharapkan guru dapat memperbaiki program pengajaran dan strategi pelaksanaannya.

- 2) Penilaian sumatif adalah penilaian yang dilaksanakan pada akhir unit program, yaitu akhir catur wulan, akhir semester, dan akhir tahun. Tujuannya adalah untuk melihat hasil yang dicapai oleh para siswa yakni seberapa jauh tujuan-tujuan kurikuler dikuasai oleh para siswa. Penilaian ini berorientasi kepada produk, bukan kepada proses.
- 3) Penilaian diagnostik adalah penilaian yang bertujuan untuk melihat kelemahan-kelemahan siswa serta faktor penyebabnya. Penilaian ini dilaksanakan untuk keperluan bimbingan belajar, pengajaran remedial (*remedial teaching*), menemukan kasus-kasus, dan lain-lain. Soal-soal tentunya disusun agar ditemukan jenis kesulitan belajar yang dihadapi oleh para siswa.
- 4) Penilaian selektif adalah penilaian yang bertujuan untuk keperluan seleksi, misalnya ujian saringan masuk ke lembaga pendidikan tertentu.
- 5) Penilaian penempatan adalah penilaian yang ditujukan untuk mengetahui keterampilan prasyarat yang diperlukan bagi suatu program belajar dan penguasaan belajar seperti yang

diprogramkan sebelum memulai kegiatan belajar untuk program itu. Dengan perkataan lain, penilaian ini berorientasi kepada kesiapan siswa untuk menghadapi program baru dan kecocokan program belajar dengan kemampuan siswa.

Bloom dalam Rusman (2015:68) menjelaskan tujuan pembelajaran dapat diklasifikasikan kedalam tiga ranah, yaitu:

- 1) Ranah Kognitif; berkenaan dengan kemampuan dan kecakapan intelektual berpikir;
- 2) Ranah afektif; berkenaan dengan sikap, kemampuan dan penguasaan segi-segi emosional, yaitu perasaan, sikap, dan nilai.
- 3) Ranah Psikomotoris; berkenaan dengan suatu keterampilan-keterampilan atau gerakan-gerakan fisik.

Kingsley dalam Susanto (2014:3) berpendapat bahwa membagi menjadi tiga macam, yaitu: 1) keterampilan dan kebiasaan; 2) pengetahuan dan pengertian; dan 3) sikap dan cita-cita. Ditambahkan oleh Susanto (2014:6) menjelaskan bahwa macam-macam hasil belajar dapat dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Pemahaman Konsep

Pemahaman menurut Bloom (1979:89) diartikan sebagai kemampuan untuk menyerap arti dari materi atau bahan yang dipelajari. Pemahaman menurut Bloom ini adalah seberapa besar siswa mampu menerima, menyerap, dan memahami pelajaran yang diberikan oleh guru kepada siswa, atau sejauh mana siswa dapat memahami serta mengerti apa yang ia baca, yang dilihat, yang dialami, atau yang ia rasakan berupa hasil penelitian atau observasi langsung yang ia lakukan.

2) Keterampilan Proses

Dalam melatih keterampilan proses, secara bersamaan dikembangkan pula sikap-sikap yang dikehendaki, seperti kreativitas, kerja sama, bertanggung jawab, dan berdisiplin sesuai dengan penekanan bidang studi yang bersangkutan.

3) Sikap

Dalam hubungannya dengan hasil belajar siswa, sikap ini lebih diarahkan pada pengertian pemahaman konsep. Dalam pemahaman konsep, maka domain yang sangat berperan adalah domain kognitif.

Supardi (2015:2) mengemukakan bahwa macam-macam hasil belajar adalah:

- 1) Tipe keberhasilan belajar kognitif, meliputi: a). Hasil belajar pengetahuan, b). Hasil belajar pemahaman, c). Hasil belajar penerapan, d). Hasil belajar analisis, e). Hasil belajar sintesis, dan f). Hasil belajar evaluasi.
- 2) Tipe keberhasilan belajar psikomotor, meliputi: a). Hasil belajar kesiapan, b). Hasil belajar persepsi, c). Hasil belajar gerakan terbimbing, c). Hasil belajar gerakan terbiasa, d). Hasil belajar gerakan kompleks, d). Hasil belajar penyesuaian pola gerakan, dan e). Hasil belajar kreativitas.
- 3) Tipe keberhasilan belajar afektif, meliputi: a). Hasil belajar penerimaan, b). Hasil belajar dalam bentuk partisipasi, c). Hasil belajar penilaian/penentuan sikap, d). Hasil belajar mengorganisasikan, dan e). Hasil belajar pembentukan pola hidup.

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Syah (2003:144) mengungkapkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi belajar siswa dapat kita bedakan menjadi tiga macam, yaitu:

- 1) Faktor internal (faktor dari dalam siswa), yakni keadaan/kondisi jasmina dan rohani siswa
- 2) Faktor eksternal (faktor dari luar siswa), yakni kondisi lingkungan di sekitar siswa.
- 3) Faktor pendekatan belajar (*approach to learning*), yakni jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa dalam kegiatan mempelajari materi-materi pelajaran.

Pernyataan tersebut ditambahkan dengan pernyataan Slameto (2010:54) mengemukakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat dibedakan menjadi dua golongan yaitu faktor intern dan faktor ekstern.

- 1) Faktor-faktor Intern: a) Faktor jasmaniah, b) Faktor psikologis, dan c) Faktor kelelahan tubuh.
- 2) Faktor Ekstern: a) Faktor keluarga, b) Faktor sekolah, dan c) Faktor masyarakat.

Pernyataan tersebut senada dengan pendapat Anitah (2009:2.7) bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat dibedakan menjadi dua kelompok yaitu:

- 1) Faktor dari dalam diri siswa yang berpengaruh terhadap hasil belajar diantaranya adalah kecakapan, minat, bakat, usaha motivasi perhatian, kelemahan dan kesehatan, serta kebiasaan

siswa. Salah satu hal yang penting dalam kegiatan belajar yang harus ditanamkan dalam diri siswa bahwa belajar yang dilakukannya merupakan kebutuhan dirinya.

- 2) Faktor dari luar siswa yang mempengaruhi hasil belajar diantaranya adalah lingkungan fisik dan non fisik (termasuk suasana kelas dalam belajar, seperti riang gembira, menyenangkan), lingkungan sosial budaya, lingkungan keluarga, program sekolah, (termasuk dukungan komite sekolah), guru, pelaksanaan pembelajaran, dan teman sekolah.

Daryanto dan Raharjo (2012:27) menjelaskan bahwa faktor hasil belajar dipengaruhi oleh dua faktor yaitu:

- 1) Faktor internal
 - a) Faktor fisiologis atau jasmani.
 - b) Faktor psikologis.
 - c) Faktor kematangan baik fisik maupun psikis.
- 2) Faktor eksternal
 - a) Faktor sosial.
 - b) Faktor budaya.
 - c) Faktor lingkungan fisik.
 - d) Faktor spiritual atau lingkungan keagamaan.

Pendapat lainnya, Wasliman dalam Susanto (2014:12), hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi sebagai berikut:

- 1) Faktor internal; faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam peserta didik, yang mempengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal ini meliputi: Kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.
- 2) Faktor eksternal; faktor yang berasal dari luar peserta didik yang mempengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat.

d. Tujuan Penilaian Hasil Belajar

Dimiyati dan Mudjiono (2006:200) menjelaskan bahwa tujuannya adalah untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran. Di mana tingkat keberhasilan tersebut kemudian ditandai dengan skala nilai berupa huruf atau kata atau simbol.

Selanjutnya menurut Tim Direktorat Pembinaan Sekolah Dasar (2011:5) menjelaskan bahwa tujuan penilaian hasil belajar adalah:

- 1) Tujuan Umum:
 - a) Menilai pencapaian kompetensi peserta didik;
 - b) Memperbaiki proses pembelajaran;
 - c) Sebagai bahan penyusunan laporan kemajuan belajar siswa.
- 2) Tujuan Khusus:
 - a) Mengetahui kemajuan dan hasil belajar siswa;
 - b) Mendiagnosis kesulitan belajar;
 - c) Memberikan umpan balik/perbaiki proses belajar mengajar;

- d) Penentuan kenaikan kelas;
- e) Memotivasi belajar siswa dengan cara mengenal dan memahami diri dan merangsang untuk melakukan usaha perbaikan.

Depdikbud dalam Jihad dan Haris (2012:63) menjelaskan bahwa tujuan penilaian adalah untuk mengetahui kemajuan belajar siswa, untuk perbaikan dan peningkatan kegiatan belajar siswa serta sekaligus memberi umpan balik bagi perbaikan pelaksanaan kegiatan belajar. Purwanto (2011:46) mengemukakan bahwa tujuan pendidikan direncanakan untuk dapat dicapai dalam proses belajar mengajar. Hasil belajar merupakan pencapaian tujuan pendidikan pada siswa yang mengikuti proses belajar mengajar. Tujuan pendidikan bersifat ideal, sedang hasil bersifat aktual.

Pendapat lainnya, Sudjana (2016:4) mengemukakan bahwa tujuannya adalah sebagai berikut:

- 1) Mendeskripsikan kecakapan belajar para siswa sehingga dapat diketahui kelebihan dan kekurangannya dalam berbagai bidang studi atau mata pelajaran yang ditempuhnya.
- 2) Mengetahui keberhasilan proses pendidikan dan pengejaran disekolah, yakni seberapa jauh keefektifannya dalam mengubah tingkah laku para siswa ke arah tujuan pendidikan yang diharapkan.
- 3) Menunjukkan tindak lanjut hasil penilaian, yakni melakukan perbaikan dan penyempurnaan dalam hal program pendidikan dan pengajaran serta strategi pelaksanaannya.

- 4) Memberikan pertanggung jawaban (*accountability*) dari pihak sekolah kepada pihak-pihak yang berkepentingan. Pihak yang dimaksud meliputi pemerintah, masyarakat, dan para orang tua siswa.

e. Keunikan Daerah Tempat Tinggalku

Tempat tinggal atau domisili merupakan tempat seseorang untuk memenuhi kewajiban dan melakukan hak-haknya. Ningtyas (2015:1) menyatakan bahwa lingkungan merupakan kesatuan ruang dengan benda, daya, keadaan, dan makhluk hidup termasuk manusia dan pelakunya, yang mempengaruhi kelangsungan kehidupan dan kesejahteraan manusia serta makhluk hidup lainnya. Nisra (2016:90) mengemukakan bahwa rumah tinggal adalah produk arsitektur yang paling dasar dan lengkap. Rumah tinggal mewakili pelaku aktivitas didalamnya yaitu manusia yang mewakili dirinya sendiri dalam beraktivitas. Menurut Syahrani (2006:21) menyatakan bahwa setiap orang menurut hukum, harus mempunyai tempat tinggal yang dapat dicari. Tempat tersebut dinamakan domicili.

Selanjutnya, Glinggang (2014:47) mengemukakan jenis tempat tinggal (rumah) dapat mewujudkan suatu tingkat sosial ekonomi bagi keluarga yang menempati. Apabila rumah tersebut berbeda dalam hal ukuran kualitas rumah, rumah yang dengan ukuran besar permanen dan milik pribadi dapat menunjukkan bahwa sosial ekonominya tinggi. Hal ini berbeda dengan kondisi tempat tinggal (rumah) yang kecil, semi permanen yang menunjukkan bahwa kondisi sosial ekonominya rendah. Menurut Novianisti (2012:1) tempat tinggal merupakan kebutuhan utama bagi setiap manusia. Jumlah populasi manusia yang terus

bertambah membuat tingkat kebutuhan manusia terhadap tempat tinggal terus bertambah.

Berdasarkan kajian teoritik di atas maka dapat disintesis bahwa hasil belajar subtema keunikan daerah tempat tinggal adalah suatu perubahan pembelajaran yang didapatkan oleh peserta didik setelah proses kegiatan pembelajaran, baik yang mencakup aspek pengetahuan sikap maupun keterampilan serta mampu menjelaskan tentang keunikan daerah tertentu seperti tentang kebudayaan, nilai, moral, adat istiadat sehingga menjadi ciri khas pada masing-masing daerah.

2. Model *Discovery Learning*

a. Pengertian Model *Discovery Learning*

Model pembelajaran ini tentunya tidak terlepas dari pendekatan pembelajaran saintifik pada kurikulum 2013. Pendekatan saintifik berdasarkan pendapat Rusman (2015:232) bahwa pendekatan saintifik adalah sebuah pendekatan pembelajaran yang menekankan pada aktivitas siswa melalui kegiatan mengamati, menanya, menalar, mencoba dan membuat jejaring pada kegiatan pembelajaran di sekolah. Pendapat lainnya menurut Daryanto (2014:51) bahwa pendekatan saintifik adalah proses pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa agar siswa secara aktif mengkonstruksi konsep, hukum, atau prinsip melalui tahapan-tahapan mengamati, merumuskan masalah, mengajukan atau merumuskan hipotesis, mengumpulkan data dengan berbagai teknik, menganalisis data, menarik kesimpulan dan mengkonstruksikan konsep, hukum, atau prinsip yang “ditemukan”. Adapun langkah-langkah pendekatan saintifik berdasarkan pendapat kemendikbud (2014:63) adalah: mengamati, menanya, mencoba, menalar, dan mengkomunikasikan.

Berdasarkan pendapat Sani (2015:97) bahwa *Discovery Learning* merupakan metode pembelajaran kognitif yang menuntut guru lebih kreatif menciptakan situasi yang dapat membuat peserta didik belajar aktif menemukan pengetahuan sendiri. Diperkuat lagi oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah (2016:58) bahwa *Discovery Learning* adalah proses pembelajaran yang melibatkan siswa untuk mengorganisasikan sendiri materi pelajaran dengan penekanan pada penemuan konsep atau prinsip yang sebelumnya tidak diketahui oleh siswa. Sama halnya dengan Daryanto dan Karim (2017:260) menjelaskan bahwa *Discovery Learning* adalah metode mengajar yang mengatur pengajaran sedemikian rupa sehingga peserta didik memperoleh pengetahuan yang sebelumnya belum diketahuinya tidak melalui pemberitahuan, namun dengan cara ditemukan sendiri.

Pendapat lainnya, Nurdin dan Ardiantoni *discovery learning* adalah model pembelajaran yang melibatkan berbagai proses mental siswa untuk menemukan suatu pengetahuan (konsep dan prinsip) dengan cara mengasimilasi berbagai pengetahuan (konsep dan prinsip) yang dimiliki siswa. Menurut Hamdani (2011:64184) *discovery learning* adalah proses mental ketika siswa mengasimilasikan suatu konsep atau suatu prinsip. Adapun proses mental, misalnya mengamati, menjelaskan, mengelompokkan, membuat kesimpulan, dan sebagainya.

b. Tujuan Model *Discovery Learning*

Tujuan *Discovery Learning* menurut Bruner dalam Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah (2016:62) adalah hendaknya guru memberikan kesempatan kepada siswanya untuk menjadi seorang *problem solver*, seorang *scientist*, historian, atau ahli matematika. Melalui kegiatan tersebut siswa akan menguasainya,

menerapkan, serta menemukan hal-hal yang bermanfaat bagi dirinya. Pernyataan tersebut dipertegas lagi dengan pernyataan Sani (2015:98) bahwa model *Discovery Learning* mempunyai tujuan yaitu kegiatan *discovery* melalui kegiatan eksperimen dapat menambah pengetahuan dan keterampilan peserta didik secara simultan.

Pendapat lainnya, Illahi (2012:46) bahwa tujuannya itu tidak terlepas dari hal-hal yang bersifat praktis untuk memecahkan suatu permasalahan yang berkaitan dengan efektifitas pembelajaran. Hal ini menjadi penting, karena setiap strategi ditawarkan pasti mempunyai tujuan-tujuan yang akan dicapai. Dari tujuan-tujuan itulah akan diperoleh suatu kesimpulan bahwa penerapan *discovery learning* mempunyai implikasi yang sangat besar guna meningkatkan keterampilan hidup (*life skill*) anak didik dalam menghadapi persaingan yang semakin kompetitif. Nurdin dan Ardiantoni mengemukakan bahwa tujuan *discovery learning* adalah unruk melatih siswa melakukan berbagai macam aktivitas, yaitu pengamatan, penyidikan, dan percobaan, membandingkan penemuan satu dengan yang lain, mengajukan pertanyaan dan mencari jawaban atas pertanyaan sendiri. Sehingga hasil dari kegiatan itu siswa akan mendapatkan fakta-fakta secara lengkap tentang objek yang diamati. Bell dalam Priansa (2015:215) menyatakan beberapa tujuan *discovery learning* adalah: 1) Partisipasi dan keaktifan peserta didik, 2) Penemuan situasi dan meramalkan, 3) Merumuskan strategi tanya jawab, 4) Melatih kerja sama, 5) Penemuan lebih bermakna, dan 6) Memudahkan transfer.

c. Langkah-langkah Model *Discovery Learning*

Pendapat Akhmadi (2015:211) menjelaskan bahwa langkah-langkah pembelajaran *Discovery Learning* adalah sebagai berikut:

- 1) Langkah persiapan

- a) Menentukan tujuan pembelajaran.
- b) Melakukan identifikasi karakteristik peserta didik (kemampuan awal, minat, gaya belajar, dan sebagainya).
- c) Memilih materi pelajaran.
- d) Menentukan topik-topik yang harus dipelajari peserta didik secara induktif (dari contoh-contoh generalisasi).
- e) Mengembangkan bahan-bahan belajar yang berupa contoh-contoh ilustrasi, tugas dan sebagainya untuk dipelajari peserta didik.
- f) Mengatur topik-topik pelajaran dari yang sederhana ke kompleks, dari yang konkret ke abstrak, atau dari tahap enaktif, ikonik sampai ke simbolik.
- g) Melakukan penilaian proses dan hasil belajar peserta didik.

2) Langkah Pelaksanaan

Dalam mengaplikasikan strategi *Discovery Learning* di kelas, ada beberapa prosedur yang harus dilaksanakan dalam kegiatan belajar mengajar secara umum sebagai berikut:

- a) *Stimulation* (stimulasi/pemberian rangsangan)
- b) *Problem statement* (pernyataan/identifikasi masalah)
- c) *Data Collection* (pengumpulan data)
- d) *Data Processing* (pengolahan data)
- e) *Verification* (pembuktian)
- f) *Generalization* (menarik kesimpulan/generalisasi)

Eggen dan Kauchak dalam Nurdin dan Adriantoni
 (2016:218) menyebutkan langkah-langkah *discovery learning*
 sebagai berikut:

Tabel 2.1 Langkah-langkah *Discovery Learning*

Fase	Langkah-langkah
Menyajikan pertanyaan atau masalah	Guru membimbing siswa mengidentifikasi masalah dan masalah dituliskan di papan tulis. Guru membagi siswa dalam kelompok.
Membuat hipotesis	Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk curah pendapat dalam membentuk hipotesis. Guru membimbing siswa dalam menentukan hipotesis yang relevan dengan permasalahan dan memprioritaskan hipotesis mana yang menjadi prioritas pendidikan.
Merancang percobaan	Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk menentukan langkah-langkah yang sesuai dengan hipotesis yang akan dilakukan. Guru membimbing siswa mengurutkan langkah-langkah pemecahan masalah.
Melakukan diskusi untuk memperoleh informasi	Guru membimbing siswa mendapatkan informasi melalui diskusi.
Mengumpulkan dan menganalisis data	Guru memberi kesempatan pada tiap kelompok untuk menyampaikan hasil pengolahan data yang terkumpul
Membuat	Guru membimbing siswa dalam membuat

kesimpulan	kesimpulan.
------------	-------------

Sumber: Eggen dan Kauchak dalam Nurdin dan Adriantoni (2016:218)

Bruner dalam Priansa (2015:215) mengemukakan bahwa langkah-langkah *discovery learning* adalah sebagai berikut:

- 1) Menentukan tujuan pembelajaran;
- 2) Melakukan identifikasi karakteristik peserta didik (kemampuan awal, minat, gaya belajar, dan sebagainya);
- 3) Memilih materi pelajaran;
- 4) Menentukan topik-topik yang harus dipelajari peserta didik secara induktif (dari contoh-contoh generalisasi);
- 5) Mengembangkan bahan-bahan belajar yang berupa contoh-contoh, ilustrasi, tugas dan sebagainya untuk dipelajari peserta didik;
- 6) Mengatur topik-topik pembelajaran dari yang sederhana menuju kompleks, dari yang konkrit ke abstrak, atau dari tahap aktif, ikonik, sampai ke simbolik;
- 7) Melakukan penilaian proses dan hasil belajar peserta didik.

Selanjutnya, Hamdani (2011:185) bahwa langkah-langkah *discovery learning* sebagai berikut:

- 1) Adanya problema yang akan dipecahkan, yang dinyatakan dengan pernyataan atau pertanyaan.
- 2) Jelas tingkat atau kelasnya.
- 3) Konsep atau prinsip yang harus ditemukan siswa melalui kegiatan tersebut perlu ditulis dengan jelas.

- 4) Alat atau bahan perlu disediakan sesuai dengan kebutuhan siswa dalam melaksanakan kegiatan.
- 5) Diskusi sebagai pengarah sebelum siswa melaksanakan kegiatan.
- 6) Kegiatan metode penemuan oleh siswa berupa penyelidikan atau percobaan untuk menemukan konsep atau prinsip yang telah ditetapkan.
- 7) Proses berpikir kritis perlu dijelaskan untuk menunjukkan adanya mental operasional siswa, yang diharapkan dalam kegiatan.
- 8) Perlu dikembangkan pertanyaan-pertanyaan yang bersifat terbuka, yang mengarah pada kegiatan yang dilakukan siswa.
- 9) Ada catatan guru yang meliputi penjelasan tentang hal-hal yang sulit dan faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil, terutama penyelidikan yang mengalami kegagalan atau tidak berjalan sebagaimana mestinya.

Menurut Mubarak dan Sulistyono (2014:217) mengatakan bahwa langkah-langkah *discovery learning* adalah sebagai berikut:

- 1) Guru memberikan pertanyaan yang merangsang berpikir siswa dan mendorongnya untuk membaca buku dan aktivitas belajar lain,
- 2) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin masalah yang relevan dengan bahan pelajaran dan merumuskannya dalam bentuk hipotesis,
- 3) Guru memberikan kesempatan kepada siswa mengumpulkan informasi yang relevan untuk membuktikan benar tidaknya hipotesis tersebut,
- 4) Guru mengolah data yang diperoleh siswa melalui

wawancara, observasi dan lain-lain, 5) Guru melakukan pemeriksaan cermat untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis yang ditetapkan dengan hasil dan pengolahan data, 6) Guru menarik kesimpulan untuk dijadikan prinsip umum yang berlaku untuk semua masalah yang sama.

d. Kelebihan Model *Discovery Learning*

Hosnan (2016:62) menyebutkan beberapa kelebihannya adalah sebagai berikut:

- 1) Membantu peserta didik untuk memperbaiki dan meningkatkan keterampilan dalam proses-proses kognitif.
- 2) Dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk memecahkan masalah.
- 3) Memungkinkan peserta didik berkembang secara cepat dan sesuai dengan kecepatannya sendiri.
- 4) Berpusat pada peserta didik.
- 5) Membantu peserta didik menghilangkan skeptisme (keraguan).
- 6) Membantu dan mengembangkan ingatan dan transfer pada situasi proses belajar yang baru.
- 7) Mendorong peserta didik berpikir dan bekerja atas inisiatif sendiri.
- 8) Mendorong peserta didik berpikir intuisi dan merumuskan hipotesis sendiri.
- 9) Memberikan keputusan yang bersifat intrinsik.
- 10) Situasi proses belajar menjadi terangsang.
- 11) Mendorong keterlibatan keaktifan peserta didik.
- 12) Dapat meningkatkan motivasi.

13) Melatih peserta didik belajar mandiri.

Illahi mengemukakan bahwa kelebihan *discovery learning* adalah:

- 1) Dalam penyampaian bahan model ini digunakan kegiatan dan pengalaman berlangsung. Kegiatan dan pengalaman tersebut akan lebih menarik perhatian anak didik dan memungkinkan pembentukan konsep-konsep abstrak yang bermakna.
- 2) Lebih realistis dan mempunyai makna. Sebab para anak peserta didik dapat bekerja langsung dengan contoh-contoh nyata.
- 3) Dengan sejumlah transfer secara langsung, maka kegiatan *discovery learning* akan lebih mudah diserap oleh anak didik dalam memahami kondisi tertentu yang berkenaan dengan aktivitas pembelajaran.
- 4) Banyak memberikan kesempatan bagi para anak didik untuk terlibat langsung dalam kegiatan belajar. Kegiatan demikian akan banyak membangkitkan motivasi belajar, karena disesuaikan dengan minat dan kebutuhan mereka sendiri.

Menurut Priansa (2015:224) kelebihan *discovery learning* sebagai berikut:

- 1) Mampu meningkatkan kemampuan peserta didik untuk memecahkan masalah (*problem solving*);
- 2) Mampu meningkatkan motivasi;
- 3) Mendorong keterlibatan keaktifan peserta didik;

- 4) Peserta didik aktif dalam kegiatan belajar mengajar, sebab ia berpikir dan menggunakan kemampuan untuk menemukan hasil akhir;
- 5) Menimbulkan rasa puas bagi peserta didik. Kepuasan batin ini mendorong ingin melakukan penemuan lagi sehingga minat belajarnya meningkat;
- 6) Peserta didik akan dapat mentransfer pengetahuannya keberbagai konteks;
- 7) Melatih peserta didik belajar mandiri.

Pendapat lainnya, Nurdin dan Adriantoni (2016:218) bahwa kelebihan *discovery learning* adalah:

- 1) Dapat membentuk dan mengembangkan "*self concept*" pada diri siswa, sehingga siswa dapat mengerti tentang konsep dasar dan ide-ide lebih baik.
- 2) Membantu dalam menggunakan ingatan dan transfer pada situasi proses belajar yang baru.
- 3) Mendorong siswa untuk berpikir dan bekerja atas inisiatifnya sendiri, bersikap objektif, jujur, dan terbuka.
- 4) Menodorong siswa untuk berpikir intuitif dan merumuskan hipotesisnya sendiri.
- 5) Memberi kepuasan yang bersifat intrinsik.
- 6) Situasi proses belajar menjadi lebih merangsang.
- 7) Dapat mengembangkan bakat atau kecakapan individu.
- 8) Memberi kebebasan siswa untuk belajar sendiri.

- 9) Siswa dapat menghindari cara-cara belajar tradisional.
- 10) Dapat memberikan waktu pada siswa secukupnya sehingga mereka mengasimilasi dan mengakomodasi informasi.

Kristin dan Rahayu (2016:90) bahwa kelebihan dalam pembelajaran *discovery learning* siswa aktif dalam kegiatan belajar, sebab ia berfikir dan menggunakan kemampuan untuk menemukan hasil akhir. Siswa memahami benar bahan pelajaran, sebab mengalami sendiri proses menemukannya. Sesuatu yang diperoleh dengan cara ini lebih lama diingat, proses menemukan sendiri menimbulkan rasa puas siswa. Kepuasan batin ini mendorong ingin melakukan penemuan lagi sehingga minat belajarnya meningkat. Siswa yang memperoleh pengetahuan dengan penemuan akan lebih mampu mentransfer pengetahuannya ke berbagai konteks.

e. Kelemahan Model *Discovery Learning*

Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah (2016:63) mengemukakan bahwa kelemahan *Discovery Learning* adalah:

- 1) Metode ini menimbulkan asumsi bahwa ada kesiapan siswa untuk belajar. Bagi siswa yang kurang pandai, akan mengalami kesulitan abstrak dalam berpikir atau mengungkapkan hubungan antara konsep-konsep, yang tertulis atau lisan, sehingga pada gilirannya akan menimbulkan frustrasi.
- 2) Metode ini tidak efisien untuk mengajar jumlah siswa yang banyak, karena membutuhkan waktu yang lama untuk membantu mereka menemukan teori atau pemecahan masalah lainnya.

- 3) Harapan-harapan yang terkandung dalam metode ini tidak akan tercapai ketika berhadapan dengan siswa dan guru yang telah terbiasa dengan cara-cara belajar yang lama.
- 4) Pengajaran *Discovery* lebih cocok untuk mengembangkan aspek konsep, keterampilan dan emosi secara keseluruhan kurang mendapat kepastian.
- 5) Pada beberapa muatan pelajaran misalnya IPA kurang fasilitas untuk mengukur gagasan yang dikemukakan oleh para siswa.
- 6) Tidak memberikan kesempatan untuk berpikir tentang sesuatu yang akan ditemukan oleh siswa karena telah dipilih terlebih dahulu oleh guru.

Illahi (2012:72) mengemukakan bahwa kekurangan *Discovery Learning* yaitu:

- 1) Berkenaan dengan waktu. Belajar-mengajar menggunakan model ini membutuhkan waktu yang lebih lama dibandingkan dengan metode langsung.
- 2) Bagi anak didik yang berusia muda, kemampuan berpikir rasional mereka masih terbatas.
- 3) Kesukaran dalam menggunakan faktor subjektifitas ini menimbulkan kesukaran dalam memahami suatu persoalan yang berkenaan dengan pengajaran *discovery learning*.
- 4) Faktor kebudayaan dan kebiasaan. Belajar model ini menuntut kemandirian, kepercayaan kepada dirinya sendiri, dan kebiasaan bertindak sebagai subjek.

Menurut Hosnan (2014:288) kelemahan *discovery learning* adalah sebagai berikut:

- 1) Guru merasa gagal mendeteksi masalah dan adanya kesalahpahaman antara guru dengan siswa.
- 2) Menyita waktu banyak. Guru dituntut mengubah kebiasaan mengajar yang umumnya sebagai pemberi informasi menjadi fasilitator, motivator, dan pembimbing siswa dalam belajar. Untuk seorang guru, ini bukan pekerjaan yang mudah karena itu guru memerlukan waktu yang banyak, dan sering kali guru merasa belum puas kalau tidak banyak memberi motivasi dan membimbing siswa belajar dengan baik.
- 3) Menyita pekerjaan guru.
- 4) Tidak semua siswa mampu melakukan penemuan.
- 5) Tidak berlaku untuk semua topik.

Akhmadi (2015:210) mengungkapkan bahwa kelemahan *discovery learning* yaitu:

- 1) Metode ini tidak efisien untuk mengajar jumlah siswa yang banyak, karena membutuhkan waktu yang lama untuk membantu mereka menemukan teori atau pemecahan masalah lainnya.
- 2) Metode ini menimbulkan asumsi bahwa ada kesiapan pikiran untuk belajar. Bagi siswa yang kurang pandai, akan mengalami kesulitan abstrak atau berpikir atau mengungkapkan hubungan

antara konsep-konsep, yang tertulis atau lisan, sehingga pada gilirannya akan menimbulkan frustrasi.

- 3) Harapan-harapan yang terkandung dalam metode ini dapat buyar jika berhadapan dengan siswa dan guru yang telah terbiasa dengan cara-cara belajar yang lama.
- 4) Pengajaran penemuan lebih cocok untuk mengembangkan pemahaman, sedangkan mengembangkan aspek konsep, keterampilan dan emosi secara keseluruhan kurang mendapat perhatian.
- 5) Pada beberapa disiplin ilmu, misalnya IPA kurang fasilitas untuk mengukur gagasan yang dikemukakan oleh para siswa.
- 6) Tidak menyediakan kesempatan-kesempatan untuk berpikir yang akan ditemukan oleh siswa karena telah dipilih terlebih dahulu oleh guru.

Selanjutnya, Priansa (2015:224) berpendapat bahwa kelemahan *discovery learning* adalah:

- 1) Guru merasa gagal mendeteksi masalah dan adanya kesalahan fahaman antara guru dengan peserta didik.
- 2) Menyita waktu banyak. Guru dituntut mengubah kebiasaan mengajar yang umumnya sebagai pemberi informasi menjadi fasilitator, motivator, dan pembimbing peserta didik dalam belajar. Untuk seorang guru ini bukan pekerjaan yang mudah karena itu guru memerlukan waktu yang banyak. Dan sering

kali guru merasa belum puas kalau tidak banyak memberi motivasi dan membimbing peserta didik belajar dengan baik.

- 3) Menyita pekerjaan guru.
- 4) Tidak semua peserta didik mampu melakukan penemuan.
- 5) Tidak berlaku untuk semua topik.

Berdasarkan kajian teoretik di atas, dapat disintesis bahwa *discovery learning* adalah sebuah pembelajaran yang menekankan agar peserta didik menemukan pengetahuan atau konsep yang baru bahkan sebelumnya belum diketahui peserta didik melalui beberapa tahapan.

3. Model *Problem Based Learning*

a. Pengertian Model *Problem Based Learning*

Berdasarkan pendapat Sani (2015:127) mengemukakan bahwa *Problem Based Learning* merupakan pembelajaran yang penyampaian dilakukan dengan cara menyajikan suatu permasalahan, mengajukan pertanyaan-pertanyaan, memfasilitasi penyelidikan, dan membuka dialog. Pendapat tersebut didukung oleh Daryanto (2014:29) yang menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis masalah suatu model pembelajaran yang menantang peserta didik untuk “belajar bagaimana belajar”, bekerja secara berkelompok untuk mencari solusi dari permasalahan dunia nyata.

Sama halnya dengan Mulyasa (2014:144) menyatakan bahwa *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang bertujuan merangsang peserta didik untuk belajar melalui berbagai permasalahan nyata dalam kehidupan sehari-hari, dihubungkan dengan pengetahuan yang dipelajarinya. Pendapat lainnya Suprihatiningrum (2013:215) menjelaskan bahwa *Problem Based Learning* (PBL) adalah suatu model pembelajaran, yang

mana siswa sejak awal dihadapkan pada suatu masalah, kemudian diikuti oleh proses pencarian informasi yang bersifat *student centered*. Di dalam *Problem Based Learning*, dikenal adanya *conceptual fog* yang bersifat umum, mencakup kombinasi antara metode pendidikan dan filosofi kurikulum. Pada aspek filosofi, PBL dipusatkan pada siswa.

Fathurrohman (2015:213) menjelaskan bahwa *problem based learning* adalah suatu model pembelajaran yang melibatkan peserta didik untuk memecahkan suatu masalah melalui tahap-tahap metode ilmiah sehingga peserta didik dapat mempelajari pengetahuan yang berhubungan dengan masalah tersebut dan sekaligus memiliki keterampilan untuk memecahkan masalah.

b. Langkah-langkah Model *Problem Based Learning*

Sani (2013:139) menyebutkan langkah-langkah *Problem Based Learning* sebagai berikut:

Tabel 2.2 Langkah-langkah *Problem Based Learning*

Fase	Kegiatan Guru
Memberikan orientasi permasalahan kepada peserta didik.	Membahas tujuan pembelajaran, memaparkan kebutuhan logistik untuk pembelajaran, memotivasi peserta didik untuk lebih aktif.
Mengorganisasikan peserta didik untuk penyelidikan .	Membantu peserta didik dalam mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar / penyelidikan untuk menyelesaikan permasalahan.
Pelaksanaan investigasi	Mendorong peserta didik untuk memperoleh informasi yang tepat, melaksanakan penyelidikan, dan

	mencari penjelasan solusi
Mengembangkan dan menyajikan hasil	Membantu peserta didik merencanakan produk yang tepat dan relevan, seperti laporan, rekaman video, dan sebagainya untuk keperluan penyampaian hasil.
Menganalisis dan mengevaluasi proses penyelidikan	Membantu peserta didik melakukan refleksi terhadap penyelidikan dan proses yang mereka lakukan.

Sumber: Sani (2013:139)

Menurut Shoimin (2014:131) langkah-langkah *Problem Based Learning* adalah sebagai berikut:

- 1) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran. Menjelaskan logistik yang dibutuhkan. Memotivasi siswa terlibat dalam aktivitas pemecahan masalah yang dipilih.
- 2) Guru membantu siswa mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut (menetapkan topik, tugas, jadwal, dan lain-lain).
- 3) Guru mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, eksperimen untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah, pengumpulan data, hipotesis, dan pemecahan masalah.
- 4) Guru membantu siswa dalam merencanakan serta menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan dan membantu mereka berbagi tugas dengan temannya.

- 5) Guru membantu siswa untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses-proses yang mereka gunakan.

Pendapat lainnya, Kurniasih dan Sani (2016:51) bahwa langkah-langkah dalam *problem based learning* diantaranya adalah: Mengidentifikasi masalah, mengumpulkan data, menganalisis data, memecahkan masalah berdasarkan pada data yang ada dan analisisnya, memilih cara untuk memecahkan masalah, merencanakan penerapan pemecahan masalah, melakukan uji coba terhadap rencana yang ditetapkan, dan melakukan tindakan (*action*) untuk memecahkan masalah.

Kemendikbud (2014:28) mengemukakan langkah-langkah *problem based learning* sebagai berikut:

Tabel 2.3 Langkah-langkah *Problem Based Learning*

FASE-FASE	PERILAKU GURU
<p>Fase 1 Orientasi siswa kepada masalah.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan logistik yang dibutuhkan. • Memotivasi siswa untuk terlibat aktif dalam pemecahan masalah yang dipilih.
<p>Fase 2 Mengorganisasikan siswa.</p>	<p>Membantu siswa mendefinisikan dan mengorganisasi tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut.</p>
<p>Fase 3 Membimbing penyelidikan individu dan kelompok.</p>	<p>Mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah.</p>

Fase 4 Mengembangkan dan menyajikan hasil karya.	Membantu siswa dalam merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan, model dan berbagai tugas dengan teman.
Fase 5 Menganalisa dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.	Mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari/meminta kelompok presentasi hasil kerja.

Sumber: Kemendikbud (2014:28)

Selanjutnya, Sternberg dalam Yamin (2013:86) bahwa langkah-langkah *problem based learning* adalah: mengidentifikasi masalah, pendefinisian masalah, perumusan strategi, pengorganisasian informasi, pengalokasian sumber daya, pemantauan, dan pengevaluasian.

c. Tujuan Model *Problem Based Learning*

Daryanto (2014:30) menyatakan tujuan *Problem Based Learning (PBL)* atau pembelajaran berbasis masalah, adalah sebagai berikut:

- 1) Keterampilan berpikir dan keterampilan memecahkan masalah pembelajaran berbasis masalah ini ditunjukkan untuk mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi.
- 2) Pemodelan peranan orang dewasa. Bentuk pembelajaran berbasis masalah penting menjembatani gap antara pembelajaran sekolah formal dengan aktivitas mental yang lebih praktis yang dijumpai di luar sekolah. Berikut ini aktivitas-aktivitas mental di luar sekolah yang dapat dikembangkan: a) *Problem Based Learning* mendorong kerjasama dalam

menyelesaikan tugas; b) *Problem Based Learning* memiliki elemen-elemen magang. Hal ini mendorong pengamatan dan dialog dengan yang lain sehingga peserta didik secara bertahap dapat memiliki peranan yang diamati tersebut; dan c) *Problem Based Learning* melibatkan peserta didik dalam penyelidikan pilihan sendiri, yang memungkinkan mereka menginterpretasikan dalam menjelaskan fenomena dunia nyata dan membangun temannya tentang fenomena itu.

- 3) Belajar pengarahannya sendiri (*self directed learning*). Pembelajaran berbasis masalah berpusat pada peserta didik. Peserta didik harus dapat menentukan sendiri apa yang harus dipelajari, dan dari mana informasi harus diperoleh, di bawah bimbingan guru.

Diperjelas lagi oleh Al-Tabany (2014:70) bahwa tujuan *problem based learning* adalah:

- 1) Membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir dan keterampilan pemecahan masalah.
- 2) Belajar peranan orang dewasa yang autentik.
- 3) Menjadi pembelajar yang mandiri.

Pendapat lainnya Suprijono (2016:204) menjelaskan tujuan model *Problem Based Learning* adalah mengembangkan keterampilan peserta didik untuk belajar secara mandiri, mengembangkan keterampilan meneliti dan kemampuan memecahkan masalah, serta membentuk perilaku dan keterampilan sosial. Kurniasih dan Sani (2016:48) mengemukakan bahwa tujuan model *problem based learning* adalah membantu siswa mengembangkan keterampilan berfikir dan keterampilan

pemecahan masalah, belajar peranan orang dewasa yang otentik, menjadi siswa yang mandiri, untuk bergerak pada level pemahaman yang lebih umum, membuat kemungkinan transfer pengetahuan baru, mengembangkan pemikiran kritis dan keterampilan kreatif, meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, meningkatkan motivasi belajar siswa, membantu siswa belajar untuk mentransfer pengetahuan dengan situasi baru.

Selanjutnya, Sani (2015:129) bahwa tujuan belajar menggunakan PBL terkait dengan penguasaan materi pengetahuan, keterampilan menyelesaikan masalah, belajar multidisiplin, dan keterampilan konsep.

d. Kelebihan Model *Problem Based Learning*

Sanjaya (2013:220) menyebutkan bahwa kelebihan *problem based learning* adalah:

- 1) Pemecahan masalah merupakan teknik yang cukup bagus untuk lebih memahami isi pelajaran.
- 2) Pemecahan masalah dapat menantang kemampuan siswa serta memberikan kepuasan untuk menemukan pengetahuan baru bagi siswa.
- 3) Pemecahan masalah dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran siswa.
- 4) Pemecahan masalah dapat membantu siswa bagaimana mentransfer pengetahuan mereka untuk memahami masalah dalam kehidupan nyata.
- 5) Pemecahan masalah dapat membantu siswa untuk mengembangkan pengetahuan barunya dan bertanggung jawab dalam pembelajaran yang mereka lakukan.

- 6) Pemecahan masalah dianggap lebih menyenangkan dan disukai siswa.
- 7) Pemecahan masalah dapat mengembangkan kemampuan mereka untuk menyesuaikan dengan pengetahuan baru.
- 8) Pemecahan masalah dapat memberikan kesempatan pada siswa untuk mengaplikasikan pengetahuan yang mereka miliki dalam dunia nyata.
- 9) Pemecahan masalah dapat mengembangkan minat siswa untuk secara terus-menerus belajar sekalipun belajar pada pendidikan formal telah berakhir.

Sumantri (2015:46) mengemukakan bahwa kelebihan *problem based learning* diantaranya:

- 1) Melatih siswa untuk mendesain suatu penemuan
- 2) Berpikir dan bertindak kreatif
- 3) Siswa dapat memecahkan masalah yang dihadapi secara realistis
- 4) Mengidentifikasi dan mengevaluasi hasil pengamatan
- 5) Menafsirkan dan mengevaluasi hasil pengamatan
- 6) Merangsang bagi perkembangan kemajuan berpikir siswa untuk menyelesaikan suatu permasalahan yang dihadapi dengan tepat
- 7) Dapat membuat pendidikan lebih relevan dengan kehidupan

Diperjelas lagi oleh Shoimin (2014:132) bahwa kelebihan *problem based learning* adalah:

- 1) Siswa didorong untuk memiliki kemampuan memecahkan masalah dalam situasi yang nyata.
- 2) Siswa memiliki kemampuan mengembangkan pengetahuannya sendiri melalui aktivitas belajar.
- 3) Pembelajaran berfokus pada masalah sehingga materi yang tidak ada hubungannya tidak perlu dipelajari oleh siswa. Hal ini mengurangi beban siswa dengan menghafal atau menyimpan informasi.
- 4) Terjadi aktivitas ilmiah pada siswa melalui kerja kelompok.
- 5) Siswa terbiasa menggunakan sumber-sumber pengetahuan, baik dari perpustakaan, internet wawancara, dan observasi.
- 6) Siswa memiliki kemampuan menilai kemajuan belajarnya sendiri.
- 7) Siswa memiliki kemampuan untuk melakukan komunikasi ilmiah dalam kegiatan diskusi dan presentasi hasil pekerjaan mereka.
- 8) Kesulitan belajar siswa secara individual dapat diatasi melalui kerja kelompok dalam bentuk *peer teaching*.

Pendapat lainnya, menurut Al-Tabany (2014:68) bahwa kelebihan *problem based learning* diantaranya:

- 1) Siswa lebih memahami konsep yang diajarkan, sebab mereka sendiri yang menemukan konsep tersebut.
- 2) Melibatkan secara aktif memecahkan masalah dan menuntut keterampilan berpikir siswa yang lebih tinggi.

- 3) Pengetahuan tertanam berdasarkan skemata yang dimiliki siswa sehingga pembelajaran yang lebih bermakna.
- 4) Siswa dapat merasakan manfaat pembelajaran sebab masalah yang diselesaikan langsung dikaitkan dengan kehidupan nyata, hal ini dapat meningkatkan motivasi dan keterkaitan siswa terhadap bahan yang dipelajari.
- 5) Menjadikan siswa lebih mandiri dan dewasa, mampu memberi aspirasi dan menerima pendapat orang lain, menanamkan sifat sosial yang positif diantara siswa.
- 6) Pengondisian siswa dalam belajar kelompok yang saling berinteraksi terhadap pembelajar dan temannya, sehingga pencapaian ketuntasan belajar siswa dapat diterapkan.

Selanjutnya, Akhmadi (2015:190) menyatakan bahwa kelebihan *problem based learning* adalah:

- 1) Mengembangkan pemikiran kritis dan keterampilan kreatif peserta didik.
- 2) Meningkatkan keterampilan memecahkan masalah.
- 3) Meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar.
- 4) Membantu peserta didik untuk mentransfer pengetahuan dengan situasi baru.
- 5) Mendorong peserta didik mempunyai inisiatif untuk belajar secara mandiri dalam situasi yang beragam.
- 6) Mendorong kreativitas peserta didik dalam pengungkapan dan penyelidikan masalah yang telah ia lakukan.

- 7) Terjadi pembelajaran bermakna.
- 8) Meningkatkan kemampuan berpikir kritis.
- 9) PBL cocok untuk inovasi pendidikan bidang keteknikan.

e. Kelemahan Model *Problem Based Learning*

Shoimin (2014:132) mengemukakan bahwa kelemahan *problem based learning* adalah:

- 1) *Problem based learning* tidak dapat diterapkan untuk setiap materi pelajaran, ada bagian guru berperan aktif dalam menyajikan materi. *Problem based learning* lebih cocok untuk pembelajaran yang menuntut kemampuan tertentu yang kaitannya dengan pemecahan masalah.
- 2) Dalam suatu kelas yang memiliki tingkat keragaman siswa yang tinggi akan terjadi kesulitan dalam pembagian tugas.

Diperjelas oleh Sumantri (2015:47) bahwa kelemahan *problem based learning* sebagai berikut:

- 1) Beberapa pokok bahasan sangat sulit untuk menerapkan model ini. Misalnya: terbatasnya sarana dan prasarana atau media pembelajaran yang dimiliki dapat menyulitkan siswa untuk melihat dan mengamati serta akhirnya dapat menyimpulkan konsep yang diajarkan.
- 2) Membutuhkan alokasi waktu yang lebih panjang.
- 3) Pembelajaran hanya berdasarkan masalah.

Menurut Kurniasih dan Sani (2016:50) kelemahan *problem based learning* adalah sebagai berikut:

- 1) Model ini butuh pembiasaan, karena model ini cukup rumit dalam teknisnya serta siswa betul-betul harus dituntut konsentrasi dan daya kreasi yang tinggi.
- 2) Dengan mempergunakan model ini, berarti proses pembelajaran harus dipersiapkan dalam waktu yang cukup panjang. Karena sedapat mungkin setiap persoalan yang akan dipercahkan harus tuntas, agar maknanya tidak terpotong.
- 3) Siswa tidak dapat benar-benar tahu apa yang mungkin penting bagi mereka untuk belajar, terutama bagi mereka yang tidak memiliki pengalaman sebelumnya.
- 4) Sering juga ditemukan kesulitan terletak pada guru, karena guru kesulitan dalam menjadi fasilitator dan mendorong siswa untuk mengajukan pertanyaan yang tepat dari pada menyerahkan mereka solusi.

Selanjutnya, Akhmadi (2015:111) bahwa kelemahan *problem based learning* sebagai berikut:

- 1) Proses PBL terkadang membutuhkan waktu yang lebih banyak untuk menghadapi persoalan yang diberikan, sementara pelaksanaan PBL harus disesuaikan dengan beban kurikulum.
- 2) PBL membutuhkan perencanaan dan kerja keras guru dan hal ini bisa menyulitkan guru pada awalnya.
- 3) Kurang terbiasanya pembelajaran dengan metode ini, sehingga pengajar masih terbiasa menggunakan metode konvensional

dengan pemberian materi secara satu arah dan peserta didik minta diberikan materi secara langsung.

- 4) Guru merasakan tidak dapat menyampaikan materi berupa konsep-konsep sebagaimana tuntutan bahan ajar sebagaimana kalau menggunakan pembelajaran konvensional.
- 5) Peserta didik tidak dapat benar-benar tahu apa yang mungkin penting bagi mereka untuk belajar, terutama pada area yang mereka tidak memiliki pengalaman sebelumnya.

Sanjaya (2013:221) mengemukakan bahwa *problem based learning* memiliki kelemahan, diantaranya:

- 1) Manakala siswa tidak memiliki minat atau tidak mempunyai kepercayaan bahwa masalah yang dipelajari sulit untuk dipecahkan, maka mereka akan merasa enggan untuk mencoba.
- 2) Keberhasilan strategi pembelajaran melalui PBL membutuhkan cukup waktu untuk persiapan.
- 3) Tanpa pemahaman mengapa mereka berusaha untuk memecahkan masalah yang sedang dipelajari, maka mereka tidak akan belajar apa yang mereka ingin pelajari.

Berdasarkan kajian teoretik di atas, dapat disintesis bahwa *problem based learning* adalah model pembelajaran agar merangsang peserta didik untuk belajar memecahkan suatu permasalahan dalam kehidupan sehari-hari.

B. Hasil Penelitian Yang Relevan

Untuk mendukung penelitian ini, maka peneliti mengemukakan beberapa penelitian terdahulu yang terkait dengan penelitian ini diantaranya.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Isna Malihatul (2016) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung Bandar Lampung dengan judul “Pengaruh Penggunaan Model *Discovery Learning* (DL) Terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa Kelas V SD Negeri 2 Labuhan Ratu Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2014/2015”. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Pre Eksperimental Design* dengan bentuk penelitian *One Grup Pretest Posttest Design*. Sampel pada penelitian ini dilakukan teknik *Purposive Sampling*. Sampel penelitian ini adalah adalah siswa kelas VB sebagai kelompok eksperimen dan juga sebagai kelompok kontrol sebanyak 30 siswa.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar tematik siswa pada model pembelajaran *Discovery Learning* lebih tinggi dari nilai rata-rata hasil belajar tematik siswa pada model konvensional. Serta nilai rata-rata aktivitas belajar siswa pada model *Discovery Learning* lebih tinggi dari nilai rata-rata aktivitas belajar siswa pada model konvensional. Demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *Discovery Learning* terhadap hasil belajar tematik siswa kelas V SD Negeri 2 Labuhan Ratu Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2014/2015.

Berdasarkan hasil penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh Pisky Chitika (2012) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga dengan judul “Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis masalah (*Problem Based Learning*) Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN 3 Jepon Kecamatan Jepon Kabupaten Blora Semester II Tahun Ajaran 2011/2012”. Penelitian yang dilakukan adalah penelitian eksperimen jenis *quasi experiment*

dengan design *One Grup Post Tes Only*. Teknik analisa data menggunakan teknis tes dan observasi. Subjek pada penelitian ini yaitu semua siswa kelas IV A yang berjumlah 32 siswa sebagai kelompok eksperimen dan semua siswa kelas IV B yang berjumlah 34 siswa sebagai kelompok kontrol. Teknik analisis data yang dipakai untuk menguji skor hasil belajar siswa adalah uji t dengan teknik *Independent Sampel T Test*.

Setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran berbasis masalah dan model pembelajaran konvensional ditemukan bahwa nilai t hitung $>$ t tabel ($5.345 > 4.660$). Signifikan ($0.000 < 0.005$). Berdasarkan hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak berarti H_a diterima. Dengan demikian terdapat perbedaan pengaruh penggunaan model pembelajaran berbasis masalah dalam pembelajaran IPA pada siswa kelas IV SD Negeri 3 Jepon semester II tahun ajaran 2011/2012.

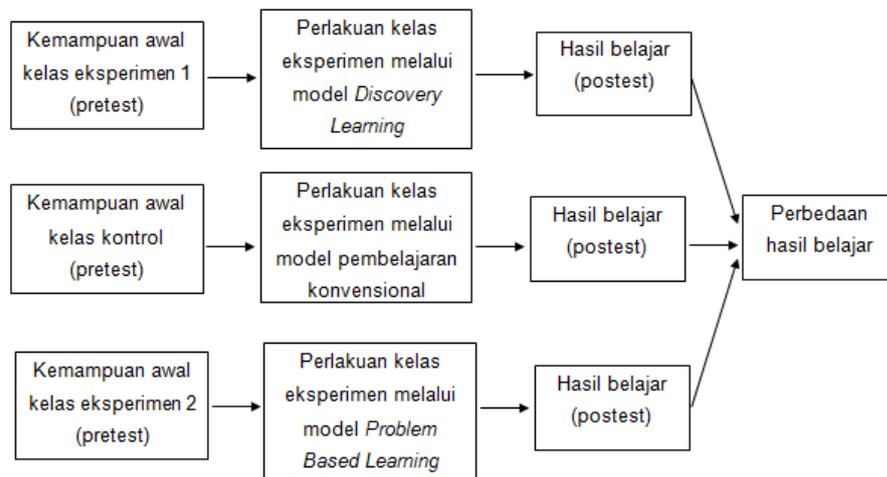
Berdasarkan hasil penelitian yang ketiga yang dilakukan oleh Didik Darwanto (2016) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga dengan Judul “Perbedaan Efektifitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Problem Based Learning dan Discovery Learning* Ditinjau Dari Hasil Belajar Dalam Pembelajaran IPA pada Siswa Kelas IV SDN 01 Semaya dan SDN 02 Semaya Kabupaten Pemasang Tahun Pelajaran 2015/2016”. Desain eksperimen ini adalah *Quasi Experiment Design* dengan strategi bentuk desain *Nonequivalent Control Group Design*. Sampel penelitian sebanyak 29 siswa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen model tes dengan soal berbentuk obyektif tertulis berupa pilihan ganda.

Berdasarkan hasil deskripsi data, dapat diketahui bahwa rata-rata posttest pada kelas eksperimen 1 sebesar 87,50 dengan standar deviasi 7,71146 dan kelas eksperimen 2 sebesar 81,69 dengan

standar deviasi 4,88850. Hasil analisis data menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang signifikan antara siswa yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dan siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan model *Discovery Learning*. Berdasarkan hasil uji t dengan *Independent Sample Test* diketahui pada *t-test for Equality of means* nilai signifikan $0,026 < \alpha = 0,05$. Artinya terdapat perbedaan efektifitas pada hasil belajar IPA pada siswa. Diantara kelas eksperimen 1 dan eksperimen 2, dengan kata lain kelas eksperimen 1 lebih baik dari pada kelas eksperimen 2.

Berdasarkan ketiga hasil tersebut bahwa terdapat perbedaan hasil yang berbeda antara model *Discovery Learning* dan model *Problem Based Learning*. Maka dari hasil tersebut dapat menunjang judul penelitian “Perbedaan Hasil Belajar Siswa Subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku melalui Model *Discovery Learning* dan Model *Problem Based Learning*”.

C. Kerangka Berpikir



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir Penelitian Eksperimen Quasi

Sumber: (Tim Dosen PGSD, 2017:130)

1. Perbedaan hasil belajar subtema keunikan daerah tempat tinggalku melalui model *discovery learning* dan model pembelajaran konvensional.

Berdasarkan gambar di atas dapat dijelaskan bahwa perbedaan hasil belajar subtema keunikan daerah tempat tinggalku melalui model *discovery learning* dan model konvensional. Pada kelompok awal eksperimen 1 terlebih dahulu siswa diberikan pretest untuk mengetahui tingkat pengetahuan awal siswa sebelum materi diberikan, lalu guru menggunakan model *discovery learning*. Selanjutnya siswa diberikan posttest untuk melihat kemampuan siswa mengenai pemahaman terhadap materi pembelajaran. Pada awal kelas kontrol guru melihat kemampuan siswa dengan memberikan pretest lalu guru menggunakan perlakuan pembelajaran konvensional. Setelah itu guru memberikan posttest untuk mengetahui keberhasilan siswa dari model pembelajaran *discovery learning*.

Penerapan model *discovery learning* di kelas eksperimen dan model pembelajaran konvensional di kelas kontrol diharapkan terdapat perbedaan hasil belajar subtema keunikan daerah tempat tinggalku.

2. Perbedaan hasil belajar subtema keunikan daerah tempat tinggalku melalui model *problem based learning* dan model pembelajaran konvensional.

Berdasarkan gambar di atas dapat dijelaskan bahwa perbedaan hasil belajar melalui model *problem based learning* dan model pembelajaran konvensional. Pada kelompok awal eksperimen 2 terlebih dahulu siswa diberikan pretest untuk mengetahui tingkat pengetahuan awal siswa sebelum materi diberikan, lalu guru melakukan perlakuan kelas eksperimen menggunakan model

pembelajaran penemuan. Selanjutnya siswa diberikan posttest untuk melihat kemampuan siswa mengenai pemahaman materi pembelajaran. Pada awal kelas kontrol guru melihat kemampuan siswa dengan memberikan pretest lalu guru menggunakan perlakuan pembelajaran konvensional. Setelah itu guru memberikan posttest untuk mengetahui keberhasilan siswa dari model *problem based learning*.

Penerapan model *problem based learning* di kelas eksperimen dan model pembelajaran konvensional di kelas kontrol diharapkan terdapat perbedaan hasil belajar subtema keunikan daerah tempat tinggalku.

3. Perbedaan hasil belajar subtema keunikan daerah tempat tinggalku melalui model *discovery learning* dan model *problem based learning*.

Berdasarkan gambar di atas dapat dijelaskan bahwa perbedaan hasil belajar subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku melalui model *discovery learning* dan model *problem based learning*.

Setelah ini, guru dapat membedakan apakah terdapat perbedaan hasil belajar antara kelas yang diberikan perlakuan model *discovery learning* dengan model konvensional, serta apakah terdapat perbedaan hasil belajar antara kelas yang diberikan perlakuan model *discovery learning*, model *problem based learning* dan model pembelajaran konvensional.

Penerapan model *discovery learning* dan model *problem based learning* diharapkan terdapat perbedaan hasil belajar subtema keunikan daerah tempat tinggalku.

D. Hipotesis Penelitian

- a. Terdapat perbedaan hasil belajar siswa subtema keunikan daerah tempat tinggalku melalui model *discovery learning* dan model

pembelajaran konvensional di kelas IV C dan IV A Sekolah Dasar Negeri Babakan Dramaga 04 Kecamatan Dramaga Kabupaten Bogor semester genap tahun pelajaran 2017/2018.

- b. Terdapat perbedaan hasil belajar siswa subtema keunikan daerah tempat tinggalku melalui model *problem based learning* dan model pembelajaran konvensional di kelas IV B dan IV A Sekolah Dasar Negeri Babakan Dramaga 04 Kecamatan Dramaga Kabupaten Bogor semester genap tahun pelajaran 2017/2018.
- c. Terdapat perbedaan hasil belajar siswa subtema keunikan daerah tempat tinggalku melalui model *discovery learning* dan model *problem based learning* di kelas IV C dan IV B Sekolah Dasar Negeri Babakan Dramaga 04 Kecamatan Dramaga Kabupaten Bogor semester genap tahun pelajaran 2017/2018.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Tujuan Penelitian

- a. Mengetahui perbedaan hasil belajar subtema keunikan daerah tempat tinggalku melalui model *discovery learning* dan model pembelajaran konvensional di kelas IV B dan IV A Sekolah Dasar Negeri Babakan Dramaga 04 Kecamatan Dramaga Semester Genap tahun pelajaran 2017/2018.
- b. Mengetahui perbedaan hasil belajar subtema keunikan daerah tempat tinggalku melalui model *problem based learning* dan model pembelajaran konvensional di kelas IV C dan IV A Sekolah Dasar Negeri Babakan Dramaga 04 Semester Genap Tahun Pelajaran 2017/2018.
- c. Mengetahui terdapat perbedaan hasil belajar subtema keunikan daerah tempat tinggalku melalui model *discovery learning* dan model *problem based learning* di kelas IV B dan IV C Sekolah Dasar Negeri Babakan Dramaga 04 Semester Genap Tahun Pelajaran 2017/2018.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV Sekolah Dasar Negeri Babakan Dramaga 04 Kecamatan Dramaga Kabupaten Bogor Semester Genap tahun pelajaran 2017/2018. Waktu kegiatan penelitian di lapangan pada bulan April 2017.

C. Desain Penelitian Eksperimen Quasi

Desain Eksperimen Quasi yang dipilih adalah desain penelitian eksperimen quasi tiga grup (kelas)

Tabel 3.1 Desain Penelitian Eksperimen Quasi 3 Kelompok

Kelompok	Pretes	Perlakuan	Postes	Hasil
E ₁	P ₁	X ₁	P ₄	p ₁
E ₂	P ₂	X ₂	P ₅	p ₂
E ₃	P ₃	X ₃	P ₆	p ₃

Keterangan:

E₁: Kelas Eksperimen 1 dengan model *problem based learning* (*treatment*)

E₂: Kelas Eksperimen 2 dengan model *discovery Learning* (*treatment*)

E₃: Kelas kontrol dengan model pembelajaran konvensional (*non treatment*)

P₁, P₂, P₃: Soal test awal (Pretest)

P₄, P₅, P₆: Soal test akhir (Posttest)

P₁: Nilai rata-rata hasil belajar subtema keunikan daerah tempat tinggalku siswa yang menggunakan model *problem based learning*

P₂: Nilai rata-rata hasil belajar subtema keunikan daerah tempat tinggalku siswa yang menggunakan model *discovery learning*

P₃: Nilai rata-rata hasil belajar subtema keunikan daerah tempat tinggalku yang menggunakan model pembelajaran konvensional.

Dalam desain penelitian ini terlihat dibutuhkan tiga kelas. Dua kelas eksperimen diberikan perlakuan (*treatment*) yaitu model *discovery learning* dan model *problem based learning* sedangkan satu kelas kontrol diberikan model konvensional. Semua kelas penelitian baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol diberikan

materi yang sama setelah selesai diberikan tes akhir (*posttest*) yang berisikan soal yang sama. Maka, dapat terlihat adanya perbedaan hasil belajar subtema keunikan daerah tempat tinggalku melalui model *discovery learning* dan *problem based learning* pada siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Babakan Dramaga 04 Kecamatan Dramaga Kabupaten Bogor Semester Genap Tahun Pelajaran 2017/2018.

D. Metode Penelitian

Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen kuasi. Menurut Tampubolon (2016:72) penelitian eksperimen kuasi dapat dilaksanakan untuk desain dua grup atau lebih yaitu ada *variable treatment* (kelas eksperimen) yaitu menerapkan model pembelajaran inovatif dan *variable kontrol* (kelas kontrol) yaitu menerapkan model pembelajaran konvensional agar dapat dibedakan/dibandingkan hasil belajar, sekaligus menelusuri model pembelajaran yang paling efektif. Variabel perlakuan yaitu model *discovery learning* (X_1) dan model *problem based learning* (X_2). Sedangkan variabel terikatnya (Y) yaitu hasil belajar subtema keunikan daerah tempat tinggalku.

E. Populasi dan Sampel

Sugiyono (2015:80) mengemukakan bahwa populasi merupakan generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Sedangkan, masih menurut Sugiyono (2015:81) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas IVA, IVB, dan IVC di Sekolah Dasar Negeri Babakan Dramaga 04 Kecamatan Dramaga Kabupaten Bogor dengan jumlah 100 orang. Data populasi dapat dilihat pada tabel 3.2.

Tabel 3.2 Populasi Kelas IVA, IVB, dan IVC
Sekolah Dasar Negeri Babakan Dramaga 04

No	Kelas	Jumlah Populasi	Keterangan
1.	Kelas IV A	32	Kelas Kontrol
2.	Kelas IV-B	34	Kelas Eksperimen 2
3.	Kelas IV-C	34	Kelas Eksperimen 1
Jumlah		100	

Seluruh populasi kelas IVA, IVB, dan IVC akan digunakan sebagai sampel atau subyek penelitian, karena itu seluruh populasi akan digunakan dalam penelitian. Sampel yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas IVA dengan jumlah 32 siswa sebagai kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional atau disebut juga dengan model ceramah, kelas IVB dengan jumlah 34 siswa sebagai kelas yang diberi perlakuan model *problem based learning*, sedangkan kelas IVC dengan jumlah 34 siswa yang diberi perlakuan model *discovery learning*.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data sangat penting dalam penelitian guna memperoleh data-data dari objek penelitian. Pengumpulan data mengenai hasil belajar berupa tes pilihan ganda sebanyak 50 soal yang akan diuji cobakan untuk menguji validitas dan reliabilitas butir soal. Adapun hasil belajar diukur dengan skor melalui tes yaitu:

1. Tes awal (*pretest*) adalah tes yang dilaksanakan sebelum kegiatan pembelajaran untuk mengetahui tingkat pengetahuan awal siswa sebelum materi atau pengajaran diberikan.

2. Tes akhir (*posttest*) adalah tes yang dilaksanakan setelah proses pembelajaran selesai. Tujuannya adalah untuk mengetahui sejauh mana peningkatan hasil belajar siswa terhadap materi yang diberikan.

G. Instrumen Pengumpulan Data

1. Variabel Hasil Belajar Subtema Keunikan daerah tempat tinggalku

- a. Definisi Konseptual

Hasil belajar subtema keunikan daerah tempat tinggalku merupakan kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah melalui kegiatan belajar yang menghasilkan suatu perubahan positif serta dinyatakan dalam sebuah skor sebagai upaya dalam memperoleh gambaran yang jelas mengenai pencapaian yang diperoleh peserta didik khususnya mengenai keunikan daerah tempat tinggalnya.

- b. Definisi Operasional

- 1) Desain penilaian hasil belajar pembelajaran dua pada subtema keunikan daerah tempat tinggalku terdiri dari muatan pelajaran IPA dengan hubungan gaya dan gerak dan Bahasa Indonesia dengan materi tokoh-tokoh dalam teks cerita adalah hasil belajar siswa yang diterima berbentuk skor melalui tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*).
- 2) Penilaian hasil belajar pembelajaran satu pada subtema keunikan daerah tempat tinggalku dengan muatan pelajaran yang terdiri dari:

a) Bahasa Indonesia : Penilaian aspek sikap
pengetahuan (KD 3)

b) IPA : Penilaian aspek sikap
pengetahuan (KD 3)

Tema : Daerah tempat tinggalku

Subtema : Keunikan daerah tempat tinggalku

Kelas / Semester : IV / II (dua)

Pembelajaran : 1 (satu)

Tabel 3.3 Desain Penilaian Hasil Belajar Pembelajaran
Satu

Muatan Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Teknik Penilaian	Bentuk Penilaian
IPA	3.4 Menghubungkan gaya dengan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar	3.4.1 Menjelaskan hubungan gaya dengan gerak 3.4.2 Memberi contoh hubungan gaya dengan gerak dalam peristiwa sehari-hari	Tertulis	PG
Bahasa Indonesia c. K i s i	3.9 Mencermati tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi	3.9.1 Mendefinisikan tokoh yang terdapat pada teks fiksi 3.9.2 Membedakan tokoh utama dan tokoh tambahan yang terdapat pada teks fiksi	Tertulis	PG

Kisi Instrumen Hasil Belajar Subtema Keunikan daerah tempat tinggalku.

Butir soal tes hasil belajar disusun berdasarkan materi yang akan digunakan pada saat penelitian yaitu tentang subtema keunikan daerah tempat tinggalku pada muatan pembelajaran IPA dan Bahasa Indonesia dalam bentuk instrumen. Berikut ini adalah kisi-kisi instrumen yang dapat dilihat sebagai berikut:

Tema / Subtema : Daerah tempat tinggalku

Kelas / Semester : IV / 2

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Variabel Hasil Belajar Aspek Pengetahuan (Sebelum Uji Instrumen)

Mupel	Kompetensi Dasar	Indikator	Tingkat Rerahan	No Soal	Jmlh	Teknik penilaian / Bentuk Penilaian
IPA	3.4 Menghubungkan gaya dengan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar	3.4.1 Menjelaskan hubungan gaya dengan gerak	C1	1,2,3,5,7,8,13,14,15,18.21	11	Test Tertulis/ PG
		3.4.2 Memberi contoh hubungan gaya dengan gerak dalam peristiwa sehari-hari	C2	4,6,9,10,11,12,16,17,19,20,22,23,24,25	14	
Bahasa Indonesia	3.9 Mencermati tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi	3.9.1 Mendefinisikan tokoh yang terdapat pada teks fiksi	C1	26,27,30,31,37,38,39,43,47	9	Test Tertulis/ PG
		3.9.2 Membedakan tokoh utama dan tokoh tambahan yang terdapat pada teks fiksi	C2	28,29,32,33,34,35,36,40,41,42,44,45,46,48,49,50	16	

Mupel	Kompetensi Dasar	Indikator	Tingkat Rendah	No Soal	Jmlh	Teknik penilaian / Bentuk Penilaian
Jmlh	50					

d. Uji Coba Instrumen

Menurut Arikunto (2015:72) bahwa uji coba instrumen merupakan sebuah tes yang dapat dikatakan baik sebagai alat pengukur, harus memenuhi persyaratan tes, yaitu memiliki validitas, reliabilitas, objektivitas, praktikalitas dan ekonomis. Soal dikatakan baik apabila memiliki taraf kesukaran, daya pembeda, dan pola jawaban soal.

Maka dari itu instrumen yang akan digunakan terlebih dahulu diuji cobakan pada kelas yang bukan subyek penelitian, melainkan kelas yang lebih tinggi dari subyek yang akan dilakukan penelitian. Pada penelitian ini peneliti melakukan uji di kelas yang lebih tinggi yaitu kelas V terkait subtema keunikan daerah tempat tinggalku pada pembelajaran satu muatan pembelajaran IPA dan Bahasa Indonesia dengan penilaian berupa tes pilhan ganda. Kemudian dianalisis data meliputi validitas butir soal, reliabilitas, daya pembeda, dan tingkat kesukaran. Uji coba dilakukan bertujuan untuk mengetahui uji kelayakan *instrument* tersebut yang akan digunakan pada penelitian.

1) Validitas

Sebelum *instrument* diuji cobakan masing-masing soal uji validitasnya untuk mengetahui apakah butir soal yang dibuat itu valid atau invalid. Arikunto dalam Tampubolon

(2016:88) menjelaskan Uji validitas *instrument* (penilaian) tes untuk mengetahui apakah butir soal yang dibuat diterima (*valid*) atau tidak (*invalid*) dengan menggunakan rumus koefisien korelasi Point Biserial.

$$Y_{pbi} = \frac{Mp - Mt}{St} \sqrt{\frac{p}{q}}$$

Keterangan:

Y_{pbi} : Koefisien Korelasi Biserial

M_p : Rata-rata skor dari seluruh responden yang menjawab benar bagi item yang dicari validitasnya

M_t : Rata-rata skor total

S_t : Standar deviasi

P : proporsi siswa yang menjawab benar

p : $\frac{\text{banyaknya siswa yang menjawab benar}}{\text{jumlah seluruh siswa}}$

q : Proporsi siswa yang menjawab salah ($q = 1 - p$)

Jumlah butir soal yang digunakan untuk menguji tes hasil belajar kognitif sebanyak 40 soal. Dengan kriteria, bila $Y_{pbi \text{ hitung}} > Y_{pbi \text{ tabel}}$, maka data dinyatakan valid, sedangkan jika $Y_{pbi \text{ hitung}} < Y_{pbi \text{ tabel}}$ maka data dinyatakan invalid.

Dibawah ini merupakan daftar tabel konversi nilai koefisien korelasi ($Y_{pbi} = r \times y$)

Tabel 3.5 Konvensi nilai koefisien korelasi

No.	Interval Nilai	Interprestasi ($Y_{pbi} = r \times y$)
1.	0,80 – 1,00	Sangat tinggi
2.	0,60 – 0,79	Tinggi
3.	0,40 – 0,59	Cukup
4.	0,20 – 0,39	Rendah

5.	0,00 – 1,99	Sangat rendah
----	-------------	---------------

Adapun penulis melakukan uji validitas dengan menggunakan Microsoft Excel. Data butir soal yang dinyatakan valid dan tidak valid (*invalid*) adalah sebagai berikut:

Tabel 3.6 Hasil Uji Coba Validitas Instrumen Hasil Belajar

Validitas Butir Soal	Nomor Soal	Jmlh
Valid	1,2,5,6,7,8,12,13,14,15,17,19,21,23,25,27,30,32,34,36,37,38,40,41,42,43,45,46,48,49,50	31
Invalid	3,4,9,10,11,16,18,20,22,24,25,26,28,29,31,33,35, 44,47	19

Data yang telah diperoleh mengenai validitas butir soal di atas sebanyak 31 butir soal yang valid yang akan digunakan untuk menguji hasil belajar kognitif di kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu:

1,2,5,6,7,8,12,13,14,15,17,19,21,23,25,27,30,32,34,36,37,38,40,41,42,43,45,46,48,49,50

2) Reliabilitas

Menurut Thorndike dan Hagen dalam Purwanto (2011:154) reliabilitas berhubungan dengan akurasi instrumen dalam mengukur apa yang diukur, kecermatan hasil ukur dan seberapa akurat seandainya dilakukan pengukuran ulang. Adapun rumus reliabilitas yang digunakan yaitu K-R20 (Kunder dan Richardson) sebagai berikut:

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(\frac{St^2 - \sum pq}{St^2} \right)$$

Keterangan :

- r_{11} : reliabilitas tes secara keseluruhan
 k : banyaknya item
 p : proporsi subyek yang menjawab item dengan benar
 q : proporsi subyek yang menjawab item dengan salah
 $(q = 1 - p)$
 St^2 : standar deviasi
 Σpq : jumlah hasil perkalian antara q dan p

Tabel 3.7 Kriteria Reliabilitas

Interval skor (r_{11})	Kategori	Interpretasi
0,91 – 1,00	A	Sangat Tinggi
0,71 – 0,90	B	Tinggi
0,41 – 0,70	C	Sedang
0,21 – 0,40	D	Rendah
0,00 – 0,20	E	Sangat Rendah

Rusefendi dalam Tampubolon (2016:88)

Perhitungan reliabilitas ini penulis menggunakan program Excel. Dari hasil uji coba instrument soal pilihan ganda diperoleh data hasil perhitungan reliabilitas soal yaitu sebesar 0,92 (Kategori sangat tinggi).

3) Tingkat kesukaran

Tingkat kesukaran adalah alat ukur untuk mengetahui sukar atau mudahnya soal yang digunakan. Arikunto (2013:222) menjelaskan bahwa soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah atau tidak terlalu sukar. Untuk menguji tingkat kesukaran data penelitian ini, dengan rumus Arikunto dikutip oleh Tampubolon (2016:91)

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

P : Indeks kesukaran butir soal

B : Banyaknya siswayang menjawab soal tes dengan benar

JS : Jumlah seluruh peserta tes

Untuk mengetahui tingkat kesukaran butir soal (mudah, sedang, atau sukar) menggunakan tabel menurut Sudjana dalam Tampubolon (2016:91)

Tabel 3.8 Indeks Tingkat Kesukaran Butir Soal

Interval Skor (P)	Kategori	Interpretasi
0,00 – 0,30	A	Sukar
0,31 – 0,70	B	Sedang
0,71 – 1,00	C	Mudah

Dari hasil uji coba *Instument* menggunakan program excel diperoleh hasil yang beragam seperti pada tabel berikut:

Tabel 3.9 Kategori Tingkat Kesukaran

Kategori	Jumlah soal	%	Nomor Soal
Sukar	5	16%	1,21,23,48,50
Sedang	23	74%	2,5,6,7,8,12,13,14,17,27,30,32,34,35,36,37,40,41,42,43,45,46,49
Mudah	3	10%	15,19,38
Jumlah	31	100%	31

4) Daya Pembeda

Daya pembeda adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan suatu soal untuk membedakan antara siswa

yang berkemampuan tinggi dan rendah. Untuk memperhitungkan daya pembeda, dilakukan langkah-langkah adalah sebagai berikut:

a) Para siswa dibuat dalam dua kelompok

(1) Kelompok atas, terdiri dari 50% siswa yang memperoleh skor tinggi.

(2) Kelompok bawah, terdiri dari 50% siswa yang memperoleh skor rendah.

b) Hitung daya pembeda dengan menggunakan rumus:

$$DP = \frac{BA-BB}{JT} = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB} = PA - PB$$

Keterangan:

DP : Daya pembeda = indeks diskriminasi

BA : Banyaknya peserta kelompok atas menjawab soal dengan benar

BB : Banyaknya peserta kelompok bawah menjawab soal dengan benar

JA : Banyak peserta kelompok atas

JB : Banyak peserta kelompok bawah

JT : JA + JB

PA : BA / JA : Proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar

PB : BB / JA : Proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar

Untuk mengetahui butir soal tersebut mempunyai daya pembeda yang baik atau tidak maka diperlukan klasifikasi indeks. Maka klasifikasi indeks menurut Tampubolon (2016:91) adalah sebagai berikut:

Tabel 3.10 Konversi Nilai Daya Pembeda

Internal Indeks Diskriminasi (DP)	Kriteria	Interpretasi
0,71 – 1,00	A	Sangat baik
0,41 – 0,70	B	Baik
0,21 – 0,40	C	Cukup
0,00 – 0,20	D	Jelek

Dari hasil pengolahan uji coba instrumen pilihan ganda didapatkan rekapitulasi analisis butir soal seperti yang tertera pada tabel 3.11 berikut:

Tabel 3.11 Hasil Klasifikasi Indeks Daya Pembeda

Indeks	Daya Pembeda	Jmlh	Hasil %	Nomor Butir Soal
0,71-1,00	Sangat baik	-	0%	-
0,41-0,70	Baik	14	46%	1,2,7,8,12,13,14,15,17,30,34,40,43,45
0,21-0,40	Cukup	16	51%	5,6,19,23,27,32,35,36,37,38
0,00-0,20	Jelek	1	3%	21
JUMLAH			100%	31

Tabel 3.12 Rekapitulasi Hasil Uji Coba Instrumen yang digunakan untuk Model Pembelajaran Eksperimen 1, Eksperimen 2 dan Konvensional

Validitas	Koefisien Reliabilitas/kategori	Tingkat kesukaran			Daya Pembeda			
		Md	Sd	Sk	Jl	Ck	Bk	Sb

31	0,89 (sangat tinggi)	3	23	5	1	16	14	-
Jumlah		31			31			
Persentase		10%	74%	16%	3%	51%	46%	0%

Keterangan:

Md = Mudah

Sd = Sedang

Sk = sukar

Jl = Jelek

Ck = Cukup

Bs = Baik Sekali

Tabel 3.13 Kisi-kisi Instrumen Variabel Hasil Belajar Pengetahuan Setelah Uji Instrumen

Mupel	Kompetensi Dasar	Indikator	Tngkt Ranah	No Soal	Jmlh	Teknik penilaian / Bentuk Penilaian
IPA	3.4 Menghubungkan gaya dengan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar	3.4.1 Menjelaskan hubungan gaya dengan gerak	C1	1,2,3, 5,8,10	6	Test Tertulis/ PG
		3.4.2 Memberi contoh hubungan gaya dengan gerak dalam peristiwa sehari-hari	C2	4,6,7, 9,11,1 2,13,	7	
Bahasa Indonesia	3.9 Mencermati tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi	3.9.1 Mendefinisikan tokoh yang terdapat pada teks fiksi	C1	15,16, 17,18, 19,22, 23,24, 26,27, 28,29, 30	13	Test Tertulis/ PG
		3.9.2 Membedakan tokoh utama dan tokoh	C2	14,20, 21,25	4	

Mupel	Kompetensi Dasar	Indikator	Tngkt Ranah	No Soal	Jmlh	Teknik penilaian / Bentuk Penilaian
		tambahan yang terdapat pada teks fiksi				
JUMLAH			30			

H. Teknik Analisis Data

Data yang dianalisis adalah skor test yang merupakan hasil belajar dalam muatan pembelajaran subtema keunikan daerah tempat tinggalku yang dilakukan secara berurutan sebagai berikut:

1. Memberi skor pada pretes dan posttest untuk mengukur kemampuan kognitif siswa.
2. Menghitung N-Gain yang dinormasliasikan. Tampubolon (2016:81) menyatakan bahwa rumusan sebagai berikut:

$$N\text{-Gain} = \frac{S_{\text{posttest}} - S_{\text{pretest}}}{S_{\text{max}} - S_{\text{pretest}}}$$

Keterangan:

S_{pretest} : Skor tes awal

S_{posttest} : Skor tes akhir

S_{max} : Skor maksimal

Tabel 3.14 Kriteria N-Gain

No.	Nilai	Kriteria
1.	$NG \geq 0,70$	Tinggi
2.	$0,30 \leq NG \leq 0,7$	Sedang

3.	NG < 0,3	Rendah
----	----------	--------

3. Menghitung skor rata-rata yaitu:

Rata-rata

$$\text{Mean} = \frac{\sum f_i \cdot x_i}{n}$$

Standar Deviasi

$$\text{SD} = \sqrt{\frac{n \sum y^2 - (\sum y)^2}{n(n-1)}}$$

Keterangan:

Mean : Rata-rata

SD : Standar Deviasi

x_i : Titik tengah

f_i : Frekuensi mutlak

y : Nilai N-Gain

n : Jumlah Sampel

4. Melakukan uji persyaratan analisis

a. Uji normalitas dengan *Uji Liliefors*

Untuk mengetahui data yang terkumpul berdistribusi normal atau tidak. Dengan perhitungan *uji liliefors* dengan rumus:

$$L_o = |F(Z_i) - S(Z_i)|$$

Keterangan:

L_o : Harga mutlak terbesar

$F(Z_i)$: Peluang angka baku

$S(Z_i)$: Proporsi angka baku

Jika $L_{hitung} < L_{tabel}$ maka H_a diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Jika $L_{hitung} > L_{tabel}$ maka H_0 ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa sampel berasal dari populasi yang tidak berdistribusi normal.

Untuk menerima atau menolak *hipotesis* maka dibandingkan dengan nilai kritis L yang diambil dari daftar nilai kritis L yang diambil dari daftar nilai kritis *lilifors* dengan taraf nyata $\alpha = 0,05$

b. Uji Homogenitas Varians

Uji homogenitas varians dilakukan dengan menggunakan uji Barlett. Tujuannya adalah untuk mengetahui apakah varian dua kelompok sama atau berbeda. Uji homogenitas varians memiliki kriteria pengujian $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$ maka H_a diterima dan data bersifat homogen. Uji homogenitas varians menggunakan uji barlett dengan Sugiyono (2008:272) perhitungan:

- (1) Menghitung varians dengan masing-masing kelompok dengan menggunakan rumus

$$S_t^2 = \frac{n \cdot \sum Y - (\sum Y)^2}{n(n-1)}$$

Keterangan:

S_t^2 : Varians

n : Jumlah siswa

$\sum Y$: Jumlah N-Gain siswa

$\sum Y^2$: Jumlah kuadrat nilai N-Gain siswa

- (2) Menghitung varians gabungan dengan varians rumus

$$S^2 = \frac{\sum (db \cdot s_i^2)}{\sum db}$$

- (3) Menghitung nilai satuan B dengan menggunakan rumus:

$$B = (\sum db) \log S^2$$

- (4) Menghitung nilai chi kuadrat dengan menggunakan rumus:

$$X^2 = (\ln.n) (b - \sum db \log S_1^2)$$

c. Uji Hipotesis Statistik (H_0 dan H_a)

Uji hipotesis dilakukan dengan uji t untuk mengetahui perbedaan kemampuan kognitif siswa pada tiga kelas yang berbeda. Uji hipotesis dapat dilakukan setelah data hasil belajar kognitif siswa dinyatakan berdistribusi normal dan homogen. Uji hipotesis dilakukan dengan cara statistik parametrik. Langkah untuk melakukan uji hipotesis sebagai berikut:

(1) Menentukan taraf nyata (α) dan nilai t_{tabel} . Jika taraf

nyata sebesar 5% atau 0,05 maka pengujian dua arah

$$\frac{\alpha}{2} = \frac{0.05}{2} = 0,025 \text{ dengan drajat kebebasan (dk) } = (n_1+n_2-$$

2)

(2) Menentukan kriteria pengujian

$$H_0 \text{ diterima apabila } -t_{1-1/2} \alpha < t < t_{1-1/2} \alpha$$

$$H_0 \text{ ditolak apabila } -t_{1-1/2} \alpha > t > t_{1-1/2} \alpha$$

(3) Menentukan nilai uji statistik, nilai t_{hitung} oleh Sugiyono

(2013:181)

$$T = \frac{X_1 - X_2}{S \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

Keterangan:

X_1 : Nilai rata-rata N-Gain kelompok 1

X_2 : Nilai rata-rata N-Gain kelompok 2

S : Standar Deviasi gabungan

n_1 : Jumlah sampai kelas eksperimen

n_2 : Jumlah sampai kelas kontrol

I. Hipotesis Statistik

Secara statistik hipotesis penelitian dinyatakan sebagai berikut:

1. Perbedaan hasil belajar subtema keunikan daerah tempat tinggalku melalui model *discovery learning* dan model pembelajaran konvensional:

$H_0 : \mu_0 = 0$ Tidak terdapat Perbedaan hasil belajar subtema keunikan daerah tempat tinggalku melalui model *discovery learning* dan model pembelajaran konvensional.

$H_1 : \mu_1 > 0$ Terdapat Perbedaan hasil belajar subtema keunikan daerah tempat tinggalku melalui model *discovery learning* dan model pembelajaran konvensional.

2. Perbedaan hasil belajar subtema keunikan daerah tempat tinggalku melalui model *problem based learning* dan model pembelajaran konvensional:

$H_0 : \mu_0 = 0$ Tidak terdapat perbedaan hasil belajar subtema keunikan daerah tempat tinggalku melalui model *problem based learning* dan model pembelajaran konvensional.

$H_2 : \mu_2 > 0$ Terdapat perbedaan hasil belajar subtema keunikan daerah tempat tinggalku melalui model *problem based learning* dan model pembelajaran konvensional.

3. Perbedaan hasil belajar subtema keunikan daerah tempat tinggalku melalui model *discovery learning* dan model *problem based learning*:

$H_0 : \mu_0 = 0$ Tidak terdapat Perbedaan hasil belajar subtema keunikan daerah tempat tinggalku melalui model

discovery learning dan model *problem based learning*.

$H_3 : \mu_3 > 0$ Terdapat Perbedaan hasil belajar subtema keunikan daerah tempat tinggalku melalui model *discovery learning* dan model *problem based learning*.

Keterangan:

H_0 = Hipotesis nol (Konvensional)

H_1 = Hipotesis treatment 1

H_2 = Hipotesis treatment 2

μ_0 = Nilai rata-rata hasil belajar subtema keunikan daerah tempat tinggalku melalui model pembelajaran konvensional .

μ_1 = Nilai rata-rata hasil belajar subtema keunikan daerah tempat tinggalku melalui model *discovery learning* .

μ_2 = Nilai rata-rata hasil belajar subtema keunikan daerah tempat tinggalku melalui model *problem based learning*

J. Jadwal Kegiatan Penelitian

Tabel 3.15 Rincian Jadwal Kegiatan Penelitian

No	Kegiatan	Bulan																							
		Nov 2017		Des 2017				Jan 2018				Feb 2018				April 2018				Mei 2018				Juni 2018	
		3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2
1.	Penyusunan proposal	■	■	■	■																				
2.	Bimbingan proposal		■	■	■	■																			
3.	Seminar Proposal					■	■	■																	
4.	Perbaikan proposal						■	■	■																
5.	Pembuatan instrumen									■	■	■	■												
6.	Uji instrumen												■	■	■	■									
7.	Penelitian																■	■							
8.	Analisis Data																	■	■						
9.	Penulisan Skripsi																			■	■	■	■		

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Rekapitulasi Nilai Aspek Sosial

Penelitian dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri Babakan Dramaga 04 Kecamatan Dramaga Kabupaten Bogor pada hari Senin 09 April 2018 di Kelas IV A dan IV B, Selasa 10 April 2018 di kelas IV C pada semester genap tahun pelajaran 2017/2018. Dalam penelitian ini kelas yang diteliti yaitu kelas IV A, IV B, dan IV C Sekolah Dasar Negeri Babakan Dramaga 04 Kecamatan Dramaga Kabupaten Bogor pada subtema keunikan daerah tempat tinggalku pembelajaran pertama dengan jumlah siswa sebanyak 100 responden.

Adapun data hasil obeservasi penilaian aspek sikap sosial dibagi ke dalam tiga bagian yaitu data hasil sikap sosial pada kelompok kelas eksperimen 1, kelompok eksperimen 2, dan kelompok kelas kontrol.

a. Data Hasil Observasi Aspek Sikap Sosial Subtema Daerah

Tempat Tinggalku Pada Kelas Eksperimen 1

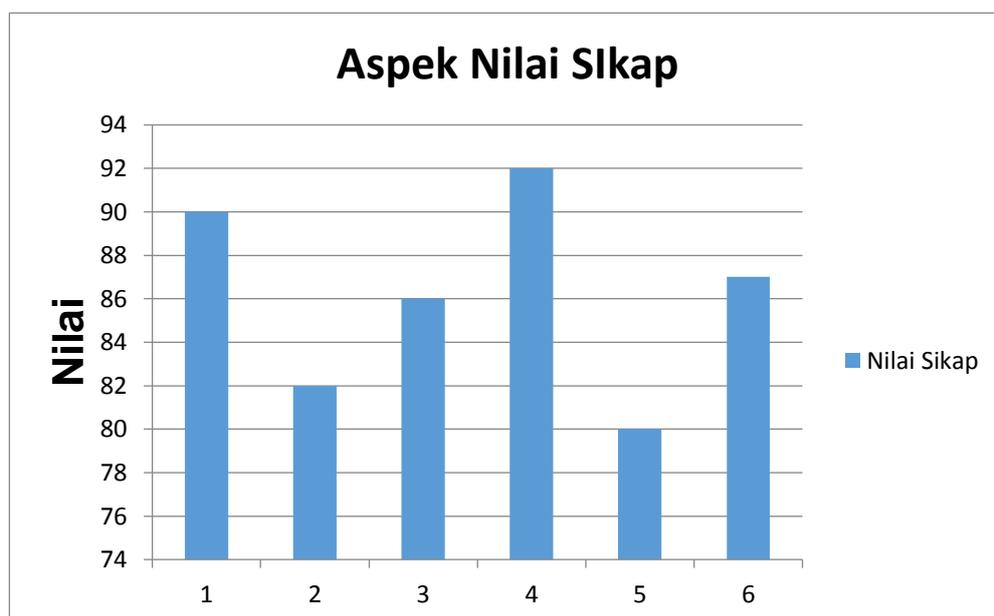
Tabel 4.1 Rekapitulasi Hasil Observasi Aspek Sikap Sosial Subtema Daerah Tempat Tinggalku Pada Kelas Eksperimen 1

Kelompok	Skor Total	Rata-rata	Interpretasi
1	542	90	Sangat Baik
2	492	82	Baik
3	517	86	Baik

4	550	92	Sangat Baik
5	400	80	Baik
6	433	87	Baik
Jumlah	2934	517	
Rata-rata	489,00	86	Baik

Berdasarkan tabel 4.1 dapat dilihat bahwa nilai rata-rata aspek sikap sosial subtema Daerah Tempat Tinggalku pada kelas eksperimen 1 berjumlah rata-rata 86 dengan interpretasi baik. Kelompok satu mendapatkan perolehan nilai rata-rata 90 dengan interpretasi sangat baik, kelompok dua mendapatkan perolehan nilai rata-rata 82 dengan interpretasi baik, kelompok tiga mendapatkan nilai rata-rata 86 dengan interpretasi baik, nilai tertinggi diraih oleh kelompok empat mendapatkan nilai rata-rata 92 dengan interpretasi sangat baik, kelompok lima mendapatkan perolehan nilai rata-rata 80 dengan interpretasi baik, dan kelompok enam mendapatkan perolehan nilai rata-rata 87 dengan interpretasi baik.

Diagram histogram penilaian aspek sikap sosial pada kelas eksperimen 1 Sekolah Dasar Negeri Babakan Dramaga 04 Kecamatan Dramaga Kabupaten Bogor pada saat proses pembelajaran subtema daerah tempat tinggalku dapat dilihat pada gambar 4.1



Gambar 4.1 Diagram Histogram Penilaian Aspek Sosial Subtema Daerah Tempat Tinggalku Kelas Eksperimen 1

Berdasarkan diagram diatas terlihat bahwa kelompok empat memperoleh nilai sikap sosial tertinggi dengan rata-rata 90 dan mendapatkan interpretasi sangat baik. Kelompok lima yang memperoleh nilai sikap sosial terendah dengan rata-rata 80 dan mendapatkan interpretasi baik.

b. Data Hasil Observasi Aspek Sikap Sosial Subtema Daerah Tempat Tinggalku Pada Kelas Eksperimen 2

Tabel 4.2 Rekapitulasi Hasil Observasi Aspek Sikap Sosial Subtema Daerah Tempat Tinggalku Pada Kelas Eksperimen 2

Kelompok	Skor Total	Rata-rata	Interpretasi
1	517	86	Baik
2	475	79	Cukup Baik
3	500	83	Baik
4	483	81	Baik
5	383	77	Cukup Baik
6	392	78	Cukup Baik

Jumlah	2750	484	
Rata-rata	458,33	81	Baik

Berdasarkan tabel 4.2 dapat dilihat bahwa nilai rata-rata aspek sikap sosial subtema Daerah Tempat Tinggalku pada kelas eksperimen 2 berjumlah rata-rata 81 dengan interpretasi baik. Nilai tertinggi diraih oleh kelompok satu mendapatkan perolehan nilai rata-rata 86 dengan interpretasi baik, kelompok dua mendapatkan perolehan nilai rata-rata 79 dengan interpretasi cukup baik, kelompok tiga mendapatkan nilai rata-rata 83 dengan interpretasi baik, kelompok empat mendapatkan nilai rata-rata 81 dengan interpretasi baik, kelompok lima mendapatkan perolehan nilai rata-rata 77 dengan interpretasi cukup baik, dan kelompok enam mendapatkan perolehan nilai rata-rata 78 dengan interpretasi cukup baik.

Diagram histogram penilaian aspek sikap sosial pada kelas eksperimen 2 Sekolah Dasar Negeri Babakan Dramaga 04 Kecamatan Dramaga Kabupaten Bogor pada saat proses pembelajaran subtema daerah tempat tinggalku dapat dilihat pada gambar 4.2



Gambar 4.2 Diagram Histogram Penilaian Aspek Sosial Subtema Daerah Tempat Tinggalku Kelas Eksperimen 2

Berdasarkan diagram diatas terlihat bahwa kelompok satu memperoleh nilai sikap sosial tertinggi dengan rata-rata 86 dan mendapatkan interpretasi baik. Sedangkan kelompok lima yang memperoleh nilai sikap sosial terendah dengan rata-rata 77 dan mendapatkan interpretasi cukup baik.

c. Data Hasil Observasi Aspek Sikap Sosial Subtema Daerah

Tempat Tinggalku Pada Kelas Kontrol

Tabel 4.3 Rekapitulasi Hasil Observasi Aspek Sikap Sosial Subtema Daerah Tempat Tinggalku Pada Kelas Kontrol

Kelompok	Skor Total	Rata-rata	Interpretasi
1	467	78	Cukup Baik
2	450	75	Cukup Baik
3	383	77	Cukup Baik
4	400	80	Baik
5	367	73	Cukup Baik
6	392	78	Cukup Baik
Jumlah	2549	461	
Rata-rata	409,833	77	Cukup Baik

Berdasarkan tabel 4.3 dapat dilihat bahwa nilai rata-rata aspek sikap sosial subtema Daerah Tempat Tinggalku pada kelas kontrol berjumlah rata-rata 77 dengan interpretasi cukup baik. kelompok satu mendapatkan perolehan nilai rata-rata 78 dengan interpretasi cukup baik, kelompok dua mendapatkan perolehan nilai rata-rata 75 dengan interpretasi cukup baik, kelompok tiga mendapatkan nilai rata-rata 77 dengan interpretasi cukup baik, nilai tertinggi diraih oleh kelompok empat mendapatkan nilai rata-rata 80 dengan interpretasi baik, kelompok lima mendapatkan perolehan nilai rata-rata 73 dengan interpretasi cukup baik, dan

kelompok enam mendapatkan perolehan nilai rata-rata 78 dengan interpretasi cukup baik.

Diagram histogram penilaian aspek sikap sosial pada kelas kontrol Sekolah Dasar Negeri Babakan Dramaga 04 Kecamatan Dramaga Kabupaten Bogor pada saat proses pembelajaran subtema daerah tempat tinggalku dapat dilihat pada gambar 4.3



Gambar 4.3 Diagram Histogram Penilaian Aspek Sosial Subtema Daerah Tempat Tinggalku Kelas Kontrol

Berdasarkan diagram diatas terlihat bahwa kelompok empat memperoleh nilai sikap sosial tertinggi dengan rata-rata 80 dan mendapatkan interpretasi baik. Sedangkan kelompok lima yang memperoleh nilai sikap sosial terendah dengan rata-rata 73 dan mendapatkan interpretasi cukup baik.

2. Rekapitulasi Nilai Aspek Pengetahuan

Penelitian dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri Babakan Dramaga 04 Kecamatan Dramaga Kabupaten Bogor pada hari senin 09 April 2018 di kelas IV A dan IV B, Selasa 10 April 2018 di kelas IV C pada semester genap tahun pelajaran 2017/2018. Dalam penelitian ini kelas yang diteliti yaitu kelas IV A, IV B, dan IV C Sekolah Dasar Negeri Babakan Dramaga 04 Kecamatan

Dramaga Kabupaten Bogor pada subtema keunikan daerah tempat tinggalku pembelajaran pertama dengan jumlah siswa sebanyak 100 responden.

Adapun data penilaian mengenai tingkat kesukaran, didapatkan hasil tingkat kesukaran butir soal pada kelas eksperimen 1, kelas eksperimen 2, dan kelas kontrol terdapat pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.4 Rekapitulasi Tingkat Kesukaran Soal pada Kelas Eksperimen 1, Kelas Eksperimen 2, dan Kelas Konvensional.

Validitas	Tingkat Kesukaran Butir Soal								
	Kelas Eksperimen 1			Kelas Eksperimen 2			Kelas Kontrol		
	<i>Discovery Learning</i>			<i>Problem Based Learning</i>			Konvensional		
	Md	Sd	Sk	Md	Sd	Sk	Md	Sd	Sk
	28	2	-	26	4	-	20	10	-
Jumlah	30			30			30		
Persentase	93,3%	6,7%	-	86,7%	13,3%	-	66,6%	33,4%	

Keterangan:

Md = Mudah, Sd = Sedang, Sk = Sukar

Berdasarkan tabel 4.4 dapat diketahui bahwa tingkat kesukaran butir soal pada setiap kelas perlakuan memiliki perbedaan. Pada kelompok kelas eksperimen 1 didapatkan soal dengan tingkat kesukaran mudah berjumlah 28 soal, tingkat kesukaran sedang berjumlah 2 soal, dan tingkat kesukaran sukar berjumlah 0. Pada kelompok kelas eksperimen 2 didapatkan soal dengan tingkat kesukaran mudah berjumlah 26 soal, tingkat kesukaran sedang berjumlah 4 soal, dan tingkat kesukaran sukar berjumlah 0. Pada kelompok kelas kontrol didapatkan soal dengan

tingkat kesukaran mudah berjumlah 20 soal, tingkat kesukaran sedang berjumlah 10 soal, dan tingkat kesukaran sukar berjumlah 0.

Deskripsi data penelitian ini di kelompokkan menjadi dua bagian, yaitu terdiri dari kelompok data variabel terikat dari hasil belajar pembelajaran pertama pada subtema keunikan daerah tempat tinggal pada siswa kelompok kelas kontrol dan variabel terikat hasil belajar pembelajaran pertama pada subtema keunikan daerah tempat tinggal pada siswa kelompok kelas eksperimen. Jumlah sumber data sebanyak 100 responden yang terdiri dari tiga kelas yang merupakan kelompok kelas penelitian.

a. Data hasil belajar subtema keunikan daerah tempat tinggal kelompok kelas yang menggunakan model *Discovery Learning*

1) Pretest

Berdasarkan data yang diperoleh sebelum peserta didik mendapatkan perlakuan dengan menggunakan model *Discovery Learning*, maka diperoleh jumlah skor minimal 33, skor maksimal 67, dan skor rata-rata pretest 48.

2) Posttest

Berdasarkan data yang diperoleh setelah peserta didik mendapat perlakuan dengan menggunakan model *Discovery Learning* maka diperoleh jumlah skor minimal 67, skor maksimal 97, dan skor rata-rata posttest 85

3) N-Gain

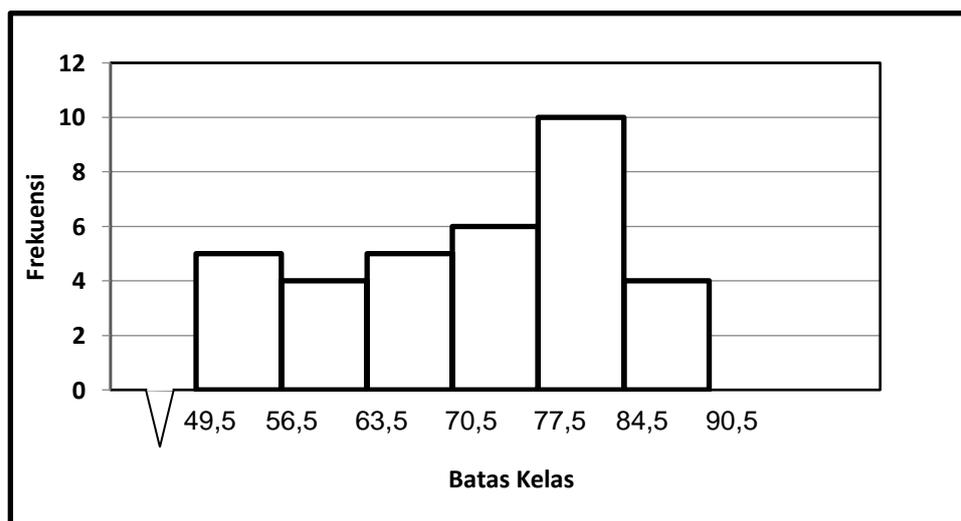
Berdasarkan data yang diperoleh sebelum dan sesudah peserta didik mendapatkan pembelajaran melalui model *Discovery Learning* maka dilakukan perhitungan N-Gain

sehingga diperoleh jumlah skor minimal 51 dan skor maksimal 91 dan skor rata-rata N-Gain 72. Distribusi frekuensi dari data tersebut dapat dilihat pada tabel 4.5 dan grafik histogram dapat dilihat pada gambar 4.4

Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi Skor N-Gain Kelompok Kelas Eksperimen 1 Melalui Penggunaan Model *Discovery Learning*

Interval Nilai	Batas Kelas	Titik Tengah (xi)	f absolut (fi)	fi.xi	f relatif (%)
50 – 56	49,5 - 56,5	53	5	265	14,7%
57 – 63	56,5 - 63,5	60	4	240	11,8%
64 – 70	63,5 - 70,5	67	5	335	14,7%
71 – 77	70,5 - 77,5	74	6	444	17,6%
78 – 84	77,5 - 84,5	81	10	810	29,4%
85 - 91	84,5 - 90,5	88	4	352	11,8%
Jumlah			34	2446	100%

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi di atas, maka grafik histogram hasil belajar subtema keunikan daerah tempat tinggalku melalui model *Discovery Learning* dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 4.4 Histogram Hasil Belajar Subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku Model *Discovery Learning*

Setelah itu dilakukan perhitungan statistik deskriptif, diperoleh skor rata-rata N-Gain 72, modus 86,3, dan median 81,7

b. Data hasil belajar subtema keunikan daerah tempat tinggal kelompok kelas yang menggunakan model *Problem Based Learning*

1) Pretest

Berdasarkan data yang diperoleh sebelum peserta didik mendapatkan perlakuan dengan menggunakan model *Problem Based Learning*, maka diperoleh jumlah skor minimal 30, skor maksimal 53, dan skor rata-rata pretest 43.

2) Posttest

Berdasarkan data yang diperoleh setelah peserta didik mendapat perlakuan dengan menggunakan model *Problem Based Learning* maka diperoleh jumlah skor minimal 67, skor maksimal 93, dan skor rata-rata posttest 80

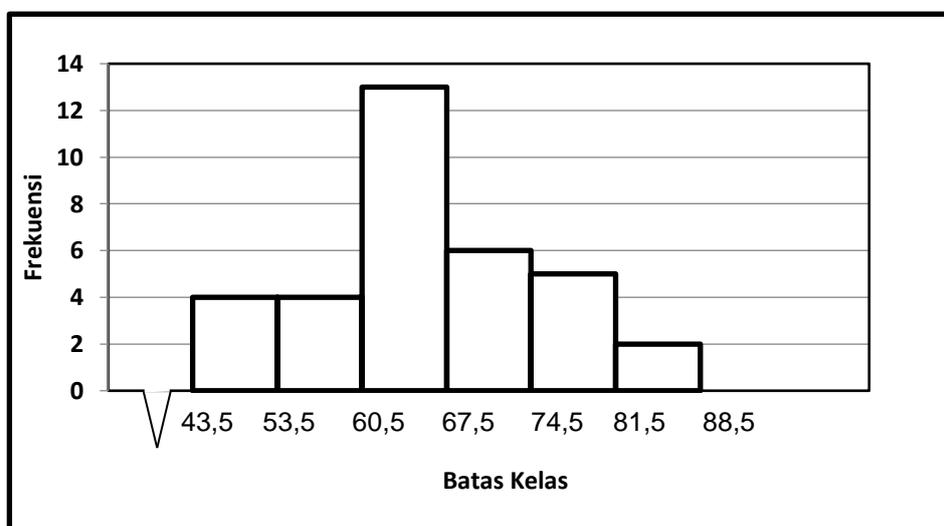
3) N-Gain

Berdasarkan data yang diperoleh sebelum dan sesudah peserta didik mendapatkan pembelajaran melalui model *Problem Based Learning* maka dilakukan perhitungan N-Gain sehingga diperoleh jumlah skor minimal 47 dan skor maksimal 88 dan skor rata-rata N-Gain 66. Distribusi frekuensi dari data tersebut dapat dilihat pada tabel 4.6 dan grafik histogram dapat dilihat pada gambar 4.5

Tabel 4.6 Distribusi Frekuensi Skor N-Gain Kelompok Kelas Eksperimen 2 Melalui Penggunaan Model *Problem Based Learning*

Interval Nilai	Batas Kelas	Titik Tengah (xi)	f absolut (fi)	fi.xi	f relatif (%)
47 – 53	46,5 - 53,5	50	4	200	11,8%
54 – 60	53,5 - 60,5	57	4	228	11,8%
61 – 67	60,5 - 67,5	64	13	832	38,2%
68 – 74	67,5 - 74,5	71	6	426	17,6%
75 – 81	74,5 - 81,5	78	5	390	14,7%
82 – 88	81,5 - 88,5	85	2	170	5,9%
Jumlah			34	2246	100%

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi di atas, maka grafik histogram hasil belajar subtema keunikan daerah tempat tinggalku melalui model *Problem Based Learning* dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 4.5 Histogram Hasil Belajar Subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku Model *Problem Based Learning*

Setelah itu dilakukan perhitungan statistik deskriptif, diperoleh skor rata-rata N-Gain 66, modus 10,42, dan median 65,53.

c. Data hasil belajar subtema keunikan daerah tempat tinggalku kelompok kelas yang menggunakan model Konvensional.

1) Pretest

Berdasarkan data yang diperoleh sebelum peserta didik mendapatkan perlakuan dengan menggunakan model Konvensional, maka diperoleh jumlah skor minimal 33, skor maksimal 57, dan skor rata-rata pretest 43.

2) Posttest

Berdasarkan data yang diperoleh setelah peserta didik mendapat perlakuan dengan menggunakan model Konvensional maka diperoleh jumlah skor minimal 63, skor maksimal 93, dan skor rata-rata posttest 75

3) N-Gain

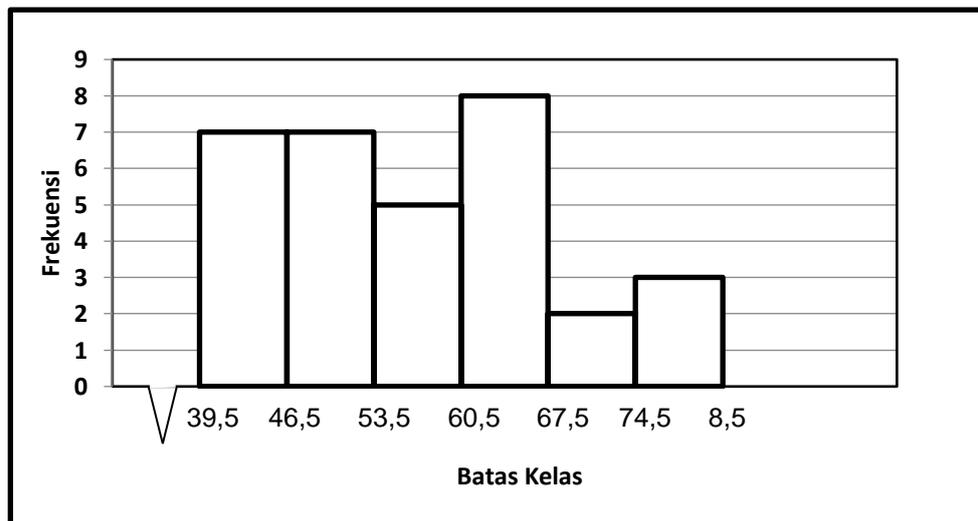
Berdasarkan data yang diperoleh sebelum dan sesudah peserta didik mendapatkan pembelajaran melalui model Konvensional maka dilakukan perhitungan N-Gain sehingga diperoleh jumlah skor minimal 40 dan skor maksimal 81 dan skor rata-rata N-Gain 56. Distribusi frekuensi dari data tersebut dapat dilihat pada tabel 4.7 dan grafik histogram dapat dilihat pada gambar 4.6

Tabel 4.7 Distribusi Frekuensi Skor N-Gain Kelompok Kelas Kontrol Melalui Penggunaan Model Konvensional

Interval Nilai	Batas Kelas	Titik Tengah (xi)	f absolut (fi)	fi.xi	f relatif (%)
40 – 46	39,5 - 46,5	43	7	301	20,6%
47 – 53	46,5 - 53,5	50	7	350	20,6%
54 – 60	53,5 - 60,5	57	5	285	14,7%
61 – 67	60,5 - 67,5	64	8	512	23,5%
68 – 74	67,5 - 74,5	71	2	142	5,9%

75 – 81	74,5 - 81,5	78	3	234	8,8%
Jumlah			32	1824	94%

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi di atas, maka grafik histogram hasil belajar subtema keunikan daerah tempat tinggalku melalui model konvensional dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 4.6 Histogram Hasil Belajar Subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku Model Konvensional

Setelah itu dilakukan perhitungan statistik deskriptif, diperoleh skor rata-rata N-Gain 56, modus 63,81, dan median 65.

- d. Perbedaan hasil belajar subtema keunikan daerah tempat tinggalku model *Discovery Learning* dan model *Problem Based Learning* dan model pembelajaran Konvensional

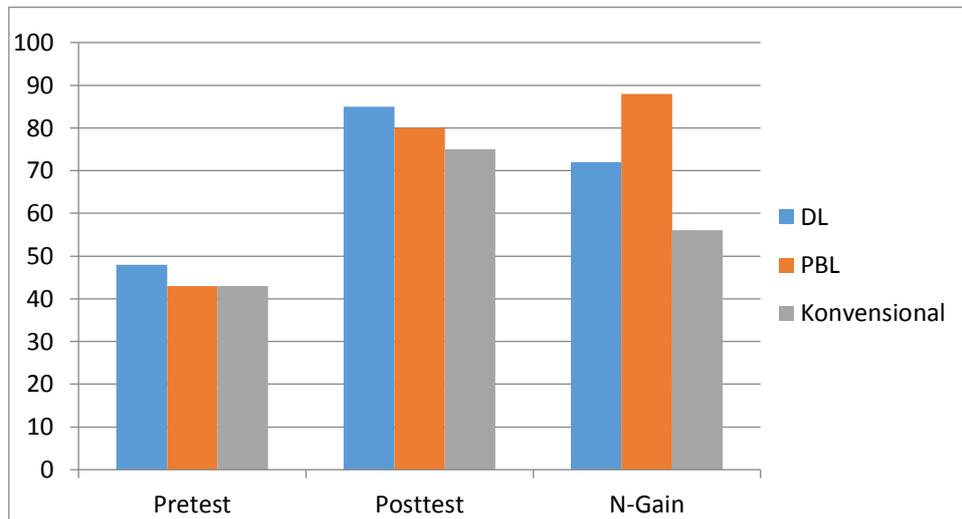
Berdasarkan data skor rata-rata pretest, skor rata-rata posttest dan skor rata-rata N-Gain yang diperoleh kelompok kelas model *Discovery Learning* dan model *Problem Based Learning* dan model pembelajaran Konvensional terlihat adanya perbedaan

hasil belajar pada masing-masing kelompok kelas. Perbedaan hasil belajar tersebut dapat dilihat pada tabel 4.8 dan grafik histogram dapat dilihat pada gambar 4.7 berikut.

Tabel 4.8 Rekapitulasi skor rata-rata kelompok kelas model *Discovery Learning* dan model *Problem Based Learning* dan model pembelajaran Konvensional.

Rekapitulasi Nilai		Kelompok Kelas		
		DL	PBL	Konvensional
Nilai Terendah	Pretest	33	30	33
	Posttest	70	67	63
	N-Gain	50	47	40
Nilai Tertinggi	Pretest	67	53	57
	Posttest	97	93	93
	N-Gain	91	66	81
Nilai Rata-rata	Pretest	48	43	43
	Posttest	85	80	75
	N-Gain	72	88	56
Ketuntasan Hasil Belajar Pengetahuan (%)		100%	94%	78%

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi di atas, maka grafik histogram rekapitulasi hasil belajar subtema keunikan daerah tempat tinggal dapat dilihat pada gambar dibawah ini



Gambar 4.7 Histogram perbedaan hasil belajar subtema keunikan daerah tempat tinggal kelompok kelas model *Discovery Learning* dan model *Problem Based Learning* dan kelompok kelas model pembelajaran Konvensional.

Sesuai uraian di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku dengan menggunakan model *Discovery Learning* lebih baik dari hasil belajar subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku dengan menggunakan model *Problem Based Learning* dan model pembelajaran konvensional. Hal ini dibuktikan dari data tabel dan histogram di atas yang menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku antar kelompok kelas yang menggunakan model *Discovery Learning* dan model *Problem Based Learning* dengan kelompok kelas yang menggunakan model konvensional.

B. Pengujian Prasyarat Analisis Data

Analisis data penelitian dilakukan dengan perhitungan uji hipotesis menggunakan teknik uji t. Sebelum melakukan analisis data,

terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat hipotesis, yaitu melakukan uji normalitas dan homogenitas.

1. Uji Normalitas

Pengujian normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah distribusi data berasal dari populasi normal atau tidak, pengujian normalitas dilakukan pada ketiga kelompok data yang terdiri dari kelas V C kelas eksperimen 1, Kelas V B kelas eksperimen 2 dan kelas V A sebagai kelompok kontrol. Pengujian normalitas dilakukan dengan menggunakan Uji *Liliefors* (L), dengan syarat: $H_0 = L_{hitung} > L_{tabel}$, berarti sampel berasal dari populasi yang tidak normal.

$H_a = L_{hitung} < L_{tabel}$, berarti sampel berasal dari populasi normal.

Tabel 4.9 Hasil Uji Normalitas

No.	Distribusi Kelompok Perlakuan	L_{hitung}	L_{tabel}	Kesimpulan
1.	Hasil belajar subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku melalui model <i>Discovery Learning</i>	0,114	0,152	Distribusi normal
2.	Hasil belajar subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku melalui model <i>Problem Based Learning</i>	0,040	0,152	Distribusi normal
3.	Hasil belajar subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku melalui model pembelajaran konvensional	0,029	0,157	Distribusi normal

Berdasarkan ujnormalitas dengan menggunakan Liliefors pada kelas eksperimen dengan perlakuan menggunakan model

Discovery Learning, diperoleh L_{hitung} sebesar (0,114). Harga tersebut dibandingkan dengan harga L_{tabel} (0,152) dan taraf kesalahan 5%, maka distribusi pada data kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* tersebut normal.

Sedangkan pada kelas eksperimen dengan perlakuan menggunakan model *Problem Based Learning*, diperoleh L_{hitung} sebesar (0,040). Harga tersebut dibandingkan dengan harga L_{tabel} (0,152) dan taraf kesalahan 5%, maka distribusi pada data kelas eksperimen menggunakan model *Problem Based Learning* tersebut normal.

Kemudian uji normalitas pada kelas konvensional atau kontrol diperoleh L_{hitung} sebesar (0,029). Harga tersebut dibandingkan dengan harga L_{tabel} (0,157) dan taraf kesalahan 5%, maka distribusi pada data kelas kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional tersebut normal.

2. Uji Homogenitas Varians

Uji homogenitas ini dilakukan untuk menganalisa hasil belajar subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku yang bertujuan untuk mengetahui apakah ketiga data populasi sampel mempunyai varians yang homogen atau tidak. Pengujian homogenitas ini dilakukan Uji Barlett. Kriteria pengujian H_a diterima jika $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$ pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$.

Tabel 4.10 Hasil Uji Homogenitas Instrumen Hasil Belajar Subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku

No	Varian yang diuji	Jumlah Sampel	Dk	χ^2_{hitung}	χ^2_{tabel}	A (0,05)
1.	<i>Discovery Learning</i>	34	100	3,22	5,991	Homogen
2.	<i>Problem Based</i>	34				

	<i>Learning</i>					
3.	Konvensional	32				
	Jumlah	100				
Syarat uji taraf signifikansi $\chi^2_{hitung} \leq \chi^2_{tabel}$						

Data hasil perhitungan uji homogenitas terhadap *N-Gain* hasil belajar Subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku diperoleh $\chi^2_{hitung} = 3,22$ $\chi^2_{tabel} = 5,991$ pada taraf signifikan sebesar $\alpha = 0,05$ (5%). Dengan demikian dapat disimpulkan $\chi^2_{hitung} \leq \chi^2_{tabel}$ sehingga dapat dikatakan bahwa distribusi varians berasal dari kelompok homogen.

3. Pengujian Hipotesis Penelitian

Setelah uji prasyarat dilakukan, dimana data hasil belajar subtema keunikan daerah tempat tinggal dinyatakan normal dan homogen, langkah selanjutnya yaitu pengajuan hipotesis. Pengajuan hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah hipotesis nol (H_0) yang diajukan diterima dan ditolak. Pengajuan hipotesis sebagai berikut:

H_0 : Tidak terdapat perbedaan hasil belajar subtema keunikan daerah tempat tinggal melalui model *Discovery Learning* dan model *Problem Based Learning*.

H_a : Terdapat perbedaan hasil belajar subtema keunikan daerah tempat tinggal melalui model *Discovery* dan model *Problem Based Learning*.

Dalam melakukan uji hipotesis nol (H_0) dilakukan dengan menggunakan teknik statistik Uji t. Pengujian hipotesis nol (H_0) dilakukan dengan perhitungan skor rata-rata *N-Gain* hasil belajar subtema keunikan daerah tempat tinggal antar kelompok kelas

model *Discovery Learning* dan kelompok kelas kontrol, kelompok kelas model *Problem Based Learning* dan kelompok kelas kontrol, serta kelompok kelas menggunakan model *Discovery Learning* dan kelompok kelas menggunakan model *Problem Based Learning*.

Pada tahap berikutnya dilakukan perhitungan dengan uji t pada taraf signifikansi sebesar 5% atau 0,05, maka pada pengujian dua arah $\alpha/2 = 0,05/2 = 0,025$.

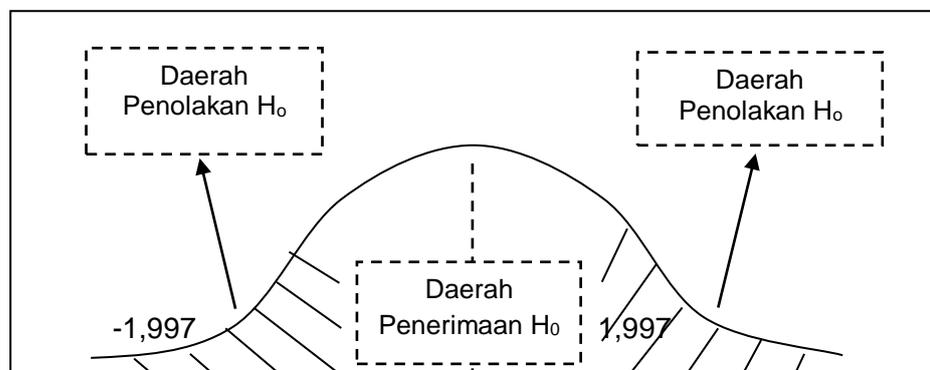
a. Hasil Pengujian Uji t nilai rata-rata *N-Gain* kelompok kelas model *Discovery Learning* dan kelompok kelas konvensional (kontrol).

Berdasarkan data nilai rata-rata *N-Gain* kelompok kelas model *Discovery Learning* dan kelompok kelas konvensional (kontrol) maka data hasil pengujian uji t pada tabel 4.9.

Tabel 4.11 Hasil Uji t Rata-rata *N-Gain* kelompok kelas *Discovery Learning* dan kelompok kelas konvensional (kontrol)

Kelompok kelas	N	Dk	<i>N-Gain</i>	t_{hitung}	t_{tabel}
DL	34	64	72	5,5383	1,997
Kontrol	32		56		

Dari hasil perhitungan, diperoleh t_{hitung} sebesar 5,5383 dengan dk (derajat kebebasan) sebesar 64 (34+32-2) maka diperoleh t_{tabel} pada taraf signifikan $\alpha/2 = 0,025$ sebesar 1,997. Adapun pengujian hipotesis menggunakan pengujian dua arah maka kriteria pengujian adalah H_0 ditolak apabila $-1,997 > t_{hitung} > 1,997$. Berikut kurva untuk penolakan dan penerimaan H_0 pada kelompok *Discovery Learning* dan kontrol.



Gambar 4.8 Kurva Penolakan dan Penerimaan H_0 pada kelas *Discovery Learning* dan konvensional

Apabila t_{hitung} terletak antara -1,997 dan 1,997 maka H_0 diterima, tetapi apabila t_{hitung} tidak terletak antara -1,997 dan 1,997 maka H_a diterima. Oleh karena itu terdapat t_{hitung} 5,5383 dan tidak terletak diantara -1,997 dan 1,997 maka hasil penelitian adalah H_0 ditolak dan H_a (hipotesis alternatif) diterima.

Oleh karena itu terdapat $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($5,5383 > (1,997)$), maka dapat disimpulkan terdapat perbedaan hasil belajar subtema keunikan daerah tempat tinggalku antara siswa yang mendapatkan perlakuan menggunakan model *Discovery Learning* dan model konvensional.

- b. Hasil Pengujian Uji t nilai rata-rata *N-Gain* kelompok kelas model *Problem Based Learning* dan kelompok kelas konvensional (kontrol).

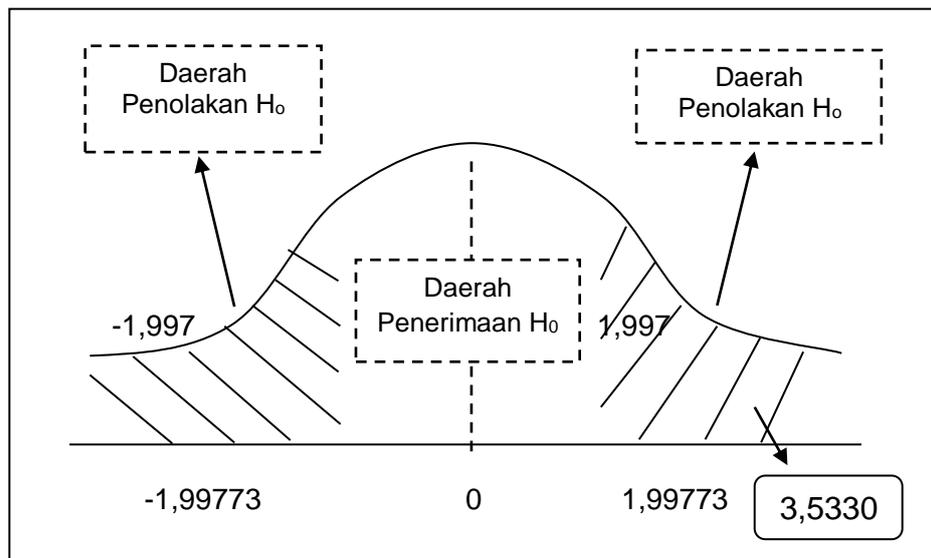
Berdasarkan data nilai rata-rata *N-Gain* kelompok kelas model *Problem Based Learning* dan kelompok kelas konvensional (kontrol) maka data hasil pengujian uji t tersaji pada tabel 4.10.

Tabel 4.12 Hasil Uji t rata-rata *N-Gain* kelompok kelas model *Problem Based Learning* dan kelompok kelas konvensional (kontrol).

Kelompok kelas	N	Dk	<i>N-Gain</i>	t_{hitung}	t_{tabel}
PBL	34	64	66	3,5330	1,997

Kontrol	32		56		
---------	----	--	----	--	--

Dari hasil perhitungan, diperoleh t_{hitung} sebesar 3,5330 dengan dk (derajat kebebasan) sebesar 64 ($34+32-2$) maka diperoleh t_{tabel} pada taraf signifikan $\alpha/2 = 0,025$ sebesar 1,997. Adapun pengujian hipotesis menggunakan pengujian dua arah maka kriteria pengujian adalah H_0 ditolak apabila $-1,997 > t_{hitung} > 1,997$. Berikut kurva untuk penolakan dan penerimaan H_0 oada kelompok *Problem Based Problem Based Learning* dan kontrol.



diterima, tetapi apabila t_{hitung} tidak terletak antara -1,997 dan 1,997 maka H_a diterima. Oleh karena itu terdapat t_{hitung} 3,5330 dan tidak terletak diantara -1,997 dan 1,997 maka hasil penelitian adalah H_0 ditolak dan H_a (hipotesis alternatif) diterima.

Oleh karena itu terdapat $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,5330 > 1,997$), maka dapat disimpulkan terdapat perbedaan hasil belajar subtema keunikan daerah tempat tinggalku antara siswa yang mendapatkan perlakuan menggunakan model *Problem Based Learning* dan model konvensional.

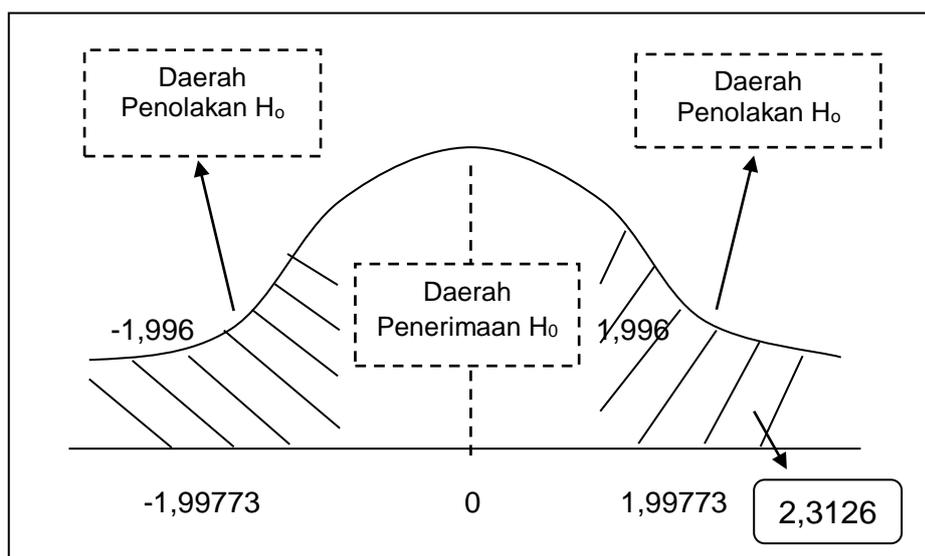
c. Pengujian Uji t nilai rata-rata *N-Gain* kelompok kelas model *Discovery Learning* dan kelompok kelas model *Problem Based Learning*.

Berdasarkan data nilai rata-rata *N-Gain* kelompok kelas model *Discovery Learning* dan kelompok kelas model *Problem Based Learning* maka data hasil pengujian uji t pada tabel 4.13.

Tabel 4.13 Hasil Uji t Rata-rata *N-Gain* kelompok kelas *Discovery Learning* dan kelompok kelas *Problem Based Learning*

Kelompok kelas	N	Dk	<i>N-Gain</i>	t_{hitung}	t_{tabel}
DL	34	66	72	2,3126	1,996
PBL	34		66		

Dari hasil perhitungan, diperoleh t_{hitung} sebesar 2,3126 dengan dk (derajat kebebasan) sebesar 66 (34+34-2) maka diperoleh t_{tabel} pada taraf signifikan $\alpha/2 = 0,025$ sebesar 1,996. Adapun pengujian hipotesis menggunakan pengujian dua arah maka kriteria pengujian adalah H_0 ditolak apabila $-1,996 > t_{hitung} > 1,996$. Berikut kurva untuk penolakan dan penerimaan H_0 pada kelompok *Discovery Learning* dan kelompok *Problem Based Learning*.



Gambar 4.10 Kurva Penolakan dan Penerimaan H_0 pada kelas *Discovery Learning* dan kelas *Problem Based Learning*

Apabila t_{hitung} terletak antara -1,996 dan 1,996 maka H_0 diterima, tetapi apabila t_{hitung} tidak terletak antara -1,996 dan 1,996 maka H_a diterima. Oleh karena itu terdapat t_{hitung} 2,3126 dan tidak terletak diantara -1,996 dan 1,996 maka hasil penelitian adalah H_0 ditolak dan H_a (hipotesis alternatif) diterima.

Oleh karena itu terdapat $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,3126 > 1,996$), maka dapat disimpulkan terdapat perbedaan hasil belajar subtema keunikan daerah tempat tinggalku antara siswa yang mendapatkan perlakuan menggunakan model *Discovery Learning* dan model *Problem Based Learning*.

4. Hasil *N-Gain* dan ketuntasan hasil belajar pengetahuan untuk menentukan tingkat keefektifan ketiga model pembelajaran

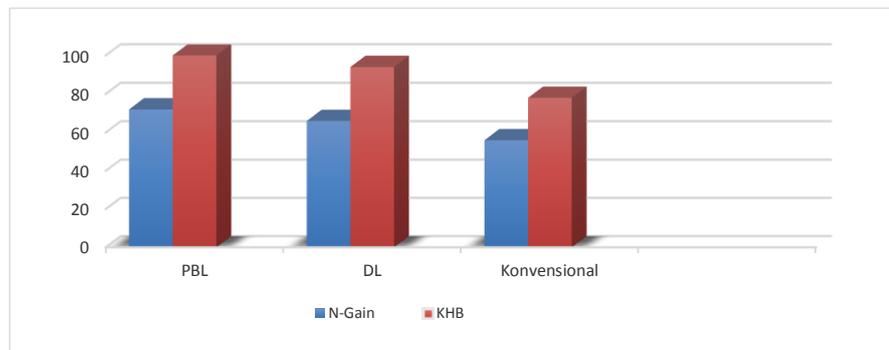
a. Tabel 4.14 Rekapitulasi Nilai *N-Gain* dan Ketuntasan Hasil Belajar Pengetahuan Model *Discovery Learning*, Model *Problem Based Learning*, dan Model Pembelajaran Konvensional.

Tabel 4.14 Rekapitulasi Nilai *N-Gain* dan Ketuntasan Hasil Belajar Pengetahuan Model *Discovery Learning*, Model *Problem Based Learning*, dan Model Pembelajaran Konvensional.

Model	<i>N-Gain</i>	Ketuntasan Hasil Belajar	Keterangan
DL	72	100%	Paling efektif adalah model <i>Discovery Learning</i>
PBL	66	94%	

Konvensional	56	78%	
--------------	----	-----	--

- b. Diagram *N-Gain* dan Ketuntasan Hasil Belajar Pengetahuan Model *Discovery Learning*, Model *Problem Based Learning*, dan Model Pembelajaran Konvensional.



Gambar 4.11 Diagram *N-Gain* dan dan Ketuntasan Hasil Belajar Pengetahuan Model *Discovery Learning*, Model *Problem Based Learning*, dan Model Pembelajaran Konvensional.

Tabel 4.14 maupun gambar 4.11 berdasarkan *N-Gain* dan ketuntasan hasil belajar pengetahuan pada subtema keunikan daerah tempat tinggal menunjukkan bahwa model pembelajaran yang paling efektif adalah model *Discovery Learning*. Dengan perkataan lain bahwa model *Discovery Learning* lebih efektif dari model pembelajaran *Problem Based Learning* dan lebih efektif dari model pembelajaran konvensional.

Maka dapat disimpulkan terdapat perbedaan hasil belajar subtema keunikan daerah tempat tinggal antara siswa yang mendapatkan perlakuan model *Discovery Learning* dan model *Problem Based Learning* serta model

pembelajaran yang paling efektif adalah model *Discovery Learning*.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

Setelah dilakukan observasi sikap sosial kepada kelompok kelas eksperimen 1, kelompok kelas eksperimen 2, dan kelompok kelas kontrol nilai rata-rata aspek sikap sosial tertinggi pada kelas eksperimen 1 diraih oleh kelompok empat dengan nilai rata-rata 90 dan mendapatkan interpretasi sangat baik. Sedangkan pada kelas eksperimen 2 nilai rata-rata aspek sikap sosial tertinggi diraih oleh kelompok 1 dengan nilai rata-rata 86 dan mendapatkan interpretasi sangat baik.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, diketahui skor rata-rata *N-Gain* hasil belajar subtema keunikan daerah tempat tinggalku antara ketiga kelas sampel penelitian, sehingga diperoleh perbedaan rata-rata *N-Gain* hasil belajar subtema keunikan daerah tempat tinggalku antara kelompok kelas *Discovery Learning* dengan kelompok kelas konvensional, antara kelompok *Problem Based Learning* dengan kelompok kelas konvensional, dan antara kelompok kelas *Discovery Learning* dan kelompok kelas *Problem Based Learning*. Berdasarkan nilai rata-rata *N-Gain* kelompok kelas eksperimen (*Discovery Learning* dan *Problem Based Learning*) yaitu berturut-turut sebesar 72 dan 66 lebih tinggi dari pada nilai rata-rata *N-Gain* kelompok kelas konvensional yaitu sebesar 56. Hal tersebut menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar subtema keunikan daerah tempat tinggalku karena penerapan model pembelajaran pada kelas eksperimen dibandingkan dengan hasil belajar subtema keunikan daerah tempat tinggalku pada kelas kontrol.

Adapun penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar subtema keunikan daerah tempat tinggalku

melalui model *Discovery Learning* dan model *Problem Based Learning*, maka pembahasan selanjutnya akan terpusat pada penelitian kelas eksperimen model *Discovery Learning* dan *Problem Based Learning*. Berdasarkan hasil penelitian hasil belajar subtema keunikan daerah tempat tinggal menunjukkan nilai rata-rata *N-Gain* kelompok kelas *Discovery Learning* sebesar 72 lebih besar dari nilai rata-rata *N-Gain* kelompok kelas pembelajaran *Problem Based Learning* sebesar 66. Setelah uji t nilai rata-rata *N-Gain* kedua kelompok tersebut diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,3126 > 1,996$), hal tersebut dapat menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar subtema keunikan daerah tempat tinggal pada kelompok kelas model *Discovery Learning* lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar subtema keunikan daerah tempat tinggal pada kelompok kelas model *Problem Based Learning*.

Dari hasil penelitian dan pembahasan, dapat diketahui bahwa terdapat hasil belajar subtema keunikan daerah tempat tinggal melalui model *Discovery Learning* dan model *Problem Based Learning*. Dari hasil uji t dua arah, didapatkan t_{hitung} sebesar 2,3126 dengan dk (derajat kebebasan) sebesar 66 ($34+34-2$) maka diperoleh t_{tabel} pada taraf signifikan sebesar $\alpha/2 = 0,05/2$ sebesar 1,996. Jika dibandingkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan kriteria pengujian hipotesis dua arah H_0 diterima jika $t_{hitung} < \text{dari } (-1,996) t_{tabel}$ atau $t_{hitung} > t_{tabel}$ dari t_{tabel} (1,996), maka dari data tersebut dapat disimpulkan H_0 ditolak dan H_a diterima.

Penelitian ini dapat menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar subtema keunikan daerah tempat tinggal melalui model *Discovery Learning* dan model *Problem Based Learning*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar subtema keunikan daerah tempat tinggal dengan menerapkan model pembelajaran *Discovery Learning* lebih baik dibandingkan dengan model *Problem Based Learning*. Hal ini dapat membuktikan bahwa peningkatan

hasil belajar pengetahuan setiap kelas bukan faktor kebetulan, tetapi disebabkan oleh adanya faktor perlakuan pada masing-masing kelas dan tentunya didukung oleh faktor-faktor penentu seperti kemampuan guru dalam mengolah pembelajaran mengenai penggunaan media, model pembelajaran yang tepat dan sesuai materi, kesiapan guru dalam menyampaikan materi, kesiapan siswa dalam menerima materi, kesesuaian materi ajar, kesesuaian dengan karakteristik siswa, pengolah kelas, manajemen waktu, dan sebagainya.

Pada proses pembelajaran akan lebih baik jika menggunakan media dan model pembelajaran yang bervariasi sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Salah satunya model *discovery learning*. Model *discovery learning* adalah sebuah pembelajaran yang menekankan agar peserta didik menemukan pengetahuan atau konsep yang baru bahkan sebelumnya belum diketahui peserta didik melalui beberapa tahapan. Hal ini sejalan dengan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah (2016:58) berpendapat bahwa *Discovery Learning* adalah proses pembelajaran yang melibatkan siswa untuk mengorganisasikan sendiri materi pelajaran dengan penekanan pada penemuan konsep atau prinsip yang sebelumnya tidak diketahui oleh siswa.

Perbedaan hasil belajar subtema keunikan daerah tempat tinggalku antara ketiga kelas terjadi karena proses pembelajaran di kelas IV C menggunakan model *discovery learning* yang mempunyai beberapa kelebihan, bahwa kelebihan model *discovery learning* adalah: 1) Dapat mendorong peserta didik menjadi lebih aktif karena ia menggunakan kemampuan untuk menemukan, 2) Dapat memotivasi belajar peserta didik, 3) Peserta didik terlibat langsung pada saat proses pembelajaran berlangsung, dan 4) Model *discovery learning* dapat memudahkan peserta didik

memahami pembelajaran. Hal ini sejalan seperti yang dinyatakan Illahi mengemukakan bahwa kelebihan *discovery learning* adalah:

- 5) Dalam penyampaian bahan model ini digunakan kegiatan dan pengalaman berlangsung. Kegiatan dan pengalaman tersebut akan lebih menarik perhatian anak didik dan memungkinkan pembentukan konsep-konsep abstrak yang bermakna.
- 6) Lebih realistis dan mempunyai makna. Sebab para anak peserta didik dapat bekerja langsung dengan contoh-contoh nyata.
- 7) Dengan sejumlah transfer secara langsung, maka kegiatan *discovery learning* akan lebih mudah diserap oleh anak didik dalam memahami kondisi tertentu yang berkenaan dengan aktivitas pembelajaran.
- 8) Banyak memberikan kesempatan bagi para anak didik untuk terlibat langsung dalam kegiatan belajar. Kegiatan demikian akan banyak membangkitkan motivasi belajar, karena disesuaikan dengan minat dan kebutuhan mereka sendiri.

Terdapat juga kelemahan yang terdapat dalam model *discovery learning* adalah: 1) Pada saat pembelajaran membutuhkan waktu yang lama, 2) Peserta didik tidak semuanya mampu melakukan penemuan, 3) Harus adanya kesiapan bagi peserta didik dalam proses pembelajaran, dan 4) Tidak semuanya muatan pelajaran cocok dengan model pembelajaran ini.

Sedangkan Menurut Hosnan (2014:288) kelemahan *discovery learning* adalah sebagai berikut:

- 6) Guru merasa gagal mendeteksi masalah dan adanya kesalahpahaman antara guru dengan siswa.
- 7) Menyita waktu banyak. Guru dituntut mengubah kebiasaan mengajar yang umumnya sebagai pemberi informasi menjadi fasilitator, motivator, dan pembimbing siswa dalam belajar. Untuk seorang guru, ini bukan pekerjaan yang mudah karena itu guru memerlukan waktu yang banyak, dan sering kali guru merasa belum puas kalau tidak banyak memberi motivasi dan membimbing siswa belajar dengan baik.
- 8) Menyita pekerjaan guru.
- 9) Tidak semua siswa mampu melakukan penemuan.
- 10) Tidak berlaku untuk semua topik.

Telepas dari kelebihan dan kelemahan setiap model *discovery learning* tetap berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dibuktikan dari beberapa penelitian yang telah dikemukakan pada bab II (penelitian yang relevan) yang dilakukan oleh Isna Malihatul (2016) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bandar Lampung dengan judul “Pengaruh Penggunaan Model *Dissovery Learning(DL)* Terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa Kelas V SD Negeri 2 Labuhan Ratu Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2014/2015”. dengan menggunakan model *discovery learning* peneliti memperoleh kesimpulan bahwa model *discovery learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

D. Keterbatasan Penelitian

Sebagai suatu karya ilmiah, peneliti eksperimen quasi yang telah dilakukan sebaik mungkin sesuai dengan prosedur penelitian ilmiah. Walaupun dalam penelitian ilmiah dilakukan menunjukkan

peningkatan hasil belajar, namun hasil yang mungkin diperoleh juga tidak luput dari kekurangan akibat keterbatasan yang ada, sehingga menimbulkan hasil yang kurang sesuai dengan apa yang diharapkan. Keterbatasan-keterbatasan yang diamati dan mungkin terjadi selama berlangsungnya penelitian, antara lain:

1. Keadaan fisik atau psikis responden yang kurang baik ketika dilaksanakannya penelitian sehingga mengakibatkan kurang fokus dan sulit menerima informasi yang diberikan oleh peneliti.
2. Perbedaan pengetahuan responden, misalnya peserta didik yang mengikuti bimbingan belajar mendapatkan pengetahuan lebih mengenai materi yang disampaikan sehingga perubahan yang terjadi pada hasil penelitian.
3. Meskipun kedua kelas baik kelas eksperimen dan kelas kontrol homogen namun tingkat pemahaman peserta didik terhadap suatu materi yang disampaikan berbeda-beda.
4. Pengetahuan peneliti masih terbatas juga mempengaruhi penelitian. Akan lebih baik apabila peneliti memiliki lebih banyak pengetahuan agar hasil penelitian yang dilakukan lebih baik lagi.
5. Waktu pendekatan antara peneliti dengan responden kurang menjadi salah satu penyebab terhambatnya proses penyampaian pengetahuan.
6. Sumber data:
 - a. Data Primer

Keterbatasan pengetahuan responden terhadap materi sehingga pada pengisian instrumen tidak maksimal

b. Data sekunder

Keterbatasan penyampaian materi oleh guru disebabkan oleh beberapa faktor seperti menyampaikan materi, penerapan model pembelajaran dan media, pengelolaan kelas yang kurang memotivasi siswa.

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian yang sudah dilakukan terdapat perbedaan hasil belajar subtema keunikan daerah tempat tinggalku melalui model *discovery learning* dan model *problem based learning* pada siswa kelas IVA, IVB, dan IVC Sekolah Dasar Negeri Babakan Dramaga 04 Kecamatan Dramaga Kabupaten Bogor semester genap tahun pelajaran 2017/2018.

Simpulan ini sesuai dengan hasil penelitian sebagai berikut:

1. Terdapat perbedaan hasil belajar subtema keunikan daerah tempat tinggalku melalui model *discovery learning* dan model pembelajaran konvensional. Hal ini dilihat pada kelas eksperimen 1 nilai *N-Gain* yaitu sebesar 72 sedangkan pada kelas kontrol nilai *N-Gain* yaitu sebesar 56. Ketuntasan hasil belajar pada kelas eksperimen 1 yaitu sebesar 100% sedangkan ketuntasan hasil belajar pada kelas kontrol yaitu sebesar 78%. Serta hasil pengujian hipotesis H_0 ditolak dan H_a diterima karena $t_{hitung} 5,5383 > t_{tabel} 1,997$.
2. Terdapat perbedaan hasil belajar subtema keunikan daerah tempat tinggalku melalui model *problem based learning* dan model pembelajaran konvensional. Hal ini dilihat pada kelas eksperimen 2 nilai *N-Gain* yaitu sebesar 66 sedangkan pada kelas kontrol nilai *N-Gain* yaitu sebesar 56. Ketuntasan hasil belajar pada kelas eksperimen 2 yaitu sebesar 94% sedangkan ketuntasan hasil

belajar pada kelas kontrol yaitu sebesar 78%. Serta hasil pengujian hipotesis H_0 ditolak dan H_a diterima karena t_{hitung} 3,5330 > t_{tabel} 1,997.

3. Terdapat perbedaan hasil belajar subtema keunikan daerah tempat tinggal melalui model *discovery learning* dan model *problem based learning*. Hal ini dilihat pada kelas eksperimen 1 nilai *N-Gain* yaitu sebesar 72 sedangkan pada kelas eksperimen 2 nilai *N-Gain* yaitu sebesar 66. Ketuntasan hasil belajar pada kelas eksperimen 1 yaitu sebesar 100% sedangkan ketuntasan hasil belajar pada kelas eksperimen 2 yaitu sebesar 94%. Serta hasil pengujian hipotesis H_0 ditolak dan H_a diterima karena t_{hitung} 2,3126 > t_{tabel} 1,996.
4. Dari ketiga model pembelajaran yang paling efektif adalah model *discovery learning*.

B. Implikasi

Penelitian ini adalah telah dilaksanakan di kelas IVA, IVB, dan IVC di Sekolah Dasar Negeri Babakan Dramaga 04 Kecamatan Dramaga Kabupaten Bogor, ketiga kelas diberikan perlakuan model pembelajaran yang berbeda. Berikut ini adalah implikasi berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, maka terdapat beberapa implikasi sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Memberikan model pembelajaran yang bervariasi yaitu model *discovery learning* yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran subtema keunikan daerah tempat tinggal sehingga dapat meningkatkan hasil belajar, guru lebih kreatif

dalam menyampaikan pembelajaran sehingga menjadi proses pembelajarannya menyenangkan.

2. Bagi Siswa

Menciptakan suasana yang menyenangkan, kondusif dapat meningkatkan motivasi dan mendorong siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran subtema keunikan daerah tempat tinggalku sehingga pada hasil belajar yang meningkat.

3. Bagi Sekolah

Mendapatkan inovasi model pembelajaran yang bervariasi dan kreatif untuk perbaikan mutu, kualitas pembelajaran dan hasil belajar pada subtema keunikan daerah tempat tinggalku agar dapat mencapai KKM yang telah ditentukan dengan menerapkan model pembelajaran yang menarik.

4. Bagi Peneliti Lain

Memberikan pengetahuan dan gambaran baru mengenai model *discovery learning* dalam proses pembelajaran sehingga untuk meningkatkan hasil belajar dan menjadi referensi bagi peneliti lain agar dapat dikembangkan dengan penelitian yang lebih lanjut.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, maka terdapat beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Guru diharapkan dapat menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan sehingga dapat memotivasi siswa dalam belajar. Selain itu model *discovery learning* dapat meningkatkan hasil belajar baik aspek sikap dan aspek pengetahuan.

2. Bagi Siswa

Siswa diharapkan aktif dalam proses pembelajaran sehingga memotivasi belajar dalam mencapai hasil belajar yang maksimal.

3. Bagi Kepala Sekolah

Kepala sekolah diharapkan dapat memberikan pengetahuan, pelatihan, dan pengarahan kepada guru-guru mengenai model-model pembelajaran yang tepat, inovatif, dan kreatif sesuai dengan materi pembelajaran. Hal tersebut penting dilakukan untuk memperbaiki kualitas pembelajaran serta memperoleh hasil belajar yang maksimal.

4. Bagi Peneliti Lain

Peneliti lain yang akan melakukan penelitian Eksperimen Quasi disarankan untuk memperbaiki dan menyempurnakan kekurangan pada penelitian ini, sehingga peneliti lain dapat melakukan penelitian dengan lebih baik pada penelitian selanjutnya. Melalui penelitian ini diharapkan peneliti mendapatkan pengetahuan baru mengenai model pembelajaran yang sesuai diterapkan pada tingkat sekolah dasarnya khususnya di kelas IV pada subtema keunikan daerah tempat tinggalku.

LAMPIRAN



UNIVERSITAS PAKUAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Bermutu dan Berkepribadian

Jalan Pakuan Kotak Pos 452, E-mail: fkip@unpak.ac.id, Telepon (0251) 8375608 Bogor

SURAT KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PAKUAN
NOMOR: 626/SK/D/FKIP/XI/2017

TENTANG

PENGGAKATAN PEMBIMBING SKRIPSI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PAKUAN

DEKAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

- Menimbang : 1. Bahwa demi kepentingan peningkatan akademis, perlu adanya bimbingan terhadap mahasiswa dalam menyusun skripsi sesuai dengan peraturan yang berlaku.
2. Bahwa perlu menetapkan pengangkatan pembimbing skripsi bagi mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan.
3. Skripsi merupakan syarat mutlak bagi mahasiswa untuk menempuh ujian Sarjana.
4. Ujian Sarjana harus terselenggara dengan baik.
- Mengingat : 1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional.
2. Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 Merupakan Perubahan dari Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005, tentang Standar Nasional Pendidikan.
3. Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2010, tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan.
4. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi.
5. Keputusan Rektor Universitas Pakuan Nmor 67/KEP/REK/VIII/2015, tentang Pemberhentian Dekan Masa Bakti 2011-2015 dan Pengangkatan Dekan Masa Bakti 2015-2020 di Lingkungan Universitas Pakuan.
- Memperhatikan : Hasil rapat pimpinan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan.
- MEMUTUSKAN
- Menetapkan :
Pertama : Mengangkat Saudara:
1. Dra. Teti Rostikawati, M.Si.
2. Elly Sukmanasa, M.Pd.
sebagai pembimbing dari :
- Nama : Eneng Muthiatul Athiyah
NPM : 037114194
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : PERBEDAAN HASIL BELAJAR SUBTEMA KEUNIKAN DAERAH TEMPAT TINGGALKU MELALUI MODEL *DISCOVERY LEARNING* DAN MODEL *PROBLEM BASED LEARNING*
- Kedua : Kepada yang bersangkutan diberlakukan hak dan tanggung jawab serta kewajiban sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Pakuan.
- Ketiga : Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan selama 1 (satu) tahun, dan apabila di kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam keputusan ini akan diadakan perbaikan seperlunya.

Ditetapkan di Bogor
Pada tanggal 16 November 2017

Dekana



Drs. Deddy Sofyan, M.Pd.
NIP. 195601081986011001

Tembusan:

1. Rektor Universitas Pakuan
2. Wakil Rektor I, II, dan III Universitas Pakuan
3. Kepala BAAK/BAUm Universitas Pakuan
4. Para Dekan Fakultas di Lingkungan Universitas Pakuan