

## **PENGARUH METODE *DISCOVERY LEARNING* TERHADAP HASIL BELAJAR IPA MATERI SIKLUS MAKHLUK HIDUP**

Oleh

**Sri Susanti Olli<sup>1</sup>, Amalia Rizki Pautina<sup>2</sup>**

PGMI FITK IAIN Sultan Amai Gorontalo, PGMI FITK IAIN Sultan Amai  
Gorontalo

Email : [tomumaimuna@gmail.com](mailto:tomumaimuna@gmail.com), [lia\\_pautina@iaingorontalo.ac.id](mailto:lia_pautina@iaingorontalo.ac.id)

### **ABSTRAK**

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui apakah ada pengaruh yang dihasilkan oleh metode *discovery learning* terhadap hasil belajar peserta didik dan untuk mengetahui berapa besarkah pengaruh metode *discovery learning* terhadap hasil belajar peserta didik. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan menggunakan pendekatan *posttest-only control design* untuk mendapatkan informasi yang lengkap dan mendalam mengenai pengaruh metode *discovery learning* materi siklus makhluk hidup terhadap hasil belajar peserta didik dikelas IV SDN 73 kota timur kota gorontalo. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 30 orang, sehingga penelitian ini dikatakan sebagai penelitian populasi. Teknik pengumpulan data menggunakan soal test (*posttest*). Berdasarkan hasil penelitian, diketahui bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan metode *discovery learning* terhadap hasil belajar peserta didik yaitu sebesar 84.4% dan berdasarkan hasil uji hipotesis, diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel} = 8.382 > 2.101$  ini menunjukkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Artinya ada pengaruh antara metode *discovery learning* materi siklus makhluk hidup dengan hasil belajar peserta didik di kelas IV SDN 73 Kota Timur Kota Gorontalo.

**Kata Kunci : Metode *Discovery Learning*, Hasil belajar IPA**

### **ABSTRACT**

*The purpose of this study is to find out whether there is an effect produced by the discovery learning method on student learning outcomes and to find out how much influence the discovery learning method has on student learning outcomes. This study uses a quantitative research type using a posttest-only control design approach to obtain complete and in-depth information about the effect of the discovery learning method on living things on the learning outcomes of students in class IV SDN 73, East City, Gorontalo City. The population in this study amounted to 30 people, so this research is said to be a population study. The data collection technique used test questions (posttest). Based on the results of the study, it is known that there is a significant effect of the use of discovery learning methods on student learning outcomes that is equal to 84.4% and based on the results of hypothesis testing, it is obtained that  $t_{count} > t_{table} = 8,382 > 2,101$  this indicates that  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted. This means that there is an influence between the discovery learning method of the material cycle of living things with the learning outcomes of students in class IV SDN 73 Kota Timur Gorontalo City.*

**Keywords: *Discovery Learning Method, IPA Learning Outcomes***

## **PENDAHULUAN**

Pada dasarnya pendidikan dapat membantu dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan berperan penting dalam pembangunan dan merupakan satu hal penting dalam menentukan maju mundurnya suatu bangsa, sehingga tidak salah jika pemerintah senantiasa meningkatkan mutu pendidikan. Pendidikan dapat dilaksanakan dimana saja, salah satu lembaga yang memberikan pendidikan adalah sekolah. Sekolah merupakan tempat terjadinya proses belajar mengajar yang memberikan pengajaran secara formal, yang bertujuan untuk meningkatkan mutu pendidikan.

Keberhasilan pendidikan terjadi melalui beberapa proses dan sistem yang terdiri dari berbagai komponen, antara lain: tujuan, bahan pelajaran, kegiatan belajar mengajar, sumber dan alat evaluasi. Dalam proses pendidikan, kegiatan belajar mengajar merupakan kegiatan inti, karena tercapainya tujuan pendidikan bergantung pada proses pembelajaran yang dialami oleh siswa sebagai peserta didik<sup>1</sup>. Proses pembelajaran di sekolah akan berhasil jika peserta didik mampu memahami dan menguasai mata pelajaran yang diajarkan. Sedangkan selama ini proses pembelajaran belum mencapai tujuan karena belum semua mata pelajaran dapat dikuasai dengan baik oleh peserta didik karena mata pelajaran tersebut dianggap sulit.

Salah satu mata pelajaran yang dianggap sulit oleh peserta didik adalah mata pelajaran IPA, Menurut Ornek, Robinson dan Haugan kesulitan belajar IPA disebabkan oleh banyak factor, seperti: rendahnya motivasi dan keterkaitan belajar, tidak mempelajari lagi materi yang telah diperoleh, tidak membaca buku teks, tidak mengerjakan pekerjaan rumah, kurangnya pengalaman siswa sebagai pengetahuan awal, rendahnya kemampuan matematika, rendahnya kemampuan bahasa.<sup>2</sup>

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di SDN 73 Kota Timur Kota Gorontalo, masih banyak siswa yang kurang tertarik untuk belajar IPA, karena

---

<sup>1</sup> Amalia Rizki Pautina, 'Efektivitas Konseling Kognitif Dalam Mengatasi Disleksia Pada Anak Kelompok B TK Damhil DWP UNG Kota Gorontalo Tahun Ajaran 2014/2015', *Irfani*, 12.1 (2016), 146–58.

<sup>2</sup> Iphollic, *Kesulitan Belajar Dalam IPA*, <https://wordpress.com>, 1 Juli 2019.

mata pelajaran IPA dianggap sulit oleh peserta didik. Hal ini dapat dilihat pada saat pembelajaran berlangsung, dimana sebagian besar peserta didik hanya bermain dan tidak memperhatikan guru menjelaskan di depan kelas, materi pelajaran belum terterima dengan baik, sehingga hasil belajar peserta didik masih tergolong rendah. Untuk menghindari masalah-masalah yang terjadi maka peneliti mengambil salah satu metode yang digunakan dalam proses pembelajaran dinamakan metode *discovery learning*.

Model pembelajaran *discovery learning* adalah teori belajar yang didefinisikan sebagai proses pembelajaran dimana siswa diberikan sebuah materi pembelajaran, kemudian diberikan acuan bagaimana materi tersebut dapat di jadikan sebuah jawaban atas pertanyaan atau masalah yang diberikan peserta didik. Selama proses pembelajaran siswa dituntut menemukan langkah, tahapan dan jawaban-jawaban yang dibutuhkan sampai peserta didik menemukan sendiri. Selanjutnya peserta didik harus menggunakan hasil temuannya tersebut untuk menjawab dan merumuskan pendapat maupun deskripsi jawaban yang ditugaskan guru. Tentunya kedua proses ini berlangsung di kelas. Dengan demikian para peserta didik dapat mengorganisasi pengalaman belajar dan pengetahuannya untuk sama-sama menuntaskan pembelajaran saat itu.<sup>3</sup>

Metode pembelajaran *discovery learning* adalah metode pembelajaran penemuan yang mengatur pengajaran sedemikian rupa sehingga peserta didik memperoleh pengetahuan yang sebelumnya belum diketahuinya itu tidak melalui pemberitahuan, sebagian atau seluruhnya ditemukannya sendiri. *Discovery* ialah proses mental dimana peserta didik mampu memahami suatu konsep atau prinsip. Proses mental yang dimaksud antara lain: mengamati, mencerna, mengerti, menggolong-golongkan, membuat dugaan, menjelaskan, mengukur, membuat kesimpulan dan sebagainya. Dengan teknik ini peserta didik dibiarkan sendiri atau mengalami proses mental sendiri, guru hanya membimbing dan memberikan instruksi.

---

<sup>3</sup>Deni Darmawan, Dinn Wahyudin, *Model pembelajaran disekolah*, (Bandung, Pt Remaja Rosdakarya, 2018), h.111.

Menurut Hosnan, pembelajaran *Discovery Learning* adalah suatu model untuk mengembangkan cara belajar siswa aktif dengan menemukan sendiri, menyelidiki sendiri, maka hasil yang diperoleh akan setia dan tahan lama dalam ingatan, tidak akan mudah dilupakan siswa<sup>4</sup>.

Model pembelajaran *discovery learning* menurut Alma, dkk adalah pendekatan inkuiri yang bertitik tolak pada suatu keyakinan dalam rangka perkembangan siswa secara independen.<sup>5</sup> Sebagaimana pendapat yang menyatakan bahwa “*Discovery Learning can be defined as the learning that takes place when the student is not presented with subject matter in the final form, but rather is required to organize it himself*”<sup>6</sup>.

Hal senada juga disampaikan Bruner, bahwa

Belajar menemukan (*discovery learning*) mengacu pada penguasaan pengetahuan untuk diri sendiri. Belajar penemuan melibatkan arahan guru untuk mengatur aktivitas-aktivitas yang dilakukan siswa seperti mencari, mengolah, menelusuri dan menyelidiki. Siswa mempelajari pengetahuan baru yang relevan dengan bidang studi dan ketrampilan-ketrampilan masalah umum seperti memformulasikan aturan, menguji hipotesis dan mengumpulkan informasi<sup>7</sup>.

Pelaksanaan model pembelajaran *discovery learning* mengharuskan siswa untuk menjadi lebih aktif untuk mencari, menyelidiki, menelusuri informasi dan pengetahuan serta serta menuntut siswa untuk dapat mengolah informasi dan pengetahuan dalam pemecahan masalah yang diberikan guru sehingga informasi dan pengetahuan yang diperoleh siswa akan lebih lama tersimpan dalam ingatan siswa.

Pembelajaran *discovery learning* dilaksanakan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Identifikasi masalah
2. Mengembangkan kemungkinan solusi (hipotesis)

---

<sup>4</sup> Abduh, ‘Penerapan Metode Discovery Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VIII UPT SMPN 9 Lembang Kabupaten Pinrang’, 2021.

<sup>5</sup> Alma, Buchari, dkk. *Guru Profesional Menguasai Metode dan Terampil Mengajar*. (Bandung: Penerbit Alfabeta, 2010), hlm, 59.

<sup>6</sup> Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2014. *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia nomor 103 tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliyah*.

<sup>7</sup> Schunk, Dale H. *Learning Theories*. (Jakarta: Pustaka belajar, 2012), hlm. 372.

3. Pengumpulan data
4. Analisis dan interpretasi data
5. Uji kesimpulan<sup>8</sup>.

Sementara itu, menurut Kemendikbud, model pembelajaran *discovery learning* memiliki dua langkah operasional dalam pelaksanaannya. Langkah tersebut, sebagai berikut:

1. Langkah Persiapan
  - a. Menentukan tujuan pembelajaran
  - b. Melakukan identifikasi karakteristik siswa
  - c. Memilih materi pelajaran
  - d. Menentukan topik yang harus dipelajari siswa secara induktif.
  - e. Mengembangkan bahan-bahan ajar.
  - 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 siswa.
2. Pelaksanaan  
Tahap pelaksanaan *model discovery learning* terdiri dari beberapa langkah yaitu *Stimulation Problem statement; Data collection; Verification; Generalization*.<sup>9</sup>

Guru dituntut untuk memahami langkah-langkah pelaksanaan metode *discovery learning* jika ingin menerapkan metode ini. Langkah-langkah pelaksanaan metode ini harus dilaksanakan secara berurutan dan sistematis yang dimulai dari tahap persiapan yang meliputi identifikasi masalah hingga tahap pelaksanaan yang berakhir dengan kesimpulan.

Pembelajaran IPA adalah mata pelajaran yang wajib dipelajari mulai dari sekolah dasar sampai sekolah menengah hal ini disebabkan karena ilmu IPA dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari, karena dalam pembelajaran ini, siswa difasilitasi untuk dapat mempelajari diri sendiri dan alam sekitar. Dalam pembelajaran IPA ini, siswa tidak hanya diajarkan tentang konsep atau prinsip IPA, tetapi siswa dibimbing untuk menemukan sendiri pengetahuan dan pemahaman mendalam tentang IPA serta diharapkan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

---

<sup>8</sup> Anitah Sri. *Teknologi Pembelajaran*. (Surakarta: Yuma Pustaka, 2009), hlm. 57.

<sup>9</sup> Kemendikbud. Opcit.

Menurut Kemey Ilmu Pengetahuan Alam adalah:

Aktifitas dalam menemukan hukum-hukum alam dalam bentuk teori-teori berdasarkan fakta-fakta. ilmu pengetahuan alam merupakan ilmu yang berhubungan dengan gejala-gejala alam dan kebendaan yang sistematis yang tersusun secara teratur, berlaku umum yang berupa kumpulan dari hasil observasi dan eksperimen. Ilmu pengetahuan alam (IPA) atau sains dalam arti sempit merupakan disiplin ilmu yang terdiri dari *physical sciences* (ilmu fisika) dan *life sciences* (ilmu biologi). *physical sciences* adalah ilmu-ilmu astronomi, kimia, geologi, mineralogi, meteorologi dan fisika. Sedangkan *life sciences* meliputi anatomi, fisiologi, zoologi, citologi, embriologi, mikrobiologi, dan bioteknologi<sup>10</sup>.

Dalam pembelajaran IPA, sebaiknya guru memilih metode yang sesuai dengan karakteristik siswa SD, sehingga penerapan IPA dalam kehidupan sehari-hari akan dilaksanakan secara bijaksana dan tidak memberikan dampak yang negatif terhadap lingkungan sekitar siswa. Metode pembelajaran untuk siswa SD haruslah disesuaikan dengan karakteristik anak yang masih senang bermain, agar siswa memperoleh pengetahuan dan penguasaan mendalam tentang IPA. Metode pembelajaran yang dipilih akan berdampak pada hasil belajar. Jika metode yang dipilih masih berdasarkan pendekatan konvensional yang berpusat pada guru, akan berdampak pada aktivitas belajar siswa yang pasif, siswa hanya tahu teori dan tidak diajak untuk mempraktekkan langsung sehingga motivasi belajar siswa menjadi rendah dan mengakibatkan hasil belajar siswa menjadi rendah pula.

Hasil belajar terdiri dari dua kata yaitu hasil dan belajar. “hasil adalah perolehan atau sesuatu yang diperoleh dari usaha atau pikiran”. Kemudian, “belajar merupakan proses dalam diri individu yang berinteraksi dengan lingkungan untuk mendapatkan perubahan dalam perilakunya”.<sup>11</sup> Sudah pasti banyak para ahli mempunyai pendapat masing-masing tentang arti dari perilaku ini, berikut beberapa pengertian menurut para ahli di bidangnya. Jamil Suprihatiningrum, mengungkapkan hasil belajar ialah kemampuan-

---

<sup>10</sup> Abduh.

<sup>11</sup> Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2016), h. 38-39

kemampuan yang dimiliki peserta didik sebagai akibat perbuatan belajar dan dapat diamati melalui penampilan peserta didik (*learner's performance*).<sup>12</sup>

Tinggi rendahnya tingkat keberhasilan siswa dalam hasil belajar IPA dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri siswa yang meliputi kondisi fisik dan psikis, sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri siswa yang terdiri dari lingkungan keluarga, lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat termasuk sarana dan prasarana yang digunakan dalam belajar.

Hasil belajar diperoleh dari kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mengukur kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran IPA. Dalam penelitian ini, hasil belajar yang diteliti yaitu hasil belajar kognitif IPA pada materi Siklus Makhluk Hidup yang terdiri dari tiga tingkatan, yaitu pengetahuan (C1), pemahaman (C2) dan penerapan (C3).

Berdasarkan uraian tentang permasalahan sebelumnya, maka peneliti tertarik untuk mengangkat judul “Pengaruh Metode *Discovery Learning* Pada Materi Siklus Makhluk Hidup Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Di Kelas IV SDN 73 Kota Timur Kota Gorontalo”.

## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah metode yang menggunakan data-data numerik dan menggunakan metode statistik untuk pengolahan datanya. Sementara untuk desain penelitian menggunakan penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikannya<sup>13</sup>. Desain penelitian eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Posttest Only Control Group Design*. Dalam penelitian ini terdapat dua kelompok. Kelompok pertama diberi perlakuan (X) yaitu metode *discovery learning* dan kelompok yang lain

---

<sup>12</sup>Jamil Suprihatiningrum, *Strategi Pembelajaran*, (Cet. III, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2016), h. 37

<sup>13</sup> Sugiono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. (Bandung: Alfabeta, 2018), hlm. 72.

tidak diberikan perlakuan. Kelompok yang diberi perlakuan disebut *kelompok eksperimen* dan kelompok yang tidak diberi perlakuan disebut *kelompok control*. Pengaruh adanya perlakuan (*treatment*) adalah (O1 : O2). Misalnya, jika terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, maka perlakuan yang diberikan berpengaruh secara signifikan.<sup>14</sup> Untuk lebih jelasnya, desain penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 1**  
**Desain Penelitian (*Posttest Only Control Group Design*)**

<b>Subjek</b>	<b>Treatment (Perlakuan)</b>	<b>Posttest</b>
R <sub>1</sub>	X	Q <sub>1</sub>
R <sub>2</sub>		Q <sub>2</sub>

Keterangan:

R<sub>1</sub> : Kelas Eksperimen

R<sub>2</sub> : Kelas Kontrol

X : Perlakuan dengan menggunakan metode *discovery learning*

Q<sub>1</sub> : Hasil *posttest* kelas eksperimen

Q<sub>2</sub> : Hasil *posttest* kelas kontrol

Tempat penelitian dilakukan di kelas IV SDN 73 Kota Timur Kota Gorontalo dengan waktu penelitian ± 6 bulan pada tahun akademik 2019/2020. Subjek penelitian ini adalah peserta didik dikelas IVSDN 73 Kota Timur Kota Gorontalo dengan jumlah populasi 30 peserta didik dan teknik *sampling* yang digunakan dalam penelitian ini diambil dengan menggunakan *sampling* jenuh. *Sampling* jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Hal ini sering dilakukan bila jumlah populasi relatif kecil, kurang dari 30 orang.<sup>15</sup> Perlakuan yang diberikan pada sampel dalam penelitian ini dibagi ke dalam dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Anggota Kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, masing-masing berjumlah 15 siswa.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes berupa soal pilihan ganda yang berisi pertanyaan tentang materi siklus makhluk hidup yang digunakan dalam mengumpulkan data langsung dari responden yaitu peserta didik

---

<sup>14</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*,(bandung, Alfabeta, 2015),h.112.

<sup>15</sup>Ibid ,h.124

SDN 73 Kota Timur. Tes ini berjumlah 20 soal yang diberikan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Tes ini diambil dari buku pegangan guru, sehingga tidak dilakukan uji validitas dan reliabilitas.

Teknik analisis data dalam penelitian ini terdiri dari uji normalitas data, uji homogenitas dan uji hipotesis untuk melihat seberapa besar pengaruh perlakuan dengan menggunakan metode *discovery learning* terhadap hasil belajar siswa pada materi siklus makhluk hidup.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

### **1. Hasil Penelitian**

#### **A. Instrumen**

Instrumen dalam penelitian ini berbentuk tes yang digunakan untuk mengukur hasil belajar IPA pada materi siklus makhluk hidup. Tes ini berbentuk soal objektif dengan jumlah item pertanyaan sebanyak 20 item. Adapun teknik penskoran yang digunakan yaitu:

Jawaban Benar : 1

Jawaban Salah : 0

Adapun pengkategorian tingkat keberhasilan belajar siswa dalam penelitian ini menggunakan kriteria yang ditetapkan oleh Zainal Aqib<sup>16</sup>, untuk lebih jelasnya kriteria tingkat keberhasilan belajar siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 2**  
**Kriteria Tingkat Keberhasilan Belajar Siswa Dalam Persen (%)**

<b>Tingkat Keberhasilan</b>	<b>Kategori</b>
>80%	Sangat Tinggi
60-79%	Tinggi
40-59%	Sedang
20-39%	Rendah
<20%	Sangat Rendah

*Sumber : Zainal Aqib*

Hasil penelitian menunjukkan bahwa setelah dilakukan *treatment* atau perlakuan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, terdapat perbedaan tingkat

---

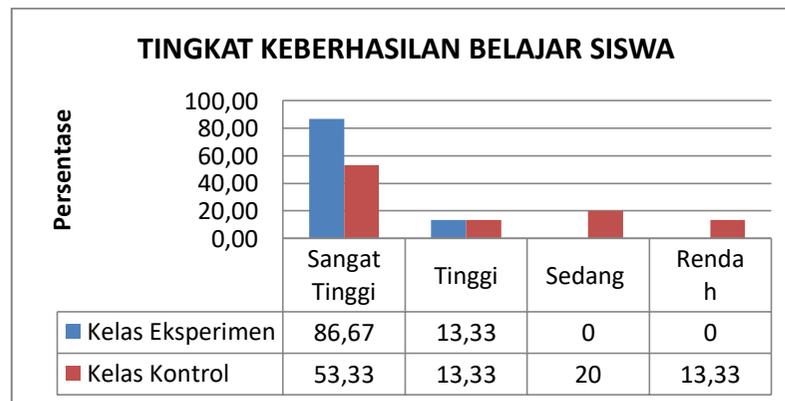
<sup>16</sup> Abduh.

keberhasilan belajar yang diperoleh. Tingkat keberhasilan belajar siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 3  
Tingkat Keberhasilan Belajar Siswa**

Kategori	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%
Sangat Tinggi	13	86,67	8	53,33
Tinggi	2	13,33	2	13,33
Sedang	0	0	3	20
Rendah	0	0	2	13,33
Sangat Rendah	0	0		0

Tabel tersebut menjelaskan bahwa setelah mendapatkan perlakuan, hasil belajar siswa di kelas eksperimen berada dikategori sangat tinggi dengan presentase sebesar 86,67% dan sisanya yang berjumlah 13,33 % berada di kategori tinggi. Sedangkan untuk kelas kontrol, sebesar 53,33% berada dikategori sangat tinggi, sebesar 13,33% berada di kategori tinggi, 25% di kategori sedang, dan untuk kategori rendah sebesar 13,33%. Untuk lebih jelasnya, presentase tingkat keberhasilan belajar siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada grafik berikut:



**Grafik 1  
Tingkat Keberhasilan Belajar Siswa**

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa secara umum tingkat keberhasilan belajar siswa setelah diberlakukan metode *discovery learning* berada pada kategori tinggi.

## B. Hasil Analisis Data

### 1) Uji Normalitas Data

Uji normalitas data pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui distribusi data dalam variabel yang digunakan. Data yang baik adalah data yang berdistribusi normal. Uji normalitas sangat penting di cek keberlakuannya agar langkah-langkah selanjutnya dapat dipertanggung jawabkan. Dalam analisis ini uji normalitas data pada kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan uji *kolmogrov-sminov* dengan menggunakan taraf signifikansi 0.05 yang dibantu dengan menggunakan program aplikasi *SPSS* Versi 16.0. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa data dinyatakan berdistribusi normal jika signifikansi lebih besar dari 5 % atau 0,05. Berikut penjabarannya :

**Tabel 3**  
**Hasil Uji Normalitas**

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statisti c	Df	Sig.	Statisti c	df	Sig.
Kelas Eksperimen	.212	15	.068	.817	15	.006
Kelas Kontrol	.168	15	.200 <sup>*</sup>	.910	15	.138

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa nilai signifikansi kelas eksperimen adalah 0.068 maka data berdistribusi normal karena nilai signifikansinya  $0.068 > 0.05$ . Dan untuk kelas kontrol adalah sebesar 0.200 maka data berdistribusi normal karena nilai signifikansinya  $0.200 > 0.05$ . Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal.

### 2) Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini, menggunakan uji t ( $t_{hitung}$ ) yang digunakan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan yang signifikan antara nilai *post-test* siswa di kelas eksperimen yang menggunakan metode *discovery learning* dan siswa di kelas kontrol yang tidak menggunakan metode *discovery learning*. Kesimpulan penelitian dinyatakan signifikan apabila nilai  $p < 0,05$ . Adapun untuk memperoleh nilai  $t_{hitung}$ , digunakan rumus sebagai berikut:

$$t_{\text{hitung}} = \frac{r \sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Keterangan:

$t_{\text{hitung}}$  = Nilai t

r = Nilai Koefisien Korelasi

n = Jumlah Sampel

Dalam penelitian ini, perhitungan uji t, dilakukan dengan menggunakan bantuan *SPSS* dengan analisis *independent sample t-test* terhadap *posttest* siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Ringkasan hasil perhitungan uji t *post-test* untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4**  
**Hasil uji t *posttest***

Kelas	Rata-rata	Uji t	p
Eksperimen	85,34	8.382	0.000
Kelas kontrol	72,49		

Tabel tersebut menunjukkan bahwa nilai uji t sebesar 8.382 dengan  $p = 0.000$  dengan taraf signifikansi 5%. Hal ini berarti bahwa nilai t signifikan ( $0.000 < 0.05$ ). atau dengan kata lain bahwa hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berbeda secara signifikan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan metode *discovery learning* dengan siswa yang menggunakan metode konvensional.

Ringkasan hasil uji t *posttest* menunjukkan bahwa rata-rata keberhasilan belajar siswa yang menggunakan metode *discovery learning* sebesar 85,34 dan rata-rata keberhasilan belajar siswa dengan metode konvensional sebesar 72,49. Sehingga dapat disimpulkan bahwa rata-rata keberhasilan belajar siswa yang menggunakan metode *discovery learning* lebih besar 12,85 yang berarti lebih tinggi dibandingkan siswa yang menggunakan metode konvensional pada pembelajaran IPA dalam materi siklus makhluk hidup.

## **2. Pembahasan**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata keberhasilan belajar siswa yang menggunakan metode *discovery learning* lebih tinggi dibandingkan rata-rata keberhasilan belajar siswa dengan metode konvensional pada pembelajaran IPA dalam materi siklus makhluk hidup. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan metode *discovery learning* dengan siswa yang menggunakan metode konvensional. Hal ini berarti bahwa hipotesis awal yang menyatakan terdapat pengaruh metode *discovery learning* terhadap hasil belajar siswa terbukti.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Dewi Indah Pratiwi dengan hasil penelitian bahwa dengan penerapan model *discovery* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 66 Kota Bengkulu dalam mata pelajaran IPA<sup>17</sup>. Selain itu, hasil penelitian ini juga didukung oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh Jaharudin dkk yang menyatakan bahwa ada pengaruh model pembelajaran *discovery learning* terhadap hasil belajar<sup>18</sup>.

Keberhasilan pembuktian hipotesis dalam penelitian ini disebabkan karena siswa menjadi aktif ketika guru menerapkan metode *discovery learning*. Metode *discovery learning* adalah metode yang dilakukan melalui proses mental, yakni observasi, klasifikasi, pengukuran, prediksi, dan penentuan<sup>19</sup>. Sehingga dengan menggunakan metode ini membuat siswa menjadi aktif dan kreatif. Guru hanya berperan sebagai pembimbing dan membuat perencanaan, pembelajaran tidak terpusat pada guru, tetapi pada siswa. Sedangkan pada metode konvensional dengan ceramah, pembelajaran berpusat pada guru yang membuat siswa menjadi pasif menerima dan mendengarkan pelajaran yang disampaikan oleh guru.

---

<sup>17</sup> Dewi Indah Pratiwi. UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DENGAN MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN DISCOVERY PADA MATA PELAJARAN IPA SDN 66 KOTA BENGKULU. Skripsi. Tersedia online di : <http://repository.iainbengkulu.ac.id/4126/1/DEWI%20INDAH%20PERTIWI.pdf> diakses pada 5 Januari 2020.

<sup>18</sup> Jaharudin, Jaharudin & Fathurrahman, Fathurrahman & Istiqomah, Istiqomah. (2020). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN DISCOVERY LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR BIOLOGI MAHASISWA SEMESTER VI UNIMUDA SORONG TAHUN 2019. *Biolearning Journal*. 7. 1-5. 10.36232/jurnalbiolearning.v7i1.509.

<sup>19</sup> PLANO DE DISCIPLINA - PROF LEONARDO - POLÍTICAS PÚBLICAS, *No Title*, *ペインクリニック学会治療指針 2*, 2019 <<https://doi.org/10.1037/0033-2909.126.1.78>>.

Pembelajaran IPA menitikberatkan pada sebuah proses penemuan tentang alam sehingga memerlukan suatu metode pembelajaran yang mampu meningkatkan proses mental, rasa ingin tau, dan berfikir logis-kritis para siswa. Dengan demikian, penerapan metode *discovery learning* dalam pembelajaran IPA akan lebih efektif, dan membuat siswa lebih mudah memahami materi yang dipelajari.

Selain itu, metode *discovery learning* memiliki kelebihan-kelebihan yang membuat metode ini dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa, berikut kelebihan metode *discovery learning*:

- a) Dalam penyampaian bahan *Discovery*, digunakan kegiatan dan pengalaman langsung. Kegiatan dan pengalaman tersebut akan lebih menarik perhatian anak didik dan memungkinkan pembentukan konsep-konsep abstrak yang mempunyai makna.
- b) Model *Discovery*, lebih realistis yang mempunyai makna. Sebab, para anak didik dapat bekerja langsung dengan contoh-contoh nyata.
- c) Model *Discovery*, merupakan suatu model pemecahan masalah. Para anak didik langsung menerapkan prinsip dan langkah awal dalam pemecahan masalah.
- d) Dengan sejumlah transfer secara langsung, maka kegiatan model *Discovery* akan lebih mudah oleh anak didik dalam memahami kondisi tertentu yang berkenaan dengan aktivitas pembelajaran.
- e) Model *Discovery*, banyak memberikan kesempatan bagi para anak didik untuk terlibat langsung dalam kegiatan belajar<sup>20</sup>.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penerapan metode *discovery learning* terhadap hasil belajar siswa pada materi siklus makhluk hidup. Hal ini ditunjukkan dengan nilai rata-rata keberhasilan belajar siswa yang menggunakan metode *discovery learning* sebesar 85,34 dan nilai rata-rata keberhasilan belajar siswa dengan metode konvensional sebesar 72,49. Yang berarti bahwa nilai rata-rata keberhasilan belajar siswa yang menggunakan metode *discovery learning* lebih tinggi dibandingkan nilai rata-rata keberhasilan belajar siswa yang menggunakan metode konvensional.

---

<sup>20</sup> PLANO DE DISCIPLINA - PROF LEONARDO - POLÍTICAS PÚBLICAS.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abduh, 'Penerapan Metode Discovery Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VIII UPT SMPN 9 Lembang Kabupaten Pinrang', 2021
- PLANO DE DISCIPLINA - PROF LEONARDO - POLÍTICAS PÚBLICAS, *No Title*, *ペインクリニック学会治療指針 2*, 2019  
<<https://doi.org/10.37700/0033-2909.I26.1.78>>
- Alma, Buchari, dkk. *Guru Profesional Menguasai Metode dan Terampil Mengajar*. Bandung: Penerbit Alfabeta. 2010.
- Anitah Sri. *Teknologi Pembelajaran*. Surakarta: Yuma Pustaka. 2009.
- Asep Jihad dan Abdul Haris. *Evaluasi Pembelajaran*. Cet. I. Yogyakarta: Multi Pressindo. 2012.
- Danim Sudarwan. *Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: Alfabeta. 2017.
- Deni Darmawan, Dinn Wahyudin. *Model Pembelajaran Disekolah*. Bandung: Remaja Rosdakarya. 2018.
- Departemen Agama RI. *Mushaf Al-Khamil Al-Qur'an dan Terjemahnya* Jakarta Timur: Cv Darus Sunnah. 2015.
- Firnawati. *Pengaruh Metode Pembelajaran Discovery Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Matematika Pokok Bahasan Bangun Gabungan Pada Peserta Didik SDN 05 Tapa Kabupaten Bonebolango Provinsi Gorontalo*. IAIN Gorontalo. 2018.
- Departemen Pendidikan Nasional. Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional. Diakses 12 Mei 2018. Dari: <https://undang-undang.system.pendidikan.nasional.No.20.tahun.2003>.
- Isjoni. *Cooperative Learning*. Bandung: Alfabeta. 2011.
- Jaharudin, Jaharudin & Fathurrahman, Fathurrahman & Istiqomah, Istiqomah. (2020). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN DISCOVERY LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR BIOLOGI MAHASISWA SEMESTER VI UNIMUDA SORONG TAHUN 2019. *Biolearning Journal*. 7. 1-5. 10.36232/jurnalbiolearning.v7i1.509.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia nomor 103 tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliyah*. 2014.

- Martono, Nanang. *Metode Penelitian Kuantitatif. Analisis isi dan analisis data sekunder*. Jakarta: Rajawali pers. 2006.
- Nugroho, Bhuno Agung. *Strategi Jitu Memilih Metode Statistika Penelitian Dengan SPSS*. Yogyakarta: Andi. 2005.
- Pautina, Amalia Rizki, 'Efektivitas Konseling Kognitif Dalam Mengatasi Disleksia Pada Anak Kelompok B TK Damhil DWP UNG Kota Gorontalo Tahun Ajaran 2014/2015', *Irfani*, 12.1 (2016), 146–58
- PLANO DE DISCIPLINA - PROF LEONARDO - POLÍTICAS PÚBLICAS, *No Title*, *ペインクリニック学会治療指針 2*, 2019  
<<https://doi.org/10.37700/0033-2909.126.1.78>>
- Pratiwi, Dewi Indah. UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DENGAN MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN DISCOVERY PADA MATA PELAJARAN IPA SDN 66 KOTA BENGKULU. Skripsi. Tersedia online di :  
<http://repository.iainbengkulu.ac.id/4126/1/DEWI%20INDAH%20PERTIWI.pdf> diakses pada 5 Januari 2020.
- Purwanto. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. 2013.
- Rusman. *Belajar Dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta. 2018.
- Roestiah. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta. 1998.
- Rohiat. *Metode Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media. 2016.
- Samatowa, Usman. *Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar*. Jakarta: PT. Indeks. 2016.
- Schunk, Dale H. *Learning Theories*. Jakarta: Pustaka belajar. 2012.
- Soemanto, Wasty. *Psikologi Pendidikan Landasan Kerja Dan Pimpinan Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta. 2006.
- Sudjana, Nana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya. 2010.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta. 2015.
- Sugiono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2018.

Suprihatiningrum, Jamil. *Strategi Pembelajaran*. Cet. III. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media. 2016.

Sutrisno. *Metode Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media. 2016.

Syaiful Bahri Djamarah, Aswan Zain. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta. 2010.

Trianto. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: PT Bumi Aksara. 2014.

Usman. *Metode Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media. 2016.

Wahab, Abdul Azis. *Metode Dan Model-Model Mengajar*. Bandung: Alfabeta. 2009.