

**PENGGUNAAN METODE DISCOVERY DENGAN MEDIA REALIA
DALAM PENINGKATAN PEMBELAJARAN IPA DI KELAS IV
SDN 1 KEDUNGWINGUN TAHUN PELAJARAN 2014/ 2015**

Wiji Kuswati¹, Suhartono², Tri Saptuti³

1 Mahasiswa PGSD FKIP UNS, 2, 3 Dosen PGSD FKIP UNS
PGSD FKIP UNS Surakarta Jalan Kepodang 67 A Panjer Kebumen
e-mail: wijikuswati405013@gmail.com

Abstrak: Penggunaan Metode Discovery dengan Media Realia dalam Peningkatan Pembelajaran IPA di Kelas IV SDN 1 Kedungwinangun Tahun Ajaran 2014/2015. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil pembelajaran IPA di kelas IV, SDN 1 Kedungwinangun tahun ajaran 2014/2015. Penelitian ini merupakan penelitian kolaboratif yang dilaksanakan dalam tiga siklus. Tiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Hasilnya menunjukkan bahwa langkah-langkah pembelajaran metode discovery dengan media *realia* dapat meningkatkan pembelajaran belajar IPA bagi siswa kelas IV. Pada pra tindakan persentase ketuntasan siswa masih 14,29%, proses pembelajaran siklus I, persentase siswa mencapai 39,29%, pada siklus II 66,07%, dan pada siklus III meningkat menjadi 87,50%.

Kata kunci: metode *discovery*, media *realia*, pembelajaran, matematika

Abstract: *The Use of Discovery Method with Realia Media in Improvement of Science Learning At the Fourth Grade Student of SDN 1 Kedungwinangunin academic year of 2014/2015. The purpose were describe the improvement of science learning by the use of discovery method with realia media at the fourth grade student of SDN 1 Kedungwinangun in academic year of 2014/2015. The results show that the use of discovery method with realia media can improve science learning at the fourth grade students. The completeness results of studying the pretest was 14,29% of all students, become 39,29% in cycle I, 66,07% in cycle II, and 87,50% in cycle III.*

Keywords: *discovery method, realia media, sciences learning*

PENDAHULUAN

Bagi masyarakat luas, istilah pembelajaran tentu tidak asing didengar. Menurut Iru & Arihu (2012: 1) “pembelajaran merupakan suatu proses terjadinya interaksi belajar dan mengajar dalam suatu kondisi tertentu melibatkan beberapa unsur, baik unsur ekstrinsik maupun intrinsik yang melekat pada diri siswa dan guru termasuk lingkungan”. Dengan demikian, pembelajaran harus membuat siswa lebih aktif. Untuk mengaktifkan siswa, diperlukan metode dan media pembelajaran yang tepat, terutama dalam pembelajaran IPA.

Purnell’s dalam Iskandar (1999: 2) menyatakan bahwa “ *science the board field of human knowledge, acquired by systematic observation and experiment, and explained by means of rule, law, principles, theories, and hypothesis*”, artinya Ilmu pengetahuan alam adalah pengetahuan manusia yang luas yang didapatkan dengan cara observasi dan eksperimen yang sistematis, serta dijelaskan dengan bantuan aturan-aturan, hukum-hukum, prinsip-prinsip, teori, dan hipotesa.

Observasi yang peneliti lakukan di SDN 1 Kedungwinangun menunjukkan pembelajaran yang dilaksanakan belum

dapat mengaktifkan siswa secara maksimal. Siswa kurang aktif dan kurang antusias dalam pembelajaran. Kemauan siswa untuk belajar masih rendah sehingga siswa sering melakukan aktivitas-aktivitas yang tidak terkait dengan pembelajaran. Kondisi tersebut membuat hasil belajar siswa rendah. Berdasarkan hasil ulangan IPA tentang gaya, masih banyak siswa yang mendapat nilai di bawah KKM yaitu 65. Rata-rata nilai adalah 62,93 dengan nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 46. Dari 28 siswa, siswa yang tuntas dalam materi ini hanya 12 siswa atau 42,85% sedangkan yang tidak tuntas sebanyak 16 siswa atau 57,15%.

Upaya yang dapat peneliti lakukan untuk mengatasi permasalahan di kelas IV SDN 1 Kedungwinangun adalah melakukan pembelajaran IPA menggunakan metode discovery dengan media realia. Metode penemuan (*discovery method*) oleh Gilstrap (dalam Moedjiono & Dimiyati, 1991: 86) didefinisikan sebagai suatu prosedur yang menekankan belajar secara individual, manipulasi objek atau pengaturan/pengkondisian objek dan eksperimentasi lain oleh siswa sebelum membuat penarikan kesimpulan. Guru hanya berperan sebagai fasilitator. Kelebihan dari metode discovery menurut Kemdikbud (2013: 5-6) diantaranya: (1) Membantu siswa untuk memperbaiki dan meningkatkan keterampilan-keterampilan dan proses-proses kognitif. Usaha penemuan merupakan kunci dalam proses ini; (2) Pengetahuan yang diperoleh menguatkan pengertian, ingatan dan transfer; (3) Menimbulkan rasa senang pada siswa; (3) Memungkinkan siswa berkembang dengan cepat dan sesuai dengan kecepatannya sendiri.

Langkah-langkah penggunaan metode *Discovery* yaitu, (1) persiapan, meliputi menentukan tujuan pembelajaran, melakukan identifikasi karakter siswa, memilih mata pelajaran, menen-

tukan topik, mengembangkan bahan belajar, mengatur topik pelajaran dari yang sederhana ke kompleks, melakukan penilaian proses dan hasil belajar siswa, (2) pelaksanaan, meliputi *stimulation* (pemberian rangsangan), *problem statement* (identifikasi masalah), *data collection* (pengumpulan data), *data processing* (pengolahan data), *verification* (pembuktian), dan *generalization* (menarik kesimpulan).

Media *realia* merupakan salah satu media visual non proyeksi. Media *realia* berasal dari bahasa Inggris yaitu *real* yang artinya nyata sehingga media ini dapat dikatakan sebagai benda nyata, benda konkret, atau benda asli. Menurut Anitah (2009: 146), “media *realia* atau disebut juga *objek* adalah benda yang sebenarnya dalam bentuk utuh. Misalnya orang, binatang, rumah, dan sebagainya.” Media *realia* tepat digunakan dalam pembelajaran IPA di kelas IV karena siswa kelas IV masih berada pada tahap operasional konkret. Pada tahap ini, anak-anak mengembangkan kemampuan berpikir secara sistematis ketika mereka dapat mengacu kepada objek-objek atau aktivitas konkret. Dengan media *realia* siswa dihadapkan dalam situasi yang nyata sehingga siswa diharapkan dapat lebih mudah menyerap pembelajaran dan hasil belajar mereka akan lebih bersifat *long-term memory*.

Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan masalah yang disusun yaitu Apakah penggunaan metode *discovery* dengan media *realia* dapat meningkatkan hasil belajar IPA di kelas IV SD Negeri 1 Kedungwinangun tahun ajaran 2014/2015?

Dari rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar IPA di Kelas IV SDN 1 Kedungwinangun tahun ajaran 2014/2015, dan

METODE PENELITIAN

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di kelas IV SDN 1 Kedungwinangun tahun ajaran 2014/2015. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV, yang berjumlah 28 siswa terdiri dari 13 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan.

Sumber data dalam penelitian ini yaitu siswa, guru, observer, dokumen dan dokumentasi. Alat pengumpulan data dalam penelitian ini dibagi menjadi dua, yaitu instrumen tes dan non tes. Instrumen tes berupa lembar soal evaluasi, sedangkan instrumen non tes terdiri dari lembar observasi dan *anecdotal record*. Peneliti berkolaborasi dengan guru kelas dalam merencanakan tindakan, kemudian pelaksana tindakan adalah guru kelas. Observer dalam penelitian ini terdiri dari satu orang teman sejawat dan peneliti sendiri. Data yang diperoleh dalam penelitian ini dibagi menjadi dua yaitu data pra tindakan dan data hasil tindakan atau hasil penelitian. Data hasil penelitian berupa hasil observasi terhadap penggunaan metode *discovery* dengan media *realia* oleh guru, penggunaan metode *discovery* dengan media *realia* terhadap siswa, dan hasil tes evaluasi.

Penelitian ini menggunakan triangulasi teknik dan triangulasi sumber. Triangulasi teknik meliputi tes, observasi, dan wawancara untuk sumber data yang sama. Sedangkan triangulasi sumber meliputi siswa, guru dan observer. Data yang akan diukur validitasnya dengan triangulasi adalah data hasil observasi peneliti, teman sejawat, dan hasil wawancara.

Analisis data yang digunakan adalah analisis data kualitatif meliputi 3 alur kegiatan yang dilakukan secara interaktif dan berlangsung terus menerus sampai tuntas. Mengacu pendapat Miles dan Huberman (Sugiyono, 2012: 337) yang mengatakan ada tiga langkah pengolahan data kualitatif yaitu *data*

reduction, data display, dan conclusion drawing/verification.

Prosedur penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (*class action research*). Langkah penelitian terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti melakukan koordinasi dengan guru kelas untuk menentukan tindakan yang akan diambil sesuai kondisi siswa, menyusun RPP dan sosialisasi RPP kepada guru kelas, mem-persiapkan media *realia* dan instrumen penelitian. Pelaksanaan tindakan dilaksanakan dalam tiga siklus, masing-masing siklus dua pertemuan. Tahapan-tahapan ini selalu berhubungan dan berkelanjutan dalam prosesnya, serta mengalami perbaikan-perbaikan sesuai dengan hasil observasi dan refleksi hingga memenuhi hasil atau tujuan yang diharapkan. Indikator kinerja penelitian terhadap pembelajaran yang dilaksanakan guru adalah sebesar $\geq 90\%$. Kegiatan dan respon siswa pada saat pembelajaran $\geq 85\%$, dan hasil belajar siswa yang memperoleh nilai \geq KKM (70) sebesar $\geq 85\%$.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penggunaan metode *discovery* dengan media *realia* yang dilaksanakan dalam tiga siklus atau sebanyak enam kali pertemuan, membuat proses pembelajaran IPA yang dilakukan siswa kelas IV SDN 1 Kedungwinangun mengalami peningkatan. Hal tersebut dikarenakan metode *discovery* membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran sebagaimana dikemukakan oleh Bruner (dalam Dahar, 2006: 79-80) yang menganggap bahwa belajar penemuan sesuai dengan pencarian pengetahuan secara aktif oleh manusia dan dengan sendirinya akan memberikan hasil yang paling baik.

Melalui pembelajaran metode *discovery* dengan media *realia* yang langkah pembelajarannya terdiri dari *stimulation, problem statement, data*

collection, data procecing, verification, dan generalization, (Syah dalam Kemdikbud, 2013: 5-6) dapat meningkatkan pembelajaran siswa. Hal ini terbukti dalam setiap siklus mengalami peningkatan hasil penilaian proses dan penilaian hasil siswa kelas IV SDN 1 Kedungwinangun.

Perbandingan persentase hasil observasi guru dan siswa siklus I sampai siklus III sebagai berikut:

Tabel 1. Perbandingan Persentase Hasil Observasi Guru dan Siswa

A	Perb	Siklus	Siklus	Siklus
		I	II	III
Guru	Rerata	3,11	3,49	3,69
	%	77,81	87,24	92,19
Siswa	Rerata	2,86	3,18	3,44
	%	72,14	79,43	85,94

Berdasarkan tabel 1, dapat diketahui bahwa proses pembelajaran yang dilak-sanakan oleh guru pada siklus I sampai III mengalami peningkatan. Pada siklus I rata-rata skor 3,11 pada siklus II meningkat menjadi 3,49 dan meningkat lagi menjadi 3,69 pada siklus III. Persentase ketepatan guru pada siklus I sebesar 77,81%, meningkat menjadi 87,24% pada siklus II, dan meningkat lagi menjadi 92,19 % pada siklus III. Sedangkan dari segi proses pembelajaran yang dilakukan oleh siswa, pada setiap siklus juga mengalami peningkatan. Hal itu ter-bukti pada siklus I rata-rata skor siswa hanya 2,86, pada siklus II meningkat menjadi 3,18, dan meningkat lagi menjadi 3,44 pada siklus III. Persentase ketepatan siswa semula hanya 72,14% pada siklus I, kemudian meningkat menjadi 79,43% pada siklus II, dan meningkat lagi menjadi 85,94%.

Keterlibatan guru dan siswa sangat penting dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran meningkat karena kerja sama atau interaksi yang baik antara guru dan siswa. Guru selalu berusaha dalam melaksanakan proses pembelajaran menggunakan metode

discovery dengan media *realia* sehingga siswa dapat mengikuti pembelajaran yang disajikan oleh guru dengan semakin baik dan aktif. Jadi, dapat disimpulkan bahwa peran guru dan peran siswa sangat penting dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran.

Tabel 3. Perbandingan Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Siklus I-III

No	Uraian	Rerata	Siswa Tuntas	
			Jml	%
1	<i>Pre test</i>	59,32	4	14,29
2	Siklus I	64,18	11	39,29
3	Siklus II	72,13	18	66,07
4	Siklus III	78,59	24	87,50

Berdasarkan tabel 2, dapat disimpulkan bahwa hasil tes dari *pre test* sampai siklus III mengalami peningkatan. Hal itu terbukti dari nilai rata-rata pada tes awal hanya 59,32 dengan persentase ketuntasan masih 14,29%, kemudian pada siklus I nilai rata-rata meningkat menjadi 64,18 dengan persentase ketuntasan 39,29%. Pada siklus II, nilai rata-rata meningkat menjadi 72,13 dan persentase ketuntasan sebesar 66,07%. Setelah dilakukan tindakan pada siklus III, siswa mengalami peningkatan hasil belajar cukup pesat sehingga nilai rata-rata menjadi 78,59 dan persentase ketuntasan mencapai 87,50%.

Penelitian ini mengalami keberhasilan karena nilai rata-rata hasil observasi terhadap langkah-langkah pembelajaran yang dilakukan guru sudah mencapai indikator kinerja penelitian yaitu $\geq 90\%$ dan hasil belajar siswa sudah memenuhi indikator kinerja yaitu nilai rata-rata siswa ≥ 70 , dengan persentase ketuntasan belajar siswa $\geq 85\%$.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode *discovery* dengan media *realia* secara tepat dan sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran dapat meningkatkan

pembelajaran siswa di kelas IV SDN 1 Kedungwinangun. Selain itu, hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar mengalami peningkatan dari siklus I sam-pai siklus III. Kendala yang ditemukan dalam pelaksanaan metode *discovery* dengan media *realia* pada pembelajaran IPA banyak siswa yang gaduh dan ramai saat melakukan percobaan, siswa tidak berani bertanya dan menyampaikan pendapat, guru kurang member penguatan dan motivasi kepada siswa. Solusi untuk mengatasi kendala tersebut ialah dengan mengarahkan siswa untuk lebih tenang dan tertib selama kegiatan pembelajaran, memotivasi siswa agar berani bertanya dan menyampaikan pendapat, member masukan kepada guru untuk lebih aktif member penguatan dan motivasi kepada siswa.

Peneliti memberikan saran sebagai berikut: (1) Bagi guru berani melakukan Penelitian Tindakan Kelas dan berinovasi demi peningkatan profesionalitasnya; (2) Bagi siswa, agar lebih bersungguh-sungguh, lebih tertib, lebih fokus, dan lebih aktif sehingga proses pembelajaran selalu berjalan dengan baik dan hasil belajarnya pun maksimal.; (3) Bagi sekolah, perlunya diupayakan peningkatan keterampilan guru, terutama dalam kreatifisme dan kesadaran peran guru dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Anitah. (2009). *Teknologi Pembelajaran*. Surakarta: Yuma Pustaka
- Iru, L & Arihu, S, O. (2012). *Analisis Penerapan Pendekatan, Metode, Strategi dan Model-model Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Presindo
- Iskandar, S. 1999. *Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam*. Semarang: Dinas Pendidikan Jawa Tengah

Kemdikbud. (2013). *Model Pembelajaran Penemuan (Discovery Learning)*. Jakarta: Kemdikbud

Moedjiono & Dimyati, M. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.