

PENERAPAN METODE *DISCOVERY* BERBASIS MEDIA REALIA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA

IMPLEMENTATION OF THE DISCOVERY METHOD BASED ON REALIA MEDIA TO IMPROVE THE RESULTS OF SCIENCE LEARNING

Oleh: Ayu Nurul Istiqomah, Universitas Negeri Yogyakarta
ayuistiqomah284@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas V SD Negeri 6 Minomartani melalui penerapan metode *discovery* berbasis media realia. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas menggunakan model Kemmis dan MC Taggart. Teknik pengumpulan data melalui tes, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data yaitu deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V yang berjumlah 28. Hasil penelitian pra siklus menunjukkan nilai rerata kelas 49,46. Pada siklus I, menunjukkan bahwa nilai rerata kelas mencapai 73,75. Dilanjutkan siklus II, dilakukan perbaikan yaitu merangsang siswa agar melakukan kerja sama antar tim dengan baik, memberikan pertanyaan sesuai materi, memperjelas langkah percobaan, memberikan penguatan kepada siswa agar berani bertanya, dan memberikan pertanyaan terkait percobaan. Nilai rerata kelas siswa meningkat menjadi 79,29. Berdasarkan hasil penelitian, metode *discovery* berbasis media realia mampu meningkatkan hasil belajar IPA.

Kata kunci: metode *discovery*, media realia, hasil belajar IPA

Abstract

This research aim to improving the learning outcomes of five student in sciences studies in SD Negeri 6 Minomartani through the implementation of the discovery method based on realia media. This was classroom action research which used Kemmis and MC Taggart models. The data were collected through tests, observations, and documentations. The analysis data used quantitative and qualitative descriptive. The subject of this research were 28 students. In each cycle there were planning, implementing, observation, and reflection. The results of the pre-cycle show average grade 49.46. First cycle, the class rate increase to 73.75. Second cycle, improvement is stimulating students to cooperate with the team well, give questions, clarify the test step, provide reinforcement students to be courageous to ask, and to give questions about experiments. The class rate increased to 79.29. Based on research results, the discovery method based on realia media is able to improve sciences learning outcomes.

Keywords: discovery method, realia media, sciences learning outcomes

PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) termasuk ke dalam salah satu mata pelajaran sekolah dasar yang memiliki keterkaitan dalam kehidupan. IPA atau sains sangat erat kaitannya dengan berbagai peristiwa yang terjadi di lingkungan alam sekitar. Dengan mempelajari IPA, setiap individu dapat mengetahui bagaimana suatu hal dapat terjadi dan mengapa hal tersebut dapat terjadi. Dengan demikian, IPA tidak hanya menumbuhkan keterampilan berpikir yang

sederhana saja, tetapi juga dapat menumbuhkan keterampilan berpikir tingkat tinggi serta menumbuhkan pola pikir yang lebih luas dalam menghadapi permasalahan-permasalahan yang dihadapi.

Dalam pelaksanaannya, pembelajaran IPA harus menumbuhkan rasa ingin tahu siswa mengenai apa yang akan dipelajarinya. Hal tersebut dapat dilakukan dengan melakukan kegiatan percobaan atau pengamatan, sehingga siswa dapat mengetahui konsep yang dipelajari

melalui pemikiran mereka sendiri. Melalui kegiatan percobaan ataupun pengamatan yang dilakukan, siswa akan merasa lebih mudah untuk mengerti atau memahami materi pelajaran yang disampaikan dibandingkan melalui cara membaca dan menghafal materi pelajaran. Hal tersebut dikarenakan pengetahuan yang bersifat hafalan tidak akan bertahan lama berada dalam pikiran siswa, sedangkan wawasan yang didapatkan siswa melalui kegiatan percobaan akan jauh lebih berarti dan lebih mudah dipahami karena siswa mengalami sendiri bagaimana konsep tersebut terbentuk.

Pada kenyataannya, berdasarkan data yang diperoleh dari observasi dan wawancara peneliti dalam proses pembelajaran IPA yang dilaksanakan pada kelas V SD Negeri 6 Minomartani bulan September 2018, guru saat mengajar hanya memberikan informasi-informasi secara langsung kepada siswa, tanpa memberikan kesempatan siswa untuk menumbuhkan rasa ingin tahunya sehingga siswa mudah bosan dan kurang antusias mengikuti pembelajaran. Kemampuan siswa dalam menemukan suatu konsep materi pembelajaran juga masih tergolong rendah.

Dari data hasil ulangan harian mata pelajaran IPA siswa kelas V SD Negeri 6 Minomartani sebanyak 42,86% siswa sudah di atas KKM, sedangkan 57,14% dari jumlah siswa masih berada di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) sekolah yaitu 57. Dari hasil ulangan siswa kelas V pada mata pelajaran IPA dapat dikatakan bahwa hasil belajar kognitif IPA di kelas V SD Negeri 6 Minomartani masih rendah. Hasil yang diperoleh siswa dari kegiatan pembelajaran

dipengaruhi oleh proses pembelajaran yang diberikan oleh guru. Cara guru menyampaikan materi pembelajaran didominasi oleh guru (*teacher center*) dengan metode ceramah menyebabkan siswa dalam kegiatan pembelajaran menjadi kurang aktif serta kurang memahami materi pembelajaran yang disampaikan. Pembelajaran tidak menerapkan metode *discovery*. Sumber belajar yang digunakan guru dalam proses pembelajaran hanya berupa teks bacaan, sehingga kurang menantang siswa dan tidak memberikan pengalaman baru. Keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran juga masih rendah, hal tersebut terlihat dari siswa hanya akan berbicara apabila ditanya oleh guru. Dari permasalahan tersebut, guru seharusnya menciptakan pembelajaran yang membuat siswa aktif dan meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep materi, sehingga hasil dari proses pembelajaran dapat meningkat. Oleh karena itu, dalam menciptakan kondisi tersebut guru memerlukan sebuah metode pembelajaran yang dapat membuat siswa menemukan suatu konsep. Salah satu metode yaitu metode pembelajaran penemuan (*discovery learning*). Kondisi ini serupa dengan hasil penelitian tentang Meningkatkan Hasil Belajar IPA melalui Metode Pembelajaran *Discovery* (Nugroho, 2013). Dari penelitian tersebut, dapat diketahui bahwa metode *discovery* dapat meningkatkan hasil belajar IPA. Hanafiah dan Suhana (2010: 77) menyatakan bahwa metode pembelajaran *discovery* (penemuan) merupakan serangkaian proses belajar mengajar yang dapat melibatkan seluruh kemampuan yang dimiliki siswa secara maksimal guna mencari secara sistematis agar

siswa mampu menemukan wawasan, sikap serta keterampilan sendiri sebagai wujud dari perubahan perilaku. Berdasarkan pendapat tersebut, dengan menggunakan metode pembelajaran *discovery*, siswa dapat tertantang untuk menumbuhkan rasa ingin tahunya dalam menemukan sendiri jawaban dari permasalahan yang diberikan sekaligus mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang dimilikinya, sehingga hal tersebut dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa.

Metode pembelajaran *discovery* dapat mengarahkan siswa untuk melakukan kegiatan ilmiah dalam rangka menemukan fakta melalui kegiatan percobaan, sehingga siswa dapat menemukan suatu konsep materi pembelajaran. Melalui kegiatan tersebut siswa dapat memperoleh pengalaman langsung dari penggunaan metode pembelajaran *discovery*. Siswa dapat menghubungkan pengetahuan baru yang diterimanya dengan struktur kognitif yang dimilikinya. Dengan kegiatan percobaan, siswa dapat mengetahui bagaimana proses suatu fenomena atau peristiwa dapat terjadi. Dengan demikian, metode pembelajaran *discovery* dapat memberikan pembelajaran yang bermakna bagi siswa. Selain itu, ilmu yang didapatkan siswa akan lebih mudah dipahami serta diingat oleh siswa dalam waktu yang cukup lama.

Dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode *discovery* (penemuan), tentu saja siswa tidak hanya membayangkan suatu hal, tetapi perlu adanya tindakan nyata untuk melakukan pengamatan hal tertentu, sehingga diperlukan alat bantu yang nyata untuk menunjang penemuan-penemuan tersebut. Dengan berbantuan media realia (nyata) berupa

benda-benda yang ada, siswa dapat mengamati langsung benda nyata, sehingga membantu proses penemuannya. Media Realia sangat bermanfaat terutama bagi siswa yang tidak memiliki pengalaman terhadap benda tertentu. Selain sebagai sumber belajar dan sarana penunjang kegiatan pembelajaran, media realia (benda nyata) dalam pembelajaran IPA juga bermanfaat untuk membangkitkan keinginan dan minat belajar dari siswa, membangkitkan motivasi dan rangsangan dalam kegiatan belajar serta membawa pengaruh dan memperluas pengetahuan dalam pembelajaran, sehingga siswa mendapatkan pembelajaran bermakna yang membekas diingatan mereka. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Zainal Arifin yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Metode *Discovery* Berbasis Media Realitfa terhadap Hasil Belajar IPA”, penelitian ini menunjukkan hasil belajar IPA pada siswa yang diajar dengan metode *discovery* berbasis media realia lebih baik dibandingkan dengan siswa yang diajar dengan pembelajaran langsung berbasis media gambar (Arifin, 2013).

Pembelajaran yang memadukan metode *discovery* dan media realia dalam pembelajaran IPA diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar IPA pada topik perubahan wujud benda, siswa mendapatkan pengalaman konkret yang mampu meningkatkan intelektual siswa, sehingga didapatkan hasil belajar sesuai dengan yang diharapkan.

Dari latar belakang di atas, maka diperlukan untuk dilakukan suatu Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang berjudul “Penerapan Metode *Discovery* Berbasis Media Realia untuk

Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Negeri 6 Minomartani”.

Metode *discovery* merupakan serangkaian proses belajar mengajar yang dapat melibatkan seluruh kemampuan yang dimiliki siswa secara maksimal guna mencari konsep secara sistematis agar siswa mampu menemukan wawasan, sikap serta keterampilan sendiri sebagai wujud dari perubahan perilaku (Hanafiah & Suhana, 2010: 77).

Metode penemuan digunakan dalam kegiatan belajar-mengajar dengan tujuan: 1) meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dalam memperoleh dan memproses perolehan belajar, 2) mengarahkan para siswa sebagai pelajar seumur hidup, 3) mengurangi ketergantungan kepada guru sebagai satu-satunya sumber informasi yang diperlukan oleh para siswa, 4) melatih para siswa mengeksplorasi atau memanfaatkan lingkungan atau benda di sekitarnya sebagai sumber informasi yang bisa selalu digali (Moedjiono & Dimiyanti, 1993: 87).

Hanafiah & Suhana (2010: 78) mengatakan beberapa langkah yang harus diperhatikan dalam metode *discovery*, di antaranya:

- 1) mengidentifikasi kebutuhan siswa;
- 2) seleksi pendahuluan terhadap konsep yang akan dipelajari;
- 3) seleksi bahan atau masalah yang akan dipelajari;
- 4) menentukan peran yang akan dilakukan masing-masing peserta didik;
- 5) mengecek pemahaman peserta didik terhadap masalah yang akan diselidiki dan ditemukan;
- 6) mempersiapkan *setting* kelas;

- 7) mempersiapkan fasilitas yang ditentukan;
- 8) memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk melakukan penyelidikan dan penemuan;
- 9) menganalisis sendiri atas data temuan;
- 10) merangsang terjadinya dialog interaksi antar peserta didik;
- 11) memberi penguatan kepada peserta didik untuk giat dalam menemukan penemuan;
- 12) memfasilitasi peserta didik dalam merumuskan prinsip-prinsip dan generalisasi penemuannya.

Hanafiah & Suhana, (2010: 79) mengemukakan beberapa keunggulan metode *discovery*, yaitu:

- 1) membantu peserta didik untuk mengembangkan, kesiapan, serta penguasaan keterampilan dalam proses kognitif;
- 2) peserta didik memperoleh pengetahuan secara individual sehingga dapat dimengerti dan mengendap dalam pikirannya;
- 3) dapat membangkitkan motivasi dan gairah belajar peserta didik untuk belajar lebih giat lagi;
- 4) memberikan peluang untuk berkembang dan maju sesuai dengan kemampuan dan minat masing-masing,
- 5) memperkuat dan menambah kepercayaan pada diri sendiri dengan proses menemukan sendiri karena pembelajaran berpusat pada peserta didik dengan peran guru yang sangat terbatas.

Media realia adalah benda yang sebenarnya dalam bentuk yang utuh. Misalnya: orang, binatang, rumah, dan sebagainya (Anitah,

2009: 25). Secara teori media realia ini banyak kelebihannya, misalnya dapat memberikan pengalaman nyata kepada siswa (Rahadi, 2003: 25).

Siswa aktif melakukan temuan konsep melalui kegiatan percobaan, sehingga dapat memberikan pembelajaran yang bermakna bagi siswa serta ilmu yang didapat lebih mudah dipahami serta diingat oleh siswa dalam waktu yang cukup lama. Maka dalam penelitian ini peneliti memilih menerapkan metode *discovery* berbasis media realia dimana metode pembelajaran *discovery* tersebut menekankan siswa aktif untuk menemukan konsep suatu pembelajaran itu sendiri.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Desain PTK menggunakan Kemmis dan Mc Taggart yang meliputi perencanaan (*plan*), tindakan (*act*), observasi (*observe*), dan refleksi (*reflect*). Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus, setiap siklus terdiri dari 2 pertemuan.

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2018/2019. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan di kelas V SD Negeri 6 Minomartani.

Target/Subjek Penelitian

Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD 6 Minomartani, yang berjumlah 28 siswa, 12 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan.

Prosedur

Prosedur pelaksanaan tindakan yang ditempuh dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Perencanaan (*Plan*)
 - a. Melakukan observasi dan wawancara dengan guru kelas diberbagai SD.
 - b. Memilih SD yang digunakan untuk penelitian dilanjutkan dengan observasi dan wawancara dengan guru kelas di SD tersebut.
 - c. Menetapkan waktu yang digunakan untuk penelitian.
 - d. Merancang Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sesuai dengan KD yang sudah ditentukan dengan menerapkan metode *discovery* berbasis media realia.
 - e. Mempersiapkan materi yang akan digunakan untuk pembelajaran dengan metode *discovery* berbasis media realia.
 - f. Menyiapkan instrumen berupa lembar observasi dan soal *posttest* untuk evaluasi.
2. Tindakan (*Act*)

Tahap pelaksanaan tindakan merupakan implementasi atau penerapan isi rancangan sebelumnya, peneliti dan guru melaksanakan kegiatan pembelajaran secara kolaboratif sesuai dengan RPP dengan langkah-langkah yang telah disusun yaitu menggunakan metode *discovery* berbasis media realia.
3. Observasi (*Observe*)

Observasi dilakukan oleh peneliti dibantu dua orang observer dengan menggunakan lembar observasi yang telah dipersiapkan untuk mengetahui bagaimana

metode *discovery* berbasis media realia menggunakan lembar observasi aktivitas guru & siswa selama proses pembelajaran. Peneliti mengamati setiap proses pembelajaran dari awal sampai akhir kegiatan di dalam kelas selama pembelajaran IPA berlangsung.

4. Refleksi (*Reflect*)

Refleksi dalam penelitian ini adalah menganalisis hasil observasi yang dilakukan guru, peneliti dan observer. Analisis hasil observasi dilakukan oleh peneliti dan guru dengan cara diskusi serta berkoordinasi agar hasil yang diperoleh tidak bersifat subjektif. Hasil diskusi digunakan untuk mengetahui kekurangan dan/atau ketidakberhasilan pada saat tindakan untuk meningkatkan hasil belajar IPA pada siswa kelas V yang telah dilaksanakan.

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes, observasi, dan dokumentasi. Teknik tes dalam proses pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan setiap selesai pembelajaran pada setiap siklus. Setiap pertemuan akhir siklus diadakan tes formatif dengan menggunakan soal pilihan ganda dengan empat alternatif jawaban yang dibuat oleh peneliti dengan panduan kisi-kisi. Kemudian hasil tes tersebut diakumulasikan setiap siklus, sehingga menjadi nilai tes formatif pada siklus I dan siklus II. Observasi digunakan untuk mengamati kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru atau siswa sesuai dengan langkah-langkah metode *discovery* berbasis media realia. Dokumentasi digunakan untuk

mengetahui data atau informasi mengenai berlangsungnya proses pembelajaran IPA dengan menggunakan metode *discovery* berbasis media realia.

Data yang dicari dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa kelas V pada muatan IPA pada Kompetensi dasar (KD) 3.7 yang ada di tema 7. Berdasarkan indikator tersebut peneliti bersama guru melaksanakan penilaian dengan menggunakan penskoran dengan kriteria keberhasilan yaitu yaitu ≥ 76 .

Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian tindakan kelas ini adalah untuk memperoleh bukti kepastian terjadinya perbaikan, peningkatan atau perubahan dalam pembelajaran IPA. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis data deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Analisis data mengacu pada hasil tes objektif siswa berupa nilai. Data kuantitatif yang berupa nilai dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan menentukan ketuntasan siswa yaitu rerata nilai kelas siswa kelas V SD Negeri 6 Minomartani sudah mencapai kriteria keberhasilan ≥ 76 . Data hasil observasi aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran IPA dengan metode *discovery* berbasis media realia dianalisis secara deskriptif kualitatif sehingga diperoleh data mengenai aktivitas dalam pembelajaran.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, setiap siklus terdiri dari dua pertemuan. Siklus I membahas kompetensi dasar menganalisis pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan wujud benda dalam

kehidupan sehari-hari berupa membeku, mencair, menguap, dan mengembun. Siklus II membahas kompetensi dasar menganalisis pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari berupa menyublim dan mengkristal.

Siklus I dilaksanakan pada Kamis, 4 April dan Kamis tanggal 28 Februari 2019. Siklus II dilaksanakan pada hari Jum'at, 5 April.

Tahap pra tindakan dilakukan untuk memperoleh data awal mengenai hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Data pra siklus hasil belajar diperoleh dengan mengujikan soal *posttest*. Hasil observasi data awal menunjukkan bahwa siswa mengalami masalah yaitu hasil belajar kognitif yang rendah pada mata pelajaran IPA. Data pra tindakan siswa kelas IV SD Negeri 6 Minomartani sebelum diberikan tindakan menggunakan metode *discovery* berbasis media realia disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil Belajar Siswa Pra Siklus

Jumlah	1385
Rerata	49,46
Nilai Tertinggi	80
Nilai Terendah	20
≥ 76	1
< 76	27
Capaian Siswa ≥ 76	3,57%
Capaian Siswa < 76	96,43%

Berdasarkan tabel 1 tersebut, dapat diketahui bahwa nilai rerata kelas hasil belajar siswa 49,46 (kategori kurang baik). Dapat diketahui bahwa hasil belajar yang dicapai siswa kelas V SD Negeri 6 Minomartani belum mencapai keberhasilan yang diharapkan. Oleh karena itu, hal ini yang membuat peneliti melakukan tindakan dalam upaya meningkatkan

hasil belajar IPA siswa kelas V SD Negeri Minomartani melalui penerapan metode *discovery* berbasis media realia. Agar dapat lebih jelas dapat dilihat pada tabel berikut berikut ini.

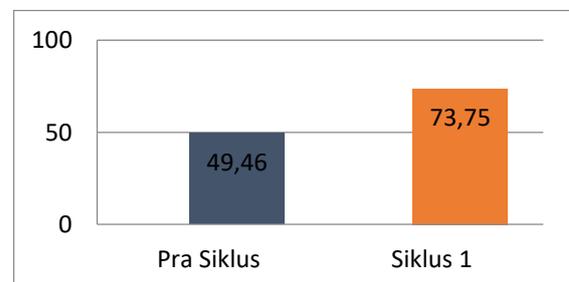
Setelah dilaksanakan tindakan penelitian diperoleh hasil yaitu pada setiap siklus yang dilaksanakan terdapat peningkatan hasil belajar rerata nilai kelas siswa dalam pembelajaran IPA menggunakan metode *discovery* berbasis media realia.

Data hasil belajar belajar siswa dalam siklus I dapat dilihat di bawah ini.

Tabel 2. Hasil Belajar Siswa Siklus I

Jumlah	2065
Rerata	73,75
Nilai Tertinggi	100
Nilai Terendah	45
≥ 76	10
< 76	18
Capaian Siswa ≥ 76	35,7 %
Capaian Siswa < 76	64,3 %

Berdasarkan tabel tersebut diperoleh rerata hasil belajar IPA 73,75 (kategori baik). Adapun perkembangan nilai hasil belajar siswa pra siklus dan siklus I dapat dilihat pada diagram di bawah ini.



Gambar 1. Diagram Batang Perbandingan Rerata Hasil Belajar Pra Siklus dan Siklus I

Peneliti dan guru kemudian melakukan refleksi dan upaya perbaikan untuk penelitian siklus II agar kendala dan permasalahan di

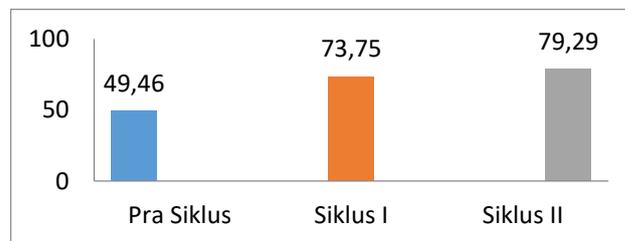
siklus I dapat diperbaiki. Beberapa hal yang di refleksi diantaranya yaitu merangsang siswa agar melakukan kerja sama antar tim dengan baik, memberikan pertanyaan sesuai materi terkait, memperjelas langkah percobaan, memberikan penguatan kepada siswa agar berani untuk bertanya, dan memberikan pertanyaan terkait percobaan

Perbaikan-perbaikan tersebut dilakukan agar pembelajaran dapat berjalan dengan optimal sehingga muatan IPA dapat tersampaikan dengan baik dan dapat mudah dipahami oleh siswa. Setelah dilaksanakan siklus II dengan berdasarkan perbaikan dari pelaksanaan siklus I, diperoleh hasil bahwa pelaksanaan metode *discovery* berbasis media realia sudah berjalan dengan baik sesuai dengan langkah-langkah yang telah disusun. Selain itu, juga diperoleh data bahwa hasil belajar siswa pada siklus II mengalami peningkatan. Data hasil belajar siswa siklus II dapat dilihat di bawah ini.

Tabel 2. Hasil Belajar Siswa Siklus II

Jumlah	2220
Rerata	79,29
Nila Tertinggi	95
Nila Terendah	60
≥ 76	16
< 76	12
Capaian Siswa ≥ 76	57,3%
Capaian Siswa < 76	42,8%

Berdasarkan tabel tersebut diperoleh rerata hasil belajar IPA 79,29 (kategori baik). Adapun perkembangan nilai hasil belajar siswa pra siklus dan siklus II dapat dilihat pada diagram berikut.



Gambar 2. Diagram Batang Perbandingan Rerata Hasil Belajar Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan diagram di atas menunjukkan bahwa rerata nilai kelas siswa meningkat dari pra siklus ke siklus I dan meningkat pada siklus II. Rerata nilai kelas siswa pra siklus adalah 49,46, sementara rerata nilai kelas siswa pada siklus I adalah 73,75, meningkat lagi pada siklus II menjadi 79,29.

Data hasil belajar tersebut menunjukkan bahwa hasil yang diperoleh sudah memenuhi kriteria keberhasilan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu apabila rerata nilai kelas siswa ≥ 76 (kategori baik).

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa penerapan metode *discovery* berbasis media realia dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas V SD Negeri 6 Minomartani. Hal ini dibuktikan dengan antusias siswa saat mengikuti pembelajaran. Peningkatan hasil belajar IPA terjadi karena pembelajaran yang menerapkan metode *discovery* berbasis media realia.

Hasil penelitian pada pra siklus menunjukkan rerata nilai kelas siswa 49,46. Pada siklus I, pembelajaran menerapkan metode *discovery* berbasis media realia dengan kegiatan awal apersepsi kegiatan inti melakukan temuan melalui kegiatan percobaan

dan kegiatan akhir menyimpulkan percobaan berdasarkan hasil temuan siswa, siklus I menunjukkan bahwa rerata nilai kelas siswa baru mencapai 73,75 sehingga masih belum dapat mencapai kriteria keberhasilan penelitian. Pada siklus II, dilakukan perbaikan dari kekurangan siklus I. Perbaikan tersebut berupa merangsang siswa agar melakukan kerja sama antar tim dengan baik, memberikan pertanyaan sesuai materi terkait, memperjelas langkah percobaan, memberikan penguatan kepada siswa agar berani untuk bertanya, dan memberikan pertanyaan terkait percobaan. Rerata nilai siswa pada siklus II meningkat menjadi 79,29.

Saran

Penerapan metode *discovery* berbasis media realia dalam pembelajaran IPA dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 6 Minomartani. Hal tersebut dapat dilihat pada peningkatan nilai rerata kelas siswa mulai dari pra siklus, siklus I dan siklus II.

DAFTAR PUSTAKA

- Anitah, Sri. 2009. *Teknologi Pembelajaran*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Hanafiah, Nanang dan Suhana, Cucu. 2010. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: Refika Aditama.
- Moedjiono, Dimiyati Moh. 1993. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Nugroho, Anggit Bagus. 2013. "Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Melalui Metode Pembelajaran *Discovery* Terbimbing Pada Siswa Kelas V SDN Condongcatur Yogyakarta". *Skripsi*. Universitas Negeri Yogyakarta.

Rahadi, Aristo. 2003. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.