

**PENGARUH PENGGUNAAN METODE *DISCOVERY* BERBASIS MEDIA
REALITA TERHADAP HASIL BELAJAR IPA MURID KELAS IV
MI GUPPI BOLONG KECAMATAN BARAKA
KABUPATEN ENREKANG**



SKRIPSI

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Makassar*

**HASMIATI
10540 8405 13**

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

2017



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi atas nama **HASMIATI**, NIM **10540 8405 13** diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 176/Tahun 1439 H/2017 M, tanggal 09 Rabiul Awal 1439 H/28 November 2017 M, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar S1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada hari Jumat tanggal 08 Desember 2017.

Makassar, 19 Rabiul Awal 1439 H
08 Desember 2017 M

Panitia Ujian :

1. Pengawas Umum : **Dr. H. Abdul Rahman Rahim, S.E., M.M.** (.....)
2. Ketua : **Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.** (.....)
3. Sekretaris : **Dr. Khaeruddin, S.Pd., M.Pd.** (.....)
4. Dosen Penguji : 1. **Dr. Khaeruddin, S.Pd., M.Pd.** (.....)
2. **Nurlina, S.Si., M.Pd.** (.....)
3. **Hilmi Hambali, S.Pd., M.Kes.** (.....)
4. **Dr. Evi Ristiana, S.Pd., M.Pd.** (.....)

Disahkan Oleh :
Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar
Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.
NBM: 260 934



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama Mahasiswa : **HASMIATI**
 NIM : 10540 8405 13
 Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar S1
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah
 Makassar
 Dengan Judul : **Pengaruh Penggunaan Metode *Discovery* Berbasis Media
 Realita terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV MI
 Guppi Bolong Kecamatan Baraka Kabupaten Enrekang**

Setelah diperiksa dan diteliti ulang, Skripsi ini telah diujikan di hadapan Tim
 Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah
 Makassar.

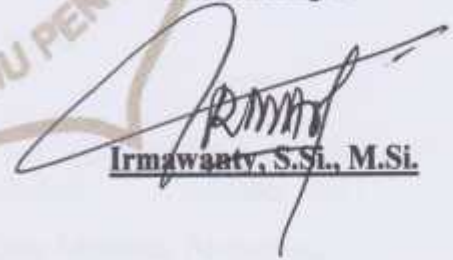
Makassar, Desember 2017

Disetujui Oleh :

Pembimbing I

Pembimbing II


Nurlina, S.Si., M.Pd.


Irmawanty, S.Si., M.Si.

Mengetahui,


 Dekan FKIP
 Universitas Muhammadiyah Makassar
Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.
 NBM. 860 934


 Ketua Prodi PGSD
 Universitas Muhammadiyah Makassar
Soliasyah, S.Pd., M.A., Ph.D.
 NBM : 970 635



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Kantor: Jl. Sultan Alauddin No. 259, Telp. (0411)-866132, Fax. (0411)-860132

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : HASMIATI

NIM : 10540 8405 13

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul Skripsi : **Pengaruh Penggunaan Metode *Discovery* Berbasis
Media Realita Terdap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas
IV MI GUPPI Bolong Kec. Baraka Kab. Enrekang**

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya ajukan didepan TIM Penguji adalah hasil karya saya sendiri dan bukan hasil ciptaan orang lain atau dibuatkan oleh siapapun.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dan saya bersedia menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, Desember 2017

Yang Membuat Pernyataan

HASMIATI



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Kantor: Jl. Sultan Alauddin No. 259, Telp. (0411)-866132, Fax. (0411)-860132

SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : HASMIATI

NIM : 10540 8405 13

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut:

1. Mulai dari penyusunan proposal sampai selesai penyusunan skripsi ini, saya akan menyusun sendiri skripsi saya (tidak dibuatkan oleh siapapun).
2. Dalam menyusun skripsi, saya akan selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing yang telah ditetapkan oleh pemimpin fakultas.
3. Saya tidak akan melakukan penjiplakkan (plagiat) dalam penyusunan skripsi.
4. Apabila saya melanggar perjanjian seperti pada butir 1, 2, dan 3, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, Desember 2017

Yang Membuat Perjanjian

HASMIATI

MOTO

**Jadilah diri sendiri,
carilah jati diri, dan
dapatkan hidup yang mandiri.**

(Hasmiati, 2017)

**Kuperuntukkan karya ini kepada kedua
orang tua tercinta, saudara-saudaraku,
serta orang-orang yang selalu mencintai
dan menyayangiku yang senantiasa
membantu dan mengarahkan dengan
penuh keikhlasan.**

Semoga Allah SWT Membalas Budi Baik Mereka. Amin.

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah segala puji bagi Allah SWT, Tuhan semesta alam. Allah yang paling agung untuk membuka jalan bagi setiap maksud kita, Allah yang paling suci untuk menjadi energi bagi petunjuk hidup dan kesuksesan kita. Tiada daya dan kekuatan kecuali dengan bimbingan dari-Nya sehingga skripsi dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Metode *Discovery* Brbasis Media Realita Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV MI GUPPI Bolong Kecamatan Baraka Kabupaten Enrekang”** dapat diselesaikan.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan akademik guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Muhammadiyah Makassar. Beragam kendala dan hambatan yang dilalui oleh penulis dalam penyusunan skripsi ini, namun berkat usaha yang optimal dan dukungan berbagai pihak hingga akhirnya penulis dapat melewati rintangan tersebut.

Penulis haturkan terima kasih yang tak terhingga kepada kedua orang tua, ayahanda Medi dan ibunda Diana yang telah berdoa, berjuang, rela berkorban tanpa pamrih dalam mengasuh, membesarkan, mendidik, dan membiayai penulis dalam proses pencarian ilmu.

Penulis juga mengucapkan terima kasih dan penghargaan kepada Nurlina S.Si.,M.Pd., Pembimbing I dan Irmawanty, S.Si.,M.Si., Pembimbing II, yang

telah meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan, arahan serta motivasi sejak awal penyusunan proposal hingga selesainya skripsi ini.

Penulis juga hanturkan rasa hormat dan ucapan terima kasih kepada Dr. H. Abdul Rahman Rahim, S.E.,M.M., Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar, Erwin Akib, S.Pd., Ph.D., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, Sulfasyah, MA., Ph.D., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, Andi Baetal Muqaddas S.Pd.,M.sn Penasehat Akademik yang senantiasa memberikan masukan dan bimbingan selama proses perkuliahan, Bapak-bapak dan Ibu-ibu Dosen Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah ikhlas mentransfer ilmunya kepada penulis, serta seluruh staf Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah memberikan bantuan dan motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan studi.

Ucapan terima kasih juga kepada Ismail Mulias, S. Pd. I, Kepala sekolah MI GUPPI Bolong, Jusman, S. Pd., Guru kelas IV MI GUPPI Bolong, dan Bapak/Ibu Guru serta seluruh staf MI GUPPI Bolong atas segala bimbingan, kerjasama, dan bantuannya selama penulis mengadakan penelitian. Tidak lupa pula penulis mengucapkan terima kasih kepada Siswa-siswi MI GUPPI Bolong khususnya Kelas IV atas kerjasama, motivasi serta semangatnya dalam mengikuti proses pembelajaran.

Kepada rekan seperjuangan Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Angkatan 2013 terkhusus Kelas A Universitas Muhammadiyah Makassar, terima kasih atas solidaritas yang diberikan selama menjalani perkuliahan, semoga keakraban dan kebersamaan kita tidak berakhir sampai disini. Ucapan terima

kasih pula kepada seluruh keluarga dan sahabat-sahabatku yang setia dan tulus mengorbankan waktu, tenaga, materi, doa, dukungan dan masukan kepada penulis demi terselesainya skripsi ini, serta semua pihak yang telah memberikan bantuan yang tidak sempat disebutkan satu persatu, semoga segala bantuan dan pengorbanannya bernilai ibadah dan mendapat imbalan dari-Nya.

Akhirnya dengan segala kerendahan hati, penulis senantiasa mengharapkan kritikan dan saran dari berbagai pihak, selama saran dan kritikan tersebut sifatnya membangun karena penulis yakin bahwa suatu persoalan tidak akan berarti sama sekali tanpa adanya kritikan. Mudah-mudahan dapat memberi manfaat bagi para pembaca, terutama bagi diri pribadi penulis. Aamiin.

Makassar, Agustus 2017

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iii
SURAT PERNYATAAN.....	iv
SURAT PERJANJIAN	v
MOTO DAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS	
A. Kajian Pustaka	8
1. Hakikat metode <i>discovery</i> (Penemuan).....	8
a. Pengertian metode	8
b. Pengertian <i>discovery</i>	8
c. Macam-macam metode <i>discovery</i>	10
d. Langkah-langkah pembelajaran metode <i>guided discovery</i>	11
e. Fungsi dan metode <i>discovery</i>	13

f. Keunggulan dan kelemahan metode <i>discovery</i>	14
2. Hakikat media realita (Benda nyata)	15
a. Pengertian media pembelajaran	15
b. Jenis-jenis media pembelajaran	16
c. Manfaat media pembelajaran	17
d. Pengertian media realita (benda nyata)	18
e. Manfaat media realita	19
f. Kelebihan dan keterbatasan penggunaan media realita	20
3. Hakikat hasil belajar IPA	22
a. Pengertian belajar	22
b. Pengertian hasil belajar	22
c. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar	23
d. Pengertian ilmu pengetahuan alam (IPA)	26
e. Tujuan pembelajarn IPA	26
4. Hasil penelitian yang relevan	37
B. Kerangka Pikir	29
C. Hopotesis	31
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Rancangan Penelitian	32
B. Populasi dan Sampel	33
C. Defenisi Operasional Variabel	34
D. Instrumen Penelitian.....	35
E. Teknik Pengumpulan Data.....	35
F. Teknik Analisis Data.....	36

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil penelitian.....	41
B. Pembahasan	47

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

C. Simpulan	51
D. Saran	52

**DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN-LAMPIRAN
RIWAYAT HIDUP**

DAFTAR TABEL

Tabel

3.1. Populasi Penelitian.....	33
3.2. Standar Ketuntasan Hasil Belajar IPA	37
4.1. Deskripsi Skor Hasil (<i>Pre-test</i>) Murid Kelas IV MI GUPPI Bolong	42
4.2. Distribusi Frekuensi Dan Presentase Skor <i>Pre-test</i>	42
4.3. Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar IPA <i>Pre-Test</i>	43
4.4. Deskripsi Skor Hasil (<i>Post-test</i>) Murid Kelas IV MI GUPPI Bolong	44
4.5. Distribusi Frekuensi Dan Presentase Skor <i>post-tes</i>	44
4.6. Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar IPA <i>Post-test</i>	45

DAFTAR LAMPIRAN

Absen Siswa Kelas IV.....	Lampiran 1
Nilai <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i>	Lampiran 2
Perhitungan Mean	Lampiran 3
Aktivitas Siswa	Lampiran 4
Tabel. Analisis Skor <i>Pre-Test</i> Dan <i>Post-Test</i>	Lampiran 5
Soal <i>Pre-Test</i> Dan <i>Post-Test</i>	Lampiran 6
Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (Rpp).....	Lampiran 7
Persuratan.....	Lampiran 8
Dokumentasi	Lampiran 9

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan harus berorientasi ke masa depan dan harus memikirkan apa yang akan dihadapi siswa di waktu yang akan datang. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Buchori (2001) bahwa, “Pendidikan yang baik adalah pendidikan yang tidak hanya mempersiapkan para siswanya untuk sesuatu profesi atau jabatan, tetapi untuk menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapinya dalam kehidupan sehari-hari”.

Perkembangan pendidikan sekarang ini dalam pelaksanaannya juga telah mengalami perubahan yang cukup pesat tetapi karena tidak ditunjang dengan pembelajaran yang inovatif mengakibatkan materi yang disampaikan menjadi sukar diterima oleh siswa yang berakibat hasil evaluasi belajar tidak sesuai dengan apa yang diharapkan. Ini semua dikarenakan kesulitan para siswa dalam memahami materi, serta tidak adanya usaha dari siswa dalam mencari dan menemukan pemecahan masalah yang dihadapinya. Di samping itu penanaman konsep yang diberikan oleh guru masih kurang karena pembelajaran yang dilaksanakan masih menggunakan pembelajaran langsung, sehingga suasana kelas menjadi cenderung *teacher centered* dan siswa pasif dalam pembelajaran.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) atau sekarang yang lebih dikenal dengan “sains” merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang ada di sekolah dasar yang mempunyai peranan penting dalam kehidupan sehari-hari, karena IPA dapat melatih siswa untuk berfikir logis, rasional, kritis dan kreatif atau berpikir secara ilmiah. Dalam pembelajaran IPA, diperlukan keterampilan proses dari siswa

untuk menemukan sejumlah konsep-konsep yang dipelajari, sehingga peran aktif dari siswa sangat dibutuhkan. Oleh karena itu, dalam mengajar seorang guru harus menggunakan metode dan media yang tepat guna menumbuhkan minat belajar dan menciptakan pembelajaran IPA yang aktif dan menyenangkan bagi siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran berupa hasil belajar yang baik.

Saat ini masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep dari mata pelajaran IPA, hal ini disebabkan karena kebanyakan seorang guru masih menggunakan pembelajaran langsung, serta masih kurangnya pembelajaran yang inovatif dengan memberi kesempatan serta kebebasan kepada siswa untuk berpikir dan berkembang secara mandiri melalui penemuan dan proses berpikirnya sendiri sehingga dapat menumbuhkan keaktifan dan minat belajar siswa.

Berdasarkan observasi yang peneliti laksanakan di MI GUPPI Bolong Kecamatan Baraka Kabupaten Enrekang, masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep dari mata pelajaran IPA. Hal ini dapat dilihat dari nilai ulangan akhir semester gasal pada mata pelajaran IPA tahun ajaran 2016/2017 di MI GUPPI Bolong Kecamatan Baraka Kabupaten Enrekang menunjukkan dari 18 siswa, terdapat 7 siswa (46,87%) memiliki nilai di atas KKM (70) dan 11 siswa (53,12%) memiliki nilai di bawah KKM (70). Hal tersebut disebabkan karena pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru masih menggunakan pembelajaran langsung. Apabila kondisi seperti ini dibiarkan terus maka akibatnya siswa cenderung pasif dalam pembelajaran, pembelajaran di kelas menjadi kurang efektif dan juga mengakibatkan rendahnya nilai yang diperoleh siswa.

Salah satu metode pembelajaran yang cocok guna menumbuhkan pembelajaran IPA yang aktif adalah menggunakan metode *discovery* (penemuan) berbasis media realita (benda nyata). Metode ini memungkinkan siswa terlibat secara aktif dalam mengikuti proses belajar mengajar khususnya pada mata pelajaran IPA. Illahi, (2012:33) mengatakan bahwa “*Discovery* merupakan salah satu metode yang memungkinkan para anak didik terlibat langsung dalam kegiatan belajar-mengajar, sehingga mampu menggunakan proses mentalnya untuk menemukan suatu konsep atau teori yang dipelajari”

Alasan peneliti memadukan metode *discovery* dengan media realita (benda nyata) dalam pembelajaran karena metode *discovery* merupakan metode untuk “menemukan” bukan hanya sekedar “menyelidiki”. “Menyelidiki” merupakan bagian dari “menemukan” yang dapat dilaksanakan dengan menggunakan percobaan atau tanpa menggunakan percobaan. Kegiatan “menemukan” tidak mungkin terlaksana hanya dengan membayangkan atau menyelidiki suatu hal tersebut, tetapi perlu adanya tindakan yang nyata untuk melakukan pengamatan dan percobaan untuk menemukan suatu hal tertentu, sehingga diperlukan alat bantu yang benar-benar ada dan nyata untuk menunjang penemuan-penemuan tersebut. Hal ini sesuai dengan kegiatan “menemukan” dalam pembelajaran IPA pokok bahasan Bagian-baian lidah dan fungsinya, yakni digunakannya media realita (benda nyata) sebagai alat bantu guna menunjang siswa dalam kegiatan penemuan suatu konsep, prinsip atau hal-hal tertentu dalam pembelajaran IPA di SD.

Perpaduan antara metode *discovery* dan media realita dalam pembelajaran IPA tersebut diharapkan dapat berpengaruh positif terhadap semangat belajar,

serta membangkitkan keinginan dan minat belajar siswa, sehingga siswa mendapatkan pembelajaran bermakna yang membekas di ingatan mereka karena telah turut serta aktif menemukan suatu konsep, prinsip atau hal-hal lain dalam pembelajaran IPA. Agar nantinya dominasi guru dalam pembelajaran (*teacher centered*) cenderung akan hilang dan guru hanya akan menjadi seorang media fasilitator di kelas dalam pembelajaran yang berpusat pada siswa.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti bermaksud mengadakan penelitian dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Metode *Discovery* Berbasis Media Realita Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV MI GUPPI Bolong Kecamatan Baraka Kabupaten Enrekang”**

B. Rumusan Masalah

Dengan berpedoman pada latar belakang masalah, dapat peneliti rumuskan permasalahan penelitian, yaitu ”Adakah pengaruh dalam penggunaan metode *discovery* (penemuan) berbasis media realita (benda nyata) terhadap hasil belajar IPA siswa Kelas IV MI GUPPI Bolong Kecamatan Baraka Kabupaten Enrekang?”.

C. Tujuan Penelitian

Berdasar perumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan metode *Discovery* (penemuan) berbasis media realita (benda nyata) terhadap hasil belajar IPA pada siswa kelas IV MI GUPPI Bolong Kecamatan Baraka Kabupaten Enrekang.

D. Manfaat Penelitian

Kegiatan penelitian dapat dibagi dalam dua sifat yaitu kegiatan yang bersifat teoritis dan praktis. Kegiatan yang bersifat teoritis adalah kegiatan yang berhubungan dengan ilmu pengetahuan secara teori, sedangkan kegiatan praktis adalah untuk memecahkan masalah aktual yang dihadapi. Manfaat penelitian adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai berikut:

- a. Sebagai masukan, wawasan, dan menjadi inovasi dalam pembelajaran untuk meningkatkan mutu pendidikan melalui proses pembelajaran yang aktif, khususnya siswa kelas IV sekolah dasar.
- b. Sebagai acuan untuk penelitian lebih lanjut yang berhubungan dengan hal yang sama.
- c. Memberikan sumbangan terhadap peningkatan mutu pendidikan melalui proses belajar mengajar yang efektif di sekolah untuk menyiapkan sumber daya manusia (SDM) yang unggul, berkualitas, dan berdaya saing.

2. Manfaat praktis

a. Bagi Siswa

1. Meningkatkan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran IPA.
2. Memudahkan siswa dalam memahami konsep yang diberikan oleh guru, khususnya mata pelajaran IPA.

3. Meningkatkan daya ingat siswa karena telah mendapat pengalaman belajar langsung yang menarik dan berkesan.
- b. Bagi Guru
1. Menjadi acuan dalam menerapkan pembelajaran yang aktif, efektif dan menyenangkan, khususnya mata pelajaran IPA di sekolah dasar
 2. Meningkatnya wawasan guru mengenai penggunaan metode *Discovery* (penemuan) dalam pembelajaran.
- c. Bagi Sekolah
1. Meningkatkan mutu pendidikan khususnya mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).
 2. Mendorong guru lain untuk aktif melaksanakan pembelajaran yang inovatif.
- d. Bagi Peneliti
1. Menambah wawasan mengenai penggunaan metode dan media yang tepat dalam proses pembelajaran.
 2. Mengetahui seberapa besar pengaruh metode *guided discovery* (penemuan terbimbing) berbasis media realita (benda nyata) terhadap hasil belajar yang dicapai siswa
 3. Memperoleh bukti ada atau tidaknya pengaruh metode *Discovery* (penemuan) berbasis media realita (benda nyata) terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV MI GUPPI Bolong Kecamatan Baraka Kabupaten Enrekang.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS

A. Kajian Pustaka

1. Hakikat Metode *Discovery* (Penemuan)

a. Pengertian Metode

Secara umum metode adalah cara atau proses yang dilakukan untuk melakukan suatu hal dengan menggunakan fakta dan konsep yang terdiri dari beberapa langkah dan tersusun secara sistematis untuk mencapai tujuan atau kegiatan tertentu

Pengertian Metode Anitah S. (2009:45) mendefinisikan bahwa “Metode pembelajaran adalah cara yang digunakan untuk penyampaian pelajaran”. Sedangkan Hamdani (2011: 80) mengatakan, “Metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang digunakan oleh guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pengajaran”.

Dari berbagai pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa metode mengajar adalah cara yang digunakan untuk menyampaikan bahan pelajaran kepada siswa yang berisi prosedur baku sehingga dapat menumbuhkan minat dan dapat mendorong siswa untuk antusias dalam proses belajar mengajar.

b. Pengertian *Discovery* (Penemuan)

Apabila ditinjau dari asal katanya, *discovery* berasal dari kata *discover* yang berarti menemukan, sedangkan *discovery* adalah penemuan. Illahi M.T (2012:33), mengatakan bahwa “*Discovery* merupakan salah satu metode yang memungkinkan para anak didik terlibat langsung dalam kegiatan belajar-

mengajar, sehingga mampu menggunakan proses mentalnya untuk menemukan suatu konsep atau teori yang dipelajari”.

Sedangkan Hamdani (2011:184) berpendapat, “*Discovery* (penemuan) adalah proses mental ketika siswa mengasimilasikan suatu konsep atau suatu prinsip. Adapun proses mental, misalnya mengamati, menjelaskan, mengelompokkan, membuat kesimpulan, dan sebagainya. Konsep, misalnya bundar, segitiga, demokrasi, energi, dan sebagainya. Sedangkan prinsip, misalnya setiap logam apabila dipanaskan memuai”.

Metode *discovery* dalam pembelajaran dapat lebih membiasakan kepada anak untuk membuktikan sesuatu mengenai materi pelajaran yang sudah dipelajari. Membuktikan dengan penemuan sendiri oleh siswa dibimbing oleh guru, penemuan tersebut kemudian dianalisis oleh para siswa bersama guru menggunakan buku-buku referensi, ensiklopedia, kamus dan lainya yang berkaitan dengan materi tersebut.

Dari beberapa pengertian *discovery* menurut para ahli di atas, dapat peneliti simpulkan bahwa *discovery* merupakan suatu metode yang mendorong siswa untuk turut serta aktif dalam pembelajaran dengan menyelidiki dan menemukan sendiri suatu permasalahan untuk dipecahkan demi pengembangan pengetahuan dan ketrampilan dari siswa itu sendiri.

c. Macam-macam Metode *Discovery*

Hanafiah,N. & Suhana,C.(2009:77), menyebutkan macam-macam *discovery* sebagai berikut:

- 1) *Discovery* terpimpin atau terbimbing, yaitu pelaksanaan dilakukan atas petunjuk dari guru, dimulai dari pertanyaan inti, guru mengajukan

berbagai pertanyaan yang melacak dengan tujuan untuk mengarahkan siswa ke titik kesimpulan yang diharapkan. Selanjutnya siswa melakukan percobaan untuk membuktikan pendapat yang dikemukakannya.

- 2) *Discovery* bebas, yaitu siswa melakukan penyelidikan bebas sebagaimana seorang ilmuwan, antara lain masalah dirumuskan sendiri, penyelidikan dilakukan sendiri, dan kesimpulan diperoleh sendiri.
- 3) *Discovery* bebas yang dimodifikasi, yaitu masalah diajukan guru didasarkan teori yang sudah dipahami siswa. Tujuannya untuk melakukan penyelidikan dalam rangka membuktikan kebenarannya.

Sedangkan Anitah S. (2009:55) juga membagi *discovery* menjadi 3, antara lain:

- 1) *Discovery* terbimbing (*guided discovery*) yaitu *discovery* yang dilaksanakan dengan bimbingan cermat dari guru.
- 2) *Discovery* dengan bimbingan yang dimodifikasi (*modified discovery*), maksudnya *discovery* dengan bimbingan moderat.
- 3) *Discovery* terbuka (*open discovery*), yaitu *discovery* yang dilaksanakan dengan begitu saja atau member kesempatan kepada siswa untuk melakukan strategi sendiri.

d. Langkah-langkah Pembelajaran Metode *Guided Discovery*

Menurut Hamdani (2011:185), langkah-langkah penggunaan metode *guided discovery* (penemuan terbimbing) adalah sebagai berikut :

- 1) Adanya problema yang akan dipecahkan, yang dinyatakan dengan pernyataan atau pertanyaan.
- 2) Jelas tingkat atau kelasnya (dinyatakan dengan jelas tingkat siswa yang

akan diberi pelajaran, misalnya SD Kelas IV)

- 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 memengaruhi hasil, terutama penyelidikan yang mengalami kegagalan atau tidak berjalan sebagaimana harusnya.

Berdasar pendapat dari ahli di atas, dapat peneliti simpulkan bahwa langkah-langkah pelaksanaan *guided discovery* adalah sebagai berikut:

- 1) *Mengidentifikasi* kebutuhan siswa dan seleksi bahan konsep atau masalah yang akan dipelajari
- 2) *Mengecek* pemahaman siswa terhadap masalah yang akan diselidiki atau ditemukan.
- 3) *Mempersiapkan setting* kelas, alat dan bahan atau fasilitas yang nantinya dibutuhkan serta menentukan peran masing-masing siswa dalam pelaksanaan *guided discovery* (penemuan terbimbing).

- 4) *Pengarahan* sebelum siswa melaksanakan kegiatan *guided discovery* melalui diskusi.
- 5) *Memberi kesempatan* kepada siswa untuk melaksanakan kegiatan penemuan berupa penyelidikan atau percobaan untuk menemukan konsep atau prinsip yang telah ditetapkan.
- 6) *Merangsang* terjadinya dialog interaktif antarsiswa melalui pertanyaan-pertanyaan yang bersifat terbuka yang mengarah pada kegiatan yang dilakukan siswa.
- 7) *Penjelasan* guru tentang hal-hal yang sulit dan faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil, terutama penyelidikan yang mengalami kegagalan atau tidak berjalan sebagaimana harusnya.
- 8) *Memberi penguatan* kepada siswa untuk giat dalam melakukan penemuan.
- 9) *Memfasilitasi* siswa dalam merumuskan prinsip-prinsip dan generalisasi atas hasil temuannya.

e. Fungsi dan Metode *Discovery*

Ada beberapa fungsi metode *discovery* menurut Hanafiah,N. & Suhana,C. (2009:78), antara lain:

- 1) Membangun komitmen (*commitment building*) di kalangan siswa untuk belajar, yang diwujudkan dengan keterlibatan, kesungguhan, dan loyalitas terhadap mencari dan menemukan sesuatu dalam proses pembelajaran.
- 2) Membangun sikap aktif, kreatif, dan inovatif dalam proses pembelajaran dalam rangka mencapai tujuan pengajaran.
- 3) Membangun sikap percaya diri (*self confidence*) dan terbuka (*opness*) terhadap hasil temuannya.

Menurut Illahi M.T. (2012:47), tujuan penggunaan metode *discovery* dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Untuk mengembangkan kreativitas.
- 2) Untuk mendapat pengalaman langsung dalam belajar.
- 3) Untuk mengembangkan kemampuan berpikir rasional dan kritis.
- 4) Untuk meningkatkan keaktifan anak didik dalam proses pembelajaran.
- 5) Untuk mendapat inovasi dalam proses pembelajaran.

Berdasar uraian dari para ahli di atas, dapat peneliti simpulkan bahwa tujuan utama dari metode *discovery* adalah melibatkan siswa dalam pembelajaran guna mengembangkan keaktifan dan kreatifitas anak untuk menemukan suatu hal dalam proses pembelajaran, sehingga siswa dapat percaya diri karena telah berinovasi dalam pembelajaran dan telah mendapatkan pengalaman langsung dalam belajar.

f. Keunggulan dan Kelemahan Metode *Discovery*

Menurut N.K, Roestiyah (2008:21-20), keunggulan metode *discovery* adalah sebagai berikut:

- 1) Teknik ini mampu membantu mengembangkan, memperbanyak kesiapan, serta penguasaan ketrampilan dalam proses kognitif/pengenalan siswa.
- 2) Siswa memperoleh pengetahuan yang bersifat sangat pribadi/individual sehingga dapat kokoh/mendalam tertinggal dalam jiwa siswa tersebut.
- 3) Dapat meningkatkan kegairahan belajar para siswa.
- 4) Teknik ini mampu memberikan kesempatan kepada siswa untuk berkembang dan maju sesuai dengan kemampuannya masing- masing.
- 5) Mampu mengarahkan cara belajar siswa, sehingga lebih memiliki motivasi

yang kuat untuk belajar lebih giat.

- 6) Membantu siswa untuk memperkuat dan menambah kepercayaan diri sendiri dengan proses penemuan sendiri.
- 7) Strategi ini berpusat pada siswa tidak pada guru. Guru hanya sebagai teman belajar saja, membantu bila diperlukan.

Sedangkan kelemahannya adalah sebagai berikut:

- 1) Pada siswa harus ada kesiapan dan kematangan mental untuk cara belajar ini. Siswa harus berani dan berkeinginan untuk mengetahui keadaan sekitarnya dengan baik.
- 2) Bila kelas terlalu besar penggunaan teknik ini akan kurang berhasil.
- 3) Bagi guru dan siswa yang sudah biasa dengan perencanaan dan pengajaran tradisional mungkin akan sangat kecewa bila diganti dengan teknik penemuan.
- 4) Dengan teknik ini ada yang berpendapat bahwa proses mental ini terlalu mementingkan proses pengertian saja, kurang memperhatikan perkembangan/ pembentukan sikap dan ketrampilan bagi siswa.
- 5) Teknik ini mungkin tidak memberikan kesempatan berpikir secara kreatif

2. Hakikat Media Realita (benda nyata)

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media adalah salah satu hal yang memiliki peranan sangat besar dalam proses pembelajaran dimana pembelajaran akan lebih bermakna dan tujuan pembelajaran akan tercapai jikalau guru dalam pemilihan media juga sesuai

dengan kebutuhan siswanya bukan berdasarkan kesenangan guru ataupun siswanya.

Anitah S. (2009:123) mengungkapkan bahwa, "Media dapat diartikan sebagai perantara atau penghubung antara dua pihak, yaitu antara sumber pesan dan penerima pesan atau informasi. Oleh karena itu, media pembelajaran berarti sesuatu yang mengantarkan pesan pembelajaran antara pemberi pesan kepada penerima pesan".

Sedangkan Sanaky (2009:4) mengemukakan bahwa, "Media pembelajaran adalah sarana pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran".

Berdasar pengertian media pembelajaran dari para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu macam benda yang dapat membantu maupun mendorong siswa dalam proses pembelajaran dengan tujuan agar tercapainya hasil belajar siswa baik itu guru, buku, gambar maupun benda-benda lainnya.

b. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Menurut Sanjaya (2009:172), media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa klasifikasi tergantung dari sudut mana melihatnya, antara lain:

- 1) Dilihat dari sifatnya, media dapat dibagi ke dalam:
 - a) Media *auditif*, yaitu media yang hanya dapat didengar saja, atau media yang hanya memiliki unsur suara, seperti radio dan rekaman suara.
 - b) Media *visual*, yaitu media yang hanya dapat dilihat saja, tidak

mengandung unsur suara. Yang termasuk ke dalam media ini adalah *film slide*, foto, transparansi, lukisan, gambar, dan berbagai bentuk bahan yang dicetak seperti media grafis dan lain sebagainya.

- c) Media *audiovisual*, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, berbagai ukuran film, *slide* suara, dan lain sebagainya. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan lebih menarik, sebab mengandung kedua unsur jenis media yang pertama dan kedua.
- 2) Dilihat dari kemampuan jangkauannya, media dapat pula dibagi ke dalam:
- a) Media yang memiliki daya liput yang luas dan serentak seperti radio dan televisi. Melalui media ini siswa dapat mempelajari hal-hal atau kejadian-kejadian yang aktual secara serentak tanpa harus menggunakan ruangan khusus.
 - b) Media yang mempunyai daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu seperti *film slide*, film, video, dan lain sebagainya.
- 3) Dilihat dari cara atau teknik pemakaiannya, media dapat dibagi ke dalam:
- a) Media yang diproyeksikan seperti film, *slide*, *film strip*, transparansi, dan lain sebagainya. Jenis media yang demikian memerlukan alat proyeksi khusus seperti film *projector* untuk memproyeksikan film, *slide projector* untuk memproyeksikan *film slide*, *overhead projector* (OHP) untuk memproyeksikan transparansi. Tanpa dukungan alat proyeksi semacam ini, maka media semacam ini tidak akan berfungsi apa-apa.
 - b) Media yang tidak diproyeksikan seperti gambar, foto, lukisan, radio,

dan lain sebagainya.

Dari uraian di atas, dapat peneliti simpulkan bahwa jenis-jenis media antara lain media visual/grafis, media audio, media yang diproyeksikan, media yang tidak diproyeksikan, dan media nyata.

c. Manfaat Media Pembelajaran

menurut Susilana dan Riyana (2007:9), manfaat media antara lain:

- 1) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis.
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indera.
- 3) Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar.
- 4) Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan *visual*, auditori, dan kinestetiknya.
- 5) Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran adalah sebagai sumber dan sarana penunjang pembelajaran, pembangkit minat belajar siswa, sebagai variasi dalam pembelajaran, membawa pengaruh dan memperluas pengetahuan siswa, serta mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indera dalam pembelajaran sehingga waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek dan kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan

d. Pengertian Media Realita (benda nyata)

Realita biasa juga disebut dengan realia. Anita S. (2009:25) mengatakan, “realita adalah benda yang sebenarnya dalam bentuk utuh.

Misalnya: orang, binatang, rumah, dan sebagainya”.

Sedangkan Rahadi (2003: 24). mengemukakan, “media realita adalah benda nyata yang digunakan sebagai bahan atau sumber belajar. Pemanfaatan media ini tidak harus dihadirkan secara nyata dalam ruang kelas, melainkan dapat juga dengan cara mengajak siswa melihat langsung (observasi) benda nyata tersebut ke lokasinya”.

Berdasarkan pendapat dari para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media realita adalah benda yang sebenarnya atau apa adanya (nyata) dalam bentuk utuh yang digunakan sebagai bahan atau sumber belajar, untuk cara pemanfaatannya dengan dihadirkan secara langsung dalam ruang kelas atau dapat juga dengan mengajak siswa melihat langsung benda tersebut ke lokasinya.

Dengan memanfaatkan media realita dalam proses belajar siswa akan lebih aktif mengamati, menangani (*handle*), memanipulasi, mendiskusikan, dan akhirnya dapat menjadi alat untuk meningkatkan kemauan siswa untuk menggunakan sumber-sumber belajar serupa. Dalam mata pelajaran IPA, misalnya, kegiatan pengamatan terhadap burung di kebun sekolah diharapkan dapat menyebabkan timbulnya minat siswa untuk studi terhadap burung untuk mempelajari lebih mendalam tentang burung tersebut.

Dalam penelitian ini media realita yang digunakan adalah media realita yang berupa benda-benda di sekitar kita yang dapat mendukung untuk penerapan metode *guided discovery* untuk menemukan sifat-sifat cahaya, seperti: lampu senter, lilin, kaca/benda bening, gelas, baskom air, cermin datar, kertas karton, sendok, dan lain-lain.

e. Manfaat Media Realita

Wibawa (2001:81) menyatakan bahwa, “Memanfaatkan media realita dalam proses belajar siswa akan lebih dapat mengamati, menangani (*handle*), memanipulasi, mendiskusikan, dan akhirnya dapat menjadi alat untuk meningkatkan kemauan siswa untuk menggunakan sumber-sumber belajar serupa”.

Sedangkan Rahadi (2003:25) berpendapat bahwa, “Media realita ini memiliki manfaat dapat memberikan pengalaman nyata kepada siswa”. Pemakaian media realita dalam proses pembelajaran akan dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh dan memperluas pengetahuandalam pembelajaran.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa media realita memiliki banyak manfaat dalam proses belajar siswa seperti dapat memberikan pengalaman belajar yang nyata kepada siswa, siswa akan lebih dapat mengamati, menangani (*handle*), memanipulasi, mendiskusikan, dan akhirnya dapat juga sebagai alat untuk meningkatkan kemauan siswa untuk menggunakan sumber-sumber belajar serupa.

f. Kelebihan dan Keterbatasan Penggunaan Media Realita

1) Kelebihan media realita

Rahadi (2003:25) mengatakan bahwa, “Secara teori media realita ini banyak kelebihannya, misalnya dapat memberikan pengalaman nyata kepada siswa”.

Sedangkan menurut Anderson (1987:178), beberapa kelebihan media

realita atau memakai benda sebenarnya untuk pengajaran antara lain:

- a) Dapat memberi kesempatan semaksimal mungkin pada siswa untuk melaksanakan tugas-tugas nyata, atau tugas-tugas simulasi, dan mengurangi transfer belajar.
- b) Dapat memperlihatkan seluruh atau sebagian besar rangsangan yang relevan dari lingkungan kerja, dengan biaya yang sedikit.
- c) Memberi kesempatan kepada siswa untuk mengalami dan melatih ketrampilan manipulatif mereka dengan menggunakan indera peraba.
- d) Memudahkan pengukuran penampilan siswa, bila ketangkasan fisik atau ketrampilan koordinasi diperlukan dalam pekerjaan.

2) Keterbatasan media realita

Sedangkan keterbatasan penggunaan media realita menurut Anderson (1987:188) antara lain:

- a) Seringkali dapat menimbulkan bahaya bagi siswa atau orang lain dalam lingkungan kerja.
- b) Mahal, karena biaya yang diperlukan untuk peralatan tidak sedikit, dan ada kemungkinan rusaknya alat yang digunakan.
- c) Tidak selalu dapat memberikan semua gambaran dari objek yang sebenarnya, seperti pembearan, pemotongan, dan gambar bagian demi bagian, sehingga pengajaran harus didukung dengan media lain.
- d) Seringkali sulit mendapatkan tenaga ahli untuk menangani latihan kerja; mengambil tenaga ahli dari pekerjaannya untuk melatih yang lain, dapat menurunkan produktivitasnya.

- e) Sulit untuk mengontrol hasil belajar, karena konflik-konflik yang mungkin terjadi dengan pekerjaan atau lingkungan kelas.

3. Hakikat Hasil Belajar IPA

a. Pengertian Belajar

Sadiman (2006:2) mendefinisikan bahwa “Belajar merupakan suatu proses kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak dia masih bayi hingga mati. Salah satu tanda bahwa seseorang telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya, baik perubahan yang bersifat pengetahuan dan keterampilan maupun yang menyangkut nilai dan sikap”.

Slameto (2003:2) juga mengungkapkan bahwa belajar itu merupakan suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Berdasarkan dari berbagai definisi belajar yang dikemukakan oleh para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses perubahan dalam kepribadian dan tingkah laku manusia yang berlangsung seumur hidup sebagai hasil dari pengalaman dirinya sendiri dalam interaksi dengan lingkungan sekitar.

b. Pengertian Hasil Belajar

Segala usaha yang dilakukan oleh seseorang atau siapapun tidak mesti dapat berhasil dengan baik atau memenuhi target yang diinginkan, kadang

hasilnya memuaskan dan kadang hasilnya tidak seperti yang diharapkan. Demikian juga dalam belajar, ada yang berhasil dan ada pula yang belum berhasil, ada yang memiliki hasil yang baik dan ada pula hasil yang buruk. Guru dan siswa hendaknya perlu memahami makna hasil belajar itu sendiri, sehingga tidak keliru dalam memahami dan menilai seseorang yang sedang dan setelah melakukan belajar.

Purwanto (2010:54) mendefinisikan, “Hasil belajar adalah hasil yang dicapai dari proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan. Hasil belajar diukur untuk mengetahui pencapaian tujuan pendidikan sehingga hasil belajar harus sesuai dengan tujuan pendidikan”.

Sedangkan Rusman (2012: 123), berpendapat, “Hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik”. Belajar tidak hanya penguasaan konsep teori mata pelajaran saja, tapi juga penguasaan kebiasaan, persepsi, kesenangan, minat-bakat, penyesuaian sosial, macam-macam ketrampilan, cita-cita, keinginan, dan harapan.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil yang diperoleh siswa setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan tujuan pendidikan, baik itu yang menyangkut pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), maupun ketrampilan (psikomotorik).

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Slameto (2003:54-72), faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dibedakan menjadi 2 golongan yaitu faktor *intern* yang berasal dari dalam

diri individu itu sendiri dan faktor *extern* yang berasal dari luar individu.

a. Faktor-faktor *intern*

Faktor-faktor *intern* masih dibedakan lagi menjadi:

- a) Faktor jasmaniah, meliputi: kesehatan dan cacat tubuh. Apabila salah satu dari faktor jasmaniah terganggu maka akan mempengaruhi hasil prestasi belajar.
- b) Faktor Psikologis, meliputi: intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kesiapan.
- c) Faktor kelelahan, meliputi: kelelahan jasmani dan rohani. Kelelahan jasmani nampak dengan adanya lemah dari tubuh, lapar, haus dan mengantuk, serta timbul kecenderungan untuk membaringkan tubuh. Sedangkan kelelahan rohani dapat dilihat dengan adanya kelesuan dan kebosanan sehingga minat dan dorongan untuk menghasilkan sesuatu akan hilang.

b. Faktor-faktor *extern*

Faktor *extern* yang berpengaruh terhadap hasil belajar dapat digolongkan kembali menjadi 3 faktor, antara lain:

a) Faktor Keluarga

Keluarga merupakan lembaga pendidikan yang pertama dan utama. Walaupun dalam ukuran kecil tetapi sangat menentukan untuk pendidikan dalam ukuran besar. Faktor keluarga ini meliputi, cara orang tua mendidik, relasi antaranggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orangtua, dan latar belakang kebudayaan keluarga

b) Faktor Sekolah

Faktor sekolah yang mempengaruhi hasil belajar meliputi: metode mengajar, kurikulum, hubungan guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah.

c) Faktor Masyarakat

Masyarakat turut mempengaruhi hasil belajar siswa karena keberadaannya siswa dalam masyarakat. Faktor ini meliputi: kegiatan siswa dalam masyarakat, media masa, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat.

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar dari seorang siswa adalah faktor dari dalam dan luar anak itu sendiri. Faktor dari dalam meliputi faktor fisik seperti kesehatan, cacat fisik, dan sebagainya, dan faktor psikologis berupa minat, bakat, motivasi, dan sebagainya. Sedangkan faktor dari luar yang mempengaruhi hasil belajar seseorang adalah faktor dari keluarga berupa cara mendidik orang tua, keadaan ekonomi, latar belakang orang tua, dan lain-lain. Faktor sekolah yang mempengaruhi siswa antara lain kurikulum, guru, relasi antarsiswa, dan sebagainya. Sedangkan faktor masyarakat berupa teman bergaul, bentuk kehidupan masyarakat, dan lain-lain. Selain itu, terdapat pula faktor pendekatan belajar atau upaya belajar dari seorang siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa tersebut untuk mempelajari materi-materi pelajaran.

d. Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam

Menurut Trianto (2010:136), Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan bagian dari Ilmu Pengetahuan atau Sains yang awalnya berasal dari bahasa Inggris “*science*”. Kata “*science*” sendiri berasal dari kata dalam bahasa latin “*scientia*” yang berarti saya tahu.

Trianto, (2010:137) IPA Dipandang pula sebagai proses, sebagai produk, dan sebagai prosedur. Sebagai proses diartikan semua kegiatan ilmiah untuk menyempurnakan pengetahuan tentang alam yang ada maupun untuk menemukan pengetahuan baru. Sebagai produk diartikan sebagai hasil proses, berupa pengetahuan yang diajarkan dalam sekolah atau di luar sekolah ataupun bahan bacaan untuk penyebaran pengetahuan. Sebagai prosedur dimaksudkan adalah cara yang dipakai untuk mengetahui sesuatu yang lazim disebut metode ilmiah.

Dari pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam adalah salah satu kumpulan pengetahuan manusia mengenai gejala-gejala alam semesta yang dibangun atas dasar produk ilmiah, proses ilmiah, dan sikap ilmiah.

e. Tujuan Pembelajaran IPA

Menurut Trianto (2010:143), tujuan dari pembelajaran IPA diharapkan dapat memberikan antara lain:

- a. Kesadaran akan keindahan dan keteraturan alam untuk meningkatkan keyakinan terhadap Tuhan Yang Maha Esa.
- b. Pengetahuan tentang dasar dari prinsip dan konsep, fakta yang ada di alam, hubungan saling ketergantungan, dan hubungan antara sains dan

teknologi.

- c. Keterampilan dan kemampuan untuk menangani peralatan, memecahkan masalah dan melakukan observasi.
- d. Sikap ilmiah, antara lain skeptis, kritis, sensitif, objektif, jujur terbuka, benar, dan dapat bekerja sama.
- e. Kebiasaan mengembangkan kemampuan berfikir analitis, induktif dan deduktif dengan menggunakan konsep dan prinsip sains untuk menjelaskan berbagai peristiwa alam.
- f. Apresiatif terhadap sains dengan menikmati dan menyadari keindahan keteraturan perilaku alam serta penerapannya dalam teknologi.

Selama ini proses belajar mengajar IPA hanya cenderung menghafal fakta, konsep atau teori saja, seharusnya proses belajar IPA lebih ditekankan pada pendekatan proses sehingga siswa dapat menemukan fakta-fakta, membangun konsep-konsep, teori-teori dan sikap ilmiah siswa itu sendiri yang akhirnya dapat berpengaruh positif terhadap kualitas proses pendidikan maupun produk pendidikan seperti tercantum dalam tujuan pembelajaran IPA di atas.

4. Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian yang akan dilaksanakan mengacu pada penelitian-penelitian terdahulu yang relevan, yaitu penelitian yang telah dilaksanakan oleh peneliti-peneliti sebelumnya. Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini, antara lain:

- a. Bambang Santoso (2009) PGSD FKIP Universitas Negeri Malang

Penelitiannya yang berjudul “Upaya Peningkatan Hasil Belajar IPA

dengan Metode *Discovery* di SD Kelas IV SDN Nguling 03 Kabupaten Pasuruan”. Beliau menyimpulkan bahwa pemanfaatan metode *discovery* pada pembelajaran IPA materi energi dan perubahannya mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Terbukti dari hasil rata-rata tindakannya yang ketuntasan awalnya hanya mencapai 52,5%, meningkat menjadi 92,5%.

penelitian yang saya laksanakan mempunyai persamaan dengan penelitian Bambang. Persamaan tersebut terletak pada variabel bebas penelitiannya yaitu metode pembelajaran *discovery*, dan variabel terikatnya yaitu hasil belajar IPA.

b. Cita Triani (2013) Universitas Pendidikan Indonesia

Penelitiannya yang berjudul “Penerapan Metode *Discovery* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Pokok Bangun Ruang Kelas IV SDN Barunagri Kecamatan Lembang Kabupaten Bandung Barat”. Beliau menyimpulkan bahwa hasil penelitian dengan menggunakan metode *discovery* pada mata pelajaran matematika dengan materi pokok bangun ruang mengalami peningkatan. Pada siklus pertama nilai rata-rata siswa mencapai 55,65% siswa yang mencapai nilai KKM. Pada siklus kedua mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata mencapai 71,22% dan pada siklus ketiga mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata sebanyak 82,22% siswa yang mencapai nilai KKM. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang peneliti lakukan yaitu pada variabel bebas penelitiannya yang sama-sama menerapkan metode *discovery*

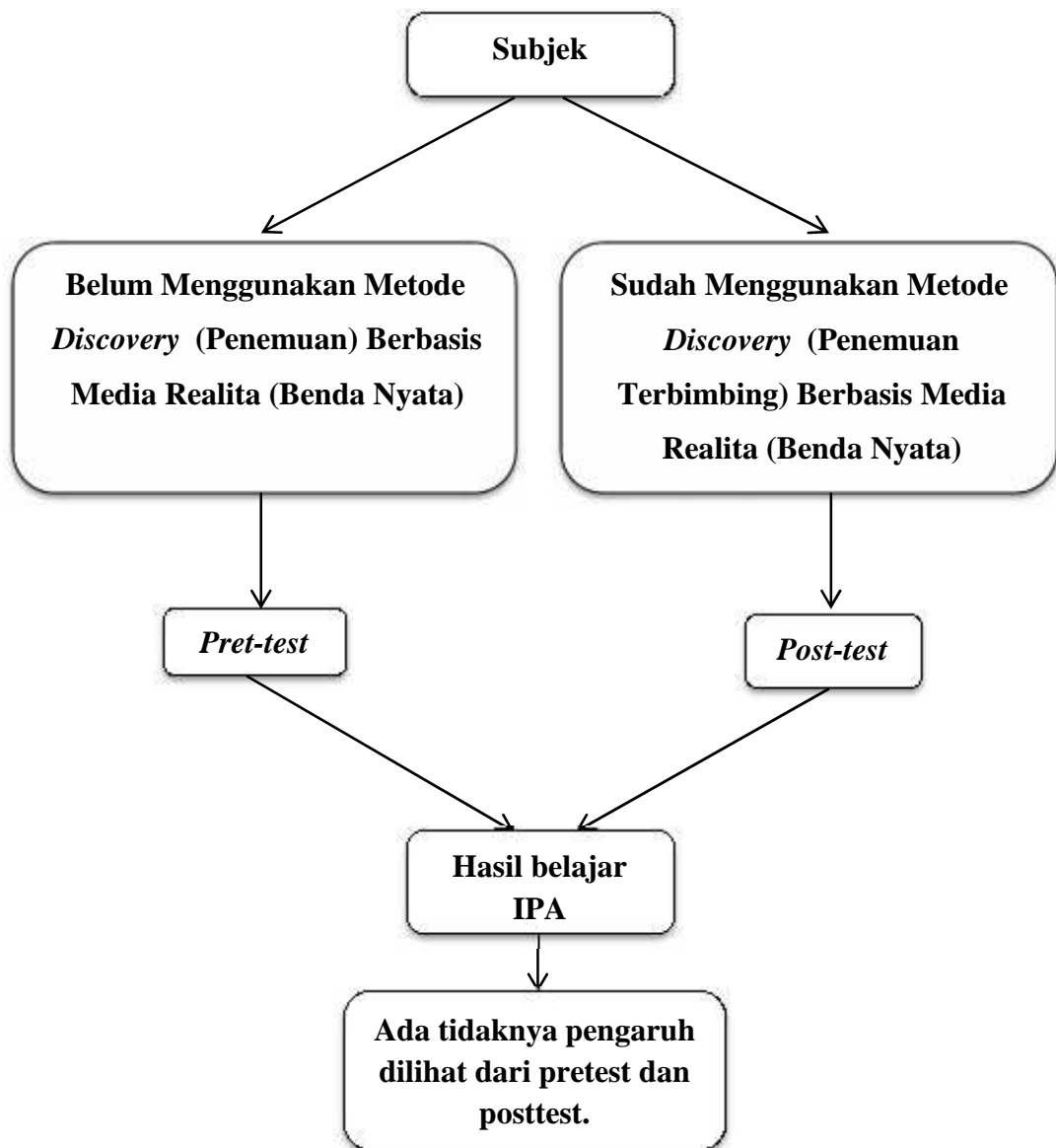
c. Lisa Saputri (2012) PGSD FKIP Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga

Dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Metode *Discovery* pada Pelajaran IPA Pokok Bahasan Bunyi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Kristen Satya Wacana Salatiga Semester II Tahun Pelajaran 2011/2012”. Hasil penelitian beliau menunjukkan bahwa hasil uji hipotesis menggunakan uji beda rata-rata diperoleh nilai sig. 0,000 kurang dari 0,05 maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Sehingga beliau menyimpulkan bahwa penggunaan metode *discovery* dalam pembelajaran IPA sangat efektif untuk diterapkan guna meningkatkan hasil belajar IPA. Terbukti dengan terdapatnya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada mata pelajaran IPA siswa kelas IV B SD Kristen Satya Wacana yang menggunakan metode *discovery* dengan hasil belajar pada mata pelajaran IPA siswa kelas IV A SD Kristen Satya Wacana yang menggunakan metode konvensional.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang peneliti lakukan yaitu pada variabel bebas penelitiannya yang sama-sama menerapkan metode *discovery*.

B. Kerangka Pikir

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan metode *Discovery* (penemuan terbimbing) berbasis media realita (benda nyata) dalam meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas IV pada materi bagian-bagian lidah dan fungsinya. Hal ini dapat dilihat pada gambar kerangka berpikir di bawah ini:



Gambar 2.2 kerangka pikir

C. Hipotesis

Berdasarkan dari kajian teori, kerangka berpikir maka hipotesis dalam penelitian ini adalah: “Hasil belajar IPA yang diajar dengan menggunakan metode *Discovery* (penemuan terbimbing) berbasis media realita (benda nyata) lebih baik daripada yang diajar menggunakan dengan pembelajaran langsung.

Hipotesis dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

H_0 = tidak terdapat pengaruh dari penggunaan metode *Discovery* (penemuan) berbasis media realita (benda nyata) terhadap hasil belajar IPA pada siswa kelas IV

H = terdapat pengaruh dari penggunaan metode *Discovery* (penemuan) berbasis media realita (benda nyata) terhadap hasil belajar IPA pada siswa kelas IV

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

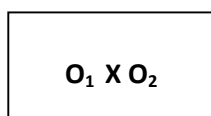
1. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen, yaitu *jenis pre-Experimental Design*. Desain ini belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen. Jadi hasil eksperimen yang merupakan variabel dependen itu bukan semata-mata dipengaruhi oleh variabel independen. Hal ini dapat terjadi, karena tidak adanya variabel kontrol, dan sampel tidak dipilih secara random. (Sugiyono, 2013:108).

2. Desain penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yaitu jenis *One-Group Pretest-Posttest Design*. Dalam penelitian ini, hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan (treatment). Adapun desain penelitian ini adalah sebagai berikut.

Bagan Desain penelitian



Sumber: Emzir, 2014

Keterangan:

O_1 = Tes awal sebelum diberikan perlakuan (*pretest*)

O_2 = Tes akhir setelah diberikan perlakuan (*posttest*)

X = perlakuan yang diberikan

Model eksperimen ini melalui tiga langkah yaitu:

- a) Memberikan *pretest* untuk mengukur variabel terikat (hasil belajar) sebelum perlakuan dilakukan.
- b) Memberikan perlakuan kepada kelas subjek penelitian dengan menggunakan Metode *Discovery* berbasis media realita.
- c) Memberikan *posttest* untuk mengukur variabel terikat setelah perlakuan dilakukan.

B. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan (Sugiyono 2010: 117).

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV MI GUPPI Bolong Kecamatan Baraka Kabupaten Enrekang yang berjumlah 18 orang. Hal ini dapat dilihat pada table di bawah ini:

Table 3.2 populasi penelitian

No	Kelas	Jenis kelamin		Jumlah
		Lai-laki	perempuan	
1.	IV A	9	9	18
Jumlah keseluruhan siswa				18

Sumber : Kepala sekolah MI GUPPI Bolong Kecamatan Baraka Kabupaten

Enrekang

2. Sampel Penelitian

Menurut Sugiyono (2010: 118) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Untuk menentukan sampel dalam penelitian digunakan “*Sampling jenuh*” artinya peneliti mengambil seluruh

jumlah populasi sebagai anggota sampel. Dengan pertimbangan bahwa apabila jumlah siswa kurang dari 30 orang.

Jadi sampel dalam penelitian ini adalah semua populasi kelas IV MI GUPPI Bolong Kecamatan Baraka Kabupaten Enrekang yang berjumlah 18 siswa. Siswa laki-laki berjumlah 9 orang, dan siswa perempuan berjumlah 9 orang.

C. Devenisi Operasional Variabel

Variabel yang dilibatkan dalam penelitian ini secara operasional didefinisikan sebagai berikut:

1. Dalam penelitian ini yang digunakan adalah variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebasnya adalah metode *discovery* dengan menggunakan media realia, sedangkan variabel terikatnya adalah meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Metode *discovery* berbasis media realita Metode *discovery* merupakan metode yang membantu pengalaman nyata peserta didik. Contoh media pembelajaran konkret yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPA adalah: mengajak para siswa untuk memperhatikan lidah temannya
3. Hasil belajar IPA yang dimaksud dalam penelitian ini adalah nilai yang diperoleh siswa pada tes awal (*pretest*) dan nilai yang diperoleh siswa pada saat *posttest*.

D. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Tes hasil belajar dengan jenis pretest dan posttest. *Pretest* digunakan sebelum metode *Discovery* (Penemuan) berbasis media realita (Benda nyata) diterapkan, sedangkan *posttest* digunakan setelah murid mengikuti

pembelajaran dengan menerapkan metode *Discovery* (Penemuan) Berbasis media ralita (Benda nyata).

2. Lembar observasi aktifitas murid dalam pembelajaran, instrumen ini digunakan untuk mengelola aktifitas murid dalam pembelajaran. Lembar observasi ini berisi item-item yang akan diamati pada saat terjadi proses pembelajaran.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes awal dan tes akhir, adapun langkah-langkah pengumpulan data yang akan dilakukan sebagai berikut:

1. Tes awal (*pretest*)

Tes awal dilakukan sebelum treatment, pretest dilakukan untuk mengetahui kemampuan yang dimiliki oleh siswa sebelum digunakan metode *discovery* berbasis media realita.

2. Treatment (pemberian perlakuan)

Dalam hal ini peneliti menggunakan metode *discovey* berbasis media ralita.

3. Tes akhir (*posttest*)

Setelah treatment, tindakan selanjutnya adalah *posttest* untuk mengetahui pengaruh penggunaan metode *discovery* berbasis medi realita.

F. Teknik Analisis Data

Untuk menganalisis data yang diperoleh dari hasil penelitian akan digunakan analisis statistik deskriptif dan inferensial. Data yang terkumpul berupa

nilai *pretest* dan nilai *posttest* kemudian dibandingkan. Membandingkan kedua nilai tersebut dengan mengajukan pertanyaan apakah ada perbedaan antara nilai yang didapatkan antara nilai *pretest* dengan nilai *Post test*. Pengujian perbedaan nilai hanya dilakukan terhadap rerata kedua nilai saja, dan untuk keperluan itu digunakan teknik yang disebut dengan uji-t (*t-test*). Dengan demikian langkah-langkah analisis data eksperimen dengan model eksperimen *One Group Pretest Posttest Design* adalah sebagai berikut:

1. Analisis Data Statistik Deskriptif

Merupakan statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul selama proses penelitian dan bersifat kuantitatif. Adapun langkah-langkah dalam penyusunan melalui analisis ini adalah sebagai berikut:

a) Rata-rata (Mean)

$$\bar{x} = \frac{\sum_{i=1}^n x_i}{n}$$

b) Persentase (%) nilai rata-rata

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Dimana:

P = Angka persentase

f = frekuensi yang dicari persentasenya

N = Banyaknya sampel responden.

Dalam analisis ini peneliti menetapkan tingkat kemampuan siswa dalam penguasaan materi pelajaran sesuai dengan prosedur yang dicanangkan oleh Depdiknas (2016) yaitu:

Tabel 3.3 Standar Ketuntasan Hasil IPA

Tingkat Penguasaan (%)	Kategori Hasil Belajar
0 – 54	Sangat Rendah
55 – 64	Rendah
65 – 79	Sedang
80 – 89	Tinggi
90 – 100	Sangat tinggi

2. Analisis Data Statistik Inferensial

Dalam penggunaan statistik inferensial ini peneliti menggunakan teknik statistik t (uji t). Dengan tahapan sebagai berikut :

$$t = \frac{Md}{\frac{\sum X^2d}{N(N-1)}}$$

Keterangan:

Md = mean dari perbedaan *pretest* dan *posttest*

X₁ = hasil belajar sebelum perlakuan (*pretest*)

X₂ = hasil belajar setelah perlakuan (*posttest*)

d = deviasi masing-masing subjek

$\sum X^2d$ = Jumlah kuadrat deviasi

N = subjek pada sampel

Langkah-langkah dalam pengujian hipotesis adalah sebagai berikut :

a) Mencari harga “Md” dengan menggunakan rumus:

$$Md = \frac{\sum d}{N}$$

Keterangan:

Md = mean dari perbedaan *pretest* dengan *posttest*

$\sum d$ = jumlah dari gain (*posttest* – *pretest*)

N = subjek pada sampel.

b) Mencari harga “ $\sum X^2d$ ” dengan menggunakan rumus:

$$\sum X^2d = \sum d - \frac{(\sum d)^2}{N}$$

Keterangan :

$\sum X^2d$ = jumlah kuadrat deviasi

$\sum d$ = jumlah dari gain (post test – pre test)

N = subjek pada sampel.

c) Mentukan harga t_{Hitung} dengan menggunakan rumus:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2d}{N(N-1)}}}$$

Keterangan :

Md = mean dari perbedaan *pretest* dan *posttest*

X_1 = hasil belajar sebelum perlakuan (*pretest*)

X_2 = hasil belajar setelah perlakuan (*posttest*)

D = deviasi masing-masing subjek

$\sum X^2d$ = Jumlah kuadrat deviasi

N = subjek pada sampel

- d) Menentukan aturan pengambilan keputusan atau kriteria yang signifikan Kaidah pengujian signifikan :
- Jika $t_{\text{Hitung}} > t_{\text{Tabel}}$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, berarti penggunaan metode *discovery* berbasis media realita berpengaruh terhadap hasil belajar IPA Kelas IV MI GUPPI Bolong Kecamatan Baraka Kabupaten Enrekang.
- e) Jika $t_{\text{Hitung}} < t_{\text{Tabel}}$ maka H_0 diterima, berarti penggunaan Metode *discovery* berbasis media realita tidak berpengaruh terhadap hasil belajar IPA Kela MI GUPPI Bolong Keamatan Baraka Kabupaten Enrekang. Menentukan harga t_{Tabel} dengan Mencari t_{Tabel} menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $dk = N - 1$
- f) Membuat kesimpulan apakah penggunaan metode *discovery* berbasis media realita berpengaruh terhadap hasil IPA kelas MI GUPPI Bolong Kecamatan Baraka Kabupaten Enrekang.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dapat menunjukkan pengaruh penggunaan metode *discovery* berbasis media realita yang dapat meningkatkan hasil belajar murid pada materi jenis-jenis lidah dan fungsinya. Untuk membuktikan pernyataan tersebut, digunakan *analisis deskriptif* dan *analisis statistik inferiansial*. Analisis statistik deskriptif digunakan untuk mengetahui hasil belajar murid sebelum dan sesudah penerapan metode *discovery* berbasis media ralita dan analisis statistik inferiansial digunakan untuk mendeskripsikan pengaruh metode *discovery* berbasis media ralita terhadap peningkatan hasil belajar murid.

1. Deskripsi Hasil *Pretest* IPA Murid Kelas IV MI GUPPI Bolong sebelum diterapkan Metode *Discovery* (Penemuan) Berbasis Media Realita (Benda nyata)

Berdasarkan data yang telah dikumpulkan oleh peneliti melalui instrumen tes (*pre-test*) pada proses penelitian yang dilakukan oleh peneliti di MI GUPPI Bolong pada murid kelas IV tentang hasil belajar IPA .

Dari data yang di peroleh skor *pre-test* hasil belajar siswa kelas IV MI GUPPI Bolong sebelum diterapkan metode *discovery* berbasis media realita maka untuk mengetahui deskripsi skor hasil *pre-test* murid sebelum diberikan perlakuan, disajikan dalam tabel berikut :

Tabel 4.1. Deskripsi Skor Hasil (*Pre-Test*) Murid Kelas IV MI GUPPI Bolong

Kategori Nilai Statistik	Nilai <i>Pre-Test</i>
Ukuran sample	18
Skor tertinggi murid	85
Skor terendah murid	30
Skor maksimal	100
Rentang skor	50
Nilai Rata-rata	56,94

(Sumber : data primer 2017 diolah dari lampiran 2)

Jika hasil tes siswa dikelompokkan ke dalam skala 5 kategori, maka diperoleh distribusi frekuensi dan presentase sebagai berikut:

Tabel 4.2 : Distribusi Frekuensi Dan Presentase Skor *Pre-Test* Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV MI GUPPI Bolong.

No	Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori Hasil Belajar
1	0 – 54	6	33,33	Sangat Rendah
2	55 – 64	4	22,22	Rendah
3	65 – 79	7	38,89	Sedang
4	80 – 89	1	5,56	Tinggi
5	90 – 100	-	-	Sangat tinggi
Jumlah		18	100	

(Sumber : data primer 2017 diolah dari lampiran 3)

Berdasarkan data yang dapat dilihat pada tabel 4.2 maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar murid pada tahap *pre-test* dengan menggunakan instrumen test dikategorikan sangat rendah yaitu 33,33%, rendah 22,22%, sedang 38,89%, tinggi 5,56% dan sangat tinggi berada pada presentase 0%. Melihat dari hasil presentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat kemampuan murid dalam memahami serta penguasaan materi pelajaran IPA sebelum diterapkan metode *Discovery* Berbasis media Realita tergolong rendah. Dengan kata lain

pembelajaran yang diberikan guru masih dalam kategori “kurang”, ini disebabkan guru lebih banyak menggunakan metode konvensional serta guru masih menggunakan media buku paket sebagai alat bantu mengajar.

Tabel 4.3 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar IPA *Pret-test*

Skor	Kategorisasi	Frekuensi	%
0 – 69	Tidak tuntas	10	55,56
70 – 100	Tuntas	8	44,44
Jumlah		18	100

Apabila Tabel 4.3 dikaitkan dengan indikator kriteria ketuntasan hasil belajar murid yang ditentukan oleh peneliti yaitu jika jumlah murid yang mencapai atau melebihi nilai KKM (70) \geq 75%, sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPA murid Kelas IV MI GUPPI Bolong Kec. Baraka Kab. Enrekang pada pokok bahasan memahami bagian-bagian lidah dan fungsinya belum memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar secara klasikal dimana murid yang tuntas hanya 44,44% .

2. Deskripsi Hasil Belajar (*Post-test*) IPA Murid Kelas IV MI GUPPI Bolong setelah diterapkan Metode *Discovery* Berbasis Media Realita

Selama penelitian berlangsung terjadi perubahan terhadap kelas setelah diberikan perlakuan (*Treatment*). Perubahan tersebut berupa hasil belajar yang datanya diperoleh setelah diberikan *post- test*. Perubahan tersebut dapat dilihat pada table berikut :

Tabel 4.4 Deskripsi Skor Hasil (*Post-test*) Murid Kelas IV MI GUPPI Bolong

Kategori Nilai Statistik	Nilai <i>Pre-Test</i>
Ukuran sample	18
Skor tertinggi murid	100
Skor terendah murid	60
Skor maksimal	100
Rentang skor	50
Nilai Rata-rata	88,33

(Sumber : data primer 2017 diolah dari lampiran 2)

Jika hasil tes siswa dikelompokkan ke dalam skala 5 kategori, maka diperoleh distribusi frekuensi dan persentase sebagai berikut :

Tabel 4.5: Distribusi Frekuensi Dan Presentase Skor *Post-Test* Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IVA MI GUPPI Bolong.

No	Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori Hasil Belajar
1	0 – 54	-	0,00	Sangat Rendah
2	55 – 64	2	11,11	Rendah
3	65 – 79	9	50,00	Sedang
4	80 – 89	4	22,22	Tinggi
5	90 – 100	3	16,67	Sangat tinggi
Jumlah		18	100	

(Sumber: : Data Primer 2017 diolah dari lampiran 3)

Berdasarkan data yang dapat dilihat pada tabel di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar murid pada tahap *post-test* dengan menggunakan instrumen test dikategorikan sangat tinggi yaitu 16,67%, tinggi 22,22%, sedang 50,00%, rendah 11,11%, dan sangat rendah berada pada presentase 0,00%. Melihat dari hasil presentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat kemampuan murid dalam memahami serta penguasaan materi pelajaran IPA setelah diterapkan metode *discovery* berbasis media realita tergolong tinggi. Dengan kata lain pembelajaran

yang diberikan oleh guru masuk dalam kategori “Baik”, dengan menggunakan metode *Discovery* berbasis media realita siswa menjadi aktif kerana mereka telah mendapatkan pengalaman belajar langsung yang menarik dan berkesan. Pengalaman langsung inilah yang biasanya akan tertanam kuat dalam fikiran siswa.

Tabel 4.6 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar IPA *Post-test*

Skor	Kategorisasi	Frekuensi	%
0 – 69	Tidak tuntas	2	11,11
70 – 100	Tuntas	16	88,89
Jumlah		18	100,0

Apabila Tabel 4.6 dikaitkan dengan indikator kriteria ketuntasan hasil belajar murid yang ditentukan oleh peneliti yaitu jika jumlah murid yang mencapai atau melebihi nilai KKM (70) $\geq 75\%$, sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPA murid Kelas IV MI GUPPI Bolong pada pokok bahasan memahami bagian-bagian lidah dan fungsinya telah memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar secara klasikal dimana murid yang tuntas adalah 88,89%.

3. Deskripsi Aktivitas Belajar IPA Murid Kelas IV MI GUPPI Bolong selama diterapkan Metode *Discovery* Berbasis Media Realita

Hasil pengamatan aktivitas murid dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan metode *discovery* berbasis media realita pokok bahasan bagian-bagian lidah dan fungsinya selama 3 kali pertemuan dinyatakan dalam persentase sebagai berikut :

- a. Persentase kehadiran murid sebesar 100%

- b. Presentase murid yang mampu mengikuti arahan guru dengan baik sebesar 90,74%
- c. Presentase murid yang aktif mengikuti kegiatan percobaan sebesar 92,59%
- d. Presentase murid yang tidak memperhatikan pada saat kegiatan percobaan berlangsung sebesar 7,38 %
- e. Presentase murid yang aktif bertanya dan menjawab pertanyaan guru sebesar 72,22 %
- f. Presentase murid yang mengajukan diri untuk menyampaikan persoalan faktual di sekitarnya sebesar 70,37%
- g. Presentase murid yang mampu menemukan sendiri konsep yang dipelajari saat kegiatan percobaan berlangsung sebesar 81,48%
- h. Presentase murid yang mampu mengungkapkan perasaan dan pendapatnya setelah melakukan kegiatan percobaan sebesar 77,77%
- i. Presentase murid yang mampu menyimpulkan materi pembelajaran pada akhir pembelajaran sebesar 77,77%
- j. Rata-rata persentase aktivitas murid terhadap pelaksanaan IPA dengan menggunakan metode *discovery* berbasis media realita pada pokok bahasan memahami bagian-bagian lidah dan fungsinya, yaitu 82,95%

Sesuai dengan kriteria aktivitas murid yang telah ditentukan peneliti yaitu murid dikatakan aktif dalam proses pembelajaran jika jumlah murid yang aktif $\geq 75\%$ baik untuk aktivitas murid perindikator maupun rata-rata aktivitas murid, dari hasil pengamatan rata-rata persentase jumlah murid yang aktif melakukan aktivitas yang diharapkan yaitu mencapai 82,95% sehingga dapat disimpulkan

bahwa aktivitas murid dalam proses pembelajaran IPA pokok bahasan memahami bagian-bagian lidah dan fungsinya telah mencapai kriteria aktif.

4. Pengaruh Penggunaan Metode *Discovery* Berbasis Media Realita Terhadap Hasil Belajar Siswa Kela IV MI GUPPI Bolong Kec. Baraka Kab. Enrekang

Sesuai dengan hipotesis penelitian yakni “Penggunaan metode *discovery* berbasis media realita memiliki pengaruh terhadap hasil belajar IPA pada murid kelas IV MI GUPPI Bolong kec. Baraka kab. Enrekang .”, maka teknik yang digunakan untuk menguji hipotesis tersebut adalah teknik statistik inferensial dengan menggunakan uji-t. Terdapat pada lampiran 5.

B. PEMBAHASAN

Metode *discovery* berbasis media realita merupakan pembelajaran yang berpusat pada siswa, dimana suasana kelas terlihat aktif karena pembelajaran ini lebih menekankan pada keterlibatan siswa secara aktif dalam kelompok untuk menemukan suatu generalisasi, fakta maupun konsep yang ada dalam materi pembelajaran dengan materi bantuan media realita (benda nyata) sehingga hasil yang dicapai siswa lebih baik karena siswa telah mendapatkan pengalaman belajar langsung yang menarik dan berkesan, pengalaman langsung inilah yang biasanya akan tertanam kuat dalam pikiran mereka sehingga tidak akan hilang dalam ingatan mereka.

Rahadi (2003:25) mengatakan bahwa, “Secara teori media realita ini banyak kelebihanannya misalnya dapat memberikan pengalaman nyata kepada siswa. Dengan memanfaatkan media realita dalam proses belajar siswa akan lebih

aktif mengamati, menangani (*handle*), memanipulasi, mendiskusikan, dan akhirnya dapat menjadi alat untuk meningkatkan kemauan siswa untuk menggunakan sumber-sumber belajar serupa

Berdasarkan hasil *pree-test*, nilai rata-rata hasil belajar murid 56,94 dengan kategori yakni sangat rendah yaitu 33,33%, rendah 22,22%, sedang 38,89%, tinggi 5,56% dan sangat tinggi berada pada presentase 0,00%. Melihat dari hasil presentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat kemampuan murid dalam memahami serta penguasaan materi pelajaran IPA sebelum diterapkan metode *discovery* berbasis media realita tergolong rendah.

Selanjutnya nilai rata-rata hasil *post-test* adalah 88,33. Jadi hasil belajar IPA setelah diterapkan metode *discovery* berbasis media realita mempunyai hasil belajar yang lebih baik dibanding dengan sebelum penerapan metode *discovery* berbasis media realita. Selain itu persentasi kategori hasil belajar IPA murid juga meningkat yakni sangat tinggi yaitu 16,67%, tinggi 22,22%, sedang 50,00%, rendah 11,11%, dan sangat rendah berada pada presentase 0,00%.

Berdasarkan hasil analisis statistik inferensial dengan menggunakan rumus uji t, dapat diketahui bahwa nilai t_{hitung} sebesar 7,06. Dengan frekuensi (dk) sebesar $18 - 1 = 17$, pada taraf signifikansi 5% diperoleh $t_{tabel} = 2,11$. Oleh karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada taraf signifikansi 0,05, maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternative (H_a) diterima yang berarti bahwa penggunaan metode *discovery* berbasis media realita mempengaruhi hasil belajar IPA.

Hasil analisis diatas yang menunjukkan adanya pengaruh penggunaan metode *discovery* berbasis media realita terhadap hasil belajar IPA, sejalan

dengan hasil observasi yang dilakukan. Berdasarkan hasil observasi terdapat perubahan pada murid dimana pada awal kegiatan pembelajaran ada beberapa murid yang melakukan kegiatan lain atau bersikap cuek selama pembelajaran berlangsung. Hal ini dapat dilihat pada pertemuan pertama murid yang melakukan kegiatan lain sebanyak 3 orang, sedangkan pada pertemuan terakhir hanya 1 murid yang melakukan kegiatan lain pada saat guru menjelaskan materi. Pada awal pertemuan, hanya sedikit murid yang aktif pada saat pembelajaran berlangsung. Akan tetapi sejalan dengan diterapkannya metode *discovery* berbasis media realita, murid mulai aktif pada setiap pertemuan.

Hasil observasi menunjukkan banyaknya jumlah murid yang menjawab pada saat diajukan pertanyaan dan murid yang mengajukan diri untuk mengerjakan soal di papan tulis. Murid juga mulai aktif dan percaya diri untuk menanggapi jawaban dari murid lain sehingga murid yang lain ikut termotivasi untuk mengikuti pelajaran. Proses pembelajaran yang menyenangkan membuat murid tidak lagi keluar masuk pada saat pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial yang diperoleh serta hasil observasi yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran *discovery* berbasis media realita memiliki pengaruh terhadap hasil IPA Siswa kelas IV MI GUPPI Bolong Kec. Baraka Kab. Enrekang.

BAB V

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Kesimpulan yang lebih rinci berkaitan pelaksanaan pembelajaran IPA dengan metode *discovery* berbasis media realita pada murid kelas IV MI GUPPI Bolong sebagai berikut :

1. Berdasarkan data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa secara umum hasil belajar IPA murid kelas IV MI GUPPI Bolong sebelum penggunaan metode *discovery* berbasis media realita, dikategorikan rendah. Hal ini ditunjukkan dari perolehan persentase hasil belajar siswa yaitu sangat rendah yaitu 33,33%, rendah 22,22%, sedang 38,89%, tinggi 5,56% dan sangat tinggi berada pada presentase 0,00%.
2. Berdasarkan data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa secara umum metode *discovery* berbasis media realita berpengaruh terhadap hasil belajar IPA murid kelas IV MI GUPPI Bolong dapat dilihat dari perolehan persentase yaitu sangat tinggi yaitu 16,67%, tinggi 22,22%, sedang 50,00%, rendah 11,11%, dan sangat rendah berada pada presentase 0,00%.

3. Berdasarkan uji hipotesis yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode *discovery* berbasis media realita berpengaruh terhadap hasil belajar IPA murid kelas IV MI GUPPI Bolong setelah diperoleh $t_{Hitung} = 7,06$ dan $t_{Tabel} = 2,11$ maka diperoleh $t_{Hitung} > t_{Tabel}$ atau $7,06 > 2,11$.

B. SARAN

Berdasarkan temuan yang berkaitan hasil penelitian penggunaan metode *discovery* berbasis media realita yang mempengaruhi hasil belajar IPA murid kelas IV MI GUPPI Bolong, maka dikemukakan beberapa saran sebagai berikut :

1. Kepada para pendidik khususnya guru MI GUPPI Bolong, disarankan untuk menerapkan metode *discovery* berbasis media realita untuk membangkitkan minat dan motivasi siswa untuk belajar.
2. Kepada Peneliti, diharapkan mampu mengembangkan metode *discovery* berbasis media realita ini dengan menerapkan pada materi lain untuk mengetahui apakah pada materi lain cocok dengan metode pembelajaran ini demi tercapainya tujuan yang diharapkan.
3. Kepada calon Peneliti, akan dapat mengembangkan dan memperkuat model ini serta memperkuat hasil penelitian ini dengan cara mengkaji terlebih dahulu dan mampu mengadakan penelitian yang lebih sukses.

DAFTAR PUSTAKA

- Anitah, S. (2009). *Teknologi Pembelajaran*. Surakarta: Learning Resources Center FKIP UNS.
- Anderson H.R (1987). *Pemilihan dan Pengembangan Media Untuk Pembelajaran*. Jakarta: CV Rajawali.
- A.M, Sudirman. (2006). *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Bambang Santoso, (2009) *Upaya Peningkatan Hasil Belajar IPA dengan Metode Discovery*. Skripsi, Malang : PGSD FKIP Universitas Negeri Malang.
- Bundu. (2006). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Buchori, M. (2001). *Pendidikan Antisipatoris*. Yogyakarta: Kanisius.
- Cita Triani (2013) *Penerapan Metode Discovery Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Pokok Bangun Ruang* Skripsi Bandung : Universitas Pendidikan Indonesia
- Hanafiah, N. & Suhana, C. (2009). *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: Refika Aditama.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Illahi, M.T. (2012). *Pembelajaran Discovery Strategy & Mental Vocational Skill*. Yogyakarta: Diva Press.
- Indri apsari. (2009). *Konsep Diri Indigo Dewasa, Skripsi, Psikologi*, Universitas Indonesia, Jakarta.
- Jacoben, David A., dkk. (2009). *Mthodes For Teaching*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Lisa Saputri (2012). *Pengaruh Penggunaan Metode Discovery Pada Pelajaran IPA Pokok Bahasan Bunyi Terhadap Hasil Belajar Siswa*. Skripsi, Salatiga : PGSD FKIP Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga.
- N.K, Roestiyah 2008. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta Cipta.
- Rahadi. (2003). *Karakteristik Media Pembelajaran*. Bandung: Pusaka Setia.
- Rusman. (2012) *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Bandung: Raja Grafindo Persada.
- Rudi Susilana dan Cepi Riyana. (2007). *Media Pembelajaran*. Bandung: CV.

- Sanaky. (2009). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safira Insania Press.
- Sanjaya, Wina 2009. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta:Kencana.
- Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-faktor Mempengaruhinya*. Jakarta: Bineka Cipta.
- Sudjana. (2005). *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sudjana, N. (2010). *Penilaian Hasil PROSES Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono, (2007). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif,kualitatif dan R & D*. Bandung: ALFABETA
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, (2013) *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*.Bandung : Alfabeta
- Trianto. (2010). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: PT.Kencana.

L

A

M

P

I

R

A

N

LAMPIRAN 1
ABSEN SISWA KELAS IV

**Tabel Daftar Hadir Siswa Kelas IVA MI GUPPI Bolong Kec. Baraka Kab.
Enrekang**

No.	Nama Murid	L/P	Pertemuan					Ket	
			1	2	3	4	5		
1	Adelia putri	P	P R E T E S						P O S T T E S T
2	Afrisya	P							
3	Ammar	L							
4	Akil al badri	L							
5	Mesi yupani	P							
6	Nurman muh. Agil	L							
7	Muh. Raditya	L							
8	Muh. Idris	L							
9	Muh. Sahit ramlah	L							
10	Muh. Taufik	L							
11	Nabila	P							
12	Nova eliza	P							
13	Nur amelia	P							
14	Nur aisyah nara	P							
15	Nurul fadilah	P							
16	Reski adriansyah	L							

17	Sinta maharani	P								
18	Surianto	L								

Ket: a : alfa (tanpa pemberitahuan)

s : sakit

i : izin

Laki-laki = **9** orang

Perempuan = **9** orang +

Jumlah siswa = **18** orang

Bolong, Juli 2017

Peneliti

Hamiati
NIM. 10540840513

LAMPIRAN 2

NILAI PRE-TEST DAN POST-TEST

1. Data perolehan skor *pre-test* hasil belajar siswa kelas MI GUPPI Bolong

No	Nama Murid	Nilai Pre-test	Keterangan
1	Adelia Putri	70	Tuntas
2	Afrisya	45	Tidak Tuntas
3	Ammar	60	Tidak Tuntas
4	Akil Al Badri	70	Tuntas
5	Mesi Yupani	70	Tuntas
6	Nurman Muh. Agil	70	Tuntas
7	Muh. Raditya	40	Tidak Tuntas
8	Muh. Idris	40	Tidak Tuntas
9	Muh. Sahit Ramlah	55	Tidak Tuntas
10	Muh. Taufik	30	Tidak Tuntas
11	Nabila	70	Tuntas
12	Nova Eliza	85	Tuntas
13	Nur Amelia	55	Tidak Tuntas
14	Nur Aisyah Nara	30	Tidak Tuntas
15	Nurul Fadilah	70	Tuntas
16	Reski Adriansyah	40	Tidak Tuntas
17	Sinta Maharani	55	Tidak Tuntas
18	Surianto	70	Tuntas
	Rata-Rata	56,94	

2. Data perolehan skor *post-test* hasil belajar siswa kelas IVA MI GUPPI

Bolong

No	Nama Murid	Nilai	Keterangan
1	Adelia Putri	85	Tuntas
2	Afrisya	70	Tuntas
3	Ammar	75	Tuntas
4	Akil Al Badri	95	Tuntas
5	Mesi Yupani	70	Tuntas
6	Nurman Muh. Agil	85	Tuntas
7	Muh. Raditya	75	Tuntas
8	Muh. Idris	70	Tuntas
9	Muh. Sahit Ramlah	75	Tuntas
10	Muh. Taufik	60	Tidak Tuntas
11	Nabila	75	Tuntas
12	Nova Eliza	100	Tuntas
13	Nur Amelia	95	Tuntas
14	Nur Aisyah Nara	60	Tidak Tuntas
15	Nurul Fadilah	70	Tuntas
16	Reski Adriansyah	70	Tuntas
17	Sinta Maharani	85	Tuntas
18	Surianto	75	Tuntas
	Rata-Rata	88,33	

LAMPIRAN 3
PERHITUNGAN MEAN

Tabel perhitungan untuk mencari mean (rata-rata) nilai *pre-test*

X	F	F.X
30	2	60
40	3	120
45	1	45
55	3	165
60	1	60
70	7	490
85	1	85
Jumlah	18	1025

Dari data di atas dapat diketahui bahwa nilai dari $\sum fx = 1025$, sedangkan nilai dari N sendiri adalah 18. Oleh karena itu dapat diperoleh nilai rata-rata (*mean*) sebagai berikut :

$$\begin{aligned}\bar{x} &= \frac{\sum_{i=1}^k f x_i}{n} \\ &= \frac{1025}{18} \\ &= 56,94\end{aligned}$$

Dari hasil perhitungan di atas maka diperoleh nilai rata-rata dari hasil belajar murid kelas IV MI GUPPI Bolong sebelum penerapan metode *Discovery* (Penemuan) Berbasis media realita (Benda nyata) yaitu 56,94.

Tabel Perhitungan Untuk Mencari Mean (Rata-Rata) Nilai *Post-Test*

X	F	F.X
60	2	120
70	5	350
75	4	300
85	4	340
95	2	380
100	1	100
Jumlah	18	1590

Dari data hasil *post-test* di atas dapat diketahui bahwa nilai dari $\sum fx = 1590$ dan nilai dari N sendiri adalah 18. Kemudian dapat diperoleh nilai rata-rata (*mean*) sebagai berikut :

$$\begin{aligned}\bar{x} &= \frac{\sum_{i=1}^k f_i x_i}{n} \\ &= \frac{1590}{18} \\ &= 88,33\end{aligned}$$

Dari hasil perhitungan di atas maka diperoleh nilai rata-rata dari hasil belajar siswa kelas IV MI GUPPI Bolong sebelum menggunakan metode *discovery* berbasis media realita adalah 88,33.

LAMPIRAN 4
AKTIVITAS SISWA

Tabel Aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran

No	Aktivitas Murid	Jumlah Murid yang Aktif pada Pertemuan ke-					Rata-rata	%	Kategori	
		1	2	3	4	5				
1.	Murid yang hadir pada saat pembelajaran		18	18	18		18	100	Aktif	
2.	Murid yang mampu mengikuti arahan guru dengan baik		15	17	17		16,33	90,74	Aktif	
3.	Murid yang aktif mengikuti kegiatan percobaan		16	17	17		16,67	92,59	Aktif	
4.	Murid yang tidak memperhatikan pada saat kegiatan percobaan berlangsung.		2	1	1		1,33	7,38	Tidak Aktif	
5.	Murid yang aktif bertanya dan menjawab pertanyaan guru	P R E T E S T	11	13	15	P O S T T E S T	13	72,22	Aktif	
6.	Murid yang mengajukan diri untuk menyampaikan persoalan faktual di sekitarnya.		10	12	16		12,66	70,37	Aktif	
7.	Murid yang mampu menemukan sendiri konsep yang dipelajari saat kegiatan percobaan berlangsung		11	16	17		14,66	81,48	Aktif	
8.	Murid yang mampu mengungkapkan perasaan dan pendapatnya setelah melakukan kegiatan percobaan		11	15	16		14	77,77	Aktif	
9.	Murid yang mampu menyimpulkan materi pembelajaran pada akhir pembelajaran		11	15	16		14	77,77	Aktif	
Rata-rata									82,95	Aktif

LAMPIRAN 5

Tabel. Analisis skor *pre-test* dan *post-test*

No	X1 (<i>Pre-test</i>)	X2 (<i>Post-test</i>)	d = X2 - X1	d ²
1	70	85	15	225
2	45	70	25	625
3	60	75	15	225
4	70	95	25	625
5	70	70	0	0
6	70	85	15	225
7	40	75	35	1225
8	40	70	30	900
9	55	75	20	400
10	30	60	30	900
11	70	75	5	25
12	85	100	15	225
13	55	95	40	1600
14	30	60	30	900
15	70	70	0	0
16	40	70	30	900
17	55	85	30	900
18	70	75	5	25
	1025	1390	365	9925

Dalam penggunaan statistic inferensial ini peneliti menggunakan teknik statistik t (uji-t), dengan langkah-langkah dalam pengujian hipotesis adalah sebagai berikut:

1. Mencari harga “Md” dengan menggunakan rumus:

$$\begin{aligned} Md &= \frac{\sum d}{N} \\ &= \frac{365}{18} \\ &= 20,28 \end{aligned}$$

2. Mencari harga “ $\sum X^2d$ ” dengan menggunakan rumus:

$$\begin{aligned} \sum X^2d &= \sum d^2 - \frac{\sum d^2}{N} = 9925 - \frac{365^2}{18} \\ &= 9925 - \frac{133225}{18} \\ &= 9925 - 7401,4 \\ &= 2523,6 \end{aligned}$$

3. Menentukan harga t_{Hitung}

$$\begin{aligned} t &= \frac{Md}{\frac{\sum X^2d}{N N-1}} \\ t &= \frac{20,28}{\frac{2523,6}{18 \cdot 18-1}} \\ t &= \frac{20,28}{\frac{2523,6}{306}} \\ t &= \frac{20,28}{\sqrt{8,24}} \\ t &= \frac{20,28}{2,87} \\ t &= 7,06 \end{aligned}$$

4. Menentukan harga t_{Tabel}

Untuk mencari t_{Tabel} peneliti menggunakan table distribusi t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $d.f = N - 1 = 18 - 1 = 17$ maka diperoleh $t_{0,05} = 2,11$

Setelah diperoleh $t_{Hitung} = 7,06$ dan $t_{Tabel} = 2,11$ maka diperoleh $t_{Hitung} > t_{Tabel}$ atau $7,06 > 2,11$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Ini berarti bahwa penggunaan metode *discovery* berbasis media realita berpengaruh terhadap hasil belajar murid.

LAMPIRAN 6

SOAL *PRE-TEST* DAN *POST-TEST*

Soal pretes

Nama :

Kelas :

1. Rasa apa sajakah yang dapat di deteksi oleh lidah ?

.....
.....
.....
.....

2. Bagian lidah mana kah yang dapat merasakan rasa manis ?

.....
.....
.....

3. Sebutkan macam-macam bentuk papilla?

.....
.....
.....
.....

4. Apa fungsi lidah bagian belakang ?

.....
.....
.....

5. Jelaskan fungsi Lidah !

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Kunci jawaban

1. Rasa manis, rasa asin, rasa asam, dan rasa pahit
2. Bagian depan lidah
3. Fungsi lidah bagian belakang berfungsi untuk pengecap rasa pahit
4. Bentuk-bentuk papilla
 - a. Papila benang
 - b. Papila seperti huruf V
 - c. Papila melingkar
5. Fungsi lidah
 - a. Sebagai indera pengecap
 - b. Mengatur letak makanan ketika dikunyah
 - c. Membantu mendorong makanan masuk ke kerongkongan
 - d. Alat bantu berbicara

Soal Postest

Nama :

Kelas :

1. Sebutkan 5 jenis panca indera pada manusia !
 - a.
 - b.
 - c.
 - d.
 - e.

2. Sebutkan bagaiman-bagian lidah pada manusia !
.....
.....
.....

3. Apa fungsi dari Bagian depan lidah?
.....
.....

4. Jelaskan apa saja fungsi lidah !
 - a.
 - b.
 - c.
 - d.
 - e.

5. Jelaskan cara meawat kesehatan lidah !
 - a.
 - b.
 - c.
 - d.

Kunci jawaban

1. Indera penglihat, indera pendengar, indera pencium, indera perasa, dan indera peraba
2. Bagian-bagian lidah
 - a. Bagian depan lidah
 - b. Bagian tepi depan idah
 - c. Bagian tepi belakang lidah
 - d. Bagian ujung atau pangkal lidah
3. Fungsi bagian depan lidah berfungsi untuk mengecap rasa manis
4. Cara merawat kesehatan lidah
 - a. Menghindari makanan yang terlalu panas dan dingin
 - b. Menyikat lidah pada saat menggosok gigi
 - c. Makan makanan yang mengandung vitamin C
5. Jeruk, papaya, nanas, melon, jambu biji, tomat, mangga, dll.

LAMPIRAN 7
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Satuan Pendidikan : MI Guppi Bolong

Kelas / Semester : IV / 1

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam

Alokasi Waktu : 2x35 menit

A. STANDAR KOMPETENSI

1. Memahami hubungan antara struktur organ tubuh manusia dengan fungsinya, serta pemeliharaannya

B. KOMPETENSI DASAR

- 1.3 Mendeskripsikan hubungan antara struktur panca indera dengan fungsinya
- 1.4 Menerapkan cara memelihara kesehatan panca indera

C. INDIKATOR

- 1.3.1 Menyebutkan bagian – bagian lidah beserta fungsinya
- 1.3.2 Mendeskripsikan hubungan antara struktur lidah dan fungsinya.
- 1.4.1 Menyebutkan 3 cara memelihara kesehatan lidah

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Dengan mengamati gambar struktur lidah, siswa dapat menyebutkan bagian – bagian lidah beserta fungsinya dengan benar
- Dengan mengamati gambar dan melakukan percobaan kepekaan indera pengecap, siswa dapat menghubungkan antara struktur lidah dan fungsinya dengan tepat

- Melalui kegiatan berdiskusi, siswa dapat menyebutkan 3 cara memelihara kesehatan lidah dengan tepat

E. MATERI AJAR

Indera Pengecap (lidah)

- Bagian-bagian lidah
- Cara kerja lidah
- Kepekaan lidah terhadap perangsang
- Merawat kesehatan lidah

F. ALOKASI WAKTU

2x35 menit

G. METODE DAN MODEL PEMBELAJARAN

Metode : Ceramah, tanya jawab, eksperimen, diskusi kelompok, penugasan

Model : *Guided Discovery*

H. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru membuka pelajaran dengan menyapa siswa dan menanyakan kabar mereka • Guru meminta salah seorang siswa untuk memimpin do'a • Guru memeriksa kehadiran siswa • Guru melakukan apersepsi dengan bertanya “Siapa yang suka makan permen? Bagaimana rasanya?, kalau obat? “kalian bisa membedakan rasa manis dan pahit 	10 Menit

	<p>karena kamu mempunyai lidah.”</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menyampaikan materi pembelajaran yang akan dipelajari, yaitu tentang indera pengecap (lidah) • Guru menyampaikan tujuan pembelajaran 	
Inti	<p><u>Mengamati :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menunjukkan gambar struktur lidah serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengamati lidah teman sebangkunya <p><u>Menanya :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menggali pengetahuan siswa tentang mengapa lidah dapat merasakan suatu rasa dari makanan atau minuman tertentu • Guru menggiring siswa dengan pertanyaan-pertanyaan mengenai lidah sehingga timbul rumusan masalah <p><i>Rumusan Masalah : Apakah dengan menggunakan lidah kita dapat membedakan bermacam-macam rasa, dan rasa yang berbeda dikecap oleh bagian lidah yang berbeda pula</i></p> <p><u>Mencoba :</u></p> <p>1. Pengumpulan Data (<i>Data Collecting</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok satu kelompok terdiri dari 4-5 Siswa, untuk melakukan suatu percobaan tentang kepekaan indera pengecap. • Guru menjelaskan prosedur percobaan sesuai dengan 	50 Menit

	<p>kerja siswa yang telah diterima masing-masing kelompok.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru membimbing siswa dalam percobaan dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan dari kegiatan yang mereka lakukan seara berkelanjutan. <ul style="list-style-type: none"> - Sebutkan bagian-bagian lidah yang dapat mengecap rasa manis, asin, asam, dan pahit ? - Bagaimanakah fungsi lidah secara umum saat sedang mengunyah makanan ? • Guru mengamati kerja tiap kelompok dan memberikan penilaian sesuai dengan rubric yang telah dibuat. <p><u>Mengasosiasi</u></p> <p>2. Pembrosesan Data (<i>Data Prosessing</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta siswa menganalisis data yang diperoleh dari hasil percobaan yang telah dilakukan <p><u>Mengomunikasikan</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta siswa mempresentasikan hasil dari percobaan yang mereka lakukan. • Guru meminta siswa membuat kesimpulan 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta memberi tanggapan dari prestasi siswa • Guru memberikan kesempatan bertanya pada Siswa tentang yang belum dipahami. • Guru memberi kesimpulan dari pembelajaran hari ini yaitu : Lidah merupakan indera perasa, selain itu lidah 	15Menit

	<p>juga dapat membantu kita berbicara dan mengatur posisi makanan di dalam mulut saat dikunyah.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru mengajak siswa untuk berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran) 	
--	--	--

I. MEDIA DAN SUMBER BELAJAR

- Media :
 1. Gambar struktur lidah dan bagian – bagiannya
 2. Larutan Garam
 3. Larutan cuka
 4. Larutan Pil Kina
 5. Larutan Gula Pasir
 6. Mangkok Kecil

- Sumber :

Haryanto.2012..*Sains untuk SD/MI kelas IV*.Jakarta: Erlangga.

J. PENILAIAN

1. Bentuk Penilaian

- a. Penilaian Sikap : Disiplin
- b. Penilaian Pengetahuan : Mengerjakan soal evaluasi
- c. Penilaian Keterampilan : Keterampilan dalam melakukan percobaan kepekaan alat indera pengecap

2. Teknik Penilaian

- a. Penilaian kompetensi Sikap : Observasi

- b. Penilaian Pengetahuan : Uraian
- c. Penilaian Keterampilan : Unjuk Kerja

Pandung Batu, juli 2017

Peneliti

Hasmiati

Nim:10540840513

Mengetahui:

Kepala Sekolah MI Guppi Bolong

Wali Kelas

ISMAIL MULIAS, S.Pd.i
NIP:197303181999031002

JUSMAN, S.Pd.

LAMPIRAN

A. MATERI AJAR

Lidah merupakan salah organ yang sangat vital karena merupakan alat indra pengecap yang peka terhadap rangsang terutama berupa rasa. Pada lidah ini terdapat bintil bintil yang disebut papila. Nah papila ini lah yang bisa merasakan berbagai rasa karena di dalamnya terdapat saraf pengecap yang peka terhadap rangsang.

Adapun **macam macam bentuk papila lidah** adalah sebagai berikut :

- Papila benang
- Papila seperti huruf V
- Papila melingkar.

Bagian Bagian Lidah Serta Fungsinya

- Bagian depan lidah, berfungsi mengecap rasa manis

- Bagian tepi depan lidah, berfungsi mengecap rasa asin
- Bagian tepi belakang lidah, berfungsi mengecap rasa asam
- Bagian tengah belakang lidah, berfungsi mengecap rasa pahit

Fungsi Lidah

Berikut adalah fungsi lidah yang harus kita ketahui yaitu :

- Sebagai indera pengecap
- Mengatur letak makanan ketika dikunyah
- Membantu mendorong makanan masuk ke kerongkongan
- Alat bantu berbicara

Cara Merawat Lidah

- Hindarilah makanan yang terlalu panas atau terlalu dingin
- Makan makanan yang bergizi, terutama yang banyak mengandung vitamin C karena dapat membantu mencegah terjadinya penyakit sariawan (radang pada daerah mulut dan gusi).
- Gunakan sikat gigi yang lembut agar tidak melukai gusi dan lidah.

B. LEMBAR KERJA SISWA

SOAL KERJA KELOMPOK

1. Setelah melakukan percobaan Jelaskan masing-masing fungsi dari bagian-bagian lidah dibawah in !

No.	Bagian-bagian Lidah	fungsi
a.	Bagian depan lidah	
b.	Bagian tepi depan lidah	
c.	Bagian tepi belakang lidah	
d.	Bagian belakang lidah	

2. setelah melakukan percobaan, apa yang kalian ketahui mengenai fungsi lidah ? diskusikan bersama dengan teman kelompok mu !

KUNCI JAWABAN

1. Fungsi bagian-bagian Lidah

No.	Bagian-bagian Lidah	fungsi
a.	Bagian depan lidah	Pengecap rasa manis
b.	Bagian tepi depan lidah	Pengecap rasa asin
c.	Bagian tepi belakang lidah	Pengecap rasa asam
d.	Bagian belakang lidah	Pengecap rasa pahit

2. Fungsi lidah :

- Sebagai indera pengecap
- Mengatur letak makanan ketika dikunyah
- Membantu mendorong makanan masuk ke kerongkongan
- Alat bantu berbicara

C. LEMBAR PENILAIAN

No	Nama Siswa	Performan			Produk	Jumlah Skor	Nilai	
		Pengetahuan	Praktek	Sikap			L	T
1.	Adelia Putri	85	80	80	245	81	L	
2.	Afrisya	70	80	80	230	76	L	
3.	Ammar	75	95	75	245	81	L	
4.	Akil Al Badri	95	95	80	270	90	L	
5.	Mesi Yupani	70	80	80	230	76	L	
6.	Nurman Muh. Agil	85	95	80	260	86	L	
7.	Muh. Raitya	75	75	70	220	73	L	
8.	Muh. Idris	70	95	70	235	78	L	
9.	Muh. Sanit Ramlah	75	75	75	225	75	L	
10.	Muh. Taufik	60	75	70	205	68		T
11.	Nabila	75	80	80	235	78	L	
12.	Nova Eliza	100	85	80	265	88	L	
13.	Nur Amelia	95	85	80	260	86	L	
14.	Nur Aisyah Nara	60	85	75	220	73	L	
15.	Nurul Fadilah	70	85	80	235	78	L	
16.	Reski Adriansyah	70	75	75	220	73	L	
17.	Sinta Maharani	85	85	80	250	83	L	
18.	Surianto	75	75	75	225	75	L	

D. EVALUASI

Soal pretes

6. Rasa apa sajakah yang dapat di deteksi oleh lidah ?
7. Bagian lidah mana kah yang dapat merasakan rasa manis ?
8. Apa fungsi lidah bagian belakang ?
9. Sebutkan macam-macam bentuk papilla?
10. Jelaskan fungsi lidah !

Kunci jawaban

6. Rasa manis, rasa asin, rasa asam, dan rasa pahit
7. Bagian depan lidah
8. Fungsi lidah bagian belakang berfungsi untuk pengecap rasa pahit
9. Bentuk-bentuk papilla
 - d. Papila benang
 - e. Papila seperti huruf V
 - f. Papila melingkar
10. Fungsi lidah
 - e. Sebagai indera pengecap
 - f. Mengatur letak makanan ketika dikunyah
 - g. Membantu mendorong makanan masuk ke kerongkongan
 - h. Alat bantu berbicara

Soal Post-tes

6. Sebutkan 5 jenis panca indera pada manusia !
7. Sebutkan bagian-bagian lidah pada manusia !
8. Apa fungsi dari Bagian depan lidah?
9. Jelaskan cara merawat kesehatan lidah !
10. Sebutkan buah-buahan apa saja yang mengandung vitamin C ?

Kunci Jawaban

6. Indera penglihat, indera pendengar, indera pencium, indera perasa, dan indera peraba
7. Bagian-bagian lidah
 - e. Bagian depan lidah
 - f. Bagian tepi depan lidah
 - g. Bagian tepi belakang lidah
 - h. Bagian ujung atau pangkal lidah
8. Fungsi bagian depan lidah berfungsi untuk mengecap rasa manis
9. Cara merawat kesehatan lidah
 - d. Menghindari makanan yang terlalu panas dan dingin
 - e. Menyikat lidah pada saat menggosok gigi
 - f. Makan makanan yang mengandung vitamin C
10. Jeruk, papaya, nanas, melon, jambu biji, tomat, mangga, dll.

LAMPIRAN 8

PERSURATAN



KONTROL PELAKSANAAN PENELITIAN

Nama Mahasiswa : Hanmiati A. NIM : 10540 8A05 12
 Judul Penelitian : Pengaruh Penggunaan Metode Discovery Berbasis Media Realita Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV MI Guppi Bolong Kecamatan Baraka Kabupaten Enrekang

Tanggal Ujian Proposal : 3 Juni 2017
 Pelaksanaan kegiatan penelitian:

No.	Tanggal	Kegiatan	Paraf Guru Kelas
	17-Juli-2017	pengantaran surat izin meneliti di MI Guppi Bolong	
	19-Juli-2017	melakukan kegiatan observasi lingkungan sekolah	
	20-Juli-2017	pembagian soal pretest dan pengambilan data	
	24-Juli-2017	mengajar dengan pemberian treatment metode discovery berbasis media realita	
	26-Juli-2017	mengajar dengan memberikan treatment dan pemberian post-test serta pengambilan data	
	27-Juli-2017	penanda tangan dan pengumpulan berkas	

Pandung Batu 21. Juli 2017

Mengetahui,
 Kepala Sekolah MI Guppi Bolong



Prodi



PEMERINTAH KABUPATEN ENREKANG
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
Jl. Jenderal Sudirman Km. 3 Pinang Enrekang Telp/Fax (0420)-21079
ENREKANG

Enrekang, 10 Juli 2017

Nomor : 492/DPMPTSP/IP/VII/2017
 Lampiran : -
 perihal : Izin Penelitian

Kepada
 Yth. Kepala MI GUPPI Bolong
 Di
 Kec. Baraka

Berdasarkan Surat Dari Ketua LP3M Universitas Muhammadiyah Makassar, Nomor: 129/Izn-5/C.4-VIII/VI/37/2017, tanggal 10 Juni 2017, menerangkan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : **Hasmiati**
 Tempat Tanggal Lahir : **Tampun, 10 Nopember 1992**
 Status/Pekerjaan : **Mahasiswa**
 Alamat : **Bolong Desa Pandung Batu Kec. Baraka**

Bermaksud akan mengadakan Penelitian di daerah/kantor saudara dalam rangka penyusunan Skripsi dengan judul: **"Pengaruh Penggunaan Metode Discovery Berbasis Media Sosial Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV MI. GUPPI Bolong Kecamatan Baraka Kabupaten Enrekang"**

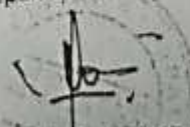
Dilaksanakan mulai, Tanggal 10 Juli 2017 s/d 10 September 2017

Sebagai prinsipnya dapat menyetujui kegiatan tersebut diatas dengan ketentuan:

1. Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan harus melaporkan diri kepada Pemerintah/Instansi setempat.
2. Tidak menyimpang dari masalah yang telah diizinkan.
3. Mentaati semua peraturan Perundang-undangan yang berlaku dan mengindahkan adat istiadat setempat.
4. Menyerahkan 1 (satu) berkas foto copy Skripsi kepada Bupati Enrekang Up. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Enrekang.

Demikian untuk mendapat perhatian

a.n. **BUPATI ENREKANG**
 Kepala DPM PTSP Kab. Enrekang


Harwan Sawati, SE
 Pangkat : **Pembina Utama Muda**
 Nip : **19670329 198612 1 001**

**AYASAN GERAKAN USAHA PEMBAHARUAN PENDIDIKAN ISLAM
MI GUPPI BOLONG**

Jl. Poros Balla Bolong kec. Baraka Kab. Enrekang Baraka 91753

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKSANAKAN PENELITIAN
NOMOR :21.20.03/PP.00/04/2017

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala Sekolah MI GUPPI Bolong Kecamatan
Kabupaten Enrekang menerangkan bahwa:

NAMA : HASMIATI
NIM : 10540 8405 13
JURUSAN : PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
ALAMAT : Jl. Abubakar Lambogo No. 212


Benar-benar telah melaksanakan penelitian sejak tanggal 17 - 27 Juli 2017 dan seluruh
kegiatan pembelajaran dan penelitian telah dilaksanakan.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk jadi bahan pertimbangan selanjutnya dan
manfaat bagi mahasiswa yang bersangkutan.

Bolong, 28 Juli 2017

Mengucapkan

Kepala MI GUPPI Bolong


Ismail Mulias S.Pd.I

NIP: 19730318 199903 1 002

**DIJASIN GERAKAN USAHA PEMBAHARUAN PENDIDIKAN ISLAM
MI GUPPI BOLONG**

Jl. Poros Bulia Bolong kec. Baraka Kab. Enrekang Baraka 91733

SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

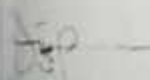
Nama : JUSMAN S.Pd
Pekerjaan : GURU
Tugas Mengajar : Guru kelas IVa MI GUPPI Bolong
Alamat : Gossing, Desa Pandang Batu Kec. Baraka Kab. Enrekang
Selanjutnya disebut sebagai pihak I.

Nama : HASMIATI
NIM : 10540 8405 13
Pekerjaan : Mahasiswa
Tugas : Meneliti
Alamat : Jl. Abubakar Lambogo No 212
Selanjutnya disebut sebagai pihak II

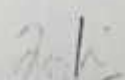
Dengan ini pihak I memberikan persetujuan kepada pihak II untuk melakukan penelitian di kelas IV MI Guppi Bolong Kec. Baraka Kab. Enrekang sesuai dengan sasaran karya tulistya dengan judul "Pengaruh Metode Discovery Berbasis Media Realita Terhadap Hasil Belajar pada Kelas IV MI GUPPI Bolong Kec. Baraka Kab. Enrekang". Demikian persetujuan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana perlunya.

Bolong, 28 Juli 2017


Pihak I


Jusman, S.Pd

Pihak II


Hasmiati
NIM: 10540 8405 13

Mengetahui,
Kepala MI GUPPI Bolong


Ismail Mulias, S.Pd.I
1009013 1 002

LAMPIRAN 9
DOKUMENTASI

DOKUMENTASI

✓ Membuka Pembelajaran



✓ Mengajak siswa berdo'a sebelum memulai pembelajaran



✓ **Guru Menyampaikan Materi Pembelajaran**



✓ **Melakukan Percobaan**



✓ Memberikan Bimbingan Kepada Siswa



✓ Mengamati Siswa Melakukan Percobaan



✓ Memberikan Pretes



RIWAYAT HIDUP PENULIS



HASMIATI, lahir di Tampun, Provinsi Sulawesi Selatan, pada tanggal 10 November 1992. Anak kedua dari tujuh bersaudara pasangan Suma dan Diana. Penulis menyelesaikan pendidikan dasar di MI GUPPI Bolong tahun 2006. Pada tahun 2009 menyelesaikan pendidikan tingkat menengah di SMP Negeri 4 Baraka. dan tamat di SMA Negeri 1 Anggeraja pada tahun 2012 kemudian Penulis melanjutkan pendidikan di perguruan tinggi Universitas Muhammadiyah Makassar pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Muhammadiyah Makassar sampai tahun 2017.

Selama berstatus sebagai mahasiswa, penulis giat dalam mengikuti perkuliahan dikampus dan mengikuti seminar yang diadakan oleh kampus. Untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan menulis skripsi dengan judul “ **Pengaruh Penggunaan Metode *Discovery* Berbasis Media Realita Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV MI GUPPI Bolong Kecamatan Baraka Kabupaten Enrekang.** ”