PENGARUH *DISCOVERY LEARNING* DENGAN MEDIA "BAKTIF" TERHADAP KEAKTIFAN SISWA
(Penelitian pada Siswa Kelas IV Sekolah DasarNegeri Sawitan, Kecamatan Mungkid, Kabupaten Magelang)

SKRIPSI

Oleh:

Vinawatik Rifa'i

15.03050880

PROGRAM PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2019

PENGARUH *DISCOVERY LEARNING* DENGAN MEDIA "BAKTIF" TERHADAP KEAKTIFAN SISWA
(Penelitian pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Sawitan, Kecamatan Mungkid, Kabupaten Magelang)

SKRIPSI

Oleh:

Vinawatik Rifa'i
15.0305.0080

PROGRAM PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2019

PENGARUH *DISCOVERY LEARNING* DENGAN MEDIA "BAKTIF" TERHADAP KEAKTIFAN SISWA
(Penelitian pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Sawitan, Kecamatan Mungkid, Kabupaten Magelang)

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan studi
pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang

Oleh:
Vinawatik Rifa'i
15.03050880

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2019

PERSETUJUAN

PENGARUH *DISCOVERY LEARNING* DENGAN MEDIA "BAKTIF" TERHADAP KEAKTIFAN SISWA KELAS IV PADA MATERI IPA SD NEGERI SAWITAN

Diterima dan Disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang

Oleh:

Vinawatik Rifa'i

15.0305.0080

Magelang 29 Januari 2018

Dosen Pembimbing 1	Dosen Pembimbing II
Hermahayu, MSi., Psi.	M.A Noviudin Pritama, M.Pd
NIK. 098206041	NIK. 128806104

PENGESAHAN

PENGARUH *DISCOVERY LEARNING* DENGAN MEDIA "BAKTIF" TERHADAP KEAKTIFAN SISWA KELAS IV PADA MATERI IPA SD NEGERI SAWITAN

Oleh:

Vinawatik Rifa'i

15.0305.0080

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi dalam rangka menyelesaikan studi pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang

Diterima dan disahkan oleh penguji:

Hari : Jum'at

Tanggal : 8 Februari 2019

Tim Penguji Skripsi:

1. Hermahayu M.Si.Psi	(Ketua / Anggota)	(.....)
2. MA Noviudin Pritama,M.Pd	(Sektretaris / Anggota)	(.....)
3. Dr. Purwati, MS.,Kons	(Anggota)	(.....)
4. Arif Wiyat Purnanto,M.Pd	(Anggota)	(.....)

Mengesahkan

Dekan fkip

Drs. Tawil,M.Pd.,Kons

NIP.19570108 198103 1 003

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama	: **Vinawatik Rifa'i**
N.P.M	: 15.0305.0080
Prodi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas	: Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi	: Pengaruh *Discovery Learning* Dengan Media "BAKTIF" Terhadap Keaktifan Siswa Kelas IV SD Negeri Sawitan

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat meruapakan hasil karya saya sendiri. Apabila dikemudian hari diketahui adanya plagiat atau penjiplakan terhadap karya orang lain, maka saya bersedia mempertanggung jawabkannya sesuai dengan aturan yang berlaku dan bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan dan tata tertib di Universitas Muhammadiyah Magelang.

Pernyataan ini dibuat dalam keadaan sadar dan tidak dipaksakan, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Magelang 29 Januari 2018

Yang membuat pernyataan,

METERAI TEMPEL
940DFAFF583822269
6000
ENAM RIBU RUPIAH

Vinawatik Rifa'i

NPM. 15.0305.0080

MOTTO

يَرْفَعِ ٱللَّهُ ٱلَّذِينَ ءَامَنُواْ مِنكُمْ وَٱلَّذِينَ أُوتُواْ ٱلْعِلْمَ دَرَجَٰتٍ ۚ
وَٱللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿١١﴾

Artinya:

Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman diantara kamu dan orang-orang yang diberikan ilmu pengetahuan beberapa derajat. (Q,S. AL-Mujadallah: 11)

PERSEMBAHAN

Proposal Skripsi ini dipersembahkan kepada:

1. Para Dosen Pembimbing skripsiku yang senantiasa membimbing dan membantu menyelesaikan skripsiku sampai selesai.
2. Bapak dan Ibuku (Bapak Hambyah Rifa'i dan Ibu Istikomah) yang sabar dan tak pernah lelah mengasihi, menyayangi dan senantiasa mendo'akan ku
3. Almamaterku Prodi PGSD FKIPUMM.

PENGARUH *DISCOVERY LEARNING* DENGAN MEDIA "BAKTIF" TERHADAP KEAKTIFAN SISWA

(Penelitian pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Sawitan, Kecamatan Mungkid, Kabupaten Magelang)

Vinawatik Rifa'i

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *Discovery Learning* dengan media BAKTIF terhadap keaktifan belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Sawitan Mungkid Magelang.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen murni (*one groub pretes postes*) dengan model *Pretes Postes Control Groub Design.* Subjek penelitian dipilih satu kelas. Sempel yang diambil sebanyak 20 siswa sebagai kelas control dan kelas eksperimen. Metode pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan angket keaktifan belajar. Uji validitas instrument angket keaktifan belajar dengan menggunakan rumus *product moment* sedangkan uji reliabilitas menggunakan *Alpha Cronbach* dengan bantuan program SPSS *For Windows*versi 24.00.Uji prasyarat analisis terdiri dari uji normalitas. Analisis data menggunakan teknik statistik parametik yaitu *Paired Sample T-Test* dengan bantuan program SPSS *For Windows* versi 24.00.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran *Discovery Learning* berpengaruh positif terhadap keaktifan belajar siswa. Hal ini dibuktikan dari hasil analisis Uji *Paired Sample T-Test* pada kelompok eksperimen dengan probabilitas nilai sig (1-tailed) 0,000< 0,05. Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan, terdapat perbedaan skor rata-rata angket keaktifan belajar antara Post Testsebesar 87,95% lebih meningkat dari pada awal pembelajaran hanya digunakan sebagai Pre Test saja mendapatkan 80,8%. Hasil dari penelitian yaitu adanya peningkatan sejumlah 7,45%. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunakan model *Discovery Learning*dengan media Baktif berpengaruh positif terhadap keaktifan belajar siswa.

Kata Kunci: Model *Discovery Learning,* Media Baktif, Keaktifan Belajar

THE INFLUENCE OF DISCOVERY LEARNING WITH MEDIA "BAKTIF" TO THE LIVELINESS OF THE GRADE
(Research On The Students Of Class IV Elementary School Affairs Sawitan, Mungkid, Magelang)

Vinawatik Rifa'i

ABSTRACT

This research aims to know the influence of Discovery Learning through the medium of BAKTIF against active learning grade IV elementary school Affairs Sawitan Mungkid, Magelang.

This research is a kind of pure research experiments (one groub pretes postes) with model Pretes Postes Groub Control Design. The subject chosen one class. Sempel taken as many as 20 students as a class and grade control experiments. Method of data collection is done using the now active learning. Test the validity of the instrument may now learn the formula product moment test while the reliability using Cronbach Alpha with the help of the program SPSS For Windows version 24.00. Test precondition analysis consists of a test of normality. Data analysis using statistical techniques parametik i.e. Paired Sample T-Test with the help of the program SPSS For Windows version 24.00.

The results of this research show that learning Discovery Learning positive effect against active learning students. This is evidenced from the results of the analysis of the Test Sample Paired T-Test on probability experiments with Group sig value (1-tailed) 0.000 0.05. Based on the results of analysis and discussion, there is a difference in average score now liveliness learning between Post Test of 87.95% increase from early in the study only used as a Test only get 80.8%. The results of the research, namely the existence of an increasing number of 7.45%. Then it can be concluded that the use of a model of Discovery Learning with media Baktif positive effect against active learning students.

Keywords: ***Model Discovery Learning, Media, Learning Activity Baktif***

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahnya sehingga kita dapat menyelesaikan skripsi ini dengan tepat.Skripsi dengan judul "Pengaruh *Discovery Learning* Dengan Media "Baktif" Terhadap Keaktifan Siswa Kelas IV Pada Materi IPA SD Negeri Sawitan**".**Laporan skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan studi pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Keguruan Dan Ilmu PendidikanUniversitas Muhammadiyah Magelang

Skripsi ini tidak dapat selesai dengan tepat dan baik apabila tidak ada dukungan dari pihak-pihak yang berwenang. Oleh karena itu pada kesempatan ini saya mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Ir. Eko Widodo, MT Rektor Universitas Muhammadiyah Magelang.
2. Drs. H. Towil, M.Pd selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.
3. Ari Suryawan, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Magelang.
4. Hermahayu,MSi.,Psi selaku Pembimbing 2 yang dengan sabar membimbing dan memberikan saran serta nasehat pada penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
5. M.A Noviudin Pritama, M.Pd selaku Pembimbing 2 yang dengan sabar membimbing dan memberikan saran serta nasehat pada penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
6. Kedua orang tuaku, Hamzah Rifa'I dan Istikomah, saudara-saudaraku,

keluarga besarku, terima kasih atas do'a, pengorbanan, dan dukungan yang kalian berikan dengan tulus sehingga penulis dapat menyelesaikan studi.

Penulis menyadari keterbatasan pemikiran serta minimnya ilmu pengetahuan yang penulis miliki menyebabkan skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu,penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun. Akhirnya kepada Alloh Subhanahu Wa ta'ala penulis berserah diri dan mohon Ridho-nya semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua.

Penulis

Vinawatik Rifa'i

NPM.15.0305.0080

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL i
HALAMAN PENEGAS iii
HALAMAN PERSETUJUAN iv
HALAMAN PENGESAHAN v
HALAMAN PERNYATAAN vi
HALAMAN MOTTO vii
HALAMAN PERSEMBAHAN viii
ABSTRAK ix
ABSTRACT x
KATA PENGANTAR xi
DAFTAR ISI xiii
DAFTAR TABEL xvi
DAFTAR GAMBAR xvii
DAFTAR LAMPIRAN xviii
BAB I PENDAHULUAN 1
A. Latar Belakang 1
B. Identifikasi Masalah 6
C. Pembatasan Masalah 6
D. Rumusan Masalah 7
E. Tujuan Penelitian 7
F. Manfaat Penelitian 7
BAB II KAJIAN PUSTAKA 9

A. Keaktifan 9
1. Pengertian Keaktifan Belajar 9
2. Indikator Keaktifan Belajar 11
3. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Keaktifan Belajar 14
B. Model Pembelajaran *Discovery Learning* 16
1. Pengertian Model *Discovery Learning* 16
2. Langkah – Langkah Model *Discovery Learning* 17
3. Kelebihan Dan Kekurangan Model *Discovery Learning* 18
4. Tujuan Dan Manfaat Model *Discovery Learning* 20
C. Kaitan *Discovery Learning* Dengan Media Baktif 21
D. Penelitian Yang Relevan 24
E. Kerangka Berfikir 25
F. Hipotesis Penelitian 29
BAB III METODE PENELITIAN 30
A. Rancangan Penelitian 30
B. Identifikasi Variabel Penelitian 31
C. Definisi Operasional Variabel 31
D. Subjek Penelitian 32
E. Setting Penelitian 33
F. Metode Pengumpulan Data 33
G. Instrumen Penelitian 35
H. Validitas dan Reliabilitas 37
I. Prosedur Penelitian 41

J. Metode Analisis Data 43
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 46
A. Hasil Penelitian 46
1. Deskripsi Pelaksanaan Penelitian 46
2. Deskripsi Data Penelitian 47
3. Perbandingan Pengukuran Awal (Pretest) Dan Akhir (Posttest) Kelompok Eksperimen Dan Control 53
4. Uji Prasyarat Analisis 54
5. Uji Hipotesis 55
B. Pembahasan 56
BAB V SIMPULAN DAN SARAN 62
A. Simpulan 62
B. Saran 62
DAFTAR PUSTAKA 64
LAMPIRAN 67

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Alur Kerangka Berfikir Penelitian 25

Gambar 2 Hasil Nilai Pre Test 45

Gambar 3 Hasil Nilai Post Test..... 45

Gambar 4 Perbandingan Rata - rata Pre Test dan Post Test 50

DAFTAR TABEL

Table 1. Indikator Keaktifan Pembelajaran 11

Table 2 Faktor Yang Mempengaruhi Keaktifan 15

Table 3 Kekurangan Dan Kelebihan Discovery Learning 19

Table 4 Desain Penelitian One Groub Pre Test - Post Test 30

Table 5 Kisi - Kisi Lembar Wawancara 36

Table 6 Kisi - Kisi Lembar Angket 36

Table 7 Hasil Perhitungan Validitas 39

Table 8 Hasil Perhitungan Reliabel 41

Table 9 Distribusi Frekuensi Hasil Pre Test 48

Table 10 Distribusi Frekuensi Post Test 50

Table 11 Hasil Nilai Keaktifan 52

Table 12 Peningkatan Rata - Rata Pres Test Dan Post Test 53

Table 13 Hasil Uji Normalitas Data 54

Table 14 Hasil Uji Hipotesis 56

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Ijin Penelitian 67

Lampiran 2 SuratBukti Validasi.....68

Lampiran 3 Surat Permohonan Validasi 69

Lampiran 4 Lembar Validasi Silabus.....70

Lampiran 5 Lembar Validasi RPP 72

Lampiran 6 Lembar Validasi LKS.....74

Lampiran 7 Lembar Validasi Media 76

Lampiran 8 Validasi Angket Keaktifan 78

Lampiran 9 Surat Rekomendasi Skripsi.....80

Lampiran 10 Instrumen Wawancara 81

Lampiran 11 Instrumen Observasi Keaktifan 82

Lampiran 12 Lembar Silabus.....83

Lampiran 2 Lembar Bukti Penelitian.....86

Lampiran 13 Lembar RPP Awal.....87

Lampiran 14 Lembar LKS 96

Lampiran 15 Lembar RPP Akhir 112

Lampiran 16 Kisi - Kisi Materi Ajar.....120

Lampiran 17 Papan Media Baktif 122

Lampiran 18 Lembar LKS 2 126

Lampiran 19 Kisi- Kisi Penilaian.....139

Lampiran 20 Lembar Hasil Angket.....142

Lampiran 21 Lembar Validasi Instrumen 143

Lampiran 22 Lembar Hasil Uji Reliabilitas.....150

Lampiran 23 Lembar Nilai UAS.....151

Lampiran 24 Hasil Angket Keaktifan Melalui Validator.....152

Lampiran 25 Hasil Evaluasi.....153

Lampiran 26 Dokumentasi.....156

Lampiran 27 Buku Bimbingan.....158

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan suatu Negara adalah cerminan diri dari suatu Negara tersebut.Semakin tinggi jenjang pendidikan yang ditempuh oleh setiap orang disuatu negara maka semakin tinggi pula mutu sumber daya manusia dinegara tersebut.Jadi pendidikan disuatu Negara sangat penting dan perlu menjadi perhatian penuh oleh pemerintah suatu negara masing-masing.Pengertian dari suatu pendidikan sendiri adalah upaya menuntun anak sejak lahir untuk mencapai kedewasaan jasmani dan rohani dalam interaksi alam beserta lingkungannya (Nurkholis, 2013:26).Sedangkan menurut Ki Hajar Dewanatara, pendidikan sesuai dengan semboyannya yaitu "inggarsa sungtulada ing madya mangun karsa tut wuri handayani" yang artinya di depan pendidikan memberi contoh, di tengah pendidikan memberi motivasi dan di belakang pendidikan memberi dorongan untuk terus maju (Musanna Al, 2017:118). Kedua pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pendidikan sesungguhnya adalah upaya mencari, menerima pengetahuan dari sejak lahir untuk menuju hal baru melalui suatu contoh, adanya motivasi dan dorongan dari seseorang untuk terus maju.

Pendidikan didalamnya memiliki suatu pembelajaran.Pembelajaran memiliki banyak ragam materi.Setiap materi memiliki peranan sendiri-sendiri dalam pendidikan.Salah satunya pada pembelajaranIPA yang didalamnya banyak membahas tentang ilmu alam.Pembelajaran IPA adalahsuatu pembelajaran yang didalamnya membahas ilmu alam dan lingkungan disekitarnya.Pada pembelajaran IPA umumnya dilaksanakan dengan praktek

langsung yang membuat siswa paham pada materi yang dipelajari.Pembelajaran IPA pada umunya disukai oleh banyak siswa karena banyak melakukan gerak dan observasi di banyak tempat, tidak hanya di kelas saja.Hal inilah yang membuat pembelajaran IPA mudah untuk membuat siswa aktif dan antusias besar dalam mengikuti pembelajaran.Pembelajaran IPA yang menyenangkan dan keaktifan siswa yang besar membuat nilai pada mata pelajaran IPA bagus-bagus mencapai lebih dari KKM.Pengauh keaktifan yang besar terhadap keberhasilan pembelajaran membuat prioritas utama yang diupayakan oleh guru dalm melaksanakan pembelajaran.

Kata “keaktifan” sendiri berasal dari kata aktif yang artinya pembelajaran yang lebih berpusat pada siswa (*student centered*) dari pada berpusat pada guru (*teacher centered*)dan para siswa lebih banyak menggunakan otak untuk berfikir secara kritis terhadap sesuatu(Sunarto, 2012:17). Jadi keaktifan merupakan suatu aktifitas yang dilakukan oleh siswa selama mengikuti proses pembelajaran di kelas. Sedangkan arti dari pembelajaran aktif adalah pembelajaran dengan cepat, menyenangkan, penuh semangat, dan keterlibatan secara pribadi untuk mempelajarai sesuatu dengan baik, harus mendengar, melihat, menjawab pertanyaan dan mendiskusikannya dengan orang lain yang dilakukan dengan dipandu oleh guru dan diarahkan oleh guru agar tercapai pembelajaran yang maksimal(Sunarto, 2012:17). Jadi pembelajar aktif adalah suatu pembelajaran yang terjadi saat proses pembelajaran dengan adanya suatu interaksi antara guru dengan siswa secara berkelanjutan dan berjalan dengan baik. Kesimpulan dari pembelajaran aktif, maka didapatkan pula pengertian

dari keaktifan pembelajaran yaitu suatu tingkah laku yang diberikan dan dilakukan oleh siswa selama mengikuti pembelajaran.

Pembelajaran IPA dapat mengaktifkan proses belajar mengajar bila guru dapat memunculkan saat proses pembelajaran berlangsung. Kesan yang menarik bagi siswa bila setiap pembelajaran selalu menampilkan atau membawa barang-barang baru sebagai penjelas materi. Misalnya saat masuk kelas membawa barang yang unik dan menarik sebagai pembantu dalam melaksanakan pembelajaran IPA yang membuat siswa penasaran dengan barang tersebut dan gaya salam yang unik membuat pusat perhatian bertumpu pada guru maka dapat membangun rasa keaktifan dalam pembelajaran IPA tersebut muncul dengan sendirinya.

Keaktifan yang ada memiliki suatu perbedaan dari gaya dan teknik selama mengajar tersebut maka siswa akan selalu antusias dengan proses pembelajaran yang ada karena tidak merasa bosan dan selalu membuat menarik. Suatu pembelajaran yang berbeda-beda dan pengemasan pembelajaran yang sangat baik membuat antusias keaktifan siswa sangat mudah dimunculkan.Namun ada juga yang melakukan proses pembelajaran IPA tidak berjalan dengan baik karena adanya suatu masalah. Masalah tersebut adalah keaktifan yang tidak berjalan dengan baik saat melakukan pembelajaran IPA. Hal ini ditemukan pada saat melakukan observasi di SD Negeri Sawitan pada kelas IV, tanggal 25 September 2018, pukul 09.30 terlihat dari 20 siswa satu kelas yang hanya aktif 8 siswa dalam mengikuti pembelajaran dan sisanya 12 siswa tidak mengikuti pemelajaran dengan baik saat akan memulai pembelajaran kedua.

Para siswa sudah tidak bersemangat lagi mengikuti proses pembelajaran, sudah merasa bosan dan para siswa mulai menyibukkan diri serta tidak mendengarkan saat guru menjelaskan materi. Hal ini dikarenakan para siswa sudah menghabiskan tenaganya untuk bermain saat istirahat dan saat masuk kelas lagi para siswa sudah letih sehingga membuat antusias dari para siswa hanya sedikit yang aktif.Adanya permasalahan tersebut membuat nilai pembelajaran IPA menjadi rendah dibawah KKM.

Permasalahan tersebut ditambah lagi dengan guru yang kurang variasi dalam melaksanakan pembelajaran dan kurangnya ice breaking serta modivikasi suasana kelas membuat siswa cepat bosan dan jenuh dengan pembelajaran yang ada.Namun dari guru berusaha membuat pembelajaran IPA berjalan dengan baik.Hal yang pernah dilakukan oleh guru untuk mengatasi masalah tersebut adalah membuat peraturan untuk tidak banyak bermain dan lari-lari saat istirahat. Bila ada siswa melanggar peraturan tersebut maka akan diberikan tugas tambahan yang lebih banyak dari siswa lainnya. Bahkan guru juga melakukan pembelajaran diluar kelas untuk membuat suasana siswa menjadi lebih baik tetapi tidak berhasil maksimal hasilnya. Media, model dan metode sudah banyak dilakukan untuk mendukung proses pembelajaran IPA menjadi lebih baik dan hasilnya juga belum berhasil secara maksimal.

Masalah tersebut dapat ditangani dengan menggunakan berbagai teknik, serta model dan metode yang menarik.Salah satunya bisa dengan menggunakan *Discovery Learning*. D*iscovery learning* merupakan model yang melatih siswa untuk tidak merasa canggung bila berkomunikasi dengan siswa lain. Kelebihan

yang dimiliki *Discovery Learning* tersebutlah yng membuat guru dapat memantau pembelajaran dengan mudah, guru juga dapat melakukan keaktifan pembelajaran kepada semua siswa dari sedikit demi sedikit dengan mudah karena guru juga terjun langsung dan mengarahkan siswa dalam melakukan suatu penelitian. Bila sudah mulai dekat dengan siswa, guru bisa menambah menggunakan suatu model, metode serta media lain agar proses pembalajaran tidak membosan. Proses pembelajaran yang menarik dengan berbagai metode dan media pembelajaran seperti media "BAKTIF" dapat membuat proses pembelajaran berhasil dengan maksimal sesuai yang diinginkan.

Media "BAKTIF" (Bahan Keaktifan) adalah media yang menggunakan semua barang seperti buku, pensil, sebuah kotak dan lain sebagainya yang dapat dijadikan sebagai bahan keaktifan dalam suatu pembelajaran namun dikemas menarik. Ciri utama media "BAKTIF" (Bahan Keaktifan) adalah media tersebut dapat menimbulkan suatu keaktifan saat proses pembelajaran berlangsung dan membuat semua siswa ingin tahu dengan benda-benda tersebut karena dibeuat unik. Media "BAKTIF" merupakan media yang sangat cocok untuk bersanding dengan *Discovery Learning* karena media "BAKTIF" menuntut siswa untuk mencari suatu bahan yang dapat menjadikan timbulnya keaktifan yang menarik dalam suatu pembelajaran.

D*iscovery Learning*dapat membantu menyelesaikan masalah keaktifan antara guru dengan para siswa yang diharap dapat tertangani dengan baik dan tidak lagi ada masalah keaktifan saat proses pembelajaran berlangsung.

Apalagi keaktifan siswa selama mengikuti proses pembelajaran yang sangat berpengaruh dengan keberhasilan suatu proses pendidikan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat didefinisikan beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Keaktifan yang terjadi saat proses pembelajaran berlangsung dengan guru tidak berjalan dengan baik dan lancar karena adanya komunikasi yang kurang berjalan dengan baik.
2. Kurangnya model, media dan metode yang cocok dan pas untuk mendukung proses pembelajaran sehingga pembelajaran tidak berhasil secara maksimal.
3. Jarang mengelolaan kelas sehingga siswa tidak betah lama didalam kelas.
4. Jarang melakukan pembelajaran yang inovatif sehingga membuat siswa tidak cekatan dalam mengerjakan tugas dari guru, serta tidak sungguh-sungguh dalam mengerjakan tugasnya.
5. Jarang mengulas materi setelah melakukan pembelajaran sehingga pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajarai kurang.
6. Jarang melakukan *ice breaking* sebagai penetralan suasana kelas yang kurang kondusif sehingga keaktifan belajar tidak muncul, pembelajaran tidak berhasil maksimal dan akhirnya nilai siswa dibawah KKM.

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini dapat dilakukan dengan fokus, sempurna, mendalam dan menghasilkan hasil dengan sesuai yang diinginkan maka penulis memandang permasalahan penelitian yang diangkat perlu dibatasi variabelnya.

Oleh sebab itu penulis membatasi diri hanya berkaitan dengan "Penggunaan *Discovery Learning* dengan bantuan media BAKTIF terhadap keaktifan siswa selama proses pembelajaran di SD N Sawitan pada siswa kelas IV". Penggunaan*Discovery Learning* dengan bantuan media BAKTIF dipilih karena model tersebut dapat membawa peningkatan positif terhadap permasalahan keaktifan siswa kelas IV dengan gurunya.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Apakah terdapat pengaruh *Discovery Learning* Dengan Media BAKTIF terhadap Keaktifan siswa kelas IV SD N Sawitan selama proses pembelajaran berlangsung?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh *Discovery Learning* terhadap keaktifan siswa dengan media BAKTIF terhadap Keaktifan siswa kelas IV SD N Sawitan selama proses pembelajaran berlangsung.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan makalah diatas, maka manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
   a) Bahan Diskusi

      Hasil penelitian ini sebagai bahan diskusi dalam menyusun laporan skripsi.

b) Bahan Relevan

Penelitian ini juga sebagai bahan relevan untuk penelitian tentang keaktifan siswa kelas yang lainnya.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa memunculkan keaktifan selama proses pembelajaran agar dapat mengekpresikan dan menuangkan ide-ide yang diinginkan.

b) Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat membantu guru dalam memunculkan keaktifan saat proses pembelajaran berlangsung dengan baik.

c) Bagi Dunia Pendidikan

Penelitian ini diharapkan dapat membatu dunia pendidikan dalam mengatasi masalah keaktifan siswa saat proses pembelajaran berlangsung yang banyak terjadi pada sekolah – sekolah terutama pada guru dan siswa yang sulit dalam mengekpresikan dirinya karena adanya suatu rasa kecanggungan.

BAB II
KAJIAN PUSTAKA

A. Keaktifan Belajar

1. Pengertian Keaktifan Belajar Siswa

Proses belajar pada hakekatnya merupakan proses interaksi antara guru dengan siswa saat proses pembelajaran berlangsung. Keaktifan dalam pembelajaran merupakan unsur hal penting dalam keberhasilan pembelajaran. Keaktifan berasal dari kata aktif yang artinya giat belajar, giat berusaha. Sedangkan arti dari kata keaktifan adalah kesibukan atau kegiatan (KBBI, 2012). Kata "keaktifan" sendiri berasal dari kata aktif yang artinya pembelajaran yang lebih berpusat pada siswa (*student centered*) dari pada berpusat pada guru (*teacher centered*) dan para siswa lebih banyak menggunakan otak untuk berfikir secara kritis terhadap sesuatu (Sunarto, 2012:17). Jadi kata keaktifan adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh siswa menggunakan pikiran untuk berfikir kritis terhadap suatu hal.

Sedangkan pengertian belajar memiliki arti sendiri dalam dunia pendidikan. Belajar adalah setiap perubahan yang relatife menetap dalam tingkah laku yang terjadi sebagai suatu latihan atau pengamatan (Purwanto, 2011:84). Sedangkan pengertian belajar yang lainnya adalah proses dasar dari perkembangan hidup anak yang mengalami peningkatan yaitu tadinya tidak tahu menjadi tahu, yang tadinya tidak dimengerti menjadi mengerti (Nidawati, 2013:15). Belajar juga memiliki suatu teori yang mendasari didalamnya. Menurut teori Gestalt belajar terjadi bila diperoleh suatu pemahaman. Pemahaman atau *insight* timbul secara tiba-tiba, apabila individu

telah dapat melihat hubungan antara unsur-unsur dalam situasi *problematis* atau suatu masalah (Lefudin, 2014:3). Jadi dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses mencari atau mempelajari sesuatu melalui tingkah laku yang ada dan berkembang terus menerus.

Adanya pengertian sendiri-sendiri tentang keaktifan dan belajar maka pengertian keaktifan belajar merupakan segala kegiatan yang bersifat fisik maupun non fisik siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar yang optimal sehingga dapat menciptakan suasana kelas menjadi kondusif (Wibowo, 2016:130). Menurut teori Thordike dalam mengemukakan keaktifan belajar siswa sesuai dengan hukum belajar *"low of exercise"*nya menyatakan bahwa semakin sering tingkah laku diulang /dilatih (digunakan), maka asosiasi tersebut akan semakin kuat. Pada prinsip *"low of exercise"* sendiri menyatakan bahwa koneksi antara kondisi (merupakan perangsang) dengan tindakan akan menjadi lebih kuat karena latihan-latihan, tetapi akan melemah apabila koneksi antara keduanya tidak dilanjutkan atau berhenti. Prinsip ini menunjukkan bahwa prinsip utama dalam belajar untuk mengaktifkan suasana adalah pengulangan materi. Semakin sering diberikan maka akan semakin kuat dikuasai (Lefudin, 2014:32). Jadi dapat disimpulkan bahwa keaktifan belajar siswa adalah suatu kemampuan yang dimiliki oleh setiap individu untuk giat belajar dalam menerima dan menjalankan pembelajaran.

2. Indikator Keaktifan Belajar

Suatu keaktifan memiliki kategori penilaian tersendiri untuk menilai bahwa seseorang tersebut dikatakan aktif. Seseorang yang dikatakan aktif

yaitu seseorang dalam memenuhi indikator pencapaian yang telah ditentukan. Indikator setiap sekolah memiliki kategori yang berbeda-beda. Adapun indikator pencapaian keaktifan pembelajaran yang didapatkan dari melakukan riset terhadap 8 guru di SD Negeri Sawitan pada tanggal 30 Nopember 2018 pukul 10.30 sampai 14.00 WIB. Berikut penjelasan dari masing-masing indikator keaktifan dalam pembelajaran:

Tabel 1
Indikator Keaktifan Pembelajaran

No	Indikator	Penjelasan
a)	Suka bertanya	Bila guru menjelaskan dan tidak paham kemudian siswa bertanya.
b)	Rasa ingin tahu tinggi	Adanya media baru yang dibawa oleh guru sebagai penjelas materi kemudian siswa ingin tahu terhadap media yang dibawa atau rasa penasaran terhadap hal baru tinggi. Adanya benda-benda yang menurut mereka baru dijumpai maka timbulah pertanyaan untuk ingin tahu lebih dengan benda-benda yang ditemuinya diluar kelas maupun didalam kelas.
c)	Cekatan dalam mengerjakan tugas dari guru	Langsung mengerjakan perintah dan tugas yang diberikan dari guru dengan sungguh-sungguh tidak banyak mengeluh.
d)	Suka tampil maju didepakan kelas	Antusias tinggi untuk berani maju tampil didepan kelas mempresentasikan tugas.
e)	Memiliki semangat belajar tinggi	Sungguh-sungguh dalam mengerjakan semua tugas dari guru, menaati perintah dari guru dan mengikuti semua yang sedang dilakukan saat proses pembelajaran berlangsung dengan ceria dan bahagia tidak murung.
f)	Aktif dalam mengerjakan tugas kelompok	Ikut andil dalam menyampaikan ide dan gagasan saat belajar kelompok dan bersemangat dalam membantu teman menyelesaikan tugas kelompok yang ada.
g)	Menjawab saat ditanya guru	Memberikan respon yang baik saat guru bertanya dan menjawab pertanyaan guru menggunakan bahasa dan kata-kata yang baik agar terjalin komunikasi yang baik.

Sedangkan menurut jurnal Ganesha keaktifan yang ada, indikator keaktifan adalah sebagai berikut: a) perhatian siswa terhadap guru, b) kerja sama dalam kelompok, c)kemampuan siswa mengemukakaan pendapat, d) memberikan kesempatan berpendapat kepada perubahan tingkah laku yang

terjadi sebagai hasil dari pengalaman melalui interaksi dengan lingkungannya(Vitasari, dkk, 2013). Adanya empat indikator menurut jurnal Ganesha menambah kuat tentang suatu indkator keaktifan tersebut. Berikut ini penjelasan secara lebih jelas dari setiap indikator:

a) Perhatian siswa terhadap guru merupakan hal perlu dilakukan oleh siswa saat guru sudah memulai proses pembelajaran semua pusat perhatian tertuju oleh guru yang ada. Hal yang unik dan menarik yang dibawa dan dilakukan oleh guru akan membuat pusat perhatian siswa tertuju terus kepada guru.
b) Kerja sama dalam kelompok adalah kegiatan yang dilakukan untuk menyelesaikan permasalahan yang dilakukan dengan cara bersama-sama dengan kekompakan dan kebersamaan yang erat dan kuat, maka dengan mudah menyelesaikan rintangan permasalahan yang diberikan oleh guru.
c) Kemampuan siswa mengemukakakn pendapat ialah kemampuan yang dimiliki oleh siswa dalam berbicara, menjelaskan dan mendemonstrasikan persoalan kepada teman yang lainnya. Hal ini seperti dalam pembelajaran kelompok yang mewajibkan semua siswa untuk bekerja sama dan saling membantu satu sama lain
d) Memberikan kesempatan berpendapat kepada perubahan tingkah laku yang terjadi sebagai hasil dari pengalaman melalui interaksi dengan lingkungannya adalah suatu perwujudan terhadap hak yang dimiliki oleh setiap siswa saat proses pembelajaran berlangsung. Hal itu juga melatih

siswa untuk berani mengemukakan pendapatnya sesuai dengan pikirannya yang dapat disampaikan sesuai imajinasinya.

Pendapat lain tentang indikator keaktifan menurut Surjana (2010) dalam jurnal (Winarti, 2013:126) ada beberapa indikator keaktifan sebagai berikut (a) turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya,(b)terlibat dalam pemecahan masalah,(c) bertanya kepada siswa lain/kepada guru apabila tidak paham dengan persoalan yang dihadapi, (d) berusaha mencari berbagai informasi yang diperoleh untuk pemecahan masalah, (e) melaksanakan diskusi kelompok, (f) menilai kemampuan dirinya dan hasil yang diperolehnya, (g) kesempatan menggunakan / menerapkan apa yang diperolehnya dalam menyelesaikan tugas/ persoalan yang dihadapinya.

Berikut ini penjelasan dari setiap indikator yang ada adalah: (a) turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya adalah siswa ikut serta dalam proses pembelajaran misalnya siswa mendengarkan, memperhatikan, mencatat, mengerjakan soal dan sebagainya, (b) terlibat dalam pemecahan masalah adalah ikut aktif dalam menyelesaikan permasalahan yang sedang dibahas dalam kelas, (c) bertanya kepada siswa lain atau guru apabila tidak paham dengan persoalan yang dihadapi maksutnya adalah jika tidak memahami materi atau penjelasan dari guru hendaknya bertanya kepada teman yang sudah apaham atau kepada guru agar paham dan mengerti, (d)berusaha mencari informasi yang diperolehnya untuk pemecahan masalah adalah berusaha mencari informs/cara untuk menyelesaikan masalah yang ada dari buku, (e) melaksanakan diskusi kelompok maksutnya adalah melakukan

kerja sama dengan teman kelompok untuk menyelesaikan masalah yang ada, (f) menilai kemampuan dirinya dan hasil yang diperolehnya maksutnya adalah mengerjakan soal yang setelah guru selesai menerangkan materi, (g) kesempatan menggunakan / menerapkan apa yang diperolehnya dalam menyelesaikan tugas/ persoalan yang dihadapinya adalah menggunakan/ menerapkan rumus/ langkah-langkah yang telah diberikan dalam soal yang diberikan dalam kelas.

Adanya ketiga pendapat dari ahli dan satu dari penelitian yang ada dapat disimpulkan tentang indikator keaktifan yang ada adalah suka bertanya, adanya rasa ingin tahu terhadap hal baru, cekatan dalam mengerjakan tugas dari guru, suka bekerja kelompok, aktif maju kedepan kelas, memiliki semangat belajar yang tinggi, dan memberikan respon kepada guru. Hal tersebut merupakan aspek atau indikator dalam mengkategorikan keaktifan siswa untuk mempermudah orang dalam menilai siswanya.Indikator digunakan sebagai patokan dalam melihat dan menilai adanya suatu peningkatan dan perubahan setelah melakukan treatmen atau penelitian. Hal tersebut menjadi tolak ukur dalam menilai siswa dalam keaktifannya selama mengikuti proses pembelajaran berlangsung.

3. Faktor Yang Mempengaruhi Keaktifan

Keaktifan merupakan hal yang harus ada selama proses pembelajaran berlangsung. Keaktifan perlu dimunculkan oleh siswa karena dapat menunjukkan kemampuan dan bakat yang dimiliki oleh setiap siswa.Kekatifan dapat juga membuat seseorang untuk berfikir kritis dan

memecahkan permasalahan yang ada.Keaktifan dapat dimunculkan oleh guru dengan merekayasa sistem pembelajaran secara sistematis.Keaktifan juga berpengaruh terhadap pembentukan mental siswa karena adanya suatu keberanian diri dalam menunjukkan keaktifan selama proses pembelajaran berlangsung.

Namun dalam kenyataan banyak siswa yang sulit untuk memunculkan keaktifannya selama proses pembelajaran berlangsung karena ada faktor yang mempengaruhi keaktifan setiap siswa. Hal tersebut tidak menjadi masalah dalam pembelajaran karena juga ada faktor yang mendukung munculnya keaktifan pembelajaran. Berikut ini faktor pendukung dan penghambat keaktifan belajar siswa yang didapatkan dari observasi kepada 8 guru di SD N Sawitan pada tanggal 30 Nopember 2018 pukul 10.30 sampai 14.00 yang telah disimpulkan menjadi satu yaitu sebagai berikut:

Tabel 1
Faktor Yang Mempengaruhi Keaktifan

Faktor Pendukung Kekatifan	Faktor Penghambat Keaktifan
a. Adanya media , model dan metode pembelajaran	a. Rasa ingin tahu terhadap sesuatu yang rendah
b. Adanya *ice breaking*	b. Karakter siswa yang memang pendiam
c. Suasana kelas yang menarik	c. Kebosanan terhadap sesuatu
d. Kondisi siswa yang lagi baik	d. Penjelasan materi yang tidak menarik
e. Fasilitas yang mendukung proses pembelajaran	e. Pengemasan pembelajaran yang kurang menarik
f. Pemberian motivasi	f. Rasa minder, malu, takut untuk salah.
g. Rasa ingin tahu terhadap sesuatu yang tinggi	g. Tidak adanya apresiasi yang diberikan guru terhadap siswa yang aktif
Gaya menjelaskan yang menarik	h. Kondisi lingkungan sekitar

Adanya dua jenis faktor yang mendukung dan menghambat keaktifan pembelajaran menjadi sebuah acuan agar faktor penghambat tidak muncul

dalam pembelajaran dan faktor pendukung yang muncul pada pembelajaran.Bila faktor penghambat muncul dalam pembelajaran maka dapat diatasi dengan melihat dari faktor pendukung yang ada.Berdasarkan penjelasan tersebut maka keaktifan dipengaruhi oleh beberapa faktor didalamnya seperti halnya pemberian mitivasi bagi siswa yang kurang aktif selama mengikuti proses pembelajaran. Cara inilah untuk membangun dan meningkatkan keaktifan belajar setiap siswa yang ada.

B. Model Pembelajaran *Discovery Learning*

1. Pengertian Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Menurud Arends dalam Trianto (Persada , 2016:25) Model Pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedomana dalam merencanakan pembelajaran dikelas atau pembelajaran tutorial.Sedangkan pengertian lain dari model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu dan berfungsi sebagai pedoman perancangan proses belajar mengajar (Darmadi, 2017:42). Berdasarkan dua pengertian model pembelajaran diatas maka dapat disimpulkan bahwa Model Pembelajaran adalah suatu rancangan dalam pembelajaran yang digunakan untuk membantu dsn mendukung keberhasilan saat mengajar. Biasanya model pembelajaran digunakan sesuai dengan materi yang akan diberikan. Banyak jenis model pembelajaran yang sering digunakan untuk mendukung proses pembelajaran. Misalnya seperti model

*Discovery Learning (*penemuan) yang digunakan guru untuk menerangkan materi yang sifatnya dapat mengaktifkan siswa.

Pengertian model *Discovery Learning* berasal dari kata *Discover* yang berarti menemukan, sedangkang *Discovery* adalah penemuan. *Learning* berarti hal baru, jadi *Discovery Learning* adalah proses pembelajaran untuk menemukan suatu yang baru dalam kegiatan belajar-mengajar (Rohman Illahi, 2012:32). Jadi pengertian lain tentang *Discovery Learning* adalah mempunyai implikasi yang sangat besar terhadap peningkatan hidup siswa dalam menghadapi persaingan yang semakin kompetitif.

2. Sintak Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Pembelajaran merupakan suatu sistem pendidikan yang digunakan untuk menerangkan atau menjelaskan suatu materi kepada para siswa.Pembelajaran dikatakan berhasil apapbila seorang guru dapat memahami dan mengetahui sintak pembelajaran yang sedang dijalankan. Apabila seorang guru dalam melakukan pembelajaran menggunakan suatu model pembelajaran maka harus tahu langkah-langkah dari model yang akan digunakan agar pembelajaran berjalan dengan runtut, tidak ada kebingungan, dan materi tersampaikan dengan baik kepada para siswa. Misalnya bila seorang guru dalam menjelaskan materi, menggunakan model *Discovery Learning* maka guru tersebut harus tahu langkah atau sintak dari model *Discovery Learning*. Hal itulah yang harus menjadikan seorang guru tahu langkah-langkah pada model *Discovery Learning.* Sintak model *Discovery Learning* adalah sebagai berikut:

Sedangkan penerapan model *Discovery Learning* memiliki langkah-langkah tersendiri didalamnya. Berikut penerapan adalah sebagai berikut ini:

a. Menyiapkan suatu masalah untuk dipecahkan.
b. Mempertimbangkan dan mengarahkan dalam memecahkan suatu masalah agar siswa mudah memahami.
c. Konsep dan prinsip yang dibuat harus jelas dan mudah dipahami oleh siswa.
d. Menyediakan alat, bahan dan media yang mendukung proses pembelajaran seperti "BAKTIF".
e. Pengelolaan kelas harus diatur sedemikian rupa untuk menciptakan rasa nyaman, dan sekiranya dapat memantau anak dengan mudah.
f. Guru memberi kesempatan kepada para siswa untuk memaparkan hasil penelitian yang dilakukan kedepan kelas.
g. Melakukan evaluasi pembelajaran untuk memperjelas materi yang dipelajari saat itu. (Rohman Illahi, 2012:32).

Langkah -langkah dalam melaksanakan model *Discovery Learning* tersebut mempermudah untuk guru mencapai tujuan yang diinginkan dan para siswa mudah memahami suatu pembelajaran yang diberikan serta paham dengan materi yang diberikan pada saat itu.

3. Kelebihan Dan Kekurangan Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Pada suatu model yang digunakan dalam proses pembelajaran pasti memiliki suatu kelebihan dan kekurangan didalamnya. Kelebihan dan kekurangan akan muncul apabila tidak digunakan sesuai dengan mestinya.

Kelebihan model perlu lebih ditonjokan saat melakukan proses pembelajaran agara kekurangan model tidak terlihat pada saat melakukan proses pembelajaran. Seperti halnya pada pembelajaran yang menggunakan model *Discovery Learning* yang perlu memperhatikan kelebihan dan kekurangan dalam model tersebut. Karena dengan memperhatikan hal-hal tersebut dapat memaksimalkan proses pembelajaran dengan baik dan benar. Berikut ini kelebihan dan kekurangan model *Discovery Learning:*

Tabel 2
Kekurangan dan Kelebihan Discovery Learning

Kelebihan Model *Discovery Learning*	**Kekurangan Model *Discovery Learning***
1. Dapat menyampaikan bahan *Discovery Learning* yang digunakan dalam kegiatan dan pengelamannya langsung.	1. Berkenaan dengan waktu. Dalam hal ini waktu yang dibutuhkan untuk melakukan satu penelitian terhadap barang membutuhkan waktu yang sedikit lama.
2. *Discovery Learning* lebih realistis dan memiliki suatu makna.	2. Anak yang berumur masih sangat anak-anak bisa mengalami kesulitan dalam memecahkan suatu masalah yang ada.
3. *Discovery Learning* merupakan suatu model pemecahan masalah.	3. Kesukaran dalam memamhami suatu persoalan
4. Dengan sejumlah transfer secara langsung, maka kegiatan *Discovery Learning* dapat lebih mudah diserap oleh anak didik.	4. Faktor kebudayaan dan kebiasaan. Dalam pembelajaran *Discovery Learning* menuntut mandiri, percaya diri dan terbiasa atau menyukai suatu penelitian. Jika seorang anak tidak suka dalam proses pembelajaran ini maka perlu dituntun secara sabar.
5. *Discovery Learning* banyak memberikan kesempatan kepada para siswa untuk terlibat lanhsung dalam kegiatan belajar mengajar.	

(Rohman Illahi, 2012:32)

Adanya suatu kelebihan dan kekurangan dari model *Discovery Learning* menjadikan suatu pertimbangan dalam melaksanakan pembelajaran menggunakan *Discovery Learning.* Hal tersebut membuat guru untuk berfikir lebih matang lagi agar kelemahan pada model *Discovery Learning* tidak terlihat pada saat proses pembelajaran berlangsung. Pengemasan proses pembelajaran yang menarik, kreatif, inovatif menjadi kunci utama dalam melakukan pembelajaran agar berhasil maksimal tanpa adanya kekurangan apapun saat melakukan pembelajaran.

4. Tujuan Dan Manfaat Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Setiap model yang digunakan dalam pembelajaran memiliki suatu tujuan yang ingin dicapai didalamnya. Seperti halnya model *Discovery Learning* yang memiliki beberapa tujuan untuk menjadikan siswa menjadi anak yang berfikir kritis, realistis dan dinamis. Berikut tujuan mempelajari model *Discovery Learning* adalah:

a. Mengembangkan kreativitas dalam hal gaya hidup, karya tersendiri, dan proses intelektual.
b. Mendapatkan pengalaman langsung dalam belajar,
c. Mengembangkan kemampuan berfikir rasional dan kritis,
d. Meningkatkan keaktifan anak didik dalam proses pembelajaran,
e. Belajar memecahkan masalah.
f. Mendapatkan inovasi dalam proses pembelajaran. (Rohman Illahi, 2012:32)

Adanya tujuan model *Discovery Learning*mampu membuat lebih jelas peranan model *Discovery Learning*terhadap dunia pendidikan. Pembelajaran dengan suatu penemuan atau *Discovery Learning ini* merupakan suatu komponen penting dalam pendekatan kontruktivis yang banyak digunakan dalam pembelajaran. Pembelajaran penemuan atau *Discovery Learning* membuat siswa lebih bisa berinteraksi dan berhubungan secara langsung tanpa adanya rasa canggung dengan siswa lain dan semua warga sekolah. Hal ini dapat melatih mental siswa untuk bekerjasama dengan siswa lain.

Suatu tuntutan untuk bekerja sama memecahkan masalah dalam penemuan yang ada mengharuskan siswa untuk bekerjasama memecahkan masalah yang ada. Tekanan yang ada membuat siswa berubah menjadi anak yang pasif berubah menjadi aktif, anak yang malu berubah menjadi anak yang pemberani. Banyaknya sikap yang akan berubah bila siswa mengikuti pembelajaran dengan model penemuan membuat perlunya model *Discovery Learning* banyak digunakan saat proses pembelajaran berlangsung. Model penemuan atau *Discovery Learning* menekankan pada proses siswa yang dituntut untuk berfikir kritis dan analistis agar dapat mencari dan menemukan sendiri jawaban dari suatu masalah yang ada atau dianalisis. Semua bahan yang digunakan untuk pembelajaran dicari dan ditemukan secara mandiri melalui suatu aktifitas yang dibantu guru sebagai fasilitator.

C. Kaitan *Discovery Learning* Dengan Media BAKTIF

Pada variabel ini berisi tentang media yang digunakan untuk menunjang penelitian pada keaktifan siswa. Kata “media” berasal dari bahasa latin

“medium” yang berarti suatu perantara atau pengantar (Mahnun , 2012:27). Sedangkan pengertian lain media menurut Gerlach dan Elyadalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi siswa sehingga mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap (Sari , 2011:104) .Jadi suatu media adalah suatu alat yang memberikan informasi dari narasumber ke penerima informasi. Banyak media yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah keaktifan siswa saat proses pembelajaran dikelas maupun diluar kelas. Misalnya media “BAKTIF” adalah suatu media yang sangat menyenangkan karena semua benda, suatu peristiwa dan lainnya dapat dijadikan sebagai media “BAKTIF” asalkan media tersebut membuat anak aktif dalam mengeluarkan pendapatnya dan merasa nyaman dalam proses pembelajaran.

Media “BAKTIF” (Bahan Keaktifan) merupakan media yang sangat luas cangkupannya.Semua bahan yang dapat menimbulkan keaktifan secara aktif dari para siswa dapat disebut media BAKTIF. Media BAKTIF adalah media yang menggunakan semua jenis benda yang diinovasi semenarik mungkin sehingga dapat memunculkan suatu keaktifan dengan sendiri didalam proses pembelajaran. Misalnya bahan kardus yang di oleh menjadi tempat lemparan bola, di lapisi atau ditutupi dengan kertas agar tidak terlihat bahwa itu kardus, diberi nama meja baktif dan didalamnya ada kuis yang harus dipecahkan oleh siswa sehingga antusias siswa tinggi karena rasa ingin tahu terhadap kuis tersebut. Ditambah lagi ada penghargaan yang akan diberikan oleh siswa yang cekatan menyelesaikan kuis. Hal ini dapat memunculkan keaktifan siswa dengan

sendiri bila guru pintar dalam mengemas media untuk dijadikan sebagai bahan pembantu menerangkan atau menjelaskan materi kepada para siswa.

Adanya pengemasan yang menarik dan pembahasan materi tidak berputar-putar atau berbelit-belit saat menjelaskan akan membuat para siswa lebih mudah untuk memamahami suatu materi yang diberikan oleh gurusehingga tingkat keberhasilan pembelajaran cenderung tinggi. Hal itu yang dapat membuat siswa saat mengikuti proses pembelajaran merasa seperti tidak sedang belajar. Contoh lain media sederhana tapi menarik terbuat dari suatu kardus juga misalnya pembelajaran menggunakan kotak rahasia. Kotak rahasia dapat membuat semua siswa penasaran dengan isinya.Hal tersebut dapat membuat suasana kelas yang tadinya tegang menjadi lebih hidup, kemudian dengan para siswa disuruh menyebutkan isi dari kotak rahasia tersebut. Adanya kotak rahasia menjadikan bahan keaktifan siswa yang menarik dan menyenangkan namun tetap pada pengendalian guru. Pada media "BAKTIF" juga terdapat suatu kelemahan yaitu jika seorang siswa yang sulit untuk berinteraksi dan takut kepada orang lain maka siswa tersebut bisa cenderung memilih untuk diam dan tidak bisa aktif seperti siswa yang mudah bergaul. Namun hal tersebut dapat diatasi dengan guru mendampingi, memberikan motivasi dan memberikan dukungan penuh agar anak tersebut berani mengungkapkan pendapatnya.

Adanya pernyataan contoh diatas maka dapat disimpulkan bahwa pengaruh *Discovery Learning* dengan media Baktif terhadap keaktifan siswa adalah membuat siswa keaktifan dalam pembelajarannya tinggi karena adanya suatu penemuan yang sesuai dengan pemikiran mereka untuk menyelesaikan masalah

yang ada dengan bantuan media yang menarik dan inovatif membuat rasa ingin tahu siswa tinggi dan rasa ingin menyelesaikan permasalahan yang ada juga akan ikut tinggi. Pembelajaran yang menarik ditambah dengan penghargaan yang akan diberikan serta adanya suatu kompetisi didalam pembelajaran membuat keaktifan siswa dengan sendiri akan muncul terus selama proses pembelajaran berlangsung.

Kaitan antara model discovery learning dengan media baktif adalah sama – sama merupakan suatu hal yang membantu proses pembelajaran agar hasilnya menjadi maksimal sesuai dengan harapan yang diinginkan.

D. Penelitian Yang Relevan

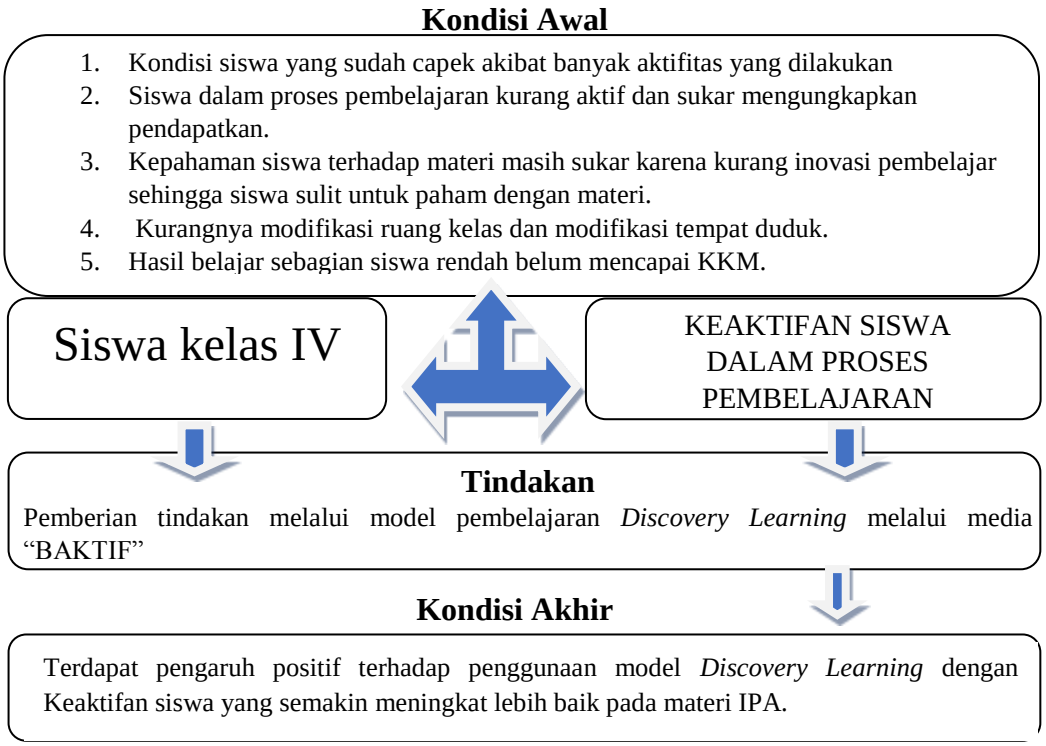
Penelitian yang relevan ini dilakukan oleh Abidin Faiz pada tahun 2018 yang berjudul Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigasi (GI) untuk Meningkatkan Keaktifan PKN Kelas V B SDN Sinduadi 1 Tahun Ajaran 2017/2018. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan sistem groub.Jumlah siswa yang diteliti berjumlah 31 siswa.Penelitian ini menggunakan dua siklus dengan empat tahap pelaksanaan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.Teknik pengumpulan data ini berupa observasi.Teknik penelitian data pada penelitian ini adalah kuantitatif.

Penelitian ini mendapatkan hasil bahwa keaktifan belajar PKN siswa meningkat setelah diberikan perlakuan. Model pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigasi (GI) meningkatkan semua indikator keaktifan belajar PKN siswa. Keaktifan belajar siswa yang ditingkat meliputi lima indikator yaitu: kerjasama dalam kelompok, mengeluarkan pendapat atau bertanya, menanggapi

pendapat siswa lain, menjawab pertanyaan serta partisipasi dalam pembuatan laporan kelompok dan presentasi. Hasil dari penelitian yang telah dilakukan mendapatkan 75% rata-rata yang didapatkannya. Peningkatan ini yang tadinya dari 70,1% dapat berubah dan meningkat hingga 75%. Peningkatan yang sudah cukup baik ditunjukkan oleh peneliti. Peneliti meningkatkan kenaikan keaktifan sebesar 4,9% .

E. Kerangka Berfikir

Alur kerangka berfikir penelitian berisi tentang kondisi awal penelitian, siswa yang dapat diteliti, permasalahan yang ada, tindakan yang dilakukan untuk mengatasi masalah yang ada dan yang terakhir dilakukan adalah mengamati hasil setelah dilakukannya suatu tindakan.Kerangka berfikir dibuat dengan bagan-bagan dan diberikan penjelasan pada setiap bagian bagan. Berikut ini gambaran dalam bagan penelitian sebagai berikut:



Gambar 1
Alur Kerangka Berfikir Penelitian

Keterangan dari alur kerangka berfikir diatas adalah sebagai berikut:

1. Kondisi Awal

   Pada kondisi awal banyak faktor yang melatar belakangi masalah keaktifan siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung adalah sebagai berikut:

   a) Kondisi siswa yang sudah capek akibat banyak aktifitas yang dilakukan hal ini terlihat dari banyak siswa yang diam saja, tidak ada respon yang diberikan saat guru bertanya kepada siswa, dan banyak siswa juga yang mengobrol dengan teman lain karena sudah malas untuk mengikui proses pembelajaran.
   b) Siswa dalam proses pembelajaran kurang aktif dan sukar mengungkapkan pendapatnya. Terlihat dari siswa mengikuti pembelajaran dalam kelas hanya pasif dan tidak ada respon dengan guru karena ada rasa minder, takut dan tidak percaya untuk mengungkapkan pendapatnya. Tidak adanya timbal balik yang diberikan siswa terhadap pertanyaan yang diajukan oleh guru karena merasa takut bila salah dalam menjawab dan diejek oleh temen lainnya.
   c) Kepahaman siswa terhadap materi masih sukar karena kurang perhatian guru terhadap siswa. Hal ini terlihat dari guru yang menerangkan materi dan langsung memberikan tugas setelah selesai menerangkan materi. Ada pendukung model dan media untuk proses pembelajaran, namun materi yang diberikan tidak paham karena penggunaan media terlalu rumit untuk dicerna oleh siswa. Sehingga materi tidak tersampaikan dengan baik.

d) Kurangnya modifikasi ruang kelas dan modifikasi tempat duduk yang membuat suasana setiap siswa monoton tidak ada hal baru. Rasa ingin tetap diruang kelas lama namun karena tidak ada hal yang menarik untuk membuat anak tinggal dalam kelas.

e) Hasil belajar sebagian siswa rendah belum mencapai KKM. Terlihat dari nilai pada ulangan mingguan dan UTS serta UAS mengalami penurunan dan tidak memenuhi KKM yang telah ditetapkan oleh Dinas Pendidikan. Hal ini memperkuat data yang menyebabkan masalah komunikasi timbul diantara guru dengan para siswa.

Adanya banyak faktor yang menyebabkan permasalahan keaktifan siswa, mengharuskan adanya suatu tindakan untuk menyelesaikan masalah tersebut.Tindakan untuk menyelesaikan harus dilihat sasarannya pada anak kelas berapa dan yang harus ditangani diutamakan masalahnya. Hal ini dapat mempermudah masalah akan cepat tertangani atau terselesaikan dengan baik. Pada tahap ini tindakan penanganan dilakukan untuk siswa kelas IV terhadap keaktifan siswa pada saat proses pembelajaran. Berikut ini tindakan untuk mengatasi masalah keaktifan.

2. Tindakan

Memberikan penyuluhan berupa penggunakan model pembelajaran yang menarik, aktif dan inovatif agar berhasil memunculkan keaktifan dalam pembelajaran. Hal ini salah satu cara untuk dapat menangani masalah keaktifan dengan cepat. Model pembelajaran yang dirasa pas untuk menangani masalah keaktifan antara siswa dengan guru menggunakan model

Discovery Learning. Model *Discovery Learning*dirasa cocok karena semua siswa dapat melakukan penemuan suatu cara untuk berani mengungkapkan atau menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru saat proses pembelajaran. Maka dari situlah siswa dapat terbiasa untuk bersikap aktif selama mengikuti pembelajaran berlangsung. Hal itu juga yang bisa membuat siswa merasa terbangun dan terbiasa memberanikan diri untuk mengeksprsikan diri dalam keaktifan selama proses pembelajaran berlangsung.

3. Kondisi akhir

Adanya suatu tindakan penanganan masalah keaktifan siswa dengan guru diharapkan dapat memberikan dampak postif antara siswa dengan guru yaitu bagi siswa dapat memberanikan diri mengungkapkan pendapatnya dan keaktifanakan muncul selama proses pembelajaran berlangsung agar menjadi suatu kebiasaan yang baik. Sedangkan bagi gurunya dapat memahami dan mengerti serta mengayomi siswa saat proses pembelajaran berlangsung agar hasil proses pembelajaran berhasil dan mencapai standar minimalnya maka nilai akan bagus dan melebihi KKM yang telah ditetapkan.

Proses pembelajaran pada siswa kelas IV SDN Sawitan yaitu dimana guru terlihat monoton dalam menjelaskan materi terhadap semua siswa dan kurang aktif. Hal tersebut yang membuat proses pembelajaran menjadi kurang menarik dan tidak adanya keaktifan siswa yang diberikan kepada siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Siswa dalam proses pembelajaran kurang terlihat aktif dan cenderung diam tidak melakukan

komunikasi dengan gurunya. Hal tersebut berdampak pada hasil proses pembelajaran yang kurang maksimal. Masalah tersebut dapat diatasi dengan melaksanakan penelitian eksperimen dengan menggunakan *Discovery Learning* melalui media "Baktif" pada saat proses pembelajaran tertentu untuk membuat anak memberanikan diri berinteraksi, aktif dalam proses pembelajaran dengan gurunya.

F. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teoritis dan kerangka berfikir diatas maka peneliti merumuskan hipotesis adalah Ada Pengaruh *Discovery Learning* Dengan Media Baktif Terhadap Keaktifan Siswa Kelas IV SD N Sawitan.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan atau Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen. Metode eksperimen adalah penelitian yang dilakukan dengan mengadakan manipulasi terhadap objek penelitian serta adanya kontrol (Nazir, 2014:51). Penelitian eksperimen yang digunakan adalah *one groub pretest-posttest*. Dalam desain ini, sebelum perlakukan diberikan terlebih dahulu sampel diberikan pretest (tes awal) dan diakhir pembelajaran diberikan posttest (tes terakhir). Desain ini digunakan sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai yaitu ingin mengetahui pengaruh penggunaan *Discovery Learning* dengan media "Baktif" terhadap keaktifan siswa selama mengikuti proses pembelajaran dengan guru maupun sebaliknya pada siswa kelas IV SDN Sawitan Mungkid Magelang. Berikut merupakan tabel desain penelitian one groub pretest-postest.

Tabel 3
Desain Penelitian One Groub Pretest-Postest

Pretest	Treatment	Posttest
O_1	X	O_2

Keterangan

O_1: Tes Awal (Pretest) Sebelum Perlakuan Diberikan

X: Perlakuan Terhadap Kelompok Eksperimen Yaitu Dengan Menerapkan Model *Discovery Learning*.

O_2: Tes Terakhir (Postest) Setelah Perlakuan Diberikan

Penelitian ini akan dilakukan untuk kelas 4 yaitu menggunakan satu kelas sebagai eksperimen. Kegiatan awal yang dilakukan adalah melakukan prestes dan setelah selesai baru melakukan treatmen penelitian eksperimen menggunakan *Disvovery Learning* dengan media "BAKTIF". Hasil akhir penelitian dilakukan postes dengan siswa yang sama dan akan muncul hasil perlakukan yang menunjukkan adanya peningkatan terhadap keaktifan siswa.

B. Identifikasi Variabel Penelitian

Penelitian terdiri dari dua variabel yaitu variabel baru dan variabel terikat.

Variabel bebas : *Disvovery Learning* Dengan Media Baktif

Variabel terikat : Keaktifan Pembelajaran

C. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Guna menghindari penafsiran yang kurang tepat terhadap judul maka, penulis perlu memberikan penjelasan definisi operasional yang digunakan yaitu:

1. Pembelajaran *discovery learning* menggunakan media "BAKTIF" (Bahan Keaktifan). Model pembelajaran berbasis pemecahan masalah diimbangi dengan media yang mampu membuat siswa berperan aktif saat pembelajaran berlangsung. Langkah-langkah pembelajaran *Discovery Learning*yang pertama orientasi pada permasalahan yang akan dipecahkan oleh siswa. Pada tahap ini siswa akan disajikan permasalajan mengenai energy panas dan bunyi serta sifat-sifatnya secara bertahap. Tahap kedua penyesuaian tingkat kemampuan kognitif anak didik. Pada tahap kedua ini siswa belajar berkelompok menyelesaikan masalah yang diberikan dari guru. Tahap ketiga yaitu perancangan dan penulisan konsep yang

ditemukan secara jelas. Tahap ini siswa dituntuk untuk merancang dan menulis tahapan penyelesaian masalah yang ada dengan kelompoknya. Tahap keempat yaitu penggunaan alat dan bahan yang telah disediakan oleh guru untuk menjelaskan dan menyelesaikan masalah yang ada. Kemudian tahap kelima pengaturan dan pengkondisian kelas untuk membuat suasana kelas menjadi nyaman dan akan menimbulkan moivasi unuk menyelesaikan masalah yang ada. Tahap keenam adalah pengumpulan data yang elah diselesaikan oleh siswa. Tahap ini setiap kelompok memberikan hasil penyelesaian yang telah dibahas dengan satu kelompok. Setelah itu tahap terakhir yaiu ketujuh adalah menjawab atau menjelaskan kesimpulan pembelajaran yang elah dipelajari.

2. Pemahaman mengenai siklus hidup mahkluk hidup yaitu keberhasilan siswa dalam menerima maeri dan mampu mengaplikasikan dangan keaktifan saat proses pembelajaran berlangsung. Pemahaman dalam penelitian ini mengukur keaktifan siswa dalam bertanya, keingin tahuan terhadap hal baru, cekatan dalam mengerjakan tugas dari guru, keaktifan dalam tampil didepan kelas, semangat belajar yang tinggi, aktif dalam kelas, keaktifan menjawab saat guru bertanya.

D. Subjek Penelitian (Populasi Dan Sampel)

1. Populasi

   Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakeristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari untuk dipelajari dan kemudian ditarik

kesimpulannya (Sugiyono, 2011:61).Populasi penelitian ini seluruh siswa kelas IV SD N Sawitan terdiri dari satu kelas yaitu 20 siswa.

2. Sampel

   Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi (Sugiyono, 2018:62).Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 4 SD N Sawitan dengan jumlah 20 siswa.

3. Teknik sampling

   Teknik sampling adalah merupakan teknik pengambilan data sempel.Teknik sampling yang digunakan yaitu *Nonprobaliy Sampling* dengan model sampling jenuh.Sampling jenuh yaitu semua siswa menjadi sempel unuk penelitian.Hal ini digunakan bila populasi relaif kecil, kurang dari 30 siswa, atau penelitian ini yang membuat generalisasi dengan kesalahan yang kecil (Sugiyono, 2015:124-125).Jumlah sempel yang digunakan adalah seluruh siswa kelas 4.

E. *Setting* Penelitian

Penelitian dilakukan di SD Negeri Sawitan kelas IV dimulai pada tanggal 1 Oktober hingga 7 Januari 2019. Penelitian berjumlah 20 siswa. Penelitian ini dibantu oleh guru wali kelas dan beberapa guru lainnya sebagai penilai keaktifan siswa selama mengikuti proses pembelajaran. Penelitian dilkukan didalam kelas IV. Mulai melakukan penelitian mengajar menggunakan *Discovery Learning* melalui media BAKTIF dimulai pada tanggal 2 januari samapai tanggal 7 januari.

F. Metode Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket. Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2015:199-201). Angket dapat diberikan secara langsung kepada orang yang bersangkutan, bahkan bisa diberikan lewat internet atau bahkan kantor pos. adanya kontak langsung peneliti dengan responden akan menciptakan suatu kondisi yang cukup baik, sehingga membuat responden menjadi suka rela akan memberikan data objektif dengan cepat.

Uma Sekaran dalam Sugiyono (1992:200) mengemukakan beberapa prinsip dalam penulisan angket sebagai teknik pengumpulan data yaitu: prinsip penulisan, pengukuran dan penampilan fisik. Berikut ini penjelasan dari setiap prinsip angket yang ada adalah 1) Prinsip penulisan memiliki tiga faktor yang mendukung suatu angket yaitu isi dan tujuan pertanyaan, bahasa yang digunakan, tipe dan bentuk pertanyaan, pertanyaan tidak mendua, tidak menanyakan yang sudah lupa, pertanyaan tidak menggiring, kepanjangan pertanyaan, urutan pertanyaan. 2) Prinsip Pengukuran adalah instrument penelitian, yang digunakan untuk mengukur variabel yang akan diteliti. 3) Penampilan Fisik Angket adalah sebagai alat pengumpulan data akan mempengaruhi respon atau keseriusan responden dalam mengisi angket.

Angket berkaitan dengan keaktifan siswa yang disukai, dilakukan dalam proses pembelajaran. Angket diberikan secara langsung oleh siswa dan

dijawab dengan jujur sesuai dengan kemampuan yang dimiliki oleh setiap siswa.

G. Instrument penelitian

Penelitian ini memiliki panduan dalam mendapatkan data yang valid dan akurat. Banyak teknik penelitian yang dapat digunakan atau dilakukan untuk mendapatkan data secara valid dan akurat. Namun perlu dilakukan pemilihan teknik yang sangat pas dan cocok untuk melakukan penelitian. Teknik pengumpulan data yang dapat digunakan dalam penelitian ini adalah berupa angket. Berikut pedoman angket yang perlu untuk digunakan dalam penelitian keaktifan siswa:

1. Pedoman Angket

   Pedoman angket dibuat untuk menilai kebenaran dalam sikap keaktifan siswa selama mengikuti proses pembelajaran dengan guru. Angket juga digunakan sebagai pretes dan postes pembelajaran.Adanya pedoman angket bertujuan untuk memperoleh data-data yang mendukung penelitian tentang keaktifan siswa.Pedoman angket ditujukan kepada validator dan siswa.Hal ini dilakukan untuk memperkuat data penelitian tentang keaktifan siswa.Validitas dan reliabilitas

   Pengumpulan data dengan memberikan instrument angket hasil keaktifan siswa dengan guru kelas IV, namun sebaliknya instrument yang dapat dilakukan untuk melakukan penelitian diuji coba untuk mengetahui validitas butir dan reliabilitas instrument. Pengujian validitas harus dilakukan dengan para ahli yang benar-benar berkompeten dibidangnya. Hal

ini dikarenakan setiap pertanyaan dan pernyataan harus layak digunakan dalam penelitian. Berikut ini kisi- kisi angket keaktifan sesuai dengan indikator yang telah ada.

Table 6.
Kisi-Kisi Angket Keaktifan

No	Aspek	Indikator	Butir pertanyaan		Jumlah
			Positif	Negative	
1.	Suka Bertanya	Banyak mengajukan pertanyaan	12 dan 20		
2.	Rasa Ingin Tahu	Penasaran terhadap hal baru	11, 15 dan 17		
3.	Cekatan Mengerjakan Tugas	Cepat menjalankan perintah dari guru	7		
4.	Suka Tampil Maju Didepan Kelas.	Aktif dalam presentasi	16		
5.	Memiliki Semangat Belajar Tinggi	Menaati dan mengikuti pembelajaran dengan baik	8,9,10,14,18,21,22,23	19	
6.	Aktif Dalam Kelompok	Bekerjasama dalam kelompok	1,2,3,4,5,6,13		
7.	Menjawab saat ditanya guru	Respon terhadap guru	24 dan 25		

Kriteria penilaian positif (+)

Untuk jawaban sering maka diberi skor 4

Untuk jawaban sesekali maka diberi skor 3

Untuk jawaban jarang maka diberi skor 2

Untuk jawaban tidak sama sekali maka diberi skor 1

Kriteria penilaian negative (-)

Untuk jawaban sering maka diberi skor 1

Untuk jawaban sesekali maka diberi skor 2

Untuk jawaban jarang maka diberi skor 3

Untuk jawaban tidak sama sekali maka diberi skor 4

Kisi- kisi diatas merupakan pedoman dalam membuat instrument suatu angket keaktifan , sehingga permasalahan yang berupa rendahnya keaktifan dalam pembelajaran dapat tertangani dengan baik dan benar. Kisi-kisi suatu angket dapat dikembangkan dengan mudah sesuai dengan keperluan dalam penelitian. Namun kata kunci pada setiap penelitian wajib dicantumkan sebagai inti dari setiap pernyataan atau pertanyaan yang ada pada instrument. Sejatinya suatu angket bila tidak bisa menggunakannya maka tidak akan mendapatkan suatu hal apapun. Karena suatu angket adalah suatu penyataan atau pertanyaan untuk menguak suatu permasalahan yang dialami oleh setiap individu dan membutuhkkan teknik khusus untuk menggunakannya.

H. Validitas dan Reliabilitas

1. Validitas

   Validitas merupakan derajat ketepatan antara data yang terjadi pada objek penelitian dengan daya yang dapt dilaporkan oleh peneliti. Hal ini tersebut

dapat dilihat dari data yang valid adalah data “yang tidak berbeda” antara data yang dilaporkan oleh peneliti dengan data yang sesungguhnya terjadi pada objek peneliti (Sugiyono: 363). Sedangkan pengertian validitas yang diperoleh sebagai salah sadapat mencapai suatu tujuan (Arifin Z, 2016; 247)

Jadi dapat disimpulkan bahwa validitas adalah informasi temuan yang dilaporkan tanpa adanya rekayasa dan kebohongan dalam mendataan atau kevalitan data yang dilaporkan sesuai dengan temuan yang ditemukan tidak ada manipulasi atau hal-hal yang dibuat-buat. Bila data yang diteliti tidak sesuai dengan kenyataan yang ada maka data tersebut bisa dibilang tidak valid. Kevalitan data dapat mempengaruhi hasil penelitian yang ada.

Validitas instrument yang digunakan adalah validitas faktor. Maksutnya faktor yang digunakan diperoleh melalui suatu indikator yang dapat dijadikan sebagai pengukur tingkat keberhasilan penelitian yang dilakukan (Arifin Z, 2016:257-258). Faktor yang ada sudah mewakili seteknik keseluruhan materi ataupun bahan yang digunakan. Pengujian validitas butir penelitian ini menggunakan rumusan Product Momen dari Pearson:

$$rxy = \frac{n \in xy - (\in x)(\in y)}{\sqrt{(n \in x2 - (\in x2)(n \in y2 - (\in y)2)}}$$

Keterangan

r_{xy} : koefisien korelasi anatara Variabel X dan Variabel Y

n : banyak siswa

X : skor butir soal

Y : skor total

Mengetahui valid atau tidaknya butir soal yang ada maka r_{xy} dibandingkan dengan $r_{tabel.}$ Product momen pada $\propto = 0{,}05$ dengan ketentuan r_{xy} sama atau lebih besar dari r_{tabel} maka soal tersebut dinyatakan valid atau signifikan. Berikut ini hasil dari perhitungan pengujian validitas kontruk suatu data adalah sebagai berikut:

Tabel 4
Hasil Perhitungan Pengujian Validitas

No	r hitung	r kritis	Keputusan
r_1y	1	0,05	Valid
r_2y	0,121	0,05	Valid
r_3y	0,118	0,05	Valid
r_4y	0,488	0,05	Valid
r_5y	0,313	0,05	Valid
r_6y	0,189	0,05	Valid
r_7y	0,272	0,05	Valid
r_8y	0,082	0,05	Valid
r_9y	0,080	0,05	Valid
$r_{10}y$	0,239	0,05	Valid
$r_{11}y$	0,257	0,05	Valid
$r_{12}y$	0,092	0,05	Valid
$r_{13}y$	0,320	0,05	Valid
$r_{14}y$	0,372	0,05	Valid
$r_{15}y$	0,204	0,05	Valid
$r_{16}y$	0,121	0,05	Valid
$r_{17}y$	0,097	0,05	Valid
$r_{18}y$	0,112	0,05	Valid
$r_{19}y$	0,112	0,05	Valid
$r_{20}y$	0,187	0,05	Valid
$r_{21}y$	0,187	0,05	Valid
$r_{22}y$	0,187	0,05	Valid
$r_{23}y$	0,053	0,05	Valid
$r_{24}y$	0,408	0,05	Valid
$r_{25}y$	0,272	0,05	Valid

Dari hasil data diatas menunjukkan semua data valid karena hasilnya didapatkan lebih dari 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa data yang digunakan layak untuk dipakai karena ada beda signifikan.

2. Reliabilitas

Reliabilitas bersal dari kata *reliability* berarti sejauh mana hasil suatu pengukuran dapat dipercaya (Matondang Z, 2009). Sedangkan pengertian

lain tentan reliabilitas adalah tingkat atau derajat konsisten suatu instrument. Reliabilitas tes berkenanaan dengan pertanyaan, apakah suatu tes teliti dan dapat dipercaya sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan. (Arifin Z, 2016:258). Jadi reliabilitas merupakan suatu keajegan, maksutnya apapun benda yang diukur sesuai dengan ketentuan yang ada.

Karena reliabilitas berkenaan dengan derajat konsistensi maka apabila ada peneliti lain yang hasilnya sama maka harus ada salah satu dari peneliti merubah hasilnya yang harus dirubah atau tidak dilakukan reliabilitas butir soalnya. Kemudian hasilnya diuji coba dilakukan perhitungan reliabilitas instrument dengan menggunakan rumus Alpha Cronbach (Koefisien Alpha), yaitu dengan menggunakan rumus yang semestinya. Teknik Alpha Cronbach (Koefisien Alpha), tidak hanya digunakan untuk dua pilihan saja, namun dapat lebih luas, seperti menguji reliabilitas skala pengukuran sikap dengan tiga, empat, lima atau tujuh pilihan (Arifin Z, 2016;264). Teknik Rumus Alpha Cronbach sebagai berikut:

$$r_{11} = (\frac{k}{k-1})(1\frac{\in si2}{si2})$$

Keterangan:

R_{11} : Reliabilitas Instrumen

K : Banyaknya Butir Pernyataan yang Valid

£s_{i2} : Jumlah Varians Butir

s_{i2} : Varian Total

Hasil perhitungan uji reliabilitas kemudian disama dengan hasil r tabel, jika $r_{11>}$r tabel maka instrument termasuk reliabilitas tetapi jika r11

<r tabel maka instrument tidak reliabel.Suatu tes dapat dikatakan reliabel jika selalu memberikan hasil yang sama bila diteskan pada kelompok yang sama pada waktu atau kesempatan yang yang berbeda.

Tabel 5
Hasil Perhitungan Pengujian Reliabel

No	r 11	r tabel	Keputusan
1.	0,485	0,05	Reliabel
2.	0,470	0,05	Reliabel
3.	0,550	0,05	Reliabel
4.	0,531	0,05	Reliabel
5.	0,538	0,05	Reliabel
6.	0,528	0,05	Reliabel
7.	0,531	0,05	Reliabel
8.	0,535	0,05	Reliabel
9.	0,522	0,05	Reliabel
10.	0,532	0,05	Reliabel
11.	0,547	0,05	Reliabel
12.	0,512	0,05	Reliabel
13.	0,564	0,05	Reliabel
14.	0,477	0,05	Reliabel
15.	0,516	0,05	Reliabel
16.	0,569	0,05	Reliabel
17.	0,525	0,05	Reliabel
18.	0,509	0,05	Reliabel
19.	0,542	0,05	Reliabel
20.	0,543	0,05	Reliabel
21.	0,545	0,05	Reliabel
22.	0,544	0,05	Reliabel
23.	0,540	0,05	Reliabel
24.	0,527	0,05	Reliabel
25.	0,542	0,05	Reliabel
26.	0,074	0,05	Reliabel

Data diatas menunjukkan bahwa semua data yang digunakan adalah reliabel karena r11 > r tabel, maka ada beda signifikan. Maka dapat disimpulkan bahwa data yang digunakan adalah dapat dipertanggung jawabkan dengan besar.

I. Prosedur Penelitian

Penelitian yang dilakukan harus sesuai prosedur yang ada dan jadwal yang telah ditetapkan. Prosedur penelitian keaktifan harus seijin dari pihak sekolah

terlebih dahulu. Pada prosedur penelitian memiliki 4 tahapan penelitian. Berikut ini tahapan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan

   Tahap persiapan dilakukan dalam menyiapkan Soal, RPP, Media, Lembar Kegiatan Siswa, lembar penilaian, istrumen wawancara Guru dan Kepala Sekolah. Tahap persiapan ini dimulai dari wawancara kepala sekolah dan guru kelasterlebih dahulu, setelah itu melakukan validitas soal yang digunakan, kemudian penyiapan perangkat yang akan digunakan dalam eksperimen.

2. Tahap Pelaksanaan

   Tahap pelaksanaan atau rincian siklusnya adalah minggu pertama hari pertama memberikan angket berupa pretes terhadap kelas awal, hari kedua melaksanakan proses pembelajaran biasa tanpa ada suatu bantuan model dan media, hari ketiga melakukan proses pembelajaran biasa. Kemudian minggu kedua hari pertama melakukan treatmen menggunakan bantuan model *Discovery Learning* dengan media BAKTIF berupa gambar rahasia dalam suatu buklek. Minggu kedua hari kedua melakukan treatmen menggunakan model dan media yang sama hanya media bentuknya berbeda medianya. Kemudia yang terakhir yaitu melakukan postes sebagai pengukuran hasil terhadap treatmen yang telah dilakukan.

3. Tahap Analisis Data

Tahap analisis data yang dilakukan adalah pengumpulan data kuantitatif berdasarkan pengolahan dan analisis hasil pretes serta postes siswa terkaid materi energy panas dan bunyi serta sifat-sifatnya.

4. Tahap Pembuatan Kesimpulan

   Tahap pembuatan kesimpulan adalah tahap pembuktian dari hipotesis yang ada yang telah dirumuskan.

J. Metode Analisis Data

Teknik analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang telah ada yang didapatkan dari proses wawancara, observasi dan dokumen yang telah ada (Sugiyono, 2015: 335). Sedangkan pengertian teknik analisis data menurut jurnal alternative pendidikan adalah tahap dimana data yang dikumpulkan menggunakan beberapa teknik pengumpulan data (misalnya observasi, interview, angket maupun teknik pengumpulan data yang lainnya) diolah dan disajikan untuk menjawab permasalahan yang diteliti (Qomari R, 2009: 539).Jadi dapat disimpulkan dari dua pendapat tersebut teknik analisis data merupakan penyusunan informasi yang telah didapatkan guna menyelesaikan permasalahan yang ada.

Teknik analisis data memiliki dua jenis yaitu teknik analisis data kuantitatif dan teknik analisis data kualitatif.Disini dapat digunakan teknik analisis data kuantitatif untuk menjawab rumusan masalah atau menguji hipotesis yang ada dalam proposal.Teknik analisis data menggunakan metode statistic yang sudah tersedia.Teknik analisis data dilakukan dengan melalui pengujian yang bertahap masalahnya.Dalam (Sugiyono, 2015;212)

menyatakan bahwa untuk menguji hipotesis diskriptif satu variabel (univariabel) bila datanya berbentuk interval atau rasio menggunakan T-Test satu sample dengan korelasi produk moment.

Uji t:

Paired Sample T Test

Pairet sampel t test digunakan untuk menganalisis data yang telah diperoleh dari penelitian yang dilakukan. Paired Sample T Test memiliki tujuan mengetahui perbandingan antara beberapa kelompok yang ada melalui subjek sama yaitu satu kelompok dengan pengukuran atau perlakukan yang berbeda. Hal tersebut dapat mengetahui dengan jelas tingkat perbedaan antara sebelum dilakukan perlakuan dan sesudah dilakukan perlakuan.Dalam melakukan pengujian T diperlukan syarat tententu untuk melakukan pengujian. Syarat tersebut adalah:

1. Data yang akan diuji tidak manipulasi melainkan data yang sebenarnya didapatkan.
2. Ke dua kelompok merupakan data dependen atau saling berhubungan satu sama lain.
3. Data yang digunakan adalah numeric agar bisa diuji melalui data statistic.

Rumus yang digunakan untuk melakukan uji t adalah sebagai berikut:

$$t = \frac{x_{1-x_2}}{\sqrt{\frac{s1^2}{n1} + \frac{s_2^2}{n_2} - 2r\left(\frac{s_1}{\sqrt{n_1}}\right)\left(\frac{s_2}{\sqrt{n_2}}\right)}}$$

Keterangan

X_1 = rata – rata sempel 1

X_2 = rata – rata sempel 2

S_1 = simpangan baku sempel 1

S_2 = simpangan baku sempel 2

S_1^2 = varians sempel 1

S_2^2 = varian sempel 2

R = korelase antara 2 sempel

Setelah melakukan perhitungan menggunakan rumus Paired Sampel T Test maka akan didapatkan suatu hasil data. Maka dari itu suatu ketepatan data dan perhitungan yang tepat membuat signifikan suatu data juga ikut tinggi. Hal ini dapat membuat pengaruh terhadap keberhasilan penelitian yang dilakukan.

BAB V
PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil dari pembahasan yang telah dilakukan sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa Penerapan *Discovery Learning*yang ditambah dengan media BAKTIF dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas IV SD Negeri Sawitan dalam pembelajaran IPA Siklus Makhluk Hidup. Rata-rata keaktifan belajar sebelum adanya suatu tindakan adalah sebesar 46,875%. Pada siklus I keaktifan belajar semua siswa adalah 45%. Sedangkan siklus pada pemberian treatmen atau perlakuan yang terakhir, keaktifan belajar semua siswa mendapatkan 72,5%. Dilihat dari rata-rata yang didapatkan dari setiap siklus tanpa adanya suatu perlakuan hingga siklus dengan adanya suatu treatmen memperlihatkan adanya peningkatan hasil keaktifan pada semua siswanya.

B. Saran

Berdasarkan uraian hasil analisis dari penelitian keaktifan pada kelas IV SD Negeri Sawitan yang telah dilakukan, maka penulis memberikan saran sebagai berikut ini:

1. Bagi Sekolah
    a) Peningkatan kerja sama dengan berbagai pihak untuk mendukung proses pembelajaran yang berlangsung.
    b) Pemberian pengadaan pelatihan kepada para guru untuk dapat melakukan proses pembelajaran yang diminati semua siswa.
    c) Pemberian fasilitas yang mendukung berjalannya proses pembelajaran.
2. Bagi Guru

a) Guru perlu memiliki hal-hal kreatif dan inovatif dalam menjalankan proses pembelajaran dikelas sehingga proses pembelajaran lebih menyenangkan dan keaktifan siswa akan semakin tinggi.
b) Pembelajaran dengan menggunakn suatu model yang pas dengan materi yang sedang dibahas dapat menjadi suatu alternative untuk menunjang proses pembelajaran menjadi lebih baik lagi.
c) Adanya penggunaan media yang unik, menarik, dan mudah digunakan kepada siswa juga dapat menjadi inisiatif agar pembelajaran berjalan dengan maksimal.
d) Penguasaan kondisi kelas dan membimbing siswa untuk bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran sampai akhir.

3. Bagi Peneliti Lain

Saat melakukan observasi keaktifan siswa sebaiknya data diberikan kepada orang lain untuk menilai keaktifan secara penuh dan menyeluruh.

DAFTAR PUSTAKA

Arifin Zaenal. 2016. *Evaluasi Pembelajaran.* Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Darmadi.2017. *Pengembangan Model Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa.* Yogyakarta: CV Budi Utama.

Daryanto .2014. *Teori Komunikasi.* Malang: Gunung Samudera.

Fathurrohman Muhammad. 2016. *model-model pembelajaran inovatif.* jogjakarta: ar - ruzz media.

Hernowo.2003. Andaikan Buku Itu Sepotong Pizza, Rangsangan Baru Untuk Melejitkan"Word Smart". Bandung: Kaifa.

Illahirohman.2012. *Pembelajaran Discovery Strategi & Mental Vocational Skill.* Jogjakarta: DIVA Press.

*KBBI.*2012. Depdikbud.

Kurniawan Heru.2015. *Pembelajaran Kreatif Bahasa Indonesia.* Jakarta: Prenadamedia Group.

Lefudin.2014. Belajar & Pembelajaran. Yogyakarta: CV Budi Utama.

Mahnun Nur.2012. Media Pembelajaran. *Pemikiran Islam*, V.37;P.1.

Maradona.2016. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV SD. *PGSD Universitas Negeri Yogyakarta*, 5-10.

Matondang Zeanal.2009. Validitas Dan Reliabilitas Suatu Instrumen Penelitian. *Tabularasa Pps Unimet,* V.6; P.1.

Musanna Al. 2017. Indigenisasi Pendidikan: Rasionalitas Revitalitas Praktis Pendidikan Ki Hajar Dewantara. *Junal Pendidikan dan Kebudayaan* , V.2.P.1.

Naim Ngainun.2016. *Dasar-Dasar Komunikasi Pendidikan* . Jogjakarta: AR-RUZZ MEDIA.

Nazir, Moh.2014. *Metode Penelitian.* Bogor: Ghalia Indonesia.

Nidawati.2013. Belajar Dalam Perspektif Psikologi Agama. *Pionir*, V1;P2.

Nurkholis.2013. Pendidikan Dalam Upaya Memajukan Teknologi. *Jurnal Kependidikan,* V.1,P.1.

Persada AR.2016. Pengaruh Model Pembelajaran Penemuan(Discovery Learning). *EduMa,* V.5.P.2.

Purwanto.2011. *PSIKOLOGI PENDIDIKAN*. Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA.

Purwanto.2011. *Psikologi Pendidikan.* Bandung: PT REMAJA ROSDA KARYA.

Qomari Rohman. 2009. Teknik Penelususran Analisis Data Kuantitatif dalam Penelitian Pendidikan. *Pemikiran Alternatif Pendidikan,* 3; V 14.

Riyana Cepi, Kurniawan Deni, Rusman.2015. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi.* Jakarta: PT RAJAGRAFINDO PERSADA.

Ruben Brent D dan Lea P. Stewart.2014. *Komunikasi Dan Perilaku Manusia.* Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.

Sari H.L.2011. Media Pembelajaran Kimia Terpadu Pada Madrasah Tsanawiyah Negeri (Man)2 Kota Bengkulu.*Jurnal Media Infotama,* V.7.P.2.

Sugianto Valentina.2015. *Jurnal E- Komunikasi* (2 ed., Vol. 3). Surabaya, Jawa Timur: Universitas Kristen Petra.

Sugiyono.2011. *Statistika Untuk Penelitian.* Bandung: Alfabeta.

Sugiyono.2015. *Metode Penelitian Pendidikan* . Bandung : Alfabeta.

Sugiyono.2018. *Statistika Untuk Penelitian.* Bandung: Alfabeta.

Sunarto.2012. *Icebreaker Dalam Pembelajaran Aktif.*Surakarta: Cakrawala Media.

Suprihatiningrum Jamil.2016. *Strategi Pembelajaran.* Yogyakarta: AR - RUZZ MEDIA.

Vitasari, dkk.2013. Peningkatan Kekatifan dan Hail Belajar Matematika Melalui Model Probelm Basid Learning siswa kelas V SD N 5 Kutosari. *FKIP PGSD Sebelas Maret,* 2-3.

Wahjudi.2015. Penerapan Discovery Learning Dalam Pembelajaran Ipa Sebagai Upaya Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Ix-I Di Smp N 1 Kalianget. *Jurnal Lentera Sains (Lensa)*, V 5, P 1.

Wibowo Nugroho.2016. Upaya Peningkatan Keaktifan Siswa Melalui Pembelajaran Berdasarkan Gaya Belajar di SMK Negeri 1 Saptosari. *Electronics, Informatics,and Vocational Education (ELINVO)*, V1;P2.

Winarti.2013. Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Pokok Bahasan Penyusunan Aktiva Tetap Dengan Metode Menjodohkan Kotak. *Pendidikan Ekonomi Dinamika Pendidikan*, V.8p.2.