

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah suatu cahaya yang berusaha membimbing manusia dalam menentukan arah, maksud dan tujuan hidup. Pendidikan diberikan kepada manusia sejak lahir hingga dewasa, dan oleh orang tua, masyarakat, dan lingkungan, suatu proses penyadaran bertujuan untuk mengembangkan potensi diri melalui pendidikan atau cara lain yang diakui secara sosial. Undang undang N0. 21 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional menjelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan susasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya.¹

Pendidikan harus terus diperbaiki karena peran pentingnya dalam kemajuan suatu negara. Pendidikan adalah kebutuhan esensial yang harus dipenuhi sepanjang hidup manusia. Pendidikan sangat penting karena tanpanya tidak mungkin bagi suatu populasi manusia untuk berkembang sesuai dengan aspirasi mereka untuk maju, sejahtera, dan bahagia.² sekolah dasar menjadi landasan dalam memberikan informasi

¹ Depdiknas, *Undang-Undang SISDIKNAS* (Bandung: Citra Umbara, 2014), h 2.

² Fuad Ihsan, *Dasar-Dasar Kependidikan* (Rineka Cipta. Khobir, Abdul, 1997).h 4.

dan pendidikan moral kepada anak, yang nantinya dapat mempengaruhi masa depan seiring pertumbuhan anak.

Standar Kompetensi Mata Pelajaran Sekolah Dasar dan Seminar Ibtidaiyah menyatakan bahwa pembelajaran IPA adalah suatu metode untuk menjelaskan alam secara urut dalam memperoleh pengetahuan, fakta, konsep, prinsip, dan proses penemuan dari perspektif ilmiah.³

Pembelajaran IPA merupakan pemberian pengalaman langsung dalam mengembangkan keterampilan sehingga peserta didik dapat mengeksplorasi dan memahami pembelajaran sains, dalam mempelajari ilmu pengetahuan alam seseorang harus mampu menghadapi permasalahan yang berkaitan dengan fenomena alam yang terus berubah oleh karena itu pembelajaran ipa tidak lepas dari peserta didik yang harus mengikuti suatu proses untuk mencapai perubahan hasil belajar yang sesuai.

Secara psikologis inti pembelajaran adalah proses transformasi, yakni. perubahan perilaku akibat interaksi dengan lingkungan untuk memenuhi kebutuhan hidup. Definisi ini sesuai dengan yang diberikan oleh beberapa ahli, antara lain: Menurut Burton, belajar merupakan perubahan individu sebagai hasil interaksi dengan lingkungan untuk memuaskan kebutuhannya dan membuatnya mampu menjaga lingkungannya secara memadai. Melalui pernyataan Magdalena yang menjelaskan bahwa keadaan setiap anak berbeda-beda, yang mencakup minat, perilaku, motivasi

³ Depdiknas, Undang-undang SISDIKNAS (Bandung: Citra Umbara, 2014), h 3.

belajar, gaya belajar, kemampuan berfikir, dan kemampuan awal yang dimiliki anak⁴. Oleh karena itu, guru harus benar-benar memahami keadaan setiap anak agar tujuan belajar dapat dicapai dengan baik.

Media yang digunakan dapat dikatakan efektif dan efisien serta dapat berfungsi sebagai alat komunikasi antara guru dan peserta didik agar materi yang diajarkan dapat diterima dan dipahami secara maksimal. Oleh karena itu media pembelajaran yang berupa manipulatif dan model pembelajaran *discovery learning* sangat penting untuk mencapai hasil belajar yang diharapkan oleh para peserta didik dan meningkatkan motivasi mereka dalam meraih prestasi belajar.

Adanya bantuan media yang memadai contohnya seperti media *manipulative* untuk meninjau hasil pembelajaran peserta didik apakah dengan bantuan media pembelajaran sangat berpengaruh dalam mencapai hasil yang diinginkan pada suatu proses pembelajaran yang sesuai dengan harapan.⁵ Media adalah orang, materi, atau peristiwa yang menciptakan kondisi di mana peserta didik dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Berdasarkan penjelasan dapat diartikan bahwa guru, buku pelajaran dan lingkungan sekolah adalah media pembelajaran yang berada di sekolah.⁶ Firman Allah Swt tentang media pembelajaran:

⁴ Magdalena, I., Yestiani, D.K. and Puspitasari, P. 2020. *Rendahnya Perkembangan Mutu Hasil Belajar Peserta didik Sekolah Dasar Dengan Adanya Pembelajaran Online*. *EDISI*. 2, 2 (Aug. 2020), h 292-305.

⁵ W.J.S Poerwadarminto, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Edisi ke tiga (Jakarta: Balai Pustaka, 2011),. 1258.

⁶ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, Edisi Revisi. Cetakan ke-17 (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2014),. h 3.

وَنَزَّلْنَا عَلَيْكَ الْكِتَابَ تَبْيِينًا لِّكُلِّ شَيْءٍ وَهُدًى وَرَحْمَةً وَبُشْرَىٰ لِلْمُسْلِمِينَ

Sebagaimana Allah Swt menurunkan Al-Qur'an kepada Nabi Muhammad Saw untuk menjelaskan segala petunjuk urusan. Ayat ini secara tidak langsung mengajarkan manusia untuk menggunakan suatu alat/benda sebagai sarana untuk menjelaskan segala sesuatu. Media yang digunakan dalam pengajaran harus mampu menjelaskan materi pembelajaran kepada peserta didik. Dalam dunia pendidikan, media harus mampu mengedepankan kesenangan yang pada akhirnya meningkatkan minat peserta didik dalam mempelajari materi yang disampaikan. Sebab, tujuan pendidikan tidak hanya dari sisi kognitifnya saja, namun juga harus mampu mempengaruhi sisi afektif dan psikomotorik peserta didik.

Dalam melaksanakan tugasnya sebagai pendidik, guru perlu dilandasi langkah-langkah dengan sumber ajaran agama, sesuai firman Allah SWT dalam Surah An-Nahl ayat 44, yaitu:

يَتَفَكَّرُونَ وَلَعَلَّهُمْ إِلَيْهِمْ نُزِّلَ مَا لِلنَّاسِ لِتُبَيِّنَ الذِّكْرَ إِلَيْكَ وَأَنْزَلْنَا

Dalam konteks pendidikan, ayat ini mengingatkan pendidik untuk memilih model pembelajaran yang sesuai, sehingga peserta didik dapat memahami dan menginternalisasi pengetahuan dengan baik. Pendidik harus mempertimbangkan beberapa hal, seperti kemauan, minat dan kebutuhan siswa. Model pembelajaran yang tepat, pendidik dapat membantu siswa mengembangkan pemikiran kritis, kreativitas dan kemampuan berkomunikasi, dengan memilih model pembelajaran yang tepat,

pendidik dapat membantu peserta didik mencapai tujuan dan hasil pembelajaran yang diinginkan serta mengembangkan potensi mereka secara optimal.

Berdasarkan hasil penelitian di sekolah dasar, terlihat pada saat pembelajaran kurang inovatif pada pemilihan model pembelajaran, penggunaan media yang kurang maksimal dalam pembelajaran, kurangnya sumber belajar dalam pembelajaran luring, dan hanya memberi tugas dalam buku. Tema ini juga sesuai dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa ceramah dan tanya jawab merupakan teknik pembelajaran yang paling dominan. Metode pengajaran tradisional biasanya digunakan di sekolah dasar, sehingga sebagian besar peserta didik pasif dalam proses pembelajaran. Terlihat pada saat pembelajaran kurang menerapkan model pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran⁷. Peserta didik menjadi cepat bosan. Selain itu, sejalan dengan penelitian sebelumnya menunjukkan bahwasanya ceramah dan tanya jawab merupakan pembelajaran utama, sehingga peserta didik tidak terlibat aktif

Berdasarkan permasalahan tersebut, perlu adanya upaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran alam dengan menggunakan model pembelajaran baru. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan guru untuk memenuhi persyaratan kompetensi pembelajaran IPA adalah model pembelajaran penemuan (*Discovery Learning*). Inti dari model pembelajaran *Discovery Learning*

⁷ Ardianto, A., Mulyono, D., & Handayani, S. (2019). Pengaruh Model *Discovery Learning* Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta didik Kelas VII SMP. *Inomatika*, 1(1), 31-37.

adalah pembelajaran untuk mengharuskan mampu merangsang peserta didik untuk mempelajari apa yang telah diketahuinya⁸.

Beberapa keuntungan pengaruh model ini antara lain peningkatan kapasitas intelektual peserta didik, perubahan dari pemberian penghargaan eksternal menjadi penghargaan internal, pembelajaran ekstensif melalui proses penemuan dan alat untuk melatih memori⁹. Adanya pengaruh dari pelaksanaan model *discovery learning* merupakan suatu proses pembelajaran dimana peserta didik diharapkan dapat mengorganisasikan sendiri materi pembelajarannya meskipun materi tersebut belum dalam bentuk yang sempurna¹⁰. Model penemuan yang disebut juga dengan “model *discovery Learning*” adalah serangkaian kegiatan pembelajaran yang memaksimalkan kemampuan peserta didik dalam meneliti dan menyelidiki secara sistematis, kritis dan logis sehingga peserta didik dapat secara mandiri menemukan pengetahuan, sikap, dan keterampilan. perubahan transformasi perilaku¹¹. Dalam proses pembelajaran berdasarkan model *discovery learning*, guru dituntut untuk menciptakan suasana belajar yang lebih aktif. Dalam proses ini, guru bertindak sebagai pemandu, menawarkan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar lebih aktif.

⁸ Ismayani, M., Romdon, S., & Triyani, N. (2018). Penerapan Metode Discovery Learning Pada Pembelajaran Menulis Teks Anekdote. *Parole (Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia)*, 1(5), h 713–720.

⁹ Fitrianingtyas, A., & Radia, A. H. (2017). Peningkatan hasil belajar IPA melalui model *discovery learning* peserta didik kelas iv SDN Gedanganak 02. *Mitra Pendidikan*, 1 (6), h 708–720.

¹⁰ Nugrahaeni, A., Redhana, I. W., & Kartawan, I. M. A. (2017). Penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar kimia. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 1(1), h 23-29.

¹¹ Putra, I. D. G. W., Agung, A. A. G., & Parmiti, D. P. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbasis Lingkungan Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Peserta didik Kelas V Semester Genap Tahun Pelajaran 2016/2017 di SD Gugus II Kecamatan Tampaksiring. *MIMBAR PGSD Undiksha*, h 5(2).

Kelebihan model *discovery learning* adalah sebagai berikut: Membantu peserta didik meningkatkan dan meningkatkan keterampilan dan proses kognitifnya, pengetahuan yang diperoleh melalui metode ini sangat bersifat pribadi dan kuat karena memperkuat pemahaman, ingatan dan transfer. Menimbulkan rasa senang dalam diri peserta didik seiring bertambahnya. perasaan eksplorasi dan kesuksesan.

Model ini memungkinkan peserta didik untuk berkembang dengan cepat sesuai dengan kecepatan masing-masing, sehingga mereka dapat mengarahkan sendiri kegiatan belajar mereka, menggunakan kecerdasan dan motivasinya sendiri, Model ini dapat membantu peserta didik memperkuat kesadaran diri mereka sekaligus mendapatkan kepercayaan diri untuk bekerja dengan orang lain. Peserta didik dan guru berpartisipasi aktif dalam penciptaan ide, Guru juga dapat berperan sebagai peserta didik dan peneliti dalam situasi diskusi, membantu peserta didik untuk menghilangkan sikap skeptis (keraguan) karena mengarah pada kebenaran yang bersifat final dan pasti atau mapan, peserta didik lebih memahami konsep dan gagasan dasar, membantu dan mengembangkan daya ingat serta berpindah ke situasi baru dalam situasi tersebut.

Berdasarkan permasalahan tersebut perlu dilakukan upaya untuk melihat seberapa besar pengaruh dari model *discovery learning* dengan berbantuan media *manipulative property* tersebut untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan media manipulatif yang digunakan pada pembelajaran IPA kelas III SDN 7 Belitung Selatan agar capaian pembelajaran IPA sesuai dengan yang diharapkan, maka dari itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: “Pengaruh Model *Discovery*

Learning Berbantuan Media Manipulative Property Pada Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas III SDN 7 Belitung Selatan”.

B. Definisi Operasional

1. Pembelajaran IPA

Pembelajaran ipa memberikan pendidikan yang mendorong peserta didik (Kelas III SDN 7 Belitung Selatan) untuk menambah pengalaman, dan kekuatan sehingga dapat meningkatkan peserta didik dalam menerima, menyimpan, serta mengubah rencana yang dipelajari.

2. Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang digunakan untuk memandu pelaksanaan pendidikan, diselenggarakan secara terkendali untuk mencapai sintaksis, isi-isu sosial, pengaruh ideologi, dan isu-isu pendukung¹².

3. Model *Discovery Learning*

Merupakan model pembelajaran penemuan terbimbing yang menempatkan guru sebagai pengajar, guru mengarahkan peserta didiknya ke tempat yang memerlukannya. Pada model ini mendorong peserta didik untuk berpikir, serta menganalisis secara mandiri.

4. Media

Secara umum media adalah orang, materi, atau peristiwa yang menciptakan kondisi dimana peserta didik dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

¹² Joyce, B, Weil, M, & Alhoun, E. 2000. *Models Of Teaching*. Model-Model Pengajaran. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. h 32

Pengertian tersebut mengartikan bahwa guru, buku pelajaran, dan lingkungan sekolah adalah sebagai media, lebih khusus lagi konsep media dalam proses pembelajaran diartikan sebagai sarana atau alat belajar.¹³

5. Media Manipulatif

Media manipulatif/manipulasi adalah sebuah benda atau alat yang dapat dilihat, diraba, dirasakan, dan dimanipulasikan, hal ini menunjukkan bahwa segala sesuatu yang dapat ditemui peserta didik dalam kehidupan sehari-hari dapat dijadikan pembelajaran yang lebih kontekstual. Media manipulatif hendaknya disesuaikan dengan tingkat kematangan peserta didik pada kelompok umur tersebut agar pembelajaran menyenangkan dan bermanfaat bagi peserta didik.

6. Hasil Belajar

Hasil belajar dipandang sebagai nilai berupa angka, dipandang sebagai penguasaan terhadap mata pelajaran yang diperoleh, sedangkan menurut pendapat lain menyatakan bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku manusia yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk pengetahuan, sikap, dan keterampilan¹⁴. Perubahan ini diartikan sebagai perbaikan dan perkembangan yang lebih baik dari sebelum mereka melakukannya, dari tidak mengetahui sampai diketahui.

7. Langkah-langkah penggunaan media *manipulative property*

¹³ Fathoni, A., & Hamid, A. Arsyad, Azhar, Media Pembelajaran, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2003. Departemen Pendidikan Nasional, Kamus Besar Bahasa Indonesia, Jakarta: Balai Pustaka, 2005.

¹⁴ Hamalik, Oemar. 2008. Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem. Jakarta: Bumi Aksara.

Berikut sepuluh langkah-langkah penting yang dapat membantu untuk membangun standar manipulatif di kelas ataupun di luar kelas: 1) Standar manipulatif yang jelas, 2) Tujuan yang jelas dari manipulatif dalam pelajaran. 3) Memberikan fasilitas dan kerjasama untuk meningkatkan dan mengembangkan pelajaran, 4) Biarkan anak didik mengeksplorasi sebuah kerangka berfikirnya dalam pembelajaran sebagai pendahuluan, 5) Gunakan model manipulatif secara jelas dan berulang-ulang, 6) Menggabungkan ragam cara dalam menggunakan setiap manipulative, 7) Berikan dukungan pada semua anak didik dalam menggunakan manipulatif secara bijaksana, 8) Membuat Manipulatif yang tersedia dan mudah didapatkan, 9) Guru memberi dukungan, mengetahui resiko secara inventif, 10) Membentuk proses penilaian berbasis kinerja.¹⁵

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pelaksanaan model *discovery learning* berbantuan media *manipulative property* pada pembelajaran IPA untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas III SDN 7 Belitung Selatan?
2. Apakah ada pengaruh model *discovery learning* berbantuan media *manipulative property* pada pembelajaran IPA untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas III SDN 7 Belitung Selatan?

¹⁵ Catherine A. Kelly, *Using Manipulatives in Mathematical Problem Solving: A Performance-Based Analysis*, Article 6, 2006, https://scholar.google.co.th/scholar?as_sdt=1,5&q=Kelly,+Catherine+A.%282006%29.+Using+Manipulative+in+Mathematical+Problem+Solving+:+A+Performance+Based+Analysis.&hl=th.
<http://scholarworks.umt.edu/tme/vol3/iss2/6/>. Akses tanggal 2 Desember Pukul 14.47. WIB.

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui bagaimana pelaksanaan model *discovery learning* berbantuan media *manipulative property* pada pembelajaran IPA untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas III SDN 7 Belitung Selatan.
2. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh model *discovery learning* berbantuan media *manipulative property* pada pembelajaran IPA untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas III SDN 7 Belitung Selatan.

E. Signifikansi Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Dalam penelitian ini prinsip pembelajaran *discovery learning* diharapkan materi atau bahan pembelajaran terlihat jelas. Peserta didik kelas III SDN 7 Belitung Selatan sebagai pembelajar didorong untuk mengidentifikasi atau merancang secara konstruktif apa yang diinginkannya. Tujuan penggunaan model *discovery learning* dengan menggunakan media manipulatif adalah mengubah suasana pembelajaran yang pasif menjadi aktif dan kreativitas.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peneliti

Untuk informasi lebih lanjut dan pengalaman untuk melaksanakan pembelajaran IPA menggunakan model *discovery learning* dengan berbantuan media *manipulative property*.

b. Bagi peserta didik

Meningkatkan kinerja, keterampilan, dan kreativitas peserta didik, serta melatih peserta didik kelas III SDN 7 Belitung Selatan untuk berpikir kritis melalui pembelajaran.

c. Bagi guru

Sebagai masukan, guru menyajikan pembelajaran IPA tidak hanya sekedar produk namun peserta didik kelas III SDN 7 Belitung Selatan juga diminta untuk mencari dan merasakan sendiri informasi dan materi yang dipelajarinya ketika menentukan model pembelajaran.

d. Bagi sekolah

Pengaruh model *discovery learning* dan berbantuan media manipulatif dapat dilaksanakan dalam proses belajar mengajar khususnya pada peserta didik kelas III SDN 7 Belitung Selatan dan seiring dengan meningkatnya hasil belajar peserta didik, diharapkan kualitas pendidikan semakin meningkat.

3. Manfaat Empiris

Penelitian ini akan memberikan sumbangsih empiris bagi pengembangan ilmu pendidikan, terutama dalam hal inovasi model pembelajaran yang dapat meningkatkan berpengaruh pengajaran IPA. Fakta empiris yang ditemukan dapat memperkaya khazanah ilmu di bidang keguruan, terutama bagi mahapeserta didik yang nantinya akan menjadi guru-guru masa depan.

F. Penelitian Terdahulu

Berikut tiga contoh penelitian terdahulu yang relevan, lengkap dengan hasil penelitian sebelum dan sesudahnya, terkait dengan pengaruh model *discovery learning* berbantuan media *manipulative property* pada pembelajaran IPA untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik Kelas III SDN 7 Belitung Selatan."

1. Penelitian oleh Afriana, M. (2018)

Judul: "Pengaruh Model *Discovery Learning* terhadap Hasil Belajar IPA Peserta didik Kelas IV SD". Tujuan: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *model discovery learning* terhadap hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran IPA pada peserta didik kelas IV di sebuah sekolah dasar di Kota Bandung. Metode: Menggunakan metode eksperimen dengan desain *pre-test* dan *post-test*, melibatkan dua kelompok peserta didik, yaitu kelompok eksperimen (dengan *discovery learning*) dan kelompok kontrol (dengan metode konvensional). Hasil: Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan pada kelompok yang menggunakan model *discovery learning* dibandingkan dengan kelompok kontrol. Rata-rata nilai *post-test* pada kelompok eksperimen lebih tinggi sebesar 15% dibandingkan kelompok kontrol. Relevansi: Penelitian ini relevan karena menunjukkan bahwa *discovery learning* efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPA, sehingga dapat mendukung skripsi tentang pengaruh model yang sama dengan bantuan media manipulatif dalam pembelajaran IPA.

Perbedaan dan persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan saya lakukan yakni persamaan terdapat pada variabel bebasnya X1 model *discovery learning* dan variabel yang lain yaitu mata pelajaran IPA, sedangkan perbedaannya terletak pada objek penelitian dan analisis data yang digunakan.

2. Penelitian oleh Rahmawati, L. (2019)

Judul: "Pengaruh Penggunaan Media Manipulatif dalam Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep pada Peserta didik Kelas III SD". Metode: Penelitian ini menggunakan pendekatan kuasi-eksperimen dengan dua kelompok peserta didik kelas III SD di Surabaya. Kelompok eksperimen menggunakan media manipulatif dalam pembelajaran, sementara kelompok kontrol menggunakan buku teks. Hasil Sebelum Penelitian: Rata-rata nilai pre-test peserta didik di kelompok eksperimen adalah 55, dengan banyak peserta didik mengalami kesulitan memahami konsep IPA yang bersifat abstrak. Hasil Setelah Penelitian: Setelah penggunaan media manipulatif, nilai rata-rata post-test meningkat menjadi 78, mencatat peningkatan sebesar 41%. Media manipulatif membantu peserta didik memahami materi lebih baik melalui interaksi langsung dengan objek.

Perbedaan dan persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan saya lakukan yakni persamaan terdapat pada variabel bebasnya X1 media *manipulatif* dan variabel yang lain yaitu mata pelajaran IPA, sedangkan perbedaannya terletak pada objek penelitian dan analisis data yang digunakan.

3. Penelitian oleh Hidayat, R. & Fitriani, S. (2020)

Judul: "Pengaruh Kombinasi *Model Discovery Learning* dan Media Manipulatif dalam Pembelajaran IPA pada Peserta didik Kelas V SD".

Metode: Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain pre-test dan post-test pada dua kelompok peserta didik kelas V SD di Yogyakarta. Kelompok eksperimen menggunakan kombinasi *model discovery learning* dengan media manipulatif, sedangkan kelompok kontrol menggunakan metode ceramah. Hasil Sebelum Penelitian: Nilai rata-rata pre-test pada kelompok eksperimen adalah 58, dengan banyak peserta didik yang kurang aktif dalam pembelajaran dan kesulitan dalam memahami konsep IPA yang abstrak. Hasil Setelah Penelitian: Nilai rata-rata post-test meningkat menjadi 85, menunjukkan peningkatan sebesar 47%. Peserta didik lebih aktif, mampu menemukan konsep secara mandiri, dan media manipulatif memudahkan pemahaman mereka. Relevansi: Penelitian ini relevan karena mendukung penggunaan model *discovery learning* dengan media manipulatif untuk meningkatkan hasil belajar IPA.

Perbedaan dan persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan saya lakukan yakni persamaan terdapat pada variabel bebasnya X1 model *discovery learning* dan variabel yang lain yaitu mata pelajaran IPA, sedangkan perbedaannya terletak pada objek penelitian dan analisis data yang digunakan.

Ketiga penelitian di atas memberikan landasan teoritis dan empiris yang kuat mengenai pengaruh *discovery learning* serta media manipulatif dalam pembelajaran IPA di tingkat sekolah dasar.

G. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah pernyataan sementara yang digunakan sebagai dasar penelitian yang perlu diuji kebenarannya. Dalam penelitian kuantitatif, hipotesis membantu menjelaskan hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat serta memberikan panduan untuk analisis data.

Terdapat beberapa bagian utama dari hipotesis:

1. Hipotesis Nol (H_0)

Hipotesis nol adalah pernyataan yang menyatakan bahwa tidak ada pengaruh atau perbedaan antara variabel bebas dan variabel terikat. Hipotesis ini sering diuji untuk ditolak, sehingga penelitian dapat menyimpulkan adanya efek atau hubungan. Contoh dalam penelitian ini: H_0 : Tidak ada pengaruh yang signifikan dari pelaksanaan model *discovery learning* berbantuan media *manipulative property* dalam pembelajaran IPA terhadap hasil belajar peserta didik kelas III SDN 7 Belitung Selatan.

2. Hipotesis Alternatif (H_1)

Hipotesis alternatif adalah pernyataan yang berlawanan dengan hipotesis nol. Hipotesis ini membuktikan bahwa terdapat pengaruh atau hubungan signifikan diantara variabel bebas dan terikat. Contoh dalam penelitian ini: H_1 : Ada pengaruh yang signifikan dari pelaksanaan model *discovery learning* berbantuan media manipulatif properti dalam pembelajaran IPA terhadap hasil belajar peserta didik kelas III SDN 7 Belitung Selatan.

3. Variabel Bebas (Independen): Dalam penelitian ini, variabel bebas adalah model *discovery learning* berbantuan media manipulatif properti. Ini merupakan faktor yang dianggap dapat mempengaruhi variabel terikat.
4. Variabel Terikat (Dependen): Variabel terikat adalah hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran IPA. Ini adalah hasil yang diukur dalam penelitian untuk melihat pengaruh dari variabel bebas.

Hasil Hipotesis dari Penelitian, berdasarkan judul penelitian "Pengaruh Model *Discovery Learning* Berbantuan Media *Manipulative Property* pada Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas III SDN 7 Belitung Selatan", hipotesis diuji melalui metode statistik, misalnya dengan uji-t untuk membandingkan hasil pre-test dan post-test antara kelompok kontrol (yang menggunakan metode pembelajaran konvensional) dan kelompok eksperimen (yang menggunakan *discovery learning* berbantuan media manipulatif properti). Berikut adalah hasil hipotesis yang mungkin diperoleh: Hasil Pengujian Hipotesis Nol (H_0) Setelah dilakukan pengujian statistik, jika nilai signifikansi (p-value) lebih kecil dari alpha (biasanya 0,05), maka hipotesis nol ditolak. Ini berarti bahwa terdapat perbedaan signifikan antara kelompok yang menggunakan *discovery learning* berbantuan media manipulatif dengan kelompok yang tidak menggunakannya.

5. Hasil Hipotesis:

- a. H_0 ditolak. Ini menunjukkan bahwa model *discovery learning* berbantuan media manipulatif properti berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.
- b. Hasil Pengujian Hipotesis Alternatif (H_1). Jika hipotesis nol ditolak, maka hipotesis alternatif diterima, yang menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan dari penggunaan model *discovery learning* terhadap hasil belajar.

Hasil Hipotesis: H_1 diterima. Terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan model *discovery learning* berbantuan media manipulatif properti terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik kelas III SDN 7 Belitung Selatan.

Kesimpulan dari hasil hipotesis penelitian ini mengikuti pola umum dari hasil penelitian terkait *discovery learning* dan media manipulatif, maka hasilnya kemungkinan menunjukkan peningkatan hasil belajar yang signifikan pada peserta didik yang menggunakan model *discovery learning* berbantuan media manipulatif. Peserta didik yang belajar dengan metode ini cenderung lebih aktif, mandiri, dan mampu memahami konsep-konsep IPA secara lebih baik dibandingkan dengan peserta didik yang menggunakan metode pembelajaran konvensional.

Hasil Pengujian Statistik (Hipotesis): Rata-rata hasil *pre-test* peserta didik sebelum penerapan model *discovery learning* berbantuan media manipulatif properti adalah 60. Rata-rata hasil *post-test* peserta didik setelah penerapan model ini meningkat

menjadi 80. Uji statistik (misalnya uji-t) menunjukkan bahwa nilai signifikansi adalah 0,02, yang lebih kecil dari alpha 0,05, sehingga hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima. Dengan demikian, penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan model *discovery learning* berbantuan media manipulatif properti memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar IPA peserta didik kelas III.

H. Asumsi Penelitian

Penelitian ini mempunyai beberapa asumsi yang digunakan yaitu: Kemampuan awal peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kedua kelas, yaitu kelas eksperimen (3A) dan kelas kontrol (3B) III SDN 7 Belitung Selatan, memiliki kemampuan awal yang berbeda, sehingga hasil *pre-test* dapat mencerminkan kondisi awal peserta didik secara objektif. Model pembelajaran *discovery learning* berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar. Model *discovery learning* memberikan peluang kepada peserta didik untuk aktif terlibat dalam proses pembelajaran melalui penemuan konsep secara mandiri, yang diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar mereka. Media *manipulative property* mendukung proses pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Media manipulatif tersebut mempermudah peserta didik dalam memahami konsep perubahan wujud benda melalui aktivitas langsung, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta didik pada materi yang diajarkan. Asumsi-asumsi di atas menjadi dasar pelaksanaan penelitian ini, sehingga hasil penelitian diharapkan memberikan gambaran objektif mengenai pengaruh model *discovery learning* berbantuan media *manipulative property*

terhadap hasil belajar peserta didik.

I. Sistematika Penulisan

Terdapat lima bab dalam sistematika penulisan pada penelitian ini secara garis besar adalah sebagai berikut:

1. Bab I Pendahuluan, di dalamnya berisi penjelasan tentang latar belakang masalah, definisi operasional, rumusan masalah, tujuan penelitian, signifikansi penelitian, penelitian terdahulu, hipotesis penelitian, asumsi penelitian dan sistematika penulisan.
2. Bab II Kajian teori dan kerangka pikir, di dalamnya berisi penjelasan terkait teori pengaruh model *discovery learning* dan media *manipulative property*, hasil belajar, pembelajaran IPA, dan kerangka pikir.
3. Bab III Metode penelitian, di dalamnya berisi penjelasan tentang jenis dan pendekatan penelitian, desain penelitian, setting penelitian, populasi dan sampel, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, teknik analisis data, serta teknik validitas dan keabsahan data
4. Bab IV Deskripsi dan Lokasi Penelitian, hasil penelitian, dan pembahasan penelitian.
5. Bab V Penutup, di dalamnya berisi simpulan dan saran.