SEUNEUBOK LADA
Jurnal Ilmu-Ilmu Sejarah, Sosial, Budaya dan Kependidikan, 7 (2), 2020: 216-225
ISSN : 2356-0770
e-ISSN : 2685-2705

PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN *DISCOVERY LEARNING* DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA

Faridah
Guru SMP Negeri 1 Birem Bayeun
faridahbirembayeun@gmail.com

ABSTRACT
This writing aims to describe the increase in student learning outcomes after the application of science learning to additives in food by using discovery learning learning models for grade VIII students of SMP Negeri 1 Birem Bayeun, East Aceh Regency. Writing this paper is the result of Classroom Action Research which was conducted in two cycles. The research subjects were grade VIII students, totaling 24 students consisting of 9 male students and 15 female students.
Keywords: Science Learning Outcomes, Discovery Learning Model, Additives in Food

ABSTRAK
Penulisan ini bertujuan untuk memaparkan peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkan pembelajaran IPA pada materi zat aditif dalam makanan dengan menggunakan model pembelajaran *discovery learning* pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Birem Bayeun Kabupaten Aceh Timur. Penulisan makalah ini merupakan hasil dari Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) yang dilakukan dalam dua siklus. Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII yang berjumlah 24 siswa terdiri dari 9 siswa laki-laki dan 15 siswi perempuan.
Kata Kunci: Hasil Belajar IPA, Model Pembelajaran Discovery Learning, Materi Zat Aditif dalam Makanan

Author correspondence
Email: *faridahbirembayeun@gmail.com*
Available online at http://ejurnalunsam.id/index.php/jsnbl/index

A. PENDAHULUAN

Visi reformasi pembangunan yang terdapat dalam garis-garis besar haluan negara adalah untuk mewujudkan suatu masyarakat Indonesia yang damai, demokratis, berkeadilan, berdaya saing, maju dan sejahtera dalam wadah Negara Kesatuan Republik Indonesia yang didukung oleh manusia Indonesia yang berkualitas (Djamarah, 2008: 5). Apalagi dalam menghadapi era globalisasi dan pasar bebas yang menghadapkan manusia pada perubahan-perubahan yang tidak menentu. Perwujudan masyarakat berkualitas tersebut menjadi tanggung jawab pendidikan, terutama dalam mempersiapkan peserta didik menjadi subyek yang makin berperan menampilkan keunggulan dirinya yang tangguh, kreatif, mandiri dan profesional pada bidangnya masing-masing.

Pembelajaran yang paling baik adalah dengan melibatkan emosi, anggota tubuh dan semua indera yang bertujuan untuk melatih hampir seluruh potensi siswa, seperti: potensi bergerak, berbicara, mendengar, mengamati, menggambarkan, ataupun potensi untuk menganalisis, mengorganisasi dan memecahkan masalah (Sadirman, 2007: 38). Dengan memanfaatkan indera sebanyak mungkin dan membuat seluruh tubuh/pikiran terlibat dalam proses belajar, secara umum jauh lebih efektif dari pada yang didasarkan prestasi, materi dan media saja. Setidak-tidaknya dilanjutkan dengan adanya kegiatan studi individual siswa, dan interaksi antara guru dan siswa, antara sesama siswa, dan antara siswa dengan nara sumber atau lingkungannya. Jadi konsep dapat

ISSN : 2356-0770
e-ISSN : 2685-2705

dikonstruksikan dari siswa sendiri bukan sajian dari guru saja. Untuk mengaktifkan semua salah satunya adalah melalui pembelajaran IPA.

Disamping itu, dalam proses belajar mengajar penggunaan metode mengajar memainkan peranan yang sangat penting dan merupakan salah satu penunjang utama keberhasilan seorang guru dalam mengajar. Metode mengajar yang dipakai oleh guru akan berpengaruh pula terhadap cara belajar siswa. Proses mengajar dilakukan oleh pengajar, sedangkan proses belajar dilakukan oleh siswa sebagai anak didik, agar hasil proses belajar dan mengajar dapat berhasil dengan baik, perlu adanya metode dan teknik yang tepat dalam proses belajar mengajar yang dilakukan oleh siswa dan guru. Akan tetapi kenyataan yang terlihat di lapangan tidak sama dengan apa yang diharapkan tersebut. Proses pembelajaran yang digunakan oleh kebanyakan guru masih berkutat pada metode konvensional, yang belum dapat membuat siswa aktif dalam proses pembelajaran.

Kenyataan di sekolah pelajaran IPA masih dianggap sebagai pelajaran nomor dua dan dianggap remeh oleh sebagian besar siswa. Kenyataan ini semakin diperburuk dengan metode mengajar yang dipakai oleh sebagian besar guru IPA masih memakai metode konvensional atau tradisional. Metode konvensional merupakan metode dimana guru memegang peranan utama dalam menentukan isi dan langkah-langkah dalam menyampaikan materi kepada siswa. Sehingga keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan belajar dan mengajar berkurang dan hanya bergantung pada guru. (Hasibuan dan Moerdjiono, 2005: 33). Akibatnya dalam mempelajari materi-materi IPA, siswa cenderung kurang semangat dan dianggap sebagai pelajaran yang membosankan. Hal tersebut terjadi pula di SMP Negeri 1 Birem Bayeun.

Berdasarkan hasil observasi awal menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Birem Bayeun dalam pembelajaran IPA tidak sebagaimana yang diharapkan. Meski guru telah berupaya meminimalisir kendala-kendala dalam proses pembelajaran, namun upaya tersebut belum dirasakan sebagai alternatif bagi perbaikan hasil belajar siswa. Materi pokok zat aditif dalam makanan dipilih oleh peneliti karena penguasaan siswa terhadap materi masih sangat rendah atau belum berhasil dengan baik. Dari 24 jumlah siswa hanya 9 orang (37.5%) yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan yaitu 70 dengan nilai rata-rata kelas sebesar 60. Penyampaian materi tersebut di kelas VIII SMP Negeri 1 Birem Bayeun hanya mengandalkan metode ceramah, padahal materi pokok zat aditif dalam makanan merupakan materi yang dapat mengajarkan siswa menggali informasi dari berbagai sumber, sehingga pengetahuan yang diperoleh dapat langsung diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Untuk mengatasi masalah tersebut, maka guru harus mampu menciptakan variasi metode pembelajaran yang dapat membuat peserta didik bersemangat dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Salah satu metode pembelajaran yang dapat membuat siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran adalah dengan menerapkan model pembelajaran *discovery learning*, dimana dengan model pembelajaran ini siswa diajak untuk menemukan dan mengolah sendiri informasi yang ditawarkan guru untuk selanjutnya melakukan serangkaian kegiatan mulai dari mengumpulkan informasi sampai dengan membuat kesimpulan dari materi yang disajikan (Suherman, 2001: 67).

Menurut Trianto (2007: 15) menyebutkan bahwa, *Discovery Learning* adalah teori belajar yang didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang terjadi bila siswa

ISSN : 2356-0770
e-ISSN : 2685-2705

tidak disajikan dengan pelajaran dalam bentuk finalnya tetapi siswa mengorganisasi sendiri pelajaran tersebut. Model pembelajaran ini menekankan pada ditemukannya konsep atau prinsip yang sebelumnya tidak diketahui. Guru berperan sebagai pembimbing bagi siswa untuk belajar secara aktif. Bahan ajar tidak disajikan dalam bentuk akhir tetapi siswa dituntut untuk melakukan serangkaian kegiatan mulai dari mengumpulkan informasi sampai dengan membuat kesimpulan dari materi yang disajikan (Ibrahim, 2012: 118).

Berdasarkan pernyataan di atas, jelas tergambar bahwa seharusnya terjadi penggalian sumber belajar pada suatu lingkungan belajar oleh siswa yang difasilitasi oleh guru dalam pembelajaran IPA. Untuk itu guru perlu secara kreatif menggali serta mengembangkan penggunaan sumber belajar kontekstual. Hal tersebut memperkuat anggapan bahwa guru dituntut untuk lebih kreatif dalam proses belajar-mengajar, sehingga tercipta suasana belajar yang menyenangkan pada diri siswa yang pada akhirnya meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka penulis tertarik untuk mengkaji dengan mengangkat penulisan artikel yang berjudul *"Penggunaan Model Pembelajaran Discovery Learning dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA di Sekolah Menengah Pertama".*

B. KAJIAN TEORI

1. Pengertian Belajar

Belajar merupakan proses manusia untuk mencapai berbagai macam kompetensi, keterampilan dan sikap. Belajar dimulai sejak manusia lahir sampai akhir hayat. Belajar merupakan suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang (Sudjana, 2000: 28).

Sedangkan Sudjana (2004: 39) menambahkan bahwa belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan sebagai hasil proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti berubah pengetahuannya, pemahamanya, sikap dan tingkah lakunya, ketrampilannya, kecakapannya, kemampuannya, daya reaksinya dan daya penerimaannya. Oleh karena itu belajar adalah proses yang aktif, belajar proses mereaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu.

Pembelajaran yang berkualitas sangat tergantung dari motivasi pelajar dan kreatifitas pengajar. Pembelajar yang memiliki motivasi tinggi ditunjang dengan pengajar yang mampu memfasilitasi motivasi tersebut akan membawa pada keberhasilan pencapaian target belajar. Target belajar dapat diukur melalui perubahan sikap dan kemampuan siswa melalui proses belajar. Desain pembelajaran yang baik, ditunjang fasilitas yang memandai, ditambah dengan kreatifitas guru akan membuat peserta didik lebih mudah mencapai target belajar.

2. Kajian Materi Zat Aditif dalam Makanan

a. Pengertian Zat Aditif

Zat aditif atau zat tambahan makanan merupakan bahan yang ditambahkan dan dicampurkan sewaktu pengolahan makanan untuk meningkatkan mutu makanan (Winarno, 1992: 214). Pemberian zat aditif pada makanan secara garis besar bertujuan; a) untuk mempertahankan nilai gizi makanan; b) agar makanan lebih menarik; c) agar

ISSN : 2356-0770
e-ISSN : 2685-2705

mutu dan kestabilan makanan tetap terjaga; dan d) agar makanan lebih tahan lama disimpan.

b. Macam-Macam Zat Aditif

Berdasarkan sumbernya, zat aditif dibedakan menjadi dua macam, yaitu zat adiktif alami dan zat aditif sintetis atau buatan. Winarno (1992: 214-215) membedakannya sebagai berikut.

a. Zat aditif alami.
   Zat adiktif alami merupakan zat tambahan makanan yang diperoleh dari alam, tanpa disintetis atau dibuat terlebih dahulu. Zat aditif alami antara lain seperti pewarna dari bahan rempah-rempah, pemanis dari air tebu atau gula aren, pengawet dari bahan dasar garam dan rempah-rempah, penyedap dari bahan dasar garam dan rempah-rempah, serta pemberi aroma dari bahan rempah-rempah.
b. Zat aditif buatan atau sintetis.
   Sintetis adalah Sesuatu yang berkaitan dengan atau yang dihasilkan melalui pembuatan proses kimia. Zat aditif sintetis merupakan zat aditif atau zat tambahan makanan yang diperoleh melalui sintetis (pembuatan), baik di laboratorium maupun industri dari bahan-bahan kimia yang sifatnya hampir sama dengan bahan alami yang sejenis.

c. Dampak Penggunaan Bahan Aditif Buatan

Secara umum, penggunaan bahan-bahan kimia tambahan pada makanan, baik bahan alami maupun buatan, dapat memberikan manfaat keuntungan bagi kita. Akan tetapi, penggunaan bahan kimia buatan yang berlebihan pada makanan juga dapat menimbulkan dampak negatif atau kerugian bagi kita.

1) Manfaat Bahan Tambahan Tambahan Pada Makanan

Winarno (1992: 211) menyitir bahwa penggunaan bahan tambahan pada makanan atau minuman dapat memberikan beberapa manfaat atau keuntungan sebagai berikut.

a) Dapat mempertahankan dan meningkatkan nilai gizi suatu makanan atau minuman.
b) Dapat meningkatkan nilai ekonomis suatu produk makanan atau minuman.
c) Dapat mengawetkan makanan atau minuman, sehingga dapat digunakan dalam waktu yang relatif lama.
d) Membuat makanan atau minuman menjadi lebih menarik dan menggugah selera.
e) Menambah cita rasa pada makanan atau minuman.

2) Kerugian Penggunaan Zat Aditif Buatan.

Penggunaan bahan-bahan tambahan pada makanan juga menimbulkan beberapa kerugian, diantaranya adalah dapat menimbulkan gangguan kesehatan pada manusia, terutama untuk bahan-bahan tambahan buatan. Karim (2008: 134) menyebutkan beberapa bahan kimia buatan yang merugikan bagi kesehatan diantaranya.

a) Asam borat
   Merupakan senyawa bor yang dikenal juga dengan nama borax. Digunakan atau ditambahkan ke dalam pangan/bahan pangan sebagai pengenyal atau pengawet. Pemakaian berulang atau absorpsi dapat mengakibatkan toksik (keracunan).
b) Dulsin

SEUNEUBOK LADA
Jurnal Ilmu-Ilmu Sejarah, Sosial, Budaya dan Kependidikan, 7 (2), 2020: 216-
ISSN : 2356-0770
e-ISSN : 2685-2705

Dulsin atau *dulcin* juga dikenal dengan nama perdagangan sucrol atau valsin. Dulsin dalam bahan pangan digunakan sebagai pengganti sukrosa bagi orang yang perlu diet karena dulsin tersebut tidak mempunyai nilai gizi.

c) Formalin
Formalin merupakan bahan kimia yang efisien, tetapi dilarang ditambahkanpada bahan pangan (makanan), tetapi ada kemungkinan formalin digunakan dalam pengawetan susu, tahu, mie, ikan basah dan produk pangan lainnya.

3. Kajian Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Penemuan *(discovery)* merupakan suatu model pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan pandangan konstruktivisme. Model ini menekankan pentingnya pemahaman struktur atau ide-ide penting terhadap suatu disiplin ilmu, melalui keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran.

a. Pengertian Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Model *discovery* diartikan sebagai prosedur mengajar yang mementingkan pengajaran perseorang, memanipulasi objek sebelum sampai pada generalisasi. Anak harus berperan aktif didalam belajar, aktivitas itu perlu dilaksanakan melalui suatu cara yang disebut *discovery*. *Discovery* yang dilaksanakan siswa dalam proses belajarnya, diarahkan untuk menemukan suatu konsep atau prinsip (Trianto: 2007: 97).

Discovery ialah proses mental dimana siswa mampu mengasimilasikan suatu konsep atau prinsip. Proses mental yang dimaksud antara lain: mengamati, mencerna, membuat dugaan, menjelaskan, mengukur, membuat kesimpulan dan sebagainya. Dengan teknik ini siswa dibiarkan menemukan sendiri atau mengalami proses mental sendiri, guru hanya membimbing dan memberikan intruksi. Dengan demikian pembelajaran *discovery* ialah suatu pembelajaran yang melibatkan siswa dalam proses kegiatan mental melalui tukar pendapat, dengan berdiskusi, dan membaca sendiri agar anak dapat belajar sendiri.

Suherman (2001: 78) juga menambahkan pembelajaran penemuan merupakan salah satu model pembelajaran yang digunakan dalam pendekatan konstruktivis *modern*. Pada pembelajaran penemuan, siswa didorong untuk belajar sendiri melalui keterlibatan aktif dengan konsep-konsep dan prinsip-prinsip. Guru mendorong siswa agar mempunyai pengalaman dan melakukan eksperimen dengan memungkinkan mereka menemukan prinsip-prinsip atau konsep-konsep bagi diri mereka sendiri.

b. Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Adapun menurut Suherman (2001: 74-76) dalam mengaplikasikan pembelajaran *Discovery Learning* di kelas tahapan atau prosedur yang harus dilaksanakan dalam kegiatan belajar mengajar secara umum sebagai berikut:

1) *Stimulation* (stimulasi/pemberian rangsangan).
Pertama-tama pada tahap ini pelajar dihadapkan pada sesuatu yang menimbulkan kebingungannya, kemudian dilanjutkan untuk tidak memberi generalisasi, agar timbul keinginan untuk menyelidiki sendiri. Tahap ini Guru bertanya dengan mengajukan persoalan, atau menyuruh anak didik membaca atau mendengarkan uraian yang memuat permasalahan.
2) Problem *statement* (pernyataan/ identifikasi masalah).
Setelah dilakukan stimulation langkah selanjutya adalah guru memberi kesempatan kepada siswa untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin agenda masalah yang

ISSN : 2356-0770
e-ISSN : 2685-2705

relevan dengan bahan pelajaran, kemudian salah satunya dipilih dan dirumuskan dalam bentuk hipotesis (jawaban sementara atas pertanyaan masalah).

3) Data *collection* (pengumpulan data).
   Ketika eksplorasi berlangsung guru juga memberi kesempatan kepada para siswa untuk mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya yang relevan untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis. Pada tahap ini berfungsi untuk menjawab pertanyaan atau membuktikan benar tidak hipotesis, dengan demikian anak didik diberi kesempatan untuk mengumpulkan *(collection)* berbagai informasi yang relevan, membaca literatur, mengamati objek, wawancara dengan narasumber, melakukan uji coba sendiri dan sebagainya.
4) Data *processing* (pengolahan data).
   Data processing merupakan kegiatan mengolah data dan informasi yang telah diperoleh para siswa baik melalui wawancara, observasi, dan sebagainya, lalu ditafsirkan. Data *processing* disebut juga dengan pengkodean yang berfungsi sebagai pembentukan konsep dan generalisasi. Dari generalisasi tersebut siswa akan mendapatkan penegetahuan baru tentang alternatif jawaban/ penyelesaian yang perlu mendapat pembuktian secara logis.
5) *Verification* (pembuktian).
   Verification bertujuan agar proses belajar akan berjalan dengan baik dan kreatif jika guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan suatu konsep, teori, aturan atau pemahaman melalui contoh-contoh yang ia jumpai dalam kehidupannya.
6) *Generalization* (menarik kesimpulan/generalisasi)
   Tahap *generalitation*/ menarik kesimpulan adalah proses menarik sebuah kesimpulan yang dapat dijadikan prinsip umum dan berlaku untuk semua kejadian atau masalah yang sama, dengan memperhatikan hasil verifikasi atau tahap dimana berdasarkan hasil verifikasi tadi, anak didik belajar menarik kesimpulan atau generalisasi tertentu.

C. HASIL PENELITIAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan bahwa model pembelajaran *discovery learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Birem Bayeun dalam pembelajaran IPA. Hal tersebut dapat dianalisis dan dibahas sebagai berikut.

1. Pembahasan Hasil Belajar Kondisi Awal

Pada proses pembelajaran sebelum pelaksanaan tindakan kelas, guru telah berusaha untuk meminimalisir kendala-kendala yang ada. Tentunya dengan segala keterbatasan yang ada berusaha secara maksimal dalam meningkatkan aktifitas belajar siswa yang bermuara pada peningkatan hasil belajar. Guru telah berupaya menstransfer ilmu pengetahuan pada siswa, namun hasil belajar yang diperoleh belum mencapai target sebagaimana yang diharapkan. Apalagi siswa menganggap pelajaran IPA merupakan pelajaran yang membosankan karena bagi sebahagian siswa menganggap pembelajaran IPA penuh dengan praktikum laboratorium yang identik dengan penggunaan bahan-bahan kimia berbahaya. Dengan adanya anggapan yang sedemikian, maka hal tersebut bisa menjadi sebuah pukulan telak bagi guru IPA khususnya di SMP Negeri 1 Birem Bayeun. Disamping itu dalam menyampaikan materi kemungkinan besar belum menggunakan strategi dan metode pembelajaran yang tepat dan efektif.

ISSN : 2356-0770
e-ISSN : 2685-2705

Sesudah materi dijelaskan dilanjutkan dengan pemberian tugas secara umum, walaupun sesekali guru mengajukan pertanyaan kepada siswa sebagai pancingan motivasi belajar siswa, namun masih kurang efektif untuk membangkitkan aktivitas dan gairah belajar siswa.

Berdasarkan pengamatan pada pembelajaran kondisi awal terlihat hasil belajar IPA pada materi zat aditif dalam makanan, nilai rata-rata siswa sangat jauh dari nilai KKM yaitu hanya sebesar 60 sedangkan KKM yang ditetapkan sebesar 70. Tercatat hanya 9 siswa (37.5%) yang telah mencapai ketuntasan belajar sesuai dengan KKM. Sedangkan 15 siswa (62.5%) belum mencapai KKM. Perolehan nilai tertinggi pada kondisi awal adalah 80 dan yang terendah adalah 35 dengan jumlah nilai secara keseluruhan 1450 dan nilai rata-rata kelas 60.

Menyadari kondisi pembelajaran yang sedemikian, peneliti berupaya merefleksi diri dan berupaya untuk merubah kondisi pembelajaran yang sedemikian. Tentunya dengan segala keterbatasan dan kemampuan yang ada serta berusaha secara maksimal dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Usaha tersebut diantaranya dengan strategi pembelajaran termasuk didalamnya memaksimalkan penggunaan media, metode pembelajaran dan hal lain yang dirasa perlu

Setelah melakukan refleksi, maka terungkap beberapa temuan mengenai kekurangan yang ada dalam proses belajar siswa pada kondisi awal. Selain itu, refleksi juga digunakan untuk menemukan kendala yang dirasakan oleh guru dan mencari solusinya.

2. Pembahasan Hasil Belajar Siklus I

Pada siklus I, terlihat bahwa dari catatan peneliti dan pengamat suasana kelas belum begitu kondusif. Siswa banyak terlihat kurang bersemangat. Hal ini terjadi karena penelitian pada siklus I ini masih banyak siswa yang belum memahami langkah-langkah pembelajaran yang dilakukan melalui model pembelajaran *discovery learning* dengan baik dan benar. Disamping itu siswa belum terbiasa dengan gebrakan guru yang menerapkan model pembelajaran *discovery learning*, dimana dalam sistem kerja metode ini siswa diarahkan untuk tidak tergantung pada teman lainnya, terkecuali dalam mengerjakan tugas yang bersifat kelompok. Peneliti sudah berusaha membangkitkan gairah siswa dengan bertanya, menggali ide, menuntun siswa memperoleh sumber dan bahan belajar yang variatif, dan memberikan soal-soal yang lebih bervariasi agar siswa terlatih menyelesaikan tugas. Hasil yang diperoleh pada siklus I ini masih kurang memuaskan karena dari 24 siswa, yang tuntas hanya 17 siswa saja (71%). Namun dalam perolehan nilai tertinggi pada siklus I telah mencapai nilai 85 dan yang terendah adalah 55. Hal ini menunjukkan peningkatan dari kondisi awal. Jumlah nilai secara keseluruhan 1655 dengan nilai rata-rata kelas mencapai 69.

Pada siklus I ini belum mendapatkan hasil yang diharapkan, meskipun ada peningkatan hasil pembelajaran dari kondisi awal, namun hasil belajar siswa pada siklus I tersebut belum memuaskan. Demikian juga dari hasil observasi pada proses pembelajaran masih ditemui beberapa siswa kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran, hal ini dikarenakan gebrakan model pembelajaran *discovery learning* yang dilakukan guru dirasakan masih baru dan siswa belum sepenuhnya mampu mengeksplor kemampuan siswa dalam pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan perencanaan yang lebih matang disamping adanya upaya perbaikan pembelajaran pada siklus II. Dengan perolehan nilai yang sedemikian, maka disimpulkan bahwa ketuntasan belajar siswa

ISSN : 2356-0770
e-ISSN : 2685-2705

siklus I masih jauh dari ekspektasi sehingga pembelajaran masih perlu dilanjutkan ke tahap berikutnya yaitu siklus II.

3. Pembahasan Hasil Belajar Siklus II

Pada siklus kedua, hasil belajar siswa sangat mengembirakan peneliti, karena dari 24 siswa, sebanyak 22 orang siswa (92%) sudah tuntas hasil belajarnya dengan nilai rata-rata kelas sebesar 79. Hal ini menunjukkan peningkatan dari siklus I. Demikian pula dengan perolehan nilai tertinggi pada siklus II telah mencapai nilai 100 dan yang terendah berkisar pada angka 65. Jumlah nilai secara keseluruhan 1905 dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 92%. Hal ini terlihat jelas dari siswa yang memberikan hasil pekerjaannya ke depan kelas dan saling berebutan untuk diperiksa hasil pekerjaan.

Peneliti lebih banyak mengadakan bimbingan dan berkeliling melihat hasil pekerjaan siswa. Dari wajah siswa terpancar bahwa mereka senang dengan mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Sikap optimis dari siswa terlihat, dari cara mereka berebut untuk maju mengerjakan soal yang diberikan. Inti dari pelaksanaan model pembelajaran *discovery learning* yang menghendaki siswa belajar dari sumber belajar di luar kelas, telah dijalankan sepenuhnya oleh siswa. terlihat mereka tekun dan serius mencari sumber belajar di perpustakaan sekolah dan bahkan bertanya kepada orang tua, tetangga, dan kakak mereka terkait penugasan yang diberikan guru mengenai materi zat aditif dalam makanan.

Selanjutnya pada siklus II ini, proses pembelajaran dapat berlangsung dengan baik, tanpa ada kendala-kendala yang berarti. Siswa dan guru sudah dapat memahami posisi masing-masing, Pembelajaran berlangsung secara luwes dan menyenangkan, sehingga hasil belajar yang dicapai pun sesuai dengan harapan. Siswa mampu bekerjasama dengan baik dengan kelompoknya, sehingga proses saling memberikan pemahaman dalam kelompok terjadi dengan baik. Berdasarkan hasil pengamatan dan diskusi yang dilakukan observer dan guru, ditemukan beberapa kemajuan yang terjadi pada siklus II ini, diantaranya:

a. Guru mempersiapkan perangkat pembelajaran dengan lebih baik, sehingga proses pembelajaran berjalan dengan lancar dan telah mampu mengelola kelas dan waktu dengan baik.
b. Guru mampu memberikan motivasi kepada siswa dalam pembelajaran sehingga siswa tidak mengalami kesulitan dalam mengikuti proses pembelajaran.
c. Tugas yang diberikan guru yang mengacu pada esensi model pembelajaran *discovery learning* telah mampu dikerjakan siswa diluar jam pembelajara sekolah melalui penelusuran informasi dari media-media atau sumber-sumber lainnya sehingga siswa memperoleh pemahaman tentang materi tersebut.
d. Hasil belajar siswa menunjukkan peningkatan dan mencapai lebih dari indikator yang ditentukan.

Pada siklus II ini terbukti bahwa hasil belajar siswa meningkat mencapai hasil yang diharapkan dengan menggunakan model pembelajaran *discovery learning*. Melalui pembelajaran ini siswa dapat belajar lebih optimal melalui tugas-tugas yang diberikan oleh guru.

Berikut gambaran peningkatan kegiatan siswa dan prestasi belajar siswa dari kondisi awal, siklus I dan siklus II.

Tabel 1.1 Rekapitulasi Ketuntasan Belajar Kondisi Awal, Siklus I, dan II

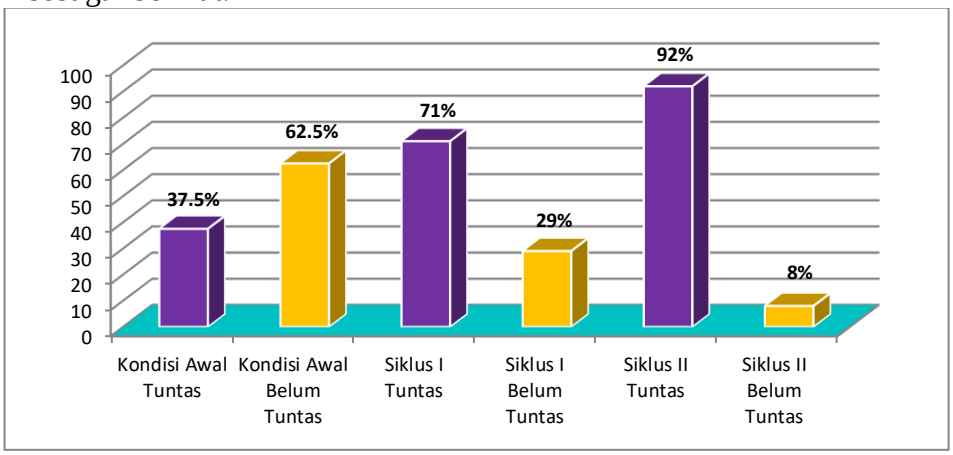
SEUNEUBOK LADA
Jurnal Ilmu-Ilmu Sejarah, Sosial, Budaya dan Kependidikan, 7 (2), 2020: 216-
ISSN : 2356-0770
e-ISSN : 2685-2705

No	Hasil Tes akhir	Siklus			Presentase		
		Kondisi Awal	I	II	Kondisi Awal	I	II
1.	Siswa yang tuntas	9	17	22	37.5%	71%	92%
2.	Siswa yang tidak tuntas	15	7	2	62.5%	29%	8%
3	Jumlah	24	24	24	100 %	100 %	100 %

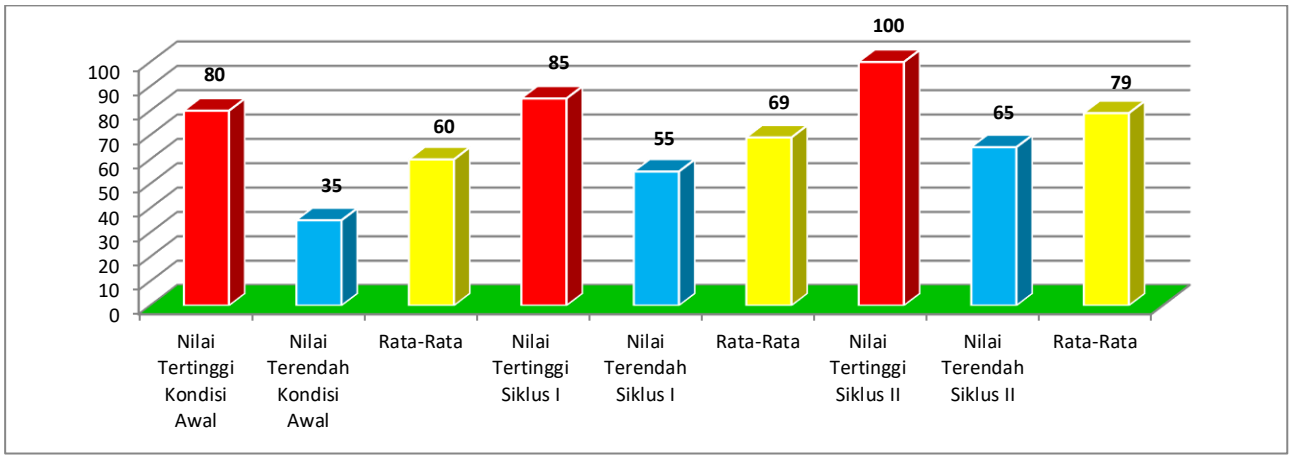
Tabel 1.2 Rekapitulasi Perolehan Nilai Kondisi Awal, Siklus I, dan II

No	Keterangan	Nilai		
		Kondisi Awal	Siklus I	Siklus II
1	Nilai Tertinggi	80	85	100
2	Nilai Terendah	35	55	65
3	Jumlah Nilai	1450	1655	1905
4	Nilai Rata-rata	60	69	79

Rekapitulasi persentase perbandingan peningkatan dan prestasi belajar pada kondisi awal, siklus I dan siklus II pada tabel diatas dapat diperjelas melalui gambar grafik sebagai berikut.



Gambar 1.1 Grafik Rekapitulasi Persentase Ketuntasan Belajar Kondisi Awal, Siklus I dan II



Gambar 1.2 Grafik Rekapitulasi Perolehan Nilai Kondisi Awal, Siklus I, dan II

ISSN : 2356-0770
e-ISSN : 2685-2705

Hasil refleksi yang peneliti lakukan dengan pengamat, memutuskan bahwa penerapan model pembelajaran *discovery learning* dalam meningkatkan hasil belajar siswa dianggap berhasil dan berhenti pada siklus II. Dengan demikian penulis merasa puas dengan pencapaian ketuntasan yang diperoleh siswa. Kesimpulan yang diperoleh adalah penelitian tindakan kelas ini dirasa cukup hanya pada siklus II karena pencapaian yang diperoleh siswa telah mencapai target KKM mata pelajaran IPA kelas VIII semester I di SMP Negeri 1 Birem Bayeun tahun pelajaran 2019-2020.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan sebelumnya pada bab terdahulu, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan antara lain.

1. Penggunaan model pembelajaran *discovery learning* dapat meningkatkan hasil belajar IPA materi zat aditif dalam makanan pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Birem Bayeun Kecamatan Birem Bayeun Kabupaten Aceh Timur.
2. Hasil belajar siswa pada kondisi awal hanya 9 orang siswa (37.5%) dari 24 orang siswa yang mencapai ketuntasan belajar. Pencapaian nilai rata-rata pada kondisi awal baru mencapai 60, hal ini jauh target KKM sebesar 70. Pada siklus I dari 24 siswa, yang tuntas hanya 17 siswa saja (62.5%), perolehan nilai tertinggi pada siklus I telah mencapai nilai 85 dan yang terendah adalah 55. Hal ini menunjukkan peningkatan dari kondisi awal. Jumlah nilai secara keseluruhan 1655 dengan nilai rata-rata kelas mencapai 69. Sedangkan pada siklus II dari 24 siswa, sebanyak 22 orang siswa (92%) sudah tuntas hasil belajarnya dengan nilai rata-rata kelas sebesar 79. Hal ini menunjukkan peningkatan dari siklus I, perolehan nilai tertinggi pada siklus II telah mencapai nilai 100 dan yang terendah berkisar pada angka 65. Jumlah nilai secara keseluruhan 1905 dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 92%.

DAFTAR PUSTAKA

Djamarah, S.B. 2004. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineksa Cipta.

Hasibuan, J.J., dan Moerdjiono. 2005. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Ibrahim. M. 2012. *Model Pembelajaran Kooperatif*. Bandung: Tarsito.

Karim, S. 2008. *Belajar IPA Membuka Cakrawala Alam Sekitar*. Jakarta: Pusat Perbukuan Depdiknas.

Sadirman, A.M. 2007. *Interaksi & Motivasi Belajar mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Sudjana, N. 2000. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset.

Suherman. 2001. *Pembelajaran Discovery Learning*. Bandung: Remaja Rosda Karya.

Trianto. 2007. *Pengembangan Inovasi Pembelajaran*. Jakarta: Kanisius.

Winarno, FG. 1992. *Kimia Pangan dan Gizi*. Jakarta: Gramedia.