

**PENGARUH IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN *DISCOVERY* TERHADAP
ANTUSIASME BELAJAR SISWA DI SDN 11 WATAMPONE KECAMATAN TANETE
RIATTANG KABUPATEN BONE**

Riska Marsuki

*Program Studi administrasi pendidikan Jurusan pendidikan dasar
Program pascasarjana Universitas negeri makassar*

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Implementasi Pembelajaran Discovery, mengetahui gambaran Antusiasme Belajar Siswa sebelum dan setelah penerapan pembelajaran Discovery dan mengetahui Pengaruh Implementasi Pembelajaran Discovery Terhadap Antusiasme Belajar Siswa di SDN 11 Watampone Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone. Jenis penelitian ini adalah Eksperimental dengan menggunakan Quasi Eksperimental Design. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah Antusiasme Belajar dan variabel bebasnya adalah Implementasi Pembelajaran Discovery. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SDN 11 Watampone dengan sampel yang berjumlah 40 orang. Dalam penelitian ini ditetapkan dua kelas yaitu kelas V.A 20 orang menggunakan penerapan pembelajaran Discovery dan 20 orang Kelas V.B tidak menggunakan penerapan pembelajaran Discovery. Hasil penelitian memberikan gambaran bahwa Penerapan pembelajaran Discovery pada murid meningkat, kemampuan antusiasme siswa dalam pembelajaran meningkat dan terdapat hubungan positif yang signifikan antara Implementasi Pembelajaran Discovery Terhadap Antusiasme Belajar Siswa di SDN 11 Watampone Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone.

Kata Kunci: *pembelajaran Discovery, Antusiasme Belajar.*

The purpose of this study was to determine the implementation of discovery learning, to describe the student's learning enthusiasm before and after the implementation of discovery learning and to find out the effect of the implementation of discovery learning on student learning enthusiasm at SDN 11 Watampone, Tanete Riattang District, Bone Regency. This type of research is experimental using a quasi-experimental design. The dependent variable in this study is Learning Enthusiasm and the independent variable is the Implementation of Discovery Learning. The population in this study were all students of SDN 11 Watampone with a sample of 40 people. In this study, two classes were assigned, namely class V.A, 20 people using the application of Discovery learning and 20 students from Class V.B not using the application of Discovery learning. The stages of sampling were taken using a purposive sampling technique, namely a deliberate sampling technique. To find out the results of this study, the researcher used a questionnaire instrument to measure the level of active learning and an observation sheet to observe the conditions, situations, processes, and behavior during the implementation of learning, from the initial stage to the final stage. The results of the study illustrate that the application of Discovery learning to students increases, the ability of students' enthusiasm in learning increases and there is a significant positive relationship between the Implementation of Discovery Learning and Student Enthusiasm in Learning at SDN 11 Watampone, Tanete Riattang District, Bone Regency.

Keywords: *Discovery learning, Learning Enthusiasm.*

Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu proses pembentukan kepribadian manusia. Dalam masyarakat yang dinamis, pendidikan memegang peranan yang menentukan terhadap eksistensi dan perkembangan masyarakatnya. Hal ini karena pendidikan merupakan proses usaha melestarikan, mengalihkan, serta mentransformasikan nilai-nilai kebudayaan dalam segala aspek dan jenisnya kepada generasi penerus. (Arifin, 2003:8). Pendidikan merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan umat manusia. Karenanya manusia harus senantiasa mencari dan menuntut ilmu pengetahuan. Pendidikan merupakan fenomena manusia yang fundamental, yang juga mempunyai sifat konstruktif dalam hidup manusia. Karena itulah manusia dituntut untuk mampu mengadakan refleksi ilmiah tentang pendidikan tersebut, sebagai pertanggungjawaban terhadap perbuatan yang dilakukan, yaitu mendidik dan dididik. (Hasbullah, 2013:6).

Pada dunia pendidikan di sekolah, guru memegang peranan penting terhadap kelangsungan pendidikan peserta didik. Dalam proses belajar mengajar, guru sebagai pengajar dan peserta didik sebagai subjek belajar dituntut adanya profil kualifikasi tertentu dalam hal pengetahuan, kemampuan, sikap dan sifat-sifat pribadi, agar proses itu dapat berlangsung secara efektif dan efisien. Dengan demikian, proses belajar mengajar merupakan suatu kegiatan yang melibatkan sejumlah komponen yang memegang peranan penting dan utama.

Keberhasilan proses pembelajaran merupakan muara dari seluruh aktivitas yang dilakukan guru dan peserta didik. Artinya, apapun bentuk kegiatan guru, mulai dari merancang pembelajaran, memilih dan menentukan materi, pendekatan, strategi dan metode pembelajaran, memilih dan menentukan teknik evaluasi, semuanya

diarahkan untuk mencapai keberhasilan belajar peserta didik. Meskipun guru secara sungguh-sungguh telah berupaya merancang dan melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan baik, namun masalah belajar tetap akan dijumpai guru. Hal ini merupakan pertanda bahwa belajar merupakan kegiatan yang dinamis sehingga guru perlu secara terus menerus mencermati perubahan-perubahan yang terjadi di kelas. (Aunurrahman, 2009:176).

Pelaksanaan proses belajar mengajar dapat dilakukan oleh guru yang memiliki kompetensi mengajar, sekurang-kurangnya memiliki kompetensi dasar (*basic competence*) yang meliputi kompetensi dan penguasaan bahan materi yang akan diajarkan, mengetahui, memahami, dan mengaplikasikan suatu metode yang tepat dan sesuai, memahami dan menghayati, serta memperaktekkan prinsip-prinsip pedagogik dalam proses belajar mengajar.

Perkembangan iptek sekarang ini semakin bertambah maju dan modern. Sebagai seorang, harus memanfaatkan perkembangan tersebut dalam pembelajaran. Namun, tidak semua guru memanfaatkan hal tersebut karena ada guru yang masih menggunakan strategi dan model pembelajaran yang mengacu pada zaman dahulu. Akibatnya, guru menjadi malas untuk melakukan inovasi. Padahal dalam pembelajaran, inovasi sangat diperlukan demi kemajuan pendidikan.

Inovasi dalam pembelajaran digunakan untuk menyatakan penemuan hal yang baru yang diciptakan oleh manusia sehingga bermanfaat dalam kehidupannya. Inovasi merupakan perubahan yang dimaknai sebagai hal yang baru hasil *invention/ discovery* yang digunakan untuk mencapai tujuan dalam memecahkan masalah tertentu. *Discovery* merupakan penemuan terhadap sesuatu yang sebenarnya sudah ada tapi belum diketahui orang. (Aris Shoimin, 2014:19)

Pembelajaran *Discovery* merupakan salah satu model pengajaran menurut teori kognitif yang berpengaruh dari Jerome Bruner. Bruner berpendapat bahwa peranan guru harus menciptakan situasi, dimana siswa dapat belajar sendiri dari pada memberikan suatu paket yang berisi informasi atau pelajaran kepada siswa. Siswa harus belajar melalui kegiatan mereka sendiri dengan memasukkan konsep-konsep dan prinsip-prinsip, dimana mereka harus didorong untuk mempunyai pengalaman dan melakukan eksperimen-eksperimen dan membiarkan mereka untuk menemukan prinsip-prinsip bagi mereka sendiri. (Kyky Syafredi, 2018:18).

Pembelajaran *Discovery* mampu meningkatkan proses belajar mandiri dimana peserta didik membentuk ide-ide baru atau konsep baru berdasarkan pengetahuan melalui proses sendiri. Sehingga dengan demikian dapat dipahami bahwa pada dasarnya ketika pembelajaran ini diterapkan maka akan mampu meningkatkan antusiasme belajar peserta didik.

Antusiasme berarti semangat, gairah yang bergelora dan minat terhadap sesuatu. Memiliki antusiasme dalam pembelajaran merupakan hal yang sangat penting. Namun antusiasme ini tidak bisa muncul begitu saja akan tetapi ditentukan oleh banyak hal. Salah satunya adalah metode pembelajaran yang diberikan oleh guru.

Pembelajaran *discovery* ini dianggap mampu meningkatkan antusiasme dan semangat belajar peserta didik karena peserta didik didorong untuk belajar dan sebagian besar melalui keterlibatan aktif mereka sendiri dengan konsep-konsep dan prinsip-prinsip. Selain itu, dalam pembelajaran penemuan peserta didik juga belajar pemecahan masalah secara mandiri dan keterampilan-keterampilan berpikir karena mereka harus menganalisis dan memanipulasi informasi. Dengan menggunakan metode ini peserta didik

mendapat bantuan atau bimbingan dari guru agar mereka memahami tujuan dari kegiatan yang dilakukan. Guru harus memberikan arahan tentang prosedur yang akan dilakukan agar nanti pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan mendapatkan hasil yang maksimal.

Pembelajaran *discovery* tidak hanya menuntut peserta didik menemukan sesuatu melainkan juga menyangkut kemampuan dalam memecahkan permasalahan dengan sistematis. Pembelajaran *discovery* merupakan salah satu model pembelajaran dimana guru tidak langsung memberikan hasil akhir atau kesimpulan dari materi yang disampaikannya. Melainkan siswa diberi kesempatan mencari dan menemukan hasil data tersebut. Sehingga proses pembelajaran ini yang akan diingat oleh siswa sepanjang masa, sehingga hasil yang ia dapat tidak mudah dilupakan.

Studi yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian Purwanti (2010), yang mengkaji Peningkatan Hasil Belajar Siswa dengan Penerapan *Discovery Learning*. Penelitian lain yang relevan adalah Iin Kartikasari (2012), yang mengkaji Pengaruh Metode *Discovery Learning* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Siswa Pada Pokok Bahasan Kubus dan Balok.

Berdasarkan hal tersebut di atas, maka peneliti tertarik untuk meneliti terkait dengan pengaruh implementasi pembelajaran *discovery* terhadap antusiasme belajar siswa di SDN 11 Watampone Kec. Tanete Riattang Kab. Bone.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu: Bagaimana Gambaran Antusiasme Belajar Siswa di SDN 11 Watampone? Bagaimana Gambaran Implementasi Pembelajaran *Discovery* di SDN 11 Watampone? Apakah ada pengaruh Implementasi Pembelajaran *Discovery*

terhadap antusiasme belajar siswa di SDN 11 Watampone?

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuasi eksperimen, yang bertujuan untuk mengetahui suatu gejala atau pengaruh yang timbul, sebagai akibat dari adanya perlakuan tertentu. Penelitian ini dikatakan kuasi eksperimen karena, dalam desain ini (*Quasi Experimental Design*) desain yang memiliki kelompok kontrol tetapi tidak berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen (Sugiyono, 2018).

Penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun 2020/2021. Penelitian ini dilakukan sebanyak dua kali pertemuan pada masing-masing kelompok. Penelitian ini akan dilaksanakan di SDN 11 Watampone yang terletak di Jln. Makmur No. 27 Kecamatan Tanete Riattang Kab. Bone. Alasan peneliti memilih sekolah tersebut karena peneliti berasal dari wilayah atau daerah tersebut dan cukup mengetahui kondisi perkembangan pendidikan di wilayah yang menjadi tujuan penelitian serta sekolah tersebut merupakan salah satu sekolah yang memiliki kelas Paralel.

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yang dilakukan secara langsung dalam kegiatan pembelajaran. Desain penelitian ini adalah *One Group Post-test Design*. Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas V SDN 11 Watampone Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone, yang berjumlah 40 peserta didik.

Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik statistik deskriptif dan teknik statistik inferensial. Data yang dianalisis adalah keterlaksanaan pembelajaran *Discovery* dan antusiasme belajar siswa yang diperoleh melalui *pretest* dan *posttest*.

Uji hipotesis dilakukan menggunakan uji-t (*paired sample test*). Uji-t dilakukan apabila berdistribusi normal dan *homogeny* dengan ketentuan sebagai berikut : jika nilai *sig.* (2-tailed) $> \alpha$ (0,05). Uji-t dengan ketentuan apabila $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ maka H_0 diterima (tidak terdapat pengaruh pelaksanaan pembelajaran Inkuiri terhadap kemampuan berpikir kritis siswa); dan jika nilai $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ maka H_0 ditolak (terdapat pengaruh pelaksanaan pembelajaran Inkuiri terhadap kemampuan berpikir kritis siswa).

Pembahasan

Berdasarkan analisis data hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada antusiasme belajar siswa di kelas V SDN 11 Watampone setelah diajar dengan menerapkan pembelajaran *discovery*. Hasil pengamatan peneliti selama proses kegiatan penerapan pembelajaran *discovery* di kelas V SDN 11 Watampone yaitu Pembelajaran *discovery* merupakan salah satu cara yang paling efektif dan efisien untuk meningkatkan kegiatan belajar aktif yang berpengaruh terhadap antusiasme belajar siswa. Karena Pembelajaran *discovery* dikembangkan untuk melatih murid agar memiliki kemampuan dan keterampilan bertanya dan menemukan.

Pelaksanaan Pembelajaran *discovery* merupakan suatu kegiatan belajar kolaboratif yang dapat digunakan guru di tengah pelajaran sehingga dapat menghindari cara pengajaran yang selalu didominasi oleh guru dalam pembelajaran. Melalui kegiatan belajar secara kolaborasi (bekerja sama) diharapkan peserta didik akan memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap secara aktif.

Begitu pula bagi guru dalam penelitian yang menggunakan Pembelajaran *discovery*, walaupun guru tetap mengendalikan aturan tetapi ia tidak lagi

menjadi pusat kegiatan di kelas. murid bertanggungjawab diantara teman-teman mereka, belajar berinteraksi dengan teman sebaya dan murid aktif dalam proses pembelajaran. Dalam Pembelajaran *discovery* guru bukan satu-satunya penyedia pengetahuan dan dapat digunakan dengan strategi pembelajaran lainnya. Dengan demikian, penerapan Pembelajaran *discovery* pada dasarnya merupakan suatu pembelajaran dimana guru disini berperan sebagai fasilitator dan memotivasi murid. Guru memberi banyak kesempatan kepada murid untuk mengolah informasi dan meningkatkan keaktifan belajar murid sehingga murid dapat mencapai hasil yang maksimal.

Pembelajaran *discovery* adalah suatu pembelajaran dimana dikembangkan untuk melatih murid agar memiliki kemampuan dan keterampilan bertanya dan menemukan sesuatu bagi mereka. Berdasarkan uraian tersebut, terlihat ada perbedaan antusiasme belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran *discovery* di SD Negeri 11 Watampone.

Daftar Pustaka

Abdullah K. 2013. *Tahapan dan Langkah-Langkah Penelitian*. (Cetakan Pertama). Watampone: Luqman al-Hakim Press.

Arifin. 2003. *Ilmu Pendidikan Islam; Tinjauan Teoritis dan Praktik Berdasarkan Pendekatan Interdisipliner* (Cetakan Kedua). Jakarta: PT. Bumi Aksara.

Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.

_____. 2001. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

_____. 2006. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek* (Cetakan Ketigabelas). Jakarta: Rineka Cipta.

Aunurrahman. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.

Departemen Pendidikan Nasional. 2002. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. (Edisi III Cetakan Kedua). Jakarta: Balai Pustaka.

Fathurrohman, Muhammad. 2012. *Belajar dan Pembelajaran Membantu Meningkatkan Mutu Pembelajaran Sesuai Standar Nasional* (Cetakan Pertama). Yogyakarta: Teras.

Hanafiah, Nanang & Cucu Suhana. 2012. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: Rafika Aditama.

Hasan, M. Iqbal. 2002. *Pokok-Pokok Materi Statistik 2: Statistik Inferensif* (Cetakan Pertama). Jakarta: Bumi aksara.

Hasbullah. 2013. *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.

Hastan Sriningsih. 2019. *Pengaruh Pelaksanaan Pendekatan Pembelajaran Keterampilan Proses terhadap Antusiasme Belajar Murid SD Inpres 12/79 Lonrae Kecamatan Tanete Riattang Timur Kab. Bone*. Jurnal Tesis: Mahasiswa Pasca Sarjana Administrasi Pendidikan Universitas Negeri Makassar.

Ibrahim, Misykat Malik. 2014. *Implementasi Kurikulum 2013 Rekonstruksi Kompetensi Revolusi Pembelajaran dan Reformasi Penilaian*. (Cetakan Pertama) Makassar: Alauddin University Press.

Ramayulis. 2002. *Ilmu Pendidikan Islam* (Cetakan Ketiga). Jakarta: Kalam Mulia.

Santosa, Donald Samuel Slamet. 2018. *Peningkatan Antusiasme dan Kedalaman Kajian Belajar Mahasiswa Melalui Pembelajaran Berbasis Silabus Individu*. *Jurnal Ekonomi Pendidikan (Online)*. (<https://ejournal.uksw.edu/ecodunamik>)

- [a/article/view/1513](#)). Diakses 02 Desember 2020.
- Sardiman. 2005. *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar*. (Cetakan Keduabelas). Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Shaleh, Abdul Rahman. 2006. *Pendidikan Agama dan Pengembangan Watak Bangsa*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. (Cetakan Pertama) Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. (Cetakan Keempat). Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sucianti, Titik. 2018. *Meningkatkan Antusiasme Siswa terhadap Kegiatan Belajar dan Pembelajaran di Kelas Melalui Program Literasi Membaca "Tunggu Aku"*. *Jurnal Insania*, (online), Vol. 23, No. 2 ([Http: http://ejournal.iainpurwokerto.ac.id/index.php/insania/article/view/2303](http://ejournal.iainpurwokerto.ac.id/index.php/insania/article/view/2303)). Diakses 04 Desember 2020).
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sujana, Nana & Ibrahim. 1989. *Penelitian dan Penilaian Pendidikan* (Cetakan Pertama). Bandung: Sinar Baru.
- Syafredy, Kyky. 2018. *Efek Model Pembelajaran Discovery dan Kreativitas Terhadap Kemampuan Berpikir Tingkat Fisika Siswa*. (Cetakan Pertama). Suka Bumi: CV. Jejak.
- Syah, Muhibbin. 2004. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. (Cetakan Kesembilan). Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Wahyudi, Eko. 2015. *Penerapan Discovery Learning dalam Pembelajaran Ipa Sebagai Upaya Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IX-I di SMP Negeri Kalinget*. *Jurnal Lentera Sains*. Vol. 5, Jilid 1.