

PENGARUH MODEL DISCOVERY LEARNING BERORIENTASI KONSTRUKTIVISME SOSIOKULTURAL TERHADAP CURIOSITY DAN HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS IV SD NEGERI GUGUS R.A.KARTINI DENPASAR BARAT

N.P.A. Widiasih¹, I.B.P. Arnyana², N. Dantes³

Program Studi Pendidikan Dasar
Universitas Pendidikan Ganesha
Singaraja, Indonesia

e-mail: [amrita.widiasih, putu.arnyana, nyoman.dantes@undiksha.ac.id](mailto:amrita.widiasih_putu.arnyana_nyoman.dantes@undiksha.ac.id)

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *Discovery Learning* berorientasi konstruktivisme sosiokultural terhadap *curiosity* dan hasil belajar IPA siswa kelas IV SD Negeri Gugus R.A.Kartini Denpasar Barat. Penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu dengan rancangan *The Posttest-Only Control-Group Design*. Populasi dari penelitian ini adalah siswa kelas IV (empat) SD Negeri Gugus R.A.Kartini Denpasar Barat tahun ajaran 2019/2020 yang terletak di Kecamatan Denpasar Barat. Jumlah siswa dalam populasi ini adalah 378 orang siswa. Penentuan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik random sampling. Adapun sampel pada penelitian ini yakni kelompok eksperimen adalah SD Negeri 19 Pemecutan kelas C, sedangkan kelompok kontrol adalah SD Negeri 19 Pemecutan kelas A. Data *curiosity* siswa dikumpulkan dengan kuesioner, sedangkan data hasil belajar IPA siswa dikumpulkan dengan tes pilihan ganda. Data dianalisis dengan menggunakan analisis Manova berbantuan SPSS 16.00 for windows. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Terdapat pengaruh yang signifikan model *Discovery Learning* berorientasi konstruktivisme sosiokultural terhadap *curiosity* siswa kelas IV SD Negeri Gugus R.A.Kartini Denpasar Barat, (2) terdapat pengaruh yang signifikan model *Discovery Learning* berorientasi konstruktivisme sosiokultural terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SD Negeri Gugus R.A.Kartini Denpasar Barat, dan (3) terdapat pengaruh yang signifikan model *Discovery Learning* berorientasi konstruktivisme sosiokultural secara simultan terhadap *curiosity* dan hasil belajar IPA siswa kelas IV SD Negeri Gugus R.A.Kartini Denpasar Barat.

Kata kunci: *Curiosity*; Hasil Belajar IPA; Model *Discovery Learning* Berorientasi Konstruktivisme Sosiokultural

Abstract

This study aims to determine the effect of Discovery Learning models oriented to sociocultural constructivism on curiosity and science learning outcomes of fourth grade students of SD Negeri Cluster R.A. Kartini, West Denpasar. This research is a quasi-experimental study with The Posttest-Only Control-Group Design. The population of this study is the fourth grade students (fourth) Elementary School R.A.Kartini Denpasar in the academic year 2019/2020 located in the District of West Denpasar. The number of students in this population is 378 students. Determination of the sample in this study using random sampling techniques. The sample in this study that the experimental group was Elementary School 19 class C, while the control group was Elementary School 19 class A. The curiosity data of students was collected by questionnaire, while the data of students' science learning outcomes were collected by multiple choice tests. Data were analyzed using Manova analysis assisted by SPSS 16.00 for windows. The results showed that: (1) There was a significant influence on the Discovery Learning model oriented to sociocultural constructivism on fourth grade students curiosity of SD Negeri RA Kartini Denpasar Barat, (2) there was a significant influence on Discovery Learning model oriented to sociocultural constructivism on the learning outcomes of IV grade students of SD Negeri Denpasar RA Kartini Cluster State, and (3) there is a significant influence on the Discovery Learning model oriented to sociocultural constructivism simultaneously towards curiosity and science learning outcomes of fourth grade students of SD Negeri Cluster RA Kartini Denpasar Barat

PENDAHULUAN

Indonesia memiliki impian besar untuk melahirkan generasi emas yang mampu bersaing dalam menghadapi tantangan zaman pada tahun 2045. Generasi emas tahun 2045 adalah generasi yang unggul, maju bersaing dengan bangsa-bangsa lain, dan telah cukup dewasa untuk mengatasi isu-isu persoalan klasik bangsa seperti korupsi, isu disintegrasi bangsa, dan kemiskinan. Untuk mewujudkan generasi emas tersebut tidak dapat diciptakan melalui kekuatan ekonomi, politik maupun militer, melainkan hanya melalui pembangunan sumber daya manusianya. Hanya pendidikan yang berwawasan masa depanlah yang mampu menjawab tantangan tersebut.

Dantes (2014) menyatakan bahwa pendidikan berwawasan masa depan adalah suatu proses yang dapat melahirkan individu-individu berbekal pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai yang diperlukan untuk hidup berperan dalam era globalisasi. Dalam proses untuk mewujudkan hal tersebut tentunya pendidikan sangat erat kaitannya dengan kegiatan pembelajaran yang berlangsung di kelas. Paradigma pembelajaran masa lalu yang hanya bertujuan mentransfer ilmu pengetahuan kepada peserta didik sudah tidak sesuai lagi dengan kebutuhan zaman saat ini. Paradigma tersebut harus bergeser menjadi kegiatan pembelajaran yang dapat memfasilitasi peserta didik untuk mengembangkan segenap potensi dan keterampilan yang dibutuhkan bagi dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Dantes (2017) menyatakan bahwa dalam mengiringi kemajuan peradaban manusia berdasarkan *learning to live sustainably*, pemenuhan kebutuhan manusia perlu didukung oleh tiga pilar penting yang meliputi kebudayaan, ilmu (sains) dan teknologi. Kemampuan dalam pembelajaran maupun keterampilan berinovasi harus dimiliki setiap insan jika tidak ingin tergerus oleh kemajuan zaman. Oleh karena itu, demi mewujudkan *learning to live sustainably*, literasi ilmiah (*scientific literacy*) dan ilmu pengetahuan yang mampu menyokong keseimbangan alam dan meningkatkan kualitas sumber daya

manusia sangat diperlukan. Ilmu pengetahuan tersebut adalah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

Sunardi (2017) menyatakan istilah IPA dalam penggunaannya dapat disinonimkan dengan Sains. Sains dapat membantu bangsa Indonesia untuk menjawab tantangan dalam era revolusi industri 4.0. Sains berperan mempelajari seluruh isi dunia, ada di mana-mana hampir di segala bidang kehidupan, baik lingkungan alamiah maupun sosial budaya. Sains pun tak bisa lepas dari teknologi. Teknologi berperan menerapkan teori-teori yang dihasilkan oleh Sains.

Suastra (2017) menyatakan bahwa dalam menghasilkan penemuan baru, seseorang harus memiliki sikap ilmiah seperti hasrat ingin tahu (*curiosity*), kerendahan hati, sikap keterbukaan, jujur, pendekatan positif terhadap kegagalan dan sebagainya. Sampai sejauh mana para ilmuwan menerapkan sikap ilmiah ini dalam melakukan penelitian-penelitiannya, dapat digunakan sebagai dasar atau ukuran bagaimana ia dapat menggunakan proses-proses ilmiah untuk membuat penemuan-penemuan yang bermakna. "Ilmuwan" juga menggunakan cara-cara tertentu yang disebut proses ilmiah. Proses ilmiah, antara lain ialah mengamati, menggolong-golongkan, mengukur, menguraikan atau menjelaskan, mengajukan pertanyaan penting tentang alam, merumuskan masalah, merumuskan hipotesis, merancang penyelidikan, melakukan eksperimen, mengumpulkan dan menganalisis data, menarik kesimpulan dan mengkomunikasikan hasilnya. Menjadi ilmuwan berarti dapat menjelmakan perilaku dan sikap-sikap ini dalam mendekati dan memecahkan masalah-masalah.

Seorang siswa yang mengembangkan aktivitas Sains, akan menggunakan teknik-teknik yang tepat atau bertemu dengan ide-ide baru, dan pada sisi lainnya akan menggunakan serentetan aktivitas yang berbeda. Jika siswa memperoleh pengalaman yang seimbang di antara keterampilan, sikap, dan konsep, maka akan memungkinkan memperoleh ide atau fakta-fakta baru, menggunakan cara-cara bekerja yang pasti, serta sikap-sikap yang

positif yang mana nantinya dapat diaplikasikan dalam hidup mereka sehari-hari.

Pembelajaran IPA di sekolah dasar hendaknya tidak hanya memberikan pengetahuan kepada siswa, tetapi siswalah yang harus aktif membangun pengetahuan dalam pikiran mereka sendiri. Uno (2013:31) menyatakan bahwa dalam pembelajaran modern saat ini yang penting adalah bagaimana mengaktifkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran secara mandiri yaitu melalui kegiatan pembelajaran yang berorientasi pada penemuan dan pencarian.

Dalam Kurikulum 2013 diamanatkan pendekatan saintifik dalam proses pembelajaran, yang mencakup aktivitas mengamati, menanya, mengumpulkan informasi/mencoba, mengasosiasikan/mengolah informasi dan mengkomunikasikan. Sejalan dengan hasil PISA tahun 2015, Indonesia masih menempati peringkat bawah. Kemendikbud (2019) menyatakan *Organisation for Economic Cooperation and Development* (OECD) menginisiasi sistem ujian yang dikenal dengan PISA untuk mengevaluasi sistem pendidikan dari 72 negara di seluruh dunia. Setiap tiga tahun, siswa berusia 15 tahun dipilih secara acak, untuk mengikuti tes dari tiga kompetensi dasar yaitu membaca, matematika dan sains. PISA mengukur apa yang diketahui siswa dan apa yang dapat dia lakukan (aplikasi) dengan pengetahuannya. Hasilnya menunjukkan bahwa Indonesia mengalami kekurangan pada kemampuan penalaran. Metode pembelajaran yang sering diterapkan guru-guru di Indonesia belum mampu melatih kemampuan berpikir kritis dan *curiosity* siswa sehingga peserta didik belum mampu sampai ke tahapan menganalisis informasi.

Berdasarkan pengamatan, proses pembelajaran IPA yang menggunakan kurikulum 2013 di SD Negeri segugus R.A.Kartini Denpasar Barat khususnya di kelas IV pada awal semester ganjil tahun pelajaran 2019/2020 masih ditemukan beberapa permasalahan. Masalah tersebut antara lain : (1) pendekatan saintifik yang digunakan guru belum optimal pada aspek menanya sehingga keterampilan berpikir peserta didik masih bersifat *Low Order Thinking Skills* (LOTS), (2) Penerapan *scaffolding* dalam pembelajaran IPA di

kelas belum maksimal, (3) Instrumen penilaian kognitif yang diberikan guru belum berdasarkan *ZPD* (*Zone of Proximal Development*), (4) Pembelajaran belum memanfaatkan berbagai sumber belajar sebagai sumber informasi (*The More Knowledgeable Others*). (5) rendahnya hasil belajar IPA siswa kelas IV SD Negeri di Gugus R.A.Kartini Denpasar Barat, dan (6) kurangnya *curiosity* (rasa ingin tahu) siswa dalam proses pembelajaran. Kemendikbud (2019) menyatakan bahwa dalam *character building* perlu dikembangkan hasrat ingin tahu (*curiosity*) untuk menunjang aspek *life and career skills*. Berdasarkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas IV SD Negeri di Gugus R.A.Kartini Denpasar Barat pada semester ganjil baru mencapai rata-rata 60,00 sedangkan sesuai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), nilai yang ditetapkan untuk mata pelajaran IPA di kelas IV SD Negeri Gugus R.A.Kartini Denpasar Barat adalah 65,00. Hal tersebut ditunjukkan oleh data hasil belajar siswa dan hasil observasi langsung dari siswa yang mengikuti mata pelajaran tersebut sebelumnya. Kurang tepatnya model pembelajaran yang digunakan serta rendahnya rasa ingin tahu (*curiosity*) siswa terkait materi menyebabkan hasil belajar IPA belum dapat dicapai secara optimal. Hal tersebut tentunya mempengaruhi penguasaan konsep yang diperoleh siswa pada saat proses pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan faktor penyebab masalah, salah satu alternatif yang dapat mengatasi permasalahan tersebut adalah penerapan model pembelajaran *Discovery Learning*. Melalui model pembelajaran *Discovery Learning* siswa akan dilatih terlibat aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Sunardi (2017:51) menyatakan bahwa tiga ciri utama belajar menemukan adalah : "(1) mengeksplorasi dan memecahkan masalah untuk menciptakan, menggabungkan, dan menggeneralisasi pengetahuan. (2) berpusat pada peserta didik, (3) kegiatan untuk menggabungkan pengetahuan baru dan pengetahuan yang sudah ada". Jika dicermati, maka ciri utama model pembelajaran *Discovery Learning* sesuai dengan karakteristik pembelajaran IPA di SD. Untuk menunjang pembelajaran yang bersifat penemuan tersebut, maka model *Discovery Learning* perlu berlandaskan konstruktivisme sosiokultural yang berperan

membangun pengetahuan baru siswa melalui interaksi budaya dengan orang lain. Oleh sebab itu, penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* berorientasi Konstruktivisme Sosiokultural dipandang akan membantu tercapainya tujuan pembelajaran IPA di SD. Keberhasilan model *Discovery Learning* dalam meningkatkan hasil belajar IPA ditunjukkan oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh I Putu Dede Mahendra (2017) dengan judul penelitian "Pengaruh Model *Discovery Learning* Terhadap Hasil Belajar dan Sikap Ilmiah pada Pelajaran IPA Siswa Kelas V SD Gugus III Mengwi". Hasil penelitian menemukan : (1) hasil belajar secara signifikan antara siswa yang mengikuti model *Discovery Learning* dan model pembelajaran konvensional pada mata pelajaran IPA ($F=19,262;p<0,05$), (2) sikap ilmiah dalam pembelajaran IPA secara signifikan antara siswa yang menggunakan model *Discovery Learning* dan model pembelajaran konvensional ($F=5,656;p<0,05$), dan (3) hasil belajar dan sikap ilmiah IPA antara siswa yang menggunakan model *Discovery Learning* dan model pembelajaran konvensional ($F=12,515;p<0,05$).

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, peneliti mencoba melakukan penelitian tentang pengaruh yang diberikan oleh implementasi model pembelajaran *Discovery Learning* yang berorientasi Konstruktivisme Sosiokultural. Atas dasar itu, maka melalui penelitian yang berjudul Pengaruh Model *Discovery Learning* Berorientasi Konstruktivisme Sosiokultural terhadap *Curiosity* dan hasil belajar IPA Siswa Kelas IV SD Negeri Gugus R.A.Kartini Denpasar Barat nantinya diharapkan dapat mengetahui pengaruh model *Discovery Learning* berorientasi Konstruktivisme Sosiokultural terhadap *Curiosity* dan hasil belajar IPA Siswa Kelas IV Negeri Gugus R.A.Kartini Denpasar Barat.

METODE

Jenis penelitian ini adalah desain eksperimen semu (*quasi experimental design*) dengan rancangan "*Post Test Only Control Group Design*".

Populasi dari penelitian ini adalah siswa kelas IV (empat) SD Negeri Gugus R.A.Kartini Denpasar Barat tahun ajaran 2019/2020 yang terletak di Kecamatan

Denpasar Barat. Jumlah siswa dalam populasi ini adalah 378 orang siswa.

Teknik penentuan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *random sampling* yang dirandom adalah kelas sebagai intaks grup keseluruhan. Sebelum pengambilan sampel dilaksanakan terlebih dahulu uji beda mean dari kelas yang dipakai sampel untuk memastikan bahwa semua kelas yang ada setara. Kesetaraan kelas dicari dengan menggunakan uji-t. Setelah diadakannya uji kesetaraan kelas, selanjutnya dilakukan pengambilan sampel menggunakan teknik *random sampling* dengan undian. Dari undian yang telah dilakukan, didapatkan kelompok eksperimen adalah SD Negeri 19 Pemecutan kelas A, sedangkan kelompok kontrol adalah SD Negeri 19 Pemecutan kelas B.

Pelaksanaan penelitian ini terdiri dari tiga tahapan yaitu, tahap pra eksperimen, pelaksanaan eksperimen, dan akhir eksperimen.

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model *Discovery Learning* berorientasi Konstruktivisme Sosiokultural (A1) dan pendekatan pembelajaran konvensional (A2) yang dilaksanakan oleh guru dalam pembelajaran IPA.

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah *curiosity* (Y1) yang ditunjukkan oleh skor yang diperoleh dalam menjawab kuisisioner *curiosity* dan hasil belajar siswa (Y2) yang ditunjukkan oleh nilai tes hasil belajar IPA.

Berdasarkan rumusan masalah dan hipotesis yang diajukan, maka pengujian hipotesis dianalisis dengan *Multivariate Analysis of Variance (Manova)*. Pengujian hipotesis nol dilakukan dengan taraf signifikansi 5%. Sebelum melakukan analisis data, maka data yang diperoleh diuji terlebih dahulu normalitas, homogenitas antar varians, dan korelasi antar variabel terikat pada sampel.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan analisis deskriptif yang telah dilakukan *Curiosity* siswa yang mengikuti Model *Discovery Learning* Berorientasi Konstruktivisme Sosiokultural memperoleh skor minimal 118, skor maksimal 139, rentangan 21, standar deviasi sebesar 5,70, modus 128, median 128. Rata-rata skor data *Curiosity* siswa yang mengikuti Model *Discovery Learning*

Berorientasi Konstruktivisme Sosiokultural adalah 128,69 berada pada interval $X > 120$, sehingga termasuk pada kategori “**sangat tinggi**”.

Berdasarkan analisis deskriptif yang telah dilakukan hasil belajar IPA siswa yang mengikuti Model *Discovery Learning* Berorientasi Konstruktivisme Sosiokultural memperoleh skor minimum 17, skor maksimum 29, rentangan 12, standar deviasi sebesar 3,17, modus 24, median 24. Rata-rata skor hasil belajar IPA siswa yang mengikuti Model *Discovery Learning* Berorientasi Konstruktivisme Sosiokultural adalah 23,75 berada pada interval $> 22,5$, sehingga termasuk kategori “ **sangat tinggi**”.

Berdasarkan analisis deskriptif yang telah dilakukan *Curiosity* siswa yang mengikuti Model Pembelajaran Konvensional memperoleh skor minimal 112, skor maksimal 131, rentangan 19, standar deviasi sebesar 5,55, modus 113, median 120. Model pembelajaran konvensional yang digunakan adalah Saintifik. Model Saintifik yang diterapkan guru menerapkan aktivitas mengamati, menanya, mengumpulkan informasi/mencoba, mengasosiasikan/mengolah informasi dan mengkomunikasikan. Apabila model Saintifik dikombinasikan dengan pembelajaran inovatif lain yang sesuai dengan karakteristik materi, ternyata memiliki pengaruh yang signifikan dan itu terbukti dengan hasil penelitian ini menemukan bahwa rata-rata *curiosity* siswa 120,19 berada pada interval $X > 120$, sehingga termasuk pada kategori “sangat tinggi”.

Berdasarkan analisis deskriptif yang telah dilakukan hasil belajar IPA siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional memperoleh skor minimum 14, skor maksimum 25, rentangan 11, standar deviasi sebesar 2,83, modus 18, median 18. Model konvensional yang digunakan adalah Saintifik. Guru perlu mengkombinasikan saintifik dengan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi sehingga Rata-rata skor hasil belajar IPA siswa yang mengikuti model Pembelajaran Konvensional adalah 18,78 berada pada interval $17,5 < X \leq 22,5$, sehingga termasuk kategori “**tinggi**”.

Pendapat ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan P.Septiasari (2020) dengan

judul penelitian “Pengaruh Model *Reciprocal Teaching* Berbasis Saintifik Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar IPA Kelas V” Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia Volume 4 No.1 Tahun 2020 yang menyatakan bahwa hasil belajar IPA siswa lebih tinggi jika dibelajarkan dengan pendekatan saintifik yang dikombinasikan dengan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi daripada dibelajarkan dengan pendekatan saintifik saja.

Setelah seluruh data yang telah didapatkan penelitian ini dideskripsikan, selanjutnya dilanjutkan dengan pengujian hipotesis. Adapun hasil dari uji hipotesis yang telah dilakukan adalah sebagai berikut.

1) Terdapat pengaruh yang signifikan model *Discovery Learning* berorientasi konstruktivisme sosiokultural terhadap *curiosity* siswa kelas IV SD Negeri Gugus R.A.Kartini Denpasar Barat.

Berdasarkan pengujian hipotesis pertama yang telah dilakukan, didapatkan harga F sebesar $41,094 > F_{tabel} (4,00)$ dengan signifikansi lebih kecil dari 0,05. Hal ini berarti, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Hal ini artinya terdapat pengaruh yang signifikan model *Discovery Learning* berorientasi konstruktivisme sosiokultural terhadap *curiosity* siswa kelas IV SD Negeri Gugus R.A.Kartini Denpasar Barat.

Model *Discovery Learning* adalah salah satu model pembelajaran yang berbasis penemuan. Suastra (2017:164) menyatakan bahwa model *Discovery Learning* lebih menitikberatkan pada pemahaman konsep, arti, dan hubungan melalui proses intuitif untuk akhirnya sampai kepada suatu kesimpulan. *Discovery* terjadi bila individu terlibat, terutama dalam proses penggunaan mentalnya untuk menemukan beberapa konsep dan prinsip. *Discovery* dilakukan melalui observasi, klasifikasi, pengukuran, prediksi, dan penentuan. Selain itu model *Discovery Learning* memberikan kesempatan mengajar yang melibatkan siswa dalam proses kegiatan mental melalui tukar pendapat, dengan diskusi, seminar, membaca sendiri dan mencoba sendiri, agar anak dapat belajar sendiri.

Pembelajaran *Discovery* ini tentunya secara tidak langsung akan membentuk sosial budaya siswa dengan teman-

temannya. Selain itu, rasa ingin tahu siswa pun akan sangat tinggi. Menurut Fathurrohman (2017) menyatakan bahwa rasa ingin tahu (*curiosity*) adalah sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajarinya, dilihat dan didengar.

Pendapat ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Siska Novelyya (2019) dengan judul penelitian: "Pengaruh Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA Fisika di SMP Negeri 08 Muaro Jambi" Jurnal Riset dan Konseptual Volume 4 Nomor 2 menyatakan bahwa karakter atau sikap seorang siswa akan sangat berpengaruh terhadap keberhasilan dan pencapaian dalam proses pembelajarannya. Jika sikap rasa ingin tahu yang tinggi dimiliki oleh seorang siswa maka akan meningkatkan aktivitas belajarnya terhadap sebuah mata pelajaran. Pendapat ini juga sejalan dengan penelitian Ilmi Al Idrus (2020) dengan judul penelitian : "Pengembangan Kecerdasan Emosional Peserta Didik di Sekolah Dasar Melalui Pendidikan Karakter" Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia Volume 4 No. 1 Tahun 2020 yang menyatakan nilai karakter seperti religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu (*curiosity*), cinta tanah air harus ditanamkan dalam dunia pendidikan.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan model *Discovery Learning* berorientasi konstruktivisme sosiokultural terhadap *curiosity* siswa kelas IV SD Negeri Gugus R.A.Kartini Denpasar Barat.

2) Terdapat pengaruh yang signifikan model *Discovery Learning* berorientasi konstruktivisme sosiokultural terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SD Negeri Gugus R.A.Kartini Denpasar Barat.

Berdasarkan pengujian hipotesis kedua yang telah dilakukan, didapatkan harga F sebesar $49,214 > F_{tabel} (4,00)$ dengan signifikansi lebih kecil dari 0,05. Hal ini berarti, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Hal ini artinya terdapat pengaruh yang signifikan model *Discovery Learning* berorientasi konstruktivisme sosiokultural terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SD Negeri Gugus R.A.Kartini Denpasar Barat.

Model pembelajaran *Discovery*

Learning berorientasi konstruktivisme sosiokultural memang tepat digunakan dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar karena siswa dapat belajar berbasis penemuan/ *Discovery Learning*, jika dilandasi konstruktivisme sosiokultural yang membantu siswa dalam perolehan pengetahuan baru melalui interaksi budaya dengan orang lain. Model pembelajaran ini tidak dapat maksimal untuk mengoptimalkan hasil belajar siswa jika siswa tidak memiliki *curiosity* yang tinggi. Semua kegiatan belajar yang dirancang tidak dapat memberikan makna bagi pengetahuan siswa bila siswa tidak mempunyai kemauan dari dalam dirinya sendiri untuk mendapatkan dan memenuhi kebutuhan kognitifnya. *Curiosity* memberikan pengaruh besar dalam keberhasilan implementasi model *Discovery Learning* berorientasi konstruktivisme sosiokultural sehingga dapat dikatakan bahwa model pembelajaran *Discovery Learning* berorientasi konstruktivisme sosiokultural memiliki pengaruh positif pada hasil belajar siswa. Jadi terdapat keterkaitan antara model *Discovery Learning* berorientasi konstruktivisme sosiokultural, *curiosity*, dan hasil belajar.

Pendapat ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Ni Wayan Wirantini (2018) dengan judul "Pengaruh Model *Guided Discovery Learning* Terhadap Hasil Belajar IPA Ditinjau dari Sikap Ilmiah Siswa Kelas V SD Gugus IV Sukawati". Hasil penelitian menemukan : (1) Terdapat perbedaan hasil belajar IPA antara siswa yang dibelajarkan dengan model *guided Discovery Learning* dengan siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional ($F_A=7,320;p<0,05$), (2) Terdapat pengaruh interaksi antara model pembelajaran dengan sikap ilmiah terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SD di Gugus IV Sukawati ($F_{AB}=113,252;p<0,05$), (3) Untuk siswa yang memiliki sikap ilmiah tinggi, ada perbedaan hasil belajar IPA antara siswa yang mengikuti pelajaran dengan model *guided Discovery Learning* dan siswa yang mengikuti pelajaran dengan model pembelajaran konvensional pada siswa kelas V SD di Gugus IV Sukawati ($Q_{hitung}=31,05;p<0,05$), (4) Untuk siswa yang memiliki sikap ilmiah rendah, ada perbedaan hasil belajar IPA antara siswa yang mengikuti pelajaran dengan model *guided Discovery Learning*

dan siswa yang mengikuti pelajaran dengan model pembelajaran konvensional pada siswa kelas V SD di Gugus IV Sukawati ($Q_{hitung}=11,55;p<0,05$).

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Ni Luh Putu Ayu Sutrisni (2018) dengan judul “ Pengaruh Model *Discovery Learning* Berbasis Lingkungan terhadap Sikap Peduli Lingkungan dan Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas V SD Universal Denpasar Selatan”. Hasil penelitian menemukan : (1) Terdapat perbedaan secara signifikan sikap peduli lingkungan antara siswa yang belajar dengan model pembelajaran *Discovery Learning* berbasis lingkungan dan siswa yang belajar dengan model konvensional ($F=99,839;p<0,05$), (2) Terdapat perbedaan secara signifikan hasil belajar IPA antara siswa yang belajar dengan model pembelajaran *Discovery Learning* berbasis lingkungan dan siswa yang belajar dengan model konvensional ($F=50,390;p<0,05$) dan (3) Secara simultan terdapat perbedaan yang signifikan sikap peduli lingkungan dan hasil belajar IPA antara siswa yang belajar dengan model pembelajaran *Discovery Learning* berbasis lingkungan dan siswa yang belajar dengan model konvensional ($F=68,839;p<0,05$).

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan model *Discovery Learning* berorientasi konstruktivisme sosiokultural terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SD Negeri Gugus R.A.Kartini Denpasar Barat.

3) Terdapat pengaruh yang signifikan model *Discovery Learning* berorientasi konstruktivisme sosiokultural secara simultan terhadap *curiosity* dan hasil belajar IPA siswa kelas IV SD Negeri Gugus R.A.Kartini Denpasar Barat.

Berdasarkan pengujian hipotesis ketiga yang telah dilakukan, didapatkan harga F sebesar $55,155 > F_{tabel}(3,15)$ dan nilai sig lebih kecil dari 0,05. Hal ini berarti hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Hal ini artinya terdapat pengaruh yang signifikan model *Discovery Learning* berorientasi konstruktivisme sosiokultural secara simultan terhadap *curiosity* dan hasil belajar IPA siswa kelas IV SD Negeri Gugus R.A.Kartini Denpasar Barat.

Model *Discovery Learning* yang berorientasi konstruktivisme sosiokultural memang tepat digunakan dalam

pembelajaran IPA di sekolah dasar karena sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa. Siswa sekolah dasar dapat menyerap informasi secara maksimal bila disajikan pembelajaran yang mampu memberikan gambaran nyata dari sebuah konsep abstrak yang dipelajari. Model pembelajaran ini tidak dapat maksimal untuk mengoptimalkan hasil belajar siswa jika siswa tidak memiliki *curiosity* yang tinggi. Semua kegiatan belajar yang dirancang tidak dapat memberikan makna bagi pengetahuan siswa bila siswa tidak mempunyai *Curiosity* dari dalam dirinya sendiri untuk mendapatkan dan memenuhi kebutuhan kognitifnya. *Curiosity* memberikan pengaruh besar dalam keberhasilan implementasi model *Discovery Learning* yang berorientasi konstruktivisme sosiokultural.

Curiosity siswa untuk belajar merupakan salah satu faktor *intern* yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Jadi terdapat keterkaitan antara model pembelajaran *Discovery Learning* yang berorientasi konstruktivisme sosiokultural, *curiosity* dan hasil belajar.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan model *Discovery Learning* berorientasi konstruktivisme sosiokultural terhadap *curiosity* dan hasil belajar IPA siswa kelas IV SD Negeri Gugus R.A.Kartini Denpasar Barat.

Implikasi penelitian yang dapat disampaikan berdasarkan penelitian yang telah dilakukan adalah sebagai berikut.

Pertama, penelitian ini berimplikasi kepada siswa, implikasinya adalah *curiosity* dan hasil belajar IPA siswa pada penelitian ini menjadi meningkat, karena dalam belajar siswa diberikan kesempatan untuk menemukan sendiri pengetahuan/jawaban dari masalahnya. Hal ini membuat siswa bersemangat dan aktif dalam belajar.

Kedua, penelitian ini berimplikasi kepada guru, implikasinya adalah guru terlatih untuk menerapkan pembelajaran yang berbasis *Discovery Learning* yang berorientasi konstruktivisme sosiokultural, sehingga pembelajaran yang diterapkan di kelas tidak monoton.

PENUTUP

Simpulan yang dapat diajukan pada penelitian ini berdasarkan penelitian yang telah dilakukan adalah sebagai berikut. (1)

Terdapat pengaruh yang signifikan model *Discovery Learning* berorientasi konstruktivisme sosiokultural terhadap *curiosity* siswa kelas IV SD Negeri Gugus R.A.Kartini Denpasar Barat, (2) Terdapat pengaruh yang signifikan model *Discovery Learning* berorientasi konstruktivisme sosiokultural terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SD Negeri Gugus R.A.Kartini Denpasar Barat,(3) Terdapat pengaruh yang signifikan model *Discovery Learning* berorientasi konstruktivisme sosiokultural secara simultan terhadap *curiosity* dan hasil belajar IPA siswa kelas IV SD Negeri Gugus R.A.Kartini Denpasar Barat.

Saran yang dapat diajukan berdasarkan penelitian yang telah dilakukan adalah sebagai berikut. (1) Siswa hendaknya meningkatkan rasa ingin tahu (*curiosity*) dalam belajar, hal ini bertujuan agar siswa bersemangat dan termotivasi dalam belajar. Apabila siswa sudah bersemangat dan termotivasi tentunya berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa, (2) Guru hendaknya selalu aktif menggunakan pembelajaran yang mampu menciptakan atau menumbuhkan rasa ingin tahu (*curiosity*) siswa karena rasa ingin tahu (*curiosity*) siswa merupakan faktor intern yang sangat besar pengaruhnya terhadap pencapaian hasil belajar siswa, (3) Sekolah hendaknya selalu mendukung kebijakan-kebijakan yang bertujuan untuk mengembangkan sumber daya manusia sekolah, agar kualitas dan mutu sekolah selalu dapat ditingkatkan, (4) Peneliti lain hendaknya mengembangkan penelitian ini dengan menggunakan teori-teori atau model penelitian yang lebih beragam, sehingga permasalahan yang terjadi di dunia pendidikan dapat diminimalkan.

DAFTAR RUJUKAN

- Agustiana, I G.A.T.& I N.Tika.2017. *Konsep Dasar IPA*. Yogyakarta: Ombak.
- Anderson, L.W., and Krathwohl, D (Eds.) 2001. *A Taxonomy for Learning, Teaching and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*. New York: Longman.
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni. 2015.

Teori Belajar dan Pembelajaran. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media

- Dantes. 2014. *Landasan Pendidikan*. Yogyakarta : Graha Ilmu
- . 2017. *Pedagogik Dalam Perspektif*. Singaraja: Undiksha Press.
- Fathurrohman, dkk. 2017. *Pengembangan Pendidikan Karakter*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Ilimi Al Idrus, S.M. 2020. "Pengembangan Kecerdasan Emosional Peserta Didik di Sekolah Dasar Melalui Pendidikan Karakter"(halaman 137-146). *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Kemendikbud. 2019. *Buku Pegangan Pembelajaran Berorientasi pada Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi*. Jakarta: Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan.
- Novelyya, Siska. 2019. "Pengaruh Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA Fisika di SMP Negeri 08 Muaro Jambi"(halaman 174-181). *Jurnal Riset dan Konseptual*. Jambi: Universitas Jambi.
- Septiasari, P. 2020. "Pengaruh model Reciprocal Teaching Berbasis Pendekatan Saintifik Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar IPA Kelas V"(halaman 85-93). *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Suastra,I.W. 2017. *Pembelajaran Sains Terkini*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Sunardi, dkk. 2017. *Sumber Belajar Penunjang PLPG 2017 Kompetensi Pedagogik Mata Pelajaran: Guru Kelas SD*. Jakarta : Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan.