



PERBEDAAN JENIS PEMBELAJARAN MODEL *CTL* DAN *DISCOVERY LEARNING* DITINJAU DARI MOTIVASI BELAJAR IPS

Elpri Dartta Putra[✉], Dewi Liesnor Setyowati, Suharto Linuwih

Prodi Pendidikan Dasar, Program Pascasarjana, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:
Diterima Oktober 2015
Disetujui Oktober 2015
Dipublikasikan
November 2015

Keywords:
*CTL, Discovery, Learning
Motivationips*

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah menganalisis perbedaan motivasi belajar siswa melalui model pembelajaran *Contextual Teaching And Learning*, *Discovery Learning* dan pembelajaran ekspositori. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Kuningan 01, SDN Kuningan 04, dan SDN Dadapsari Semarang tahun ajaran 2014/2015. Penelitian dilakukan empat kali pertemuan. Instrumen penelitian ini adalah angket yang berupa butir-butir pernyataan dan lembar wawancara guru. Penelitian ini dalam bentuk penelitian *quasi-experimental* atau eksperimen semu. Jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 85 siswa. Hasil penelitian tentang motivasi belajar siswa di kelas empat menunjukkan bahwa melalui model pembelajaran *CTL* motivasi belajar siswa dengan nilai rata-rata pada kelas tersebut 81,92 melalui model pembelajaran *Discovery Learning* 77,66 dan melalui pembelajaran ekspositori memiliki rata-rata 52,28. Berdasarkan hasil penelitian tersebut terdapat perbedaan antara motivasi belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *CTL*, *Discovery Learning* dan ekspositori, pembelajaran melalui model *CTL* lebih baik dari pembelajaran melalui model *discovery learning* dan ekspositori.

Abstract

The purpose of this study was to analyze differences in student motivation through learning model Contextual Teaching And Learning, Discovery Learning and expository. Subjects in this study were fourth grade students of SDN 01 Brass, Brass SDN 04, and SDN Dadapsari Semarang academic year 2014/2015. The study was conducted four meetings. Data collection instruments in this study was a questionnaire in the form of grains statements and teacher questionnaires. The study is in the form of quasi-experimental or quasi-experimental, the number of samples in this study were 85 students .. The results of students' motivation in the fourth grade showed that through learning model CTL student motivation with the average value in the class 81, 92 through Discovery Learning learning model through expository 77.66 and has an average of 52.28. Based on these results there is a difference between students' motivation to use learning models CTL, Discovery Learning and expository, learning through better CTL models of learning through discovery learning models and ekspositrori.

© 2015 Universitas Negeri Semarang

✉ Alamat korespondensi:
Kampus Unnes Bendan Ngisor, Semarang, 50233
E-mail: darta.putra90@yahoo.com

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya manusia untuk memperluas cakrawala pengetahuannya dalam rangka membentuk nilai, sikap, dan prilaku pribadi. Dalam kehidupan sehari-hari peranan masyarakat, orang tua termasuk siswa/mahasiswa, guru/dosen, yang harus memberikan peranan aktif dalam memberikan motivasi dorongan kepada penerus bangsa, demi terciptanya generasi berkualitas ditengah-tengah lingkungan masyarakat.

Kurikulum Ilmu Pengetahuan Sosial Sekolah Dasar tahun 2006 yang ditetapkan berdasarkan Keputusan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 22 tahun 2006 tanggal 23 Mei 2006, mempunyai karakteristik tersendiri karena kurikulum IPS yang mulai berlaku tahun ajaran 2006 itu tidak menganut istilah pokok bahasan, namun cukup simpel, yakni Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar. Hal ini jauh lebih sederhana dibandingkan dengan kurikulum sebelumnya dan jam pelajaran relatif lebih sedikit per minggunya. Kesemuanya ini memberikan peluang yang luas bagi guru sebagai pengembang kurikulum untuk berkreasi dalam pengembangan kurikulum yang mengacu pada pembelajaran IPS yang PAKEM (Pembelajaran Aktif Kreatif dan Menyenangkan). Di tangan gurulah, kurikulum ini dapat hidup dan berkembang.

Pembelajaran dikatakan sebagai hasil dari memori dan kognisi yang berpengaruh terhadap pemahaman dan nilai-nilai. hal ini yang akan terjadi ketika seseorang mengalami proses belajar (Berns 2001). Kondisi ini juga sering terjadi dalam kehidupan sehari-hari, karena belajar merupakan proses alamiah dari setiap orang, pembelajaran bisa terjadi dimana saja baik secara individu, kelompok maupun secara interaksi sosial.

Model-model pembelajaran dirancang untuk memenuhi konsep-konsep informasi, cara-cara berpikir, studi nilai-nilai sosial dengan meminta siswa untuk terlibat aktif dalam tugas-tugas kognitif yang dapat mengarahkan siswa (Mooij 2004:21). Interaksi antara siswa, guru dapat mewujudkan proses pembelajaran secara

individu atau kelompok dengan baik dan menyenangkan.

Proses pendidikan tidak terlepas dari kegiatan belajar mengajar di kelas, sedangkan keberhasilan kegiatan belajar mengajar sangat ditentukan oleh kerjasama antara guru dan siswa. Siswa dan guru merupakan dua faktor yang saling mendukung dalam proses pembelajaran khususnya pembelajaran IPS. Mengingat pentingnya kedua faktor tersebut dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan, untuk itu perlu diadakan pembenahan pada komponen-komponen pendukung pendidikan. Pembenahan perlu dilakukan dalam berbagai aspek seperti kualitas mengajar, penyampaian materi oleh guru, dan kualitas siswa dalam proses belajar di dalam kelas.

Rendahnya motivasi belajar siswa di sekolah dasar merupakan bentuk kurangnya strategi yang diberikan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran berakibat pada kemalasan-kemalasanpun yang dialami oleh siswa, seperti: (1) siswa tidak masuk sekolah; (2) siswa datang terlambat; (3) siswa tidak mengerjakan tugas; (4) bermain di kelas; (5) tingkat pemahaman siswa rendah; (6) proses pembelajaran tidak memperhatikan keterkaitannya dengan pengalaman siswa; ditambah lagi dengan tidak efektifnya kondisi-kondisi yang ada di lingkungan sekitar sekolah. Untuk itu, diperlukan suatu model belajar yang memberdayakan siswa dan model pembelajaran yang dapat mengembangkan pengetahuan dan ide-ide kreatif.

Pembelajaran tidak lagi hanya berpusat pada guru (*teacher oriented*), namun pembelajaran yang secara langsung melibatkan peserta didik (*student oriented*) dalam mengkonstruksi pengetahuannya sendiri. Pelaksanaan proses belajar mengajar menuntut guru untuk mampu menyajikan materi secara kreatif. Kreativitas yang dimaksud adalah kemampuan seorang guru dalam memilih model, metode, pendekatan, dan media yang tepat dalam penyajian materi pelajaran. Model pembelajaran yang melibatkan peran siswa secara aktif adalah model pembelajaran *CTL* dan *Discovery Learning*. Dengan menggunakan model pembelajaran

diharapkan siswa akan mampu mengeksplor pengetahuannya sendiri, memperoleh pengetahuan secara utuh sehingga akan tercipta pembelajaran yang bermakna dan memotivasi siswa dalam proses pembelajaran.

Penguatan motivasi belajar pada dasarnya berada di tangan para guru/pendidik dan anggota masyarakat lain (Uno 2010:33). Guru sebagai pendidik bertugas memperkuat motivasi belajar selama 9 tahun pada usia wajib belajar. Orang tua bertugas memperkuat motivasi belajar sepanjang hayat.

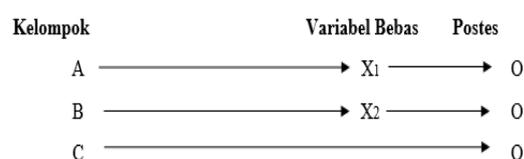
Discovery Learning terjadi bila individu terlibat, terutama dalam penggunaan proses mentalnya untuk menemukan beberapa konsep dan prinsip (Budiningsih 2005:43). *Discovery* dilakukan melalui observasi, klasifikasi, pengukuran, prediksi, penentuan dan *inferi*. Peranan guru dalam pembelajaran dengan model *Contextual Teaching And Learning* dan model *Discovery Learning* adalah sebagai pembimbing dan fasilitator.

Motivasi merupakan dorongan individu untuk melakukan kegiatan. Motivasi yang berbeda tentu mempengaruhi cara berpikir siswa yang kemudian mempengaruhi pula cara belajar siswa dan berpikir logis untuk menuangkan ide-ide kreatifnya dalam pembelajaran. Karena dalam belajar tidak hanya berupa teori-teori saja tetapi temuan-temuan yang timbul dalam ide-ide kreatif siswa. Motivasi siswa sangat berpengaruh dalam kegiatan belajar karena apapun bentuk dari pembelajaran, siswa harus membutuhkan dorongan yang baik oleh guru. motivasi sangat berkaitan erat dengan proses pencapaian belajar yang diinginkan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian *quasi-experimental* atau eksperimen semu. Desain penelitian eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Postes Group Control Design*. Kedua kelompok, yaitu kelas eksperimen 1, kelas eksperimen 2 dan kelas kontrol, dikenai *postes*. Data data postes adalah hasil tes motivasi belajar IPS siswa pada materi perkembangan teknologi setelah diberikan perlakuan.

Pertimbangan penggunaan desain penelitian ini adalah kelas yang digunakan adalah kelas yang sudah terbentuk sebelumnya, tidak ada pengelompokan kelas secara acak lagi. Mengingat apabila dilakukan pembentukan kelas baru akan memungkinkan kekacauan jadwal pelajaran dan mengganggu efektivitas pembelajaran di sekolah. Pada quasi eksperimen, subjek tidak dikelompokkan secara acak, tetapi peneliti menerima keadaan subjek apa adanya. Desain ini dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 1. Desain Penelitian

Keterangan:

A : Kelompok Eksperimen 1

B : Kelompok Eksperimen 2

C : Kelompok Kontrol

O : Postes

Penelitian ini akan dilaksanakan di SDN 04, SDN 01 Kuningan dan SDN Dadapsari di kecamatan SemarangUtara. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV di SD tersebut sekaligus ditetapkan sebagai sampel dalam penelitian tersebut. Peneliti memilih kelas IV SDN 04 sebagai kelas eksperimen 1, kelas IV SDN 01 sebagai kelas eksperimen 2 dan kelas IV SDN Dadapsari sebagai kelas kontrol. Jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 85 siswa. Pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan teknik *purposive sample*, yaitu teknik penentuan sampel dengan mengambil subjek bukan didasarkan atas strata, random, atau daerah tetapi berdasarkan atas adanya tujuan tertentu.

Metode Angket digunakan untuk memperoleh data tentang motivasi belajar IPS siswa pada materi perkembangan teknologi. Angket motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen 1, kelas eksperimen 2 dan kelas kontrol diberikan sebanyak satu kali, yaitu

setelah diberikannya perlakuan terhadap kelas eksperimen dan kontrol. Wawancara digunakan untuk memperoleh tanggapan guru dan terhadap pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran *CTL* dan *Discovery Learning*. Wawancara dengan guru dilakukan setelah implementasi pembelajaran dilakukan. Wawancara dengan guru difokuskan pada tanggapan guru terhadap pembelajaran dengan menggunakan Model *CTL*, *Discovery Learning*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pengolahan dilakukan berdasarkan analisis dan temuan-temuan di lapangan. Hasil skor motivasi belajar siswa dilakukan dengan menggunakan *MS Excel* dan program *SPSS 16.0*.

Skor penelitian ini bersumber dari data kelas eksperimen 1, kelas eksperimen 2 dan kelas kontrol. Skor yang diperoleh terdiri atas *kuisioner* motivasi siswa yang meliputi skor hasil postes perbedaan motivasi belajar siswa melalui model pembelajaran. Data tentang motivasi siswa kelas eksperimen 1, kelas eksperimen 2 dan kelas kontrol pada postes ditampilkan melalui Tabel 1. Berdasarkan Tabel 1 diketahui bahwa rata-rata skor motivasi siswa kelas eksperimen 1, kelas eksperimen 2 dan kontrol pada postes terdapat perbedaan, dimana skor rata-rata kelas eksperimen 1 adalah 81,92, kelas eksperimen 2 adalah 77,66 dan kelas kontrol adalah 56,28.

Tabel 1. Statistik Deskriptif Skor Postes Motivasi Siswa Kelas Eksperimen 1, Kelas Eksperimen 2 dan Kelas Kontrol

Kelas	X_{\min}	X_{\max}	\bar{X}	<i>S</i>
Eksperimen 1	65,52	93,10	81,92	7,90
Eksperimen 2	62,07	86,21	77,66	6,86
Kontrol	44,83	75,86	56,28	6,12

Sumber: skor olahan SPSS, 2015

Tabel 2. Uji *One Way Anova* Data Siswa Kelas Eksperimen 1, Kelas Eksperimen 2 dan Kelas Kontrol

Test of Homogeneity of Variances					
Motivasi					
	Levene Statistic	df1	df2	Sig.	
	1.752	2	82	.180	

ANOVA					
Motivasi					
	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	11562.046	2	5781.023	116.539	.000
Within Groups	4067.672	82	49.606		
Total	15629.718	84			

Sumber: skor olahan SPSS, 2015

Mengetahui apakah perbedaan skor rata-rata motivasi siswa pada kelas eksperimen 1, kelas eksperimen 2 dan kelas kontrol signifikan atau tidak, maka skor diuji dengan menggunakan analisis varians satu jalur (*one way anova*). perbedaan motivasi siswa pada kelas eksperimen 1, kelas eksperimen 2 dan kelas kontrol melalui model pembelajaran signifikan atau tidak, maka skor diuji dengan menggunakan uji analisis varians satu jalur (*one way anova*). Uji *one way anova* ditampilkan dalam Tabel berikut ini.

Pengolahan menggunakan program SPSS 16.0, Uji *one way anova* ditampilkan dalam Tabel 2.

Hasil analisis dengan $\text{sig}=0,18=18,0\% > 5\%$ maka H_0 diterima. Artinya adalah ketiga kelompok varian adalah sama homogen, dengan diterima H_0 varian sama atau ketiga kelompok homogen. Selanjutnya hasil pada output anova terlihat nilai $\text{sig}=0,000=0\% < 5\%$ ini menunjukkan H_0 ditolak dan H_1 diterima. Jadi rata-rata motivasi berbeda dengan yang

lain. Untuk itu diperlukan uji lanjut Post Hoc. Berdasarkan hasil uji homogenitas menghasilkan ketiga sampel homogen, maka selanjutnya melihat nilai signifikan pada equal variances assume yakni LSD pada Tabel 3.

Berdasarkan Tabel 3 terlihat bahwa satu persatu nilai sig pada perpaduan masing-masing ke-3 sampel kelas eksperimen 1, kelas eksperimen 2 dan kelas kontrol. Sig kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2 sama dengan $0,033 > 0,05$. Jadi motivasi kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2 mengalami perbedaan. Selanjutnya kembali dicek satu persatu dengan melihat nilai sig. Terlihat nilai pada kelas kontrol (menu 3) dengan yang lainnya seluruhnya $\text{sig}= 0,000 < 0,05$ jadi motivasi kelas kontrol berbeda dengan kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2. Selanjutnya hasil interpretasi motivasi belajar IPS melalui model pembelajaran CTL, *discovery learning* dan ekspositori dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 3. Uji Equal Variances Assume LSD

Multiple Comparisons							
Dependent Variable: Motivasi							
	(I)	(J)	Mean			95% Confidence Interval	
	Kelas	Kelas	Difference (I- Std.		Sig.	Lower	Upper
		J)	Error			Bound	Bound
LSD	1	2	4.254*	1.966	.033	.34	8.16
		3	25.639*	1.762	.000	22.13	29.14
	2	1	-4.254*	1.966	.033	-8.16	-.34
		3	21.386*	1.991	.000	17.43	25.35
	3	1	-25.639*	1.762	.000	-29.14	-22.13
		2	-21.386*	1.991	.000	-25.35	-17.43
Tamhane	1	2	4.254	2.034	.120	-.78	9.29
		3	25.639*	1.762	.000	21.31	29.97
	2	1	-4.254	2.034	.120	-9.29	.78
		3	21.386*	1.859	.000	16.75	26.02
	3	1	-25.639*	1.762	.000	-29.97	-21.31
		2	-21.386*	1.859	.000	-26.02	-16.75

*. The mean difference is significant at the 0.05 level.

Sumber: skor olahan SPSS, 2015

Tabel 4. Hasil Interpretasi Motivasi Kelas Eksperimen 1, Kelas Eksperimen 2 dan Kelas Kontrol

Descriptives								
Motivasi								
	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval for Mean			
					Lower Bound	Upper Bound	Minimum	Maximum
1	33	81.92	7.903	1.376	79.12	84.73	66	93
2	21	77.67	6.863	1.498	74.55	80.79	62	86
3	31	56.28	6.129	1.101	54.04	58.53	45	76
Total	85	71.52	13.641	1.480	68.58	74.46	45	93

Sumber: skor olahan SPSS, 2015

Berdasarkan analisis melihat dari mean kelas eksperimen 1 model pembelajaran *CTL* = 81,92 menunjukkan nilai rata-rata tertinggi diantara yang lain. Jadi melalui model pembelajaran *CTL* memberikan motivasi belajar yang terbaik dalam pembelajaran IPS.

Dari hasilperbedaan rata-rata skor postes motivasi kelas eksperimen 1 melalui model pembelajaran *CTL* memiliki rata-rata 81,92, kelas eksperimen 2 melalui model pembelajaran *Discovery Learning* memiliki rata-rata 77,66 dan melalui pembelajaran ekspositori memiliki rata-rata 52.28.

Senada dengan hasil penelitian tersebut, model pembelajaran *CTL* memiliki berbagai kelebihan di antaranya: siswa terlatih untuk bernalar dan berpikir secara kritis terhadap materi pelajaran, siswa penuh dengan aktivitas dan antusias, siswa berani mengajukan pertanyaan dan informasi atau hal-hal yang tidak sesuai dengan pendapat mereka, siswa terlatih untuk belajar '*sharing ideas*' saling berbagi pengetahuan dan berkomunikasi, siswa dapat memberikan contoh melakukan pengamatan terhadap suatu objek di lingkungan sekolah secara giat, serius, dan antusias untuk memperoleh data seoptimal mungkin, refleksi yang dilakukan, baik selama pembelajaran berlangsung maupun dalam setiap akhir pembelajaran berlangsung, penilaian

menekankan pada proses pembelajaran, seperti: presentasi atau penampilan siswa selama: berdiskusi, melakukan observasi, mendemonstrasikan, dan hasil menulis laporan; selain itu, setiap siswa melakukan penilaian terhadap laporan yang yang ditulis oleh temannya. Model pembelajaran *CTL* juga memaksimalkan pada upaya yang ditempuh guru untuk memberikan motivasi pada siswa agar siswa lebih aktif, kreatif, dan dapat memberdayakan kemampuan dirinya dalam melakukan kegiatan pembelajaran.

SIMPULAN

Data hasil analisis perbedaan penelitian melalui model pembelajaran *CTL*, model *Discovery Learning* dan pembelajaran ekspositori dapat diambil kesimpulan bahwa, tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara pembelajaran melalui model *CTL* dan *Discovery Learning*, terdapat perbedaan yang signifikan antara pembelajaran melalui model *CTL* dan ekspositori, dan terdapat perbedaan yang signifikan motivasi belajar siswa melalui model *Discovery Learning* dan pembelajaran ekspositori. Model pembelajaran *CTL* lebih baik dari model pembelajaran *discovery learning* dan ekspositori ditinjau dari motivasi belajar siswa.

Saran yang direkomendasikan berdasarkan hasil penelitian ini adalah berikut ini.

Siswa sebaiknya melaksanakan pembelajaran melalui model-model tersebut dengan baik, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar IPS siswa secara individu serta meningkatkan aktivitas belajar siswa menjadi bermakna dan memberikan kesan positif.

Guru sebaiknya melaksanakan sintak-sintak model pembelajaran CTL dengan baik dan benar agar aktivitas guru makin meningkat dan dapat dijadikan sebagai salah satu alternative pembelajaran IPS dalam meningkat motivasi

belajar siswa,serta menambah wawasan guru melalui model pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Berns, Robert G. and Patricia M. E. 2001. "Contextual Teaching and Learning. Preparing Students for The New Technology". *Journal of Education Research*. 76(4):210-211.
- Budiningsih. 2005. *Belajar dan Pembelajaran*. Surabaya: Rineka Cipta.
- Mooij, Ton. 2004. "Contextual Learning Theory form and a Improve Early Education". *Journal of Assisted Learning*. 89 (2),133-140.
- Uno, Hamzah B. 2010). *Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.