



# PENUH ASA

## JURNAL MAHASISWA

### Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Universitas Muhammadiyah Buton

<https://jurnal-umbuton.ac.id/index.php/penuhasa>

<https://doi.org/10.35326/penuhasa.v8i4.3508>

ISSN

Volume 1 Nomor 2

## Meningkatkan Hasil Belajar Siswa melalui Model Discovery Learning Berbantuan Media Pembelajaran Interaktif SD Negeri 1 Bugi

Ita Jalia Sudarmin<sup>1\*</sup>, Fasliah<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Buton, Indonesia

Koresponden: [ittajaliasudarmin@gmail.com](mailto:ittajaliasudarmin@gmail.com)

### ABSTRACT

*This research is a classroom action research. The research design uses the Discovery Learning model in 2 cycles, namely planning, implementing, observing, reflecting. The research subjects for class IV SD Negeri 1 Bugi totaled 20 students. The object of research is to improve student learning outcomes in theme 7 sub-theme 1 through the Discovery Learning model assisted by interactive learning media. Data collection techniques using tests, observation. The research instrument uses observation sheets, test questions or evaluation of learning outcomes. The results of the research cycle I, cycle II, obtained data: Standard KKM 75. Student learning outcomes in cycle I there were 9 students (45%) achieving a complete score while 11 students (55%) achieved an incomplete score with an average value of 69.25%. The results of the second cycle of student learning there were 17 students (85%) achieving a complete score while 3 students (15%) got an incomplete score with an average value of 76.25%. So it can be concluded that the application of the discovery learning model assisted by interactive learning media can improve the learning outcomes of fourth grade students at SD Negeri 1 Bugi, Baubau City.*

**Keywords:** *Discovery learning model, Learning Outcomes.*

### ABSTRAK

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Desain penelitian menggunakan model *Discovery Learning* dalam 2 siklus yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, refleksi. Subjek penelitian siswa kelas IV SD Negeri 1 Bugi berjumlah 20 siswa. Objek penelitian meningkatkan hasil belajar siswa tema 7 sub tema 1 melalui model *Discovery Learning* berbantuan media pembelajaran interaktif. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, observasi. Instrumen penelitian menggunakan lembar observasi, soal tes atau evaluasi hasil belajar. Hasil penelitian siklus I, siklus II, diperoleh data: Standar KKM 75. Hasil belajar siswa siklus I terdapat 9 siswa (45%) mencapai nilai tuntas sedangkan 11 siswa (55%) mencapai nilai belum tuntas dengan nilai rata-rata 69,25%. Hasil belajar siswa siklus II terdapat 17 siswa (85%) mencapai nilai tuntas sedangkan 3 siswa (15%) mendapat nilai belum tuntas dengan nilai rata-rata 76,25%. Sehingga dapat disimpulkan

penerapan model discovery learning berbantuan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 1 Bugi Kota Baubau.

**Kata Kunci:** Hasil Belajar, *Model Discovery Learning*.

© 2023 Universitas Muhammadiyah Buton  
Under the license CC BY-SA 4.0



## 1. PENDAHULUAN

Keberhasilan belajar siswa terhadap tujuan belajar yang telah ditetapkan. Hasil belajar siswa dapat meliputi aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap) dan psikomotorik (tingkah laku). Hal ini sesuai dengan pendapat Bettencourt (Suparno, 2012) yang menuliskan bahwa, "Hasil belajar dipengaruhi oleh pengalaman siswa dengan dunia fisik dan lingkungannya". Hasil belajar seseorang tergantung pada apa yang telah diketahuinya; misal konsep-konsep, tujuan, dan motivasi yang mempengaruhi interaksi dengan bahan yang dipelajari. Guru adalah variabel bebas yang diduga mempengaruhi kualitas pengajaran. Cukup beralasan mengapa guru mempunyai pengaruh dominan terhadap kualitas pembelajaran, sebab guru adalah sutradara dan sekaligus aktor dalam proses pengajaran. Seorang pendidik harus bisa membimbing, mengarahkan, dan menciptakan kondisi belajar siswa. Belajar membutuhkan keterlibatan mental dan tindakan pelajar itu sendiri. Kegiatan belajar akan aktif apabila peserta didik melakukan kegiatan belajar yang harus dilakukan. Mereka menggunakan otak mereka untuk mempelajari gagasan-gagasan memecahkan berbagai masalah dan menerapkan apa yang mereka pelajari (Zaini et al., 2008).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru wali kelas VI SD Negeri 1 Bugi Kota Baubau, bahwa hasil belajar siswa masih tergolong rendah. Hal ini di buktikan dengan hasil belajar siswa yang menunjukkan dari 20 siswa hanya 7 siswa yang tuntas dan 13 siswa belum tuntas, dengan nilai rata-rata 63 dan KKM 75. Ditemukan bahwa dalam pembelajaran di kelas masih berpusat pada guru dan dalam pembelajaran guru monoton dengan metode ceramah kemudian siswa kurang memperhatikan apa yang dijelaskan oleh guru. Untuk mengatasi masalah tersebut maka guru diharapkan dapat mengembangkan suatu model pembelajaran yang dapat memotivasi siswa dalam mengikuti proses belajar, model Discovery Learning berbantuan media pembelajaran interaktif merupakan salah satu model yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah tersebut. Discovery Learning berbantuan media Interaktif diterapkan agar dapat membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir siswa dalam memecahkan masalah sendiri.

Discovery Learning adalah suatu proses belajar yang di dalamnya tidak disajikan suatu konsep dalam bentuk jadi (final), akan tetapi siswa dituntut untuk mengorganisasi sendiri cara belajarnya dalam menemukan konsep. (Widyastuti, 2015) menyatakan bahwa "Discovery Learning merupakan pembelajaran berdasarkan penemuan (inquiry-based), konstruktivis dan teori bagaimana belajar. Model pembelajaran ini diberikan kepada siswa yang memiliki skenario pembelajaran untuk memecahkan masalah yang nyata dan mendorong mereka untuk memecahkan masalah mereka sendiri. Dalam memecahkan masalah yang

dihadapi, karena bersifat konstruktivis, maka siswa menggunakan pengalaman mereka terdahulu dalam memecahkan masalah.

Gambar merupakan media visual dua dimensi diatas bidang yang tidak transparan. Guru dapat menggunakan gambar untuk memberi gambaran tentang pelajaran yang dibahas sehingga pelajarannya lebih konkret daripada diuraikan dengan kata-kata. Melalui media gambar guru dapat menerjemahkan ide-ide abstrak dalam bentuk yang lebih realistik. Media gambar dapat membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran, karena dengan menggunakan media gambar pengalaman peserta didik akan lebih luas lebih jelas dan tidak mudah dilupakan seta lebih konkret dalam ingatan dan asosiasi peserta didik Encyclopedia of Educational Research (Hamalik, 2006) merincikan manfaat media pembelajaran sebagai berikut: (1) meletakkan dasar-dasar yang konkret untukberpikir, oleh karena itu mengurangi verbalisme. (2) memperbesar perhatian siswa. (3) meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar, oleh karena itu membuat pelajaran lebih mantap. (4) memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri di kalangan siswa. (5) menumbuhkan pemikiran yang teratur dan continue, terutama melalui gambar hidup. (6) membantu tumbuhnya pengertian yang dapat membantu perkembangan kemampuan berbahasa. (7) memberikan pengalaman yang tidak mudah diperoleh. Dengan cara lain, dan membantu efisiensi dan keragaman yang lebih banyak dalam belajar.

Media gambar adalah segala sesuatu yang diwujudkan secara visual kedalam bentuk dua dimensi sebagai curahan atau pun pikiran yang bentuknya bermacam-macam seperti lukisan, potret slide, film, strip, opaque projector (Hamalik, 2006) Media gambar adalah media yang paling umum dipakai, yang merupakan bahasan umum yang dapat dimengerti dan dinikmati dimana-mana. Dengan demikian maka akan dilakukan penelitian untuk proyek sekolah berjudul "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa tema 7 sub tema 1 Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku melalui dukungan media interaktif Model Discovery Learning di Kelas IV SD Negeri 1 Bugi Kota Baubau."

## 2. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SD Negeri 1 Bugi Kota baubau dengan jumlah 20 orang siswa. Penelitian ini mengadopsi metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang berfokus pada situasi di kelas, yang dikenal sebagai Classroom Action Research. Dalam penelitian ini, guru bertindak sebagai peneliti yang melakukan penelitian di dalam kelasnya sendiri dengan tujuan untuk memperbaiki kualitas pengajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa. Peneliti melakukan refleksi diri terhadap praktik pengajaran mereka dan menggunakan temuan tersebut untuk mengembangkan strategi yang lebih efektif dalam proses pembelajaran. Melalui siklus penelitian yang berulang, guru mengimplementasikan perubahan dan mengamati dampaknya pada kemajuan belajar siswa. Dengan demikian, Penelitian Tindakan Kelas menjadi alat yang bermanfaat bagi guru untuk meningkatkan kinerja mereka dan mencapai hasil belajar yang lebih baik bagi siswa.

Arikunto, dkk (2006) Penelitian tindakan kelas adalah suatu bentuk pengamatan terhadap kegiatan belajar yang melibatkan tindakan yang sengaja diinisiasi dan terjadi secara bersama dalam sebuah kelas. Tindakan dalam penelitian tindakan kelas dapat dilakukan oleh guru atau melalui arahan dari guru

yang dilaksanakan oleh siswa. Kunanadar (2011). Penelitian tindakan kelas adalah kegiatan ilmiah yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri dengan merancang, melaksanakan, mengamati, dan merefleksikan tindakan melalui siklus-siklus yang dilakukan secara kolaboratif dan partisipatif. Tujuannya adalah untuk memperbaiki atau meningkatkan kualitas proses pembelajaran di kelas tersebut.

Tujuan dari hal ini adalah untuk meningkatkan atau meningkatkan standar proses pengajaran di sekolah tertentu. empat komponen utama dari model psikologis Kurt Lewin adalah perencanaan (perencanaan), tindakan (aktivitas), pengamatan (pandang), dan refleksi (refleksi). Untuk mengukur seberapa baik pasien merespon diagnosis atau perawatan yang telah dibuat oleh dokter mereka, analisis data kuantitative digunakan. Dalam konteks penelitian ini, sebuah analisis quantitative data akan memperhitungkan sejumlah elemen, seperti peringkat siswa di kelas keempat SDN 1 Bugi Kota Baubau dan presentasi mereka dari hasil belajar mereka. Berikut adalah teks yang akan digunakan untuk menganalisis data. Penilaian tes individu di peroleh dari hasil kerja dan lembar evaluasi siswa yang terdiri from berbagai bentuk tes dan butir soal pada materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia yang akan di nyatakan dengan rumus:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Peneliti akan melipatgandakan nilai numerik setiap siswa setelah itu telah dipahami. Angka dalam klausul ini akan memberikan indikasi jumlah total poin yang diperoleh oleh setiap siswa dalam kelas yang relevan. Jumlah nilai yang dipertanyakan kemudian akan dibandingkan dengan jumlah siswa di kelas yang sesuai. Tindakan ini dimaksudkan untuk mengurangi rata-rata kelas nilai. Menggunakan bagian berikut dari teks:

$$\text{Nilai rata rata} = \frac{\sum \text{nilai seluruh siswa}}{\sum \text{siswa}}$$

Persentase ketuntasan hasil belajar dapat ditentukan dengan menggunakan analisis yang lebih mendalam berdasarkan presentase (%) ketuntasan belajar. Setiap indikator keberhasilan siswa dapat dibandingkan dengan standar KKM (Kriteria Minimum) yang digunakan oleh sekolah dengan jumlah siswa minimal 75. Dengan demikian, apakah seorang wanita memenuhi ambang batas set-point atau yang lebih tinggi dari 75, dia dianggap berhasil atau gagal. Jika 75% dari total siswa kelas IV memenuhi ambang batas minimal KKM, pembelajaran akan berakhir. Ini berarti bahwa sekitar 75% dari seluruh karyawan harus mematuhi standar KKM yang setara atau lebih tinggi. Jika persentase siswa perempuan yang memenuhi syarat minimal KKM lebih besar atau sama dengan 75%, maka pembelajaran akan terhenti. Presentasikan hasil belajar Anda menggunakan tesis.

$$P = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{siswa}} \times 100\%$$

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1 Hasil Penelitian

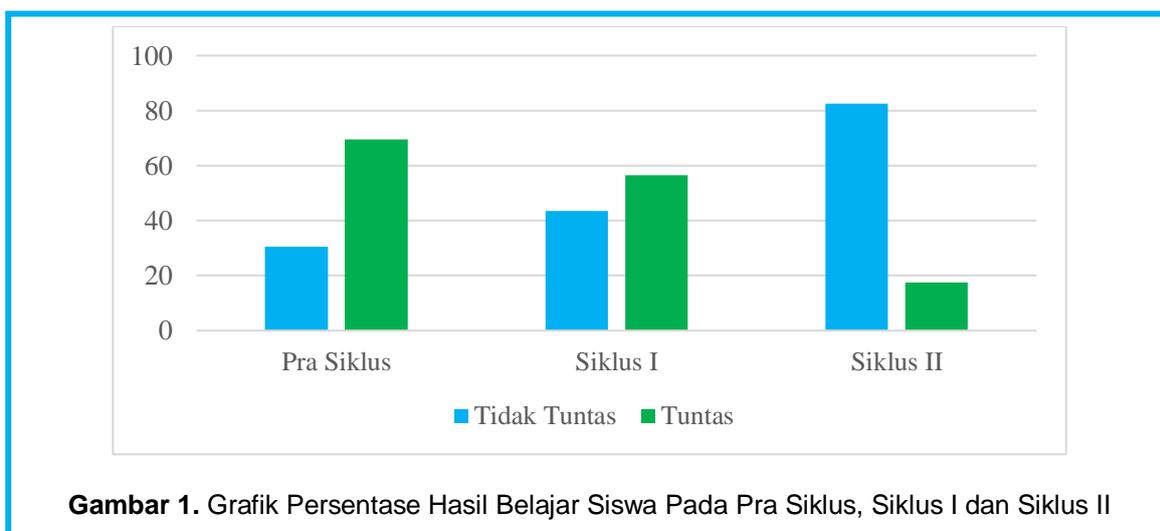
Siswa yang tidak tuntas dalam berfikir disebabkan oleh keterlambatan dalam membelajarkan, seperti mengajukan pertanyaan. Rendahnya hasil belajar siswa

dapat pula disebabkan oleh aktivitas guru, selain disebabkan oleh aktivitas siswa yang tidak efektif. Seperti ada beberapa hal aktifitas guru yang perlu ditingkatkan diantaranya guru hanya menyampaikan tujuan pembelajaran dan tidak menuliskan dipapan tulis, menulis tujuan pembelajaran merupakan hal yang penting untuk dapat menambah pemahaman siswa. Terlepas dari gaya pengajaran berbasis media Discovery Learning, sekarang ada 3 siswa yang belum mencapai 76,25 percentil pada skala. Indikator keberhasilan secara klasik sebesar 85% pada siklus II telah tercapai, menurut hasil yang disebutkan di atas, yang berarti bahwa penelitian siklus 2 telah selesai

**Tabel 1.** Ketuntasan Hasil Belajar Siswa pada pelajaran IPS Prasiklus, Siklus I dan Siklus II

Pra Siklus			Siklus I			Siklus II		
Indikator		Indikator	Indikator		Indikator	Indikator		
Frekuensi	%		Frekuensi	%		Frekuensi	%	
7	35	Tuntas	9	45	Tuntas	17	85	Tuntas
13	65	Tidak Tuntas	11	55	Tidak Tuntas	3	15	Tidak Tuntas

Peneliti memperoleh data dari nilai rata-rata hasil belajar IPS Dan ketuntasan klasikal meningkat dari pra siklus, siklus I dan siklus II. Adapun nilai rata-rata pra siklus tanpa menggunakan model Discovery Learning berbantuan media pembelajaran Interktif adalah 63% dengan jumlah siswa 20 orang, siswa yang tuntas belajar 7 orang dengan ketuntasan klasikal 35%. Pada siklus I nilai rata-rata siswa diperoleh 69,25% dari KKM yang ditetapkan di sekolah adalah 75 dengan jumlah siswa 20 orang, siswa yang tuntas belajar 9 orang dengan ketuntasan klasikal 45%. Sedangkan pada siklus II hasil belajar IPS meningkat dengan nilai rata-rata 76,25% dengan jumlah siswa 20 orang. Siswa yang tuntas belajar 17 orang dengan ketuntasan klasikal 85% dengan indikator ketuntasan klasikal yang ditetapkan 85%.



**Gambar 1.** Grafik Persentase Hasil Belajar Siswa Pada Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

Tertera pada gambar 1 yang menggambarkan presentase ketuntasan belajar siswa pada kegiatan pra siklus ke siklus I mengalami peningkatan sebanyak

13,04%. Sedangkan presentase ketuntasan belajar siswa dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan mencapai 39,13%.

### 3.2 Pembahasan

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) di SD Negeri 1 Bugi Kota Baubau, dengan subyek kelas IV yang berjumlah 20 orang yang terdiri dari 9 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan pada semester II (Genap) tahun ajaran 2022/2023. Penelitian ini dilaksanakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa mata tema 7 sub tema 1 dengan model *Discovery Learning* di kelas IV SD Negeri 1 Bugi Kota Baubau. Setelah peneliti melakukan observasi awal yang diperoleh dari hasil ulangan harian dikelas IV, diperoleh data bahwa kemampuan siswa dikelas IV pada tema 7 sub tema 1 masih tergolong rendah. Hal ini dibuktikan dari jumlah 20 orang siswa hanya 7 orang yang tuntas dengan persentase ketuntasan klasikal 35% sedangkan 13 orang siswa belum tuntas dengan persentase ketuntasan klasikal 65%, dan nilai rata-rata sebesar 63%. Berdasarkan penjelasan tersebut jumlah siswa yang tuntas ditemukan paling sedikit dan jumlah siswa yang tidak tuntas ditemukan paling banyak.

Pelaksanaan tindakan pada siklus I dilaksanakan dua kali pertemuan. Penyajian materi penelitian dengan menggunakan langkah-langkah pembelajaran yang disesuaikan dengan rencana pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan model *Discovery Learning*. Berdasarkan data hasil evaluasi pada siklus I diperoleh nilai rata-rata sebesar 69,25% dengan jumlah nilai 1385. Siswa yang mendapat nilai di atas KKM ada 9 orang atau 45% dari jumlah keseluruhan dan yang belum mencapai KKM ada 11 siswa atau 55% dari jumlah siswa keseluruhan yang hadir. Hal ini menunjukkan bahwa penelitian pada siklus I belum memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu 85%. Maka dengan melihat hasil tersebut peneliti melanjutkan penelitian pada siklus II.

Pelaksanaan tindakan siklus II dilaksanakan selama dua kali pertemuan. Tahap perencanaan penelitian yang dilakukan dalam siklus II ini adalah perencanaan tindakan. Peneliti menyusun perbaikan pembelajaran yang akan dilaksanakan pada siklus II, yang dipersiapkan sebelum pelaksanaan pembelajaran. Berdasarkan data hasil evaluasi pada siklus II diperoleh nilai rata-rata sebesar 76,255 dengan jumlah nilai 1525. Siswa yang mendapat nilai di atas KKM ada 17 orang atau 85% dari jumlah keseluruhan dan yang belum mencapai KKM ada 3 siswa atau 15% dari jumlah siswa keseluruhan yang hadir. Hal ini menunjukkan bahwa penelitian pada siklus II telah mencapai persentase ketuntasan belajar klasikal. Oleh karena itu, penelitian ini diberhentikan pada siklus II.

### 4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas dan pembahasan yang telah jelaskan, maka dapat disimpulkan bahwa dengan menerapkan model *Discovery Learning* berbantuan Media pembelajaran Interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran IPS tema 7 sub tema 1 kelas IV SD Negeri 1 Bugi Kota

Baubau. Hal ini dapat dilihat dari aktivitas belajar siswa yang mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Demikian halnya dengan ketuntasan belajar klasikal siswa pada pratindakan sebesar 63% dengan jumlah siswa yang tuntas 7 orang. Siklus I sebesar 69,25% dengan jumlah siswa yang tuntas 11 orang, dan siklus II sebesar 76,25% dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 17 orang siswa. Artinya ketuntasan belajar klasikal siswa yang memenuhi KKM  $\geq$  75 mencapai 85% di akhir siklus.

### Daftar Pustaka

- Acoci, A. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar IPS Materi Sumber Daya Alam serta Pemanfaatannya melalui Model Pembelajaran Guided Note Taking Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Katobengke Kota Baubau. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 3(1), 23-34.
- Hamalik, O. (2006). Proses belajar mengajar.
- Hamiyah, Nur & Muhammad Jauhar. 2014. *Strategi Belajar Mengajar di Kelas*. Jakarta: Prestasi Ustaka
- Hasminawira. 2017. *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada materi Benua Yang Ada di Dynia Mata Pelajaran IPS Melalui Model Pelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Pada Siswa Kelas VI Batuganda Kabupaten KOLaka Utara*, Kendari: PGSD FKIP UHO (Skripsi, tidak diterbitkan).
- Kunandar. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Grafindo Persada Pendidikan Nasional. 2003. *Sistem Pendidikan Nasional*
- Mawardi. (2014). Pemberlakuan Kurikulum SD/MI Tahun 2013 Dan Implikasinya Terhadap Memperbaiki Proses Pembelajaran Melalui PTK. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 4(3), 107. <https://doi.org/10.42246/j.schloaria.2014.v4.i3.p10-121>
- Naibano, M.R.U., & Hoesein, E.R (2021) *Meta Analisis Model Discovery Learning untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa SD* Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia 6(1), 19.
- Rusman. 2013. *Model Model Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Sadirman. 2011. *Interkasi dan Motifasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Press
- Salmon, A. et al. 2012. *Belajar dan Pembelajaran Matematika Model Pembelajaran Discovery Learning*. Makalah Universitas Patimura Ambon: tidak diterbitkan.
- Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Jakarta: Ar-Ruzz Media
- Slamento. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Suparno, P. (2012). *Filsafat konstruktivisme dalam pendidikan*. Yogyakarta:

Kanisius.

Widyastuti, E. S. (2015). Penerapan model pembelajaran discovery learning pada materi konsep ilmu ekonomi. *Prosiding Seminar Nasional*, 9, 33–40.

Zaini, H., Munthe, B., & Aryani, S. A. (2008). *Strategi pembelajaran aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani, 89, 2008.

Yusnan, M., & Aminu, N. (2022). Audio Visual Media Learning Guidance using Wondershare Filmora as Elementary School Teacher Professional Development in Batupoaro District Baubau City: Guidance, Media, Wondershare Filmora Software, Teacher Profession. *Room of Civil Society Development*, 1(1), 39-45.