

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *DISCOVERY LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IIIA SD *NATION STAR ACADEMY*

Nanik Fuji Lestari¹, Satrio Wibowo², Budhi Rahayu Sri Wulan³, Aulia Fitriany⁴
¹²³⁴ STKIP PGRI SIDOARJO
nanik.fuji@nationstaracademy.sch.id

Abstrak

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan dikelas IIIA Nation Star Academy Surabaya pada pembelajaran tematik, Tema 3 Perubahan di Alam Subtema 3 Perubahan Musim ditemukan beberapa masalah, yaitu (1) kurangnya pemahaman siswa terhadap materi tersebut (2) rendahnya kemampuan siswa dalam bekerja sama dalam kelompok. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Desain penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Salah satu alternatif yang digunakan yaitu menerapkan model pembelajaran *Discovery Learning* untuk meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar siswa. Penelitian ini dilakukan sebanyak 2 siklus dengan setiap siklusnya terdiri dari 4 tahap yaitu (1) perencanaan, (2) tindakan, (3) observasi, dan (4) refleksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan jumlah siswa yang memiliki ketuntasan nilai pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia yang semula hanya 37,5% menjadi 88% dengan nilai terendah 60 dan tertinggi 100, sedangkan pada muatan pembelajaran Matematika semula hanya 41,7% menjadi 88% dengan nilai terendah 40 dan tertinggi 100.

Kata kunci: Hasil Belajar, Model Pembelajaran *Discovery Learning*.

Abstract

Based on the results of observations made in class IIIA Nation Star Academy Surabaya on thematic learning, theme 3 subthemes 3 found several problems, (1) lack of student understanding of the material in theme 3 subtheme 3 (2) low ability of students to work together in the groups. This study aims to improve student learning outcomes. The research design used is Classroom Action Research (CAR). An alternative that is used is to *Discovery Learning* model to improve understanding of concepts and student learning outcomes. This research was conducted in 2 cycles with each cycle consisting of 4 stages, (1) planning, (2) action, (3) observation, and (4) reflection. The results of the study showed that there was an increase in the number of students who had complete grades on the Indonesian language content from 37.5% to 88% with the lowest score being 60 and the higher score being 100, in the mathematics learning content from 41.7% to 88% with the lowest score being 40 and the higher score being 100.

Keywords: Learning Outcomes, Learning Model *Discovery Learning*.

1. PENDAHULUAN

Latar Belakang Masalah

Saat ini pandemi menjadi salah satu tantangan pendewasaan bagi dunia yang menuntut semua sektor untuk berpikir keras agar tetap menjalankan aktivitas dan produktifitasnya. Begitu juga dengan sektor pendidikan, dimana sebagai sektor pendidikan dituntut agar aktivitas sekolah tetap berjalan sehingga sekolah online menjadi salah satu cara agar para siswa tetap belajar ditengan pandemi. Pandemi menuntut dunia untuk melaksakan sekolah online. Alhasil, banyak sekali platform yang digunakan guru dalam menyampaikan pembelajaran, contohnya, *zoom*, *google meet*, *teams*, *webeX*, *quizizz*, *kahoot*, dan lain-lain.

Munculnya platform tersebut membuktikan canggihnya teknologi pada generasi saat ini, sehingga membuat guru memilih platform yang digunakan untuk mengatasi *learning loss* dalam pembelajaran saat pandemi. Guru dituntut menjadi lebih kreatif dan lebih memahami teknologi yang berkembang. Namun dengan seiringnya waktu, tidak hanya guru saja yang pandai dalam menggunakan platform pembelajaran namun siswa juga. Siswa dituntut untuk mengikuti arus pembelajaran dan menemukan jalan agar dapat menggunakan gadget dengan cara mereka. *Learning loss* dan pengaruh gadget dapat menimbulkan turunya hasil belajar siswa dan interaksi siswa dengan sekitarnya, termasuk teman sekelas.

Penurunan hasil belajar dan interaksi siswa dapat ditemukan pada siswa kelas IIIA SD *Nation Star Academy*. Guru mengatasinya dengan menggunakan platform menarik namun siswa merasa kurang termotivasi karena pada saat penjelasan materi, mereka tidak memahami pengetahuan yang telah diberikan oleh guru. Hal ini dibuktikan nilai kognitif yang mereka dapat masih dibawah rata-rata.

Pembuktian ini diperkuat ketika guru memberikan soal evaluasi tentang materi Tema 3 Perubahan di Alam Subtema 3 Perubahan Musim yang memiliki dua muatan pelajaran yaitu Bahasa Indonesia dan Matematika. Nilai muatan pelajaran Bahasa Indonesia, jumlah siswa yang mencapai KKM sebesar 37.5%. Sedangkan, nilai muatan pelajaran Matematika, jumlah siswa yang mencapai KKM sebesar 41.7%. Saat guru membahas kembali mengenai materi yang telah dijelaskan, terlihat banyak siswa masih belum memahami materi dengan baik dan memiliki keraguan dalam menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru di depan forum.

Dengan adanya penyebab masalah di atas maka guru akan melakukan tindakan dengan menggunakan pengajaran kooperatif model pembelajaran *Discovery Learning* dimana siswa harus berdiskusi dengan teman dan harus menyajikan hasil diskusinya didalam forum dan tak terlepas mereka tetap menggunakan teknologi dalam berdiskusi. Materi yang akan dibuat penelitian adalah Tema 3 Perubahan di Alam Subtema 3 Perubahan Musim yang terdiri dari 5

mata pelajaran namun pada penelitian ini hanya diambil 2 mata pelajaran yaitu, Matematika dan Bahasa Indonesia.

2. KAJIAN LITERATUR

Hakekat Belajar

Belajar merupakan sebuah proses interaksi individu terhadap lingkungan sekitarnya. Belajar dapat mengembangkan kecerdasan, ketrampilan dan pola pikir seseorang. Menurut Sudjana (1989), belajar merupakan proses melihat, mengamati dan memahami sesuatu sedangkan menurut Witherington (1952) menyebutkan bahwa belajar merupakan perubahan dalam kepribadian yang dimanifestasikan sebagai suatu pola-pola respon yang berupa ketrampilan, sikap, kebiasaan, kecakapan atau pemahaman.

Unsur utama dalam belajar adalah individu sebagai peserta belajar, kebutuhan sebagai sumber pendorong situasi belajar yang sangat memungkinkan untuk timbulnya suasana belajar. Tidak hanya belajar yang menjadi kewajiban namun mengajar sesama juga merupakan kewajiban yang harus dijalankan. Unsur penting dalam mengajar adalah mengajar serta mengarahkan seseorang untuk belajar. Dalam proses belajar mengajar, menurut Subiyanto (dalam Trianto, 2009), mengajar pada hakikatnya tidak lebih dari sekedar menolong para siswa untuk memperoleh pengetahuan, ketrampilan, sikap, ide, dan apresiasi yang menjurus pada perubahan tingkah laku dan pertumbuhan siswa.

Dalam proses belajar mengajar diperlukan adanya pembelajaran. Suatu proses pembelajaran yang efektif apabila memenuhi persyaratan utama keefektifan pengajar, yaitu:

1. Presentasi waktu belajar siswa yang tinggi dicurahkan terhadap kegiatan belajar mengajar.
2. Rata-rata perilaku melaksanakan tugas yang tinggi diantara siswa.
3. Ketetapan antara kandungan materi ajaran dengan kemampuan siswa (orientasi keberhasilan belajar) diutamakan.
4. Mengembangkan suasana belajar yang akrab.

Pembelajaran Kooperatif

Pada saat ini, pembelajaran kooperatif bukanlah sesuatu yang baru. Guru sering menggunakannya di dalam kelas pada saat melakukan percobaan. Dalam pembelajaran kooperatif siswa di bagi menjadi 4 atau 5 orang dalam kelompok untuk bekerja sama dalam menguasai materi yang diberikan oleh guru (Slavin, 1995; Eggen & Kauchak). Menurut Anonim (2004:11) menuliskan bahwa kelompok merupakan salah satu pembelajaran dimana siswa belajar dalam kelompok-kelompok kecil yang memiliki kemampuan yang berbeda. Sedangkan Artzt & Newman (1990:448) menyatakan bahwa dalam belajar kooperative siswa belajar

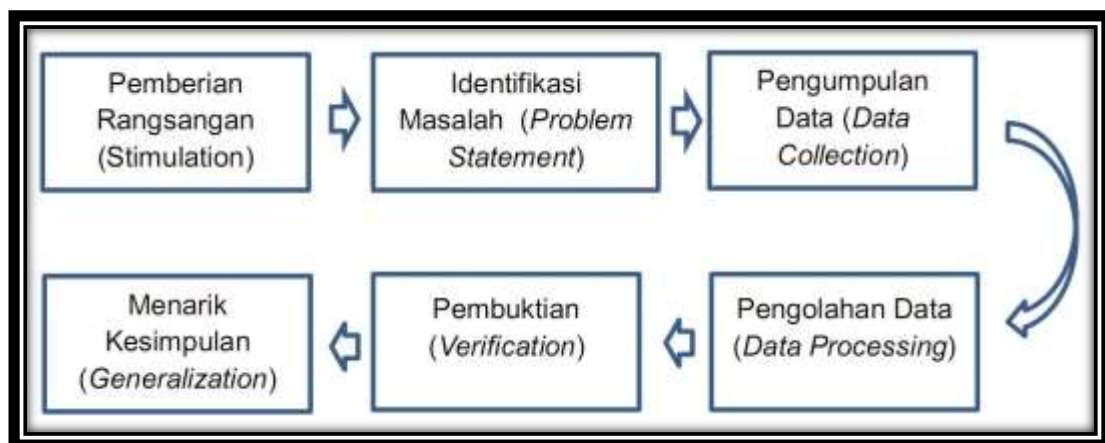
bersama sebagai suatu tim dalam menyelesaikan tugas-tugas kelompok untuk mencapai tujuan bersama.

Pembelajaran kooperatif termasuk ke dalam teori konstruktivis. Pembelajaran ini muncul dari konsep bahwa siswa akan lebih mudah memahami konsep sebuah materi dengan cara bekerja sama dengan teman sejawat. Siswa akan memiliki rasa tanggung jawab dalam bekerja secara kelompok untuk memecahkan suatu masalah. Kerja kelompok merupakan unsur penting dalam pembelajaran kooperatif.

Johnson & Johnson (1994) menyatakan bahwa tujuan pokok belajar kooperatif adalah memaksimalkan belajar siswa untuk peningkatan prestasi akademik dan pemahaman secara individual maupun kelompok. Karena bekerja dengan tim, siswa harus belajar tanggung rasa dalam bekerja dengan teman yang memiliki perbedaan. Zamroni (2000) menuliskan bahwa manfaat penerapan belajar kooperatif adalah dapat mengurangi kesenjangan pendidikan khususnya dalam wujud input pada level individual. Belajar secara kooperatif juga dapat mengembangkan rasa solidaritas sesama siswa dan sangat berguna bagi kehidupan siswa baik di sekolah maupun luar sekolah.

Model pembelajaran *Discovery Learning*

Model Pembelajaran *Discovery Learning* adalah model pembelajaran yang memahami konsep, arti dan proses untuk mendapatkan suatu kesimpulan. *Discovery Learning* dirumuskan oleh seorang psikolog asal Amerika Serikat yang bernama Jerome Bruner. Seiring berjalannya waktu, model pembelajaran ini dikembangkan oleh beberapa ahli di dalam negeri. Adapun langkah-langkah *Discovery Learning* sebagai berikut:



Gambar Langkah-langkah kegiatan model *Discovery Learning*

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (classroom action research). Penelitian dilakukan di SD Nation Star Academy. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IIIA SD Nation Star Academy berjumlah 24 siswa. Mata pelajaran yang menjadi sasaran penelitian adalah tematik tema 3 Perubahan di Alam Subtema 3 Perubahan Musim pada umumnya, mata pelajaran Bahasa Indonesia dan Matematika pada khususnya.

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data dengan hasil akhir (soal evaluasi), sedangkan instrumen yang digunakan adalah instrumen untuk observasi proses kegiatan, dan instrumen untuk refleksi. Menurut Iskandar (2008:79) terdapat enam langkah dalam penyusunan instrumen penelitian, yaitu:

- a. Mengidentifikasi variabel-variabel yang diteliti.
- b. Menjabarkan variabel menjadi dimensi-dimensi
- c. Mencari indikator dari setiap dimensi.
- d. Mendeskripsikan kisi-kisi instrumen
- e. Merumuskan item-item pertanyaan atau pernyataan instrumen
- f. Petunjuk pengisian instrumen.

Jika hasil refleksi menunjukkan bahwa indikator keberhasilan belum tercapai, maka penelitian akan dilanjutkan pada siklus 2. Penelitian ini memiliki 4 fase, yaitu (1) Fase Perencanaan, (2) Fase Tindakan, (3) Fase Observasi, dan (4) Fase Refleksi. Hasil observasi dan refleksi akan didokumentasi dengan baik, dokumen ini akan digunakan untuk perbandingan siklus berikutnya.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Observasi Awal

Tindakan awal yang dilakukan sebelum melakukan penelitian adalah melakukan observasi awal. Observasi awal dilakukan untuk mengetahui masalah dan penyebab munculnya masalah di kelas. Pada observasi awal dengan mengikuti proses belajar mengajar secara daring di kelas dengan memberikan penjelasan kepada siswa mengenai materi yang akan mereka terima hari itu. Saat observasi awal ditemukan beberapa kendala/kejadian yang terjadi di, contohnya: siswa mematikan layar kamera, siswa tertidur di kelas, siswa malu dalam mengutarakan pendapatnya saat berdiskusi, siswa keluar dari kamera dan siswa bermain game online saat penjelasan guru. Berikut ini adalah kemampuan siswa sebelum menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning*.

Tabel Nilai Belajar Siswa pada Observasi Awal Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Keterangan	Jumlah Siswa	Presentase
Tuntas	9	37.5%
Tidak Tuntas	15	62.5%
Jumlah	24	100%

Tabel Nilai Belajar Siswa pada Observasi Awal Mata Pelajaran Matematika

Keterangan	Jumlah Siswa	Presentase
Tuntas	10	41.7%
Tidak Tuntas	14	58.3%
Jumlah	24	100%

Dari tabel observasi awal di atas tampak bahwa presentase keberhasilan siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia 37.5% dan Matematika 58.3%. Nilai ini menunjukkan perlu adanya peningkatan nilai kemampuan belajar dengan cara melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menggunakan model *Discovery Learning*.

Hasil Penelitian

1. Siklus I

Pelaksanaan tindakan yang dilakukan sesuai dengan RPP siklus 1 yang telah disiapkan dengan menggunakan model *discovery learning*. Pada penjelasan materi, siswa diberikan pertanyaan oleh guru agar siswa lebih aktif dalam pembelajaran. Setelah penjelesan materi dan penyampaian LKPD siswa akan dibagi perkelompok sesuai dengan model pembelajaran *discovery learning*. Adapun langkah-langkah kegiatan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *discovery learning* siklus I adalah pemberian rangsang (guru memberikan penjelasan mengenai tujuan pembelajaran dan pemberian rangsang berupa teks pada power point), identifikasi masalah (guru memfasilitasi masalah yang ada pada materi), pengumpulan data (siswa mengumpulkan data melalui tayangan power point), pengolahan data (siswa dibagi perkelompok untuk menyelesaikan masalah yang telah diberikan), pembuktian (siswa menyajikan hasil diskusinya dalam penyelesaian masalah), dan penarikan kesimpulan (siswa dan guru menarik kesimpulan yang dapat diterapkan pada masalah).

Tabel Nilai Belajar Siswa pada Observasi Awal Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Keterangan	Jumlah Siswa	Presentase
Tuntas	14	58%
Tidak Tuntas	10	42%
Jumlah	24	100%

Tabel Nilai Belajar Siswa pada Observasi Awal Mata Pelajaran Matematika

Keterangan	Jumlah Siswa	Presentase
Tuntas	15	63%
Tidak Tuntas	9	37%
Jumlah	24	100%

Dari tabel observasi awal di atas tampak bahwa presentase keberhasilan siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia 58% dan Matematika 63%. Nilai ini menunjukkan perlu adanya siklus 2 dalam meningkatkan hasil peningkatan nilai kemampuan belajar dengan cara melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menggunakan model *Discovery Learning*.

Selain itu, keaktifan siswa dalam belajar dan berinteraksi dengan teman saat berdiskusi dapat diamati melalui 4 indikator, yaitu minat, perhatian, partisipasi dan presentasi.

Indikator Keaktifan dan Interaksi saat Pembelajaran

Keterangan	Jumlah	SMI	Presentase
Minat	48	96	50%
Perhatian	50	96	52%
Partisipasi	53	96	55%
Presentasi	56	96	58%

Tabel di atas menunjukkan keaktifan dan interaksi saat pembelajaran siswa kelas IIIA SD Nation Star Academy masih di bawah nilai ketuntasan, maka perlu ditingkatkan lagi.

2. Siklus II

Pelaksanaan tindakan yang dilakukan sesuai dengan RPP siklus 2 yang telah disiapkan dengan menggunakan model *discovery learning*. Pada penjelasan materi, siswa diberikan pertanyaan oleh guru agar siswa lebih aktif dalam pembelajaran. Setelah penjelasan materi dan penyampaian LKPD siswa akan dibagi berkelompok sesuai dengan model pembelajaran *discovery learning*. Adapun langkah-langkah kegiatan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *discovery learning* siklus II adalah pemberian rangsang (guru memberikan penjelasan mengenai tujuan pembelajaran dan pemberian rangsang berupa teks pada power point) yang berisi bacaan serta audio suau penjelasan materi (*anchor*), identifikasi masalah (guru memfasilitasi masalah yang ada pada materi), pengumpulan data (siswa mengumpulkan data melalui tayangan power point), pengolahan data (siswa dibagi berkelompok untuk menyelesaikan masalah yang telah diberikan), pembuktian (siswa menyajikan hasil diskusinya dalam penyelesaian masalah), dan penarikan kesimpulan (siswa dan guru menarik kesimpulan yang dapat diterapkan pada masalah).

Tabel Nilai Belajar Siswa pada Observasi Awal Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Keterangan	Jumlah Siswa	Presentase
Tuntas	21	88%
Tidak Tuntas	3	12%
Jumlah	24	100%

Tabel Nilai Belajar Siswa pada Observasi Awal Mata Pelajaran Matematika

Keterangan	Jumlah Siswa	Presentase
Tuntas	21	88%
Tidak Tuntas	3	12%
Jumlah	24	100%

Dari tabel observasi awal di atas tampak bahwa presentase keberhasilan siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia 88% dan Matematika 83%. Nilai ini menunjukkan bahwa nilai ketuntasan sudah diperoleh oleh siswa kelas IIIA SD Nation Star Academy.

Pada siklus II, keaktifan siswa dalam belajar dan berinteraksi dengan teman saat berdiskusi dapat diamati melalui 4 indikator, yaitu minat, perhatian, partisipasi dan presentasi.

Indikator Keaktifan dan Interaksi saat Pembelajaran

Keterangan	Jumlah	SMI	Presentase
Minat	72	96	75%
Perhatian	72	96	75%
Partisipasi	72	96	75%
Presentasi	72	96	75%

Tabel di atas menunjukkan keaktifan dan interaksi saat pembelajaran siswa kelas IIIA SD Nation Star Academy sudah mengalami kenaikan dan sudah mencapai nilai ketuntasan.

Pembahasan

Dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Discovery Learning* dapat meningkatkan hasil belajar, keaktifan dan interaksi siswa dalam pembelajaran pada kelas IIIA SD Nation Star Academy. Adapun peningkatan kemampuan belajar siswa berdasarkan observasi awal, siklus I dan siklus II sebagai berikut:

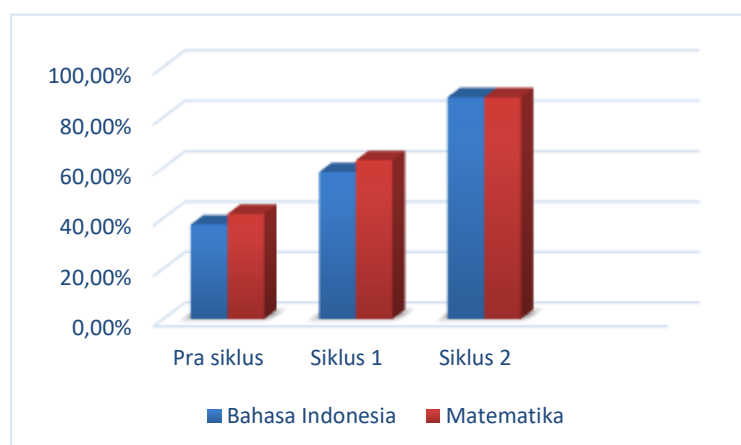


Diagram Batang Perbedaan hasil nilai pada pra siklus, siklus 1 dan siklus 2

Selain itu, keaktifan dan interaksi siswa saat pembelajaran juga dapat diamati melalui diagram batang berikut:

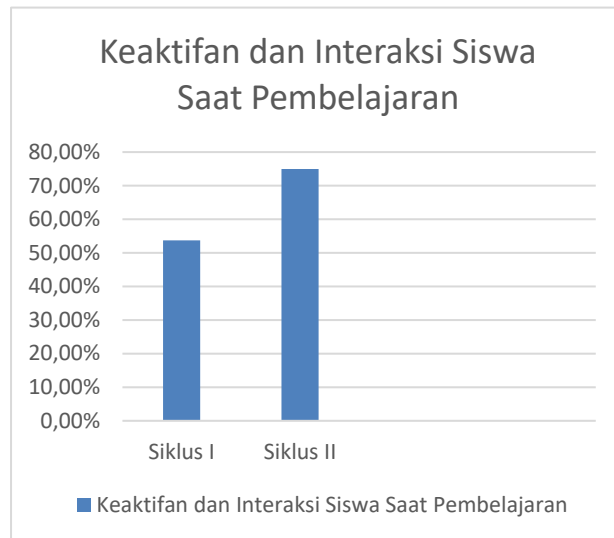


Diagram Batang Keaktifan dan Interaksi Siswa Saat Pembelajaran

5. KESIMPULAN

Penelitian Tindakan Kelas di SD *Nation Star Academy* Surabaya telah dilaksanakan sebanyak 2 siklus. Penjelasan bahasan Tema 3 Perubahan di Alam Subtema 3 Perubahan Musim dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa di kelas IIIA. Berdasarkan penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Pada siklus I, persentase hasil belajar siswa dalam muatan pelajaran Bahasa Indonesia yang mencapai KKM meningkat dari yang semula 37,5% menjadi 58%. Sedangkan, persentase hasil belajar siswa dalam muatan pelajaran Matematika yang mencapai KKM meningkat dari yang semula 41,7% menjadi 63%. Persentase keaktifan dan interaksi siswa diperoleh 53,75%.
2. Pada siklus II, persentase hasil belajar siswa dalam muatan pelajaran Bahasa Indonesia yang mencapai KKM meningkat dari yang semula 58% menjadi 88%. Sedangkan, persentase hasil belajar siswa dalam muatan pelajaran Matematika yang mencapai KKM meningkat dari yang semula 63% menjadi 88%. Persentase keaktifan dan interaksi siswa diperoleh 75%.

6. SARAN

Berdasarkan pengalaman penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan:

1. Pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* mampu meningkatkan hasil prestasi siswa, keaktifan dan interaksi siswa dalam pembelajaran.

2. Memberi dukungan dan motivasi kepada siswa, agar tetap semangat dalam belajar walaupun secara daring/*online*.
3. Memberikan motivasi dan penguatan kepada siswa agar siswa berani berbicara di forum.
4. Sebaiknya persiapan untuk penelitian tindakan kelas dapat disiapkan sebaik-baiknya agar hasil yang didapat akurat dan maksimal.
5. Pembelajaran menggunakan model *Discovery Learning* membutuhkan banyak waktu untuk siswa berdiskusi sehingga diperlukan pengaturan waktu yang tepat dalam pembelajaran.
6. Dokumentasi sangatlah penting sebagai bukti penelitian, sehingga dapat dipersiapkan dengan baik.

7. REFERENSI

- Aisyah. Model Pengajaran Langsung (Skripsi Mahasiswa, tidak dipublikasikan). Universitas Sriwijaya. (didownload dari <http://aisyahyazid.blogspot.com/2012/01/model-pengajaran-langsung.html>)
- Anas Sudjana. 1989. Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar. Bandung : Sinar Baru
- Astari, Runi. 2011. Penerapan Model Pengajaran Langsung Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Prestasi Belajar Siswa pada Subpokok Bahasan Difraksi Cahaya Di Kelas XII IPA 2 SMA YPPI I Surabaya (Skripsi Mahasiswa, tidak dipublikasikan). Surabaya: Universitas Katolik Widya Mandala.
- Arcana, I Nyoman. 2010. Bahan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Bagian I. Surabaya: Universitas Katolik Widya Mandala.
- Ibrahim M, 2000. Pembelajaran Kooperatif. Surabaya: Universitas Surabaya.