

Penerapan Model *Discovery Learning* berbantuan Media Pembelajaran Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika kelas 3

Johan Tri Prakoso¹

Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Jl. Supriadi No. 48 Malang, Jawa Timur, 65148, Indonesia
johanjaheprakoso@gmail.com

Abstract

Models and media also play a role in improving learning outcomes. The purpose of this research is to improve student learning outcomes through the application of learning with the Discovery learning model assisted by audio-visual media in the form of learning videos. The Discovery learning model is learning that provides direct experience to students through practice or experiments. This type of research is Classroom Action Research (PTK) with the model from Kemmis and Mc.Taggart where each cycle consists of (1) planning, (2) implementation, (3) observation, and (4) reflection. The research subjects were class III students at SDN Tanjung, with a total of 24 people. Data collection techniques were carried out by interviews, observations and tests through LKPD, while data analysis techniques used an interactive model consisting of data reduction, data presentation, and verification (drawing conclusions). The research results obtained, the learning outcomes of students in class III theme 7 sub-theme 2 in learning increased by using the Discovery Learning model using audio-visual media as seen from the percentage of student learning outcomes, namely: The percentage of completeness of student learning outcomes in the initial test was 25%, cycle I increased to 62, 5%, and experienced an increase in cycle II, namely 87,5%. It can be concluded that discovery learning and audiovisual media can increase the activity and learning outcomes of elementary school students.

Keywords: *Discovery Learning; Learning outcomes; Classroom Action Research (CAR)*

Abstrak

Model serta media pembelajaran turut berperan dalam meningkatkan hasil belajar. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan pembelajaran dengan model Discovery learning berbantuan media audio visual berupa video pembelajaran. Model Discovery learning adalah merupakan pembelajaran yang memberikan pengalaman langsung kepada siswa melalui praktek atau percobaan. Jenis penelitian ini yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model dari Kemmis dan Mc.Taggart yang setiap siklusnya terdiri dari (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi. Subjek penelitian yaitu siswa kelas III SDN Tanjung, dengan jumlah 24 orang. Teknik pengumpulan data dilaksanakan dengan wawancara, observasi dan tes melalui LKPD, sedangkan teknik analisis data menggunakan model interatif yang terdiri dari reduksi data, penyajian data, dan verivikasi (penarikan kesimpulan). Hasil penelitian diperoleh, hasil belajar siswa kelas III tema 7 subtema 2 pada pembelajaran meningkat dengan menggunakan model Discovery Learning menggunakan media audio visual terlihat dari prosentase hasil belajar siswa yaitu: Prosentase ketuntasan hasil belajar siswa pada tes awal 25%, siklus I meningkat menjadi 62,5%, dan mengalami peningkatan pada siklus II yaitu 87,5%. Dapat disimpulkan discovery learning dan media audiovisual dapat meningkatkan kekatifan dan hasil belajar siswa sekolah dasar.

Kata kunci: Discovery Learning; Hasil Belajar; Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

1. Pendahuluan

Belajar adalah aktivitas mental/ psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, keterampilan, dan sikap menurut Winkel (dalam Purwanto, 2008: 13). Namun hal tersebut bertolak belakang dengan kenyataan di sekolah. Berdasarkan observasi peneliti dalam pembelajaran yang sekarang ini dilakukan oleh guru kelas III SDN Tanjung Kabupaten Kediri, menggunakan metode ceramah dan model pembelajaran langsung. Menurut Sanjaya (2006:147) metode ceramah dapat diartikan sebagai cara menyajikan pelajaran melalui penuturan secara lisan atau penjelasan langsung kepada sekelompok siswa dan model pembelajaran langsung merupakan pembelajaran yang banyak diarahkan oleh guru (Ngalimun, 2012: 10).

Menurut Direktorat PLP (dalam Amri, 2013:2) pembelajaran di tingkat sekolah dasar text book oriented dan kurang terkait dengan kehidupan sehari-hari siswa. Dengan menggunakan metode ceramah dan model pembelajaran langsung maka pembelajaran konsep yang diterima siswa cenderung abstrak, sehingga konsep-konsep akademik kurang bisa atau sulit dipahami. Sementara itu kebanyakan guru dalam mengajar masih kurang memperhatikan kemampuan berpikir siswa, atau dengan kata lain tidak melakukan pengajaran bermakna, metode yang digunakan kurang bervariasi, dan sebagai akibat motivasi belajar siswa menjadi sulit ditumbuhkan dan pola belajar cenderung menghafal dan mekanistik. Hal tersebut mengakibatkan hasil belajar siswa rendah. Begitu juga seperti data yang diperoleh peneliti pada mata pelajaran Matematika Tema 7 (perkembangan teknologi) Subtema 2 (perkembangan teknologi produksi sandang) siswa kelas III Tahun Ajaran 2022/2023. Pada pembelajaran tematik kelas III Sekolah Dasar terdapat Tema 7 perkembangan teknologi Subtema 2 perkembangan teknologi produksi sandang terdapat tiga kompetensi dasar yaitu Bahasa Indonesia, SBdP, dan Matematika. Dari hasil observasi terdapat kendala pada kompetensi dasar matematika KD 3.9 Menjelaskan simetri lipat dan simetri putar pada bangun datar. Hal ini dibuktikan berdasarkan data yang diperoleh dari guru kelas III SDN Tanjung, dari 24 siswa hanya 6 siswa mampu menyebutkan simetri lipat dan simetri putar atau sebesar 25% yang mencapai nilai di atas KKM sebesar 75. Hal tersebut disebabkan oleh ketidaktepatan guru dalam memilih model pembelajaran dan media yang sesuai dengan karakter dan gaya belajar anak.

Berdasarkan kenyataan diatas, permasalahan tersebut perlu dilakukan perbaikan dan dilakukan penelitian. Atas masalah yang ditemui tersebut guru melakukan penelitian tindakan kelas dengan menerapkan model discovery learning berbantuan media audio visual untuk meningkatkan hasil belajar Matematika pada siswa kelas III SDN Tanjung.

Belajar menurut paham konstruktivisme adalah bagaimana siswa mengkonstruksikan suatu konsep berdasarkan pengetahuan yang dimiliki sebelumnya dan peran guru hanya sebagai fasilitator untuk membantu siswa dalam menciptakan iklim belajar yang kondusif (Heruman, 2012). Oleh karena itu, guru perlu merancang pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa terhadap suatu materi. Salah satu pembelajaran yang mementingkan adanya perolehan konsep adalah model *Discovery Learning*.

Menurut (Nindya, 2018) discovery learning adalah model pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. *Discovery Learning* merupakan pembelajaran yang memberikan pengalaman langsung kepada siswa melalui praktek atau percobaan sehingga siswa akan menemukan sendiri informasi yang sedang diajarkan dan dapat menarik

suatu kesimpulan dari informasi tersebut. Sehingga pemahaman suatu konsep informasi akan bertahan lama dikarenakan siswa menemukan sendiri informasi tersebut.

Pemilihan media yang tepat akan mempermudah guru dalam menyampaikan materi dan mempermudah siswa dalam menerima materi. Sejalan dengan penelitian (Wahyuningtyas & Sulasmono, 2020) guru yang menggunakan media saat pembelajaran dapat mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran sehingga memperoleh hasil belajar yang memuaskan. Media pembelajaran menurut (Mawardi, 2014) menyatakan bahwa hakikatnya sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana untuk menyalurkan pesan dan informasi materi pembelajaran sehingga dalam diri siswa terjadi proses belajar dalam rangka mencapai tujuan. Menurut (Hamdani, 2011) media audio visual merupakan kombinasi audio dan visual atau bisa disebut pandang dengar. Audio visual akan menjadikan penyajian bahan ajar kepada siswa semakin lengkap dan optimal. Media audio visual dalam hal ini adalah melalui video pembelajaran. Penggunaan media video pembelajaran diharapkan dapat menunjang pembelajaran agar lebih efektif. Pembelajaran muatan pelajaran Matematika kelas III materi tentang simetri lipat dan simetri putar pada bangun datar lebih diarahkan menggunakan media audio visual yang mendorong siswa belajar aktif, baik secara fisik, sosial, maupun psikis.

Berdasarkan uraian di atas, penulis penelitian sebelumnya terkait pembelajaran yang dituliskan oleh (Dewi, 2020) dan (Yunitasari & Hanifah, 2020) dimana guru memang harus mencari cara baik berupa model maupun media yang bisa digunakan agar siswa dapat tetap melaksanakan pembelajaran. Maka penulis mengadakan penelitian Tindakan kelas dengan judul penerapan model *discovery learning* berbantuan media audio visual dapat meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa kelas III SDN Tanjung Kabupaten Kediri. Terdapat penelitian yang dilakukan oleh (Nindya, 2018) yaitu *discovery learning* dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar matematika. Adapun berbeda pada penelitian ini yaitu meningkatkan hasil belajar Matematika dengan menerapkan model *discovery learning* berbantuan media audio visual. Penulis berharap dengan menerapkan model ini dan siswa dapat termotivasi mengikuti pelajaran yang nantinya akan berimbas pada hasil belajar siswa sekolah dasar.

2. Metode

Berisi jenis penelitian, waktu dan tempat penelitian, target/sasaran, subjek penelitian, prosedur, instrumen dan teknik analisis data serta hal-hal lain yang berkaitan dengan cara penelitiannya yang dapat ditulis dalam sub-subbab, dengan sub-subheading.

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan Model Kemmis & Mc Taggart. Berdasarkan Model Kemmis & Taggart, penelitian ini terdiri dari siklus-siklus dan setiap siklus dirancang dalam tiga tahapan: 1) perencanaan tindakan; 2) pelaksanaan tindakan dan observasi; dan 3) Refleksi (Kemmis, S. dan McTaggart, 1988; Cresswell, 2012)

Subjek Penelitian ini adalah siswa SDN Tanjung Kelas III Tahun Pelajaran 2022-2023 yang berlokasi di desa Tanjung, Kecamatan Pagu, Kabupaten Kediri. Jumlah siswa yang menjadi subjek penelitian berjumlah 24 orang terdiri dari 13 laki-laki dan 11 orang perempuan. Adapun mata pelajaran yang diteliti adalah pelajaran Matematika dengan kompetensi dasar menjelaskan simetri lipat dan simetri putar pada bangun datar menggunakan benda konkret yang ada dalam Tema 7 Perkembangan Teknologi. Setiap siklus terdiri dari 2 kali pertemuan dengan alokasi waktu 2 kali 35 menit. Waktu Penelitian adalah 3

Mei sampai dengan 17 Mei 2023. Prosedur pengumpulan data dilakukan dengan wawancara, lembar observasi dan test. Wawancara diberikan kepada guru kelas untuk mengumpulkan informasi tentang permasalahan pembelajaran di kelas (tahap perencanaan). Instrumen tes digunakan untuk mengukur hasil belajar kognitif mahasiswa setelah penerapan model Discovery learning pada setiap siklus (tahapan pelaksanaan tindakan). Instrumen lembar observasi digunakan untuk melihat keterlaksanaan model pembelajaran di kelas dan aktivitas belajar siswa. Data hasil belajar dihitung dengan menggunakan nilai rata-rata dan rumus kriteria ketuntasan belajar secara klasikal (Mulyasa, 2010)

$$X = \frac{NS}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

X = Ketuntasan belajar klasikal

NS = Jumlah siswa yang mendapat nilai ≥ 75

N = Jumlah total siswa

Analisis data dilakukan dengan menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Penelitian tindakan kelas ini dikatakan berhasil jika: 1) nilai individu siswa ≥ 75 ; 2) siswa yang mendapat nilai ≥ 75 adalah 85% dari jumlah mahasiswa yang ada di dalam kelas (Mulyasa, 2010).

3. Hasil dan Pembahasan

Peneliti menerapkan model pembelajaran discovery dengan menggunakan sebuah media video yang membantu siswa dalam menemukan sebuah konsep. Tahap-tahap pembelajaran Discovery Learning yaitu 1) menjelaskan tujuan/mempersiapkan siswa, 2) orientasi siswa pada masalah, 3) merumuskan hipotesis, 4) melakukan kegiatan penemuan, 5) mempresentasikan hasil kegiatan penemuan, 6) mengevaluasi kegiatan penemuan.

Pelaksanaan tindakan pada penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus. Siklus pertama dilaksanakan dalam 2 pertemuan, dan siklus ke dua dilaksanakan dalam 2 pertemuan. Hasil penelitian dari pra siklus ke siklus I mengalami peningkatan. Pada siklus I, siswa belum terbiasa belajar dengan model pembelajaran discovery learning. Pada siklus II peneliti melakukan perbaikan terhadap permasalahan yang timbul pada siklus 1 sehingga hasil belajar siswa dalam mata pelajaran matematika semakin meningkat.

Hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran yang dinyatakan dalam skor hasil tes. Untuk mengetahui hasil belajar pada penelitian menggunakan tes. Tes dilakukan disetiap akhir siklus. Nilai rata-rata tes hasil belajar siswa dan persentase siswa yang memenuhi KKM dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Nilai Rata-rata dan presentase ketuntasan belajar siswa

No	Pelaksanaan	Nilai rata-rata siswa	Presentase
1	Pra siklus	50,38	25%
2	Siklus I	66,92	62,5%
3	Siklus II	88,46	87,5%

Berdasarkan tabel 1 dapat diketahui bahwa hasil belajar matematika siswa kelas III SDN Tanjung mengalami peningkatan dari pra siklus, siklus I, dan siklus II. Nilai rata-rata siswa pra siklus sebesar 50,38 meningkat menjadi 66,92 pada siklus I. Pada siklus II, nilai rata-rata siswa meningkat 88,46. Persentase siswa yang memenuhi KKM pada pra siklus sebesar 25% atau 6 dari 24 siswa. Pada siklus I, persentase siswa yang memenuhi KKM sebesar 62,5% atau 15 dari 24 siswa. Pada siklus II, persentase siswa yang memenuhi KKM kembali meningkat menjadi 87,5% atau 21 dari 24 siswa. Terdapat 3 siswa yang nilainya belum memenuhi KKM hal tersebut dipengaruhi oleh faktor kecerdasan dan sikap siswa dalam mengikuti proses pembelajaran melalui model pembelajaran discovery. Namun, peningkatan hasil belajar siswa telah mencapai indikator keberhasilan, yaitu minimal 70% siswa telah mencapai KKM (≥ 75) dan adanya peningkatan nilai rata-rata tes siswa dari siklus ke siklus berikutnya sebesar 10%. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian (Sispariyanto et al., 2019) dan (Nindya, 2018) bahwa discovery learning dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa sekolah dasar. Sejalan juga dengan penelitian (Syupriyanti1 et al., 2019) bahwa audio visual dapat meningkatkan hasil belajar siswa, dimana siswa juga bisa dapat lebih interaktif dalam pembelajaran.

4. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat dari rata-rata hasil belajar tiap siklus. Pada siklus I hasil belajar siswa sebesar 62,5%. Pada siklus II, hasil belajar siswa kembali meningkat menjadi 87,5%. Peningkatan rata-rata hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II adalah 25%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran discovery dapat meningkatkan keaktifan siswa kelas III SDN Tanjung dalam mata pelajaran Matematika.

Daftar Rujukan

- Amri, S. (2013). *Pengembangan dan Model Pembelajaran dalam Kurikulum 2013*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.
- Dewi, W. A. F. (2020). Dampak COVID-19 terhadap Implementasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 55–61. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.89>
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. CV. Pustaka Setia
- Heruman. 2012. *Model Pembelajaran Matematika*. Bandung: Remaja Rosda karya.
- Kemmis, S. dan McTaggart, R. (1988). *The Action Research Reader*. Melbourne: Deakin University Press.
- Mawardi, M. (2014). *Pemberlakuan Kurikulum Sd/Mi Tahun 2013 Dan Implikasinya Terhadap Upaya Memperbaiki Proses Pembelajaran Melalui Ptk. Scholaria : Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 4(3), 107. <https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2014.v4.i3.p107-121>
- Mulyasa, E. (2010). *Penelitian Tindakan Sekolah*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Ngalimun, 2012. *Strategi dan Model Pembelajaran*. Banjarmasin: Aswaja Pressindo.
- Nindya, E. (2018). *Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Discovery*. *Jurnal Pendidikan Ke SD-An*, 4(2).
- Purwanto. (2008). *Evaluasi Hasil Belajar*. Bandung: Pustaka Pelajar.
- Sanjaya, W. 2006. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

- Sispariyanto, E., Relmasira, S., & Hardini, A. (2019). *UPAYA MENINGKATKAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR IPA MELALUI MODEL DISCOVERY LEARNING DI KELAS IV SD*. Jurnal Cakrawala Pendas, 5. <https://doi.org/10.31949/jcp.v5i2.1333>
- Syupriyanti¹, L., Firman², & Neviyarni³. (2019). *PENGARUH MEDIA AUDIO VISUAL INTERAKTIF MENGGUNAKAN PENDEKATAN CTL DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK TERPADU TERHADAP HASIL BELAJAR DAN MOTIVASI SISWA DI SEKOLAH DASAR*. EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN, 1(3), 237–243.
- Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2020). *Pentingnya Media dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar*. Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan, 2(1), 23–27. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.77>