

Penerapan Model Discovery Learning Berbantuan Media Educaplay Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas III SDN Purwanto IV Malang

Wita Widiania

Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Indonesia
witawidiania11@gmail.com

Abstract: *This research aims to determine the improvement in learning outcomes of class III students. SDN Purwanto IV Malang through the application of the discovery learning model assisted by Educaplay media. This research uses a qualitative descriptive approach with a Classroom Action Research (PTK) design. The subjects of this research were all 19 class III students at SDN Purwanto IV Malang. The research was carried out over two cycles. Each cycle consists of planning, implementation, observation and reflection on follow-up plans. Data was collected using learning outcomes test assessments. The research results show a significant increase in learning outcomes in each cycle. In cycle I and cycle II, they succeeded in increasing the percentage of student completion in the pre-cycle from 42% to 52.6% and 78.9%. Thus, it can be concluded that the application of the discovery learning model assisted by Educaplay media in science learning can improve student learning outcomes.*

Keyword : Discovery Learning, Media Educaplay, Learning Outcomes, Classroom Action Research

Abstrak: *Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik kelas III. SDN Purwanto IV Malang melalui penerapan model pembelajaran discovery learning berbantuan media Educaplay. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas III SDN Purwanto IV Malang yang berjumlah 19 orang. Pelaksanaan penelitian dilaksanakan selama dua siklus. Setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi rencana tindak lanjut. Data dikumpulkan menggunakan asesmen tes hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar setiap siklusnya. Pada siklus I dan siklus II berhasil meningkatkan persentase ketuntasan peserta didik pada pra-siklus 42% menjadi 52,6% dan 78,9%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan model discovery learning berbantuan media Educaplay dalam pembelajaran IPA dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.*

Kata Kunci : Discovery Learning, Media Educaplay, Hasil Belajar, Penelitian Tindakan Kelas

Pendahuluan

Pendidikan saat ini menjadi kebutuhan penting bagi manusia untuk menciptakan generasi penerus bangsa yang unggul dan berkualitas dalam menghadapi persaingan globalisasi saat ini. Melalui pendidikan, sumber daya manusia dapat dibentuk dan dikembangkan untuk mampu menghadapi tantangan kehidupan yang semakin kompleks. Selain itu, pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk karakter bangsa. Pendidikan memiliki peranan dalam membentuk karakter bangsa yang sesuai dengan tujuan pendidikan nasional di dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 berbunyi Pendidikan Nasional bertujuan mengembangkan kemampuan dan membentuk karakter serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka

mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan potensi yang dimiliki oleh peserta didik (Dirgantoro et al.,2016). Oleh karena itu, penting bagi guru untuk memiliki kompetensi yang memadai dalam kegiatan belajar dan mengajar di kelas.

Salah satu aspek penting dalam pendidikan adalah materi Pendidikan Pancasila. Tingkat sekolah dasar menjadi bagian dalam mempersiapkan peserta didik untuk memahami fenomena alam, mendorong keterampilan berpikir kritis, dan mengembangkan kemampuan yang diperlukan di era modern (Siregar, et al., 2020). Salah satu permasalahan yang menjadi tantangan yang dihadapi peserta didik khususnya pada tingkat dasar adalah sulitnya memahami suatu materi pelajaran yang diajarkan terutama memahami konsep-konsep yang abstrak dan kompleks. Salah satu upaya untuk meningkatkan penguasaan materi pada peserta didik harus terus dilakukan oleh sekolah dan guru, antara lain dengan mengembangkan dan menerapkan berbagai model dan pendekatan pembelajaran secara inovatif dan kreatif.

(Luh & Ekayani 2021) memaparkan bahwasannya model pembelajaran merupakan sebuah alat bantu proses belajar mengajar serta segala sesuatu yang berfungsi sebagai perangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan maupun keterampilan peserta didik dengan upaya mampu mendorong terjadinya proses pembelajaran. Model Discovery Learning merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang menekankan pada keterlibatan aktif peserta didik dalam menemukan suatu konsep dan pengetahuan secara mandiri. Menurut Kemendikbud (2013) dalam (Khasinah, 2021), telah menetapkan enam tahapan dalam pembelajaran Discovery learning adalah (1) Stimulation atau pemberian rangsangan, (2) Problem statement atau identifikasi masalah (3) Data collection atau pengumpulan data dan informasi (4). Data processing atau pengolahan data (5) Verification atau analisis dan interpretasi data atau disebut juga pembuktian, (6) Generalization atau penarikan kesimpulan.

Model Discovery Learning bertujuan untuk membangun pemahaman yang lebih mendalam dan bermakna melalui proses eksplorasi dan penemuan(Cahyaningsih & Assidik., 2021). Dalam konteks pembelajaran Pendidikan Pancasila, Discovery Learning dapat membantu peserta didik untuk memahami konsep-konsep dengan lebih baik melalui pengalaman langsung. Akan Tetapi, tantangan dalam penerapan model Discovery Learning yaitu bagaimana membuat proses pembelajaran tersebut menjadi lebih menarik dan interaktif. Media pembelajaran yang inovatif dapat membantu memfasilitasi peserta didik baik dari proses penemuan dan eksplorasi maupun memperkuat apa yang telah dipelajari dalam Discovery Learning.

Media pembelajaran merupakan faktor yang dapat memotivasi peserta didik dalam pelaksanaan pembelajaran di dalam kelas serta mampu mendorong peserta didik untuk mencapai hasil belajar yang maksimal. Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan oleh guru dan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar sehingga terbentuk interaksi sosial yang dapat menumbuhkan rasa keingintahuan peserta didik

untuk semakin meningkatkan prestasi belajar (Pratiwi & Meilani, 2018). Melalui media pembelajaran, penanaman konsep, dan prinsip, akan lebih efektif diterima peserta didik (Widayanti & Sarwanto, 2019). Media pembelajaran yang didesain atau dirancang dengan menarik dapat membangkitkan minat belajar dan keinginan peserta didik dalam mempelajari suatu materi yang diajarkan. Media pembelajaran memiliki beberapa jenis yaitu media cetak, media pameran, media audio, media visual, media video, multimedia, media online dan perangkat komputer.

Salah satu media yang dapat digunakan adalah Educaplay. Educaplay adalah sebuah media platform online yang menawarkan game edukasi interaktif untuk guru dan peserta didik dalam memperkuat apa yang telah dipelajari dengan cara menyediakan berbagai macam tools atau perangkat untuk pengajar dalam membuat game edukasi yang menarik dan bisa digunakan dalam membantu peserta didik untuk belajar. Beberapa contoh game edukasi yang bisa dimanfaatkan di Educaplay antara lain kuis, teka-teki silang, game katak melompat, menjawab pertanyaan dengan media gambar, dan masih banyak lagi (Batitusta & Hardinata, 2024). Cara kerjanya memberikan kuis berupa pertanyaan-pertanyaan dengan dibuat oleh guru pada EducaPlay dan dikerjakan oleh peserta didik dengan cara memasukkan kode join. Penggunaan media pembelajaran yang dapat diakses melalui telepon seluler peserta didik, merupakan pemanfaatan teknologi secara positif dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran.

Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yaitu “hasil” dan “belajar”. Pengertian hasil mengacu pada perolehan sebagai akibat dari suatu kegiatan atau proses yang mengarah pada perubahan masukan fungsional. Sementara belajar dilakukan untuk mengusahakan perubahan perilaku pada siswa yang belajar. Menurut Bloom hasil belajar dapat dilihat dari perubahan perilaku yang mencakup tiga ranah yakni ranah afektif, kognitif dan psikomotorik. Perubahan yang diperoleh tergantung pada apa yang telah dipelajari. Pada umumnya keberhasilan seseorang dalam proses belajar mengajar diukur dengan tes belajar yang diberikan pada akhir semester. Hasil belajar sering dijadikan ukuran kemampuan seseorang dalam menguasai materi yang diajarkan.

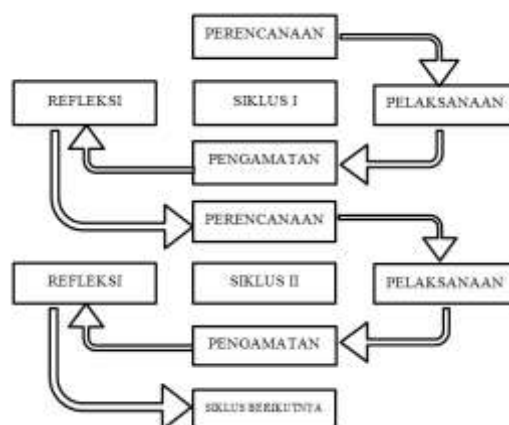
Berdasarkan observasi yang telah dilaksanakan oleh peneliti di SDN Purwantoro IV Malang, khususnya di kelas III, proses pembelajaran yang dilakukan hanya ada komunikasi satu arah antara guru dan peserta didik, penggunaan teknologi media yang masih kurang sehingga berimbas kurangnya partisipasi dan pemahaman peserta didik terhadap mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang menyebabkan rendahnya hasil belajar peserta didik. Permasalahan di atas menyebabkan tujuan pembelajaran kurang tercapai, sehingga sering terjadi pengulangan materi. Data observasi awal yang dilakukan dengan melaksanakan asesmen diagnostik kognitif menunjukkan tingkat pemahaman peserta didik terhadap mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi aku anak Indonesia masih banyak yang belum dapat mencapai KKM = 75. Terlihat bahwa

nilai rata-rata dan persentase ketuntasan peserta didik kelas III, SDN Purwantoro IV Malang masih menunjukkan rendahnya hasil belajar peserta didik. Dari total 19 peserta didik, hanya 8 peserta didik atau (42%) yang mampu mencapai ketuntasan, sementara 11 peserta didik (58%) tidak mampu mencapai ketuntasan yang ingin dicapai yaitu 75 %. Berdasarkan uraian di atas, maka dilakukan penelitian dengan judul “Penerapan Model Discovery Learning Berbantuan Media Educaplay Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas III SDN Purwantoro IV Malang (Studi pada materi pokok aku anak Indonesia)”.

Metode

Metode pada penelitian ini, peneliti akan menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila kelas III SDN Purwantoro IV Malang, yang berjumlah 19 siswa yang terdiri dari 12 siswa perempuan, dan 7 siswa laki-laki. Model Discovery Learning berbantuan media Educaplay dijadikan sebagai variabel bebas, sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar peserta didik kelas III SDN Purwantoro IV. Penelitian dilakukan menggunakan desain penelitian Kurt Lewin, yang terdiri dari empat tahapan dasar yang saling terkait dan berkesinambungan yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan (acting), pengamatan (observing), dan refleksi (reflecting) dilakukan selama dua siklus dalam satu ruang kelas. Gambar desain penelitian Kurt Lewin adalah sebagai berikut :

Gambar 1. Desain Alur Pelaksanaan PTK Model Kurt Lewin



Penelitian ini terdiri dari beberapa siklus yaitu pra siklus (asesmen diagnostik kognitif), siklus I dan siklus II. Setiap siklusnya terdiri dari 4 tahap diantaranya tahap perencanaan, pelaksanaan, refleksi, dan tindak lanjut. Tahap pertama yang dilakukan adalah tahap perencanaan dilakukan dengan menyusun perangkat ajar dan media pembelajaran berupa Educaplay yang akan diterapkan dalam pembelajaran kemudian tahap kedua pelaksanaan pembelajaran dilakukan dengan melaksanakan kegiatan

pembelajaran di kelas, tahap refleksi dilakukan dengan cara mengumpulkan dan menganalisis data yang telah dilaksanakan di dalam kelas untuk kemudian ditarik kesimpulan dan evaluasi Tindakan yang telah dilakukan, pada tahap terakhir yaitu rencana tindak lanjut dilakukan dengan cara merencanakan Langkah-langkah tindak lanjut yang perlu diambil dalam proses pembelajaran selanjutnya berdasarkan hasil refleksi yang telah dilakukan.

Analisis data yang digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik kelas III SDN Purwantoro IV Malang melalui penerapan model pembelajaran Discovery learning berbantuan media Educaplay, data hasil belajar peserta didik setelah diberikan tindakan dianalisis dengan analisis deskriptif kualitatif yang berfokus pada nilai rata-rata dan persentase ketuntasan.

Persentase ketuntasan menggunakan rumus :

$$\% Kt = \frac{\sum Tp}{n} \times 100 \%$$

Keterangan :

% Kt : %Ketuntasan

$\sum Tp$: Jumlah tuntas perorangan

n : Jumlah peserta didik

Hasil dan Pembahasan

1. Hasil

Pengambilan data hasil penelitian tindakan kelas dimulai dengan melaksanakan observasi awal dengan melakukan asesmen diagnostik kognitif untuk mengumpulkan data mengenai kondisi awal hasil belajar peserta didik. Pelaksanaan observasi di laksanakan di kelas III SDN Purwantoro IV Malang pada Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2024/2025. Data penelitian ini diperoleh melalui observasi dan tes yang terdiri dari 10 Soal Pilihan pada materi aku anak Indonesia yang akan dijadikan studi pada penelitian ini. Sebelum mendalami hasil nilai peserta didik pada setiap siklus, langkah pertama yang dilakukan adalah menganalisis nilai hasil belajar pra-siklus. Setelah tahap pra-siklus selesai, rekapitulasi hasilnya dicatat pada tabel di bawah ini :

Tabel 1. Rekapitulasi Data Hasil Penelitian (Pra Siklus)

| Kriteria | Hasil |
|-----------------|-------|
| Nilai Tertinggi | 80 |

| | |
|-------------------------|-----|
| Nilai Terendah | 20 |
| Tuntas | 8 |
| Tidak Tuntas | 11 |
| Persentase Ketuntasan | 42% |
| Persentase Tidak Tuntas | 58% |

(Sumber : Hasil analisis data)

Berdasarkan data yang diperoleh pada Tabel 1 terlihat bahwa nilai rata-rata dan persentase ketuntasan peserta didik kelas III SDN Purwantoro IV Malang masih menunjukkan rendahnya hasil belajar peserta didik. Dari total 19 peserta didik, hanya 8 peserta didik atau (42%) yang mampu mencapai ketuntasan, sementara 11 peserta didik (58%) tidak mampu mencapai ketuntasan yang ingin dicapai yaitu 75 %.

Setelah melaksanakan pra-siklus tahap selanjutnya adalah melakukan tindakan kelas pada siklus I. Pada tahapan pemberian perlakuan siklus I dengan menerapkan Model Discovery Learning Berbantuan Media Educaplay, peneliti juga melakukan pengambilan data hasil belajar peserta didik yang dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 2. Rekapitulasi Data Hasil Penelitian (Siklus I)

| Kriteria | Hasil |
|-------------------------|-------|
| Nilai Tertinggi | 90 |
| Nilai Terendah | 40 |
| Tuntas | 10 |
| Tidak Tuntas | 9 |
| Persentase Ketuntasan | 52,6% |
| Persentase Tidak Tuntas | 47,4% |

(Sumber : Hasil analisis data)

Berdasarkan data pada Tabel 2 diketahui nilai rata-rata dan persentase ketuntasan hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas III SDN Purwantoro IV Malang mengalami peningkatan secara signifikan dari sebelum perlakuan memiliki persentase ketuntasan sebesar 42 % kemudian setelah perlakuan pada siklus I menggunakan dengan model discovery learning berbantuan media Educaplay mengalami peningkatan hasil belajar dari total peserta didik berjumlah 19 terdapat sebanyak 10 peserta didik atau (52,6 %) yang mencapai ketuntasan, dan masih terdapat 9 peserta didik (47,4 %) yang belum mencapai ketuntasan.

Berdasarkan data yang diperoleh pada siklus I, menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik setelah perlakuan menggunakan dengan model discovery learning berbantuan media Educaplay, namun demikian, hasil yang diperoleh perlu ditingkatkan kembali agar mencapai persentase ketuntasan dengan nilai 75%. Sehingga, penelitian dilanjutkan ke siklus II setelah melakukan refleksi dan evaluasi. Pada tahapan pemberian perlakuan siklus II, peneliti kembali melakukan pengambilan data hasil belajar peserta didik yang dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 3. Rekapitulasi Data Hasil Penelitian (Siklus II)

| Kriteria | Hasil |
|-------------------------|-------|
| Nilai Tertinggi | 90 |
| Nilai Terendah | 50 |
| Tuntas | 15 |
| Tidak Tuntas | 4 |
| Persentase Ketuntasan | 78,9% |
| Persentase Tidak Tuntas | 21,1% |

(Sumber : Hasil analisis data)

Berdasarkan data pada Tabel 3 diketahui nilai rata-rata dan persentase ketuntasan hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas III SDN Purwantoro IV Malang mengalami peningkatan kembali dari siklus I. Hasil belajar peserta didik setelah menerapkan model discovery learning berbantuan media Educaplay kembali mengalami peningkatan hasil belajar pada siklus II dari total peserta didik berjumlah 19 terdapat sebanyak 15 peserta didik atau (78,9 %) yang mencapai ketuntasan, dan masih terdapat 4 peserta didik (21,1 %) yang belum mencapai ketuntasan.

Berdasarkan rekapitulasi data dari pra-siklus, siklus I dan siklus II yang telah dilakukan maka diperoleh hasil dari penelitian tindakan kelas menggunakan model discovery learning berbantuan media Educaplay di kelas III SDN Purwantoro IV Malang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila pada peserta didik setiap siklusnya. Data tersebut dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Penelitian Tindakan Kelas

| Kriteria | Jenis Tindakan | Keterangan |
|----------|----------------|------------|
|----------|----------------|------------|

| | Pra siklus | Siklus I | Siklus II | |
|-------------------------|------------|----------|-----------|-----------|
| Persentase ketuntasan | 42% | 52,6% | 78,9% | Meningkat |
| Persentase Tidak Tuntas | 58% | 47,4% | 21,1% | Menurun |

(Sumber : Hasil analisis data)

2. Pembahasan

Penelitian tindakan kelas (PTK) digunakan untuk mengidentifikasi dan mengatasi masalah dalam proses pembelajaran. Penelitian ini dilakukan melalui beberapa siklus dan tindakan yang melibatkan observasi, perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan di kelas III SDN Purwantoro IV Malang yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui penerapan model discovery learning berbantuan media Educaplay. Sebelum melaksanakan Penelitian tindakan kelas (PTK), peneliti terlebih dahulu melaksanakan observasi awal pada tahap pra siklus. Tahapan pra siklus dengan melaksanakan observasi awal melalui tes asesmen diagnostik kognitif kepada peserta didik. Guru melakukan pengambilan data hasil belajar peserta didik sebelum dilakukan tindakan kelas yang dijadikan sebagai data pra-siklus. Berdasarkan data yang diperoleh pada Tabel 1 terlihat bahwa nilai rata-rata dan persentase ketuntasan peserta didik kelas III SDN Purwantoro IV Malang masih menunjukkan rendahnya hasil belajar peserta didik. Dari total 19 peserta didik, hanya 8 peserta didik atau (42%) yang mampu mencapai ketuntasan, sementara 11 peserta didik (58%) tidak mampu mencapai ketuntasan.

Rendahnya hasil belajar peserta didik sering kali menjadi permasalahan dalam proses pembelajaran di kelas. Salah satu faktor utama masalah ini adalah metode pengajaran yang digunakan oleh guru. Berdasarkan observasi PPL I dan PPL II, terlihat bahwa banyak guru masih mengandalkan metode ceramah dalam mengajar dengan hanya menggunakan metode ceramah, guru tidak memfasilitasi potensi peserta didik yang dapat berdampak pada hasil belajar mereka. Model Discovery Learning salah satu pendekatan pembelajaran yang menekankan pada keterlibatan aktif peserta didik dalam menemukan konsep dan pengetahuan secara mandiri serta pemanfaatan media pembelajaran yang interaktif dapat menjadi solusi efektif untuk mengatasi keterbatasan metode ceramah. Salah satu media permainan edukatif yang dapat digunakan adalah Educaplay.

Siklus I mulai menerapkan model Discovery Learning berbantuan media educaplay dilaksanakan dengan beberapa tahapan kegiatan mulai perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi kegiatan. Tahapan perencanaan kegiatan yang akan dilakukan peneliti adalah mempersiapkan mulai dari perangkat ajar atau

Modul Ajar (LKPD, Bahan Ajar, Asesmen) untuk mendukung proses pembelajaran peserta didik serta menggunakan LCD proyektor untuk mempresentasikan materi powerpoint dan media permainan interaktif Educaplay). Tahap pelaksanaan, langkah-langkah kegiatan yang dilakukan, yaitu penerapan kegiatan sintaks pada modul ajar meliputi kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Kegiatan pendahuluan, pada kegiatan ini, guru membuka kegiatan pembelajaran dengan menyampaikan salam, membimbing doa, mengabsen peserta didik, menyiapkan peserta didik untuk mengikuti pembelajaran dengan memperhatikan kebersihan dan ketertiban peserta didik.

Pada kegiatan inti, peneliti memulai pembelajaran dengan menerapkan sintaks pada model Discovery learning dimulai dengan pemberian rangsangan dengan menampilkan foto atau video terkait permasalahan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, identifikasi masalah secara berkelompok peserta didik berdiskusi untuk mengidentifikasi masalah pada video atau gambar tersebut. Pengumpulan data secara berkelompok peserta didik mengumpulkan informasi dari berbagai sumber, sebagai guru menyiapkan bahan ajar baik dengan e-book dan video pembelajaran yang dapat diakses peserta didik untuk mendukung proses fasilitas peserta didik mencari informasi lebih mudah. Data processing atau pengolahan data peserta didik mulai mengisi LKPD terkait pertanyaan yang ditanyakan pada LKPD. Verification atau pembuktian, peserta didik secara berkelompok dapat mempresentasikan hasil temuan dan berdiskusi dengan kelompok lain serta guru dapat melaksanakan evaluasi pembelajaran untuk memperjelas konsep materi dengan berbantuan media Educaplay. Generalization atau penarikan kesimpulan, peserta didik menyampaikan kesimpulan dari materi yang dibahas berdasarkan hasil penguatan dari guru selama proses pembelajaran. Kegiatan penutup guru memberikan penguatan materi kepada peserta didik dan juga pemberian refleksi pada proses pembelajaran kepada peserta didik serta pada akhir siklus dilaksanakan post test.

Siklus ini, data hasil belajar peserta didik dikumpulkan dan direkapitulasi dalam Tabel 2. Terlihat bahwa nilai rata-rata dan persentase ketuntasan hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas III SDN Purwantoro IV Malang mengalami peningkatan secara signifikan dari sebelum perlakuan memiliki persentase ketuntasan sebesar 42% kemudian setelah perlakuan pada siklus I menggunakan dengan model discovery learning berbantuan media Educaplay mengalami peningkatan hasil belajar dari total peserta didik berjumlah 19 terdapat sebanyak 10 peserta didik atau (52,6 %) yang mencapai ketuntasan, dan masih terdapat 9 peserta didik (47, 4 %) yang belum mencapai ketuntasan.

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus II didasarkan pada hasil refleksi siklus I yang telah dilakukan. Perbaikan perencanaan pembelajaran dimulai dari mengoptimalkan kembali waktu pelaksanaan kegiatan proses pembelajaran terutama pada sintaks kegiatan inti serta melaksanakan bimbingan kepada setiap peserta didik

yang mengalami kendala dan juga kesulitan merumuskan masalah yang diperoleh selama proses pembelajaran dengan bimbingan yang optimal proses pembelajaran dapat berjalan lebih efektif, Berdasarkan data pada Tabel 3 diketahui nilai rata-rata dan persentase ketuntasan hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas SDN Purwantoro IV Malang mengalami peningkatan kembali dari siklus I. Hasil belajar peserta didik pada siklus II dari total peserta didik sebanyak 15 peserta didik atau (78,9 %) yang mencapai ketuntasan, dan masih terdapat 4 peserta didik (21,1 %) yang belum mencapai ketuntasan. Menurut (Muthmainnah et al., 2023). Discovery learning adalah model pembelajaran yang membuat peserta didik harus menyusun cara belajar untuk menemukan konsep secara utuh. Model ini mengembangkan cara belajar yang akan lama di ingatan. Peserta didik dituntut aktif untuk menyelidiki dan menemukan sendiri konsep tersebut sehingga dapat membuat kemampuan menalar peserta didik meningkat dan meningkatkan keberhasilan belajar peserta didik. Model discovery learning bisa dipakai pada proses pembelajaran karena bersifat interaktif, membantu pemahaman konsep, dan meningkatkan keaktifan. Pemahaman konsep dalam pembelajaran akan lebih mudah apabila dibantu dengan suatu media pembelajaran.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK), sesuai dengan data penelitian dan analisis yang telah dilakukan dapat disimpulkan penerapan model pembelajaran discovery learning berbantuan Educaplay yang dilaksanakan di kelas III SDN Purwantoro IV Malang mampu meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila melalui siklus I dan siklus II terdapat peningkatan persentase ketuntasan peserta didik pada pra-siklus 42% menjadi 52 % dan 78,9%.

Daftar Rujukan

- Batitusta, F. O., & Hardinata, V. (2024). Pengaruh Implementasi Media Permainan Edukasi Educaplay Berbasis Gadget terhadap Hasil Belajar Menulis Esai. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(3). 2685-2697. <http://Jiip.stkipyapisdmpu.ac.id>
- Bokingo, O., Haris Odja, A., & Budi Sartika, S. (2022). Pengaruh Model Discovery dengan Strategi Blended Learning Berbantuan Media Crossword Puzzle terhadap Pemahaman Konsep Fisika. *Science Education Journal (SEJ)*, 6(1), 35–53. <https://doi.org/10.21070/sej.v%vi%i.1620>
- Cahyaningsih, E., & Assidik, G. K. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Materi Teks Berita. *Jurnal Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, 3(1), 1–7. <https://doi.org/10.23917/bppp.v3i1.19385>
- Dirgantoro, A., (2016). Peran Pendidikan dalam Membentuk Karakter Bangsa Menghadapi Era Masyarakat Ekonomi ASEAN (MEA). *Jurnal Rontal Keilmuawan PPKN*, 2(1), 1-7

- Isriani Hardini dan Dewi Puspitasari. 2012. Strategi Pembelajaran Terpadu. Yogyakarta: FAMILIA
- Khasinah, S. (2021). Discovery Learning: Definisi, Sintaksis, Keunggulan dan Kelemahan. *Jurnal MUDARRISUNA: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, 11(3), 402-412. <https://doi.org/10.22373/jm.v11i3.5821>
- KizKapan, Oktay, and Oktay Bektas. 2017. "The Effect of Project Based Learning on Seventh Grade Students' Academic Achievement." *International Journal of Instruction*, 10(1): 37–54.
- Luh, N., & Ekayani, P. (2021). Pentingnya penggunaan media siswa. Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa, *March*, 1–16.
- Novitasari, D., & Kurniawati, R. (2023). Optimalisasi Pengalaman Belajar Siswa SD melalui Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web. *Jurnal Nusantara Educational Review*. 1(1), 43-55 <https://journal.unusida.ac.id/index.php/ner/>
- Pratiwi, I. T. M., & Meilani, R. I. (2018). Peran Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 3(2), 33. <https://doi.org/10.17509/jpm.v3i2.11762>
- Prof. Dr. A. Muri Yusuf, M.Pd, Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan, (Jakarta: Kencana, 2019). hal. 372
- Romdloni, Penelitian Tindakan Kelas, (Indramayu: Penerbit Adab, 2021), hal.175
- Safitri, W. C. D., & Mediatati, N. (2021). Penerapan Model Discovery Learning Dalam Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1321–1328. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.925>
- Sanjaya, Wina. 2014. Media Komunikasi Pembelajaran. Jakarta : Kencana.
- Setianingrum, S., & Sulistya Wardani, N. (2018). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Tematik Melalui Discovery Learning Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. *JPD: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(6), 1–11. <https://doi.org/10.21009/JPD.092.01>
- Sinar. 2018. Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar. Yogyakarta: Deepublish.
- Slameto. 2016. Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suharsimi Arikunto, Penelitian Tindakan Kelas, (Jakarta: Bumi Aksara, 2015), hal.27
- Trianto Ibnu Badar Al-Tabany, Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif dan Kontekstual: Konsep, Landasan, dan Implementasinya Pada Kurikulum 2013 (Kurikulum Tematik Integratif), (Jakarta: Kencana, 2014), 42.
- 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.