

## IMPLEMENTASI MODEL DISCOVERY LEARNING BERBANTUAN VIDEO DALAM UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SD NEGERI 1 SUGANANGAN

**Ading Muslihudin**

SDN 1 Suganangan Kuningan  
adingmuslihudin85@gmail.com

### ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa di kelas V SD Negeri 1 suganangan dibuktikan dengan kurangnya partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran dan hasil belajar peserta didik yang masih rendah khususnya pada mata pelajaran IPS. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui model Discovery Learning berbantu media video di kelas V SD Negeri 1 Suganangan. Jenis penelitian adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan selama 2 siklus, setiap siklus terdiri dari 2 pertemuan, yaitu terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, tindakan, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah semua peserta didik kelas V SD Negeri 1 suganangan yang berjumlah 27 peserta didik dari 13 laki-laki dan 14 perempuan. Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data menggunakan teknik tes dan non tes. Indikator dalam penelitian ini terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik sekurang-kurangnya 75% dari seluruh jumlah peserta didik mencapai KKM yaitu 70. Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui model pembelajaran Discovery Learning berbantu media video dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dibuktikan dengan hasil nilai rata-rata kelas pada siklus I yaitu 76,42 dengan presentase ketuntasan sebesar 61,5%, sedangkan nilai rata-rata kelas pada siklus II yaitu 74,36 dengan presentase ketuntasan sebesar 75,89%.

**Kata kunci** : Discovery Learning, Media Video, Prestasi Belajar.

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kebutuhan manusia yang sangat penting karena pendidikan mempunyai tugas untuk menyiapkan SDM bagi pembangunan bangsa dan negara. Pendidikan didalam kehidupan merupakan suatu hal yang sangat penting, karena pendidikan akan membawa seseorang kedalam suatu perubahan yang lebih baik dan akan menentukan kualitas hidup seseorang. Menurut Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 yang berbunyi sistem pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan susasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan sangat penting diberikan dalam usia dini, karena untuk membekali seseorang dimasa yang akan datang dan untuk membawa perubahan yang lebih baik didalam hidupnya .

Pendidikan dapat diberikan melalui sekolah, didalam sekolah seseorang akan mendapatkan ilmu yang belum mereka dapatkan sebelumnya. Sekolah disebut sebagai lembaga pendidikan formal yang disandangnya, di Indonesia dalam Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Bab 1, Pasal 1, Ayat 11, Pendidikan formal diartikan sebagai jalur pendidikan yang terstruktur dan berjenjang yang terdiri atas

pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi (Toenlio, 2016:12-13). Sekolah di Indonesia wajib mempunyai kurikulum sebagai pedoman atau acuan untuk memperlancar proses pembelajaran di dalam kelas.

Kurikulum yang digunakan di sekolah dijadikan sebagai acuan agar proses dan tujuan pembelajaran dapat dicapai. Kurikulum dalam istilah pendidikan sebagaimana yang dikutip oleh Roland C. Doll dalam Shobirin (2016:15) yaitu *The curriculum of a school is the formal and informal content and process by which learner gain knowledge and understanding, developing skills and change attitude appreciations and values under the auspice of that school.* (kurikulum sekolah adalah muatan dan proses, baik formal maupun informal yang ditujukan bagi pelajar untuk mendapatkan pengetahuan dan pemahaman, mengembangkan keahlian dan mengubah apresiasi sikap dan nilai dengan bantuan sekolah)." Di sekolah peserta didik akan mendapatkan pengetahuan dan dapat mengembangkan keahlian dan sikap peserta didik menjadi lebih baik dari sebelumnya.

Kurikulum yang digunakan di sekolah Indonesia sekarang yaitu kurikulum 2013. Kurikulum 2013 lebih menekankan kepada penggunaan pendekatan saintifik dalam pembelajaran yang menuntut peserta didik dapat melakukan aktivitas belajar yang menggunakan 5 M, di samping itu kurikulum 2013 lebih menyempurnakan perumusan kompetensi inti yang akan dituju dalam pembelajaran dalam satu

kesatuan yang terpadu secara lebih nyata (Syafril dan Zen, 2017:201). Proses pembelajaran di dalam kelas tentunya tidak selalu lancar, bahkan terdapat masalah-masalah yang sering terjadi sehingga tujuan dari proses pembelajaran tidak dapat dicapai dengan semestinya. Menurut Darmadi (2010: 190) berhasil atau tidaknya peserta didik belajar sebagian besar terletak pada usaha dan kegiatannya sendiri, di samping faktor kemauan, minat, ketekunan, tekad untuk sukses, dan cita-cita yang mendukung setiap usaha dan kegiatannya. Peserta didik akan berhasil jika berusaha semaksimal mungkin dengan cara belajar yang efisien sehingga mempertinggi hasil belajar yang efisien.

#### 1. Hasil belajar

Peserta didik selama belajar di sekolah akan menempuh ulangan- ulangan baik ulangan harian, ulangan tengah semester, ulangan akhir semester bahkan ujian nasional. Peserta didikan mendapatkan nilai dari ulangan- ulangan tersebut. Nilai yang diperoleh peserta didik menentukan berhasil atau tidaknya guru dalam mengajar. Nilai-nilai yang diperoleh oleh peserta didik merupakan hasil belajar.

Hasil belajar merupakan suatu masalah yang bersifat perennial dalam sejarah kehidupan manusia, karena sepanjang rentang kehidupannya manusia selalu mengejar prestasi menurut bidang dan kemampuan masing-masing (Arifin, 2011: 12). Prestasi seseorang bermacam-macam, tergantung pada kemampuan masing-masing individu tersebut.

Kegiatan dalam proses pembelajaran mempunyai tujuan agar peserta didik dapat memiliki prestasi yang baik. Menurut Thaib (2013: 387) mengatakan bahwa hasil belajar merupakan hasil usaha belajar yang dicapai seorang peserta didik berupa suatu kecakapan dari kegiatan belajar bidang akademik di sekolah pada jangka waktu tertentu yang dicatat pada setiap akhir semester di dalam bukti laporan yang disebut rapor.

Berdasarkan uraian di atas menunjukkan bahwa hasil belajar adalah hasil (nilai) yang didapatkan peserta didik. Hasil tersebut merupakan wujud dari penguasaan peserta didik terhadap materi yang diajarkan oleh guru, dan bukanlah sesuatu yang berdiri sendiri, tetapi merupakan hasil berbagai faktor yang melatarbelakanginya. Hasil belajar berasal dari suatu kegiatan belajar bidang akademik di sekolah yang dicatat pada akhir semester di dalam bukti laporan yang disebut rapor.

#### 2. Model Discovery Learning

##### a. Pengertian Model Discovery Learning

Discovery Learning merupakan salah satu dari berbagai macam model pembelajaran kurikulum 2013. Model Discovery Learning adalah suatu cara mengajar yang melibatkan peserta didik dalam proses kegiatan mental melalui tukar pendapat, dengan diskusi, seminar, membaca sendiri, dan mencoba sendiri, agar anak dapat mencoba sendiri (Roestiyah, 2012:20). Discovery Learning membuat peserta didik aktif dalam proses pembelajaran di kelas.

Discovery Learning menuntut peserta didik agar lebih mandiri dan aktif. Menurut Depdiknas dalam Astuti (2015: 14) Model Discovery Learning adalah teori belajar yang didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang terjadi bila pelajar tidak disajikan dengan pelajaran dalam bentuk finalnya, tetapi diharapkan mengorganisasi sendiri. aktif. Proses pembelajaran di dalam kelas mengharapkan peserta didik aktif, tidak hanya guru yang aktif mengajar di kelas.

Berdasarkan definisi diatas mengenai Model Pembelajaran Discovery Learning maka dapat disimpulkan bahwa Model Discovery Learning merupakan model pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara langsung, agar peserta didik dapat menemukan tujuan dari suatu pembelajaran dengan cara mengamati, memecahkan masalah, berdiskusi bersama peserta didik yang lain dan guru hanya membimbing dan memberikan intruksi.

#### b. Langkah-langkah Model Discovery Learning

Penerapan Model Discovery Learning terdiri dari 6 tahapan menurut Rumini (2016: 24) dalam proses pembelajaran yaitu :

##### 1) Stimulation (Pemberian Rangsangan)

Peserta didik dihadapkan dengan sesuatu yang menimbulkan kebingungan.

##### 2) Problem statement (Pernyataan atau Identifikasi masalah)

Setelah dilakukan stimulation, langkah selanjutnya

adalah guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin agenda-agenda masalah yang relevan dengan bahan pelajaran

##### 3) Data Collection (Pengumpulan data)

Guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengumpulkan informasi yang relevan untuk membuktikan hipotesis

##### 4) Data Processing (Pengolahan data)

Merupakan kegiatan mengolah data dan informasi yang telah diperoleh peserta didik baik melalui wawancara, observasi, dan sebagainya lalu ditafsirkan.

##### 5) Verification (Pembuktian)

Bertujuan agar proses belajar akan berjalan dengan baik dan kreatif jika guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menemukan suatu konsep, teori, aturan, atau pemahaman melalui contoh-contoh yang ia jumpai dalam kehidupannya.

##### 6) Generalization (Menarik Kesimpulan)

Proses menarik sebuah kesimpulan yang dapat disajikan prinsip umum dan berlaku untuk semua kejadian atau masalah yang sama, tentu saja memperhatikan hasil verifikasi.

#### c. Kelebihan dan Kelemahan model Discovery Learning

Model Discovey Learning memiliki kelebihan dan kekurangan. Astuti (2015: 14-15) mengatakan bahwa kelebihan Model Discovery Learning antara lain:

- 1) Membantu peserta didik untuk memperbaiki dan meningkatkan keterampilan-keterampilan dan proses-proses kognitif
- 2) Menimbulkan rasa senang pada peserta didik, karena tumbuhnya rasa menyelidiki dan berhasil
- 3) Menyebabkan peserta didik mengarahkan kegiatan belajarnya sendiri dengan melibatkan akalanya dan motivasi sendiri
- 4) Membantu peserta didik memperkuat konsep dirinya, karena memperoleh kepercayaan bekerja sama dengan yang lainnya.
- 5) Berpusat pada peserta didik dan guru berperan sama-sama aktif mengeluarkan gagasan-gagasan
- 6) Membantu peserta didik menghilangkan skeptisme (keragu-raguan) karena mengarah pada kebenaran yang final dan tertentu atau pasti.

Kekurangan model Discovery Learning antara lain:

- 1) Menimbulkan asumsi bahwa ada kesiapan untuk belajar
- 2) Bagi peserta didik yang kurang pandai, akan mengalami kesulitan abstrak atau berfikir atau mengungkapkan hubungan antara konsep-konsep, yang tertulis atau lisan, sehingga pada gilirannya akan menimbulkan frustrasi.
- 3) Model ini tidak efisien untuk mengajar jumlah peserta didik yang banyak, karena

membutuhkan waktu yang lama untuk membantu mereka menemukan teori atau pemecahan masalah lainnya.

- 4) Harapan-harapan yang terkandung dalam metode ini dapat buyar berhadapan dengan peserta didik dan guru yang terbiasa belajar dengan cara-cara yang lama
- 5) Pengajaran discovery lebih cocok untuk mengembangkan pemahaman, sedangkan mengembangkan aspek konsep keterampilan dan emosi secara keseluruhan kurang mendapat perhatian.

Solusi untuk mengatasi kekurangan dari model Discovery Learning yaitu dengan menerapkan model tersebut dengan baik. Dapat dilakukan dengan cara memberi motivasi agar peserta didik siap dalam mengikuti pembelajaran. Model ini dapat juga dibantu dengan media pembelajaran agar kekurangan yang ada dapat tertutupi.

### 3. Media Video

#### a. Pengertian Media

Pengertian media sangat bermacam-macam, tergantung pada penerapannya. Media secara umum berarti perantara, sedangkan media dalam aktivitas pembelajaran menurut Fatthurohman dan Sobry Sutikno (2010: 65) media dapat didefinisikan sebagai sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dan peserta didik.

Definisi media sangat banyak dan bermacam-macam dari berbagai ahli. Menurut Miarso dalam Rusman

(2017:214) mengatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali.

Dari pengertian media diatas dapat disimpulkan bahwa media adalah alat perantara untuk menyampaikan informasi. Sedangkan media pembelajaran yaitu sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik agar mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap melalui video yang berupa manusia, materi atau suatu kejadian.

b. Video

1) Pengertian video

Video dapat digunakan sebagai media pembelajaran, yang terdiri dari audio dan visual yang dapat menarik perhatian peserta didik. Video menurut Sadiman (2008: 74) yaitu media audio-visual yang berisi pesan yang disajikan bisa bersifat fakta (kejadian/peristiwa penting, berita) maupun fiktif (seperti misalnya cerita, bisa bersifat informatif, edukatif, maupun intruksional). Video dapat menggambarkan suatu kejadian atau peristiwa yang sudah terjadi.

Video merupakan gambar bergerak yang dapat memuat banyak informasi. Yunita (2017: 155) media video adalah seperangkat komponen yang mampu menampilkan gambar sekaligus suara dalam waktu yang

bersamaan. Video dapat menampilkan gambar sekaligus suara yang dapat menarik perhatian peserta didik sehingga peserta didik tidak akan merasa bosan.

Pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa video merupakan gambar yang bergerak disertai suara sehingga dapat dikatakan bahwa video merupakan audio visual yang dapat dijadikan sebagai alat untuk menyampaikan pesan-pesan atau materi pelajaran. Video biasanya bersifat fakta maupun bersifat fiktif, yang berisi unsur suara dan unsure gambar. Unsur suara misalnya narasi, dialog, musik dll, sedangkan unsure visual misalnya animasi, foto, dan sebagainya.

2) Video mempunyai kelebihan dan kekurangan diantara lain sebagai berikut :

a) Keuntungan Video menurut Arsyad (2007: 49-50)

(1) Video dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar dari peserta didik ketika mereka membaca, berdiskusi, berpraktik, dan lain-lain.

(2) Video dapat menggambarkan suatu proses secara tepat yang dapat disaksikan secara berulang-ulang jika dipandang perlu.

(3) Video dapat mendorong dan meningkatkan motivasi serta menanamkan sikap dan segi-segi afektif lainnya.

(4) Video yang mengandung nilai-nilai positif dapat mengundang pemikiran

dan pembahasan dalam kelompok peserta didik.

- (5) Video dapat ditunjukkan dalam kelompok besar atau kelompok kecil, kelompok yang heterogen maupun perorangan.

b) Kekurangan Video menurut Smaldino, dkk (2011: 412-413)

- (1) Kecepatan yang tetap, program ditayangkan dalam kecepatan tetap memungkinkan terdapat beberapa peserta didik yang tertinggal tayangan
- (2) Fenomena yang diam, video tidak cocok untuk kajian terperinci mengenai sebuah visual tunggal dilibatkan (peta, diagram, dan lain-lain)
- (3) Salah penafsiran, terkadang salah terjadi penafsiran cerita dari peserta didik
- (4) Pengajaran abstrak dan non visual, video itu kurang dalam menyajikan informasi abstrak dan non visual

Penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran selain memiliki keuntungan juga memiliki kekurangan dalam penggunaannya, karena video bukan merupakan sarana lisan yang hebat melainkan merupakan sarana audio visual juga membutuhkan kecocokan dalam materi yang akan diajarkan. Kekurangan dalam penggunaan video dapat diatasi dengan caraguru ikut serta menjelaskan ketika tayangan video diputar, guru hanya menjelaskan apabila ada sesuatu yang tidak dimengerti peserta didik.

## METODE PENELITIAN

Metode dalam penelitian Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang terdiri dari 2 siklus dengan masing-masing siklus terdiri dari 2 kali pertemuan dengan alokasi waktu 2 x 35 menit. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas V SD Negeri 1 suganangan, Kecamatan Somagede, Kabupaten Banyumas dengan jumlah 27 peserta didik. Peserta didik tersebut terdiri dari 13 peserta didik laki-laki dan 14 peserta didik perempuan.

Teknik pengumpulan data menggunakan teknik non tes, menurut Djamarah (2005: 258) digunakan untuk menilai aspek tingkah laku, seperti aspek sikap, minat, perhatian, karakteristik, dan lainnya yang mencakup afektif Teknik analisis data hasil belajar peserta didik

Rumus untuk mencari nilai hasil belajar peserta didik secara individu adalah sebagai berikut:

- a. Nilai Hasil belajar Peserta didik secara Individu menurut (Purwanto, 2010:112)

Rumus untuk mencari nilai hasil belajar peserta didik secara individu adalah sebagai berikut:

$$S = \frac{R}{N} \times 100$$

Keterangan:

S = Nilai yang dicari

R = jumlah skor dari item atau soal dijawab benar

N = skor maksimal dari tes

- b. Nilai Rata-Rata Kelas menurut (Sudjana, 2013: 109)

Nilai rata-rata kelas dapat dicari dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan:

$\bar{X}$  = Nilai rata-rata (mean)

$\Sigma x$  = Jumlah seluruh skor

N = Banyaknya subjek (peserta didik)

Ketuntasan Klasikal Belajar Peserta didik  
Mencari ketuntasan klasikal belajar peserta didik menurut Purwanto, 2010: 102 dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

$$NP = F/N \times 100$$

NP = Presentase ketuntasan belajar

F = Jumlah peserta didik yang tuntas belajar

N = Jumlah seluruh peserta didik

Kriteria

81-100% = baik sekali

61 – 80 % = baik

41 – 60 % = cukup

21 – 40 % = kurang

≤ 20 % = kurang sekali

## HASIL PENELITIAN

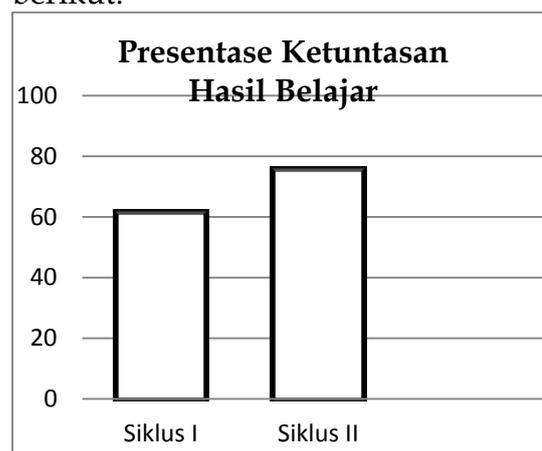
Penelitian yang dilakukan di kelas V SD Negeri 1 suganangan pada tema 9 Benda - Benda di Sekitar Kita, Sub Tema 2 pembelajaran 3

No	Keterangan	Siklus I		Siklus II	
		P1	P2	P1	P2
1	Jumlah Peserta Didik	27	27	27	27
2	KKM	70	70	70	70
3	Jumlah Peserta Didik Tuntas	12	21	18	23
4	Jumlah Peserta Didik Tidak Tuntas	15	6	9	4
5	Nilai Rata-Rata Kelas	67,25	85,6	77,5	78,4
6	Rata-rata per siklus	76,42		77,95	
7	Presentase ketuntasan Belajar Per Pertemuan	44,4%	77,7%	66,6%	85,18%
8	Presentase Ketuntasan Siklus	61,5%		75,89%	
9	Kriteria	baik		baik	

Tabel 4.10 di atas, menunjukkan bahwa siklus I dengan jumlah peserta didik 27 dengan KKM 70, peserta didik yang tuntas pada pertemuan 1 sebanyak 18 dengan rata-rata kelas 70,33 dan pada pertemuan 2 sebanyak 21 dengan rata-rata kelas 85,6. Dari nilai rata-rata per pertemuan maka diperoleh rata-rata per siklus yaitu 76,42 dengan presentase ketuntasan 61,5%.

Hasil belajar siklus II pada tabel 4.9 menunjukkan bahwa dengan jumlah peserta didik 27 dengan KKM 70, peserta didik yang tuntas pada pertemuan 1 sebanyak 12 dengan rata-rata kelas 77,5 dan pada pertemuan 2 sebanyak 23 dengan rata-rata kelas 78,4. Dari nilai rata-rata per pertemuan maka diperoleh rata-rata per siklus yaitu 77,95 dengan presentase ketuntasan 75,89%.

Jika data tersebut disajikan dalam bentuk histogram maka akan tampak peningkatannya sebagai berikut:



Histogram diatas grafik presentase peningkatan nilai rata-rata kelas dari siklus I dan siklus II mengalami peningkatan dengan presentase ketuntasan pada siklus I

sebesar 61,5% dengan kriteria baik sedangkan pada siklus II sebesar 75,89% dengan kriteria baik.

Pada siklus I hasil yang didapat dari tes evaluasi belum mencapai ketuntasan yang diharapkan, ketuntasan yang diharapkan minimal 75% dari seluruh peserta didik sedangkan pada siklus I hanya 61,5%, hal tersebut terjadi karena dalam proses pembelajaran peserta didik belum sepenuhnya memperhatikan guru. Aktivitas guru pada siklus I juga belum sesuai dengan aktivitas yang harus dilakukan, terdapat beberapa kegiatan yang belum dilakukan sehingga proses pembelajaran tidak berjalan dengan semestinya. Pada lembar observasi aktivitas guru terdapat 3 pernyataan yang belum guru lakukan, yaitu guru belum memberi kesempatan kepada peserta didik untuk melakukan kegiatan literasi, guru belum memotivasi peserta didik agar selalu bersemangat dalam belajar, dan guru belum mengaitkan antara apresepsi, motivasi dan pembelajaran.

Tiga pernyataan tersebut merupakan pernyataan dari lembar observasi aktivitas guru yang belum guru lakukan baik pada pertemuan 1 maupun pertemuan 2 pada siklus I. Peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas belum semua dapat berpartisipasi aktif. Menurut Astuti (2017) dalam penelitian terdahulu keaktifan yang dilakukan di kelas terjadi bila ada kegiatan yang dilakukan oleh guru dan peserta didik, keaktifan guru dan peserta didik sudah dijelaskan dalam model discovery learning, bahwa menurut Roestiyah (2012) model discovery

learning merupakan suatu cara mengajar yang melibatkan peserta didik dalam proses kegiatan mental melalui tukar pendapat, dengan diskusi, seminar, membaca sendiri dan mencoba sendiri.

Pada saat proses pembelajaran sebelumnya guru belum pernah menggunakan media video, dan pada siklus I guru menggunakan media video pada proses pembelajaran sehingga mempengaruhi hasil belajar peserta didik, karena peserta didik belum terbiasa dan baru mengenal media video sehingga ketuntasan hasil belajar peserta didik belum dapat dicapai. Pada saat melihat video, peserta didik sangat tertarik, tetapi belum dapat menangkap isi dari video. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Smaldino (2011) bahwa media video mempunyai kekurangan seperti kecepatan yang tetap, karena video hanya ditayangkan dua kali dan kecepatannya tetap sehingga memungkinkan peserta didik dapat tertinggal tayangan, dan salah penafsiran, terdapat beberapa peserta didik yang salah menafsirkan tentang apa yang ada dalam video, sehingga tujuan dari video yang ditayangkan tidak sesuai dengan penafsiran dari peserta didik.

Hasil hasil belajar yang diperoleh pada siklus II sudah mencapai ketuntasan belajar yang diharapkan sebesar 75,89%, karena dalam siklus II ini peserta didik sudah menguasai model yang digunakan pada saat proses pembelajaran. Model discovery learning yang digunakan dalam proses pembelajaran mampu meningkatkan hasil belajar peserta

didik, sesuai dengan pendapat Astuti (2015) bahwa salah satu kelebihan model discovery learning dapat membantu peserta didik memperbaiki dan meningkatkan keterampilan-keterampilan dan proses-proses kognitif. Aktivitas yang dilakukan guru pada siklus II juga semakin membaik karena guru sudah terbiasa dan sudah memahami model Discovery Learning berbantu media video. Semakin guru memahami langkah-langkah model Discovery Learning berbantu media video maka pemahaman peserta didik menerima materi semakin baik karena setiap langkah-langkah telah guru lakukan.

Hasil evaluasi yang diperoleh peserta didik pada siklus I belum maksimal, kemudian pada siklus II hasil evaluasi menjadi lebih baik. Hal tersebut juga dipengaruhi oleh adanya usaha yang tumbuh dari diri peserta didik, sesuai pendapat yang dikatakan Thaib (2013) bahwa hasil belajar merupakan hasil usaha belajar yang dicapai seorang peserta didik berupa suatu kecakapan dari kegiatan belajar bidang akademik di sekolah pada jangka waktu tertentu yang dicatat pada setiap akhir semester di dalam bukti laporan yang disebut rapor. Dari siklus I ke siklus II presentase ketuntasan hasil belajar peserta didik dapat meningkat karena adanya usaha peserta didik dalam mengerjakan soal evaluasi dan adanya peningkatan aktivitas guru yang dibuktikan dengan lembar observasi.

Pada siklus II peserta didik sudah memahami tentang model dan media yang digunakan dalam pembelajaran. Pada siklus inipun peserta didik sudah dapat

menangkap isi atau informasi dari media video yang mereka lihat. Hal tersebut sudah sesuai dengan pendapat Fathurohman dan Sobry Sutikno (2010) bahwa media dapat didefinisikan sebagai sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dan peserta didik.

Selain adanya penggunaan media pada siklus I dan siklus II, juga adanya penggunaan model. Penggunaan model ini berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik dari siklus I ke siklus II, karena pada siklus II peserta didik dapat lebih aktif dibandingkan dengan siklus I. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Astuti (2015: 14) Model Discovery Learning adalah teori belajar yang didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang terjadi bila pelajar tidak disajikan dengan pelajaran dalam bentuk akhirnya, tetapi diharapkan mengorganisasi sendiri.

Berbeda pada siklus I bahwa dalam siklus I tersebut guru belum menguasai model yang digunakan yaitu model discovery learning. Dalam proses pembelajaran siklus I juga guru belum melakukan semua langkah-langkah dari model tersebut. Dalam proses pembelajaran siklus II guru sudah lebih mempelajari model yang digunakan, hal tersebut sesuai dengan pendapat yang disampaikan oleh Hariyanto dan Suyono (2014) bahwa belajar adalah suatu aktivitas atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap dan mengokohkan kepribadian.

Adapun langkah-langkah yang dilakukan guru dalam proses pembelajaran pada siklus II menurut Rumini (2016) yaitu (a) Stimulation atau pemberian rangsangan, (b) Problem statement atau identifikasi masalah, (c) Data collection atau pengumpulan data, (d) data processing atau pengolahan data, (e) Verificaton atau pembuktian, dan (f) generalization atau menarik kesimpulan. Langkah-langkah dari model tersebut dapat dijabarkan yang pertama peserta didik diberi rangsangan dengan guru bertanya kepada peserta didik. Pertanyaan tersebut merupakan stimulation agar peserta didik dapat mencari jawaban dari pertanyaan tersebut. Pertanyaan yang ditanyakan oleh guru berhubungan dengan masalah yang akan dicari solusinya.

Masalah yang harus diidentifikasi terdapat pada video. Dalam mengidentifikasi masalah peserta didik bekerja secara berkelompok yang terdiri dari 5-6 peserta didik. Dalam video tersebut terdapat masalah yang harus dipecahkan yang berhubungan dengan materi yang dipelajari. Media video tidak hanya berisi masalah, tetapi berisi materi yang dikemas dengan semenarik mungkin.

Guru membimbing peserta didik dalam pengumpulan data. Guru juga membantu peserta didik untuk memahami masalah yang terdapat pada video. Peserta didik mencari solusi memecahkan masalah tersebut, baik dari buku maupun saling berdiskusi dengan teman dalam satu kelompoknya.

Peserta didik dalam pengolahan data dapat dengan

melihat situasi di lingkungan mereka, dan dihubungkan dengan informasi yang telah didapat untuk memecahkan masalah. Masalah yang telah dipecahkan dapat ditulis pada LKPD kemudian dipresentasikan di depan kelas oleh setiap kelompok. Setelah setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi maka peserta didik bersama guru menarik kesimpulan secara bersama-sama.

Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan model Discovery Learning berbantu media video dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Dari penelitian yang telah dilakukan di kelas V SD Negeri 3 Sokawera, peneliti dapat melihat bahwa media video sangat dapat menarik perhatian peserta didik sehingga peserta didik tidak merasa bosan. Selain itu pula model Discovery Learning dapat diterapkan disemua mata pelajaran. Namun guru dituntut harus terampil dalam merancang dan melaksanakan kegiatan pembelajaran.

## SIMPULAN

Hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan dalam pelaksanaan tindakan kelas menggunakan model Discovery Learning berbantu media Video pada tema 9 Benda – Benda di Sekitar Kita di kelas V SD Negeri 1 Suganangan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hasil presentase ketuntasan belajar peserta didik pada siklus I sebesar 61,5% dengan kriteria baik, dan siklus II dengan presentase 75,89% dengan kriteria baik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arief S. Sadiman dkk. 2008. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Arifin, Zainal. 2011. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Arsyad, Azhar. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Darmadi, Hamid. 2010. *Kemampuan Dasar Mengajar*. Bandung :Alfabeta, CV
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2005. *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Fathurrohman, Pupuh & Sobry Sutikno. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung : PT Refika Aditama
- In'am, Akhsanul & Siti Hajar. 2017. *Learning Geometry through Discovery Learning Using a Scientidic Approach*. International Journal of Instruction. Learning Geometry through Discovery Learning Using a Scientidic Approach Vol 10 No 1
- Johari, Andriana dkk. 2014. *Penerapan Media Video dan Animasi Pada Materi Memvakum dan Mengisi Refrigeran Terhadap Hasil Belajar Siswa*. Journal Of Mechanical Engineering Education. Vol 1 No 1 Hal 10
- Ma'as & Shobirin. 2016. *Konsep dan Implementasi Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Deepublish
- Purwanto, Ngalm. 2010. *Prinsip - Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: Rosda
- Rumini & Naniek Sulistya Wardani 2016. *Upaya Peningkatan Hasil Belajar Tema Berbagai Pekerjaan Melalui Model Discovery Learning Siswa Kelas 4 SD N Kutoharjo 01 Pati Kabupaten Pati Semester 1 Tahun Ajaran 2014-2015*. Shcolaria. Vol 6 No 1
- Smaldino, Sharon E., Lowther, Deborah L., Russel, James D. 2011. *Insturctional Technology And Media For Learning: Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar*. Jakarta: Kencana
- Sudjana, Nana. 2013. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* Bandung: PT Remaja Rosdakarya

Sugiyono. 2016. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Alfabeta

Treadwell, Julie. "The Impact of Discovery Learning in Writing Instruction on Fith-Grade Student Achievment."Journal of Elementary and Secondary Education. Vol 3 No 4

Toenlio,Anselmus JE. 2016. Teori dan Filsafat Pendidikan. Malang : PENERBIT GUNUNG SAMUDERA

Yupita, Ina Azariya & Waspodo Tjipto. 2013. Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. JPGSD. Vol 01 No 02

Zen, Zelhendri& Syafril. 2017. Dasar - dasar Ilmu Pendidikan. Depok :Kencana