

UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DENGAN MODEL *DISCOVERY LEARNING* BERBANTUAN *POWERPOINT* SECARA DARING KELAS V SD

Oleh:

Dwi Afnan Puji Astuti¹⁾, Agustina Tyas Asri Hardini²⁾

^{1,2}Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Kristen Satya Wacana

¹dwiafnanpujia@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar aspek kognitif dan psikomotor IPA dengan penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan *powerpoint* secara daring. Jenis penelitian ini adalah PTK dengan model Kemmis dan Mc Taggart (Arikunto, 2010:16). Penelitian dilakukan pada kelas V SDN Ledok 05 dengan jumlah 28 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah lembar observasi yang digunakan untuk mengukur hasil belajar aspek psikomotor dan tes tertulis untuk mengukur hasil belajar aspek kognitif. Teknik analisis data menggunakan analisis ketuntasan dan analisis deskripsi komparatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ketuntasan hasil belajar siswa ($KKM \geq 70$) pada pra siklus sebesar 34%. Pada siklus I meningkat dengan tingkat ketuntasan sebesar 69%. Kemudian meningkat lagi pada siklus II menjadi 93% dari jumlah keseluruhan siswa. Hasil belajar psikomotor juga mengalami peningkatan. Pada siklus I siswa kategori sangat baik sebanyak 2 siswa (7%), siswa yang memiliki kategori baik sejumlah 13 siswa (28%) dan siswa yang memiliki kategori cukup menjadi 7 siswa (26%). Peningkatan terjadi pada siklus II, siswa kategori sangat baik sebanyak 7 siswa (24%), siswa yang memiliki kategori baik menjadi 20 siswa (76%). Dapat disimpulkan bahwa menerapkan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan *powerpoint* secara daring dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas V SDN Ledok 05 pada materi pengaruh kalor.

Kata Kunci: *Discovery Learning*, Hasil Belajar, Pengaruh Kalor

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu aspek yang sangat penting dalam kehidupan. Pendidikan, kemampuan serta pengetahuan merupakan salah satu modal yang harus dimiliki setiap orang untuk hidup di zaman sekarang ini. Selain penting bagi setiap orang, pendidikan juga menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi maju atau berkembangnya suatu Negara. Pendidikan yang berhasil dalam suatu negara akan menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas pula. Dalam Undang-Undang Sisdiknas dikatakan bahwa pendidikan nasional bertujuan untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Untuk mencapai tujuan pendidikan nasional tersebut, pemerintah telah melakukan banyak upaya, salah satunya peningkatan mutu pendidikan yang ada didalamnya termasuk pengembangan model pembelajaran

Untuk mencapai semua tujuan pendidikan di sekolah dasar tidaklah mudah karena pandemic *covid-19*, sehingga proses belajar dilakukan berbeda dari biasanya. Berdasarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam masa darurat penyebaran virus, Mendikbud menghimbau agar semua lembaga

pendidikan tidak melakukan proses belajar mengajar secara langsung atau tatap muka, melainkan harus dilakukan secara tidak langsung atau jarak jauh. Dengan adanya himbuan tersebut membuat semua lembaga pendidikan mengganti metode pembelajaran yang digunakan yaitu menjadi *online* atau dalam jaringan (daring). Pembelajaran daring dilaksanakan pada sekolah dasar dengan melalui bimbingan orangtua. Pembelajaran daring memanfaatkan jaringan teknologi informatika dan internet sebagai alat pembelajaran. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomer 37 Tahun 2018 yang berisi tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar dalam kurikulum 2013 Pasal 2A ayat 1 dinyatakan bahwa pada jenjang SD muatan informatika dapat digunakan sebagai alat pembelajaran. Teknologi Informatika sebagai alat pembelajaran sangat beragam bentuknya, salah satunya adalah *microsoft powerpoint*.

Microsoft powerpoint salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk membantupembelajaran yang dilakukan secara daring. *Microsoft powerpoint* sekaligus digunakan untuk menarik perhatian siswa, karena pada dalam *microsoft powerpoint* bukan hanya dapat diisikan materi akan tetapi dapat berisi animasi. Sanaky (2013), menyebutkan media *powerpoint* mengandung beberapa media menarik sehingga dapat menarik perhatian audience dalam mengkomunikasikan temuannya. *Microsoft powerpoint* menampilkan media interaktif, teks, video, animasi, suara dengan

menggunakan *hyperlink* agar lebih menarik sesuai kreasi kita. Saat ini guru dapat memanfaatkan penggunaan TIK sebagai sebuah inovasi guru dalam mengajar pembelajaran daring pada pembelajaran kurikulum 2013 ini.

Kurikulum 2013 berisi beberapa muatan salah satunya muatan Ilmu Pengetahuan Alam. Menurut Menurut Susanto (2015:166) Ilmu Pengetahuan Alam adalah usaha manusia dalam memahami alam semesta melalui pengamatan yang tepat pada sasaran, serta menggunakan prosedur, dan dijelaskan dengan penalaran sehingga mendapatkan suatu kesimpulan. Pelajaran IPA pada hakikatnya diharapkan dapat menjadi wahana bagi siswa untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya di dalam kehidupan sehari-hari. Penerapan IPA perlu dilakukan secara bijaksana agar tidak berdampak buruk pada lingkungan. Siswa memperoleh ilmu, gagasan, pengetahuan dan suatu konsep terorganisasi dengan alam yang dapat diperoleh melalui pengalaman berbagai proses ilmiah yaitu menyelidiki, menyusun dan menyajikan gagasan yang diperoleh. Sebagai upaya untuk membangun pengetahuan dan menggunakan penalaran sendiri perlu adanya model pembelajaran, salah satunya adalah model pembelajaran *Discovery Learning*.

Discovery Learning adalah salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam membangun pengetahuan dan penalaran dalam belajar. *Discovery Learning* menurut Hosnan (2014:281) adalah model belajar yang mendorong siswa untuk mengajukan pertanyaan dan menarik kesimpulan dari prinsip-prinsip umum praktis contoh pengalaman. Oemar Hamalik (Illahi, 2012:29), mengemukakan bahwa *Discovery Learning* adalah proses pembelajaran yang menitik beratkan pada mental intelektual para anak didik dalam memecahkan berbagai persoalan yang dihadapi, sehingga menemukan suatu konsep atau generalisasi yang dapat diterapkan di lapangan. Model pembelajaran *Discovery Learning* adalah memahami konsep, arti, dan hubungan, melalui proses intuitif untuk akhirnya sampai kepada suatu kesimpulan (Budiningsih, 2005:43).

Penggunaan model ini dikemas dengan kegiatan siswa melakukan percobaan dan menemukan sendiri pengetahuan dari hasil percobaan yang dilakukan. Dengan melakukan percobaan peserta didik diharapkan siswa aktif mendapat pengalaman langsung dalam belajar sehingga dapat mengkonstruksi pengetahuannya sendiri melalui kegiatan yang dilakukan dan dapat dimanfaatkan dalam kehidupan sehari-hari. Model tersebut sangat cocok dengan pembelajaran yang berhubungan dengan percobaan dan menemukan kesimpulan. Sama halnya dengan percobaan pengaruh kalor pada suhu ataupun wujud benda yang erat kaitannya dalam kehidupan sehari-hari. Langkah pembelajaran *Discovery Learning* adalah sebagai berikut:

Stimulation (Stimulasi/pemberian rangsangan), *Problem Statement* (pernyataan/identifikasi masalah), *Data Collection* (Pengumpulan data), *Data Processing* (Pengolahan data), *Verification* (Pembuktian), *Generalization* (Menarik kesimpulan). Menerapkan pembelajaran dengan model *Discovery Learning* ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa, Sanjaya (2008:205).

Hasil belajar erat kaitannya dengan proses pembelajaran. Gagne dalam Uno (2007:137) menyebutkan hasil belajar merupakan kapasitas terukur dari perubahan individu yang diinginkan berdasarkan ciri-ciri atau variabel bawaannya melalui perlakuan pengajaran tertentu. Dimiyati & Mudjiono (2009:3) hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindakan belajar dan tindakan mengajar. Asrori (2013:173) menyatakan bahwa belajar merupakan proses perubahan tingkah laku baik dari pengalaman baru ataupun dari latihan, tujuannya adalah untuk melihat perubahan tingkah laku baik dalam aspek kognitif dan psikomotor. Dari pendapat di atas dapat diuraikan bahwa hasil belajar adalah proses kegiatan yang dapat merubah tingkah laku siswa dari tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak mengerti menjadi mengerti, yang meliputi aspek kognitif maupun psikomotor guna memperoleh pengalaman baru atau pengetahuan baru yang dapat diukur kapasitasnya.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di kelas V SDN Ledok 5 proses belajar yang terjadi di SD N Ledok 5 siswa masih kebingungan dalam materi pengaruh kalor dikarenakan pembelajaran yang dilakukan hanya membaca teori saja melalui buku paket, kurangnya ada praktek lapangan membuat siswa tidak memahami konsep melainkan hanya mengafal dari teori tanpa mengetahui yang sebenarnya. Dikarenakan pembelajaran yang dilakukan sekarang adalah daring membuat siswa tidak leluasa untuk bertanya dan bertukar informasi kepada guru. Belum maksimalnya media pembelajaran yang digunakan juga mempengaruhi proses pembelajaran siswa. Selain itu minimnya sumber belajar hal ini berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa. Terlihat pada rata-rata ulangan harian siswa kelas V pada muatan IPA dengan Kompetensi pengaruh kalor adalah 60,3. KKM yang ditentukan pada muatan IPA kelas V SDN Ledok 5 yaitu 70. Dari 28 siswa, yang tuntas baru 10 siswa (34%), sedangkan yang belum tuntas terdapat 18 siswa (66%). Dari data tersebut bisa disimpulkan pembelajaran IPA pada pengaruh kalor belum berjalan sesuai apa yang diharapkan.

2. METODE

Jenis penelitian ini merupakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek penelitian ini adalah siswakesel V SD Negeri Ledok 05, dengan jumlah siswa 28. Model PTK ini menggunakan model spiral milik Kemmis dan Mc Taggart (Arikunto, 2010:16) yang berisi beberapa siklus dan memiliki

empat komponen yaitu: *Planing*(perencanaan), *Action* (pelaksanaan tindakan), *Observation*(observasi), *Reflection*(refleksi). Model spiral adalah model siklus berulang berkelanjutan, yaitu setiap tindakan menunjukkan peningkatan sesuai perubahan dan perbaikan yang ingin dicapai harapan dari model siklus ini. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi tes dan non tes. Instrumen lembar observasi digunakan untuk mengukur hasil belajar aspek psikomotor. Instrumen penelitian meliputi tes objektif yang terdiri yang diberikan diakhir setiapsiklusnya yang digunakan untuk mengukur hasil belajar kognitif.

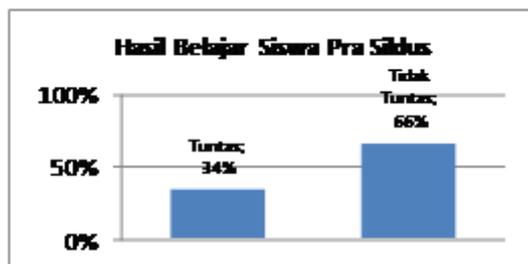
Berdasarkan hasil uji validitas menunjukkan dari 30 soal pilihan ganda soal valid berjumlah 26 soal, dan tingkat realibilitas soal sebesar 0,921. Instrument pada siklus II dari 30 soal pilihan ganda 27 soal diantaranya valid dan tingkat reabilitas sebesar 0,947. Prosedur penelitian ini dilakukan dengan dua siklus dengan tiap siklus dilaksanakan tigakalipertemuan yang terdiri dari dua pembelajaran dengan *zoom* dan satudengan memberikan *link* soal evaluasi.

3. HASIL PENELITIAN

Pada bagian ini, akan dipaparkan hasil analisis dan data penelitian tentang hasil belajar pada siswa kelas V di SDN Ledok 05 dengan model *Discovery Learning* berbantuan *powerpoint*. Hasil belajar meliputi ranah kognitif dan psikomotor diperoleh dari evaluasi dan lembar observasi yang dilakukan pada setiap akhir siklus. Penilaian ini memiliki presentase kognitif sebesar 60%, psikomotor 40%. Berikut hasil belajar dalam ranah kognitif pada pra siklus.

Tabel 1. Ketuntasan Hasil Belajar Aspek IPAPra Siklus

No	Ketuntasan Belajar	Jumlah Siswa	
		Jumlah	Presentase
1	Tuntas	10	34%
2	Belum Tuntas	18	66%
Jumlah		28	28
Nilai Maksimal		95	
Nilai Minimal		40	
Rata-rata		65,66	



Gambar 1. Diagram Ketuntasan Hasil Belajar Pra Siklus

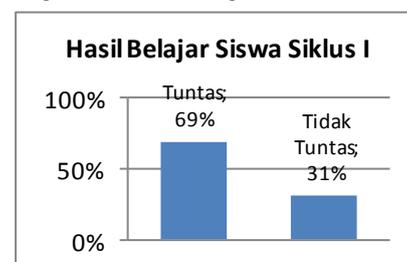
Berdasarkan hasil belajar pada pra siklus menunjukkan bahwa hasil belajar siswa masih rendah. Maka dari itu dibutuhkan model lain yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Kegiatan pada siklus I sesuai dengan rencana pembelajaran daring

dengan model *Discovery Learning* berbantuan media *powerpoint* yaitu siswa diberi stimulus (*stimulation*) atau rangsangan yang berupa kegiatan tanya jawab tentang kalor. Siswa melakukan identifikasi masalah (*problem statement*) dengan mendapatkan pertanyaan pada LKPD yang harus dipecahkan. Kemudian peserta didik melakukan pengumpulan data (*data collection*) dengan diberi kesempatan untuk menjawab pertanyaan tentang kalor melakukan pengolahan data (*data processing*) dengan menyusun jawaban berdasarkan sumber yang digunakan dan menuliskan hasil jawabannya. Siswa melakukan pembuktian (*verification*) dengan secara bergiliran siswa mempresentasikan jawabannya, dan guru memberikan penguatan atas jawaban siswa, yang terakhir siswa menarik kesimpulan (*generalization*) dari soal permasalahan yang telah dipecahkan. Dari kegiatan penelitian pada siklus I dapat didapatkan hasil pada pertemuan pertama, pertemuan kedua, dan pertemuan ketiga siswa mengalami peningkatan hasil belajarnya. Hasil belajar pada siklus I dapat ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 2. Ketuntasan Hasil Belajar IPA Siklus I

No	Ketuntasan Belajar	Jumlah Siswa	
		Jumlah	Presentase
1	Tuntas	20	69%
2	Belum Tuntas	8	31%
Jumlah		28	100%
Nilai Maksimal		95	
Nilai Minimal		40	
Rata-rata		65,66	

Tabel 2 menjelaskan tentang tabel ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I. Dapat dilihat nilai setiap siswa dibandingkan dengan KKM maka ada 17 siswa yang nilainya ≥ 70 . Ketuntasan klasikal pada siklus I bila dibandingkan dengan indikator kinerja yang telah ditetapkan yaitu ketuntasan belajar siswa secara klasikal 80% dan siswa telah memenuhi KKM yaitu 70, maka analisis data pada siklus I ini belum tuntas karena ketuntasan klasikal masih di bawah indikator kinerja yaitu hanya 69% di bawah ketuntasan klasikal yang ditetapkan dalam penelitian adalah 80%. Pada tabel 1 juga dapat dilihat nilai tertinggi siswa yaitu 95 dan nilai terendah 40 dengan rata-rata nilai 65,66. Karena belum mencapai indikator keberhasilan maka dari itu dilakukan tindakan siklus II. Tabel 1 jika disajikan dalam bentuk diagram adalah sebagai berikut.



Gambar 2. Diagram Ketuntasan Hasil Belajar IPA Siklus I

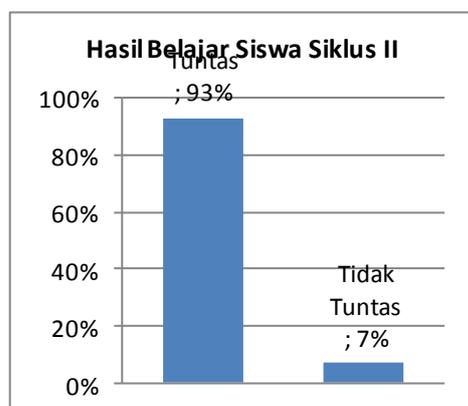
Penelitian pada siklus II memperbaiki pembelajaran dengan perbaikan hasil refleksi.

Perbaikan tersebut diantaranya guru lebih mempersiapkan pembelajaran secara daring dengan maksimal, kemudian memberikan permasalahan kontekstual kepada peserta didik, mengkondisikan kelas agar pembelajaran daring lebih kondusif sebelum guru memulai pembelajaran. Guru dan siswamembuat perjanjian untuk mengikutipembelajaran daring dengan baik, membuat siswalebih berpartisipasi aktif dalam menyajikan hasil pekerjaan, diberikan pertanyaan pemantik yang dapat mengaktifkan siswadalam pembelajaran, guru memberikan apresiasi setelah siswa mempresentasikan hasil pekerjaannya dan guru harus menamakan sikap saling menghargai pada diri siswaagar selalu memperhatikan jika ada teman yang sedang menyampaikan pendapat. Pada siklus II terjadi peningkatan ketuntasan hasil belajar peserta didik. Data hasil belajar IPA siswa kelas V SDN Ledok 05 Semester 2 Tahun Pelajaran 2020-2021 dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 3. Ketuntasan hasil belajar IPA Siklus II

No	Ketuntasan Belajar	Jumlah Peserta Didik	
		Jumlah	Presentase
1	Tuntas	26	93%
2	Belum Tuntas	2	7%
Jumlah		26	100%
Nilai Maksimal		98	
Nilai Minimal		50	
Rata-rata		74,76	

Tabel 3 merupakan tabel ketuntasan belajar siswa pada siklus II. Pada tabel terlihat bahwa jika nilai siswa dibandingkan dengan KKM dapat disimpulkan bahwa terdapat 24 siswa yang nilainya ≥ 70 . Dengan demikian ketuntasan klasikal siklus II telah mencapai indikator kinerja yang telah ditetapkan yaitu ketuntasan belajar siswasecara klasikal 80 % dan siswatelah memenuhi KKM yaitu 70, maka analisis data pada siklus II sudah tuntas karena telah mencapai indikator kinerja yang ditetapkan yaitu sebesar 93% di atas ketuntasan klasikal yang ditetapkan dalam penelitian yaitu 80%. Nilai tertinggi pada siklus II yaitu 98 dan nilai terendah pada siklus II 50 dengan rata-rata nilai adalah 74,76. Tabel 2 jika disajikan dalam bentuk diagram adalah sebagai berikut.



Gambar 3. Diagram Ketuntasan Hasil Belajar IPA Siklus II

Gambar 3 menunjukkan bahwa dari 28 siswasebanyak 26 (93%) mendapatkan nilai dengan atau diatas KKM yang telah ditetapkan yaitu 70, dan sebanyak 2 (7%) siswa masih di bawah KKM yang ditetapkan. Setelah dilakukan penelitian ini terdapat peningkatan hasil belajar pada setiap siklusnya. Data perbandingan hasil belajar dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Perbandingan Hasil Belajar IPA Kelas V SDN Ledok 05

Kriteria	Pra siklus		Siklus I		Siklus II	
	Jml	%	Jml	%	Jml	%
Tuntas	10	34%	20	69%	26	93%
Tidak tuntas	18	66%	8	31%	2	7%
Jumlah	28	100%	28	100%	28	100%
Skor tertinggi	90		95		98	
Skor terendah	44		40		50	
Rata-rata	60,34		65,66		74,76	

Berdasarkan tabel 4 dapat dilihat adanya peningkatan jumlah ketuntasan hasil belajar siswa. Yang semula pada pra siklus sebelum diadakannya tindakan perbaikan pembelajaran, ketuntasan siswa hanya mencapai 34%, setelah pembelajaran menggunakan model *Discovery Learning* berbantuan *powerpoint* hasil belajar meningkat menjadi 69%. Kemudian setelah tindakan dilakukan dalam 2 siklus hasil belajar siswa meningkat lagi mencapai 93% dari jumlah keseluruhan siswa. Jadi penelitian ini sudah berhasil dalam 2 siklus dan tidak perlu dilanjutkan ke siklus III. Grafik peningkatan hasil belajar siswa tiap siklus disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 5. Penilaian Aspek Psikomotor Siswa

No	Kategori	Pra Siklus		Siklus I		Siklus II	
		F	%	F	%	F	%
1.	Sangat baik	-	-	2	7%	8	29%
2.	Baik	13	46%	18	64%	20	71%
3.	Cukup	10	36%	8	29%		
4.	Perlu bimbingan	5	18%	-			
Total		28	100%	28	100%	28	100%

Berdasarkan table 5 di atas dapat dilihat bahwa telah terjadi peningkatan hasil belajar psikomotor siswa secara bertahap. Pada pra siklus siswa yang memiliki kategori baik hanya 13 orang (46%) dari keseluruhan siswa, sedangkan yang memilikikategori cukup ada 10 siswa (36%) dan yang memiliki kategori perlu bimbingan terdapat 5 siswa (18%). Pada kegiatan siklus I siswa yang memiliki kategori sangat baik meningkat menjadi 2 orang (7%), siswa yang memiliki kategori baik meningkat menjadi 18 orang (64%) dan yang memiliki kategori cukup terdapat 8 siswa (29%) sedangkan tidak ada siswa yang memiliki category perlu bimbingan. Pada siklus II siswa memiliki kategori baik cukup banyak yaitu mencapai 2 orang (71%) dan sisanya 8 siswa yang memiliki kategori sangat baik (29%). Dengan demikian pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan *powerpoint* dapat meningkatkan hasil belajar psikomotor.

4. PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis pembelajaran siklus I dan II menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada

menjadi lebih baik dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan *powerpoint* pada saat pembelajaran berlangsung dibandingkan dengan nilai pra siklus yang tidak disertai dengan pemberian *treatment*. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya hasil belajar pada siklus I. Akan tetapi peningkatan yang terjadi pada siklus I belum memenuhi target indikator kinerja yang telah ditetapkan yaitu 80% dari 28 siswa, maka dilanjutkan pada siklus II. Perbaikan yang telah dilaksanakan pada siklus I sesuai dengan rencana berdasarkan refleksi yang dilakukan didapatkan hasil yang lebih baik. Siswa lebih antusias dan aktif mengikuti setiap proses pembelajaran, lebih berani di dalam menyampaikan gagasan dan melakukan kegiatan tanya jawab bersama guru, dengan penerapan model *Discovery Learning*. Pembelajaran yang berlangsung menjadi lebih menarik dan bermakna bagi siswa, proses pembelajaran tidak hanya terpusat pada guru melainkan siswa juga ikut terlibat dalam proses pembelajarannya walaupun pembelajaran dilakukan secara daring melalui *zoom meeting*.

Berdasarkan uraian penelitian, maka penerapan *Discovery Learning* berbantuan *powerpoint* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada siswa kelas V SDN Ledok 05. Hal ini disebabkan karena siswa belajar menggunakan percobaan-percobaan untuk menemukan suatu konsep pembelajaran yang berfokus pada percobaan dan pemecahan masalah sehingga siswa dapat menerapkan keterampilan. Berdasarkan uraian penelitian, maka penerapan model *Discovery Learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Ledok 05. Hal ini sejalan dengan penelitian Kristin (2016) meneliti tentang model pembelajaran *Discovery Learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa SD. Berdasarkan hasil penelitian tersebut hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang dapat dilihat dari hasil belajar siswa tiap siklusnya. Hasil analisis penelitian ini menunjukkan bahwa model *Discovery Learning* mampu meningkatkan hasil belajar siswamulai dari yang terendah 9% sampai yang tertinggi 27% dengan rata-rata 17,8%.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Discovery Learning* dapat meningkatkan hasil belajar muatan IPA siswa pada materi pengaruh kalor kelas V semester 2 SD Negeri Ledok 05 Kecamatan Argomulyo tahun pelajaran 2020/2021 yang dilakukan secara daring berbantuan media *powerpoint*. Peningkatan hasil belajar dapat dilihat dari hasil belajar siswa kelas V setelah dilakukan tindakan dalam II siklus. Hasil belajar dari tahap pra siklus dengan nilai KKM 70, dari seluruh siswa yang berjumlah 28 siswa terdapat 10 siswa yang tuntas dan 18 siswa belum tuntas. Pada siklus I terdapat 20

siswa yang sudah tuntas dan 8 siswa yang belum tuntas. Dan pada siklus II dari 28 siswa ada 26 siswa yang tuntas dan 2 siswa yang tidak tuntas. Meskipun masih terdapat 2 siswa yang belum tuntas, namun penelitian ini sudah dinyatakan berhasil karena ketuntasan telah mencapai 93% lebih tinggi dari indikator kerja yang ditetapkan yaitu 80%. Hal ini dikarenakan pembelajaran yang berlangsung menjadi lebih menarik dan bermakna bagi siswa dengan belajar menggunakan percobaan-percobaan untuk menemukan suatu konsep pembelajaran yang berfokus pada percobaan dan pemecahan masalah, proses pembelajaran tidak hanya terpusat pada guru melainkan siswa juga ikut terlibat dalam proses pembelajarannya walaupun pembelajaran dilakukan secara daring melalui *zoom meeting*.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asrori, M. (2013). Pengertian, Tujuan, dan Ruang Lingkup Strategi Pebelajaran. *MADRASAH*, 5(2), 173.
- Budiningsih, Asri. (2005). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dimiyati dan Mudjiono. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT RinekeCipta.
- Hosnan, M. (2014). *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Illahi, Mohammad Takdir. (2012). *Pembelajaran Discovery Strategy dan Mental Vocational Skill*. Jogjakarta: Diva Press.
- Kristin, Firosalia. (2016). Analisis Model Pembelajaran *Discovery Learning* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar PerKhasa*. 2(1), 98.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomer 37 Tahun 2018 yang berisi tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar dalam kurikulum 2013 Pasal 2A ayat 1.
- Sagala, Syaiful. (2014). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Sanaky, H. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam masa darurat penyebaran virus.
- Susanto, Ahmad. (2015). *Teori Belajar Dan Pembelajaran Disekolah Dasar*. Jakarta: Prenada Media.
- Uno, Hamzah B. (2007). *Model Pembelajaran Menciptakan Proses BelajarMengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.