

# Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPAS dengan Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* pada Siswa Kelas IV SDN

Mohammad Az'rel Apriliansyah<sup>1</sup>, Octariana Hidayatus Sholikhah<sup>2</sup>, Sri Endah wahyuningtyas<sup>3</sup>

<sup>1</sup>PPG Prajabatan, Universitas PGRI Madiun, Indonesia

<sup>2</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Madiun, Indonesia

<sup>3</sup>Guru Sekolah Dasar, SDN Sidorejo 02, Indonesia

[Azrelaprilian21@gmail.com](mailto:Azrelaprilian21@gmail.com)

## INFO ARTIKEL

### Riwayat Artikel:

Diterima: 11-06-2024

Disetujui: 06-08-2024

### Kata Kunci:

Problem Based Learning, Hasil Belajar, Model Pembelajaran.

### Keywords:

Problem Based Learning, Learning Outcomes, Learning Model.

## ABSTRAK

**Abstrak:** Rendahnya kinerja akademik siswa dalam mata pelajaran IPAS menjadi latar belakang Penelitian Tindakan Kelas ini. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar IPAS menggunakan model Pembelajaran Berbasis Masalah. Metode penelitian mengikuti siklus yang terdiri dari (1) perencanaan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) observasi, dan (4) refleksi. Subjek penelitian ini adalah 12 siswa kelas IV di SDN Sidorejo 02, Kecamatan Wungu, Kabupaten Madiun, yang fokus pada pembelajaran IPAS dengan topik "Cerita Tentang Daerah Saya." Instrumen penelitian meliputi lembar observasi guru, lembar observasi siswa, dan tes evaluasi, yang digunakan untuk pengumpulan data melalui tes, observasi, dan dokumentasi. Data dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif, dengan data kuantitatif dianalisis menggunakan perhitungan persentase sederhana untuk menggambarkan distribusi hasil. Data kualitatif dianalisis melalui pemilihan dan pengelompokan, diikuti dengan deskripsi data untuk mengidentifikasi tema atau pola, yang kemudian digunakan untuk menarik kesimpulan. Temuan menunjukkan bahwa model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) secara signifikan meningkatkan hasil belajar IPAS, sebagaimana dibuktikan oleh peningkatan persentase pencapaian belajar dari Siklus I ke Siklus II. Pada Siklus I, 8 siswa (61,53%) mencapai ketuntasan, sedangkan pada Siklus II, 12 siswa (92,3%) mencapai ketuntasan, dengan hanya 1 siswa (7,7%) yang tidak mencapai ketuntasan. Ini mewakili peningkatan sebesar 31% dari Siklus I ke Siklus II. Hasil ini menunjukkan bahwa penerapan model PBL secara signifikan meningkatkan hasil belajar dan dapat diterapkan lebih luas untuk meningkatkan kualitas pendidikan serta diintegrasikan dengan teknologi digital untuk memperkaya pengalaman belajar siswa.

**Abstract:** The low academic performance of students in IPAS subjects serves as the background for this Classroom Action Research. The aim of the study is to enhance IPAS learning outcomes using the Problem Based Learning model. The research method follows a cycle consisting of (1) planning, (2) action implementation, (3) observation, and (4) reflection. The subjects of this study are 12 students from Grade IV at SDN Sidorejo 02, Wungu District, Madiun Regency, focusing on IPAS lessons with the topic "Stories About My Region." Research instruments include teacher observation sheets, student observation sheets, and evaluation tests, utilized for data collection through testing, observation, and documentation. Data are analyzed qualitatively and quantitatively, with quantitative data analyzed using simple percentage calculations to depict result distributions. Qualitative data are analyzed through selection and grouping, followed by data description to identify themes or patterns, which are then used to draw conclusions. The findings indicate that the Problem Based Learning (PBL) model significantly improves IPAS learning outcomes, as evidenced by the increase in learning achievement percentages from Cycle I to Cycle II. In Cycle I, 8 students (61.53%) achieved mastery, whereas in Cycle II, 12 students (92.3%) reached mastery, with only 1 student (7.7%) not achieving it. This represents a 31% improvement from Cycle I to Cycle II. These results demonstrate that the implementation of the PBL model significantly enhances learning outcomes and can be more broadly applied to improve educational quality and integrated with digital technology to enrich student learning experiences.



This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license

## A. LATAR BELAKANG

Memasuki abad ke-21 ini, kualitas kehidupan bangsa ditentukan oleh faktor pendidikan. Peran pendidikan sangat penting untuk menciptakan kehidupan bangsa yang cerdas, damai, dan demokratis. Menurut Jean Piaget pendidikan sebagai penghubung dua sisi, disatu sisi individu yang sedang tumbuh dan disisi lain nilai sosial, intelektual, dan moral yang menjadi tanggung jawab pendidik untuk mendorong individu tersebut (Parasamya, et al., 2017). Salah satu lembaga pendidikan yang berperan penting untuk menanamkan dan mengembangkan karakter siswa adalah sekolah dasar karena merupakan fondasi awal dimana guru menanamkan konsep-konsep awal, baik itu berupa pengetahuan maupun sikap yang tergambar dalam karakter siswa (Agus, 2022).

Menurut Rerung et al. (2017) pendidikan merupakan kegiatan mengoptimalkan perkembangan potensi, kecakapan, serta karakteristik pribadi peserta didik. Kegiatan pendidikan diarahkan pada pencapaian tujuan pendidikan. Tujuan ini tercantun dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 23 Tahun 2003. Salah satu usaha untuk mewujudkan tujuan tersebut adalah meningkatkan kualitas kegiatan belajar mengajar (Mardiah et al., 2016). Permendikbud Nomor 22 tahun 2016 mengamanatkan bahwa proses pembelajaran pada suatu pendidikan harus diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik untuk mencapai kompetensi lulusan.

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah siswamenerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, ngertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Hasil belajar adalah perubahan sikap seseorang setelah mengikuti proses belajar, dengan indikator domain kognitif antara lain: pengetahuan, pemahaman, penerapan. Domain afektif yaitu jujur, tanggung jawab, santun, dan peduli. Serta domain psikomotor yaitu menyampaikan ide atau pendapat, melakukan komunikasi antar siswa dengan guru, mencari tahu dalam menemukan jawaban atas soal yang diberikan, melakukan interaksi dengan teman saat berdiskusi, bertanya pada guru (Setyawati, et al., 2019).

Pendapat di atas diperkuat dengan Majid (2014) hasil belajar terdiri dari tiga aspek yaitu pengetahuan, sikap dan keterampilan. Dalam aspek pengetahuan pada taksonomi Bloom meliputi kemampuan intelektual yang berjenjang yang terdiri dari enam tahapan yaitu pengetahuan (*knowledge*), pemahaman (*comorehension*), penerapan (*application*), analisis (*analysis*), sintesis (*syntetis*), dan evalusasi (*evaluation*). Hasil belajar siswa dapat dipengaruhi oleh dua fakror. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa secara umum dipengaruhi oleh faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yang berasal dari diri siswa itu sendiri sedangkan faktor eksternal

berasal dari lingkungan keluarga, lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat (Setyawati, et al., 2019).

Pendidikan dapat ditempuh melalui proses pembelajaran, pendidikan akan mencapai hasil yang optimal jika semua komponen pembelajaran saling mendukung. Pendidikan formal yang dilalui oleh seluruh siswa adalah pendidikan pada Sekolah Dasar (SD). Salah satu mata pelajaran yang akan dipelajari siswa di SD yaitu mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (Nurjanah et al., 2021). Salah satu aspek yang dibahas dalam pelajaran IPAS yaitu tentang cara berpikir kritis dan kreatif oleh karena itu seorang guru harus mampu memilih model pembelajaran yang tepat agar pembelajaran IPAS dapat dipahami dan bisa memberikan dampak yang baik terhadap hasil belajar siswa (Rofiq et al., 2020).

Pada proses pembelajaran guru berperan penting dalam menentukan tingkat keberhasilan siswa, oleh karena itu untuk mencapai hasil pembelajaran yang optimal guru harus aktif, kreatif, inovatif dan selalu mempunyai keinginan untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Salah satu cara yang digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yaitu dengan pemilihan model pembelajaran yang tepat sesuai dengan materi yang akan diajarkan (Widiastuti & Kurniasih, 2021). Penggunaan model pembelajaran sangat penting untuk menarik minat belajar siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar. Proses penilaian terhadap hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuantujuan belajarnya melalui kegiatan belajar. Selanjutnya dari informasi tersebut guru dapat menyusun dan membina kegiatan-kegiatan siswa lebih lanjut, baik untuk keseluruhan kelas maupun individu, yang harus diingat dari hasil belajar yaitu adanya perubahan perilaku yang dialami oleh siswa secara keseluruhan.

Metode memegang peranan penting dalam rangkaian sistem pembelajaran, maka dari itu diperlukan kecerdasan dan kemahiran guru dalam memilih metode pembelajaran. Guru diberikan kebebasan untuk memanfaatkan berbagai pendekatan dan metode pembelajaran yang dapat menumbuhkan minat, keterampilan proses, perhatian, dan keaktifan siswa sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna (Depdiknas, 2006). Namun pada kenyataannya, masih banyak dijumpai strategi yang digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar yang belum mampu memberikan pemahaman kepadapeserta didik. Hal ini ditandai dengan prestasi belajar siswa yang rendah. Siswa dalam kelas yang merasa cepat bosan dan tidak aktif, merupakan salah satu penyebab tidak berhasilnya pencapaian pembelajaran secara maksimal. Salah satu upaya yang dilakukan guru untuk membuat siswa tertarik mengikuti pelajaran sehingga hasil belajar meningkat adalah penggunaan metode pembelajaran yang inovatif khususnya dalam proses belajar mengajar IPAS di Sekolah Dasar (Rahmasari, 2016).

Adapun fenomena yang peneliti temui dilapangan yaitu: (1) berdasarkan hasil wawancara terhadap guru inisial TA di SDN Sidorejo 02 bahwa jarang ada yang

menggunakan media pembelajaran dengan alasan pendidik tidak menggunakan media pembelajaran karena waktu yang diperlukan untuk membuat media tidaklah mudah dan akan menyita banyak waktu; dan (2) fakta bahwa di lapangan untuk kelas IV di SDN Siodrejo sudah menggunakan kurikulum merdeka belajar yang mana sudah tidak lagi menggunakan tematik atau pembelajaran menggunakan tema namun kembali ke mata pelajaran dengan beberapa hal yang berbeda yaitu mata pelajaran IPA dan IPS yang dijadikan satu menjadi mata pelajaran IPAS. Pembelajaran IPAS mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati yang ada di alam sekitar serta interaksi dan mengkaji tentang kehidupan manusia yang merupakan makhluk sosial yang diharuskan berinteraksi dengan lingkungannya. Hal itulah yang menjadi daya tarik peneliti untuk meneliti pembelajaran yang sebenarnya sudah adasejak lama namun kemudian diperbaharui.

Oleh karena itu, perlu adanya inovasi dalam kegiatan pembelajaran khususnya mata pelajaran IPAS di kelas. Inovasi tersebut dapat berupa model pembelajaran yang mengaktifkan peserta didik selama proses pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan adalah model PBL. Pembelajaran Berbasis Masalah atau *Problem Based Learning* (PBL) adalah salah satu model pembelajaran inovatif yang memberikan kondisi belajar aktif kepada peserta didik (Nisa, 2015). *Problem Based Learning* (PBL) merupakan model pembelajaran yang melibatkan peserta didik untuk memecahkan suatu masalah melalui tahap metode ilmiah sehingga peserta didik dapat mempelajari pengetahuan yang berhubungan dengan masalah tersebut serta memiliki keterampilan untuk memecahkan masalah (Rerung, et al., 2017). Berdasarkan kajian teori seperti yang sudah diungkapkan di atas, hipotesis tindakan Penelitian Kelas ini adalah penggunaan model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dapat meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDN Sidorejo.

## **B. METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dengan pendekatan kualitatif. Waktu dan tempat serta materi pembelajaran disesuaikan dengan jadwal pelajaran di sekolah yang menjadi tempat penelitian. Subjek terdiri dari 12 siswa kelas IV yang terdiri dari 7 laki-laki dan 5 perempuan, di SDN Sidorejo 02, Kecamatan Wungu, Kabupaten Madiun. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi observasi, dokumentasi dan tes. Dalam pengumpulan data, (1) Observasi difokuskan pada aktivitas guru dan siswa selama penerapan model Problem Based Learning (PBL). Aspek yang diamati meliputi interaksi antara guru dan siswa, tingkat partisipasi siswa dalam diskusi kelompok, serta respons siswa terhadap permasalahan yang diberikan. Selain itu, observasi juga mencakup metode yang digunakan oleh guru untuk memfasilitasi pembelajaran dan mendukung pemahaman siswa terhadap materi, dengan menerapkan model *Problem Based Learning*.

Sedangkan dokumentasi digunakan untuk mendapatkan data-data sekolah yang diperlukan oleh peneliti, dokumentasi diperoleh melalui pengumpulan data administratif sekolah, seperti daftar nama siswa, jadwal pelajaran, dan catatan akademik lainnya. Dokumentasi visual juga dilakukan dengan mengambil foto selama proses pembelajaran untuk mendokumentasikan momen-momen penting serta mendukung analisis terkait interaksi dan aktivitas belajar; (2) Data peningkatan hasil belajar siswa kelas IV SDN Sidorejo 02. Pengumpulan data peningkatan hasil belajar siswa kelas IV SDN Sidorejo 02 menggunakan teknik tes. Tujuan melakukan tes adalah untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa dalam memahami materi yang telah disampaikan. Bentuk tes yang digunakan peneliti adalah 20 item soal pilihan ganda.

Prosedur penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam siklus dengan menggunakan model yang dikembangkan oleh Suharsimi Arikunto. Siklus terdiri dari tahap, yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap pengamatan atau observasi, dan tahap refleksi, dan dilaksanakan dengan kolaborasi antara peneliti dengan guru IV SDN Sidorejo 02. Penelitian ini diawali dengan pembuatan Modul Pembelajaran IPAS. Kriteria keberhasilan tindakan ini dinyatakan dalam data hasil, data hasil dapat dilihat dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah adanya peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS setelah siklus dilakukan. Peningkatan hasil belajar siswa ditandai dengan tercapainya KKM IPAS yang memperoleh nilai 75 mencapai 75%, seperti terlihat pada 1.

**Tabel 1.** Aspek Pencapaian

Aspek	Pencapaian Siklus I	Cara Mengukur
Nilai Belajar	Siswa yang memperoleh	Nilai tes
Tuntas Siswa	nilai minimal 75 mencapai 75%	siklus terakhir

Pada tahap analisis, data yang diperoleh secara umum dianalisis dengan metode kualitatif. Analisis data dilakukan pada setiap data yang dikumpulkan, baik data kuantitatif maupun kualitatif. Data kuantitatif dianalisis dengan menggunakan cara kuantitatif sederhana, yaitu dengan persentase (%). Analisis data dilakukan dengan tahapan menyeleksi dan mengelompokkan, memaparkan atau mendeskripsikan data, selanjutnya membuat kesimpulan. Untuk menganalisis hasil-hasil refleksi dari penelitian ini digunakan teknik kualitatif dan kuantitatif (Paizaluddin & Ermalinda, 2016). Instrumen data yang digunakan adalah observasi aktivitas guru dan siswa, untuk observasi selama proses pembelajaran kelas. Sedangkan instrumen data untuk mengetahui peningkatan hasil belajar, menggunakan lembar soal pilihan ganda 20 item.

## C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian *Problem Based Learning* diharapkan pada pertemuan pertama dalam pembelajaran di IV SDN Sidorejo 02 adalah meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS. Pelaksanaan tindakan dalam penelitian dilakukan sebelumnya adalah pra siklus dengan memberikan tes kemampuan awal.

### 1. Pra Siklus

Pelaksanaan tindakan dalam penelitian dimulai dengan hasil belajar siswa pra siklus, dimana diperoleh data bahwa persentase ketuntasan belajar siswa hanya mencapai 30,8%, dengan 3 siswatuntas dan 10 siswa tidak tuntas, dengan nilai rata-rata 63,5. Setelah perolehan data tersebut, siklusI dilaksanakan sesuai perencanaan sesuai prosedur dalam Penelitian Tindakan Kelas.

### 2. Siklus I

#### a. Tahap Perencanaan

Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun rancangan yang akan dilaksanakan meliputi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Tema 9 Subtema 2 pada pembelajaran 1 dengan model *Discovery Learning* berbasis media konkret dengan eksperimen (Zat Tunggal dan Campuran) pada muatan IPA, serta mata pelajaran Bahasa Indonesia, lalu menyusun dan mempersiapkan bahan ajar dan lembar observasi keterlaksanaan proses pembelajaran, mempersiapkan soal tes siklus I dan alat untuk mendokumentasikan kegiatan selama tindakan.

#### b. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap ini peneliti dan guru berkolaborasi menyusun rancangan yang akan dilaksanakan, yaitu: Penerapan model *Discovery Learning* berbasis media konkret (eksperimen) dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah disetujui kolaborator (Guru kelas V), setiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan, setiap pertemuan dilaksanakan dalam alokasi waktu 2x35 menit. Pelaksanaan penelitian untuk mengukur aktivitas siswa selama proses pembelajaran menggunakan lembar observasi aktivitas siswa dan hasil belajar siswa dengan memberikan tes di akhir siklus I (Pertemuan II).

#### c. Tahap Pengamatan

Pertemuan pertama pada siklus I dilaksanakan pada tanggal 15 Mei 2023 dan pertemuan kedua pada tanggal 16 Mei 2023, dengan pemberian tes di akhir pertemuan II. Dari siklus I, dapat dilihat dari nilai rata-rata yang diperoleh siswa pada Siklus I yaitu 73,46 dengan jumlah siswa yang memperoleh nilai  $\geq 75$  hanya 8 orang atau 61,53% dari jumlah siswa dan yang belum berhasil sebanyak 5 orang atau 38,46% dari jumlah siswa keseluruhan, artinya tindakan yang diberikan pada siklus I belum mencapai Indikator Kriteria Kelulusan siswa pada kelas V SDN Tanjungrejo01, oleh karena itu tindakan harus dilanjutkan pada siklus II. Dari hasil observasi, juga dapat diketahui bahwa aktivitas siswa

dalam pembelajaran tematik dengan menggunakan penerepan media konkret dengan eksperimen berbasis *Discovery Learning* dikatakan belum memenuhi rata-rata yang ditentukan, dengan persentase pertemuan I rata-ratanya mencapai 62% sedangkan pertemuan II mencapai 74%, dan rata-rata keseluruhan pertemuan I dan pertemuan II adalah 68%, sedangkan untuk persentase ketuntasannya adalah 75% dari indikator/aspek yang diamati dan dinilai.

#### d. Refleksi

Berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa dan guru, serta hasil belajar siswa pada pelaksanaan siklus I, dapat diketahui bahwa terdapat peningkatan, namun hasil tersebut belum mencapai kriteria keberhasilan indikator yang telah ditetapkan oleh peneliti, karena sebagian siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), baik aktivitas maupun hasil belajar siswa. Hal ini disebabkan karena masih adanya kendala yang dihadapi oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran yaitu masih terdapat siswa yang kurang mampu dalam memahami dan melaksanakan tahapan kegiatan seperti kurangnya kemampuan dalam membangun pengetahuannya sendiri, pada sintaks *Discovery Learning* masih ditemukan beberapa siswa yang kurang aktif selama kegiatan pembelajaran, guru belum optimal dalam mendorong siswa untuk mengumpulkan data dan melakukan kegiatan refleksi di akhir pembelajaran. Oleh karena itu penelitian ini masih perlu dilanjutkan ke siklus II.

### 3. Siklus II

#### a. Tahap Perencanaan

Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun rancangan yang akan dilaksanakan yaitu: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Tema 9 Subtema 2 pada pembelajaran 2 dengan model *Discovery Learning* berbasis media konkret dengan eksperimen (Zat Tunggal dan Campuran) pada muatan IPA, serta mata pelajaran SBdP, menyusun dan mempersiapkan bahan ajar dan lembar observasi keterlaksanaan proses pembelajaran, mempersiapkan soal tes siklus II dan alat untuk mendokumentasikan kegiatan selama proses pembelajaran. Perbedaan sebagai cara untuk memperbaiki kekurangan pada Siklus I, yaitu penggunaan audio visual sebagai media pembelajaran sekaligus penguatan materi pada materi Zat Tunggal dan Campuran. Penggunaan media konkret dan *Power Point* pada setiap materi sudah dilakukan pada Siklus I. Akan tetapi, materi yang disampaikan belum dapat optimal menarik perhatian dan pemahaman, maka dari itu pada Siklus II ini, peneliti akan memperbaiki strategi yang digunakan. Tidak hanya itu, peneliti juga akan mencoba memperbaiki suasana dalam belajar, menjadi lebih menyenangkan dan berpihak pada siswa.

b. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap ini peneliti dan guru berkolaborasi menyusun rancangan yang akan dilaksanakan, yaitu: Penerapan model *Discovery Learning* berbasis media konkret (eksperimen) dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah disetujui kolaborator (Guru kelas V), setiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan, setiap pertemuan dilaksanakan dalam alokasi waktu 2x35 menit. Pelaksanaan penelitian untuk mengukur aktivitas siswa selama proses pembelajaran menggunakan lembar observasi aktivitas siswa dan hasil belajar siswa dengan memberikan tes di akhir siklus II (Pertemuan II).

c. Tahap Pengamatan

Pertemuan pertama pada siklus II dilaksanakan pada tanggal 24 Mei 2023 dan pertemuan kedua pada tanggal 25 Mei 2023 dengan pemberian tes di akhir pertemuan II, diketahui perolehan rata-rata siswa 83,46 dengan nilai KKM 75 jumlah siswa tuntas 12 orang dengan persentase 92,3% dan siswa yang tidak tuntas hanya 1 orang dengan persentase 7,7%. Dalam konversi penilaian hasil belajar siswa dikategorikan sangat baik. Sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan, siswa dinyatakan tuntas dalam belajar apabila memperoleh nilai  $\geq$  nilai KKM. Maka Siklus II hasil belajar siswa dikategorikan meningkat dari Siklus I dan hasil belajar siswa dikategorikan tuntas. Selain itu, terlihat juga peningkatan pada aktivitas siswa, diketahui bahwa aktivitas siswa dalam pembelajaran Tematik dengan menggunakan model *Discovery Learning* berbasis media pembelajaran konkret (eksperimen) telah menunjukkan peningkatan dan memenuhi KKM. Hal ini dibuktikan dengan persentase pertemuan I rata-ratanya mencapai 78% sedangkan pertemuan II rata-ratanya mencapai 90%, dan rata-rata keseluruhan pertemuan I dan pertemuan II adalah mencapai 84%. Dari hal ini sudah menunjukkan aktivitas mengajar guru di kelas sudah sangat baik dan dapat mendorong siswa untuk melaksanakan sintaks *Discovery Learning* berdasarkan materi dan fenomena yang diamati. Pada pelaksanaan pembelajaran Tematik menggunakan model *Discovery Learning* berbasis media konkret (eksperimen) pada siklus II sudah menunjukkan banyak peningkatan dibanding dengan siklus I. Faktor-faktor psikologis yang dibentuk sangat penting, dan dapat meningkatkan pemahaman materi ajar, sehingga penguasaan siswa terhadap bahan disajikan lebih mudah dipahami. Dengan demikian, penelitian ini tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya.

d. Refleksi

Tahapan refleksi setelah melewati tahap pelaksanaan, tindakan, dan tahapan observasi. Kegiatan refleksi dimaksudkan untuk mengetahui apakah tindakan yang dilakukan siklus II sudah mengalami peningkatan dari siklus I. Hal ini tampak pada hasil belajar siswa setelah penerapan model *Discovery Learning* berbasis media konkret (eksperimen), yang memperoleh 92,3% siswa tuntas.

Selain itu, juga terlihat peningkatan pada hasil persentase aktivitas siswa dan guru selamaproses pembelajaran, kendala dan kelemahan yang tertulis pada refleksi Siklus I sudah diperbaikidalam Siklus II, seperti terlihat pada Tabel 2 dan Tabel 3.

**Tabel 2.** Persentase aktivitas belajar siswa menggunakan model *Discovery Learning* berbasis media konkret

Skor Aktivitas Siswa	Pertemuan I	Pertemuan II	Rata-rata
<b>Siklus I</b>	62%	74%	68%
<b>Siklus II</b>	78%	90%	84%
<b>Peningkatan</b>	16%	16%	16%

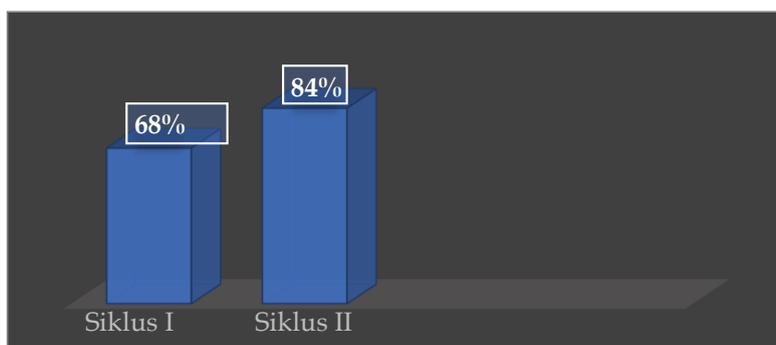
**Tabel 3.** Persentase hasil belajar siswa menggunakan model *Discovery Learning* berbasis media konkret

Hasil Belajar	Persentase	Kriteria
<b>Pra Siklus</b>	23,03%	Tidak Tuntas
<b>Siklus I</b>	61,53%	Tidak Tuntas
<b>Siklus II</b>	92,3%	Tuntas

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa menggunakan model *Discovery Learning* berbasis media konkret (eksperimen) kelas V SDN Tanjungrejo 01. Kegiatan pembelajaran telah menunjukkan hasil yang efektif dalam pelaksanaannya. Hal ini terlihat adanya peningkatan hasil belajar melalui tes yang dilaksanakan di akhir setiap siklus. Selain itu juga berdasarkan hasil observasi selama penelitian di SDN Tanjungrejo 01 kelas V, terlihat sangat jelas hasil belajar siswa meningkat dari prasiklus ke siklus I dan siklus I ke siklus II, seperti terlihat pada Tabel 4 dan Gambar 1.

**Tabel 4.** Rekapitulasi Hasil Aktivitas Siswa Menggunakan Model *Discovery Learning* Berbasis Media Konkret

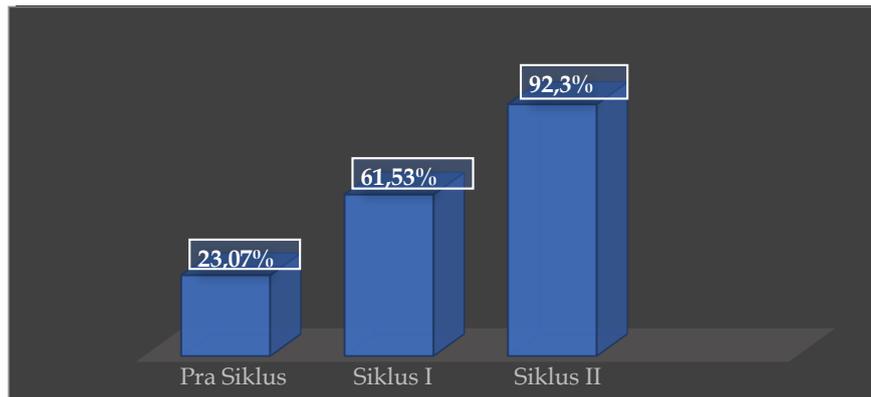
Skor Aktivitas Siswa	Pertemuan I	Pertemuan II	Rata-rata
<b>Siklus I</b>	62%	74%	68%
<b>Siklus II</b>	78%	90%	84%
<b>Peningkatan</b>	16%	16%	16%



**Gambar 1.** Hasil Aktivitas Siswa

**Tabel 5.** Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model *Discovery Learning* Berbasis Media Konkret

Hasil Belajar	Rata-rata	Kriteria	Jumlah	Persentase
Pra Siklus	63,5	Tuntas	3	23,07%
		Tidak Tuntas	10	
Siklus I	73,46	Tuntas	5	61,53%
		Tidak Tuntas	8	
Siklus II	83,46	Tuntas	12	92,3%
		Tidak Tuntas	1	



**Gambar 2.** Diagram Hasil Belajar Siswa

Hasil aktivitas siswa pada siklus I mencapai 68% namun mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 84%. Hal ini terbukti berdasarkan hasil tes hasil belajar siswa diakhir siklus I diperoleh rata-rata 61,53% dengan kategori mendekati tuntas dan hasil belajar siswa meningkat pada siklus II diperoleh rata-rata 92,3% dengan kategori tuntas. Berdasarkan analisis observasi dan hasil tes belajar siswa dari siklus I ke siklus II, mengalami peningkatan pada setiap indikatornya. Sehingga dapat disimpulkan bahwa implementasi model *Discovery Learning* berbasis media konkret dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Tanjungrejo. Hasil penelitian ini juga sesuai dengan penelitian sebelumnya, oleh Bekti Yuni Maharani dengan judul yang sama diperoleh peningkatan hasil belajar IPA siswa kelas IV SD Negeri 3 Kemiriombo. presentase ketuntasan pra siklus siswa 55%, presentase ketuntasan siklus I sebesar 72%, dan pada siklus II, diperoleh presentase ketuntasan 90%, rata-rata kelas 75 dengan nilai tertinggi 84 dan nilai terendah 66.

Hasil penelitian ini juga sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Rahmayani (2019) yang menyatakan bahwa fungsi model pembelajaran *Discovery Learning* yaitu untuk menjadikan siswa lebih aktif dalam belajar, berfikir kritis, serta menumbuhkan kemampuan siswa dalam memecahkan sebuah masalah melalui pengalaman langsung. Selain itu, hasil penelitian ini juga serupa dengan penelitian yang dilakukan oleh Variansi & Agung (2020) yang menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran menggunakan model *Discovery Learning* cocok bila diterapkan di kelas tinggi sekolah dasar karena memiliki beberapa faktor yaitu dapat menambah kemampuan berpikir

kritis siswa, memecahkan masalah dalam pembelajaran di kelas, menganalisis, berdiskusi, dan menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan.

Namun dalam pelaksanaan proses pembelajaran pada siklus I pengaruh penerapan model *Discovery Learning* berbasis media konkret masih terdapat kekurangan dalam proses pembelajaran seperti hasil belajar siswa belum mencapai ketuntasan, aktivitas siswa yang belum mampu menggali pengetahuannya sendiri, konsentrasi belajar yang kurang. Selain aktivitas siswa, aktivitas guru juga masih belum optimal dalam mendorong siswa merumuskan masalah. Pada siklus II peneliti melakukan perbaikan pada kekurangan-kekurangan yang terdapat pada siklus I, dengan adanya perbaikan pada siklus II maka dampak yang diperoleh siswa dalam proses pembelajaran dengan model *Discovery Learning* berbasis media konkret meningkat, hal ini terlihat dari hasil belajar siswa.

Tindakan yang dilakukan oleh guru dapat memberikan stimulus kepada siswa. Pemberian stimulus tersebut membuat siswa aktif dalam mencapai indikator/aspek yang diamati dan dinilai dalam keterampilan kognitif sehingga dapat disimpulkan, siswa aktif ketika proses pembelajaran berlangsung. Hal ini sesuai dengan teori kerucut pengalaman Edgar Dale, dimana media paling konkret menurut kerucut pengalaman Edgar Dale adalah pengalaman langsung, sedangkan pada materi zat tunggal dan campuran dapat divisualisasikan pada kegiatan eksperimen/pengamatan. Dimana kegiatan eksperimen dapat menghindari terjadinya verbalisme dan meminimalisir miskonsepsi. Berdasarkan landasan teori di atas, pokok bahasan zat tunggal dan campuran dapat diajarkan dengan menggunakan media konkret (eksperimen/pengamatan).

Pemanfaatan media konkret juga digunakan pada penelitian sebelumnya, oleh Agustina. Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui penggunaan media konkret pada pembelajaran IPA secara kognitif ketuntasan belajar siswa meningkat dari siklus I sebesar 65,22% menjadi 91,30%. Keaktifan siswa juga meningkat dari siklus I sebesar 90,62% menjadi 95,25%. Peningkatan juga dibuktikan oleh penelitian Diah Kumala Izza, yang berjudul Penerapan Model Inkuiri Terbimbing Dengan Media Konkret Dalam Peningkatan Pembelajaran IPA Tentang Gaya Pada Siswa Kelas V SDN 6 Panjer, dimana ketuntasan belajar siswa pada siklus I sebesar 53,34 %, siklus II 83,59%, dan pada siklus III 94,64 %. Sehingga didapatkan kesimpulan, bahwa penggunaan model *Discovery Learning* berbasis media konkret (eksperimen), dapat meningkatkan aktivitas siswa dan hasil belajarnya.

#### **D. SIMPULAN DAN SARAN**

Setiap kegiatan pembelajaran memerlukan perencanaan dan strategi yang disesuaikan dengan karakteristik siswa maupun materi, serta memahami apa yang menjadi kebutuhan siswa. Dengan harapan, kualitas kegiatan dan hasil belajar dapat lebih optimal. Untuk melaksanakan proses pembelajaran yang baik tersebut maka sebagai seorang guru dapat menentukan tindakan yang tepat dan efektif. Penelitian

implementasi model *Discovery Learning* berbasis media konkret secara langsung mengajak siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Media konkret juga berfungsi untuk meminimalisir adanya miskonsepsi sehingga pemahaman siswa berada pada satu konsep yang sama. Selain itu, media konkret juga dapat meningkatkan kebermaknaan pembelajaran dan keterampilan proses. Berdasarkan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang telah peneliti laksanakan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan model *Discovery Learning* berbasis media konkret pada pembelajaran Tematik, khususnya Tema 9 Subtema 2 dapat memperbaiki kualitas selama proses pembelajaran yang dapat dilihat dari hasil lembar observasi aktivitas siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa sangat signifikan, terlihat dari peningkatan rata-rata ketuntasan belajar dari 23,07% pada prasiklus menjadi 61,53% pada siklus I, dan akhirnya mencapai 92,3% pada siklus II. Selain itu, rata-rata aktivitas siswa juga meningkat dari 68% pada siklus I menjadi 84% pada siklus II. Temuan ini sejalan dengan teori pembelajaran *Discovery Learning*, yang menekankan peran aktif siswa dalam proses belajar melalui penemuan dan eksplorasi mandiri, serta didukung oleh teori kerucut pengalaman Edgar Dale yang menyatakan bahwa pengalaman langsung, seperti penggunaan media konkret, dapat meningkatkan pemahaman siswa.

Disarankan untuk memperluas penerapan model *Discovery Learning* berbasis media konkret di berbagai sekolah dan mata pelajaran, dengan pelatihan khusus bagi guru untuk mengelola aktivitas eksperimen yang relevan. Penelitian lebih lanjut diperlukan untuk mengeksplorasi integrasi teknologi digital dan adaptasi metode ini pada berbagai tingkat kelas. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan efektivitas pembelajaran secara menyeluruh.

## DAFTAR RUJUKAN

- Abdila, H. (2021). *Pengaruh Pembelajaran Iklan di Sekolah dalam Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik*.
- Abdullah, A. A., & Richardo, R. (2017). *Menumbuhkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Dalam Memilih Makanan Sehat Dengan Pembelajaran Literasi Matematika Berbasis Konteks*. II(2). <http://ojs.umrah.ac.id/index.php/gantang/index>
- Adiputra, Y., & Eka, H. (2020a). Pengembangan Instrumen Tes Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Untuk Siswa SMK Pada Materi Statistika. *Jurnal Matematika Ilmiah*, 6, 156– 165.
- Adiputra, Y., & Eka, H. (2020b). Pengembangan Instrumen Tes Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Untuk Siswa SMK Pada Materi Statistika. *Jurnal Matematika Ilmiah*, 6, 156– 165.
- Anatasia, Afifah Honey, E., Agita, T. D., & Syakirin, R. I. (2023). *Penerapan Model Pembelajaran Personal Dalam* (Vol. 1, Issue 2).
- Cintia, N. I., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2018). *Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Hasil Belajar Siswa*. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 32(1), 67 - 75. <https://doi.org/10.21009/PIP.321.8>
- Diana Rai Arsita, I Ketut Dibia, Adrianus I Wayan Ilia Yuda Sukmana. (2020). *Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Model Pembelajaran Group Investigation Berbantuan Media Konkret*.

- Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan. Vol.4(2) pp. 262-269.
- Husni, Rosyida., & Ari S., Puji R. (2022) *Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning berbantuan Media Benda Konkret Terhadap Hasil Belajar IPA*. Borobudur Educational Review. Vol. 02 No. 01
- Izaa, Diah Kumala. (2016). *Penerapan Model Inkuiri Terbimbing Dengan Media Konkret Dalam Peningkatan Pembelajaran IPA Tentang Gaya Pada Siswa Kelas V SDN 6 Panjer*. Alam Cendekia PGSD Kebumen Vol 4, No 1.1
- Maharani, Bekti Yuni. (2017). *Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Berbantuan Benda Konkret untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA*. Repositori Institusi Universitas Kristen Satya Wacana
- Masus, S. B., & Fadhilaturrahmi, F. (2020). *Peningkatan Keterampilan Proses Sains IPA Dengan Menggunakan Metode Eksperimen Di Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK), 2(2), 161-167. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v2i2.1129>
- Nurfadilah, Septy. (2021). *Media Pembelajaran (Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. CV Jejak: Sukabumi, Jawa Barat.
- Susilana, Rudi & Cepi Riyana. (2018). *Media Pembelajaran (Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Wacana Prima CV: Bandung
- Suharsimi, Arikunto. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas Edisi Revisi*. PT Bumi Aksara: Jakarta