

**PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN
DISCOVERY LEARNING TERHADAP HASIL KOGNITIF SISWA
DENGAN BERBANTUAN CERITA BERGAMBAR PADA MUATAN IPAS
KELAS V SD NEGERI 1 TEGOWANU**



SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh

Sundari

34302000079

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG
SEMARANG
2024**

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

**PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN
DISCOVERY LEARNING TERHADAP HASIL KOGNITIF SISWA
DENGAN BERBANTUAN CERITA BERGAMBAR PADA MUATAN IPAS
KELAS V SD NEGERI 1 TEGOWANU**

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh
Sundari
3430200079

Menyetujui untuk diajukan pada sidang skripsi

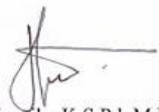
Pembimbing I

Pembimbing II


Jupriyanto, S.,Pd.,M.Pd.
NIK 211313013


Yunita Sari, S.Pd.,M.Pd.
NIK 211315025

Mengetahui, Ketua
Program Studi


Dr. Rida Fironika K, S.Pd.,M.Pd.
NIK 212312012

LEMBAR PENGESAHAN
PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN
DISCOVERY LEARNING TERHADAP HASIL KOGNITIF SISWA
DENGAN BERBANTUAN CERITA BERGAMBAR PADA MUATAN IPAS
KELAS V SD NEGERI I TEGOWANU

Disusun dan Diperiapkan Oleh

Sundari

34302000079

Telah dipertahankan di depan dewan penguji pada tanggal 20 Mei 2024

Dan dinyatakan memenuhi syarat untuk diterima sebagai
persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

SUSUNAN DEWAN PENGUJI

Ketua Penguji : Nuhyal Ulia, M.Pd.
NIK 211315026

Penguji 1 : Yulina Ismiyanti, M.Pd.
NIK 211314022

Penguji 2 : Yunita Sari, M.Pd.
NIK 211315025

Penguji 3 : Jupriyanto, M.Pd.
NIK 211313013

Semarang, 20 Mei 2024

Universitas Islam Sultan Agung

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dekan,



Dr. Muhamad Afandi, S.Pd., M.Pd., M.H.
NIK 311313015

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Sundari

NIM : 34302000079

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyusun Skripsi dengan judul:

**PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN
DISCOVERY LEARNING TERHADAP HASIL KOGNITIF SISWA
DENGAN BERBANTUAN CERITA BERGAMBAR PADA MUATAN IPAS
KELAS V SD NEGERI 1 TEGOWANU**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini adalah hasil karya tulis saya sendiri dan bukan dibuatkan oleh orang lain atau jiplakan atau modifikasi karya orang lain. Bila pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi apabila dikemudian hari menerima pelanggaran kode etika akademi dalam penelitian ini

Semarang, 20 Mei 2024

Yang membuat pernyataan



Sundari
34302000079

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“mungkin bukan sekarang, tapi nanti dimasa yang akan datang kamu akan menikmati do’a dimasa yang akan datang kamu akan menikmati do’a yang selama ini kamu ulang-ulang.”

Al habib umar bin hafidz

“karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan”

q.s, al-insyirah

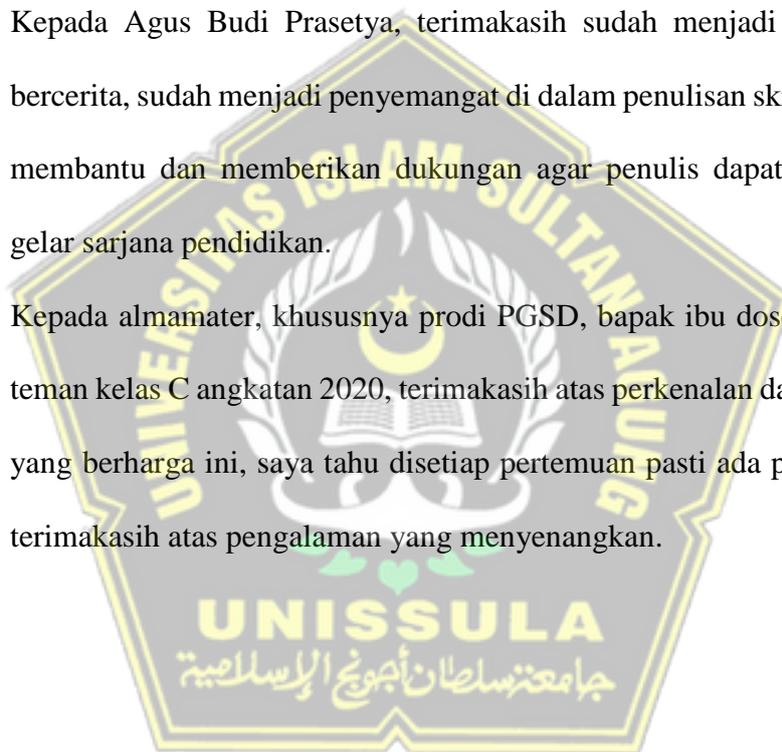
PERSEMBAHAN

Tiada lembar yang paling indah dalam laporan skripsi ini kecuali lembar persembahan. Dengan mengucap syukur alhamdulillah atas rahmat allah SWT, skripsi ini saya persembahkan kepada :

1. Bapak dan ibu saya tercinta, yang selalu memberikan dukungan, doa, dan finansial. Terimakasih sudah bersabar dalam penantian panjang yang ditunggu sedari lama. Terimakasih sudah bekerja keras untuk mewujudkan keinginan saya dengan bekerja keras membiayai studi sampai saya mendapatkan gelar S1. Selalu berada didalam susah dan selalu memberikan solusi dimana saya sedang merasa gagal. Terimakasih ibu saya yang selama ini mau mengerti sifat dan sudah mau mengalah demi kebahagiaan saya, selalu membantu dimana saya sedang susah dan merasa sangat dibawah dan selalu mensupport apa yang saya inginkan. Selalu bersama saya sampai saya sudah benar-benar bisa mencapai apa yang saya inginkan dan saya

bisa membalas kerja keras dan rasa lelah dengan suatu kebanggan di esok nanti.

2. Kedua kakak saya tersayang, terimakasih sudah mau menuntun saya untuk melangkah dan membantu saya dalam menentukan pilihan dibidang saya, terimakasih sudah mengapresiasi apa usulkan dan terimakasih sudah membantu saya dalam menyusun skripsi ini.
3. Kepada Agus Budi Prasetya, terimakasih sudah menjadi tempat untuk bercerita, sudah menjadi penyemangat di dalam penulisan skripsi ini, selalu membantu dan memberikan dukungan agar penulis dapat mendapatkan gelar sarjana pendidikan.
4. Kepada almamater, khususnya prodi PGSD, bapak ibu dosen dan teman-teman kelas C angkatan 2020, terimakasih atas perkenalan dan pengalaman yang berharga ini, saya tahu disetiap pertemuan pasti ada perpisahan jadi terimakasih atas pengalaman yang menyenangkan.



ABSTRAK

Sundari, 2024. Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Hasil Kognitif Siswa Dengan Berbantuan Cerita Bergambar Pada Muatan IPAS Kelas V SD Negeri 1 Tegowanu. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan. Universtias Islam Sultan Agung. Pembimbing I : Jupriyanto.S.,Pd.,M.Pd, Pembimbing II : Yunita Sari,S.Pd.,M.Pd.

Tujuan penelitian ini, untuk mengetahui apakah terdapat Pengaruh Model Pembelajaran *Discovey Learning* Terhadap Hasil Kognitif Siswa Dengan Berbantuan Cerita Bergambar Pada Muatan IPAS Kelas V SD Negeri 1 Tegowanu. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif (*pre eksperimen*) dengan desain metode *one-group pretest-posttest design*. Sampel diambil menggunakan *non probability* sampling dengan sampling jenuh. Dengan menggunakan teknik pengumpulan data pretest dan posttest untuk mendapatkan hasil akhir yang diinginkan peneliti. Dari populasi 29 siswa dan semua siswa ikut berpartisipasi. Hasil uji normalitas data menunjukkan nilai hasil pretest dan hasil posttest normal dan berpengaruh terhadap hasil kognitif siswa. Uji hipotesis menggunakan *uji paired sample t-test* menunjukkan ada pengaruh hasil kognitif siswa pada muatan IPAS. Pada presentase uji normalitas nilai pretest diperoleh hasil $sig = 0,236$ dilihat dari data nilai sig bahwa data tersebut normal dan pada nilai posttest diperoleh hasil $sig 0,573$ dilihat dari data nilai sig bahwa data tersebut normal jadi dapat dilihat hasil kedua test tersebut menandakan bahwa keduanya berdistribusi normal karena $sig > 0,05$. sedangkan hasil uji paired sample t-test dengan rata-rata = 51.9138 dan simpangan baku 18.25000 sedangkan pada output kedua pada kolom lower dan upper bernilai positif, yaitu 45,68400 untuk lower dan upper 55,14358 untuk upper. Selain itu tabel ditunjukkan bahwa $sig(2-tailed) 0,000 < 0,05$. Maka disimpulkan bahwa terdapat pengaruh perbedaan yang signifikan pada hasil kognitif siswa dengan melihat pada pretest dan posttest menggunakan model pembelajaran *discovery learning* dengan berbantuan media cerita bergambar pada muatan IPAS SD Negeri 1 tegowanu.

Kata kunci : model discovery learning,cerita bergambar,IPAS,hasil kognitif.

ABSTRACT

Sundari, 2024. The influence of the *Discovery Learning* learning model on student cognitive outcomes with the help of picture stories in class V science content at SD Negeri 1 Tegowanu. Elementary School Teacher Education Study Program. Faculty of Teacher Training and Education. Sultan Agung Islamic University. Supervisor I : Jupriyanto.S., Pd., M.Pd, Supervisor II : Yunita Sari, S.Pd., M.Pd.

The purpose of this study was to determine whether there was an influence of the Discovery Learning learning model on students' cognitive outcomes with the help of picture stories in the content of class V science at SD Negeri 1 Tegowanu. This study used quantitative methods (pre-experiment) with a one-group pre-test-posttest design method. Samples are taken using non-probability sampling with saturated sampling. By using pretest and posttest data collection techniques to get the final results that researchers want. From a population of 29 students and all students participated. The results of the data normality test show the value of the pretest results and posttest results are normal and affect the cognitive results of students. Hypothesis testing using paired sample t-test shows there is an influence of students' cognitive results on IPAS load. In the percentage of the normality test, the pretest value obtained the result of sig = 0.236 seen from the sig value data that the data is normal and in the posttest value obtained a sig result of 0.573 seen from the sig value data that the data is normal, so it can be seen that the results of the two tests indicate that both are normally distributed because the sig is >0.05. While the paired sample t-test results with an average = 51.9138 and standard deviation of 18.25000 while the second output in the lower and upper columns is positive, namely 45.68400 for lower and upper 55.14358 for upper. In addition, the table shows that sig(2-tailed) is 0.000 < 0.05. So it was concluded that there was a significant difference in students' cognitive outcomes by looking at the pretest and posttest using a discovery learning learning model with the help of picture story media on the IPAS content of SD Negeri 1 tegowanu.

Keywords: *Discovery Learning Model, Picture Story, IPAS, Cognitive Results.*

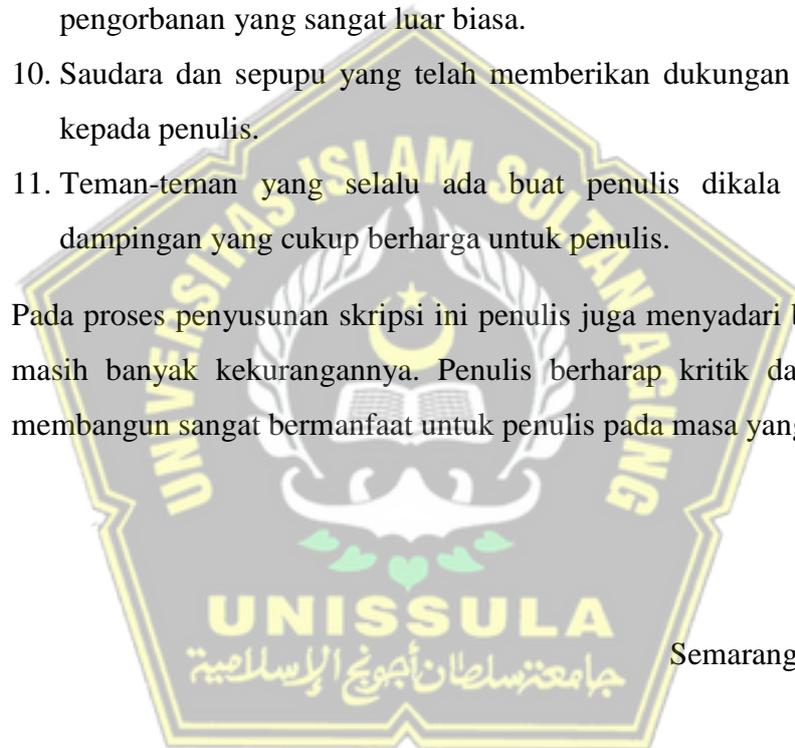
KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta hodayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal penelitian ini dengan judul “Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Terhadap Hasil Kognitif Siswa Berbantaun Media Cerita Bergambar Pada Muatan Ipa Kelas V Sd Negeri 1 Tegowanu”. Proposal penelitian ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Sultan Agung Semarang. Sholawat dan salam senantiasa kami curahkan kepada Nabi Agung Nabi Muhammad SAW yang kita tunggu syafaat dan hidayahnya di yaumul kiyamah nanti. Tak lupa dengan ucapan terimakasih kepada pihak yang telah membantu untuk menyelesaikan penelitian skripsi yang saya susun dan juga penulis berterima kasih kepada pihak yang bersangkutan yaitu:

1. Prof. Gunarto selaku Rektor Universitas Islam Sultan Agung.
2. Dr. Muhammad Afandi, S.Pd., M.Pd., M.H. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Sultan Agung.
3. Dr. Rida Feronika K, S.Pd., M.Pd. selaku ketua program studi pendidikan guru sekolah dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Sultan Agung.
4. Jupriyanto S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing I pada proses penyusunan skripsi ini selalu mengarahkan dan membimbing serta memberikan semangat dan motivasi bagi penulis.
5. Yunita Sari S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing II pada proses penyusunan skripsi ini juga selalu memebrika arahan dan bimbingan serta memberikan semangat dan motivasi bagi penulis.
6. Seluruh dosen jurusan pendidikan guru sekolah dasar, fakultas keguruan dan ilmu pendidikan universitas islam sultan agung semarang.

7. Kepala sekolah SD negeri 1 tegowanu yang telah memberikan izin untuk tempat penelitan.
8. Seluruh tenaga pendidik SD Negeri 1 tegowanu khususnya bapak / ibu kelas 5 yang telah membantu penulis dalam melakukan proses penelitian.
9. Tak lupa kedua Orang tua Bapak/Ibu saya, terimakasih atas doa dan support kalian dalam pelaksanaan penyusunan skripsi ini, terimakasih sudah berjuang untuk menjadikan penulis sampai dititik ini dan segala pengorbanan yang sangat luar biasa.
10. Saudara dan sepupu yang telah memberikan dukungan serta bantuan kepada penulis.
11. Teman-teman yang selalu ada buat penulis dikala apapun serta dampingan yang cukup berharga untuk penulis.

Pada proses penyusunan skripsi ini penulis juga menyadari bahwa penulis masih banyak kekurangannya. Penulis berharap kritik dan saran yang membangun sangat bermanfaat untuk penulis pada masa yang akan datang.



Semarang, 20 Mei 2024

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR BAGAN	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	15
A. Latar Belakang	15
B. Identifikasi Masalah.....	22
C. Pembatasan Masalah.....	22
D. Rumusan Masalah.....	22
E. Tujuan Penelitian	23
F. Manfaat Penelitian	23
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	25
A. Kajian Teori	25
1. Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i>	25
2. Hasil belajar.....	33
3. Media Cerita bergambar	38
4. IPAS	40
B. Penelitian relevan	41
C. Kerangka Berpikir.....	44
D. Hipotesis.....	46
BAB III METODE PENELITIAN.....	47
A. Desain Penelitian.....	47
B. Populasi dan Sampel	48

C. Teknik Pengumpulan Data.....	49
D. Instrument Penelitian	49
E. Teknik analisis data.....	51
F. Teknik Analisis Data.....	54
G. Jadwal Penelitian.....	57
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	59
A. Deskripsi Data Penelitian.....	59
B. Hasil Analisi Data Penelitian	67
1. Hasil uji normalitas	67
2. Hasil uji paired sample t-test.....	67
C. Pembahasan.....	69
BAB V PENUTUP.....	76
A. KESIMPULAN.....	76
B. SARAN	76
DAFTAR PUSTAKA	78
LAMPIRAN.....	82



DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kisi-kisi Tes	50
Tabel 3. 2 Klasifikasi Koefisien Reliabilitas.....	53
Tabel 3. 3 Klasifikasi Daya Pembeda	54
Tabel 3. 4 Klasifikasi Tingkat Kesukaran.....	54
Tabel 3. 5 Jadwal Penelitian.....	58
Tabel 4. 1 Hasil Reliabilitas Siswa	62
Tabel 4. 2 Hasil Reliabilitas Siswa	62
Tabel 4. 3 Hasil Daya Pembeda	63
Tabel 4. 4 Hasil Daya Pembeda	64
Tabel 4. 5 Hasil Uji Tingkat Kesukaran.....	65
Tabel 4. 6 Hasil Uji Tingkat Kesukaran.....	66
Tabel 4. 7 Hasil Uji Data Normalitas.....	67
Tabel 4. 8 Hasil Uji Output Uji Paired Sample T-Test.....	68
Tabel 4. 9 Hasil Uji Paired Sample T-Test	68
Tabel 4. 10 Hasil Nilai Pretest	70
Tabel 4. 11 Tabel Hasil Posttest.....	70



DAFTAR BAGAN

Bagan 2. 1 Kerangka Berpikir.....	45
-----------------------------------	----



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Modul Ajar	83
Lampiran 2 Kisi-Kisi Soal Pretest dan Posttest	97
Lampiran 3 Soal Uji Coba Tes.....	98
Lampiran 4 Kunci Jawaban Uji Coba Soal	103
Lampiran 5 Soal Pretest	104
Lampiran 6 Kunci Jawaban Uji PretestKunci Jawaban Uji Pretest	108
Lampiran 7 Soal Posttest.....	109
Lampiran 8 Kunci Jawaban Uji Posttest\.....	113
Lampiran 9 Data Siswa Uji Validitas.....	114
Lampiran 10 Hasil Penskoran Uji Validitas	116
Lampiran 11 Hasil Instrument Soal Validitas	118
Lampiran 12 Hasil Uji Reliabilitas	129
Lampiran 13 Data Siswa Hasil Kelompok Atas	130
Lampiran 14 Data Siswa Hasil Kelompok Bawah.....	132
Lampiran 15 Materi Ajar	134
Lampiran 16 Hasil Output Data Normalitas	145
Lampiran 17 Hasil Kerja Siswa Uji Coba Soal.....	152
Lampiran 18 Lembar Kerja Siswa Pretest	162
Lampiran 19 Hasil Kerja Siswa Posttest.....	170
Lampiran 20 Dokumentasi Selama Penelitian.....	178
Lampiran 21 Surat Tugas Penelitian.....	181
Lampiran 22 Penilaian	182

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang menggambarkan langkah-langkah sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu, dan merupakan kerangka konseptual yang membantu perancang pembelajaran dan guru merencanakan dan melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Model pembelajaran interaktif merupakan pendekatan pembelajaran yang mengacu pada pandangan konstruktivis. Model pembelajaran ini merupakan salah satu model pembelajaran alternatif yang membantu siswa mengungkapkan rasa ingin tahu atau ketidaktahuannya terhadap konsep yang dipelajarinya. (Widiantono, 2017).

Model ini dirancang untuk memungkinkan siswa mengajukan pertanyaan dan menemukan jawaban atas pertanyaan tersebut sendiri. Berdasarkan pendapat yang dikemukakan, model pembelajaran interaktif dapat dipahami sebagai pembelajaran yang menekankan pada komunikasi antara siswa dengan siswa dan guru melalui interaksi langsung dengan sumber belajar. Komunikasi dapat terjalin dengan memberikan insentif kepada siswa untuk terlibat dengan pertanyaan-pertanyaannya sebagai ekspresi rasa ingin tahunya terhadap pengetahuan yang akan dipelajari. (Widiantono, 2017).

Model pembelajaran Discovery Learning merupakan model pembelajaran yang tidak secara langsung memberikan hasil akhir atau kesimpulan dari materi yang disampaikan guru. Sebaliknya, siswa diberi kesempatan untuk mencari data dan menemukan hasilnya. Hal ini bertujuan agar proses pembelajaran ini tetap

melekat dalam ingatan siswa seumur hidup dan agar hasil yang dicapai siswa tidak cepat terlupakan. (Puspitasari & Nurhayati, 2019).

Model *Discovery Learning* melibatkan arahan guru untuk mengatur aktivitas yang dilakukan peserta didik seperti mencari, mengolah, menelusuri, dan menyelidiki meskipun model pembelajaran penemuan merupakan pendekatan pengajaran dengan panduan yang minimal (Rahayu *et al.*, 2023).

Model *Discovery Learning* adalah model yang mendorong siswa untuk mengajukan pertanyaan dan menarik kesimpulan dari prinsip-prinsip umum praktis contoh pengalaman. J. Brunner memakai cara dengan apa yang disebutnya *Discovery Learning*, yaitu murid mengorganisasikan bahan yang dipelajari dengan suatu bentuk akhir (Kristin & Rahayu, 2016). *Discovery Learning* berpengaruh terhadap keterampilan proses sains siswa pada mata pelajaran IPA-fisika dan model *Discovery Learning* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA fisika (Somayana, 2020).

Model *Discovery Learning* merupakan model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan informasi yang berupa konsep- konsep dan prinsip-prinsip dalam suatu proses mental, yang dilakukan melalui kegiatan percobaan sehingga anak memperoleh pengetahuan yang sebelumnya belum diketahuinya itu tidak melalui pemberitahuan, sebagian atau seluruhnya ditemukan sendiri (Surur *et al.*, 2019).

Discovery Learning melibatkan arahan guru untuk mengatur aktivitas-aktivitas yang dilakukan peserta didik seperti menemukan, mengolah, menelusuri dan menyelidiki. Peserta didik mempelajari pengetahuan baru yang relevan dengan

materi atau konten tertentu dan keterampilan-keterampilan umum seperti memformulasikan aturan, menguji hipotesis dan mengumpulkan informasi (Khasinah, 2021). Metode *Discovery Learning* menciptakan proses pembelajaran aktif di mana materi atau konten tidak diberikan oleh guru di awal pembelajaran secara langsung. Selama proses belajar berlangsung, peserta didik diminta untuk dapat menemukan sendiri cara bagaimana memecahkan masalah (Khasinah, 2021).

Manfaat lebih penggunaan model pembelajaran *Discovery Learning* dengan beberapa model yang lain, 1). Metode ini dapat membantu peserta didik memperbaiki dan meningkatkan keterampilan dan proses kognitif mereka. 2). Metode ini memungkinkan peserta didik berkembang dengan cepat dan sesuai dengan kemampuan mereka sendiri. 3). Karena adanya kegiatan diskusi, siswa jadi lebih saling menghargai. 4) Memberikan rasa senang dan bahagia bila peserta didik berhasil melakukan penelitian, dan 5). Kegiatan pembelajaran menumbuhkan optimisme karena hasil belajar atau temuan mengarah pada kebenaran yang final dan lebih pasti (Khasinah, 2021). Pemilihan model pembelajaran ini yaitu jika dipadukan dengan media terbaru akan lebih menarik perhatian siswa yang mana pada model nya ditekankan siswa untuk menjadi mandiri yang bisa memecahkan masalah dibantu dengan bantuan media yang memberikan materi pada siswa yang sebelum siswa melakukan pembelajaran yang mengharuskan menjadi mandiri. *Discovery Learning* memiliki banyak keunggulan seperti meningkatkan keaktifan dan motivasi peserta didik dalam belajar, memaksimalkan potensi mereka, meningkatkan kemampuan kolaborasi dan kerja sama tim, dan masih banyak lainnya (Schedule *et al.*, 2022).

Dalam model pembelajaran *Discovery Learning* siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran dan siswa lebih mudah menerima materi yang disampaikan oleh guru. Sedangkan sebelum diberi perlakuan (*pretest*) siswa hanya diberikan perlakuan menggunakan metode konvensional hanya diberi perlakuan dengan metode konvensional sehingga siswa terbiasa menerima apa saja yang diberikan oleh guru tanpa mau berusaha menemukan sendiri konsep yang sedang dipelajari, menjadikan siswa kurang memiliki kesempatan untuk terlibat didalam proses pembelajaran, siswa menjadi bosan untuk menerima pelajaran yang diberikan. Pada akhirnya belum optimalnya kemampuan siswa, sehingga hasil belajar yang didapatnya kurang maksimal (Puspitasari & Nurhayati, 2019)

Hasil belajar siswa merupakan prestasi yang dicapai siswa secara akademis melalui ujian dan tugas, keaktifan bertanya dan menjawab pertanyaan yang mendukung perolehan hasil belajar tersebut. Di kalangan akademis memang sering muncul pemikiran bahwa keberhasilan pendidikan tidak ditentukan oleh nilai siswa yang tertera di raport atau di ijasah, akan tetapi ukuran keberhasilan bidang kognitif dapat diketahui melalui hasil belajar seorang siswa (Somayana, 2020).

Permasalahan pada tempat penelitian penulis yakni ada beberapa permasalahan yang kemungkinan bisa dibenarkan atau diperbaiki agar menjadi lebih baik, permasalahan yang pertama guru belum menguasai mengenai pembelajaran kurikulum merdeka, yang mana sebelumnya guru tersebut menggunakan pembelajaran kurikulum K13 dan pada tahun ini beliau harus menggunakan kurikulum merdeka yang mana kurikulum ini bisa disebut sebagai kurikulum penggerak yang menekankan utuk guru lebih aktif dan kreatif. Kedua,

buku pendamping pembelajaran yang belum diterbitkan ke sekolah, dengan belum adanya pegangan atau panduan pembelajaran untuk siswa dan guru itu menyulitkan siswa yang hanya diberi buku paket sebagai acuan belajar yang seharusnya ada LKS untuk pendamping dan guru harus mencari tambahan materi lewat internet untuk mencocokkan pembelajaran di modul dan buku pendamping yang tersedia. Selain ada permasalahan pada tempat dan objek yang penulis teliti ada kelebihan yang menjadi point plus dan memudahkan peneliti untuk melakukan penelitian yakni, siswa tidak perlu belajar mengenai penggunaan kurikulum yang baru karena mereka sudah menggunakan kurikulum merdeka pada kelas sebelumnya. Selanjutnya pada kelas V ini 89% siswa sudah dapat dikatakan baik dari segi prestasi yang partisipasi. Menurut penelitian dari Firosalia Krintin bahwa Hasil analisis meta menunjukkan bahwa model *Discovery Learning* mampu meningkatkan hasil belajar siswa mulai dari yang terendah 9% sampai yang tertinggi 27% dengan rata-rata 17,8% (Kristin, 2019).

Menurut Arpin, Andi Agustang, Muhammad Ikhdan Andi yang mendapat hasil penelitiannya penerapan model *Discovery Learning* Inpres Tamalanrea V Kota Makassar dari aspek mengajar guru terlaksana dengan kategori penilaian baik, sedangkan dari aspek aktivitas belajar siswa berada pada kategori penilaian aktif dalam pembelajaran IPA siswa SD. Lalu Hasil belajar IPA siswa SD Inpres Tamalanrea V Kota Makassar yang diperoleh dari hasil posttest pada kelas eksperimen dengan rata-rata hasil belajar berada pada kategori tinggi, sedangkan hasil posttest pada kelas kontrol dengan rata-rata hasil belajar berada pada kategori sedang (Mata *et al.*, 2021).

Salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat diwujudkan dalam pembelajaran IPA adalah model pembelajaran berbasis penemuan (*discovery*). *Discovery* adalah penemuan konsep melalui rangkaian data atau informasi yang diperoleh melalui pengamatan atau percobaan. Kegiatan belajar mengajar menggunakan *discovery* mirip dengan *inkuiri (inquiry)*. Secara ilmiah Melalui *discovery learning* siswa dapat mengkonstruksikan pengetahuan mereka sendiri dengan menemukan sendiri, menyelidiki sendiri, maka hasil yang diperoleh akan setia dan tahan lama dalam ingatan, tidak mudah dilupakan siswa (Jupriyanto, 2018).

Menurut penelitian dari (O. Z. P. Sari *et al.*, 2022) hasil uji *N-Gain Score* untuk kelas eksperimen yang menerapkan model *Discovery Learning* memperoleh rata-rata sebesar 536.339 atau 53% dan termasuk dalam katagori sedang. Nilai minimal *N-Gain Score* pada kelas eksperimen yaitu 20% dan maksimal 77.78 %. Sementara itu, untuk kelas kontrol yang menerapkan model konvensional memperoleh nilai rata-rata sebesar 320.334 atau 32% dan termasuk dalam kategori rendah. Nilai minimal *N-Gain Score* pada kelas kontrol yaitu -3% dan maksimal sebesar 79,09%. Kesimpulannya adalah, berdasarkan nilai *N-Gain Score* yang diperoleh maka penerapan model *Discovery Learning* terhadap hasil belajar IPA kelas 5 SD Negeri 23 Palembang adalah efektif.

Buku cerita bergambar yaitu cerita yang dibuat menjadi buku dan di dalamnya mengandung gambar untuk mewakili cerita agar saling berkaitan. Media pembelajaran menarik dapat meningkatkan perhatian siswa pada materi serta meningkatkan respon awal pada proses pembelajaran, melalui media gambar dapat

memperkuat ingatan anak serta mempermudah pemahaman anak dalam memahami isi cerita (Apriliani & Radia, 2020). Model *Discovery Learning* ialah suatu proses pembelajaran yang mana materi tidak diperkenalkan secara lengkap/penuh dan mengharapkan siswa agar aktif dalam mendapatkan suatu konsep melalui kegiatan percobaan (Rilfa Indah Rhadita *et al.*, 2022).

Media Cerita Bergambar adalah suatu media yang berisi cerita yang dilengkapi dengan gambar-gambar yang menarik, lucu dan menyenangkan sehingga anak menjadi gemar dan senang membaca, sehingga membaca menjadi suatu kebutuhan yang wajib untuk dipenuhi oleh seorang anak (Ayu Kesumadewi *et al.*, 2020). Cerita Bergambar memiliki fungsi yang dapat digunakan sebagai penghias dan pendukung dalam cerita yang dapat membantu memudahkan proses pemahaman terhadap isi buku tersebut (Apriliani & Radia, 2020).

Discovery Learning adalah strategi pembelajaran yang cenderung meminta siswa untuk melakukan observasi, eksperimen, atau tindakan ilmiah hingga mendapatkan kesimpulan dari hasil tindakan tersebut (Kristin, 2019). Media cerita bergambar dibutuhkan sebagai pelengkap yang mana penyampaian materi IPAS akan menggunakan bantuan media cerita bergambar setelah materi tersampaikan dan siswa- siswi semua paham pembelajaran dilanjutkan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* adalah suatu model untuk mengembangkan cara belajar aktif dengan menemukan sendiri, menyelidiki sendiri, maka hasil yang diperoleh tahan lama dalam ingatan (O. Z. P. Sari *et al.*, 2022). Dan juga Model *Discovery Learning* adalah proses pembelajaran yang melibatkan siswa dalam pemecahan masalah untuk mengembangkan pengetahuan

dan keterampilan (O. Z. P. Sari *et al.*, 2022). Jadi tidak hanya teori saja yang dilaksanakan pada penelitian ini tetapi ada proses nya juga yang berkaitan dengan materi yang diambil.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut.

1. Dalam pembelajaran kurangnya penggunaan model pembelajaran interaktif, baik penggunaan model atau metode pembelajaran yang terbaru.
2. Kurangnya hasil belajar kognitif siswa.
3. Di SD Negeri 1 Tegowanu masih ada 20% siswa mendapatkan hasil kognitif rendah.
4. Guru tidak mau menggunakan inovasi dalam belajar seperti media pembelajaran.
5. Guru yang kurang mengerti mengenai media digital.

C. Pembatasan Masalah

Peneliti memberikan batasan masalah agar lebih jelas dan focus maka dari itu batasan masalah yang diambil yaitu pengaruh model pembelajaran *discovery learning* terhadap hasil kognitif siswa kelas V SD Negeri 1 Tegowanu.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan beberapa identifikasi masalah diatas, ditemukan rumusan masalah. Apakah terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas V SD Negeri 1 Tegowanu?

E. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah yang didapat, peneliti menulis tujuan penelitian sebagai berikut. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh model pembelajaran *Discovery Learning* terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 1 Tegowanu.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian dapat diambil manfaat penelitian sebagai berikut.

a. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan acuan ajaran bagi guru agar pembelajaran tidak berfokus pada buku saja dan dalam pembelajaran tidak ada suasana bermain atau suasana yang menghibur, jadi dengan pembelajaran dengan adanya suatu model pembelajaran dan suatu media pembelajaran akan meringankan pembelajaran dan membuat siswa lebih antusias dalam belajar.

b. Manfaat Praktis

1. Manfaat bagi siswa

Peneliti mengharapkan agar hasil belajar kognitif siswa bisa meningkat dengan model pembelajaran *Discovery Learning* dengan menggunakan media pembelajaran cerita bergambar.

2. Manfaat bagi guru

- a) Mengenal kan kepada guru beberapa model pembelajaran yang dapat diterapkan untuk kegiatan pembelajaran.

- b) Mengenalkan media pembelajaran yang tidak terlalu memakan pengeluaran yang besar dengan memanfaatkan media internet dan media visual.
- c) Sebagai gambaran agar meningkatkan kreativitas guru dan efektifitas guru dalam kegiatan pembelajaran.

3. Manfaat bagi peneliti

- a) Penelitian ini dilihat dari perpindahan kurikulum yang mana guru harus belajar mengenai pengkondisian kelas dengan pembelajaran yang kreatif dan inovatif, dengan penggunaan media memungkinkan guru lebih memudahkan guru untuk melakukan pembelajaran.
- b) Penelitian ini dilihat dari cara guru mengajar yang hanya terfokus pada buku dan materi yang membuat siswa lebih merasa pembelajaran itu serius dan ada tekanan maka dari itu penambahan media belajar didalam pembelajaran salah satu cara untuk guru membuat suasana kelas menjadi lebih menarik dan siswa tidak bosan.

4. Manfaat bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat diterapkan lagi oleh sekolah yang dimana guru dituntut untuk memiliki kekreativitasan dalam melakukan kegiatan dalam pembelajaran dan bisa digunakan dalam mempertimbangkan proses pembelajaran menggunakan suatu variasi yang tidak membuat anak menjadi bosan dan malas untuk melakukan pembelajaran.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Model Pembelajaran *Discovery Learning*

a. Pengertian

Menurut Bruner, teori belajar penemuan (*Discovery Learning*) adalah proses dimana siswa dapat memahami makna, konsep, dan hubungan melalui proses intuisi, sampai pada akhirnya dapat menemukan suatu kesimpulan yang disesuaikan dengan perkembangan kognitif siswa (Sundari & Fauziati, 2021).

Model *Discovery Learning* merupakan suatu model pembelajaran yang menjadikan siswa aktif dalam menemukan, memecahkan suatu permasalahan melalui bimbingan dari guru siswa akan di arahkan mencari suatu informasi, mengolah, dan membahasnya kedalam kelompok masing-masing. Model pembelajaran *Discovery Learning* merupakan salah satu model pembelajaran dimana guru tidak langsung memberikan hasil akhir atau kesimpulan dari materi yang disampaikan. Melainkan siswa diberikan kesempatan untuk mencari dan menemukan hasil data tersebut. Sehingga proses pembelajaran ini yang akan diingat oleh siswa sepanjang masa, sehingga hasil yang ia dapat tidak mudah dilupakan (Puspitasari & Nurhayati, 2019).

Model *Discovery Learning* merupakan suatu model pembelajaran melalui penemuan. Model ini menekankan pentingnya pemahaman struktur

atau ide-ide penting terhadap suatu disiplin ilmu, melalui keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Model *Discovery Learning* adalah model yang mendorong siswa untuk mengajukan pertanyaan dan menarik kesimpulan dari prinsip-prinsip umum praktis contoh pengalaman. Model *Discovery Learning* adalah memahami konsep, arti, dan hubungan, melalui proses intuitif untuk akhirnya sampai kepada suatu kesimpulan. *Discovery Learning* terjadi bila individu terlibat, terutama dalam penggunaan proses mentalnya untuk menemukan beberapa konsep dan prinsip. *Discovery Learning* dilakukan melalui observasi, klasifikasi, pengukuran, prediksi, dan penentuan (Kristin & Rahayu, 2016).

Model *discovery learning* adalah proses pembelajaran yang melibatkan siswa dalam pemecahan masalah untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan. Harapannya, melalui penemuan ini, siswa akan belajar secara intensif dengan mengikuti langkah investigasi atau pendekatan ilmiah. Pembelajaran (Sari *et al.*, 2022).

Model *Discovery Learning* merupakan model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan informasi yang berupa konsep- konsep dan prinsip-prinsip dalam suatu proses mental, yang dilakukan melalui kegiatan percobaan sehingga anak memperoleh pengetahuan yang sebelumnya belum diketahuinya itu tidak melalui pemberitahuan, sebagian atau seluruhnya ditemukan (Surur *et al.*, 2019).

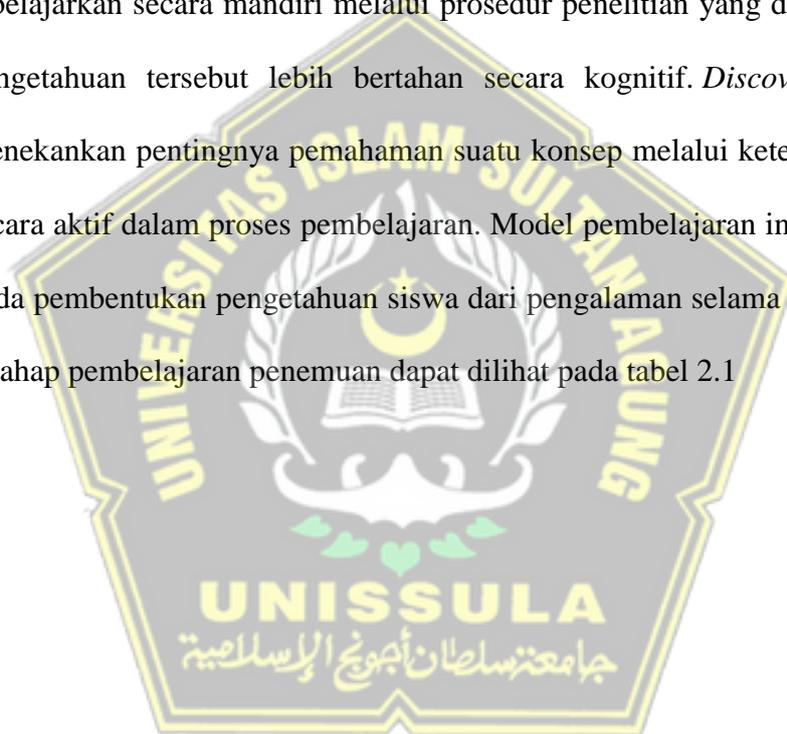
Pembelajaran *Discovery Learning* merupakan suatu metode pembelajaran untuk mengembangkan cara belajar siswa aktif dalam melakukan

penemuan pemahaman atau konsep yang dibelajarkan secara mandiri melalui prosedur penelitian yang ditetapkan agar pengetahuan tersebut lebih bertahan secara kognitif. Prosedur atau langkah penemuan yang harus dilakukan peserta didik di kelas bisa terdiri dari beberapa langkah sistematis dan saintifik dari merumuskan masalah, mengumpulkan informasi, meneliti, menganalisis hasil, sampai menarik kesimpulan (Khasinah, 2021).

Discovery Learning menekankan pentingnya pemahaman suatu konsep melalui keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran ini menekankan pada pembentukan pengetahuan siswa dari pengalaman selama pembelajaran. Penerapan model *Discovery Learning* dalam pembelajaran diharapkan dapat membangkitkan motivasi belajar sehingga prestasi belajar siswa menjadi lebih meningkat, khususnya siswa SD (FAJRI, 2019).

Discovery Learning adalah salah satu model untuk mengembangkan cara belajar siswa aktif menemukan sendiri, menyelidiki sendiri, maka hasil yang diperoleh akan setia dan tahan lama dalam ingatan, tidak akan mudah dilupakan oleh siswa. Anak juga bisa belajar berpikir analisis dan mencoba memecahkan sendiri masalah yang dihadapi. Kegiatan dalam model *Discovery Learning* adalah *Stimulation* (stimulus/ pemberian rangsangan), *problem statement* (pernyataan/identifikasi masalah), *data collection* (pengumpulan data), *data processing* (pengolahan data), *verification* (pembuktian), *generalization* (menarik kesimpulan) (Putri *et al.*, 2017).

Dari penelitian para peneliti dapat diambil kesimpulan bahwa pembelajaran *Discovery Learning* merupakan Kegiatan dalam model *Discovery Learning* adalah *Stimulation, problem statement, data collection, data processing, verification, generalization*. Pembelajaran *Discovery* merupakan suatu metode pembelajaran untuk mengembangkan cara belajar siswa aktif dalam melakukan penemuan pemahaman atau konsep yang dibelajarkan secara mandiri melalui prosedur penelitian yang ditetapkan agar pengetahuan tersebut lebih bertahan secara kognitif. *Discovery Learning* menekankan pentingnya pemahaman suatu konsep melalui keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran ini menekankan pada pembentukan pengetahuan siswa dari pengalaman selama pembelajaran. Tahap pembelajaran penemuan dapat dilihat pada tabel 2.1



Tabel 2. 1 sintaks model pembelajaran Discovery Learning

Fase	Aktivitas guru
Fase 1 <i>Stimulation</i> (stimulasi/ pemberian rangsangan) Aktivitas	Peserta didik diberi motivasi atau rangsangan untuk memusatkan perhatian pada topik pembelajaran.
Fase-2 <i>Problem statement</i> pertanyaan/ identifikasi masalah	Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin masalah yang relevan dengan materi pembelajaran, kemudian membuat hipotesis awal.
Fase-3 <i>Data collection</i> (pengumpulan data)	Peserta didik mengumpulkan informasi yang relevan untuk menjawab pertanyaan yang telah diidentifikasi sebelumnya.
Fase-4 <i>Data processing</i> (pengolahan data)	pengolahan data merupakan kegiatan mengolah data dan informasi yang telah diperoleh para peserta didik baik melalui wawancara, observasi, dan sebagainya, lalu ditafsirkan
Fase-5 <i>Verification</i> (pembuktian)	Peserta didik melakukan pemeriksaan secara cermat untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis yang telah ditetapkan, dihubungkan dengan hasil data processing. Berdasarkan hasil pengolahan dan tafsiran, atau informasi yang ada, pernyataan atau hipotesis yang telah dirumuskan terdahulu itu kemudian dicek, apakah terjawab atau tidak, apakah terbukti atau tidak.
Fase-6 <i>Generalization</i> (menarik kesimpulan)	proses menarik sebuah kesimpulan yang dapat dijadikan prinsip umum dan berlaku untuk semua kejadian atau masalah yang sama, dengan memperhatikan hasil verifikasi. Berdasarkan hasil verifikasi maka dirumuskan prinsip-prinsip yang mendasari generalisasi.

Sumber (Rachman, 2018)

b. Manfaat Pembelajaran *Discovery Learning*

Ada beberapa pendapat yang mengemukakan mengenai manfaat yang terdapat pada pembelajaran *Discovery Learning*.

- a) Menurut Bruner, kemampuan intelektual ada nilai tambah, kemampuan intrinsik lebih ditekankan daripada ekstrinsik, anak belajar menemukan pengetahuannya sendiri, dan memungkinkan lebih lama mengingat informasi yang diperoleh (Sundari & Fauziati, 2021)
- b) Manfaat penggunaan model pembelajaran *Discovery Learning* menurut (Putrayasa, Made, 2014) yaitu siswa mampu menjadi dekat dengan apa yang menjadi sumber belajarnya, rasa percaya diri meningkat dikarenakan dia merasa apa yang tekah dipahaminya ditemukan dengan temannya pun akan meningkat, serta tentunya menambah pengalaman siswa yang luarannya tentu akan meningkatkan hasil belajar.
- c) Manfaat Model *Discovery Learning* (FAJRI, 2019)
1. peningkatan potensi intelektual siswa;
 2. perpindahan dari pemberian reward ekstrinsik ke intrinsic.
 3. pembelajaran menyeluruh melalui proses menemukan
 4. alat untuk melatih memori.
- d) Penggunaan model pembelajaran sangat diutamakan guna menimbulkan gairah belajar, motivasi belajar, merangsang siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran. Melalui model *Discovery Learning* diharapkan dapat lebih mempermudah pemahaman materi pelajaran yang diberikan dan nantinya dapat mempertinggi kualitas proses pembelajaran yang selanjutnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Kristin & Rahayu, 2016).

c. Langkah-Langkah

1) Langkah-langkah model pembelajaran *Discovery Learning* (Puspitasari & Nurhayati, 2019).

- a) mengidentifikasi kebutuhan siswa,
- b) menyeleksi pendahuluan terhadap prinsip-prinsip, pengertian konsep dan generalisasi pengetahuan,
- c) menyeleksi bahan, masalah/tugas-tugas,
- d) membantu dan memperjelas tugas/masalah yang dihadapi siswa serta peranan masing-masing siswa,
- e) mempersiapkan kelas dan alat-alat yang diperlukan,
- f) mengecek pemahaman siswa terhadap masalah yang akan dipecahkan,
- g) memberikesempatan kepada siswa untuk melakukan penemuan,
- h) membantu siswa dengan informasi/data jika diperlukan oleh siswa,
- i) memimpin analisis sendiri (self-analysis)
- j) Dengan pertanyaan yang mengarahkan dan mengidentifikasi masalah, membantu siswa dalam merumuskan prinsip dan menggeneralisasi hasil penemuannya.

2) Langkah-langkah dalam mengaplikasikan Model *Discovery Learning* (Rahayu *et al.*, 2023).

- a) *Stimulation* (Stimulasi atau Pemberian Rangsangan)
- b) *Problem Statement* (Pernyataan atau Identifikasi Masalah)
- c) *Data Collection* (Pengumpulan Data)
- d) *Data Processing* (Pengolahan Data)

- e) *Verification* (Pembuktian)
 - f) *Generalization* (Menarik Kesimpulan atau Generalisasi).
- 3) Langkah-langkah pembelajarn *Discovery Learning* (FAJRI, 2019)
- a) Identifikasi masalah
 - b) Mengembangkan kemungkinan solusi (hipotesis)
 - c) Pengumpulan data
 - d) Analisis dan interpretasi data
 - e) Uji kesimpulan

d. Ciri-Ciri Discovery Learning

- 1) Ciri utama model pembelajaran *Discovery Learning* (FAJRI, 2019)
- a) Mengeksplorasi dan memecahkan masalah untuk menciptakan, menggabungkan dan menggenarilasi pengetahuan.
 - b) Berpusat pada siswa.
 - c) Kegiatan untuk menggabungkan pengetahuan baru dan pengeahuan yang sudah ada.
- 2) Ciri yang lain dari *Discovery Learning*

Model penemuan (*discovery*) ini, menekankan pada pentingnya pemahaman struktur atau ide-ide penting terhadap suatu disiplin ilmu, melalui keterlibatan siswa secara aktif dalam kegiatan belajar mengajar. model pembelajaran *Discovery Learning* ini diawali dengan guru memberikan pertanyaan yang merangsang berpikir siswa dan mendorongnya untuk membaca buku dan melakukan aktivitas belajar lainnya (FAJRI, 2019).

e. Kelebihan Model Pembelajaran *Discovery Learning*

- 1) meningkatkan keaktifan dan motivasi peserta didik dalam belajar, memaksimalkan potensi mereka, meningkatkan kemampuan kolaborasi dan kerja sama tim, dan masih banyak lainnya (Khasinah, 2021)
- 2) kelebihan;
 - a) siswa menjadi aktif kreatif dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi
 - b) mengembangkan ingatan dalam belajar dengan melibatkan akal nya bakat dan kecakapan sendiri
 - c) peran guru dan siswa bersama sama aktif dalam mengeluarkan gagasan dalam berdiskusi
 - d) mengarahkan siswa pada kegiatan pembelajaran yang melibatkan akal nya dan motivasi sendiri
 - e) siswa dapat mengerti konsep dasar atau ide ide yang baik (Puspitasari & Nurhayati, 2019).

2. Hasil belajar

a. Pengertian

Menurut Nasution, hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik setelah menerima pengalaman pembelajaran. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran karena akan memberikan sebuah informasi kepada guru tentang kemajuan peserta didik dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui proses kegiatan belajar mengajar selanjutnya (Nabillah & Abadi, 2019). Hasil belajar merupakan puncak dari keberhasilan belajar siswa terhadap tujuan belajar

yang telah ditetapkan. Hasil belajar siswa dapat meliputi aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (tingkah laku) (Kristin, 2019).

Menurut Rusman hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang siswa peroleh mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Hasil belajar meliputi tiga aspek, yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Aspek kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan, ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, dan evaluasi. Aspek afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi. Aspek psikomotorik berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotorik, yaitu gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif atau interaktif (Boleng, 2020).

Hasil belajar adalah hasil yang diberikan kepada siswa berupa penilaian setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menilai pengetahuan, sikap, ketrampilan pada diri siswa dengan adanya perubahan tingkah laku. Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah mengikuti proses belajar yang meliputi kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik (Nurrita, 2018).

Hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi siswa dan sisi guru. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan tingkat

perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan sebelum belajar. Tingkat perkembangan mental tersebut terwujud pada jenis-jenis ranah kognitif, efektif dan psikomotor. Sedangkan dari sisi guru, hasil belajar merupakan saat terselesaikannya bahan pelajaran (Rahayu *et al.*, 2023).

Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku pada diri siswa yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan, sikap, dan keterampilan (Putri *et al.*, 2017). Hasil belajar siswa merupakan prestasi yang dicapai siswa secara akademis melalui ujian dan tugas, keaktifan bertanya dan menjawab pertanyaan yang mendukung perolehan hasil belajar tersebut (Somayana, 2020).

Hasil belajar siswa merupakan prestasi yang dicapai siswa secara akademis melalui ujian dan tugas, keaktifan bertanya dan menjawab pertanyaan yang mendukung perolehan hasil belajar tersebut (Elvadola *et al.*, 2022). Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran. Dimyati dan Mudjiono menyatakan belajar adalah suatu usaha yang dilakukan oleh peserta didik agar mendapatkan perubahan baik, perubahan kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Oleh karena itu belajar menjadi proses yang sangat penting dan harus mendapatkan perhatian khusus dari semua pihak. Kegiatan pembelajaran merupakan hal utama yang dapat dimodifikasi dengan berbagai cara oleh guru baik dari media maupun penyampaian materi itu sendiri (Muhammad Haris Ardianto, 2022).

Ranah kognitif bertujuan mengukur penguasaan konsep dasar keilmuan sebagai konsep utama untuk memberi informasi dan wawasan sehingga

timbul daya tarik agar siswa termotivasi belajar. Ranah kognitif bertujuan mengukur penguasaan konsep dasar keilmuan sebagai konsep utama untuk memberi informasi dan wawasan sehingga timbul daya tarik agar siswa termotivasi belajar (Yuliana Kasuma Dewi, 2023).

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa Hasil belajar siswa merupakan prestasi yang dicapai siswa secara akademis melalui ujian dan tugas, keaktifan bertanya dan menjawab pertanyaan yang mendukung perolehan hasil belajar tersebut. Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran. Dimiyati dan Mudjiono menyatakan belajar adalah suatu usaha yang dilakukan oleh peserta didik agar mendapatkan perubahan baik, perubahan kognitif, afektif, maupun psikomotorik.

b. Indikator Hasil Belajar kognitif

Menurut Benjamin S. Bloom Ranah kognitif adalah suatu perubahan perilaku yang terjadi pada kognisi. Proses belajar terdiri atas kegiatan sejak dari penerimaan stimulus, penyimpanan dan pengolahan otak. Menurut Bloom bahwa tingkatan hasil belajar kognitif dimulai dari terendah dan sederhana yakni hafalan hingga paling tinggi dan kompleks yaitu evaluasi (Nabillah & Abadi, 2019).

Menurut taksonomi bloom, Klasifikasi kemampuan berfikir kognitif yakni terdiri dari mengingat (*remember*), memahami atau mengerti (*understand*), menerapkan (*apply*), menganalisis (*analyze*), mengevaluasi (*evaluate*), dan menciptakan (*create*) (Oktaviana & Prihatin, 2018).

Menurut Jean Piaget menyatakan bahwa kemampuan kognitif setiap individu berbeda, dua orang yang memiliki jumlah informasi sama di dalam otaknya pun kemungkinan memiliki kemampuan yang berbeda pula. Hal ini tentunya dapat dilakukan secara aktif oleh individu yang melakukan pembelajaran (I. K. W. Sari & Wulandari, 2020).

Adapun proses kemampuan kognitif terdiri dari 6 tahapan yang meliputi: mengingat (C1), memahami (C2), mengaplikasikan (C3), menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), dan membuat atau mencipta (C6) (I. K. W. Sari & Wulandari, 2020).

c. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar sebagai salah satu indikator pencapaian tujuan pembelajaran di kelas tidak terlepas dari faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar itu sendiri. (Muhammad Haris Ardianto, 2022) menyebutkan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar, sebagai berikut:

- 1) Faktor internal adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar. Faktor internal meliputi: faktor jasmaniah dan faktor psikologis.
- 2) Faktor eksternal adalah faktor yang ada di luar individu. Faktor eksternal meliputi: faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat.

3. Media Cerita bergambar

a. Pengertian

Media ialah benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca dan dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan untuk kegiatan. Media dapat memudahkan guru dalam proses pembelajaran dan siswa akan lebih tertarik dalam mengikuti proses dalam belajar (Apriliani & Radia, 2020).

Buku cerita bergambar merupakan suatu kesatuan cerita yang disertai dengan gambar-gambar. Melalui buku cerita bergambar, diharapkan pembaca dapat dengan mudah menerima informasi dan deskripsi cerita yang akan disampaikan (Apriliani & Radia, 2020).

Media cerita bergambar merupakan salah satu jenis media visual, yakni media yang dapat ditangkap dengan indera penglihatan (Ayu Kesumadewi *et al.*, 2020). Media Cerita Bergambar merupakan buku yang berisi gambar disertai teks cerita yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta kemauan peserta didik sedemikian rupa, sehingga proses belajar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang efektif (Ninla Elmawati, 2019). Media Cerita Bergambar yaitu suatu media yang didalamnya terdapat ide, pesan, gambar dan sebuah cerita yang dimana gambar dan cerita tersebut dapat saling bergantung agar menjadi kesatuan cerita yang menarik (Masruroh & Gunansyah, 2018).

Banyak faktor yang mempengaruhi keberhasilan pembelajaran di sekolah antara lain guru, siswa, lingkungan, sarana prasarana belajar, sistem pembelajaran dan materi pelajaran. Di antara beberapa faktor tersebut, guru

merupakan faktor penting. Hal ini dikarenakan guru merupakan penghubung antara faktor yang ada dalam pembelajaran (Prasetya *et al.*, 2023)

Dari beberapa pendapat peneliti dapat disimpulkan bahwa Media Cerita Bergambar ialah benda yang dapat dimanipulasi, di lihat, didengar dan dibicarakan beserta yang dipergunakan untuk kegiatan. Buku cerita bergambar merupakan suatu kesatuan cerita yang disertai dengan gambar-gambar. Media cerita bergambar merupakan salah satu jenis media visual, yakni media yang dapat ditangkap dengan indera penglihatan.

b. Manfaat Media Cerita Bergambar

Buku cerita bergambar mampu menarik perhatian karena tampilannya sangat digemari oleh kalangan anak-anak. Buku cerita bergambar memiliki fungsi yang dapat digunakan sebagai penghias dan pendukung dalam cerita yang dapat membantu memudahkan proses pemahaman terhadap isi buku tersebut. Buku cerita bergambar merupakan suatu kesatuan cerita yang disertai dengan gambar-gambar (Apriliani & Radia, 2020). Media Cerita Bergambar sangat mempengaruhi cara berfikir seorang anak, anak akan imajinatif ketika melihat sebuah gambar dan menciptakan rasa percaya diri seorang anak tersebut (Masruroh & Gunansyah, 2018).

Penjelasan dari beberapa peneliti dapat disimpulkan bahwa buku cerita bergambar mampu menarik perhatian karena tampilannya sangat digemari oleh kalangan anak-anak. Buku cerita bergambar merupakan suatu kesatuan cerita yang disertai dengan gambar-gambar. Media cerita bergambar sangat mempengaruhi cara berfikir seorang anak, anak akan imajinatif ketika

melihat sebuah gambar dan menciptakan rasa percaya diri seseorang anak tersebut.

4. IPAS

a. Pengertian

Pembelajaran IPA merupakan pembelajaran yang membutuhkan uji coba dan bahan bacaan yang baik, serta memerlukan nalar kritis untuk melihat fenomena alam yang terjadi, sedangkan dalam realitas proses pembelajaran IPA masih didominasi oleh pembelajaran dengan metode ceramah dalam menyampaikan materi ajar (Mata *et al.*, 2021).

Mata pelajaran IPA di sekolah memberikan pengetahuan tentang ilmu-ilmu tentang alam, selain itu dapat memberikan pengalaman belajar yang baik bagi siswa. Selain itu IPA juga memberikan beberapa pengalaman belajar lain bagi siswa, seperti pengalaman belajar karakter yang nantinya akan berpengaruh kepada keberhasilan siswa dalam hubungan dengan sesama manusia dan alam (Pratama *et al.*, 2019).

Pembelajaran IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan saja, akan tetapi di dalam suatu proses terdapat penemuan yang merangsang siswa untuk aktif terlibat di dalamnya (O. Z. P. Sari *et al.*, 2022). Pengetahuan tentang ilmu-ilmu tentang alam, selain itu dapat memberikan pengalaman belajar yang baik bagi siswa. Selain itu IPA juga memberikan beberapa pengalaman belajar lain bagi siswa, seperti pengalaman belajar karakter yang nantinya akan berpengaruh kepada keberhasilan siswa dalam hubungan dengan sesama manusia dan alam (Pratama *et al.*, 2019).

Dari beberapa penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPA merupakan pembelajaran yang membutuhkan uji coba dan bahan bacaan yang baik, serta memerlukan nalar kritis untuk melihat fenomena alam yang terjadi, sedangkan realitas proses pembelajaran ipa yang masih didominasi dengan metode ceramah dalam penyampaian bahan ajar.

IPA juga memberikan beberapa berpengaruh kepada keberhasilan siswa dalam hubungan dengan sesama manusia dan alam. Pengetahuan tentang ilmu-ilmu tentang alam, selain itu dapat memberikan pengalaman belajar yang baik bagi siswa.

B. Penelitian relevan

Penelitian ini juga merujuk pada beberapa penelitian-penelitian yang relevan, karena diperlukan nya sebagai bahan pertimbangan terhadap persoalan-persoalan yang akan diteleiti nantinya. Adapun masalah peneliti yang menjadi bahan pertimbangan diantaranya.

1. Hasil penelitian (Elvadola *et al.*, 2022) “Pengaruh Model Pembelajaran Penemuan (*Discovery Learning*) Terhadap Hasil Belajar Ipa Bagian-Bagian Tumbuhan Peserta Didik Kelas Iv Sd Inpres Bontoramba Kab.Gowa”. Jenis metode penelitian kuantitatif (jenis penelitian pre- eksperimen) yang digunakan ialah metode *One-Group Pretest-Posttest Design*. Model pendekatan *one group design pretest-posttest* yaitu eksperimen yang dilakukan pada satu kelompok tanpa kelompok pembanding. Peneliti menggunakan metode tersebut untuk dapat mengamati dan mengukur pemanfaatan metode yang

digunakan dalam penelitian, memperoleh data-data partisipan atau narasumber yang dibutuhkan terkait dengan perlakuan metode yang dipilih oleh peneliti, dan untuk melihat apakah model yang digunakan oleh peneliti berpengaruh atau tidak berpengaruh terhadap hasil belajar atau hasil prestasi peserta didik.

2. Hasil penelitian (Mata *et al.*, 2021) “Pengaruh Penerapan Model *Discovery Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pengaruh Penerapan Model *Discovery Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA SD Inpres Tamalanrea V Kota Makassar”. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen dengan menggunakan pendekatan Penelitian kuantitatif. Penelitian ini menggunakan *Posttest-Only Control Design* dalam jenis eksperimen semua atau *quasi experimental*. Pada desain ini terdapat dua kelompok yang diambil sebagai sampel, yakni kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah soal objektif tipe pilihan ganda sebanyak 22 soal. Peneliti mengadakan satu kali tes yaitu posttest yang dilakukan pada akhir. Penelitian dengan tujuan untuk mengetahui dan mengukur peningkatan hasil belajar setelah penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* dengan cara membandingkannya dengan hasil posttest kelas kontrol.
3. Hasil penelitian (Puspitasari & Nurhayati, 2019) “Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa”. Penelitian ini menggunakan bentuk desain penelitian *Pre-Experimental Design*, karena desain ini belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV A SD Negeri Gemah

Kota Semarang dengan jumlah 40 siswa. Terdiri dari 16 siswa laki-laki, dan 24 siswa perempuan. Dalam penelitian ini instrumen penelitian yang digunakan adalah tes tertulis yang berbentuk soal pilihan ganda. Untuk menentukan pretest-posttest dilakukan uji validitas soal instrumen yang telah divalidkan oleh validator. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi, tes wawancara, dan dokumentasi. Untuk teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan uji normalitas, uji hipotesis, uji gain, uji-t, dan uji hipotesis statistik. nilai rata-rata pretest yaitu 56,625, hal tersebut menunjukkan bahwa nilai pada pretest masih rendah dan belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yaitu 71. Setelah diberi perlakuan berupa model *Discovery Learning* dengan menggunakan media video nilai rata-rata posttest adalah 80,250. dengan uji-t bahwa diperoleh dengan nilai rata-rata pretest 52 dan rata-rata nilai posttest sebesar 80. Diperoleh thitung = 23,817 dengan taraf signifikan 5% sebesar 0,226. Karena thitung = 23,81 > ttabel = 0,226. Maka hal ini menunjukkan bahwa uji t hasil belajar signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model *Discovery Learning* dengan menggunakan media video terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD N Gemah.

Dari beberapa penelitian terdahulu yang membedakan dengan penelitian yang sekarang yaitu pada penelitian terdahulu menggunakan metode eksperimen tanpa berbantuan media pembelajaran, pada penelitian kali ini ada eksperimen dan juga berbantuan media untuk memperkuat pengetahuan berfikir dan membaca siswa, jadi bukan hanya praktik yang dilaksanakan tetapi dalam teori juga diketahui.

C. Kerangka Berpikir

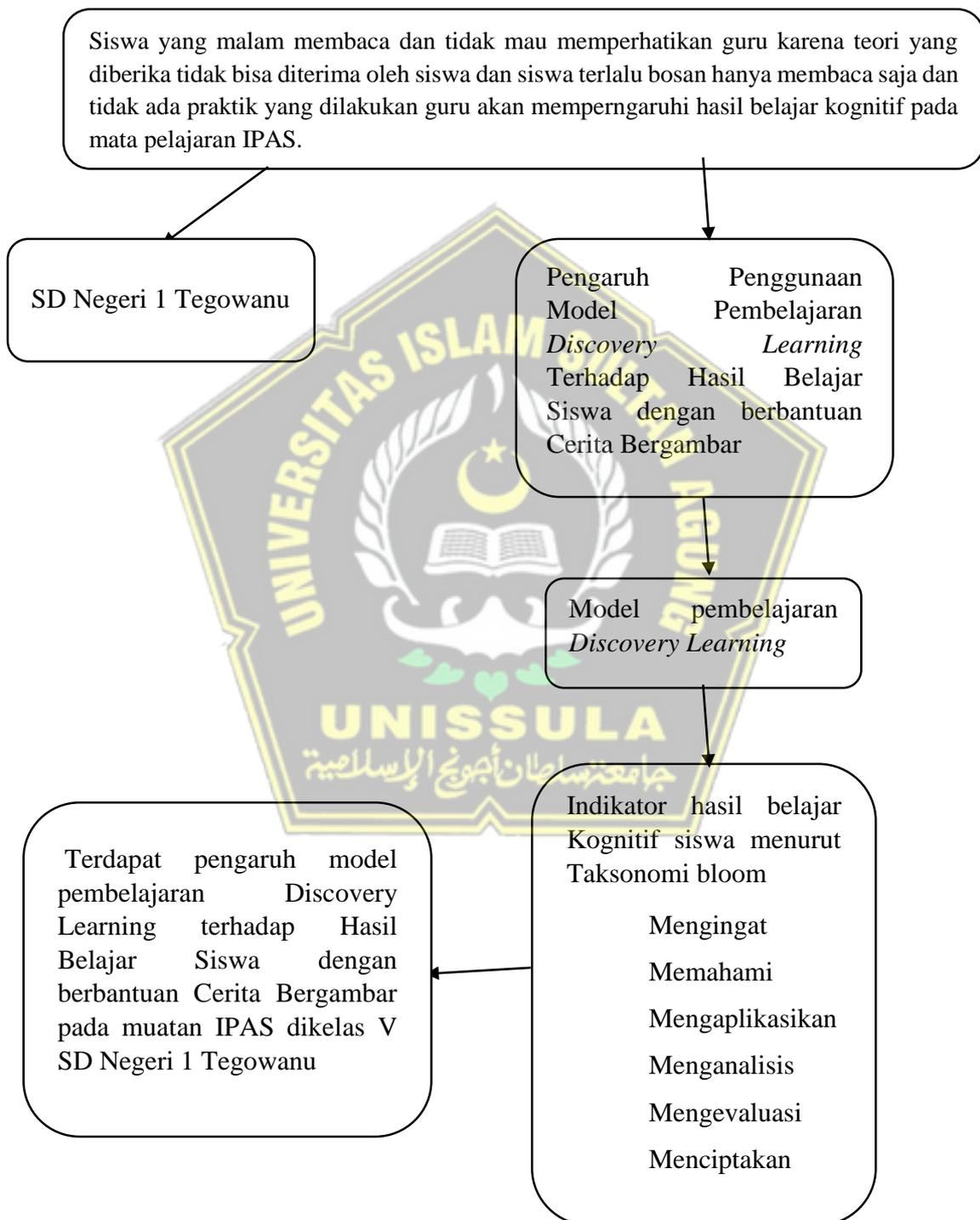
Discovery Learning merupakan model pembelajaran yang menuntut siswa untuk aktif dalam memecahkan masalah dengan bimbingan dan dampingan guru, siswa juga didorong untuk mengajukan pertanyaan dan menarik kesimpulan dari teori yang diberikan oleh guru. Pada pembelajaran ini siswa yang dituntut untuk dapat mendapatkan informasi penting pada kelas eksperimen dan siswa juga harus bisa membuat kesimpulan itu sendiri.

Hasil belajar adanya permasalahan hasil belajar ini sendiri diambil untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antar siswa yang mana suatu kemampuan siswa satu dengan siswa yang lain pasti memiliki perbedaan. Pada penelitian ini hasil belajar kami angkat untuk mengetahui bagaimana respon siswa jika dalam pembelajaran terdapat beberapa variasi dalam kelas. Hasil belajar kognitif siswa bisa tidak meningkat dan tidak bisa diserap dengan baik karena dalam pembelajaran didalam kelas hanya dengan teori saja maka dari itu permasalahan siswa didapat pada penelitian ini.

Untuk mengatasi permasalahan dalam penelitian ini dalam pembelajaran guru harus memiliki ide yang kreatif dan inovatif seperti pembelajaran menggunakan model pembelajaran dan bisa dengan media pembelajaran. Dengan diadanya pembelajaran dengan model pembelajaran maupun media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 1 Tegowanu meningkat.

Berikut susunan kerangka berpikir sebagai pijakan dalam penelitian ini dapat dilihat dalam gambar dibawah sebagai berikut;

Bagan 2. 1 Kerangka Berpikir



D. Hipotesis

Berdasarkan uraian pada landasan teori dan kerangka berpikir maka dapat menyusun hipotesis berikut:

1. Terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *Discovery Learning* terhadap hasil belajar siswa dengan berbantuan cerita bergambar pada muatan IPAS dikelas V SD Negeri 1 Tegowanu.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif. Sesuai dengan sifat masalah dan tujuan penelitian. Untuk memudahkan data, faktadan informasi yang akan mengungkapkan dan menjelaskan permasalahan ini maka penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif (*pre-eksperimen*). Pada *pre ekspreimen* ini terdapat dua kali penilaian untuk diambil data sebagai bahan uji validitas. Pertama ada *pre test* yang mana tes tersebut dilakukan sebelum dilakukannya penelitian dengan menggunakan metode yang digunakan peneliti. kedua ada *post test* dimana test ini diadakan untuk mencari tahu kemampuan siswa setelah digunakan metode yang digunakan peneliti.

Peneliti memilih jenis metode penelitian kuantitatif (*pre-eksperimen*) yang digunakan metode *One-Group Pretest-Posttest Design*. Yang mana model pendekatan ini hanya menggunakan satu kelompok tanpa kelompok pembandingan. Seperti rumusan masalah peneliti yaitu untuk mengukur kemampuan kognitif siswa kelas V dengan mata pelajaran IPAS SD Negeri 1 Tegowanu. Untuk melihat apakah model yang digunakan oleh peneliti berpengaruh atau tidak berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif siswa.

$$O_1 \times O_2$$

Keterangan

O_1 = nilai pre test

O_2 = nilai post test

X = pelakuan

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/ subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti. maka dari itu peneliti sangat wajib mencantumkan populasi tempat untuk penelitian. Dalam penelitian ini yang menjadi sasaran peneliti adalah sasaran populasi siswa kelas V SD Negeri 1 Tegowanu dengan jumlah siswa 29 terdiri dari laki-laki 16 dan perempuan 13.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada populasi. Sampel yang dipakai oleh peneliti yaitu *non probability sampling* dengan *sampling jenuh*. *Sampling jenuh* adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sampel. hal ini sering dilakukan bila jumlah populasi relative kecil, kurang dari 30 orang, atau penelitian yang ingin membuat generalisasi dengan kesalahan yang sangat kecil.

Dari populasi yang peneliti ambil ada 29 sampel yang digunakan untuk membantu peneliti untuk uji nanti. Dari populasi tersebut terdapat laki-laki 16 dan perempuan 13.

C. Teknik Pengumpulan Data

1. Tes

Tes digunakan adalah tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*).

a. Tes awal *pretest*

Penggunaan tes awal sendiri untuk mengetahui kemampuan siswa siswa kelas V dalam pengetahuan IPAS sebelum menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* dan penggunaan media cerita bergambar, dari adanya tes awal akan didapatkan hasil kognitif siswa siswi.

b. Tes akhir *posttest*

Tes akhir ini diberikan setelah perlakuan dan menerapkan model pembelajaran *Discovery Learning* dengan penggunaan media cerita bergambar. *Posttest* dilakukan untuk mengetahui hasil kemampuan kognitif siswa setelah diterapkan model pembelajaran *Discovery Learning*.

D. Instrument Penelitian

Intrumen penelitian ini berupa tes *pretest* dan *posttest* yang berisi butir aspek pertanyaan dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar kognitif siswa. Penggunaan intrumen penelitian dengan tes sudah diselaraskan dengan indikator yang dikembangkan dalam butir kisi-kisi yang akan digunakan untuk acuan pembuatan butir soal dalam belum tes. Dalam penelelitian ini responden diminta untuk menjawab soal pertanyaan yang disediakan. tes

diberikan secara bertahap yaitu yang pertama ada *pretest* yang dilakukan sebelum pembelajaran penggunaan model dan media pembelajaran yang dipakai oleh peneliti. yang kedua ada *posttest* yang dilakukan setelah pembelajaran yang digunakan peneliti yaitu model pembelajaran *Discovery Learning* Dengan Berbantuan Media Cerita Bergambar Muatan IPAS Kelas V.

Tabel 3. 1 Kisi-kisi Tes

Capaian Pembelajaran	Indikator Soal	Ranah Kognitif	Nomor Soal
Peserta didik merefleksikan bagaimana perubahan kondisi alam di permukaan bumi terjadi akibat faktor alam maupun perbuatan manusia, mengidentifikasi pola hidup yang menyebabkan terjadinya permasalahan lingkungan serta memprediksi dampaknya terhadap kondisi sosial kemasyarakatan, ekonomi.	Siswa mampu menjelaskan Perubahan kondisi bumi karena faktor alam	C2	1,3,15,20
	Siswa mampu menganalisis Perubahan bumi yang disebabkan oleh manusia	C4	2,11,14,19
	Siswa mampu mengenali Dampak permasalahan lingkungan terhadap kondisi sosial kemasyarakatan dan ekonomi	C1	4,7,8
	Siswa mampu mengonsepan mengenai perubahan yang disebabkan oleh alam maupun manusia	C3	5,13,16
	Siswa mampu membuktikan mengenai dampak permasalahan lingkungan terhadap kondisi sosial kemasyarakatan dan ekonomi	C5	6,9,17
	Siswa mampu mengkombinasikan mengenai perubahan alam	C6	10,12,18

	yang disebabkan oleh manusia dan alam menjadi suatu penjelasan yang baik		
--	--	--	--

Dari lembar kisi-kisi instrument tes yang diberikan kepada 29 siswa, terdapat 6 aspek yang mencakup ranah kognitif siswa yaitu ada C1, C2, C3, C4, C5, C6.

Dalam kisi-kisi yang dibuat peneliti instrument tes ini terdapat 20

soal yang akan diuji mengenai normalitas data dengan uji t yang dihitung dari hasil tes siswa yang diperoleh.

E. Teknik analisis data

1. Instrument publik

a. Validitas

Menurut arikunto validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan kevalidan atau kesahilan suatu instrument. Suatu instrumendikatakan valid apabila dapat mengungkapkan data dari variabel yang diteliti secara tepat. Sebuah instrument dikatakan valid apabila dapat mengungkap data dari variable yang diteliti secara tepat. Uji validitas dapat ditentukan kevalidan dengan SPSS.

Langkah-langkah menentukan validitas dengan SPSS.

- 1) *Copy* data yang terdapat padadata yang diperoleh.
- 2) Buka lembar kerja SPSS, lakukan perintah *paste*.
- 3) Gantilah var00001 s.d var00010 dengan y
 - a) Pilih *variable view*, beri name isi dengan X1 dan *decimals* diisi dengan 0.

- b) Pilih *data view*.
- 4) Pilih *analyze, correlate, bivarite*.
- 5) Masukkan variabel y dan X1 ke kotak variabel kemudian pilih **OK**.
- 6) Hasil pengolahan validitas soal nomor 1, diperlihatkan dengan sebuah tabel.

b. Reliabilitas

Reliabilitas adalah suatu alat yang memberikan hasil yang tetap sama (konsisten). Hasil pengukuran itu harus tetap sama (relatif sama) jika pengukurannya diberikan pada subyek yang sama meskipun dilakukan oleh orang yang berbeda, waktu yang berlainan, dan tempat yang berbeda pula. Tidak terpengaruh oleh pelaku, situasi dan kondisi. Alat ukur yang reliabilitasnya tinggi disebut alat ukur yang reliabel. Uji reliabilitas dapat ditentukan kevalidan dengan Microsoft Excel

Langkah-langkah menentukan reliabilitas dengan Microsoft Excel

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(\frac{\sum \sigma t^2}{\sigma t^2} \right)$$

r_{11} = Reliabilitas Instrument

n = Banyaknya Butir Pertanyaan

$\sum \sigma t^2$ = Jumlah Varians Item

σt^2 = Varians Total

Koefisien reliabilitas yang dihasilkan selanjutnya kita interpretasikan dengan menggunakan kriteria yaitu;

Tabel 3. 2 Klasifikasi Koefisien Reliabilitas

Koefisien reliabilitas (r)	Interpretasi
$0,00 \leq r \leq 0,20$	Sangat Rendah
$0,20 \leq r \leq 0,40$	Rendah
$0,40 \leq r \leq 0,60$	Sedang / Cukup
$0,60 \leq r \leq 0,80$	Tinggi
$0,80 \leq r \leq 1,00$	Sangat Tinggi

c. Daya Pembeda dan Tingkat Kesukaran

Daya pembeda soal adalah kemampuan suatu soal untuk dapat membedakan antara siswa yang pandai (berkemampuan tinggi) dan siswa yang bodoh (berkemampuan rendah). Tingkat kesukaran adalah keberadaan suatu butir soal apabila dipandang ssukar, sedang, atau mudah dalam mengerjakannya.

$$DP = \frac{JB_A - JB_B}{JS_A} \text{ atau } DP = \frac{|JB_A - JB_B|}{JS_B}$$

Keterangan

SA = jumlah skor kelompok atas

SB = jumlah skor kolompk bawah

IA = jumlah skor ideal kelompok atas

IB = jumlah skor ideal kelompok bawah

JB_A = jumlah siswa kelompok atas yang menjawab benar

JB_B = jumlah siswa kelompok bawah yang menjawab benar

JS_A = jumlah siswa kelompok atas

Dengan klasifikasi sebagai berikut;

Tabel 3. 3 Klasifikasi Daya Pembeda

$DP \leq 0,00$	Sangat jelek
$0,00 \leq DP \leq 0,20$	Jelek
$0,20 \leq DP \leq 0,40$	Cukup
$0,40 \leq DP \leq 0,70$	Baik
$0,70 \leq DP \leq 1,00$	Sangat baik

Tabel 3. 4 Klasifikasi Tingkat Kesukaran

$TK = 0,00$	Terlalu sukar
$0,00 \leq TK \leq 0,30$	Sukar
$0,30 \leq TK \leq 0,70$	Sedang / cukup
$0,70 \leq TK \leq 1,00$	Mudah
$TK = 1,00$	Terlalu mudah

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis dalam bentuk hipotesis ada tiga yaitu; hipotesis deskriptif, komparatif, dan assosiatif. Disini peneliti termasuk penggunaan hipotesis deskriptif yang mana hipotesis deskriptif yang akan diuji dengan statistic parametris merupakan dugaan terhadap nilai dalam satu sampel (unit sampel).

1. Uji Normalitas Data awal (pretest)

Data yang diuji normalitasnya adalah data hasil pretest kemampuan kognitif siswa. Uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan Uji Normalitas Uji *Lilliefors* dikarenakan sampel kurang dari 50 dengan berbantuan SPSS. Uji *Lilliefors* uji ini biasanya digunakan pada

data dikrit yaitu data berbentuk sebaran atau tidak disajikan dalam bentuk interval. Penggunaan Uji *Lilliefors* dengan SPSS.

- 1) Buatlah lembar kerja
- 2) Pilih *Analyze, Descriptive Statistics, Explore*.
- 3) Masukkan variabel yang akan diuji normalitasnya ke kotak *Dependent List* kemudian pilih plots.
- 4) Tandai kotak *Normality Plots With Test* pilih *Continue* lalu **OK**.
- 5) Dari pengujian diperoleh sebuah hasil
- 6) Dari tabel diperoleh sebuah nilai.

2. Uji normalitas data akhir (posttest)

Data yang diuji normalitasnya adalah data hasil pretest kemampuan kognitif siswa. Uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan Uji Normalitas Uji *Lilliefors* dikarenakan sampel kurang dari 50 dengan berbantuan SPSS. Uji *Lilliefors* uji ini biasanya digunakan pada data dikrit yaitu data berbentuk sebaran atau tidak disajikan dalam bentuk interval. Penggunaan Uji *Lilliefors* dengan SPSS.

- 1) Buatlah lembar kerja
- 2) Pilih *Analyze, Descriptive Statistics, Explore*.
- 3) Masukkan variabel yang akan diuji normalitasnya ke kotak *Dependent List* kemudian pilih plots.
- 4) Tandai kotak *Normality Plots With Test* pilih *Continue* lalu **OK**.
- 5) Dari pengujian diperoleh sebuah hasil
- 6) Dari tabel diperoleh sebuah nilai.

3. Uji Hipotesis

Peneliti melakukan uji hipotesis dengan variabel yang berbeda yaitu perubahan hasil belajar kognitif siswa sebelum menggunakan media pembelajaran cerita bergambar berbasis *Discovery Learning* dan sesudah menggunakan media cerita bergambar berbasis *Discovery Learning*.

Langkah-langkah uji hipotesis

1) Melakukan validitas, reliabilitas dan daya pembeda, tingkat kesukaran dalam soal.

2) Rumusan hipotesis

H_0 : penggunaan media cerita bergambar dengan model pembelajaran *Discovery Learning* tidak efektif untuk hasil belajar kognitif siswa.

H_1 : penggunaan media cerita bergambar dengan model pembelajaran *Discovery Learning* efektif untuk hasil belajar kognitif siswa.

3) Pengambilan dasar pengambilan keputusan

Jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak

Jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ maka H_1 diterima H_0 ditolak

4. Uji paired sample t-test

Uji *paired sampel t-test* adalah uji yang digunakan untuk mengetahui perbedaan rata-rata dua sample yang berpasangan. Syarat dalam menggunakan uji *paired sample t-test* adalah data harus berdistribusi normal. Uji *paired sample t-test* dilakukan terhadap pengaruh hasil kognitif siswa sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan Media Cerita Bergambar kelas V SD Negeri 1 Tegowanu.

Penggunaan uji paired sample t-test dilakukan untuk mengetahui apakah rata-rata penelitian yang telah dilakukan memenuhi kaidah tertentu atau tidak.

Langkah-langkah pengujian dilakukan sebagai berikut

- 1) Buka SPSS
- 2) Pada menu data view lalu masukkan data
- 3) Pada menu bar yang ada pada SPSS klik menu *Analyze*, lalu compare means, kemudian klik *Paired sample T test*
- 4) Lalu akan muncul dialog dengan nama *paired sample Ttest*
- 5) Klik sebelah kanan kolom *paired variables*, lalu pilih data *posstest* atau data *pretest*
- 6) Langkah terakhir klik OK

G. Jadwal Penelitian

Peneliti melaksanakan penelitian pada semester ganjil dan genal tahun ajaran 2023/2024. Adapaun perencanaan jadwal penelitian terdapat pada tabel berikut:

Tabel 3. 5 Jadwal Penelitian

No	Kegiatan	Agu	Sept	Okto	Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun
1	Observasi Awal											
2	Pengajuan Judul											
3	Penyusunan Proposal											
4	Seminar Proposal											
5	Penelitian Tindakan											
6	Pengumpulan Data											
7	Analisis Data											
8	Pembuatan Laporan											
9	Seminar hasil											

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Penelitian

Penelitian ini telah dilakukan pada siswa siswi kelas V di SD Negeri 1 Tegowanu pada semester genap tahun ajaran 2024/2025 pada pembelajaran IPAS dengan bantuan media cerita bergambar terhadap hasil kognitif siswa pada materi perubahan kondisi bumi karena faktor alam. Variabel penelitian yang diangkat yaitu model pembelajaran *discovery learning* serta variabel terikat yaitu hasil kognitif siswa yang berbantuan dengan media cerita bergambar.

Penelitian ini merupakan penelitian *pre-eksperimen* dengan bentuk metode *one-group pretest-posttest design*. Penelitian dengan metode *one-group pretest-posttest design* bertujuan untuk mengetahui pengaruh pembelajaran sebelum dan sesudah penggunaan model pembelajaran *Discovery Learning* dengan berbantuan media cerita bergambar.

Dalam penelitian ini menggunakan satu kelompok tanpa kelompok pembandingan yaitu kelas V SD Negeri 1 Tegowanu. Pada penelitian ini, data yang diperoleh yaitu dari hasil pretest dan posttest yang dilakukan sebelum diberikan perlakuan, sedangkan posttest merupakan bentuk tes yang digunakan setelah mendapat perlakuan. Selanjutnya data yang telah dikumpulkan akan dianalisis menggunakan *uji paired sample t-test*, sebelum diuji menggunakan *uji paired sample t-test* untuk mendapatkan data, peneliti melakukan uji coba instrument terlebih dahulu terhadap soal yang akan digunakan sebagai soal *pretest* dan

posttest. Uji coba dilakukan pada siswa yang sudah mendapat soal yang digunakan oleh peneliti yaitu kelas di atasnya, yaitu kelas VI. Tujuan dilakukan uji coba instrument soal adalah agar peneliti mendapatkan data untuk diuji validitas, reliabilitas, daya pembeda, dan tingkat kesukaran.

Setelah melakukan uji coba instrumen soal dan mengetahui hasilnya, selanjutnya yaitu proses pelaksanaan penelitian dan pengambilan data. Peneliti melaksanakan proses penelitian sesuai dengan modul ajar yang telah terlampirkan. Diawali dengan pelaksanaan *pretest* pada kelas V. kemudian diberikan perlakuan dengan menggunakan metode dan media cerita bergambar dengan 2-3 kali pertemuan. Setelah diberikan perlakuan menggunakan metode dan media, diberikan *posttest* terhadap kelas V. hal ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan akhir siswa setelah mendapatkan perlakuan.

1. Uji instrument data

1) Uji validitas

Hasil uji validitas pada instrument test terdapat 20 soal yang digunakan. Hasil uji validitas dari hasil SPSS dapat dilihat dari probabilitas korelasi [sig. (2- tailed)], kemudian nilai [sig. (2-tailed)] dibandingkan dengan nilai $\alpha = 0,05$.

Jika nilai probabilitas korelasi [sig. (2- tailed)] \geq taraf *signifikan* $\alpha = 0,05$ maka item soal dikatakan tidak valid, tetapi jika nilai probabilitas korelasi [sig. n (2-tailed)] \leq taraf *signifikan* $\alpha = 0,05$ maka item soal dikatakan valid. Berdasarkan hasil uji validitas soal terhadap 29 siswa kelas

lain menunjukkan kategori valid 16 butir soal yang terdiri dari soal nomor 1,2,3,4,6,7,8,12,13,14,15,16,17,18,19,20 dan 4 butir soal yang tidak valid yang terdiri dari soal nomor 5,9,10,11. Hal ini dapat dilihat dari tabel yang berupa pada lampiran halaman 91 sampai dengan 95.

Sedangkan hasil uji instrument soal yang selanjutnya pada posttest dari 20 soal yang dibagikan kepada 29 siswa ada 19 valid pada nomor 2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20 dan 1 butir soal yang tidak valid pada nomor 1. Hal ini dapat dilihat pada tabel yang terdapat pada halaman lampiran halaman 98 sampai dengan 101.

Hasil uji coba validitas instrument tes pada soal pilihan ganda dan *essay* menunjukkan bahwa terdapat 16 soal valid dan 4 soal tidak valid dari jumlah soal 20 soal keseluruhan. dari 16 soal yang valid maka digunakan semuanya sebagai soal *pretest* dan *posttest* untuk mengukur pemahaman konsep IPAS. Karena terdapat 16 soal yang valid maka semua butir soal dan pada hasil uji posttest dari 20 soal ada 19 soal yang valid dan 1 tidak valid maka dapat dilakukan uji reliabilitas.

2) Uji reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk sejauh mana tes dapat dilakukan sejauh mana konsistensi taraf kepercayaan yang tinggi jika tes tersebut dilakukan secara berulang atau digunakan pada penelitian lain dapat memberikan hasil yang baik (Muhammad Haris Ardianto, 2022). Dan juga alat ukur yang reabilitasnya tinggi disebut alat ukur yang reliabel.

Tabel 4. 1 Hasil Reliabilitas Siswa

Reliabilitas	0.582571888
Kriteria	cukup

Tabel 4. 2 Hasil Reliabilitas Siswa

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.851	20

Dari hasil uji reliabilitas yang sudah diuji oleh peneliti bertumpu pada hasil output perhitungan data Microsoft excel data reliabilitas diatas dikatakan hasil tes yang digunakan tergolong cukup. Hal ini ditunjukkan pada nilai pada varian relibilitas 0,582571888 yang termasuk dalam kategori reliabilitas cukup. Hasil uji realbilitas dapat dilihat dari tabel yang terlampir pada halaman 96. Hal ini juga ditunjukkan pada hasil alpha pada

reliabilitas pada posttest dengan nilai varian reliabilitas 0,851 yang termasuk dalam kategori reliabilitas tinggi.

3) Uji Daya pembeda

Uji daya pembeda merupakan alat yang digunakan untuk mengetahui kemampuan siswa dari tinggi rendahnya kemampuannya. Uji pembeda juga membedakan kemampuan siswa mengenai kemampuan tinggi (SA) dengan kemampuan rendah (SB), berikut hasil olah data daya pembeda:

Tabel 4. 3 Hasil Daya Pembeda

NO SOAL	SA	SP	IA	DP	KET
1	33	18	100	0.15	jelek
2	33	15	100	0.18	jelek
3	39	21	100	0.18	jelek
4	36	21	100	0.15	jelek
5	33	33	100	0.00	sangat_jelek
6	24	9	100	0.15	jelek
7	30	12	100	0.18	jelek
8	33	12	100	0.21	cukup
9	27	24	100	0.03	jelek
10	33	27	100	0.06	jelek
11	27	21	100	0.06	jelek
12	30	12	100	0.18	jelek
13	36	18	100	0.18	jelek
14	42	30	100	0.12	jelek
15	39	30	100	0.09	jelek
16	143	88	100	0.55	baik
17	132	77	100	0.55	baik
18	132	77	100	0.55	baik
19	77	33	100	0.44	baik
20	154	121	100	0.33	cukup

Tabel 4. 4 Hasil Daya Pembeda

No soal	SA	SB	IA	DP	KET
1	45	39	100	44.61	BAIK
2	45	35	100	44.65	BAIK
3	24	24	100	23.76	CUKUP
4	36	47	100	35.53	CUKUP
5	15	50	100	14.5	JELEK
6	24	26	100	23.74	CUKUP
7	24	23	100	23.77	CUKUP
8	27	22	100	26.78	CUKUP
9	15	40	100	14.6	JELEK
10	42	38	100	41.62	BAIK
11	42	32	100	41.68	BAIK
12	36	37	100	35.63	CUKUP
13	39	40	100	38.6	CUKUP
14	27	34	100	26.66	CUKUP
15	3	49	100	2.51	JELEK
16	53	64	100	52.36	BAIK
17	89	75	100	88.25	SANGAT BAIK
18	91	107	100	89.93	SANGAT BAIK
19	110	79	100	109.21	SANGAT BAIK
20	133	106	100	131.94	SANGAT BAIK

Berikut juga terdapat hasil perhitungan kelas mengenai tabel siswa yang berisikan siswa yang berkemampuan tinggi dan siswa yang berkemampuan rendah dan dapat dilihat pada tabel ke dua berbanding sebaliknya dengan hasil kemampuan yang sudah peningkatan lebih tinggi dari tabel yang sebelumnya.

4) Uji Tingkat kesukaran

Uji kesukaran digunakan untuk mengetahui tingkat taraf kesukaran soal yang dianggap mudah, sedang maupun sukar dalam mencari jawaban. Soal yang baik merupakan soal yang tidak terlalu sukar ataupun terlalu mudah untuk siswa siswi peserta didik.

Berikut hasil uji tingkat kesukaran

Tabel 4. 5 Hasil Uji Tingkat Kesukaran

NO SOAL	SA	SP	IA	IB	TK	KET
1	33	18	100	100	0.26	sukar
2	33	15	100	100	0.24	sukar
3	39	21	100	100	0.30	cukup
4	36	21	100	100	0.29	sukar
5	33	33	100	100	0.33	Sangat sukar
6	24	9	100	100	0.17	sukar
7	30	12	100	100	0.21	sukar
8	33	12	100	100	0.23	sukar
9	27	24	100	100	0.26	sukar
10	33	27	100	100	0.30	cukup
11	27	21	100	100	0.24	sukar
12	30	12	100	100	0.21	sukar
13	36	18	100	100	0.27	sukar
14	42	30	100	100	0.36	cukup
15	39	30	100	100	0.35	cukup
16	143	88	100	100	1.16	terlalu_mudah
17	132	77	100	100	1.05	terlalu_mudah
18	132	77	100	100	1.05	terlalu_mudah
19	77	33	100	100	0.55	cukup
20	154	121	100	100	1.38	terlalu_mudah

Tabel 4. 6 Hasil Uji Tingkat Kesukaran

No soal	SA	SB	IA	IB	TK	KET
1	45	39	100	100	0.84	MUDAH
2	45	35	100	100	0.8	MUDAH
3	24	24	100	100	0.48	CUKUP
4	36	47	100	100	0.83	MUDAH
5	15	50	100	100	0.65	CUKUP
6	24	26	100	100	0.5	CUKUP
7	24	23	100	100	0.47	CUKUP
8	27	22	100	100	0.49	CUKUP
9	15	40	100	100	0.55	CUKUP
10	42	38	100	100	0.8	MUDAH
11	42	32	100	100	0.74	MUDAH
12	36	37	100	100	0.73	MUDAH
13	39	40	100	100	0.79	MUDAH
14	27	34	100	100	0.61	CUKUP
15	3	49	100	100	0.52	CUKUP
16	53	64	100	100	1.17	SUKAR
17	89	75	100	100	1.64	MUDAH
18	91	107	100	100	1.98	MUDAH
19	110	79	100	100	1.89	MUDAH
20	133	106	100	100	2.39	MUDAH

Dari data tabel diatas dapat dilihat bahwa dari 20 soal yang peneliti buat ada 1soal yang sangat jelek, 10 soal yang sukar, 5 soal cukup, dan 4 soal yang terlalu mudah ini menunjukkan bahwa peneliti membuat soal yang tidak terlalu mudah untuk dimengerti siswa atau tidak terlalu sukar bagi siswa untuk mencari jawaban yang tepat. Sedangkan pada hasil perhitungan kedua yaitu ada 1 soal sukar, 7 soal cukup dan 11 soal mudah maka siswa mampu dikatakan dapat memecahkan persoalan yang diberikan oleh peneliti maupun guru.

B. Hasil Analisa Data Penelitian

1. Hasil uji normalitas

Berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas melalui SPSS *statistic* versi 25 dengan uji *lilliefors*. Pada uji normalitas ini bertujuan untuk mengetahui suatu data itu normal atau tidak normal. Pada penelitian ini peneliti menggunakan uji *Lilliefors* dengan uji *dhspiro-Wilk* karena dalam penelitian ini hanya terdapat 29 responden. Berikut hasil uji normalitas menggunakan SPSS *statistic* 25 for windows.

Tabel 4. 7 Hasil Uji Data Normalitas

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Kelas	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Nilai	Pretest	.124	29	.200 [*]	.954	29	.236
	Posttest	.106	29	.200 [*]	.970	29	.573

Berdasarkan tabel uji normalitas diatas dapat dilihat bahwa didalam satu kelas dilakukan uji *pretest* dan uji *posttest* dan diperoleh nilai *signifikasi pretest* dan *signifikasi posttes* kelas V. pada nilai *pretest* diperoleh hasil sig = 0,236 dilihat dari data nilai sig bahwa data tersebut normal dan pada nilai *posttest* diperoleh hasil sig 0,573 dilihat dari data nilai sig bahwa data tersebut normal jadi dapat dilihat hasil kedua test tersebut menandakan bahwa keduanya berdistribusi normal karena sig >0,05.

2. Hasil uji paired sample t-test

uji paired sample t-test adalah uji yang digunakan untuk mengetahui perbedaan rata-rata dua sample yang berpasangan. penggunaan uji paired sample t-test dilakukan untuk mengetahui apakah rata-rata penelitian yang telah dilakukan memenuhi kaidah tertentu atau tidak. Data tersebut diambil

dari *pretest* dan *posttest* pada kelas V. dalam uji paired sample t-test memiliki dasar pengambilan keputusan bahwa jika nilai sig (*2-tailed*) < 0,05 maka terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil kognitif belajar siswa pada data pre test dan posttest. Berikut hasil uji paired sampel t-test menggunakan program IBM SPSS *statistic 25 for windows*.

Tabel 4. 8 Hasil Uji Output Uji Paired Sample T-Test

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Nilai	51.9138	58	18.25000	2.39634
	Kelas	1.5000	58	.50437	.06623

Tabel 4. 9 Hasil Uji Paired Sample T-Test

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Nilai - Kelas	50.41379	17.98833	2.36198	45.68400	55.14358	21.344	57	.000

Dari data *output* pertama, dapat diperlihatkan bahwa banyaknya data ada satu kelas yang berisi 29 siswa aktif dengan rata-rata =51.9138 dan simpangan baku 18.25000 sedangkan pada output kedua pada kolom *lower* dan *upper* bernilai positif, yaitu 45,68400 untuk *lower* dan 55,14358 untuk *upper*. Selain itu tabel ditunjukkan bahwa sig(*2-tailed*) 0,000 < 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil kognitif siswa sebelum diuji *pretest* dan sesudah diuji *posttest* menggunakan model *Discovery*

Learning berbantuan media cerita bergambar berpengaruh terhadap hasil kognitif belajar siswa pada muatan IPAS kelas V SD Negeri 1 Tegowanu.

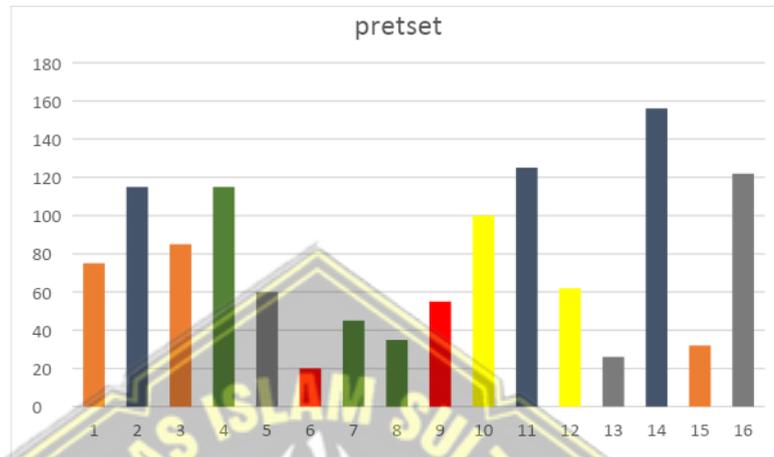
C. Pembahasan

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif yaitu *pre-eksperimen* dengan menggunakan metode *one-group pretest-posttest design*. Pada model ini hanya menggunakan satu kelompok tanpa ada kelompok pembandingan. Penelitian ini dilakukan pada kelas V di SD Negeri 1 Tegowanu dengan materi yang diambil pada muatan IPAS dengan materi perubahan kondisi bumi karena faktor alam. Proses pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan modul ajar yang telah terlampirkan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media cerita bergambar terhadap hasil kognitif belajar siswa dan agar peneliti mengetahui perbedaan dari sebelum dan sesudah penggunaan model pembelajaran *Discovery Learning* dengan berbantuan cerita bergambar pada muatan IPAS kelas V SD Negeri 1 Tegowanu.

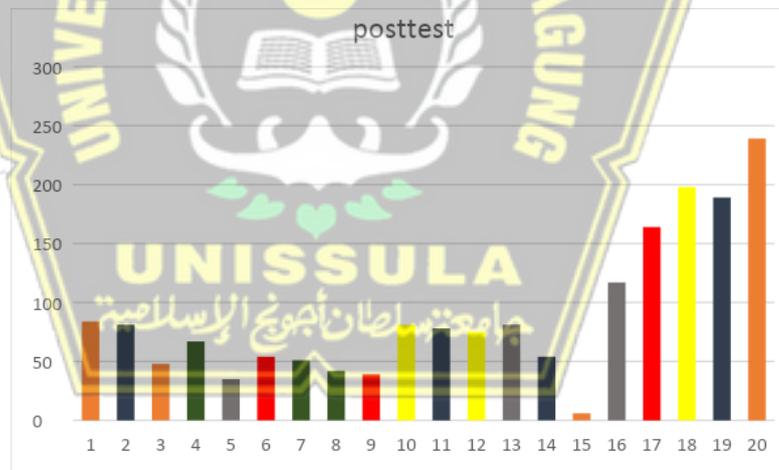
Data yang diambil berdasarkan kemampuan siswa yang telah dilakukan uji *pretest* dan uji *posttest* pada satu kelas yang sama yang mana sebelumnya pada soal uji *pretest* sudah di ujikan kepada siswa yang telah mendapatkan materi tersebut. Dari soal yang sudah divalidasi dan di ujikan pada siswa populasi terlihat dari hasil banyak siswa yang tidak memenuhi kriteria KKM. Karena dalam 80% persen siswa yang mengerjakan *pretest* mendapat nilai rendah karena kemampuan siswa pada materi tersebut masih kurang. Lalu peneliti menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* yang mana ditunjang dengan bantuan media cerita bergambar agar kemampuan belajar

siswa bisa meningkat. Berikut hasil data nilai kelas V dengan uji *pretest* dan uji *posttest*.

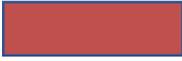
Tabel 4. 10 Hasil Nilai Pretest



Tabel 4. 11 Tabel Hasil Posttest



Keterangan

	C1
	C2
	C3
	C4
	C5
	C6

Dalam gambar grafik diatas dapat dilihat pada peningkatan dikelas V dalam nilai posttest mengalami kenaikan yang signifikan dibandingkan nilai pretest. Pada nilai *pretest* dimana siswa-siswi dominan berhenti pada ranah kognitif C5 lalu pada ranah kognitif C2 dan C4 siswa bisa dikatakan ada peningkatan pada pretest dan posttest. Bisa dibilang penggunaan model pembelajaran *Discovery Learning* dengan berbantuan cerita bergambar berpengaruh pada hasil kognitif belajar siswa pada muatan IPAS kelas V. selain itu juga ada perbedaan sesudah dan sebelum penggunaan model pembelajaran *Discovery Learning* dengan berbantuan cerita bergambar.

Gambar bagan diatas juga diperkuat dengan hasil dari uji *paired sample t-test* yang tekah diuji oleh peneliti menggunakan uji IBM SPSS *statistic 25* dengan hasil terdapat satu kelas dengan rata-rata 51.9136 dan simpangan baku 18.25000 dalam kelas yang berisi 29 siswa. Pada kolom *lower* dan *upper* bernilai positif yaitu hasil *lower* 45.68400 dan hasil *upper* 55.14358. selain itu

pada tabel ditunjukkan bahwa $\text{sig}(2\text{-tailed}) 0,000 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa h_0 ditolak dan h_a diterima. Sehingga dapat dikatakan bahwa model pembelajaran *Discovery Learning* dengan berbantuan cerita bergambar berpengaruh terhadap hasil kognitif belajar siswa pada muatan IPAS kelas V di SD Negeri 1 Tegowanu. Pada *uji paired sample t-test* didapat hasil rata-rata *output* pertama yaitu 51.9136 dan simpangan baku 18.25000 selain itu terdapat pada kolom *lower* dan *upper* bernilai positif yaitu, *lower* 45.68400 dan *upper* 55.14358. ditunjukkan pada $\text{sig} (2\text{-tailed}) 0,000 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil kognitif belajar siswa sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* dengan berbantuan cerita bergambar terhadap hasil kognitif siswa pada muatan IPAS kelas V di SD Negeri 1 Tegowanu.

Proses pembelajaran dapat berlangsung karena adanya siswa, guru, kurikulum, satu dengan yang lain saling terkait atau saling berhubungan. Siswa dapat belajar dengan baik jika sarana dan prasarana untuk belajar memadai, model pembelajaran guru menarik, siswa ikut aktif dalam proses pembelajaran sehingga siswa tidak merasa jenuh atau bosan ketika mengikuti pembelajaran di kelas (Kristin, 2019).

Metode pembelajaran *discovery learning* (penemuan) adalah metode mengajar yang mengatur pengajaran sedemikian rupa sehingga anak memperoleh pengetahuan yang sebelumnya belum diketahuinya itu tidak

melalui pemberitahuan, sebagian atau seluruhnya ditemukan sendiri (Hulu & Telaumbanua, 2022)

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pada pembelajaran menggunakan model pembelajaran *discovery learning* dengan berbantuan cerita bergambar mampu meningkatkan hasil kognitif belajar siswa karena pada percobaan soal *pretest* kepada siswa banyak sekali yang mendapatkan hasil yang kurang. Lalu peneliti mencoba dengan kelompok belajar *discovery learning* merupakan metode memahami konsep, arti, dan hubungan, melalui proses intuitif untuk akhirnya sampai kepada suatu kesimpulan. (Kristin, 2019). Dengan berbantuan cerita bergambar dalam materi perubahan kondisi bumi karena faktor alam siswa diminta untuk memahami materi yang sudah dibuat peneliti dengan menggunakan cerita bergambar, peneliti membuat dua versi yaitu berupa materi dan berupa video sebagai penunjang nya maka dari itu *discovery learning* yang diambil peneliti pada aspek observasi dan mengamati untuk melatih kefokus siswa dalam membaca dan memahami.

Discovery Learning adalah model pembelajaran dimana peserta didik secara aktif melakukan penyelesaian dalam proses pembelajaran sehingga mereka dapat mengembangkan pengetahuan dan keterampilannya. (Laumarang *et al.*, 2023) siswa yang telah diberikan model pembelajaran *discovery learning* dengan berbantuan media cerita bergambar lalu diberikan latihan berupa *posttest* yang mana akan mendapatkan hasil yang baik dari uji *pretest* sebelumnya karena siswa belum mengenal pembelajaran berupa model pembelajaran *discovery learning* dengan berbantuan cerita bergambar .

Uraian diatas memberikan penjelasan bahwa penggunaan model *discovery learning* berbantuan cerita bergambar merupakan salah satu kombinasi penunjang pembelajaran yang cocok untuk digunkana oleh guru dalam aintanyya untuk mengetahui seberapa berpengaruh pada hasil kognitif siswa kelas V baik pada muatan IPAS maupun muatan pelajaran yang lainnya.

Menurut Bruner, teori belajar penemuan (*Discovery Learning*) adalah proses dimana siswa dapat memahami makna, konsep, dan hubungan melalui proses intuisi, sampai pada akhirnya dapat menemukan suatu kesimpulan yang disesuaikan dengan perkembangan kognitif siswa (Sundari & Fauziati, 2021).

Hasil penelitian ini sejalan dengan Hasil penelitian dari (Puspitasari & Nurhayati, 2019) “Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa”. Penelitian ini menggunakan bentuk desain penelitian *Pre-Experimental Design*, karena desain ini belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV A SD Negeri Gemah Kota Semarang dengan jumlah 40 siswa. Terdiri dari 16 siswa laki-laki, dan 24 siswa perempuan. Dalam penelitian ini iinstrumen penelitian yang digunakan adalah tes tertulis yang berbentuk soal pilihan ganda. Untuk menentukan *pretest-postest* dilakukan uji validitas soal instrumen yang telah divalidkan oleh validator. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penilitian ini yaitu observasi, tes wawancara, dan dokumentasi. Untuk teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan *uji normalitas, uji hipotesis, uji gain, uji-t, dan uji hipotesis statistik*. nilai rata-rata *pretest* yaitu 56,625, hal tersebut menunjukkan bahwa

nilai pada *pretest* masih rendah dan belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yaitu 71. Setelah diberi perlakuan berupa model *Discovery Learning* dengan menggunakan media video nilai rata-rata *posttest* adalah 80,250. dengan *uji-t* bahwa diperoleh dengan nilai rata-rata *pretest* 52 dan rata-rata nilai *posttest* sebesar 80. Diperoleh $t_{hitung} = 23,817$ dengan taraf signifikan 5% sebesar 0,226. Karena $t_{hitung} = 23,81 > t_{tabel} = 0,226$. Maka hal ini menunjukkan bahwa uji t hasil belajar signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model *Discovery Learning* dengan menggunakan media video terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD N Gemah.



BAB V

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *discovery learning* dengan berbantuan cerita bergambar berpengaruh pada hasil kognitif siswa pada muatan IPAS SD Negeri 1 Tegowanu. Hal ini dibuktikan pada hasil perhitungan uji normalitas dan uji paired sample t-test yang membuktikan bahwa dalam uji paired sample t test pada kolom *lower* dan *upper* bernilai positif yaitu *lower* =45.68400 dan *upper* 55.14358. selain itu pada tabel ditunjukkan bahwa sig (2-tailed) $0,000 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa h_0 ditolak dan h_a diterima. Dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil kognitif siswa dengan melihat pada sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) menggunakan model pembelajaran *discovery learning* dengan berbantuan cerita bergambar pada muatan IPAS SD Negeri 1 Tegowanu.

B. SARAN

Setelah melaksanakan penelitian di SD Negeri 1 Tegowanu terdapat saran yang bisa diberikan sebagai berikut:

1. Bagi guru, diharapkan dengan adanya penelitian ini yang berhubungan dengan pembelajaran guru dapat menerapkan model dan media yang sudah dilakukan oleh peneliti yaitu model pembelajaran *discover learning* dengan berbantuan cerita bergambar, dan guru juga bisa menggunakan media yang lain yang lebih mudah daripada media yang dicontohkan peneliti agar siswa bisa tambah senang untuk belajar walau hanya dengan media yang mudah .

2. Bagi peneliti, dapat menjadikan pedoman dalam melaksanakan penelitian, guna menambah pengalaman dan wawasan pelajaran tentang pengaruh model pembelajaran *discovery learning* berbantuan cerita bergambar dalam pelajaran apapun dalam muatan pelajaran yang lain .



DAFTAR PUSTAKA

- Apriliani, S. P., & Radia, E. H. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 994–1003. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.492>
- Ayu Kesumadewi, D., Gede Agung, A. A., & Wayan Rati, N. (2020). Model Pembelajaran Circ Berbantuan Media Cerita Bergambar Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Sd. *Mimbar PGSD Undiksha*, 8(2), 303–314.
- Boleng, D. T. (2020). *DISCOVERY LEARNING MODEL AGAINST*.
- Elvadola, C., Lestari, Y. D., & Kurniasih, T. I. (2022). Penggunaan Model Pembelajaran Discovery Learning dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Pedagogia: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Indonesia*, 4(1), 31–38. <https://doi.org/10.52217/pedagogia.v4i1.732>
- FAJRI, Z. (2019). Model Pembelajaran Discovery Learning Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Sd. *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) UNARS*, 7(2), 1. <https://doi.org/10.36841/pgsdunars.v7i2.478>
- Hulu, Y., & Telaumbanua, Y. N. (2022). Analisis Minat Dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Discovery Learning. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 283–290. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.39>
- Jupriyanto, J. (2018). Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas Iv. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5(2), 105. <https://doi.org/10.30659/pendas.5.2.105-111>
- Khasinah, S. (2021). Discovery Learning: Definisi, Sintaksis, Keunggulan dan Kelemahan. *Jurnal MUDARRISUNA: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, 11(3), 402. <https://doi.org/10.22373/jm.v11i3.5821>
- Kristin, F. (2019). Analisis Model Pembelajaran Discovery Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sd. *Jurnal Pendidikan Dasar PerKhasa*, 2(1), 90 – 98.
- Kristin, F., & Rahayu, D. (2016). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Ips Pada Siswa Kelas 4 Sd. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 6(1), 84. <https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2016.v6.i1.p84-92>
- Laumarang, S. N., Odja, A. H., & Supartin, S. (2023). Pengaruh Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi Menggunakan Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Konsep Pemanasan Global. *Jurnal Tadris IPA Indonesia*, 3(3), 315–326. <https://doi.org/10.21154/jtii.v3i3.2337>
- Masruroh, L., & Gunansyah, G. (2018). Penggunaan media cerita bergambar terhadap hasil belajar siswa pada materi IPS kelas 3 SD YPI Darussalam

- Cerme-Gresik. *Jpgsd*, 06, 11. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal.penelitian-pgsd/article/view/23468>
- Mata, P., Ipa, P., Inpres, S. D., Kota, T. V, Agustang, A., & Idkhan, A. M. (2021). *Pengaruh Penerapan Model Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pengaruh Penerapan Model Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA SD Inpres Tamalanrea V Kota Makassar Peningkatan kualitas pendidikan bagian dari merupa*. November.
- Muhammad Haris Ardianto. (2022). *Penerapan Ice Breaking Dalam Peningkatan Hasil Belajar Kognitif dan Motivasi Siswa Muatan Bahasa Indonesia Kelas IV SD Negeri Babadan*. 34301800046, 70–80.
- Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2019). Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika Sesiomadika. *Journal Homepage: Http://Journal.Unsika.Ac.Id/Index.Php/Sesiomadika*, 659.
- Ninla Elmawati, F. (2019). *Pengaruh Penggunaan Media Cerita Bergambar dan Multimedia Terhadap Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Siswa Kelas VII DI MTS ASY-SYAFI'YAH GONDANG*. 1–44.
- Nurrita. (2018). Kata Kunci : Media Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 03, 171–187.
- Oktaviana, D., & Prihatin, I. (2018). Analisis Hasil Belajar Siswa Pada Materi Perbandingan Berdasarkan Ranah Kognitif Revisi Taksonomi Bloom. *Buana Matematika : Jurnal Ilmiah Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 8(2:), 81–88. https://doi.org/10.36456/buana_matematika.8.2:.1732.81-88
- Prasetya, A. D., Ismiyanti, Y., & Sari, Y. (2023). Jurnal Pendidikan Sultan Agung JP-SA PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN GROUP INVESTIGATION. *Jurnal Pendidikan Sultan Agung*, 3(005).
- Pratama, F., Firman, & Neviyarni. (2019). Pengaruh Motivasi Belajar IPA Siswa Terhadap Hasil Belajar. *EDUKATIF : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(3), 280–286. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/index%0APENGARUH>
- Puspitasari, Y., & Nurhayati, S. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Kewirausahaan*, 7(1), 93–108. <https://doi.org/10.47668/pkwu.v7i1.20>
- Putri, I. S., Juliani, R., & Lestari, I. N. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Dan Aktivitas Siswa. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 6(2), 94.
- Rachman, T. (2018). The Effect of the Discovery Learning Model on Science Learning Outcomes of Plant Parts of Grade IV Students of SD Inpres Bontoramba, Gowa Regency. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 10–27.
- Rahayu, D., Muttaqien, M., & Solikha, M. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran

- Discovery Learning Berbantu Educandy terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Edukasi*, 1(2), 234–246. <https://doi.org/10.60132/edu.v1i2.149>
- Rilfa Indah Rhadita, Wahyu Nugroho, & Angga Setiawan. (2022). The effect of the "Cuba-Kusa" assisted discovery learning model on the mathematics learning outcomes of grade V students. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(2), 266–276. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i2.538>
- Sari, I. K. W., & Wulandari, R. (2020). Analisis kemampuan kognitif dalam pembelajaran IPA SMP. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sains Indonesia (JPPSI)*, 3(2), 145–152.
- Sari, O. Z. P., Heldayani, E., & Fakhruddin, A. (2022). The Effectiveness of the Application of the Discovery Learning Model on Student Learning Outcomes of Grade 5 Science Material SD Negeri 23 Palembang. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(6), 12379–12385.
- Schedule, I., Travel, O. F., Expenses, O., Hancock, A. D., Formation, A. F., Armstrong, N., Le, F., Faso, B., Le, F., On, F., Le, L. L. L. P. L., Kone, I., Ou, I., Laquelle, I., Quelle, T., Scheme, N. G., Pizer, W. A., Weintraub, S., Formation, A. F., ... Gh, E. (2022). No Title. *Journal of Economic Perspectives*, 2(1), 1–4. <http://www.ifpri.org/themes/gssp/gssp.htm%0Ahttp://files/171/Cardon - 2008 - Coaching d'équipe. pdf%0Ahttp://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/JKM/article/view/2203%0Ahttp://mpoc.org.my/malaysian-palm-oil-industry/%0Ahttps://doi.org/10.1080/23322039.2017>
- Somayana, W. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Metode PAKEM. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 1(3), 350–361. <https://doi.org/10.36418/japendi.v1i3.33>
- Sundari, S., & Fauziati, E. (2021). Implikasi Teori Belajar Bruner dalam Model Pembelajaran Kurikulum 2013. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 3(2), 128–136. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v3i2.1206>
- Suprayetkti, S. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Ipa Di Sd. *Jurnal Teknodik*, XII (1), 014–024. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v12i1.416>
- Surur, M., Oktavia, S. T., Prodi, D., Ekonomi, P., Prodi, M., & Ekonomi, P. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 6(1), 11–18.
- Widiantono, N. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas 5 Sd. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 7(3), 199. <https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2017.v7.i3.p199-213>
- Yuliana Kasuma Dewi, D. P. A. (2023). Media Interaktif Berbasis Games-Quiz

Materi Tumbuhan Muatan IPAS Kurikulum Merdeka Untuk Kelas IV.
Educatio, 18(1), 61–75. <https://doi.org/10.29408/edc.v18i1.18656>

