

The Influence of the Discovery Learning Model on Civic Education Learning Outcomes

Fathul Hidayah¹, Tri Amalia, Kun Hisnan Hajron²

¹ Pendidikan Guru Sekoah Dasar, Universitas Muhammadiyah Magelang, Indonesia

² Pendidikan Guru Sekoah Dasar, Universitas Muhammadiyah Magelang, Indonesia

³ Pendidikan Guru Sekoah Dasar, Universitas Muhammadiyah Magelang, Indonesia

 Anggitawulandari176@gmail.com

Abstract

The purpose of this study was to determine the effect of the Discovery Learning learning model using video media on the learning outcomes of fifth grade elementary school students. This type of research is quantitative research in the form of Pre-Experimental Design with the type of One Group Pretest-Posttest. The population of this study was the fifth grade students of SD N Adipuro. The sample used in this study was the fifth grade students of SD N Adipuro which consisted of 40 students using the collected sampling technique. In collecting data using observation techniques, and interviews Based on the results of the study, it is known that the learning outcomes of grade 5 students have increased through the application of discovery learning strategies. Through the discovery learning model, the students are more enthusiastic in participating in learning. So, based on the results of the research analysis conducted, it can be concluded that there is an influence of the Discovery Learning model using video media on the learning outcomes of fifth grade students at SDN Adipuro..

Keywords: Keyword 1;Discovery Learning 2; Civic Education Learning Outcomes

Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Discovery Learning dengan menggunakan media video terhadap hasil belajar siswa kelas V SD. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dalam bentuk Pre-Experimental Design dengan jenis One Group Pretest-Posttest. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas V SD N Adipuro.. Sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah siswa kelas V SD N Adipuro yang terdiri dari 40 siswa dengan menggunakan teknik sampling yang terkumpul. Dalam pengumpulan data menggunakan teknik observasi,dan wawancara. Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa hasil belajar siswa kelas 5 mengalami kenaikan melalui penerapan startegi pembelajaran discovery learning. Melalui model pembelajaran discovery para siswa semakin antusias dalam mengikuti pembelajaran .Jadi, Berdasarkan hasil dari analisis penelitian yang dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa bahwa terdapat pengaruh model Discovery Learning dengan menggunakan media video terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN Adipuro.

Kata kunci: Discovery Learning 1; Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan

1. Pendahuluan

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya masyarakat, bangsa dan negara. (Redja Mudyahardjo. 2012). Berdasarkan Permendikbud No. 65 Tahun 2013, proses pembelajaran diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, dan memotivasi siswa untuk dapat berpartisipasi secara aktif.

Pada kehidupan manusia, pendidikan merupakan salah satu unsur yang sangat penting untuk mencapai tujuan suatu bangsa. Sikap kita sebagai seorang guru yang nantinya akan mendidik, mengajar, dan membimbing peserta didik tentunya memiliki peran yang sangat penting terhadap perkembangan jiwa peserta didik, sehingga para guru diharuskan untuk memiliki sikap yang sesuai dengan tuntutan tugas dan bertanggung jawab demi keprofesionalnya dalam mendidik peserta didik agar mereka dapat berkembang dengan baik. Untuk menentukan berhasil atau tidaknya seorang guru dalam mencapai tujuan Pendidikan, itu semua tergantung pada guru itu sendiri yang dilihat dari upaya-upaya yang telah ia lakukan selama proses pengajaran.

Belajar adalah suatu kegiatan yang memiliki proses dan langkah-langkah yang harus dilewati untuk mencapai tujuan dari belajar itu sendiri. Belajar juga dikatakan sebagai unsur yang sangat pokok dan memiliki prinsip dalam penyelenggaraan setiap tingkat dan jenjang Pendidikan. Hal ini berarti bahwa untuk mencapai tujuan Pendidikan, maka harus bergantung pada proses pembelajaran antara pendidik dan peserta didik. Seorang guru tentunya mengharapkan agar peserta didiknya berhasil dalam belajarnya, akan tetapi pada kenyataannya harapan tersebut tidak selalu berjalan mulus, karena masih banyaknya peserta didik yang tidak memperoleh hasil seperti yang ia inginkan. Ada peserta didik yang cepat tanggap dalam menerima semua materi pembelajaran yang disampaikan guru, namun ada juga peserta didik yang sangat sulit untuk menerima materi pembelajaran yang disampaikan guru. Hal tersebut menunjukkan bahwa pelaksanaan proses belajar mengajar masih belum maksimal serta masih banyaknya peserta didik yang mengalami kesulitan dalam belajarnya. Kesulitan dalam belajar itu sendiri merupakan salah satu gangguan psikologis dan fisik yang pokok meliputi gangguan bahasa atau pemahaman, tulisan atau lisan yang biasanya muncul berbagai kekurangan dalam kemampuan mendengarkan, berbicara, berpikir, menulis, dan menghitung. Selain itu juga ada kelemahan motorik, gangguan emosional, dan kurangnya dukungan dari lingkungan. Kesulitan dalam belajar terjadi karena masih rendahnya kemampuan siswa dalam melakukan tugas yang seimbang dengan pedoman pembelajaran. Di berbagai sekolah telah banyak kita temukan peserta didik yang mengalami kesulitan dalam belajar, tidak lain di SD Negeri Adipuro Kaliangkrik, dimana terdapat beberapa peserta didik yang mengalami kesulitan dalam belajar baik di kelas rendah ataupun di kelas tinggi. Misalnya seperti peserta didik mengalami kesulitan dalam membaca, menulis, berpikir, berhitung, dan berbagai macam kesulitan dalam belajar lainnya. Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk melakukan sebuah penelitian yang bertujuan untuk mengetahui tingkat pencapaian peserta didik menuju keberhasilan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

2. Literatur Review

2.1 Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan

Belajar secara singkat adalah upaya dan berusaha untuk memperoleh kepandaian atau ilmu, berlatih, berubah tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman. Kegiatan belajar bisa dilakukan di mana saja, misalnya di sekolah, di rumah, dan di tempat lain seperti di museum, di laboratorium, di hutan dan lain-lain.

Hasil belajar adalah berbagai pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Tidak hanya penguasaan konsep teori mata pelajaran saja, tetapi juga penguasaan kebiasaan, persepsi, kesenangan, minat-bakat, penyesuaian sosial, jenis-jenis keterampilan, cita-cita, keinginan, dan harapan. Hal tersebut senada dengan pendapat Oemar Hamalik yang menyatakan bahwa hasil belajar itu dapat terlihat dari terjadinya perubahan dari persepsi dan perilaku, termasuk juga perbaikan perilaku.

Hasil belajar adalah prestasi belajar yang dicapai siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar dengan membawa suatu perubahan dan pembentukan tingkah laku seseorang. Untuk menyatakan bahwa suatu proses belajar dapat dikatakan berhasil, setiap guru memiliki pandangan masing-masing sejalan dengan filsafatnya. Namun untuk menyamakan persepsi sebaiknya kita berpedoman pada kurikulum yang berlaku saat ini yang telah disempurnakan,

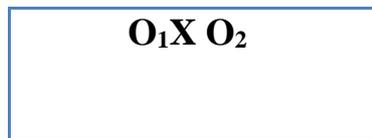
Untuk menjelaskan apa itu pendidikan kewarganegaraan, dimulai terlebih dahulu dari ulasan ringkas mengenai pengertian pendidikan dan kewarganegaraan. Kewarganegaraan adalah segala sesuatu yang terkait dengan warga negara suatu negara. Adapun pengertian pendidikan sangat beraneka ragam. Di masyarakat awam, istilah pendidikan seringkali disamakan dengan istilah pengajar dan pembelajar. Padahal dalam tradisi akademis, ketiga istilah itu berbeda makna, khususnya perbedaan dalam cakupan.

Hasil belajar pendidikan kewarganegaraan merupakan proses pengalihan ilmu pengetahuan dari seseorang yang dapat dikatakan dewasa atau memiliki pengetahuan kurang. Jadi dengan adanya hasil belajar, orang dapat mengetahui seberapa jauh siswa dapat menangkap, memahami, memiliki materi pelajaran tertentu. Atas dasar itu maka pendidik dapat menentukan strategi belajar mengajar yang lebih baik.

3. Metode

Penelitian ini menggunakan bentuk desain penelitian Pre-Experimental Design, karena desain ini belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh. Penelitian dengan menggunakan desain tersebut karena dalam penelitian tidak menggunakan kelas kontrol. Bentuk Pre-Experimental Design yang digunakan adalah One-Grup Pretest-Posttest Design. Pada design akan diberikan pretest, sebelum diberi perlakuan. Maka hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan

sebelum diberi perlakuan. Design ini dapat digambarkan seperti berikut: (Sugiyono 2013: 111)



Keterangan:

- O₁** = nilai pretest (sebelum diberi diklat)
O₂ = nilai posttest (sebelum diberi diklat)

Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri Adipuro Kota Magelang dengan jumlah 40 siswa. Terdiri dari 16 siswa laki-laki, dan 24 siswa perempuan. Menurut Sugiyono (2013: 118) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.

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. Validitas isi adalah sejauhmana elemen-elemen instrument secara asesmen relevan dan mewakili konstruk alat ukur yang ditargetkan untuk tujuan tertentu (Haynes dalam Ihsan, 2016). Sehingga analisis validitas ini merupakan proses utama dalam pengujian validitas konstruk. Jadi instrument adalah semua aspek alat ukur yang dapat mempengaruhi data yang diperoleh, sehingga alat ukur dapat dikatakan valid sudah diuji kevalidannya atau kelayakannya melalui uji validasi isi sebelum ke uji validasi yang lainnya. Validasi isi lebih menitikberatkan kepada validasi rasional ke validasi empiris. Jadi instrument adalah semua aspek alat ukur yang dapat mempengaruhi data yang diperoleh, sehingga alat ukur dapat dikatakan valid sudah diuji kevalidannya atau kelayakannya melalui uji validasi isi sebelum ke uji validasi yang lainnya. Validitas konstruk adalah sebuah gambaran yang menunjukkan sejauhmana alat ukur itu menunjukkan hasil yang sesuai dengan teori (Azwar dalam Ihsan 2016). Proses pengujian validitas konstruk adalah dengan menghubungkan alat ukur itu dengan alat ukur lain yang memiliki kesamaan konsep atau dengan alat ukur alat ukur lain yang secara teoritis berkaitan dengannya (Murphy&Davidshofer dalam Ihsan, 2016). Sehingga validasi konstruk meliputi validasi lainnya, yaitu validasi isi, konkruen, dan prediktif. 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.

Analisis data akhir menggunakan uji-t, untuk menguji hipotesis dalam penelitian. Maka, rumus yang digunakan untuk menganalisis data hasil eksperimen yang menggunakan pretest dan posttest one group design, yaitu:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2 d}{N(N-1)}}}$$

Keterangan :

Md : mean dari perbedaan pretest dengan posttest(posttest – pretest)

xd : deviasi masing-masing subjek (d ·Md)

$\sum x^2$ d : jumlah kuadrat deviasi

N : subjek pada sampel

d.b. : ditentukan dengan $N - 1$

Berdasarkan perhitungan analisis data bahwa diperoleh thitung = 23,817 dengan taraf signifikan 5% sebesar 0,226. Karena thitung = 23,81 > t tabel = 0,226. Maka hal ini menunjukkan bahwa uji t hasil belajar signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa Model pembelajaran *Discovery Learning* dengan menggunakan media Video berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Adipuro.

4. Hasil dan Pembahasan

Pengambilan data nilai hasil belajar siswa dilaksanakan di SD N Adipuro Kota Magelang yang terdiri dari satu kelas yaitu kelas V. Sebelum penelitian siswa terlebih dahulu diberikan soal pretest dengan KKM 75 untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum diberikan perlakuan. Pada saat penelitian dalam proses pembelajaran diberikan perlakuan yaitu pembelajaran tematik tema pahlawanku dengan menggunakan model *Discovery Learning*, dengan menggunakan media video. Kemudian setelah diberikan perlakuan dilaksanakan posttest untuk mengetahui kemampuan siswa setelah diberi perlakuan melalui model *Discovery Learning* dengan menggunakan media video. Setelah memperoleh data dari hasil pretest dan posttest langkah selanjutnya dilakukan uji normalitas untuk mengetahui bahwa kelas penelitian berasal dari data yang berdistribusi normal.

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.

Untuk menghitung pengaruh dari model *Discovery Learning* dengan menggunakan uji N-Gain dengan menggunakan data pre-test dan post-test penguasaan konsep siswa kelas V SDN Adipuro.. Dari jumlah siswa kelas V sebanyak 40 siswa, terdiri dari dua kriteria yaitu tinggi dan rendah. Pada kriteria tinggi terdapat 10 siswa dan terdapat 30 siswa yang termasuk dalam kriteria sedang. Gain merupakan selisih antara nilai *pre-test* dan *post-test*, gain menunjukkan peningkatan nilai siswa. Jadi, dapat disimpulkan bahwa peningkatan hasil belajar siswa kelas V Adipuro mayoritas sedang.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di SD N Adipuro bahwa saat pembelajaran tema pahlawan subtema sikap kepahlawanan dengan diberi perlakuan melalui model *Discovery Learning* dengan menggunakan media video, hasil belajar siswa lebih meningkat dibandingkan sebelum diberikan perlakuan. Karena rata-rata nilai posttest sesudah diberikan perlakuan lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata pretest sebelum diberi perlakuan.

Pembelajaran melalui model Discovery Learning memberikan kesempatan kepada siswa untuk lebih percaya diri, aktif dalam proses pembelajaran, serta mengembangkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah dan mengambil keputusan sehingga siswa mempunyai minat belajar terhadap tema pahlawan subtema sikap kepahlawanan. Pelaksanaan proses pembelajaran melalui model Discovery Learning dengan menggunakan media video dapat membuat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Dengan demikian penggunaan model Discovery Learning dalam proses pembelajaran dapat menciptakan proses pembelajaran yang interaktif, inspiratif, serta menyenangkan.

Hasil penelitian ini didukung oleh Fendi Nugraha (2015) menyatakan bahwa model Discovery Learning berbantuan video pahlawan bermuatan karakter lebih menekankan keterlibatan siswa, siswa menjadi lebih aktif serta terlibat dalam proses pembelajaran dan penilaian dalam pembuatan. Dalam penelitian tersebut menunjukkan adanya pengaruh model pembelajaran Discovery Learning berbantuan video bermuatan karakter terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada tema pahlawanku.

5. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa hasil belajar siswa kelas 5 mengalami kenaikan melalui penerapan strategi pembelajaran discovery learning. Melalui model pembelajaran discovery para siswa semakin antusias dalam mengikuti pembelajaran. Jadi, Berdasarkan hasil dari analisis penelitian yang dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa bahwa terdapat pengaruh model Discovery Learning dengan menggunakan media video terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN Adipuro.

Referensi

- [1] Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- [2] Arikunto, Suharsimi. 2012. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- [3] Aunurrahman. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- [4] Budiningsih, Asri. 2002. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: FIP UNY.
- [5] Siregar, *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia, 2014.
- [6] Reinita, 2019, "Pengaruh Penerapan Model Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pkn di Kelas V SDN 02 Aur Kuning Bukittinggi" *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar P- ISSN. 2622-5069, E-ISSN. 2579-3403 Volume 3, Nomor 2*



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)