



Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Model *Discovery Learning* Berbantu Media Ular Tangga Edukatif Pada Pembelajaran Tema 1 Kelas III SDN 2 Babadan

Pramudya Wardhana^{1*}, Ngatmini², Anik Dwi Wahyuni³

^{1,2,3}Universitas PGRI Semarang

Email: pramudyawardhana11@gmail.com^{1*}, ngatmini@upgris.ac.id²

dwanik573@gmail.com³

Abstrak

Keaktifan dan motivasi belajar peserta didik rendah dengan prosentase keaktifan belajar yaitu sebesar 48% pada kriteria rendah, dan 52% pada kriteria sedang dan rata-rata keaktifan mencapai 49,68 yaitu pada kategori rendah. Pemanfaatan penggunaan media kurang menarik sehingga berdampak pada hasil belajar peserta didik rendah yaitu sebanyak 71,4 % tidak tuntas dari KKM dan yang tuntas KKM sebanyak 28,6 % dari jumlah siswa 21 anak. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tema 1 melalui model *Discovery Learning* berbantu media ular tangga edukatif di kelas III semester I SD Negeri 2 Babadan. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dengan tiga siklus terdiri dari dua kali pertemuan setiap siklus. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif terhadap data berupa dokumen hasil pekerjaan peserta didik, daftar nilai dan lembar observasi. Hasil penelitian setelah dilakukan tindakan menggunakan model *Discovery Learning* berbantu media ular tangga edukatif, keaktifan belajar peserta didik pada siklus I menunjukkan peningkatan yang signifikan yaitu sebesar 70,79 pada kategori sedang, siklus II meningkat Kembali menjadi 78,73 dan siklus III sebesar 80,90 pada kategori tinggi. Sedangkan hasil belajar peserta didik pada siklus I juga mengalami peningkatan yaitu 71,4% peserta didik tuntas KKM dengan rata-rata 71,6. Pada siklus II kembali meningkat menjadi 80,2% tuntas KKM dengan rata-rata 75,47 sedangkan pada siklus III ada peningkatan menjadi 95,2% tuntas KKM dengan rata-rata hasil belajar sebesar 81,85. Disimpulkan bahwa model pembelajaran *Discovery Learning* berbantu media ular tangga edukatif dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tema 1 kelas III semester I SD Negeri 2 Babadan.

Kata Kunci: *Keaktifan, Hasil Belajar, Discovery Learning, Ular Tangga Edukatif*

Abstract

The activeness and learning motivation of students is low with the percentage of active learning as much as 48% in the low criteria, and 52% in the medium criteria and the average activity reaches 49.68 in the low category. Utilization of the use of media is less attractive so that it has a low impact on student learning outcomes, namely 71.4% who did not complete the KKM and who completed the KKM as many as 28.6% of the total 21 students. This study aims to increase the activeness and learning outcomes of students in learning theme 1 through the *Discovery Learning* model assisted by the educational snake and ladder media in the third semester of the first semester of SD Negeri 2 Babadan. This research is a

classroom action research conducted in three cycles consisting of two meetings in each cycle. Data collection techniques in this study used descriptive analysis techniques to data in the form of documents from students' work, list of values and observation sheets. The results of the study after the action was carried out using the Discovery Learning model with the help of educational snakes and ladders media, the learning activity of students in the first cycle showed a significant increase, namely 70.79 in the medium category, the second cycle increased to 78.73 and the third cycle was 80.90 in the high category. While the learning outcomes of students in the first cycle also increased, namely 71.4% of students completed the KKM with an average of 71.6. In the second cycle, it increased again to 80.2% completed the KKM with an average of 75.47 while in the third cycle there was an increase to 95.2% completed the KKM with an average learning outcome of 81.85. It was concluded that the Discovery Learning learning model assisted by the educative snake and ladder media could increase the activeness and learning outcomes of students in learning theme 1 class III semester I SD Negeri 2 Babadan.

Keywords: *Activity, Learning Outcomes, Discovery Learning, Educational Snakes and Ladders*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu usaha yang dilakukan untuk mengembangkan kemampuan dan kepribadian individu melalui proses atau kegiatan tertentu (pengajaran, bimbingan, latihan) serta interaksi individu dengan lingkungannya untuk mencapai manusia seutuhnya (insan kamil) (Arifin, 2014: 39). Oleh sebab itu, bimbingan harus diberikan kepada anak sejak dini untuk mengetahui dan memngembangkan kecerdasan yang dimiliki seorang anak. Manusia senantiasa belajar sejak lahir sampai akhir hayatnya untuk menjadi lebih baik. Sekolah sebagai salah satu lembaga formal tempat belajar peserta didik, berfungsi sebagai sarana bimbingan peserta didik dalam mengembangkan kreatifitas peserta didik kearah yang positif sehingga memperoleh ilmu pengetahuan. Salah satu cara untuk dapat mencapai tujuan dalam belajar di sekolah yaitu dengan melaksanakan pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan bermakna yang sebelumnya telah disusun perangkat pembelajaran agar pelaksanaan dapat berjalan dengan lancar.

Sudjana (dalam Al-tabany, 2014: 221) untuk melaksanakan pengembangan perangkat pembelajaran diperlukan model pengembangan yang sesuai dengan sistem pendidikan. Perangkat pembelajaran sangat diperlukan dalam menciptakan suasana belajar. Suasana belajar sebagai penunjang minat peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran, diperlukan sarana pembelajaran sebagai fasilitas sebagai pendukung perkembangan peserta didik. Salah satu fasilitas pendukung dalam pebelajaran yaitu media yang menarik untuk meningkatkan minat serta keaktifan peserta didik. Media dan strategi pembelajaran dapat dikemas dengan menyesuaikan karakter dari peserta didik agar proses dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal.

Pembelajaran dapat dikatakan berhasil, tidak hanya ditentukan oleh hasil belajar saja tetapi juga ditentukan oleh proses belajar. Pada proses pembelajaran, guru dapat melihat bagaimana aktivitas peserta didik terhadap materi pelajaran yang diberikan oleh guru. Peneliti melakukan observasi di kelas III SD Negeri 2 Babadan. Permasalahan dari hasil observasi keaktifan peserta didik dalam pembelajaran masih rendah. Prosentase keaktifan peserta didik dalam pembelajaran yaitu sebesar 48% pada kriteria rendah, dan 52% pada kriteria sedang dengan rata-rata keaktifan mencapai 49,68 yaitu pada kategori rendah. Peserta didik kurang antusias saat proses pembelajaran. Fasilitas pendukung seperti media pembelajaran kurang dimanfaatkan guru. Selain itu, peserta didik kurang menunjukkan minat dan antusiasnya dalam proses belajar. Dalam proses pembelajaran, beberapa peserta didik tidak

memperhatikan pelajaran yang diberikan oleh guru dan tidak serius mengikuti pelajaran terlihat saat proses diskusi beberapa peserta didik tidak merespon saat diberikan pertanyaan dan diminta mengajukan pertanyaan. Hal ini berdampak pada hasil belajar peserta didik yang rendah yaitu sebanyak 71,4 % tidak tuntas dari KKM dan yang tuntas KKM sebanyak 28,6 % dari jumlah siswa 21 anak. KKM yang ditentukan yaitu 70.

Oleh karena itu diperlukan metode pembelajaran efektif, kreatif, dan inovatif dan menyenangkan agar dapat mengembangkan suasana belajar mengajar dapat mencapai tujuan yang optimal. Untuk memecahkan masalah pembelajaran tersebut, peneliti mencoba menerapkan model pembelajaran *Discovery Learning* dengan menggunakan media yang menarik dan interaktif. Media yang digunakan dapat berupa *power point* ataupun media *audio visual* serta media ular tangga edukatif untuk menunjang aktivitas serta keaktifan belajar peserta didik.

Upaya pencapaian kondisi dengan penggunaan model pembelajaran yang dapat membuat peserta didik dapat aktif mengeluarkan pendapatnya dan menemukan konsep sendiri yaitu menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* (pembelajaran penemuan). Menurut Bell (1981) dalam Setiani (2018: 214), menyatakan bahwa pembelajaran penemuan merupakan pembelajaran yang terjadi sebagai hasil kegiatan peserta didik dalam memanipulasi, membuat struktur, dan menstranformasikan informasi baru. Dalam belajar penemuan, peserta didik dapat membuat perkiraan (*conjecture*), merumuskan suatu hipotesis dan menemukan kebenaran dengan menggunakan proses induktif atau proses deduktif, melakukan observasi dan membuat ekstrapolasi.

Penggunaan model *Discovery Learning* mengubah suatu proses pembelajaran yang bersifat fokus ke guru beralih ke situasi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Model *Discovery Learning* merupakan suatu model pembelajaran yang menjadikan peserta didik aktif dalam menemukan, memecahkan suatu permasalahan melalui bimbingan dari guru, peserta didik akan diarahkan mencari suatu informasi, mengolah, dan membahasnya pada pembelajaran.

Dalam proses belajar mengajar diperlukan adanya motivasi belajar sebagai penggerak bagi peserta didik untuk merasa senang dan mau dalam belajar. Menurut Kompri (2015: 231) motivasi dan belajar merupakan dua hal saling mempengaruhi, peserta didik akan giat belajar jika ia mempunyai motivasi untuk belajar. Dengan tumbuhnya motivasi belajar pada peserta didik maka dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga berpengaruh pula terhadap hasil yang diperoleh. Hasil belajar peserta didik dapat dilihat dari evaluasi pembelajaran yang dikerjakan oleh peserta didik. Sedangkan keaktifan peserta didik dapat dilihat dari keikutsertaan peserta didik dalam melaksanakan tugas belajarnya, terlibat dalam memecahkan masalah, bertanya kepada peserta didik lain atau guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapi, berusaha mencari berbagai informasi yang diperluakn untuk memecahkan masalah, melatih diri dalam memecahkan masalah atau soal, serta menilai kemampuan diri sendiri dan hasil-hasil yang diperoleh (Sudjana, 2010:72) Dengan demikian model pembelajaran *Discovery Learning* berbantu media ular tangga edukatif dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan latar belakang yang sesuai dengan diatas, maka akan dilaksanakan penelitian yang berjudul “Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Model *Discovery Learning* Berbantu Media Ular Tangga Edukatif Pada Pembelajaran Tema 1 Kelas III SDN 2 Babadan” Dalam penelitian ini peserta didik tidak hanya berpusat pada pembelajaran kontekstual saja namun peserta didik

dapat dapat membentuk perilaku saintifik, sosial serta mengembangkan rasa keingintahuan sehingga dapat memiliki pandangan yang luas dari model *Discovery Learning* berbantu media ular tangga edukatif. Maka metode *Discovery Learning* berbantu media ular tangga edukatif tidak hanya fokus pada buku dan guru, dengan menggunakan Model *Discovery Learning* berbantu media ular tangga edukatif dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan melalui teknologi pada saat pembelajaran berlangsung.

Adapun penelitian yang relevan sebelumnya dilakukan oleh I Made Putrayasa bersama H. Syahrudin dan I Gede Margunayasa, (2014) dengan judul “*Pengaruh Model Pembelajaran discovery learning dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar IPA Peserta didik*”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan model *discovery learning* yang berpengaruh dalam hasil belajar IPA.

Perbedaan penelitian ini dengan peneliti tersebut terletak pada fokus permasalahan dan materi pelajaran. Pada penelitian ini penulis berfokus pada masalah keaktifan dan hasil belajar peserta didik, dilihat dari data disekolah yang berupa melakukan observasi dan pengambilan gambar saat proses pembelajaran untuk digunakan acuan dalam penelitian serta hasil evaluasi dari kegiatan pembelajaran tematik. Pada penelitian yang dilakukan oleh I Made Putrayasa bersama H. Syahrudin dan I Gede Margunayasa, (2014), permasalahan yang diteliti adalah hasil belajar peserta didik pada pelajaran IPA.

Dari penelitian tersebut memiliki kesamaan, yaitu permasalahan yang dipecahkan melalui model *discovery learning* yang diterapkan dalam proses belajar mengajar. Perbedaan dengan penelitian yang terapkan diatas adalah penerapan pada proses pembelajaran pada keaktifan dan hasil belajar peserta didik dengan model *discovery learning* berbantu media ular tangga edukatif. Berdasarkan beberapa masalah diatas serta pertimbangan yang ditemukan maka penulis melakukan penelitian dengan judul “*Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Peserta Didik Melalui Model Discovery Learning Berbantu Media Ular Tangga Edukatif Pada Pembelajaran Tema 1 Kelas III SDN 2 Babadan*”.

METODE

Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian dilaksanakan pada semester ganjil tahun pelajaran 20201/2022 yaitu antara bulan April 2022 sampai bulan September 2022. Penelitian ini bertempat di SD Negeri 2 Babadan Kecamatan Kaliore Kabupaten Rembang pada Kelas III tahun pelajaran 2022/2023 sebagai obyek penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa metode pengumpulan data, yaitu dokumentasi, observasi, dan angket/kuesioner. Analisis data PTK atau penelitian Tindakan Kelas dapat dilakukan dengan dua cara yaitu analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pendidikan adalah suatu usaha yang dilakukan untuk mengembangkan kemampuan dan kepribadian individu melalui proses atau kegiatan tertentu (pengajaran, bimbingan, latihan) serta interaksi individu dengan lingkungannya untuk mencapai manusia seutuhnya (insan kamil) (Arifin, 2014: 39). Oleh sebab itu, bimbingan harus diberikan kepada anak sejak dini untuk mengetahui dan mengembangkan kecerdasan yang dimiliki seorang anak. Manusia senantiasa belajar sejak lahir sampai akhir hayatnya untuk menjadi lebih baik. Sekolah sebagai salah satu lembaga formal tempat belajar peserta didik, berfungsi sebagai sarana bimbingan peserta didik dalam mengembangkan kreatifitas peserta didik kearah yang positif sehingga memperoleh ilmu pengetahuan. Salah satu cara untuk dapat

mencapai tujuan dalam belajar di sekolah yaitu dengan melaksanakan pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan bermakna yang sebelumnya telah disusun perangkat pembelajaran agar pelaksanaan dapat berjalan dengan lancar.

Sudjana (dalam Al-tabany, 2014: 221) untuk melaksanakan pengembangan perangkat pembelajaran diperlukan model pengembangan yang sesuai dengan sistem pendidikan. Perangkat pembelajaran sangat diperlukan dalam menciptakan suasana belajar. Suasana belajar sebagai penunjang minat peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran, diperlukan sarana pembelajaran sebagai fasilitas sebagai pendukung perkembangan peserta didik. Salah satu fasilitas pendukung dalam pembelajaran yaitu media yang menarik untuk meningkatkan minat serta keaktifan peserta didik. Media dan strategi pembelajaran dapat dikemas dengan menyesuaikan karakter dari peserta didik agar proses dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal.

Pembelajaran dapat dikatakan berhasil, tidak hanya ditentukan oleh hasil belajar saja tetapi juga ditentukan oleh proses belajar. Pada proses pembelajaran, guru dapat melihat bagaimana aktivitas peserta didik terhadap materi pelajaran yang diberikan oleh guru. Peneliti melakukan observasi di kelas III SD Negeri 2 Babadan. Permasalahan dari hasil observasi keaktifan peserta didik dalam pembelajaran masih rendah. Prosentase keaktifan peserta didik dalam pembelajaran yaitu sebesar 48% pada kriteria rendah, dan 52% pada kriteria sedang dengan rata-rata keaktifan mencapai 49,68 yaitu pada kategori rendah. Peserta didik kurang antusias saat proses pembelajaran. Fasilitas pendukung seperti media pembelajaran kurang dimanfaatkan guru. Selain itu, peserta didik kurang menunjukkan minat dan antusiasnya dalam proses belajar. Dalam proses pembelajaran, beberapa peserta didik tidak memperhatikan pelajaran yang diberikan oleh guru dan tidak serius mengikuti pelajaran terlihat saat proses diskusi beberapa peserta didik tidak merespon saat diberikan pertanyaan dan diminta mengajukan pertanyaan. Hal ini berdampak pada hasil belajar peserta didik yang rendah yaitu sebanyak 71,4 % tidak tuntas dari KKM dan yang tuntas KKM sebanyak 28,6 % dari jumlah siswa 21 anak. KKM yang ditentukan yaitu 70.

Oleh karena itu diperlukan metode pembelajaran efektif, kreatif, dan inovatif dan menyenangkan agar dapat mengembangkan suasana belajar mengajar dapat mencapai tujuan yang optimal. Untuk memecahkan masalah pembelajaran tersebut, peneliti mencoba menerapkan model pembelajaran *Discovery Learning* dengan menggunakan media yang menarik dan interaktif. Media yang digunakan dapat berupa berupa *power point* ataupun media *audio visual* serta media ular tangga edukatif untuk menunjang aktivitas serta keaktifan belajar peserta didik.

Upaya pencapaian kondisi dengan penggunaan model pembelajaran yang dapat membuat peserta didik dapat aktif mengeluarkan pendapatnya dan menemukan konsep sendiri yaitu menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* (pembelajaran penemuan). Menurut Bell (1981) dalam Setiani (2018: 214), menyatakan bahwa pembelajaran penemuan merupakan pembelajaran yang terjadi sebagai hasil kegiatan peserta didik dalam memanipulasi, membuat struktur, dan menstranformasikan informasi baru. Dalam belajar penemuan, peserta didik dapat membuat perkiraan (*conjecture*), merumuskan suatu hipotesis dan menemukan kebenaran dengan menggunakan proses induktif atau proses deduktif, melakukan observasi dan membuat ekstrapolasi.

Penggunaan model *Discovery Learning* mengubah suatu proses pembelajaran yang bersifat fokus ke guru beralih ke situasi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Model *Discovey Learning*

merupakan suatu model pembelajaran yang menjadikan peserta didik aktif dalam menemukan, memecahkan suatu permasalahan melalui bimbingan dari guru, peserta didik akan diarahkan mencari suatu informasi, mengolah, dan membahasnya pada pembelajaran.

Dalam proses belajar mengajar diperlukan adanya motivasi belajar sebagai penggerak bagi peserta didik untuk merasa senang dan mau dalam belajar. Menurut Kompri (2015: 231) motivasi dan belajar merupakan dua hal saling mempengaruhi, peserta didik akan giat belajar jika ia mempunyai motivasi untuk belajar. Dengan tumbuhnya motivasi belajar pada peserta didik maka dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga berpengaruh pula terhadap hasil yang diperoleh. Hasil belajar peserta didik dapat dilihat dari evaluasi pembelajaran yang dikerjakan oleh peserta didik. Sedangkan keaktifan peserta didik dapat dilihat dari keikutsertaan peserta didik dalam melaksanakan tugas belajarnya, terlibat dalam memecahkan masalah, bertanya kepada peserta didik lain atau guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapi, berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk memecahkan masalah, melatih diri dalam memecahkan masalah atau soal, serta menilai kemampuan diri sendiri dan hasil-hasil yang diperoleh (Sudjana, 2010:72) Dengan demikian model pembelajaran *Discovery Learning* berbantu media ular tangga edukatif dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan latar belakang yang sesuai dengan diatas, maka akan dilaksanakan penelitian yang berjudul “Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Model *Discovery Learning* Berbantu Media Ular Tangga Edukatif Pada Pembelajaran Tema 1 Kelas III SDN 2 Babadan” Dalam penelitian ini peserta didik tidak hanya berpusat pada pembelajaran kontekstual saja namun peserta didik dapat dapat membentuk perilaku saintifik, sosial serta mengembangkan rasa keingintahuan sehingga dapat memiliki pandangan yang luas dari model *Discovery Learning* berbantu media ular tangga edukatif. Maka metode *Discovery Learning* berbantu media ular tangga edukatif tidak hanya fokus pada buku dan guru, dengan menggunakan Model *Discovery Learning* berbantu media ular tangga edukatif dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan melalui teknologi pada saat pembelajaran berlangsung.

Adapun penelitian yang relevan sebelumnya dilakukan oleh I Made Putrayasa bersama H. Syahrudin dan I Gede Margunayasa, (2014) dengan judul “*Pengaruh Model Pembelajaran discovery learning dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar IPA Peserta didik*”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan model *discovery learning* yang berpengaruh dalam hasil belajar IPA.

Perbedaan penelitian ini dengan peneliti tersebut terletak pada fokus permasalahan dan materi pelajaran. Pada penelitian ini penulis berfokus pada masalah keaktifan dan hasil belajar peserta didik, dilihat dari data disekolah yang berupa melakukan observasi dan pengambilan gambar saat proses pembelajaran untuk digunakan acuan dalam penelitian serta hasil evaluasi dari kegiatan pembelajaran tematik. Pada penelitian yang dilakukan oleh I Made Putrayasa bersama H. Syahrudin dan I Gede Margunayasa, (2014), permasalahan yang diteliti adalah hasil belajar peserta didik pada pelajaran IPA.

Dari penelitian tersebut memiliki kesamaan, yaitu permasalahan yang dipecahkan melalui model *discovery learning* yang diterapkan dalam proses belajar mengajar. Perbedaan dengan penelitian yang diterapkan diatas adalah penerapan pada proses pembelajaran pada keaktifan dan hasil belajar peserta didik dengan model *discovery learning* berbantu media ular tangga edukatif. Berdasarkan beberapa masalah diatas serta pertimbangan yang ditemukan maka penulis melakukan penelitian dengan judul

“Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Peserta Didik Melalui Model *Discovery Learning* Berbantu Media Ular Tangga Edukatif Pada Pembelajaran Tema 1 Kelas III SDN 2 Babadan”.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang diuraikan maka diperoleh kesimpulan bahwa:

1. Penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantu media ular tangga edukatif dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik pada pembelajaran tema I kelas III semester I SD Negeri 2 Babadan Kecamatan Kaliore Kabupaten Rembang. Skor keaktifan peserta didik pada saat pra siklus 49,68 pada kategori rendah. Sedangkan setelah tindakan pada siklus I keaktifan peserta didik menunjukkan kenaikan yaitu sebesar 70,79 pada kategori sedang. Pada siklus II prosentase keaktifan peserta didik meningkat yaitu sebanyak 71% dengan kategori tinggi, 29% dengan kategori sedang dan rata-rata keaktifan belajarnya mencapai 78,73 pada kategori tinggi serta pada siklus III sebesar 81,90 pada kategori tinggi. Selain capaian skor keaktifan peserta didik, Prosentase keaktifan belajar pada pra siklus yaitu 52% pada kategori sedang dan 48% pada kategori rendah, pada siklus I meningkat menjadi 48% kategori tinggi dan 52% pada kategori sedang, pada siklus II kembali meningkat yaitu 71% pada kategori tinggi dan 29% pada kategori sedang serta pada siklus III 81% pada kategori tinggi dan 19% pada kategori sedang. Hal ini dapat disimpulkan bahwa keaktifan peserta didik meningkat setelah penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantu media ular tangga edukatif. Peningkatan keaktifan belajar peserta didik siklus III sudah mencapai kriteria yang ditentukan oleh peneliti yaitu keaktifan sekurang – kurangnya 75 % dari jumlah peserta didik termasuk dalam kriteria tinggi (>75%)”.
2. Pelaksanaan pembelajaran menggunakan model *Discovery Learning* berbantu media ular tangga edukatif dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tema I kelas III semester I SD Negeri 2 Babadan Kecamatan Kaliore Kabupaten Rembang. Diketahui dari soal evaluasi peserta didik sebanyak 28,6% dinyatakan tuntas KKM dari pembelajaran pra siklus dan 71,4% tidak tuntas KKM, pada siklus I ketuntasan naik menjadi 71,4%, kemudian pada siklus II meningkat menjadi 80,2%, dan siklus III meningkat menjadi 95,2% tuntas KKM. Capaian rata-rata hasil belajar peserta didik pada pra siklus mencapai 65, pada siklus I meningkat menjadi 71,6, kemudian meningkat kembali pada siklus II yaitu 75,47 dan pada siklus III meningkat menjadi 81,85. Hal ini dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan mulai dari siklus I sampai siklus III. Peningkatan hasil belajar peserta didik sudah memenuhi indikator yang ditentukan oleh peneliti yaitu ketuntasan belajar sekurang – kurangnya 80% dan diperoleh capaian rata-rata hasil belajar sebesar ($\geq 80,00$).

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Tabany, Trianto Ibnu Badar. 2014. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Arifin, Zaenal. 2014. *Evaluasi Pembelajaran*: Bandung. PT Remaja Rosdakarya
- Arikunto, Suharsimi. 2009. *Dasar – Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Cahyo N, Agus. 2013. *Panduan Aplikasi Teori-Teori Belajar Mengajar Teraktual dan Terpopuler*. Yogyakarta: Diva Pers.
- Dimiyati, Mudjiono. 2013. *Belajar & Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

Kompri. 2015. *Motivasi Pembelajaran*. Bandung: PT. Rosda Karya.

Priansa, Donni Juni. 2015. *Manajemen Peserta Didik dan Model Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.

Purwanto, 2014. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Sanjaya, Wina dan Andi Budimanjaya. 2017. *Paradigma Baru Mengajar*. Jakarta: Kencana.

Setiani A, Doni Juni. 2015. *Manajemen Peserta Didik dan Model Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.

Sudjana, Nana dan Wari, Suwariyah. 2010. *Model-Model Mengajar CBSA*. Bandung: Sinar Baru dan Algensindo.

Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung. Alfabeta.

Suryosubroto, B. 2009. *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Rineka Cipta. Jakarta.