

## Pengaruh Metode *Discovery Learning* Terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa Pada Tema 1 Sub Tema 3 Di Kelas III SDN 122347 Pematangsiantar

Enjelina Naomi Aritonang<sup>1</sup>, Natalina Purba<sup>2</sup>, Theresia Siahaan<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas HKBP NOMMENSEN Pematangsiantar

Email : [\\_enjelnaomi360@gmail.com](mailto:_enjelnaomi360@gmail.com)<sup>1</sup>,

[natalina.purba@uhnp.ac.id](mailto:natalina.purba@uhnp.ac.id)<sup>2</sup>, [teresiahaan72@gmail.com](mailto:teresiahaan72@gmail.com)<sup>3</sup>

### Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran tematik Tema 2 Subtema 3 melalui metode *Discovery Learning* Terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa Pada Tema 1 Subtema 3 di kelas III SDN 122347 Pematangsiantar dengan subjek penelitian ini adalah siswa kelas III sebanyak 15 siswa. Jenis penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain penelitian *One Group Pretest-Posttest Design*. Teknik pengumpulan data yaitu tes dan dokumentasi. Teknik analisis dan menggunakan uji Prasyarat dan uji hipotesis. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa melalui metode *Discovery Learning*. Hal ini dibuktikan dengan hasil pengujian Hipotesis pada *paired sample t-test* diperoleh  $t_{hitung}$  11,170 dan  $t_{tabel}$  db 29 sebesar 2,045 dimana  $11,170 > 2,045$  sehingga  $H_0$  Di tolak dan  $H_a$  di terima, maka terdapat pengaruh metode *Discovery Learning* terhadap hasil belajar siswa pada tema 1 subtema 3 kelas III SDN 122347 Pematangsiantar

Kata Kunci : *Metode discovery Learning Dan Hasil Belajar*

### Abstract

The purpose of this study was to improve student learning outcomes in thematic learning of Theme 2 Sub-theme 3 through the *Discovery Learning* method on Student Thematic Learning Outcomes of Theme 1 Sub-theme 3 in class III SDN 122347 Pematangsiantar with the subject of this research being class III students as many as 15 students. This type of research uses an experimental method with a research design of *One Group Pretest-Posttest Design*. Data collection techniques are tests and documentation. Techniques of analysis and using prerequisite tests and hypothesis testing. The results showed an increase in student learning outcomes through the *Discovery Learning* method. This is evidenced by the results of hypothesis testing in the paired sample ttest obtained t count 11.170 and ttable db 29 of 2.045 where  $11.170 > 2.045$  so  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted, then there is an influence of the *Discovery Learning* method on student learning outcomes on the theme 1 sub-theme 3 class III SDN 122347 Pematangsiantar

Keywords: *Discovery Learning Methods And Learning Outcomes*

### PENDAHULUAN

Menurut Undang-Undang Dasar nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional yang terdapat bab 1 pasal 1 disebutkan bahwa "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". Adapun pendidikan nasional adalah pendidikan yang berlandaskan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia dan tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman.

Menurut Majid (Setiawan, 2018:20) berpendapat bahwa pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada murid. Menurut Depang (2005) (Setiawan, 2018:20) juga menegaskan bahwa pembelajaran tematik juga merupakan bentuk pembelajaran terpadu, yang akan mendorong keterlibatan peserta didik dalam belajar, membuat peserta didik aktif terlibat dalam proses pembelajaran, dan menciptakan

siatuasi pemecahan masalah yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Pembelajaran tematik sangatlah penting dalam pendidikan terkhusus nya pada sekolah dasar. Pembelajaran ini menyangkut beberapa hal terhadap perkembangan anak dari segi aspek kognitif. Pembelajaran tematik di sekolah dasar mengharuskan guru harus bisa mampu mengajarkan semua mata pelajaran dalam bentuk satu tema. Berdasarkan observasi yang di lakukan oleh peneliti di SD Negeri 122347 , mengalami sedikit permasalahan yang masih ditemukan di kelas selama proses pembelajaran berlangsung, yaitu kurangnya keaktifan siswa terhadap pembelajaran yang diberikan guru karena system pembelajaran yang sedikit membosankan atau monoton, sehingga menjadikan siswa lebih pasif serta kurang berkreaitif. Bukan hanya itu, guru juga masih dominan menggunakan model lama atau model konvensional yaitu dengan metode ceramah, tanya jawab dan penugasan. Dalam kondisi tersebut didukung oleh kenyataan di SDN 122347 Pematangsiantar berdasarkan observasi, dan wawancara, dan angket berupa tes terhadap kelas III. Metode *Discovery learning* merupakan model yang dapat digunakan dan diharapkan meningkatkan kemampuan kognitif siswa sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa, respon siswa, dan aktivitas siswa di kelas (Ardianto, dkk, 2019). Pembelajaran *Discovery* merupakan metode kognitif yang menuntut guru lebih kreatif menciptakan situasi yang dapat membuat peserta didik belajar aktif menemukan pengetahuan sendiri (Sani, 2017:97) Jadi dapat di simpulkan bahwa metode *discovery learning* merupakan pembelajaran yang menekankan proses pembelajaran yang berpusat pada peserta didik sehingga membuat peserta didik dapat belajar dengan aktif serta kreatif dalam menemukan pengetahuan sendiri.

## **METODE**

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode *Experiment Design* yaitu *Quasy Experiment Design*. Menurut Sugiyono (2021:118) *Quasy Experimen Design* adalah bentuk desain eksperimen yang digunakan peneliti dalam hal kesulitan menentukan kelompok kontrol dalam penelitian, karena tidak ada kelompok yang diambil secara random maka jenis statistic yang digunakan adalah statistik deskriptif. Bentuk desain *Quasy Experiment Design* yang digunakan dalam penelitian ini adalah *One Group Pretest – Posttest Design*. Menurut Sugiyono (2021) *One Group Pretest-Posttest Design* adalah desain dengan hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Lokasi yang digunakan dalam pelaksanaan penelitian yaitu SD Negeri 122347 yang beralamatkan di Jalan Pattimura Ujung Silumangi Kecamatan Siantar Marihat Kota Pematangsiantar dengan Luas 1.967 M2. Sekolah ini didirikan pada 1 Januari 1992 yang pertama kali di pimpin oleh kepala sekolah yang bernama Boru Manik (1992) kemudian di lanjutkan oleh Juniarti Sitorus, S.Pd (2002-2022). Selanjut nya kepala sekolah yang ketiga sampai sekarang di pimpin oleh Evo Lorenti Manik. Akreditasi pada sekolah ini dikatakan baik atau “B” berdasarkan sertifikat 789/BANSM/PROVSU/LL/X2018 dengan NPSN 10211939. Jumlah guru dan tenaga kependidikan berdasarkan data di SDN 122347 Pematangsiantar terdiri dari 12 orang diantaranya nya 6 guru kelas, 1 kepala sekolah, 1 guru agama islam, 1 guru agama islam , 1 guru PJOK, 1 guru bahasa inggris dan 1 tata usaha/operator, jumlah siswa sebanyak 118. laki-laki 63 perempuan 55 Gambaran umum mengenai kelas III SDN 122347 Pematangsiantar yang terdiri dari 15 siswa. 5 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan berusia sekitar 8-9 tahun. Tingkat kemampuan membaca masih terbilang cukup. Sedangkan kemampuan menghitung biasa dikatakan sebagian lancer. Banyak nya siswa yang tidak bisa membaca dan berhitung sebanyak 2 orang .

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh dari suatu perlakuan (Metode *Discovery Learning*) yang dilakukan oleh peneliti terhadap hasil belajar siswa tema 3 sub tema 1 pembelajaran 1 di kelas III SDN 122347 Pematangsiantar. Pada saat peneliti melakukan ataupun melaksanakan Metode *Discovery Learning*, ada beberapa anak yang sangat sulit untuk bisa menerima pembelajaran dengan baik. Namun sebelum peneliti menjelaskan Metode *Discovery Learning*. Peneliti terlebih dahulu menjelaskan kepada siswa proses bagaimana cara pengerjaan nya .Agar lebih memudahkan siswa untuk bisa memahami dan dapat mengerjanya dengan baik sesuai instruksi oleh peneliti. Akan tetapi siswa yang sulit menerima pembelajaran tersebut seperti bersikap acuh tak acuh .Agar pembelajaran tidak di mulai siswa tersebut bertingkah atau memperkeruh suasana. Namun pada saat siswa tersebut di tegur siswa tersebut diam dan tidur layak nya siswa yang tidak mengikuti pembelajaran dengan baik. Karakteristik siswa kelas III sangat baik dalam melakukan pembelajaran menggunakan metode *Discovery Learning* . Menurut Iin Puji Rahayu dan Agustina Tyas Asri Hardini (2019 : 193-

200) Metode *Discovery Learning* adalah penerapan yang dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik. Metode *Discovery Learning* menjadi metode yang disenangi oleh anak-anak karena menganggap metode *Discovery Learning* pada saat belajar tidak ada membentuk suatu kelompok lalu melakukan presentasi. Metode *Discovery Learning* adalah proses untuk memahami suatu konsep dari materi secara aktif dan mandiri, pada metode *Discovery Learning* ini siswa diminta untuk lebih aktif. Karena tentunya metode ini melibatkan kepada siswa untuk berperan aktif, akan tetapi guru bukan berarti tidak ikut berperan, guru juga berperan hanya saja guru hanya menjelaskan materi pada peserta didik yang dimana tugas guru hanya memberikan beberapa pertanyaan yang berkaitan pada materi yang telah dijelaskan, lalu peserta didik yang akan mencari jawaban ataupun menemukan jawaban yang tepat, sehingga peserta didik dapat menggunakan fikirannya untuk menjawab pertanyaan yang telah diberikan guru kepadanya. Dalam hal ini kelas tetap terlihat aktif dan tidak pasif karena masing-masing siswa diminta untuk menuangkan jawabannya.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa Metode Pembelajaran *Discovery Learning* sangat berpengaruh terhadap hasil belajar pembelajaran tematik tema 1 subtema 3 kelas III SD Negeri 122347 Pematangsiantar. Berdasarkan perhitungan hasil belajar siswa pada pretest dan posttest siswa terjadi peningkatan nilai rata-rata yang diperoleh siswa setelah mendapat perlakuan metode *Discovery Learning*. Hal ini dapat diketahui dari perolehan nilai rata-rata Pretest sebesar 45,33 sedangkan nilai rata-rata posttest sebesar 84,33. Hasil pengujian Hipotesis pada paired sample t-test diperoleh t hitung 11,170 dan t-tabel db 29 sebesar 2,045 dimana  $11,170 > 2,045$  sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, maka terdapat pengaruh metode *Discovery Learning* terhadap hasil belajar siswa pada tema 1 subtema 3 kelas III SDN 122347 Pematangsiantar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afrida, Aini. 2020. *Model Pembelajaran Auditory, Intellectually, Repetition Bernuansa Etnomatematika Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Dan Pemahaman Matematis Siswa SMK*. (Online), (<https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/js/article/view/23308/15239>, diakses 28 Mei 2022).
- Andriani, & Rasto. 2019. "Motivasi belajar sebagai determinan hasil belajar". (Online), (diakses 02 Juni 2022).
- Ardianto, dkk. 2019. "Pengaruh Model Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII Smp. INOMATIKA". (Online), (diakses 31 Mei 2022).
- Arsil, A., Noviyanti, S., Kurniawan, D. A., Zulkhi, M. D., Saputri, J., Silvia, N., ... & Ubaidillah, U. (2021). Buku Panduan Praktikum Tematik Tema 2: Minat Siswa dan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 5(4).
- Asrial, A., Syahrial, S., Kurniawan, D. A., & Zulkhi, M. D. (2022). Response, Peace-Loving Characters and Homeland Love Characters: Integrating Traditional Game of Petak Umpet. *Jurnal Iqra': Kajian Ilmu Pendidikan*, 7(1), 275-294.
- Dewa, M. D. Z., & Astari, A. (2022). Pengembangan E Modul Berbasis Kearifan Lokal Balumbo Biduk Sarolangun Menggunakan Aplikasi 3D Pageflip Professional di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(3), 866-873.
- Ginting, Masta. 2016. *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Make A Match Pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas V SD Negeri 106163 Bandar KLIPPA*. (Online), (<https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/elementary/article/view/4468/3912>, diakses 17 Juni 2022).
- Iin Puji Rahayu, dan Agustina Tyas Asri Hardini. "Penerapan Model Discovery Learning untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Tematik". Vol. 3 No. 3. (Online). (diakses 16 Juli 2022).
- Ketentuan Umum UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pasal 1 ayat 1 & pasal 3. (Online), (diakses 23 Mei 2022).
- Maya, dkk. "Pengaruh Model Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Tematik Di Kelas Iv Sekolah Dasar Negeri 31 Pontianak Barat". (Online), (diakses 02 Juni 2022).
- Nurhasanah, dkk. 2019. Strategi Pembelajaran, Jakarta Timur: EDU PUSTAKA. hlm. 21. (Online), (diakses 20 Mei 2022).
- Nurrita. Teni. 2018. "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa". (Online), (diakses 02 Juni 2022).
- Rosami Maya, Kartono Kartono dan Sugiyono Sugiyono. 2019. "Pengaruh Model Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Tematik Di Kelas Iv Sekolah Dasar Negeri 31 Pontianak Barat". Vol 8, No 10. (Online), (diakses 16 Juli 2022)
- Setiawan, Eko. 2018. *Pembelajaran Tematik Teoritis & Praktis*. Jakarta: Erlangga.
- Sudjana. 2018. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. REMAJA ROSDAKARYA.

- Sugiyono, 2019 *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2021. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Syahrial, A., Kurniawan, D. A., Silvia, N., Kiska, N. D., & Zulkhi, M. D. Karakter Peduli Sosial: Komparasi Modul Elektronik dan Paper Modul Kearifan Lokal Ngubat Padi di Sekolah Dasar. *UNJA PUBLISHER*, 179.
- Yuliani,dkk. 2020. "Pengaruh Model Discovery Learning Berbantuan Media Pop-Up Book terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa Kelas IV SD Gugus X Kota Bengkulu". *Juridikdas*. (Online), (diakses 02 Juni 2022)
- Zulkhi, M. D., & Jannah, M. (2021). Perbandingan Permainan Modern dan Permainan Tradisional Terhadap Muatan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Research*, 2(2), 42-46.