



## KEEFEKTIFAN MODEL *DISCOVERY LEARNING* BERBANTUAN *AUDIOVISUAL* TERHADAP HASIL BELAJAR IPS KELAS IV

Daruningtyas Putri Pratiwi<sup>✉</sup>, Mu'nisah

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

### Info Artikel

Diterima Juli 2020  
Disetujui Agustus 2020  
Dipublikasikan September 2020

**Keywords:**  
*learning; learning outcomes; social studies*

### Abstrak

Berdasarkan hasil observasi wawancara dan data hasil belajar didapat bahwa hasil belajar IPS belum optimal dikarenakan dalam proses pembelajaran kurang keterlibatan secara aktif dari para siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menguji keefektifan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media *audiovisual* terhadap hasil belajar muatan pelajaran IPS kelas IV SDN Gugus Sultan Agung Pecangaan Jepara. Jenis penelitian ini adalah *quasi experimental* dengan desain *non equivalent control group design*. Teknik pengambilan sampel adalah *cluster random sampling*, dengan sampel sebanyak 112 siswa. Pengumpulan data menggunakan teknik tes, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa nilai  $t_{hitung} (2,592) > t_{tabel} (2,002)$  yang berarti model *Discovery Learning* berbantuan media *audiovisual* efektif terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV. Hasil uji N-gain kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol ( $0,477 > 0,286$ ) kriteria sedang. Simpulan penelitian ini adalah model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media *audiovisual* efektif terhadap hasil belajar mupe IPS siswa kelas IV SDN Gugus Sultan Agung Pecangaan Jepara.

### Abstract

Based on interview observations and learning outcomes data, it is found that social studies learning outcomes are not optimal because there is less active involvement of students in the learning process. This study aims to test the effectiveness of the *Discovery Learning* model assisted by *audiovisual* media on learning outcomes of social studies content of the fourth grade social studies at SDN Cluster Sultan Agung Pecangaan Jepara. This type of research is a *quasi experimental* design with *non equivalent control group design*. The sampling technique is *cluster random sampling*, with a sample of 112 students. Data collection uses test, observation, interview, and documentation techniques. Hypothesis test results indicate that the value of  $t_{count} (2.592) > t_{table} (2.002)$ , which means that the *Discovery Learning* model assisted by *audiovisual* media is effective against social studies learning outcomes of fourth grade students. The N-gain test results of the experimental class are higher than the control class ( $0.477 > 0.286$ ) moderate criteria. The conclusion of this research is the *Discovery Learning* model assisted by *audiovisual* media which is effective on the learning outcomes of Social Studies students 4<sup>th</sup> grade SDN Cluster Sultan Agung Pecangaan Jepara.

## PENDAHULUAN

Makin majunya zaman di era global ini mengharuskan dunia pendidikan untuk selalu berkembang sesuai perkembangan zaman. Memperbaiki kualitas pembelajaran menjadi upaya yang bisa meningkatkan kualitas pendidikan. Kurikulum yang berlaku di Indonesia yang makin berkembang memiliki tujuan memperbaiki kualitas proses pembelajaran yang bisa ditinjau dari pencapaian hasil belajar yang dinyatakan berhasil bila tujuan pendidikan telah tercapai (Sudjana, 2016:22). Permendikbud No. 22 tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah menyebutkan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan hendaknya menuntut siswa agar andil aktif dalam kegiatan pembelajaran. Guru bisa membimbing siswa agar kreativitas dan kemandiriannya bisa berkembang.

Permendikbud No. 21 tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah menyebutkan bahwa IPS menjadi salah satu mata pelajaran di sekolah dasar. Gunawan (2016:38) menjelaskan IPS sebagai ilmu yang mengkaji keadaan masyarakat meliputi keadaan lingkungan, perubahan, serta permasalahan di masyarakat. Munisah (2018:181) tujuan utama IPS yaitu agar potensi siswa bisa dikembangkan dan peka terhadap masalah di lingkungan masyarakat, bersikap positif terhadap ketidakseimbangan yang ada, dan terampilan mengatasi masalah pribadi maupun masalah lingkungan dan masyarakat.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara terhadap guru kelas IV SDN Gugus Sultan Agung Kecamatan Pecangaan Kabupaten Jepara, peneliti banyak menjumpai permasalahan dalam pembelajaran. Hasil belajar IPS yang belum maksimal disebabkan oleh masih banyaknya penggunaan cara menghafal dibandingkan memproses sendiri pemahaman akan materi. Saat ini, minat dan motivasi belajar siswa terhadap mupel IPS masih minim. Hal ini bisa diamati dari sikap siswa dalam proses pembelajaran yang ramai sendiri dan tidak konsentrasi. Dalam penerapan model pembelajaran kebanyakan masih mengaplikasikan model pembelajaran berupa *Direct Intructions* (berpusat pada guru), pembelajaran masih didominasi oleh guru, siswa sekadar melihat dan mendengarkan apa yang guru jelaskan. Oleh karenanya, pembelajaran semacam ini tidak begitu membuat siswanya terlibat aktif dan pembelajarannya kurang efektif.

Hasil belajar siswa di SDN 01 Pecangaan Wetan dengan KKM 70, dari 29 siswa ada 16 (55%) siswa yang tuntas dan 13 (45%) siswa tidak tuntas. Di SDN 02 Pecangaan Wetan

dengan KKM 70, dari 24 siswa ada 12 (50%) siswa yang tuntas dan 12 (50%) siswa tidak tuntas. Di SDN 03 Pecangaan Wetan dengan KKM 70, dari 34 siswa ada 16 (47%) siswa yang tuntas dan 18 (53%) siswa tidak tuntas. Di SDN 05 Pecangaan Wetan dengan KKM 70, dari 24 siswa ada 14 (58%) siswa yang tuntas dan 10 (42%) siswa tidak tuntas.

Dari permasalahan tersebut peneliti ingin menguji keefektifan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan *audiovisual*. Hosnan (2014:282) mengemukakan, model *Discovery learning* ialah model pembelajaran yang mengaktifkan keterlibatan siswa dengan mencoba mencari tahu secara mandiri akan pengetahuan atau informasi yang diharapkan diimbangi dengan arahan dari guru sebagai fasilitator. Aptinata (2017:3) materi yang disampaikan bukan dalam bentuk final, namun siswa didorong untuk mengidentifikasi dan mencari sendiri informasi yang akan dipelajari.

Sudjana dan Riva'i (2017:3) media sangat penting digunakan dalam proses pembelajaran. Siswa usia sekolah dasar sesuai dengan tahap perkembangan kognitif Piaget berada pada tahap operasional konkret, sehingga dengan adanya media siswa akan lebih mudah dalam menyerap materi. Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian adalah media *audiovisual*. Arsyad (2014:141) Media *audiovisual* ialah media yang memadukan antara *audio* dan *visual*, yang memiliki komponen suara beserta gambar yang bisa diamati, contohnya video, *slide* suara dan sebagainya. Kirana (2016:238) media *audiovisual* dapat membuat pembelajaran di kelas lebih menarik dan memotivasi siswa dalam belajar.

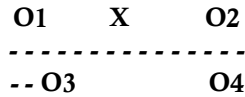
Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Dewa Gede Widiatmika pada tahun 2017 yang menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan hasil penguasaan kompetensi pengetahuan antara menggunakan model *Discovery Learning* berbantuan *audiovisual* dengan model pembelajaran konvensional.

Penelitian oleh Agus Kristian pada tahun 2017 menunjukkan bahwa hasil belajar siswa lebih baik memakai metode *discovery learning* dibandingkan memakai model *ekspositori*. Penelitian oleh Tota Martiada pada tahun 2017 menyatakan hasil belajar kognitif dan kemampuan berpikir kritis siswa lebih baik memakai model *Discovery Learning* dibandingkan model konvensional.

Tujuan penelitian ini yaitu untuk menguji keefektifan model *Discovery Learning* berbantuan media *audiovisual* terhadap hasil belajar mupel IPS kelas IV SDN Gugus Sultan Agung Pecangaan Jepara.

**METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Jenis penelitian ini ialah penelitian eksperimen dengan subjek penelitian siswa kelas IV SDN Gugus Sultan Agung Pecangaan Jepara. Desain penelitian ini adalah *Quasi Experimental Design* dengan bentuk *Nonequivalent Control Group Design* yang digambarkan dengan rumus sebagai berikut (Sugiyono, 2016:116).



**Gambar 1.** Desain Penelitian *Nonequivalent Control Group Design*

Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN Gugus Sultan Agung Pecangaan Jepara dengan jumlah 112 siswa. Sampel penelitian diambil dengan teknik sampling yaitu *Cluster Random Sampling*, terdiri atas kelas IV SDN 03 Pecangaan Wetan yang berjumlah 31 siswa (kelas eksperimen), SDN02 Pecangaan Wetan yang berjumlah 28 siswa (kelas kontrol), dan SDN 05 Pecangaan Wetan berjumlah 30 siswa (kelas uji coba). Variabel bebas dalam penelitian eksperimen ini yaitu model *Discovery Learning* berbantuan media *audiovisual* dan variabel terikat yaitu hasil belajar IPS. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, observasi, wawancara dan dokumentasi. Uji instrumen tes berupa uji validitas, reliabilitas, taraf kesukaran soal dan daya beda soal.

Teknik analisis terdiri atas analisis data awal dan analisis data akhir. Analisis data awal yaitu uji normalitas dan uji homogenitas, sedangkan analisis data akhir yaitu uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis dan uji n-gain.

Uji hipotesis digunakan untuk menguji keefektifan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan *audiovisual* terhadap hasil belajar IPS. Perhitungan uji-t menggunakan *independent sample t-test* dengan bantuan SPSS 23. Kriteria pengujian menurut Priyatno (2017:201) yaitu jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau nilai signifikansi  $> 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak. Sedangkan uji n-gain digunakan untuk menguji peningkatan rata-rata antara nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Terdapat perbedaan hasil rata-rata nilai *posttest* antara siswa di kelas eksperimen menggunakan model *Discovery Learning* berbantuan *audiovisual* dan kelas kontrol untuk materi yang sama guru menggunakan model *Think Pair Share*. Dibuktikan dengan hasil rata-

rata *posttest* kelas eksperimen sebesar 80,11 dan untuk kelas kontrol sebesar 72,86.

Data dari hasil belajar siswa dianalisis menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas. Perolehan nilai signifikansi hasil uji normalitas di kelas eksperimen sebesar 0,200 dan dikelas kontrol sebesar 0,193. Kedua kelas memiliki nilai  $Sig > \alpha = 0,05$  sehingga data *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal. Sedangkan perolehan nilai signifikansi hasil uji homogenitas sebesar  $0,460 > \alpha = 0,05$  yang menunjukkan bahwa di kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki varians yang sama atau homogen. Perhitungan uji normalitas dan homogenitas dibantu menggunakan SPSS 23 menggunakan uji *Kolmogorov Smirnov* dan ANNOVA yang menunjukkan bahwa hasil belajar IPS dari hasil *posttest* di kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal dan memiliki varians homogen.

Nilai *posttest* yang telah diuji normalitas dan homogenitas oleh peneliti, kemudian dilakukan uji hipotesis untuk mengetahui keefektifan model *Discovery Learning* berbantuan media *audiovisual* terhadap hasil belajar mupel IPS siswa kelas IV SDN Gugus Sultan Agung Pecangaan Jepara. Uji hipotesis dalam penelitian ini menerapkan uji *Independent Sample T-test* dengan bantuan SPSS 23.

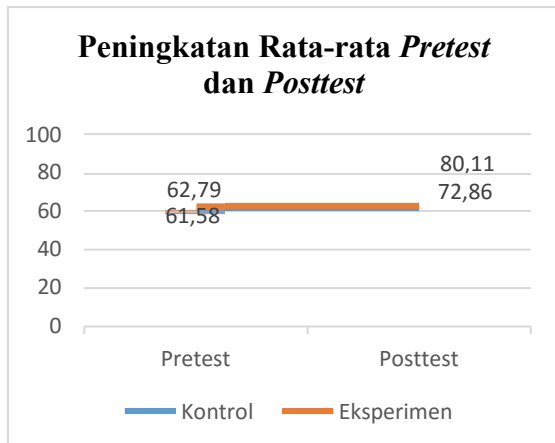
**Tabel 1.** Hasil Uji *Independent Sample T-Test*

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	t	df	Sig.(2 tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
Nilai EV IPS									
assumed	,526	,471	2,592	57	,012	7,03641		1,60059	12,47223
EV not assumed			2,578	54,604	,013	7,03641	2,71456	1,56533	12,50748

Berdasarkan hasil Uji *Independent Sample T-Test* diperoleh  $t_{hitung} = 2,592$  dan nilai  $t_{tabel} = 2,002$ , sehingga diperoleh  $t_{hitung} (2,592) > t_{tabel} (2,002)$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Kesimpulannya, model *Discovery Learning* berbantuan *audiovisual* efektif terhadap hasil belajar mupel IPS siswa kelas IV SDN Gugus Sultan Agung Pecangaan Jepara.

Kemudian, perbedaan peningkatan hasil belajar IPS dapat dihitung menggunakan uji N-Gain. Kelas eksperimen memperoleh skor *posttest* sebesar 80,11 dan untuk kelas kontrol sebesar 72,86. Nilai N-Gain kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan perolehan nilai N-Gain pada kelas kontrol. Nilai N-Gain kelas eksperimen sebesar 0,477 tergolong sedang, sementara nilai N-Gain kelas kontrol sebesar 0,286 tergolong rendah. Hasil perhitungan

menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dengan penerapan model *Discovery Learning* berbantuan *audiovisual* lebih tinggi dibanding kelas kontrol. Peningkatan rata-rata *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada diagram berikut:



**Gambar 2.** Diagram Peningkatan Rata-rata Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Hasil penelitian ini relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Vivi Niswatu Zahro, dkk. Pada tahun 2018 menunjukkan penerapan model *discovery learning* berbantuan *audio visual* bisa meningkatkan literasi sains siswa kelas V pada materi kekuatan dengan kategori tinggi. Penelitian oleh Ihdi Shabrina Putri, dkk. Pada tahun 2016 yang menunjukkan pemahaman dan aktivitas siswa ketika pembelajaran menggunakan *Discovery Learning* lebih baik dibandingkan menggunakan model konvensional.

Penelitian oleh Wakid Rhomartin pada tahun 2016 yang menunjukkan penerapan model *Discovery Learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV dan terjadi peningkatan aktivitas siswa setelah penerapan model pembelajaran *Discovery Learning*. Penelitian oleh Wahyu Sulfemi dan Desi Yuliana pada tahun 2019 menunjukkan hasil belajar dan motivasi belajar siswa meningkat setelah menggunakan model *Discovery Learning*.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa hasil uji-t diperoleh  $t_{hitung} (2,592) > t_{tabel} (2,002)$  maka  $H_0$  diterima yang berarti model *Discovery Learning* berbantuan *audiovisual* efektif terhadap hasil belajar mupel IPS siswa kelas IV SDN Gugus Sultan Agung Pecangaan Jepara.

## UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada: (1) Tuhan Yang Maha Esa; (2) Kedua orang tua; (3) Dra. Mu'nisah, M.Pd. selaku dosen pembimbing; (4) Dra. Arini Estiastuti, M.Pd. dan Drs. H.A. Zaenal Abidin, M.Pd. selaku mitra bestari; (5) Desi Wulandari, S.Pd., M.Pd. selaku dosen penyunting abstrak Bahasa Inggris.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aptinata, I. M. R. W. A., Putra, DB. K. N. S., & Sujana, I. W. (2017). Pengaruh Model *Discovery Learning* Berbantuan Lks Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V. *e-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 5(2), 1-9.
- Arsyad, Azhar. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Gunawan, Rudy. (2013). *Pendidikan IPS Filosofi, Konsep, dan Aplikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Hosnan, M. (2014). *Pendekatan Sainifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia.
- Kirana, M. (2016). The Use Of Audio Visual To Improve Listening. *English Education Journal (EEJ)*, 7(2), 233-245.
- Kistian, A., Armanto, D., & Sudrajat, A. (2017). The Effect Of *Discovery Learning* Method On The Math Learning Of The V SDN 18 Students Of Banda Aceh, Indonesia. *British Journal of Education*, 5(11), 1-11.
- Martaida, T., Bukit, N., & Ginting, E. M. (2017). The Effect of *Discovery Learning* Model on Student's Critical Thinking and Cognitive Ability in Junior High School. *IOSR Journal of Research & Method in Education*, 6(1), 1-8.
- Munisah. (2018). Pendidikan Lingkungan Melalui Pembelajaran IPS Dengan Pendekatan *Project Based Learning* Dalam Menciptakan Sekolah Hijau. *Jurnal Kreatif*. 8(2), 180-190
- Niswatu Zahro, V., Fakhriyah, F., & Rahayu, R. (2018). Penerapan Model *Discovery Learning* Berbantuan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa Kelas 5 SD. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 8(3), 273-284.

- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 21 Tahun 2016 tentang *Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Depdiknas.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2016 tentang *Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Depdiknas.
- Priyatno, Dwi. (2016). *Panduan Praktis Olah Data Menggunakan SPSS*. Yogyakarta: Andi Publisher.
- Putri, I. S., Juliani, R., & Lestari, I. N. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Dan Aktivitas Siswa. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 6(2), 91-94.
- Rhomatin, W., Natman, & Salimi, M. (2016). Penerapan Discovery Learning Dengan Multimedia Dalam Peningkatan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas IV SDN 5 Bumirejo Tahun Ajaran 2015/2016. *Kalam Cendekia*, 4(6.1), 735-741.
- Sudjana, Nana. (2016). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sulfemi, W. B. & Yuliana, D. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Rontal Keilmuan PKn*, 5(1), 17-30.
- Widiatmika, D. G., Sujana, I. W., & Garing, N.N. (2017). Pengaruh Model Discovery Learning Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPS Siswa Kelas IV. *e-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*. 5(2), 1-8.